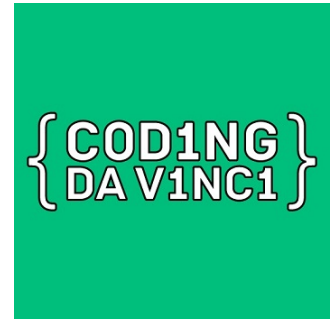


**Presseinformationen zur Preisverleihung am 6. Juli:  
Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon  
Berlin, den 15.06.2014**



## 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 und die Jüdischen Adressbücher der Zentral- und Landesbibliothek Berlin. Es 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](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://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](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://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.

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

## **Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:**

Helene Hahn | Projektleiterin | [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://www.okfn.de) | Tel: +4930 57703666 2

## ----- Statements der Veranstalter-----

### **Deutsche Digitale Bibliothek:**

“Die Deutsche Digitale Bibliothek stellt über ihr API Metadaten von über 100 Kultureinrichtungen zur Verfügung. Das immense Potenzial von Kulturdaten für digitale Anwendungen zeigt sich an dem großen Interesse am ersten deutschen Kulturhackathon. Beide Welten – Kultur und Digitales – profitieren von einander.“, so Frank Frischmuth, Geschäftsführer der Deutschen Digitalen Bibliothek.

### **Servicestelle Digitalisierung Berlin:**

“Coding da Vinci bringt Coder und Kultureinrichtungen zu einem gleichberechtigten Dialog zusammen und zeigt, was interessierte Nutzer aus offenen Kulturdaten machen. Wir wünschen uns neue Ideen, neue Zugänge zum digitalen Kulturerbe: vielfältige Verbindungen von und zu unterschiedlichsten Objekten.“, sagt Beate Rusch, Stellvertretende Projektleiterin der Servicestelle Digitalisierung Berlin.

### **Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.:**

“Unser kulturelles Erbe besser erlebbar, verknüpfbar und zugänglich machen! Mit Coding da Vinci wollen wir Kulturinstitutionen darin ermutigen, ihre digitalen Bestände als offene Daten für die Öffentlichkeit nutzbar zu machen. Dadurch geben sie den kreativen Menschen von heute Werkzeuge in die Hand, um zusätzlichen kulturellen und auch wirtschaftlichen Mehrwert zu schaffen.“, so Helene Hahn, Coding da Vinci-Projektleiterin des Open Knowledge Foundation Deutschland e.V..

### **Wikimedia Deutschland e.V.:**

“Wikimedia Deutschland möchte helfen, Vorbehalte zwischen der Coder-Community, die das Kulturerbe womöglich nur als analogen Staubhaufen wahrnimmt, und der Gemeinschaft der Gedächtniseinrichtungen, die die Profanisierung der Kulturen zwischen Bits und Bytes fürchten, abzubauen. Mit dem Kultur-Hackathon Coding da Vinci haben wir nicht nur eine Plattform der Begegnung geschaffen, sondern können auch darüber sprechen. Denn die Ergebnisse des Hackathons sind Anwendungen, die Coder und Archivare verführen werden, mehr davon zu wollen.“, hofft Barbara Fischer (Kuratorin für Kulturpartnerschaften für Wikimedia Deutschland)

### **Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:**

Helene Hahn | Projektleiterin | [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://www.okfn.de) | Tel: +4930 57703666 2

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

Insgesamt wurden 26 Projektideen entwickelt, die an dieser Stelle kurz in alphabetischen Reihenfolge vorgestellt werden. Online sind diese im [Hackdash](#) zu finden sind. Im Gegensatz zu anderen Hackathons handelt es sich hierbei um fortgeschrittene bzw. fertig entwickelte Projekte.

### **#24hKriegskind - about the first world war - Luiza Mello, Zwetana Penova, Aurelius Wendelken, Viktor Schlüter, Tine Borlande, Nadine Stammen**

Anschauliche Aufarbeitung des Kriegsalltags im ersten Weltkrieg mittels der Daten der Europeana.

### **#openddb: DDB API für YaCy - Michael Peter Christen**

Die Deutsche Digitale Bibliothek bietet eine API an. Das Projekt versucht in YaCy diese API serverseitig zu implementieren. Es wird sich auf eine Teilmenge der API-Funktionen konzentriert, welche von anderen #codingdavinci Projekten in ihren Client-Anwendungen genutzt wird.

### **Alt-Berlin: die historische Entwicklung Berlins - Claus Höfele**

Die Bilder des Stadtmuseums Berlin mit geographischen Koordinaten und animiert basierend auf der Entstehungszeit der abgebildeten Gebäude.

### **Animal Voice II - Sebastian Meier**

Das Projekt möchte ein spielerisches Interface zu der Datenbank der Tierstimmen herstellen.

### **App: Verbotene Autoren - Anna Neovesky, Julius Peinelt**

Dieses Projekt reichert verbotene Werke und Autoren der NS-Zeit mit weiterführenden Informationen an und machen diese greifbarer.

### **Berlin - 50 Jahre später - Erik Woitschig**

Dank der Veröffentlichung alter Ostberliner Aufnahmen der Berlinischen Galerie wird ein Vergleich erstellt: (Ost-)Berlin 1965 und heute, entweder nebeneinander oder augmented direkt in Streetview - wenn möglich.

### **Bestimmungsschlüssel - Thomas Tursics, Stephan Klinger**

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

### **Cyberbeetle - Kati Hyppa**

Inspiziert von den Insektenscans des Naturkundemuseums entstand das

### **Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:**

Helene Hahn | Projektleiterin | [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://www.okfn.de) | Tel: +4930 57703666 2

Cyberbeetle-Projekt. Mit Programmiertalent und Elektronik wird der Käfer neu zum Leben erweckt und kann auf äußere Einflüsse wie Musik oder Natur reagieren.

#### **DDB API Client - Christian Bromann**

Mit der DDB API können Entwickler über verschiedene Plattformen auf Daten zugreifen - außer JavaScript! Das Projekt arbeitet an einem Javascript rest client für die DDB API.

#### **DLC-Joomla - Burghard Britzke**

Digital-Library-Content-Plugin für das CMS Joomla. DLC-Joomla visualisiert als Inhalte aus der Deutschen Digitalen Bibliothek oder alternativ der Europeana innerhalb eines Moduls oder in anderer Form. Die Inhalte werden zufällig aus einer Recherche ausgewählt, die zu dem der aktuellen Webseite passen.

#### **DDBRest Projekt - Christian Bromann**

Das Projekt arbeitet an einem Javascript Rest Client für die DDB API, damit Entwickler auch über Javascript auf die Daten der API zugreifen können.

#### **DNB Explorer - 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.

#### **EthnoBand - Thomas Fett**

Nutze dein Device, um mittels verschiedener Instrumente aus aller Welt mit anderen Musik zu machen.

#### **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, Andreas Christoph, André Karliczek**

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.

#### **Goethe2Go - geotagging meets gamification - Andreas Leicher, Bela Buchner, Jannik Müller, Johannes Loecker**

Dieses Spiel verbindet das virtuelle Kulturerbe mit der realen Welt und zeigt dem Nutzer interessante, kulturträchtige Orte in seiner Stadt. außerdem können Daten

#### **Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:**

Helene Hahn | Projektleiterin | [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://www.okfn.de) | Tel: +4930 57703666 2

mittels Crowdsourcing angereicht und an die Kulturinstitutionen zurückgespielt werden.

**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.

**Intuitive Tierstimmen-Installation - Peter Pötsch, Stephanie Weber**

Das Projekt möchte eine interaktive Multimedia-Installation im Museum für Naturkunde Berlin verwirklichen. In dieser Installation geht der Besucher durch einen Raum und erfährt die verschiedenen Tierstimmen im Kontext, gestartet werden die Stimmen durch einen Arduino-Bewegungssensor.

**Kachelung zum Zoomen der Insektenkastenbilder aus dem Naturkundemuseum - Daniel Mietchen, Alexander Kroupa, Falko Gloeckler, Gregor Hagedorn**

Die Insektenkastenbilder aus dem Museum sind sehr groß und daher im klassischen Viewer nicht gut zu betrachten. Ähnliche Probleme sind in der Kartographie durch Kachelung gelöst worden, d.h. eine Karte wird in einzelne kleine Kacheln zerlegt, welche einzeln gezoomt werden können. Nun geht das auch mit den Insektenkastenbildern.

**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.

**NS-Buchverbotsliste Audiovisuell - Erik Woitschig**

3D A/V Installation

**Poetic Relief - Florian Idelberger, Noa Rave, Ruperta Steinwender**

Das Projekt Poetic Relief möchte einen neuen Zugang zu den Inschriften der epigraphischen Datenbank schaffen - mit einem Fokus auf ansprechende Darstellung

**Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:**

Helene Hahn | Projektleiterin | [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://www.okfn.de) | Tel: +4930 57703666 2

und Hervorhebung der jüdischen Inschriften.

### **SnatchTheCultureAPI / SnatchTheCultureGame - Philip Wellnitz, Rebecca Kuliga**

Eine API für Kulturdaten aus verschiedenen Ressourcen, die um ein Spiel erweitert wird  
- basiert u.a. auf den Daten der Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel und der NS-Bücherverbotsliste.

### **Soundwall - Peter Pötsch, Martha Friedrich, Martin Adam, Jonas Rothe**

Wir haben eine App entwickelt, mit der die Exponate der Musikinstrumentensammlung des Ethnologischen Museums in Berlin über die Kamerafunktion (Augmented Reality) erkannt werden können. Wurde ein Instrument erkannt, so wird automatisch ein Klangbeispiel des jeweiligen Instruments abgespielt. In einer weiterführenden Variante soll die App den Musikunterricht an Schulen erweitern.

### **zzZwitscherwecker - 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](#)

### **Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:**

Helene Hahn | Projektleiterin | [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org) | [www.okfn.de](http://www.okfn.de) | Tel: +4930 57703666 2



[Steinheim Institut](#)  
[Zentral- und Landesbibliothek Berlin](#)

**Ihre Ansprechpartnerin für weitere Informationen:**

Helene Hahn I Projektleiterin I [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org) I [www.okfn.de](http://www.okfn.de) I Tel: +4930 57703666 2