Bewertungsverfahren Hackathon 2023

Autor: Boris Chelius

Stand: Fertiggestellt

# Zielgruppe für das Dokument

Jury, Coaches, Teams

# Allgemeiner Hinweis an die Teams

* *„Comparison is the death of joy“ - Mark Twain-* Freut euch vor allem über eure tollen Ergebnisse. Der Sieg ist nicht alles!
* Nicht den Prototyp auf die optimale Erfüllung der Kriterien ausrichten.
* Bleibt locker, habt Spaß!
* Die Zielgruppe des Prototyps ist KEIN Bewertungskriterium. Sie darf eingeschränkt werden. Nur in Extremfällen kann es zu Punktabzug in der Kategorie *Mehrwert* kommen.
* Ausschließlich die 8-minütige Präsentation im Endpitch ist Grundlage der Bewertung. Der Zwischenpitch hat *keinen* Einfluss.
* Die Bewertungskriterien sind „weiche“ Kriterien. Entsprechend sind die Bewertungen durch die JurorInnen notwendigerweise zu einem gewissen Anteil auch subjektiv. Daher kann es naturgemäß Im Rahmen der Bewertung zu Unschärfe kommen.

Punktevergabe und Bewertungsfindung:

* Die Bewertungskriterien sind: *Mehrwert*, *Originalität*, *Design*, *Umsetzbarkeit*, *Umsetzungsgrad*
* Jeder Juror/jede Jurorin vergibt für jedes einzelne Bewertungskriterium 0-10 Punkte, wobei nur „ganze“ Punkte vergeben werden (Entweder 8 oder 9, nicht 8,5). Zur Durchführung der Bewertung werden Confluenceseiten erstellt.
* Daraus ergibt sich eine *Gesamtnote des Jurors/der Jurorin*, die einen Mittelwert aus allen Einzelkriterien darstellt. Dies ist ein errechneter Mittelwert (Bspw. 7,43). WICHTIG: bei der Ermittlung der Gesamtnote der JurorInnen werden die Kategorien unterschiedlich gewichtet. Die Kriterien *Mehrwert* und *Umsetzbarkeit* sind höher gewichtet als das Kriterium *Umsetzungsgrad*, das wiederum höher gewichtet ist als die Kriterien *Design* und *Originalität.*
* Aus den einzelnen Gesamtnoten der JurorInnen wird erneut ein (ungewichteter) Mittelwert gebildet. Dieser ist dann das *Gesamtergebnis des Teams*.

# Kriterien

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Bezeichnung** | **Beschreibung grob** | **Definition** | **Kriterien / Leitfragen** | **+ Beispiel** | **- Beispiel** |
| **Mehrwert**  Gewichtung: 4 | Entwurf ist für den Statistischen Verbund relevant | Der Entwurf vereinfacht, unterstützt oder beschleunigt einen Prozess oder ein Produkt im Statistischen Verbund, löst ein wiederkehrendes Problem, das sich im Verbund stellt oder stellt ein neuartiges Verfahren oder neuartiges Produkt dar, dass einen Mehrwert im genannten Sinne im Aufgabenbereich des Statistischen Verbundes oder dessen Kundinnen und Kunden oder Partnerinnen und Partner darstellt. | - Wem nützt der Entwurf?  - Welches Problem löst der Entwurf?  - Welchen Bedarf erfüllt der Entwurf?  - Was wird durch den Entwurf vereinfacht? | Ein Verfahren, dass die Kommunikation oder den Austausch im Verbund vereinfacht, beispielsweise eine Alternative zu BSCW.  Ein Verfahren, dass Arbeitsprozesse im Verbund beschleunigt, wie zum Beispiel ein neuartiges Verfahren zur Plausibilisierung von Daten | Eine Anwendung zur Zusammenstellung des persönlichen Mittagsmenüs in der Kantine |
| **Originalität**  Gewichtung: 2 | Entwurf hat innovativen und kreativen Ansatz zum Thema | Der Entwurf geht ein Problem von einer neuen oder unerwarteten Richtung aus an oder löst es auf unorthodoxe Weise. Der Entwurf beschleunigt auf kreative, interessante Art einen Prozess oder erfüllt auf unerwartete Weise einen Bedarf – der möglicherweise noch gar nicht erkannt ist.  Der Entwurf eröffnet neue Perspektiven auf alte Produkte. | - Ist der Entwurf überraschend?  *- „Gibt es das schon?“*  - Ist der Entwurf „catchy“, eingängig oder interessant? | Eine kreative Aggregation von Daten, z.B.  *„Umsatzstatistik der Textilindustrie durch Auswertungen von Waschmittelanteilen aus der Abwasserstatistik ermitteln“* | Existierende Konzepte zusammenführen, ohne echte Neuerungen hinzuzufügen  *„Das Telefonbuch – aber jetzt in Excel!“* |
| **Design**  Gewichtung: 2 | Entwurf ist interaktiv und visuell ansprechend | Der Entwurf hat eine ergonomisch, modern, ansprechend gestaltete Benutzeroberfläche, über welche die Funktionen angesteuert und die Ergebnisse eingesehen werden können. | - Hat der Entwurf eine Benutzeroberfläche?  - Ist der Entwurf visuell ansprechend?  - Verfügt der Entwurf über interaktive Elemente?  - Ist das Design etwas Besonderes, liegt gar der Mehrwert im Design? | Ein Interaktives Dashboard mit anpassbaren Elementen. | Der Entwurf besteht aus Scripts zur Datenbankmanipulation. Er kann nur gestartet werden und läuft dann automatisch, Ergebnisse können nur über das Auswerten von Logfiles eingesehen werden. |
| **Umsetzbarkeit**  Gewichtung: 4 | Entwurf ist technisch betreibbar (im Verbund) | Der Entwurf kann ohne größeren Mehraufwand im Verbund genutzt werden. Er ist mit im Verbund verwendeten, technischen Mitteln entwickelt oder kann zumindest ohne relevante Änderungen damit umgesetzt werden. Der Entwurf kann auf vorhandener Infrastruktur betrieben werden und es gibt keine Vorgaben, die den Betrieb verhindern. | - Kann der Entwurf im Verbund genutzt werden?  - Kann der Entwurf für die Ermöglichung einer Anschlussverwendung angepasst, modifiziert oder erweitert werden? | Der Entwurf ist eine ReactJS-Anwendung. | Der Entwurf ist nur auf einem Quantencomputer betreibbar und unter DSGVO-Bedingungen nicht tragbar |
| **Umsetzungsgrad**  Gewichtung: 3 | Entwurf ist nutzbar | Der Entwurf ist weit fortgeschritten, es existiert benutzbare, ansprechende und funktionierende Software und die Anwendung ist hypothetisch sofort oder mit geringem, zusätzlichem Aufwand nutzbar. | - Muss weiterer Aufwand betrieben werden, um den Entwurf einzusetzen?  - Existiert eine Anwendung?  - Reagiert die Anwendung auf Nutzendeneingaben?  - Lässt sich die Anwendung starten? | Die Anwendung läuft im Browser, Eingaben können gemacht werden, Schaltflächen sind klickbar und haben Effekt. | Die Umsetzung ist ein reines Konzeptpapier oder eine reine Powerpoint-Foliensammlung |

# Skala Erläuterung:

0 Punkte: Prototyp liefert keinen theoretischen Ansatz für das Bewertungskriterium.

1 Punkt: Prototyp liefert einen theoretischen Ansatz, jedoch keine praktische Umsetzung.

2 Punkte: Prototyp zeigt, dass an der Umsetzung der Anforderung gearbeitet wurde.

3 Punkte: Prototyp erfüllt Erwartungen nur teilweise und wurde nicht fertig gestellt.

4 Punkte: Prototyp erfüllt Erwartungen grundsätzlich, wurde jedoch nicht fertig gestellt.

5 Punkte: Prototyp erfüllt Erwartungen grundsätzlich, zeigt jedoch einige Mängel auf.

6 Punkte: Prototyp erfüllt Erwartungen mit wenigen Mängeln.

7 Punkte: Prototyp erfüllt Erwartungen mit einem Mangel.

8 Punkte: Prototyp erfüllt alle Erwartungen einwandfrei.

9 Punkte: Prototyp übertrifft Erwartungen.

10 Punkte: Prototyp übertrifft Erwartungen in hohem Maße.

# Siegerehrung

Auf der Siegerehrung werden die Gesamtergebnisse der drei besten Teams mitgeteilt, sowie die erreichten Gesamtbewertungen in den Einzelkategorien dieser Teams.