

 MENÜ  SUCHE 

POLITIK & VERWALTUNG PRAXIS & INNOVATION HEALTHCARE VERANSTALTUNGEN MEDIATHEK ANBIETER ABO

Sie befinden sich hier: [Politik & Verwaltung](#) > [Projekte & Initiativen](#)

#WIRVS VIRUS

DER HACKATHON DER BUNDESREGIERUNG



Hackathon gegen Corona und für Digitalisierung

Ziviles Engagement für eHealth und eGovernment

22.04.20 | Autor: [Susanne Ehneß](#)

Offizielles Logo des
Hackathons (@
wirvsvirushackathon.org)

An einem Wochenende Ende März 2020 kamen Akteure sieben sozialer Initiativen und die Bundesregierung zum „#WirVsVirus Online Hackathon“ zusammen. Wie geht es nun weiter?

Die Coronakrise betrifft und mobilisiert die gesamte Gesellschaft über sämtliche Branchen hinweg. Um die Herausforderungen durch Virus und Lockdown in den Griff zu kriegen, haben sich die [Bundesregierung](#) und die Initiativen

- Tech4Germany,
- Code for Germany,
- Initiative D21,
- Impact Hub Berlin,
- ProjectTogether,
- Prototype Fund und
- Send e.V.

zusammengetan und Ende März den Hackathon #WirVsVirus veranstaltet. Dieser bot eine Plattform für Programmierer, Designer, Kreative, kurz: alle sozial engagierten Bürger, um Prototypen und Lösungsansätze – digital und nicht-digital – für gesellschaftlich relevante Fragestellungen im Hinblick auf die Coronakrise, aber auch für [eHealth](#) und [eGovernment](#) allgemein, zu entwickeln.

Starkes Engagement

Das Projekt war erfolgreich: Mehr als 28.000 Teilnehmer haben innerhalb von 48 Stunden mehr als 1.500 Lösungen entwickelt.

Direkt nach dem Hackathon-Wochenende wurden nach einem Auswahlverfahren, bei dem über 700 Experten aus Bundesministerien, Wirtschaft, Wissenschaft, Medien und Tech-Branche

[share me](#)[share me](#)[tweet me](#)[share me](#)[PDF](#)[Weiterempfehlen](#)[Drucken](#)

beteiligt waren, die besten 20 Projekte gekürt, darunter einige Ideen für den Healthcare- und eGovernment-Bereich:

- „Sicher-Test“ und „Digitales Wartezimmer“ optimieren die Terminvergabe bei Fachärzten.
- „RemedyMatch“ verbessert die Steuerung von Angebot und Nachfrage bei Medizinartikeln.
- „Print4Life“ überdenkt die Angebote des 3D-Drucks.
- „Coronav“ will die Notruf-Hotlines entlasten.
- „I.R.I.S.“ möchte den Austausch zwischen Behörden und medizinischem Personal verbessern.
- „Wirbleibenliquide“ unterstützt Firmen bei der Antragstellung von Fördermitteln.
- „DEalog“ will die Kommunikation zwischen den Behörden und der Bevölkerung verbessern.
- „IDA“ will die Kontakte zwischen Auslandsdeutschen und den konsularischen Vertretungen der Bundesrepublik etablieren und verstetigen.
- Bei „CallvsCorona“ sollen Sprachnachrichten im Ausland verschickt werden.
- „Fastbordercrossing“ stellt sehr schnell Passierscheine für den Grenzübergang aus, und
- „U:DO“ hilft beim Antrag auf Kurzarbeitergeld.

Für Dorothee Bär, Staatsministerin für Digitalisierung im Bundeskanzleramt, bieten die Lösungsansätze „Möglichkeiten für eine neue Politik“. Laut Umfrage hat der Hackathon das Vertrauen von 55 Prozent der Teilnehmer in die Regierung gestärkt. Besonders gewertschätzt wurde, dass „die Regierung eine echte Partizipationsmöglichkeit geschaffen hat“.

Wie geht es weiter?

Im Anschluss an den Hackathon wird nun getestet, welche Ideen tatsächlich funktionieren. Erfahrene Entwickler aus der Start-up-Szene wurden den Projekten als Mentoren an die Seite gestellt. Finanzielle Mittel gibt es von der Bundesregierung, aber auch durch Crowdfunding. „Bei vielversprechenden Projekten übernehmen wir auch gerne die Patenschaft“, erklärte Bär. Sie sagte außerdem zu, bei EU-Partnern für die Ideen zu werben.

Neben den besten 20 Projekten, die direkt einen Platz im so genannten „Solution Enabler Programm“ erhalten haben, konnten sich bis 3. April 2020 weitere Teams aus dem Hackathon sowie weitere Lösungen, die außerhalb des Hackathons entstanden sind, bewerben. Ziel des Solution-Enabler-Programms ist es, Lösungen schnell umzusetzen und breitflächig zugänglich zu machen. Bis zum Bewerbungsschluss haben sich über 400 Initiativen gemeldet. Daraufhin haben in einem zweistufigen Verfahren 150 Mentoren und eine 26-köpfige Jury die vielversprechendsten 130 Projekte ausgewählt.

„Viele der Lösungen sind noch Prototypen. Schnelles Testen und Anpassen der Lösungen ist fester Bestandteil des Programms“, betonen die Organisatoren. „Das Umsetzungsprogramm hat über diese Krise hinaus das Potential in einem neuen Problemlösungsprozess zu zeigen, wie wir ‚bottom-up‘ mit ‚top-down‘ in Zukunft intelligent verzahnen können.“

Das Solution-Enabler-Programm umfasst folgende Bausteine:

- Wöchentliche Sprints in den 12 Handlungsfeldern: Teams, deren Lösungen zu einem Handlungsfeld gehören, arbeiten als „Peer-Group“ zusammen. Jede Woche werden Fortschritte und Prioritäten geteilt, um schnell miteinander und voneinander zu lernen. Jede Peer-Group bekommt Feedback von Expert:innen und Akteuren aus der Praxis.
- Bedarfsgerechte Unterstützung mit Ressourcen und Expertise: Über eine digitale Plattform können die Teams zu jeder Zeit eine Vielfalt an Ressourcen – wie Infrastruktur, pro-bono Dienstleistungen oder Reichweite – anfragen, und haben Zugriff auf einen kuratierten Pool von über 300 Experten.
- Pilotierung und Skalierung der Lösungen mit Umsetzungspartnern: Öffentliche und private Institutionen erhalten Transparenz und Zugang zu innovativen Ansätzen und werden mit vielversprechenden Prototypen zusammengebracht. Damit soll sichergestellt werden, dass die Teams Synergien nutzen und gegebenenfalls an etablierten Lösungen andocken.

Aufgaben für Kommunen

Mitorganisator Code for Germany hat speziell für Verwaltungen ein Handbuch zusammengestellt. Darin sind Empfehlungen zusammengefasst, welche Schritte Kommunen gehen müssen, um in Krisen handlungsfähig zu bleiben. Laut Code for Germany bedeutet das

vor allem die Umstellung auf Open Government:

- Aufbau von IT-Kompetenz,
- Offene Daten bereitstellen,
- Datensouveränität (rechtlich) sichern,
- etablierte Standards einsetzen,
- interkommunale Vernetzung,
- Weiterverarbeitung und Nachnutzung von Daten und Anwendungen sicherstellen,
- Barrierefreiheit im Digitalen,
- Förderung der digitalen Zivilgesellschaft.

Das Handbuch für Kommunen ist auf der entsprechenden Seite von Code for Germany abrufbar.

Weitere Infos zum Hackathon gibt es auf der offiziellen Website.

	Über den Autor	   
	Susanne Ehneß Ressortleiterin eGovernment Computing	
Überblick Die Gesundheitsminister Deutschlands		

KOMMENTAR ZU DIESEM ARTIKEL ABGEBEN

Schreiben Sie uns hier Ihre Meinung ...
(nicht registrierter User)

Zur Wahrung unserer Interessen speichern wir zusätzlich zu den o.g. Informationen die IP-Adresse. Dies dient ausschließlich dem Zweck, dass Sie als Urheber des Kommentars identifiziert werden können. Rechtliche Grundlage ist die Wahrung berechtigter Interessen gem. Art 6 Abs 1 lit. f) DSGVO.

☐ Ich bin kein Roboter.
reCAPTCHA
Datenschutzerklärung - Nutzungsbedingungen

[Kommentar abschicken](#)

MEHR ZUM THEMA



Netzpolitik im Spiegel der Parteien
Nicht immer ist die Avantgarde dort, wo man sie vermuten würde

[mehr...](#)



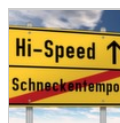
eGovernment Summit 2011
Von eGovernment zu Open Government

[mehr...](#)



Verwaltungswissenschaft
Digitale Transformation und die Gewaltenteilung des Grundgesetzes

[mehr...](#)



Schnelles Internet in Deutschland
Überblick: Breitbandversorgung der einzelnen Bundesländer

[mehr...](#)



Monitoring, digitale Pflege, Robotik, KI und Big Data
Bayern fördert eHealth-Projekte

[mehr...](#)



Bundeskabinett verabschiedet Hightech-Strategie
Deutschland soll weltweiter Innovationsführer werden

[mehr...](#)

PASSENDEN WHITEPAPER & WEBCASTS STARKES ENGAGEMENT DAS PROJEKT

[Alle Whitepaper](#) [Alle Webcasts](#)



Let's talk!
Der IT-Kompass für die Öffentliche Verwaltung

[mehr...](#)



Whitepaper
Die Digitale Transformation des Öffentlichen Sektors

[mehr...](#)



Prozessmanagement in der öffentlichen Verwaltung
Wie Prozessmanagement Erfolg bewirkt

[mehr...](#)

Dieser Beitrag ist urheberrechtlich geschützt. Sie wollen ihn für Ihre Zwecke verwenden? Kontaktieren Sie uns über: support.vogel.de/ (ID: 46529752 / Projekte & Initiativen)

FOLLOW US ON



Oder kontaktieren Sie uns [direkt](#)

eGovernment Computing ist eine Marke der Vogel Communications Group. Unser gesamtes Angebot finden Sie [hier](#)

[AGB](#) | [EWG](#) | [Hilfe](#) | [Kundencenter](#) | [Media](#) | [Datenschutz](#) | [Impressum](#)
Copyright © 2020 Vogel Communications Group

wirvsvirushackathon.org; Archiv: Vogel Business Media; © Frank Wagner – stock.adobe.com; mindscanner – Fotolia.com; DragonImages – stock.adobe.com; Foto: Sergey Nivens – Fotolia.com; IBM; MACH AG;