



PLEX
22
Slutrapport



HELSINGBORG

Hex22 – 100 000 timmars hackande för den omtänksamma staden

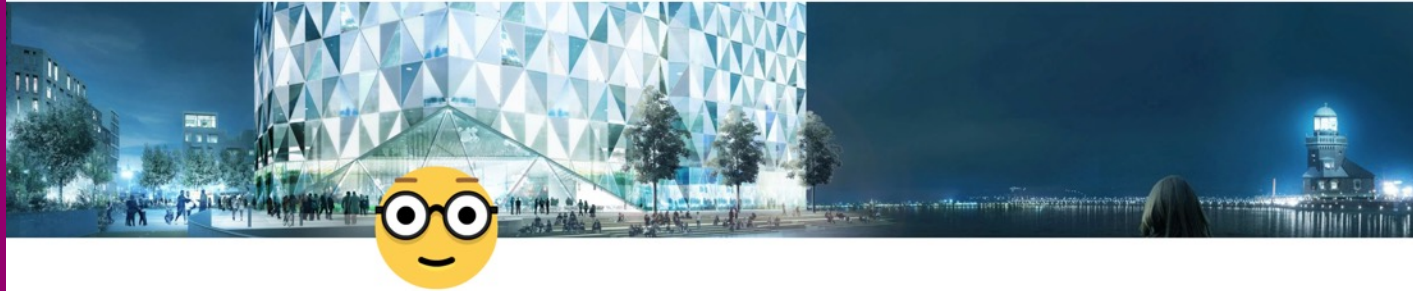
En innovationspilot för att hitta nya former att jobba tillsammans med andra aktörer samt att testa olika lösningar som är kopplade till stadens utmaningar

Innehåll

- Arbetsgruppen
- Bakgrund: Helsingborgs stads innovationsresa
- Varför Hex22?
- Beslut och inriktning
- Vad vi har gjort: våren 2021-hösten 2022
- Resultat
- Utvärdering
- Ekonomi
- Reflektioner/Lärdomar
- Förslag på nästa steg

Hex22 – 100.000 timmars hackand...

Search Try Notion



Hex22 – 100.000 timmars hackande för den omtänksamma staden

Under 22 dagar samlar Hex22 människor för att med tekniken som hävstång leka, lära och bygga de lösningar som kan fixa välfärden och göra världen till en bättre plats. Alla som vill något är välkomna att delta i eller arrangera föreläsningar, utbildningar, workshops, hackathons, knytkonferenser eller något helt annat. Arbeta hårt, ha kul, hitta vänner för livet – och gör stor skillnad.

- Hex22
- Program
- Aktivitet & Plats
- Arbetsprocess
- Partners
- Kontakta oss
- Watch Again

För er aktivitetsägare vänligen beskriv era aktiviteter här: [Programbeskrivning](#).

Se vilka aktiviteter som kommer ske finns under Hex22 → [PROGRAM](#)



Arbetsgruppen



MAX LARCOMBE

Enhetschef - Design och Innovation
@Helsingborgs stad



LOVISA SNEKKERSTEN

Community manager/projektledare
@Helsingborgs stad



KAJZA EKBLAD

Projektledare
@Helsingborgs stad



ELIN HEIDEMAN

LIA projekt/produktionsledning
@Yrkeshögskolan i Landskrona



JOAKIM JARDENBERG

Initiativtagare till Hex22



DAVID NILSSON STRÄNG

VD@HETCH



HELSINGBORG



HETCH

Bakgrund - Helsingborgs stads innovationsresa

I den innovationssatsning som Helsingborgs stad gör med H22 siktar vi på de stora, djärva förändringarna – det som kallas för radikal innovation. Denna ambition medför två viktiga förutsättningar som tydligt skiljer innovation från traditionell utveckling.

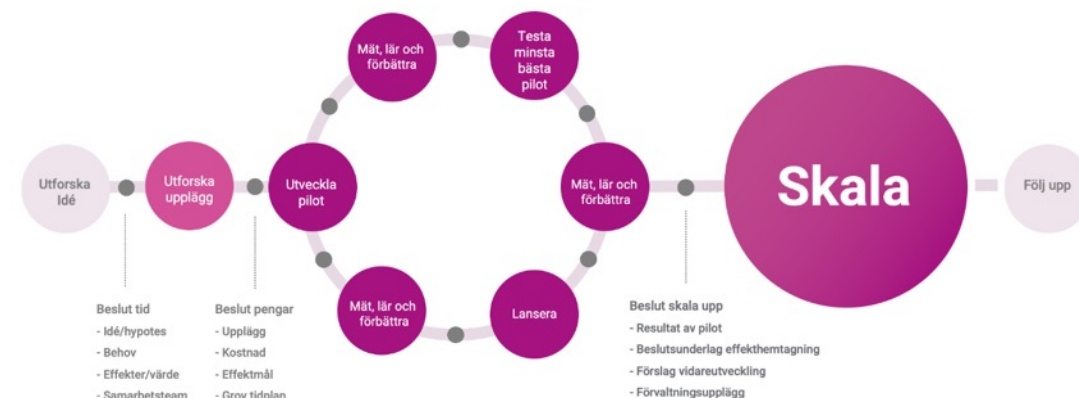
I traditionell utveckling avses vanligtvis en förbättring av något som redan finns, och därmed är det relativt lätt att synliggöra och räkna på effekten av den tänkta förändringen. Det är också relativt lätt att räkna på kostnaderna i form av tid, teknik eller andra resurser. Med ett underlag som jämför kostnaderna med de uppskattade effekterna är det lätt att göra en analys av initiativet. I förlängningen leder detta till att vi endast gör små förbättringar i det som redan finns – de stora, nya djärva förändringarna som skapar stort värde för användarna blir aldrig av.

När vi pratar om radikal innovation menar vi istället helt nya lösningar eller tjänster – saker som inte har tillämpats förut. Detta gör beslutsunderlaget mera osäkert; vi kan inte i förväg räkna ut vad det kommer att kosta och vi har ingen aning om vad det kan ge för effekt.

Genom att öronmärka pengar för innovation har Helsingborg skapat förutsättningar för att testa det helt oprövade. När vi skall orientera oss i något som inte gjorts förut behöver vi organisera för att navigera i osäkerhet.

Vi etablerar därför en innovationspilot där ett team jobbar autonomt för att i korta steg testa antagandet i den nya idén genom att tillämpa den i en enkel version skarpt i en avgränsad del av organisationen. Detta medför möjlighet att studera hur den funkar, och snabbt bedöma vad ett nästa steg bör vara – eller om antagandet inte ser ut att hålla och i så fall direkt lägga ner. Detta kallas ibland för "fail fast" – dvs att snabbt identifiera misslyckade idéer och lägga så lite pengar som möjligt på dem.

Upplägget för en pilot följer en logik enligt stadens innovationsmodell:



Hämtad från: [Vår innovationsmodell - Innovation i Helsingborg](#)

Varför Hex22?

Världen står inför många utmaningar, och med teknik och digitalisering finns oändliga möjligheter att skapa skalbara lösningar som bidrar till att världen blir en bättre plats.

Helsingborg har kommit långt i sin innovationsresa men det finns fortfarande mycket kvar att göra. Många av de utmaningar vi försöker lösa är inte unika för Helsingborg, utan finns i städer över hela Sverige. Genom att samarbeta med ett brett spektrum av aktörer från privat och offentlig sektor vill vi både utveckla nya lösningar och bygga en grund för fortsatt samarbete i framtiden.



Beslut och inriktning

Utifrån ovan togs inför sommaren 2021 ett beslut om att HETCH*, Helsingborgs stad och initiativtagaren Joakim Jardenberg skulle driva planeringen och genomförandet av Hex22; en form av "paraplyevent" med framåtlutande aktiviteter under H22.

Under hösten 2021 söktes, från stadens sida, medel för att driva Hex22 som en innovationspilot. Ansökan blev beviljad och i samband med det sattes två effektmål som arbetsgruppen kom överens om:

- Under Hex22 kommer det skapas och testas olika lösningar som är kopplade till stadens utmaningar.
- Hitta nya former för att jobba tillsammans med aktörer (kommuner, näringsliv, invånare etc.)

För att komma igång formulerade vi ett par rader (se nedan) och därefter handlade det om att sprida ordet och bjuda in andra att vara med.

Under 22 dagar samlar Hex22 människor för att med tekniken som hävstång leka, lära och bygga de lösningar som kan fixa välfärden och göra världen till en bättre plats. Alla som vill något är välkomna att delta i eller arrangera föreläsningar, utbildningar, workshops, hackathons, knytkonferenser eller något helt annat. Arbeta hårt, ha kul, hitta vänner för livet – och göra stor skillnad.

Vår inställning har varit att ta ett inledande samtal med alla som visat intresse. Under samtalen berättade vi om vår ambition, våra kriterier och fick då veta hur stort intresse det fanns att delta. Genom denna process fick vi veta om det fanns något att bygga vidare på.

För att kunna delta som aktör satte vi följande kriterier:

- 1 **Digitalisering** – och teknik i vid bemärkelse
- 2 **Samverkan** – öppet samskapande
- 3 **Samhällsnytta** – bra för världen och människor
- 4 **Innovation** – nya grejor eller på nytt sätt



*HETCH är en icke-vinstdrivande organisation och en community för nystartade techbolag, växande företag och innovationsteam från etablerade bolag. Deras mål är att skapa den mest inspirerande mötesplatsen för alla som vill utvecklas och lösa problem. Mer på:

www.hetch.se

Vad vi har gjort, våren 2021-hösten 2022

Våren 2021

- Team Design och innovation (Hbg Works) funderar över möjliga inslag under H22 City Expo. Joakim Jardenberg berättar om sin vision med Hex22 (som han vidare presenterat för HETCH). En dialog förs om möjligheten att samköra.
- Inför sommaren tas beslut om att genomföra Hex22 tillsammans och partnersavtal tecknas mellan GetAI (där Joakim vid tidpunkten jobbar) och H22.
- Wihlborgs och HETCH har i överenskommelse med Joakim sagt okej till att Hex22 utgår från deras lokaler i Prismahuset, Oceanhamnen.

Tidig höst 2021

- Joakim fortsätter, i egenskap av initiativtagare, diskussionerna med Wihlborgs och HETCH för att undersöka vidare vilka möjligheter som finns med lokaler under H22.
- Lovisa och Max, från staden, utvecklar tillsammans med Joakim ett första ramverk/koncept för Hex22.
- Lovisa och Max söker innovationsmedel från Helsingborgs stads innovationsråd. Hex22 får ok som innovationspilot och medlen öronmärks för en projektledartjänst.
- Ordet om Hex22 börjar spridas i olika forum. Däribland bjuder vi in till townhalls varje månad den 22e för att berätta om konceptet och bjuda in andra att vara med.
- Notion sätts upp som en gemensam arbetsyta. De som är nyfikna kan skriva upp sig på en intresselista och fylla i vad de själva vill bidra med och/eller delta i.

Senhöst 2021

- Kajza anställs och blir projektledare. Hon har tidigare arbetat på Hetch och har viktiga kopplingar dit. Hon och Lovisa börjar från och med december att jobba mer aktivt med Hex22. I början handlar det om att få koll på vad som är bestämt mellan HETCH, staden, GetAI och Wihlborgs. Därefter att; konkretisera, sätta en roadmap och struktur för arbetet framåt.
- HETCH tar över partnerskapet från GetAI och blir huvudansvariga för planering och genomförande, med staden som drivande part. Joakim är fortsatt med, men går allteftersom över i en mer rådgivande roll.
- Några har varit tidiga med att räkna upp handen att de vill vara med och inför juledigheterna finns några aktiviteter inskrivna i tidslinjen. Dessa sätter en bra ton för vad vi vill skapa och som ett mer konkret exempel kan Visionsfondens innovationshack nämnas.

Början av 2022

- Samtal med potentiella aktörer; berätta om upplägget och spåna kring aktiviteter.
- Kick off med HETCH community. Presentera Hex22 och bjuda in huset att delta och/eller bidra med aktiviteter.
- Undersöka och kontakta möjliga partners.
- Inleda samtal med partnersansvariga från H22 (som sedan löper fram till genomförandet). Vilka partners kan/bör vara en del av Hex22? Hur ser programinnehållet ut?
- Skissa på lokalerna och inventera vad som finns på plats.
- Utforska möjligheten att ta emot praktikant(er)

Våren 2022

- Elin som gör sin sista termin på eventkoordinatorutbildningen i Landskrona börjar sin LIA (lärande i arbete) hos oss.
- Nästa steg med aktiviteterna tas. Fokus på att färdigställa programbeskrivningar och sätta koncepten.
- Fortsatt inventering av lokaler. Ta fram mer detaljerade skisser och anpassa dem efter respektive aktivitet.
- Lista vad som behöver hyras och köpas in.
- Kontakta möjliga sponsorer.
- Efterfråga volontärer; kolla med olika skolor, föreningar osv.
- Beslut om att skicka ut två fakturor till aktörer, en delfaktura inför och en delfaktura efter genomförandet. Om man som aktör ställer in så tas 50% av kostnaden ut av Hex22 (för att säkra ekonomin).
- Löpande: hantera samtal, mejl etc. som hamnat hos oss felaktigt och guida vidare. Mycket synk med allt och alla generellt.

Maj-juni 2022

- Kommunera Hex22 i sociala kanaler.
- Utskick delfaktura 1 till alla aktörer
- Färdigställa skisser för respektive aktivitet
- Inhandling, sista beställning och upphämtning av grejor
- Fortsätta få in sponsorer
- Fortsätta få in volontärer. Sätta scheman och skicka ut info om upplägget.
- Sätta scheman för arbetsgruppen samt involvera Design och innovation teamet (Hbg Works) mer i upplägget.
- Hantera ändringar och inställda aktiviteter.
- Riggning och praktiska förberedelser på plats
- Genomförande av Hex22, 30 maj-20 juni
- Avriggning samt återlämning av möbler/grejor.

Juli- augusti 2022

- Utskick delfaktura 2 till alla aktörer samt betala fakturor
- Skriva intyg till alla volontärer
- Utvärdering arbetsgruppen
- Tacka alla aktörer som varit med samt skicka ut utvärdering och samla in svar

Resultat

Mellan den 30 maj och 20 juni genomfördes 44 enskilda aktiviteter från 27 olika aktörer inom ramen för Hex22. Varje aktör var ansvarig för sin(a) aktivitet(er) och vi i Hex-teamet var med för att stötta i planeringen och möjliggöra ett riktigt bra genomförande i Prismahuset i Oceanhamnen (samt digitalt när det önskades). [Här finns](#) alla programpunkter samlade.

Under dessa aktiviteter hade vi cirka 1900 deltagare samt ett stort antal besökare som kom in för att titta runt på vad vi gjorde.

Hex22 gav deltagarna glädje, gemenskap och intresse av att driva fram innovation inom sina företag. Peppiga event, intressanta utställningar, bra seminarier och intensiva hackathons skapades under dessa tre veckor.

Många av aktörerna hade hoppats / trott att aktiviteterna skulle bjuda på mer besökare men trots detta var många nöjda med deras insats. Många trodde att fler antal besökare skulle ge mervärde till aktiviteterna, men i själva verket var man väldigt nöjd med att evenen blev exklusiva och kontakter och nätverk utbyttes. Många intressanta och bra samtal skapades mellan besökare och aktivitetsägare och med våra fyra kriterier *samskapande, innovation, digitalisering, samhällsnytta* anser vi att vi mötte alla våra kriterier genom varierande målgrupper.





Utvärdering

När vi utvärderade resultaten i förhållande till de två effektmålen diskuterade vi följande:

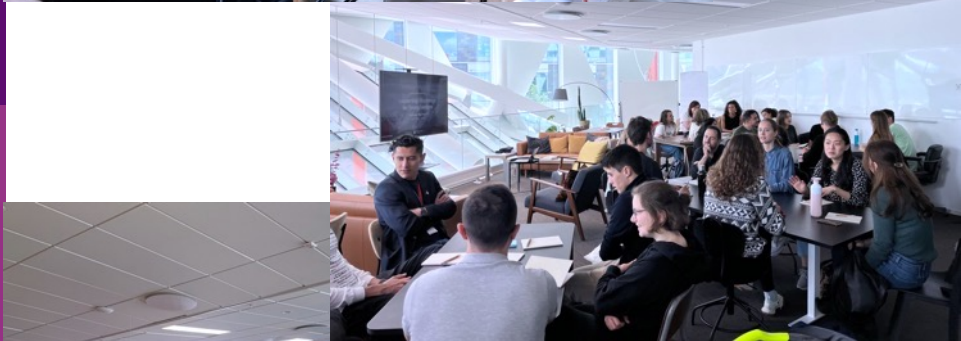
Under Hex22 kommer det skapas och testas olika lösningar som är kopplade till stadens utmaningar.

- Mängden aktiviteter som fokuserade på att skapa lösningar tillsammans var få jämfört med andra typer av aktiviteter som samtal, diskussioner, workshops etc.
- De aktiviteter som fokuserade på att skapa lösningar var mycket fokuserade på ett antal olika utmaningar för staden.
- Det fanns inte så mycket tid att testa lösningar under själva Hex22. De flesta aktörer som drev dessa aktiviteter planerar att göra det under sommaren/hösten, och tar vissa idéer vidare för att testa dem skarpt.

Hitta nya former för att jobba tillsammans med aktörer (kommuner, näringsliv, invånare etc.)

- Hex22 lyckades som ett paraplyevent, som samlade många olika aktörer och deltagare.
- Hex22 lyckades skapa möjligheten att hitta nya sätt att arbeta tillsammans. Det gav en anledning att göra något annorlunda och uppmuntra till samarbete mellan aktörer som kanske inte hade samarbetat så mycket tidigare.
- För de programpunkter som fokuserade mest på att sammanföra olika organisationer för att börja nya sätt att samarbeta, fanns det god representation från ett brett spektrum av människor. Detta var särskilt fallet med programpunkter som drevs av Helsingborgs stad.





En tydlig ambition från vår sida var redan från start att ha med aktörer och aktiviteter där det fanns en vilja att skapa något med en möjlig fortsättning. En viktig del i vårt arbete har därför varit att följa upp resultatet och nästa steg. Efter genomförandet av Hex22, i slutet av juni 2022, skickades en utvärdering ut till samtliga aktörer som drivit aktiviteter i en eller annan form. I utskicket ombads aktörerna svara på följande punkter/frågeställningar:

- Sammanfatta vad ni gjorde under aktiviteten och vem/vilka som deltog.
- Vad blev resultatet av aktiviteten?
- Vad är nästa steg? Hur kommer ni att ta det här arbetet vidare?
- Finns det något annat material; inspelning, dokumentation eller liknande som ni vill dela? (länka gärna).
- Kontaktuppgifter för den som vill veta mer.

Det samlade underlaget finns att läsa på hex22.se. Efter genomförandet av Hex22 samlades också arbetsgruppen för en utvärdering. Syftet då var att gå igenom vad vi har gjort, hur det har gått samt landa i ett förslag på nästa steg. Resultatet av den utvärderingen ligger till grund för denna projektrapport.

Ekonomi

Av de beviljade 500 000kr i innovationsmedel har följande använts:

Projektledare och produktionsledare. Löne- och anställningskostnader.	395 015 kr
Inköp av diverse material till Hex22	2104 kr
Total	397 119 kr

- Estimerad budget togs fram i april månad 2022. De estimerade summorna gjorde genom research men också av egna erfarenheter. Hade den estimerade summan varit korrekt hade vi legat på en vinst på endast 15 000 kr. Med det riktiga utfallet gick vi istället plus med 289 980 kr. Detta genom att vissa summor strypts, pressat priser samt att vissa poster togs bort.
- Innovationsmedel beviljades av Helsingborg stad med 500 000 kr.
- Aktivitetsägare ligger på samma summa som blev det korrekt utfallet.
- Partnerskap beräknades komma in med 37 500 kr men utfallet blev 0 kr.
- Sammanfattande vinst 298 980 kr kommer att föras över till nästkommande event Hex23.

För att finansiera Hex22 betalade de olika aktörerna pengar i förhållande till vad de ville hålla för programpunkt. Dessa pengar skulle täcka kostnaderna för sådant som teknisk utrustning (lampor, kameror, mikrofoner, tv-skärmar, tekniker), kaffe och fika till deltagarna, Hex22-märkning (skyltar, namnskyltar etc.) möbler och transport av material och diverse andra saker som ledde till att det blev ett lyckat evenemang.

Sammanfattning av hela budgeten:

Sammanställning utgifter	Estimerad budget	Budget
Totalt:	1 149 480	734 760

Sammanställning intäkter	Estimerad budget	Budget
Innovationsmedel (från Helsingborgs stad)	500 000	397 119
Aktivitetsägare	627 621	627 621
Partnerskap	37500	0
Totalt:	1 165 121	1 024 740

Resultat / vinst	Estimerad budget	Budget
Totalt:	15 641	289 980

Reflektioner/lärdomar

Arbetsgruppens samlade känsla är att vi är riktigt stolta över vad vi har gjort och hur vi har samarbetat. Vi har gjort något nytt och gått in med inställningen att vi testar, utvärderar och lägger grunden för något som har potentialen att bli ännu bättre. Här presenteras några punkter som vi ser kan utvecklas för en uppföljare till Hex22.

- **Färre (tydligare) mål och mer fokus på samarbete.** När vi började samtalen med potentiella aktörer var det tydligt att många efterfrågade ett tydligare samarbete med HETCH och/eller staden. Här ser vi att vi hade kunnat sätta en annan inriktning framåt som bygger mer på att vi gör ännu mer tillsammans med andra. Vidare tror på vi att våga avgränsa och sätta ännu skarpare mål för att skapa ännu mer verkstad.
- **Längden och antalet aktiviteter.** I den tidiga visionen av Hex22 var tanken att köra aktiviteter under 34 dagar, med start under expots första dag och med avslutning nästsista dagen (för att kunna vila och fira den 35e dagen). I samtal med de som skulle driva aktiviteter blev det uppenbart att det inte fanns ett intresse att driva några aktiviteter de två sista veckorna. Vi valde därför att gå från 34 till 22 dagar. Under dessa 22 dagar har vi fyllt de lokaler vi haft till förfogande. Vi gick in med inställningen att presentera ett smörgårdsbord. Dels för att möjliggöra för alla som ville göra grejor, men också för att känna av vad som passar i ett Hex-format. Utifrån syftet att göra tillsammans är vi dock väldigt överens om det bästa framåt är att köra Hex en kortare period (till exempel 7 dagar) och vidare tigha till genom att ha färre aktiviteter.



- **H22 – en bra igångsättare, men... H22 har verkligen fungerat som en injektion och samlande kraft.** Samtidigt ser vi vissa tendenser där aktörer velat vara med för att visa upp sig och "sälja". I vår arbetsprocess har vi varit noga med att lyfta fram syftet med vår satsning och att ambitionen är ha med aktiviteter där det finns en vilja att jobba vidare med ett nästa steg efter H22. Att göra Hex22 inom ramen för H22 har på så sätt varit väldigt bra och samtidigt utmanande. Som en första upplaga ser vi att det bra väger upp och ser att det finns flera aktörer som visat på en vilja att fortsätta på egenhand eller tillsammans med oss framåt.
- **Tänka om kring partnerskap.** Den initiala tanken var att söka partners som skulle gå in med ekonomiska medel för att stötta hela konceptet. Utöver att få in mer medel för att täcka projektets kostnader handlade det om att få en form av kvalitetsstämpel. Under projektets gång har det blivit allt tydligare att detta inte har varit ett optimalt upplägg, då intresset helt enkelt varit för svalt att vara med som partner. Framåt tror vi på att inte räkna med partnerskap för att få ihop en hållbar projektbudget.
- **Finansiering av projektet.** Utöver att försöka få in partners har det ekonomiska upplägget byggts på en "Robin Hood- princip", där de aktörer som driver aktiviteter och som har en större betalningsförmåga betalar mer och de som har en mer blygsam budget betalar mindre. I teorin ser vi att detta har varit en bra idé, men i praktiken ser vi att det inte var det helt optimalt. Framåt ser vi att det hade varit bättre att skapa olika "paket" med tillhörande prislapp oberoende av vem/vilka som står bakom själva aktiviteten.
- **En vilja att jobba öppet och tillsammans – hur då?** Visionen för Hex22 har hela tiden varit att jobba på ett transparent och inkluderande sätt där vi alla skapar tillsammans. Detta har påverkar beslut som t.ex. vilka plattformar vi valt att arbeta i. Däribland togs beslutet att jobba i Notion. Bra då det lever upp till det vi (Hex22 teamet) vill stå för, men samtidigt energi-/tidskrävande då det är nytt för många. Framåt ser vi att det är bra att fundera ett varv till när vi introducerar "nya" arbetssätt. Väger värdet upp mot tiden/energin som det tar att hantera?
- **Att hitta rätt människor.** En gemensam utmaning för många av aktörerna har varit att nå ut och fram till rätt människor. Vi har gjort vad vi kunnat för att matcha, men rent marknadsföringsmässigt har vi "lagt över" det på aktörerna själva. Vi hade en ambition om att få till en person som skulle jobba mer med kommunikation men vi lyckades inte få ihop det. Framåt ser vi att det skulle behövas lite mer kärlek när det kommer till att få med rätt folk. Det handlar mindre om traditionell marknadsföring och mer om att verkligen hitta "rätt" människor som ska delta/vara med och samarbeta.
- **Tänka till kring programläggningen utifrån vilka som ska delta.** Det här med tiderna har varit svårt. Vid programläggningen visade det sig tidigt att de flesta aktörer ville köra någon gång under måndag-fredag under de traditionella arbetstimmarerna (8-17). Från ett deltagandeperspektiv har det inte alltid varit det optimala. Här ser vi att det är viktigt att verkligen fundera över vem/vilka som är tänkta att komma och att anpassa tiderna efter det.



- **H22 besökare vs Hex22 deltagare.** En väldigt positiv grej med att köra Hex22 inom ramen av H22 har varit flödet av människor och att många kommit förbi spontant. Vi har haft oväntat många fina samtal där vi har kunnat berätta om HETCH verksamhet, Helsingborgs stads innovationsarbete och såklart lyfta alla Hex-aktiviteter. Vi ser att detta är kul och kan ge ringar på vattnet på många sätt. Samtidigt skapar det en viss splittring att vara en del av något större då det tar mycket tid och kraft att möta varje människa som kommer förbi. Framåt tror vi på att skapa något eget som är mer fristående, men att det kan finnas vissa aktiviteter som vänder sig mer mot en allmän och nyfiken publik.
- **Från arbetsgrupp till genomförandeorganisation.** I förberedelserna av Hex22 har vi kunnat jobba på bra som en mindre grupp. Under själva genomförandet har vi varit beroende av att fler är med och hjälper till. I och med H22 (då volontärer efterfrågades på många håll) och att expot ägde rum i samband med slut på terminen för skolorna och hög arbetsbelastning för många inför semestrarna har det varit utmanande att hitta volontärer. Till sist lyckades vi fylla schemat och här var den största framgången när vi fick ihop ett par personer som kunde jobba tillsammans vid ett flertal tillfällen. En förhoppning framåt är att kunna jobba ännu tigare med ett och samma gäng som är med under hela genomförandet.

Förslag på nästa steg

Den samlade bedömningen från arbetsgruppen är att vi tror på en fortsättning för Hex. I den första upplagan har vi utgått från ett "testa-tänk" och inför en eventuell uppföljare föreslår vi att man fokuserar på det som varit riktigt bra och bygger vidare på det.



Mer konkret föreslår vi:

- Att HETCH och Helsingborgs stad samlas i början av hösten 2022 för att gå igenom och "stänga" Hex22 och sedan sätta en gemensam målbild samt förväntningar för Hex23.
- Att Hex23 blir som en form av innovationsvecka med en tydlig röd tråd.
- Att bjuda in potentiella aktörer tidigt i processen. Vem/vilka vill vara med nästa år? Forma en styrgrupp/projektgrupp utifrån det, där HETCH projektleder.
- Att HETCH och Hbg Works teamen är aktiva i de aktiviteter som planeras.
- Att Hex23 möjliggörs av att alla aktörer bidrar med det de kan (talare, facilitering, lokaler, sponsring osv.)
- Att Hex23 har som ambition att utveckla samarbetet med aktörerna i huset, ex. restaurangen. "Kollektiva segrar" är grejen.
- Att Hex23 utgår mer från vad som finns på plats och hur möbleringen ser ut "idag", och på så sätt behöver lägga mindre kraft på ommöblering.
- Att Hex23 blir lite mindre konferens och ännu mer göra tillsammans. Fokus på att göra rätt saker snarare än att göra saker rätt.
- Att Hex23 har med något/några inslag för allmänheten (tänk typ Uppfinnardagen).
- Att Hex23 avslutas med en stor och gemensam demoday.

Sammanställt av:

Max Larcombe – max.larcombe@helsingborg.se

Stella Wong – stella.wong@helsingborg.se

Lovisa Snekkersten

Kajza Ekblad

Vid frågor

Max Larcombe – max.larcombe@helsingborg.se