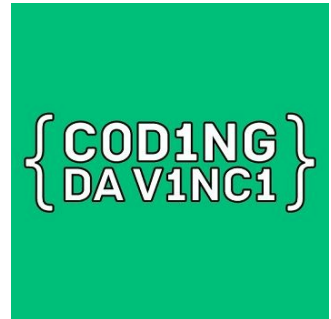


Newsmeldung zur Preisverleihung am 5. Juli:
Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon
Berlin, den 05.07.2015



Coding Da Vinci - Der Kultur-Hackathon



Bild: Teilnehmer/innen und Gewinner von Coding da Vinci 2015, CC-BY Coding da Vinci, Foto: Thomas Nitz

Auch im zweiten Jahr von Coding da Vinci wurden wir überrascht: Die Diversität der von 33 Kulturinstitutionen bereitgestellten offenen Kulturdatensätze inspirierte die 150 Teilnehmenden der Auftaktveranstaltung zu 28 Projektideen!

Bei der heutigen Preisverleihung war es besonders heiß im Jüdischen Museum Berlin - zum einen wegen der ersten richtig heißen Tage in Berlin und zum anderen durch die 20 großartigen Projekte, die sich vorgestellt haben und wirklich alle unsere Erwartungen weit übertroffen haben. Alle vorgestellten Projekte waren inhaltlich und technisch ausgesprochen ausgereift und haben uns vor allem zum zweiten Mal bewiesen, was aus offenen Kulturdaten entstehen kann. Die Teams wiesen immer wieder auf das Anliegen hin, Kultur interaktiv zu gestalten. Durch neue Technologien und Einsatz von Tech-Tools gelingt es ihnen, Kultur erlebbarer zu machen.

Das begeisterte auch das Publikum aus den Kulturinstitutionen. Neugierig stiegen sie mit den Teams an den Projekt-Vorführtschen in vertiefte Gespräche ein.

Ruth Rosenberger von der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland sagte: "Coding da Vinci hilft uns sehr dabei, neue Möglichkeiten zu sehen, die wir als Museum im Netz wahrnehmen können. Coding da Vinci ist für uns als Haus und für mich persönlich wirklich eine Erfolgsgeschichte."

Sebastian Ruff von der Stiftung Stadtmuseum Berlin ergänzt: "Man kann als Museum vor vielen Sachen Angst haben, aber nicht vor Coding da Vinci."

5 Gewinner wurden von der fünfköpfigen Jury verkündet - über den 6. Gewinner entschied das Publikum: "Everybody's Darling", so hieß der Publikumspreis.

Und das sind die 6 Gewinner: Herzlichen Glückwunsch !!



Bild: Jury verkündet die Gewinner, CC-BY Coding da Vinci, Foto: Thomas Nitz

Projekttitlel	Team	Preis	Kategorie
KurbelKamera	Lukas Benedix, Katjuscha-Kaja Tömmler, Funny Steingräber, Alexa Schlegel	Chaos Communication Camp	most technical
Midiola	Tom Brewe, Joscha Lausch, Luca Beisel, Mohammed Moradis	Reise nach Frankfurt	best design
Nürnberger Lebkuchen	Thomas, Julian, Florian Tursics	FabLab Workshop	funniest hack
Floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Datenvisualisierung	most useful
Rolling Stone	Knut Perseke, Anika Schultz, Ulrika Müller, Thomas Fett	Design Thinking Workshop	out of competition
Floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Chaos Communication Kongress	everybody's darling

Alle Projekte und ihre ausführlichen Beschreibungen sowie Links befinden sich auf www.codingdavinci.de/projekte .

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmenden - für ihren großartigen Einsatz, für ihre Ideen und die Umsetzungen!

Für die Bereitstellung der Räume für die Abschlussveranstaltung danken wir dem Jüdischen Museums Berlin. Das begeisterte und engagierte Publikum tat sein Übriges, um den Tag zu einem tollen Erfolg für das Gesamtprojekt Coding da Vinci werden zu lassen.

Die positiven Reaktionen der Kulturinstitutionen, die tollen Projektideen und der gemeinsame Schaffensprozess aller Beteiligten zeigen, wie attraktiv frei nutzbare Kulturdaten sind. Sie nützen letztendlich nicht nur den Entwickler/innen, den Designer/innen und Kulturinstitutionen - sondern bereichern unsere Gesellschaft auf vielfältige Weise.

Im nächsten Jahr setzen wir unsere Arbeit an Coding da Vinci als Veranstalter konzeptionell fort, Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon kommt in neuem Gewand 2017 wieder.

Coding da Vinci ist ein Gemeinschaftsprojekt der [Deutsche Digitale Bibliothek](#), [Open Knowledge Foundation Deutschland](#), [Servicestelle Digitalisierung Berlin](#) und [Wikimedia Deutschland](#).

Ein **Hackathon** bringt interessierte Entwickler/innen, Games-Liebhaber/innen und Designer/innen zusammen, um gemeinsam aus offenen Daten und eigener Kreativität neue digitale Anwendungen wie Apps, Dienste und Visualisierungen 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.

Weiterführende Links

webseite: <http://codingdavinci.de>

projekte: <http://codingdavinci.de/projekte/>

twitter: @codingdavinci

hashtag: #codingdavinci