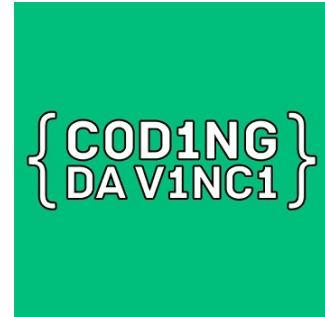


**Presseinformationen zur Preisverleihung:
Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon
Berlin, den 15.06.2014**



Coding Da Vinci - Der Kultur-Hackathon

Vom 26. April bis zum 06. Juli veranstalten die Deutsche Digitale Bibliothek, die Servicestelle Digitalisierung Berlin, die Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland den ersten deutschen Kultur-Hackathon Coding da Vinci in Berlin.

Ein Hackathon bringt interessierte Entwickler/innen, Gamesliebhaber/innen und Designer/innen zusammen, um gemeinsam aus offenen Daten und eigener Kreativität neue digitale Anwendungen wie Apps, Dienste und Visualisierungen zu skizzieren und umzusetzen. Offene Daten sind Datenbestände, die im Interesse der Gesellschaft ohne Einschränkung zur freien Nutzung, Weiterverbreitung und Weiterverwendung frei zugänglich gemacht werden, wie beispielsweise Lehrmaterial, Geodaten oder Verkehrsinformationen.

Zur Auftaktveranstaltung am 26./27. April wurden nun zum ersten Mal Digitalisate des kulturellen Erbes aus verschiedenen Kulturinstitutionen frei verfügbar und nutzbar gemacht. Darunter beispielsweise die Tierstimmen des Museums für Naturkunde, die Jüdischen Adressbücher der Zentral- und Landesbibliothek und das Ostberliner Fotoarchiv der Berlinischen Galerie. Bei der Auftaktveranstaltung wurden 26 Projekte für den Kulturbereich entwickelt, an denen die Teams zur Zeit weiterarbeiten. Bei der öffentlichen Preisverleihung am 06. Juli werden sie dem Publikum in Berlin vorgestellt.

Coding da Vinci möchte das Potential der digitalen Bestände von Kulturinstitutionen aufzeigen und das Thema Offene Daten im Kulturbereich vorantreiben. Neben kreativen und nützlichen Anwendungen ist es auch Ziel von Coding Da Vinci, die Entwickler-, Gamesliebhaber- und Designercommunity mit Museen, Archiven, Galerien und Bibliotheken untereinander zu vernetzen.

Die Ergebnisse von Coding Da Vinci werden unter einer offenen Lizenz für die weitere (Nach-) Nutzung veröffentlicht.

Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:

Helene Hahn | Projektleiterin | helene.hahn@okfn.org | www.okfn.de | Tel: +4930 57703666 2

----- Informationen zum Projekt -----

Projektlaufzeit: 26. April - 06. Juli 2014, Berlin

Rückblick auf die Auftaktveranstaltung am 26./27. April 2014

Zu Beginn der Veranstaltung stellten 16 [Kulturinstitutionen](#) 150 Teilnehmer/innen ihre Daten vor. Die [Deutsche Digitale Bibliothek](#) gab eine Einführung in die Nutzung ihrer [API](#). Es wurden Challenges (Herausforderungen) präsentiert, die den Teilnehmer/innen erste Anregungen zu ihren Projekten gegeben haben. Anschließend wurde mit den insgesamt 20 offenen Daten gearbeitet. Als zusätzlichen Anreiz wurden Workshops angeboten und Best-Practice-Projekte vorgestellt.

Aktuelle Projektphase: Zehn-Wochen-Sprint

Innerhalb des Sprints haben die Teams zehn Wochen Zeit, um ihre Projekte weiterzuentwickeln, mit zusätzlichen Datensätzen zu verknüpfen sowie anschaulich und verständlich darzustellen. Bei Fragen werden die Teams von den Veranstalter/innen und Kulturinstitutionen unterstützt. Eine Übersicht der Projekte gibt es im [Hackdash](#).

Öffentliche Preisverleihung am 06. Juli 2014

Alle Interessierten sind zur öffentlichen Preisverleihung am 06. Juli ins Jüdische Museum (Lindenstr. 9-14, 10969 Berlin) eingeladen. Wir freuen uns Teilnehmer/innen und interessiertes Publikum aus den Bereichen Kultur und Technik begrüßen zu können. Die Teams stellen ihre Arbeiten vor, anschließend werden die besten Projekte in fünf Preiskategorien von einer Jury prämiert.

Programm:

10:30 Uhr Einlass
11:00 Uhr Begrüßung
11:30 Uhr Präsentationen der Teams
14:00 Uhr Juryberatung & Snacks
15:00 Uhr Preisverleihung durch die Jury
16:00 Uhr Ende der Preisverleihung

Jury:

Gabriele Beger, Bibliotheksdirektorin der [Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg](#)
Thorsten Koch, Mathematiker, Entwickler, Leiter der [Servicestelle Digitalisierung Berlin](#)
Lydia Pintscher, Produktmanagerin Wikidata, [Wikimedia Deutschland](#)
Uwe Müller, Leiter Projektkoordination der [Deutschen Digitalen Bibliothek](#)
Anja Jentzsch, Projektleiterin eCloud, [Open Knowledge Foundation Deutschland](#)

Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:

Helene Hahn | Projektleiterin | helene.hahn@okfn.org | www.okfn.de | Tel: +4930 57703666 2

Preiskategorien

Most Technical
Most Useful
Best Design
Funniest Hack
Out of Competition

Preise

Arduinos & Tact Arduino Shield Sensoren
Coaching zum Thema deiner Wahl mit Marian Dörk, z.B. Datenvisualisierung & Projektentwicklung
Reise nach Amsterdam & Besichtigung des Rijksmuseums
Reise nach Hamburg zum Chaos Communication Congress 2014
Reise nach Weimar & UNESCO-Museums-Ticket

Die Preise werden von fünf Gewinnerteams gelost.

Termine:	06. Juli 2014
Ort der Preisverleihung:	JMB, Lindenstr. 9-14, 10969 Berlin
Webseite und Infos:	http://codingdavinci.de/
Anmeldung:	http://codingdavinci.de/anmeldung/
Twitter:	@codingdavinci
Hashtag:	#codingdavinci

----- Projekte der Teams -----

Insgesamt wurden 26 Projektideen entwickelt, die im [Hackdash](#) zu finden sind. Einige Projektideen stellen wir hier in alphabetischer Reihenfolge vor.

Bestimmungsschlüssel - Thomas Tursics, Stephan Klinger

Der Bestimmungsschlüssel als nutzerfreundliche Smartphone-App auf Basis der offenen JSON-Daten des Museum für Naturkunde Berlin hilft jedem Menschen dabei, Tiere näher zu bestimmen.

Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:

Helene Hahn | Projektleiterin | helene.hahn@okfn.org | www.okfn.de | Tel: +4930 57703666 2

Cyberbeetle - Kati Hyppa

Inspiziert von den Insektenscans des Naturkundemuseums entstand das Cyberbeetle-Projekt. Mit Programmier talent und Elektronik wird der Käfer neu zum Leben erweckt und kann auf äußere Einflüsse wie Musik oder Natur reagieren.

EthnoTier - Annika Blohm, Thomas Tursics, Daniel Mietchen

Das Projekt kombiniert das Tierstimmenarchiv des Museums für Naturkunde Berlin und das Musikinstrumentenarchiv des Ethnologischen Museums Berlin und bereitet diese kindgerecht für das iPad auf. Kinder können mit der App Tierstimmen und Musikinstrumente neu entdecken und in einem Orchester remixen.

EXT: chronos - Carsten Resch, Benedikt Seifert

Die Software versteht sich als Frontend-Applikation zur übersichtlichen Aufbereitung umfangreicher Chronologien/Historien zu Recherchezwecken oder auch für den populärwissenschaftlichen Sektor. Ereignisse werden entsprechend vom User definierten Filterkriterien auf einen Zeitstrahl projiziert und aggregiert.

insight - 19xx: Liste des schädlichen und unerwünschten Schrifttums - Kai Teuber, Jonas Parnow, Kristin Sprechert, Dierk Eichel, Daniel Bruckhardt, Jeremy Lewis, Clemens Wilding, Frederike Kaltheuner, Michael

Hintersonnleitner

“Die Liste des schädlichen und unerwünschten Schrifttums” wird im Projekt insight -19xx aufgegriffen. Autoren und Werke, die in der NS-Zeit verbannt wurden, werden neu ins Gedächtnis auf einer Webseite gerufen. Die vorhandenen Datensätze werden überprüft, korrigiert und aufgefüllt durch Datensätze der DDB und anderen. Sowohl die Gesamtheit der gut 4000 Schriftsteller wie 6000 Bücher sollen in ihrer Ganzheit repräsentiert werden, also auch einzelne betroffene Autoren.

Lebendige Liste - Thomas Fett, Christian Bromann, Knut Perseke, Marius Förster

Die „Liste der schädlichen und unerwünschten Schrifttums“ wird wieder zum Leben erweckt: Indem die 6000 Einträge jeweils mit einem gewissen Zeitabstand getwittert werden, bekommen vergessene Autoren und ihre Werke eine Stimme. Die statische Liste beginnt zu sprechen um zu erinnern.

MNEMOSYNE - Thomas Fett, Christian Bromann, Knut Perseke, Marius Förster

“Wie kann ich nach etwas suchen, dass ich nicht kenne?“, ist eine der Leitfragen des MNEMOSYNE-Projekts. Ziel ist es dem Betrachter ein Stöbern durch immer komplexer werdende Archive zu ermöglichen und Kulturschätze neu ins Gedächtnis zu rufen.

Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:

Helene Hahn I Projektleiterin I helene.hahn@okfn.org I www.okfn.de I Tel: +4930 57703666 2

Soundwal - Peter Pötsch, Martha Friedrich, Martin Adam, Jonas Rothe

We will create an Augmented Reality application that uses cards on a wall to produce audio impressions of international music instruments.

Überschneidungen von Lebensläufen in der GND der DNB - Sebastian Meier

Dieses Projekt visualisiert Überschneidungen von Personendaten anhand der Gemeinsamen Normdatei und schlüsselt auf, welche Personen sich begegnet und ob sie sich z.B. in ihren Werken gegenseitig beeinflusst haben könnten.

Vogelstimmenwecker - Christoph Hornig, Anne Weißschädel, Stephanie Weber

Ziel des Projekts ist es, ornithologische Laien spielerisch für die Vielfalt der Vogelarten in Deutschland zu begeistern. Dies geschieht über eine Android-App, in der eine Vogelstimme als Wecker abgespielt wird und dieser erst verstummt, wenn der richtige Name zugeordnet wurde.

----- Institutionen und Daten -----

Die Daten werden von verschiedenen Kulturinstitutionen bereitgestellt, die den Teams für ihre Projekte in Form von Metadaten, Bildern, Audio- und Videodateien zur Verfügung stehen. Eine Übersicht über alle Datensätze finden Sie auf der [Webseite](#).

Institutionen, die Daten zur Verfügung stellen:

[API der Deutschen Digitalen Bibliothek](#)

[Berlinische Galerie](#)

[Botanische Gärten und Botanisches Museum Berlin-Dahlem](#)

[DARIAH-DE](#)

[Deutsche Nationalbibliothek](#)

[Ernst-Haeckel-Haus der Friedrich-Schiller-Universität Jena](#)

[Ethnologisches Museum Berlin](#)

[Georg-Eckert-Institut](#)

[Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel](#)

[Landesarchiv Baden-Württemberg](#)

[Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte Berlin](#)

[Museum für Naturkunde Berlin](#)

[Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz](#)

[Stadtmuseum Berlin](#)

[Steinheim Institut](#)

[Zentral- und Landesbibliothek Berlin](#)

Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:

Helene Hahn | Projektleiterin | helene.hahn@okfn.org | www.okfn.de | Tel: +4930 57703666 2