



SỔ TAY HƯỚNG DẪN HACKATHON ÉN XANH 2021

**HACKATHON FOR
RESILIENCE**

BỐI CẢNH CHƯƠNG TRÌNH

Trong bối cảnh đại dịch COVID-19 kéo dài, các doanh nghiệp tạo tác động xã hội (SIB) phải đối mặt với nhiều thách thức để duy trì và phát triển hoạt động kinh doanh, đồng thời tiếp tục mang lại các tác động tích cực đến cộng đồng. SIB cần thêm các cơ hội kết nối, chia sẻ, hợp tác, cùng trao đổi để tìm ra các giải pháp sáng tạo, hiệu quả và khả thi nhằm ứng phó với các tác động tiêu cực do cơn bão COVID-19 mang tới.



GIỚI THIỆU CHƯƠNG TRÌNH



Sự kiện Hackathon với chủ đề “Sáng kiến vượt bão” là một hoạt động của chương trình Én Xanh 2021. Sự kiện được tổ chức nhằm thúc đẩy sự hợp tác đa ngành và tăng cường năng lực phát triển sáng kiến xã hội của các DNXH, doanh nghiệp tạo tác động và tổ chức xã hội có hoạt động kinh doanh (SIB) để tìm kiếm các giải pháp sáng tạo, hiệu quả và khả thi góp phần giải quyết các thách thức mà các SIB đang gặp phải trong bối cảnh đại dịch COVID-19



ĐỐI TƯỢNG THAM DỰ



100 doanh nghiệp tạo
tác động xã hội



20 chuyên gia và đối tác
hỗ trợ

HÌNH THỨC TỔ CHỨC

DESIGN THINKING



Áp dụng quy trình tư duy thiết kế hướng về nhu cầu con người (human-centered design thinking) để hỗ trợ các SIB tìm ra các giải pháp

Thành phần đa dạng: SIB (từ nhiều ngành nghề, địa bàn, giới tính...), các chuyên gia hỗ trợ đa ngành, các cán bộ phát triển thúc đẩy thảo luận...

Có tính cạnh tranh: các đội sẽ trình bày sáng kiến trước ban đánh giá. 3 - 5 sáng kiến tốt nhất sẽ nhận vốn hạt giống 50 triệu/ sáng kiến để triển khai thực hiện trong 3 tháng

Sự kiện được tổ chức trực tuyến: Do tình hình đại dịch nên sự kiện sẽ được tổ chức online để mọi người có thể tham gia từ các địa phương khác nhau



CÔNG CỤ HỖ TRỢ

M U R A L

Mural là nền tảng hỗ trợ làm việc nhóm trên không gian mạng. Chương trình sẽ sử dụng Mural là công cụ hỗ trợ cho việc thảo luận, đưa ra sáng kiến, và trình bày

Hướng dẫn cài đặt và sử dụng: https://youtu.be/m_x5Tr6tfjA

Zoom là nền tảng tổ chức các hội nghị, cuộc họp trực tuyến. Đây sẽ là kênh tổ chức tất cả các hoạt động của sự kiện Hackathon

Hướng dẫn cài đặt và sử dụng: <https://youtu.be/DKc9zvUeb4U>



LỘ TRÌNH THỰC HIỆN



KHUNG THỜI GIAN 48H HACKATHON VÀ THUYẾT TRÌNH Ý TƯỞNG

NGÀY 1 (03/12)

19:00 – 21:30: Khai mạc chương trình

- Chào mừng và giới thiệu
- Giới thiệu các đội, người điều phối, chuyên gia đồng hành, cố vấn kỹ thuật
- Giới thiệu các xu hướng các sáng kiến xã hội trong khu vực Châu Á
- Công bố các thách thức và thể lệ
- Các nhóm gặp mặt

NGÀY 2 (04/12)

Làm việc theo 5 bước quy trình design thinking

- 08:00 – 08:15 Check in và ice-breaking
- 08:15 – 09:00 Giới thiệu về quy trình tư duy thiết kế
- 09:00 – 15:00 Làm việc theo đội
- 15:00 – 17:00 Phiên kết nối với cố vấn
- 17:00 – 19:00 Làm việc theo đội

NGÀY 3 (05/12)

Ngày thuyết trình ý tưởng

- 08:00 – 08:10 Check in
- 08:10 – 08:30 Giới thiệu dự án MSME Digital Upskilling
- 08:30 – 10:00 Tiếp tục làm việc theo đội
- 10:00 – 12:00 Phiên kết nối với cố vấn
- 12:00 – 15:00 Tiếp tục làm việc theo đội
- 16:00 – 19:00 Thuyết trình ý tưởng

CÁC THÁCH THỨC CỦA CHƯƠNG TRÌNH

1	Làm thế nào để SIB có đủ vốn lưu động/đảm bảo dòng tiền để tiếp tục hoạt động trong giai đoạn từ nay đến hết 2022?
2	Làm sao để SIB vừa tiếp tục các hỗ trợ cho cộng đồng yếu thế (nông hộ nghèo, DTTS, trẻ em, người khuyết tật...) vừa duy trì hoạt động của doanh nghiệp?
3	Làm sao SIB có thể bảo vệ sức khỏe, việc làm và sự gắn kết/hỗ trợ với người lao động/nhân viên trong đại dịch?
4	Làm thế nào kiểm soát được chất lượng các khâu trong chuỗi giá trị trong giai đoạn giãn cách?
5	Làm thế nào duy trì hoạt động sản xuất đối với các DN có hoạt động phân tán ở nhiều địa phương?
6	Làm thế nào để giảm thiểu bao bì dùng 1 lần khi khách đặt hàng online?
7	Làm sao SIB có thể ứng dụng công nghệ và chuyển đổi số thành công trong giai đoạn từ nay đến hết 2022?
8	Làm thế nào để SIB tìm kiếm và tiếp cận thành công các đối tác kinh doanh trong và ngoài nước trên nền tảng trực tuyến?
9	Làm sao để giúp chủ doanh nghiệp có thể biến nguy thành cơ, tìm được hướng phát triển mới, xây dựng mô hình kinh doanh hiệu quả cho doanh nghiệp?
10	Làm thế nào để SIBs tăng cường hợp tác đối tác trong và sau đại dịch?

CẤU TRÚC MỘT ĐỘI THAM DỰ

Đội Hackathon:

- 3 - 5 SIB tham dự
- 1 người điều phối
- 1 huấn luyện viên

Cố vấn
kỹ
thuật

Cố vấn
kỹ
thuật

Cố vấn
kỹ
thuật

Cố vấn
kỹ
thuật

Một đội tham dự Hackathon bao gồm 3 – 5 doanh nghiệp có cùng mong muốn giải quyết một thách thức do chương trình đặt ra. Đội sẽ được đồng hành bởi 1 người điều phối hoạt động và 1 huấn luyện viên là người có kinh nghiệm trong lĩnh vực kinh doanh.

Ngoài ra các đội còn được hỗ trợ bởi một ban cố vấn kỹ thuật gồm các chuyên gia trong các lĩnh vực khác nhau (tài chính, quản trị tổ chức, chuyển đổi số...)

NGƯỜI ĐIỀU PHỐI

Mỗi đội sẽ có một **Người điều phối** có nhiệm vụ dẫn dắt các đội chơi và huấn luyện viên thực hiện đầy đủ 5 bước của quy trình Tư duy thiết kế. Bao gồm cả các hoạt động check-in và ice-breaking. Người điều phối cần đảm bảo việc điều phối thảo luận và giám sát thời gian được thực hiện hiệu quả, giúp các đội hoàn thành được nhiệm vụ ở mỗi bước đúng theo tinh thần của tư duy thiết kế



CHUYÊN GIA ĐỒNG HÀNH

Chuyên gia đồng hành của mỗi đội là một người có chuyên môn và kinh nghiệm kinh doanh trong lĩnh vực và vấn đề mà đội tìm cách giải quyết. Nhiệm vụ của huấn luyện viên là đặt những câu hỏi mang tính gợi mở để các thành viên trong đội tư duy, thảo luận. Đồng thời cũng cung cấp những thông tin chuyên sâu trong lĩnh vực để họ tham khảo. **Lưu ý: Chuyên gia đồng hành không được đưa ra giải pháp cho các đội.**



CỔ VẤN KỸ THUẬT

Cổ vấn kỹ thuật là người đưa ra các lời khuyên về mặt chuyên môn, kỹ thuật theo các chủ đề (Ví dụ: quản trị nhân sự, quản trị tổ chức, tài chính, gây quỹ, chuyển đổi số...) **cho tất cả các đội**. Các cổ vấn sẽ có mặt theo khung thời gian nhất định vào ngày thứ 2 của sự kiện, tại phòng họp chính trên Zoom. Trong thời gian đó, các đội sẽ rời khỏi phòng họp nhỏ để đặt câu hỏi cho các chuyên gia.



TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SÁNG KIẾN

Tính khả thi: Có khả năng thực hiện trong thời gian ngắn (3 tháng)

Tính hiệu quả: Giải pháp có thể giải quyết được thách thức đưa ra không?

Sáng tạo: Giải pháp mang tính mới, đột phá

Đội ngũ: Đội ngũ thực hiện có cam kết, có năng lực thực hiện

Đội có kế hoạch huy động nguồn lực tài chính để triển khai



LƯU Ý

Hoạt động của các đội không cần thiết phải cố định theo khung thời gian của chương trình. Sau khi lễ khai mạc diễn ra, mỗi đội có tổng thời gian là gần 48h để thực hiện tất cả các bước của quy trình tư duy thiết kế nhằm ra được sản phẩm cuối cùng

Các cố vấn kỹ thuật không có mặt trong toàn bộ thời gian của chương trình. Mỗi cố vấn sẽ chỉ có mặt ở 1 trong 2 phiên kết nối với cố vấn ở ngày thứ 2. Vì vậy các đội cần tranh thủ thời gian để tham khảo ý kiến các chuyên gia.



GIỚI THIỆU VỀ TƯ DUY THIẾT KẾ (DESIGN THINKING)

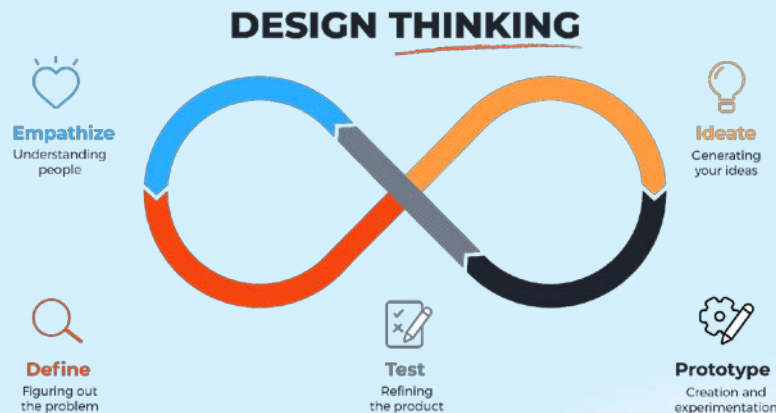
Tham khảo từ: [The Design Thinking Process – How does it work?](#)



Tư duy thiết kế (Design thinking) là một quy trình làm việc mô phỏng theo quá trình thực hiện các tác phẩm của một nhà thiết kế. Đây là một quy trình làm việc liên tục, không theo khuôn mẫu nhằm hiểu được được các thách thức, nhu cầu của đối tượng hướng đến và giải quyết các thách thức đấy bằng việc thiết kế nên một giải pháp, sản phẩm hoặc dịch vụ.

Quy trình này gồm 5 bước: Thấu cảm, Xác định nguyên nhân, Khởi tạo, Kiểm thử và Hiệu chỉnh.

Tư duy thiết kế là phương pháp tiếp cận hoàn hảo cho các tình huống mà thách thức không rõ ràng hoặc bạn gặp vấn đề chưa từng đối mặt.

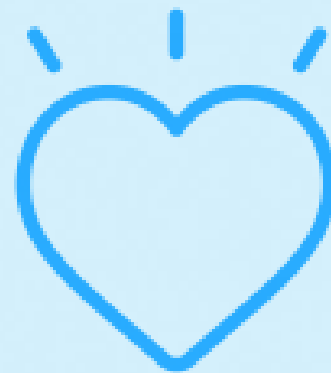


Empathize – thấu cảm

Sự thấu cảm rất quan trọng đối với quá trình tư duy thiết kế. Nó cho phép các “nhà thiết kế” của giải pháp bước ra ngoài thành kiến của riêng họ để tìm ra chính xác những gì đối tượng mà họ hướng đến mong muốn.

Sự thấu cảm này có thể đạt được bằng cách tham khảo ý kiến của các chuyên gia, những người có thể giúp cung cấp cái nhìn sâu sắc về vấn đề. Bằng cách liên lạc với những người thực sự giải quyết các vấn đề này hàng ngày, các “nhà thiết kế” hiểu được động lực và kinh nghiệm của họ.

Bước thực hành thấu cảm nên được tiến hành trước ngày sự kiện Hackathon chính thức diễn ra. Nhờ vậy thành viên các đội sẽ có thêm thời gian để phỏng vấn, cũng như thực sự hiểu nhu cầu của những người mà giải pháp hướng đến. Thời gian trong sự kiện chính sẽ chỉ dành để tập hợp lại thông tin mà các thành viên trong đội đã thu thập được.





Phỏng vấn và sử dụng bản đồ thấu cảm (Empathy map)

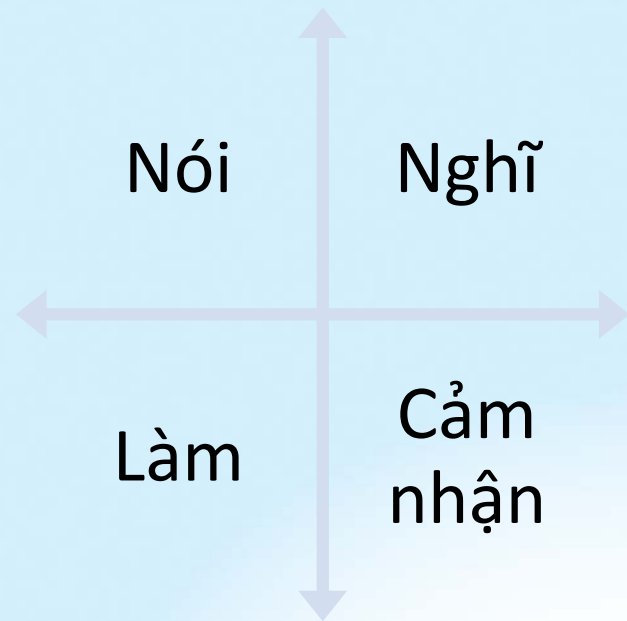
Buổi phỏng vấn có thể bắt đầu bằng câu hỏi:

- “Vấn đề của anh/chị trong [tình huống/bối cảnh] là gì?”.

Sau đó sử dụng các câu hỏi mang tính gợi mở để họ đưa ra câu trả lời. Lưu ý tránh những câu hỏi mang tính, định hướng và áp đặt, dựa trên suy nghĩ cá nhân của người hỏi.

Bản đồ thấu cảm là một công cụ hiệu quả để các đội phỏng vấn cũng như thu thập thông tin trong bước này. Bản đồ này bao gồm 4 phần:

- Nói: Họ nói gì về vấn đề họ đang gặp phải
- Nghĩ: Họ nghĩ gì về vấn đề đấy (nguyên nhân, giải pháp...)
- Làm: Họ đã, đang và sẽ hành động thế nào để giải quyết vấn đề. Có hiệu quả không?
- Cảm nhận: Cảm xúc của họ hiện nay ra sao? Hi vọng, lo lắng, bi quan...



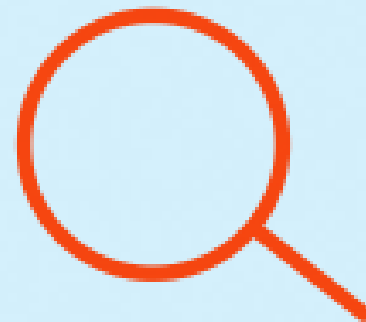
Define – Xác định nguyên nhân

Trong giai đoạn xác định nguyên nhân, bạn cần tập hợp thông tin mà bạn và đội của mình đã thu thập được trong giai đoạn thấu cảm và thực hiện một số phân tích để giúp bạn xác định vấn đề cốt lõi.

Nhưng điều quan trọng cần nhớ là bạn nên tiếp tục suy nghĩ về vấn đề theo hướng lấy con người làm trung tâm (human-centered). Bằng cách sử dụng những phát hiện từ giai đoạn thấu cảm, bạn sẽ có thể xác định vấn đề theo cách giữ mọi người là trung tâm của giải pháp.

Hai câu hỏi quan trọng cần đặt ra trong bước này:

- Chúng ta có thể làm gì để giúp họ?
- [Đối tượng hướng đến] CẦN [Giải pháp] VÌ NẾU KHÔNG CÓ NÓ THÌ HỌ SẼ [Vấn đề họ đối mặt]

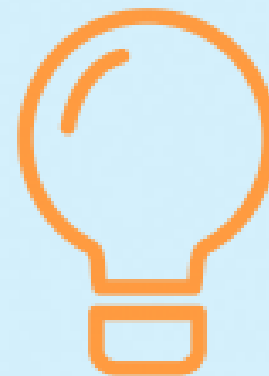


Ideate – Khởi tạo giải pháp

Sau khi mỗi người trong nhóm đã đưa ra ý kiến riêng về hiểu biết về đối tượng mà nhóm hướng đến cũng như các vấn đề của họ, cả đội cùng thảo luận và đưa ra bức tranh chung về vấn đề cốt lõi cần giải quyết. Bây giờ là lúc khởi tạo ra giải pháp cho vấn đề mà đội đặt ra.

Có nhiều cách khác nhau để khởi tạo ra giải pháp. Nhưng bạn nên cố gắng thu thập càng nhiều ý tưởng càng tốt. Sau đó thu thập phản hồi và góp ý về các ý tưởng để chọn ra một giải pháp chung và vẽ mô tả về giải pháp đấy.

Mục tiêu của bước này không phải để tạo ra một giải pháp/ sản phẩm hoàn hảo mà là để hình thành ra một phiên bản khả dụng tối thiểu nhất cho bước kiểm thử tiếp theo đây.

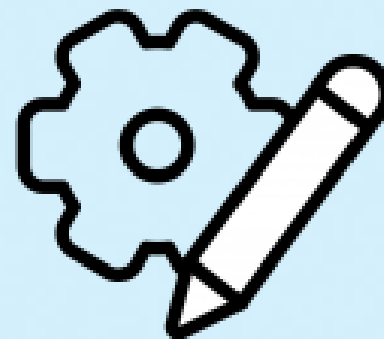


Prototype – Kiểm thử giải pháp

Trong giai đoạn này, một số phiên bản đơn giản nhất của giải pháp/ sản phẩm được hình thành. Phiên bản này có thể tập trung vào các hoạt động/tính năng cơ bản của giải pháp/sản phẩm nhằm giải quyết các vấn đề được xác định trong các giai đoạn thấu cảm, xác định vấn đề và khởi tạo.

Việc kiểm thử có thể được tiến hành thông qua việc phỏng vấn và lấy ý kiến phản hồi từ các đối tượng mà giải pháp hướng đến. Hoặc cho họ sử dụng thử nếu giải pháp được hình thành dưới dạng một sản phẩm/ dịch vụ.

Quá trình này cần được thực hiện liên tục và nhiều nhất có thể trong khung thời gian cho phép nhằm thu thập được nhiều phản hồi nhất để hoàn thiện giải pháp.



Test – Hiệu chỉnh giải pháp

Trong giai đoạn này, nhóm của bạn sẽ kiểm tra giải pháp/ sản phẩm một cách nghiêm ngặt bằng cách sử dụng các kết quả phản hồi có được từ bước kiểm thử.

Mặc dù đây là giai đoạn cuối cùng của tư duy thiết kế, nhưng điều quan trọng cần lưu ý là đây không phải là nơi kết thúc. Vì quá trình tư duy thiết kế là lặp đi lặp lại, kết quả được tạo ra từ việc kiểm thử thường dẫn đến những phát hiện mới về các vấn đề bạn đang cố gắng giải quyết. Điều này có nghĩa là bạn có thể thường xuyên quay lại và xem lại các giai đoạn tư duy thiết kế khác để có thể tinh chỉnh giải pháp/ sản phẩm sao cho hiệu quả nhất có thể.

Sự quay lại các bước trước đó hay sự điều chỉnh giải pháp/ sản phẩm không nên được coi là một sự thất bại. Đây là một quá trình tất yếu cần phải diễn ra





THÔNG TIN LIÊN HỆ

Ban tổ chức chương trình Én Xanh 2021

Trung tâm Hỗ trợ sáng kiến Phục vụ cộng đồng (CSIP)

Điện thoại: (84-24) 3537 8746

Email: chuongtrinhensexanh2021@gmail.com

Inbox: <https://sum.vn/4p8Nh>