

# Coding Da Vinci Ost 2018 – Der Kultur-Hackathon



1. Kurzfassung und Fakten .....	2
2. Langfassung .....	3
3. Kontakt .....	5
4. Die Datengeber 2018 .....	5
5. Auswahl an Datensets 2018 .....	9
6. Die Produkte (Best Practice-Beispiele) .....	11
7. Organisationsstruktur .....	14
8. Mögliche InterviewpartnerInnen .....	16
9. FAQ .....	16

# 1. Kurzfassung und Fakten

Die [Universitätsbibliothek Leipzig](#), das [Open Knowledge Lab Leipzig](#) und das [Institut für Digitale Technologien](#) richten in diesem Jahr den Kultur-Hackathon *Coding da Vinci Ost* aus. Die **140 Teilnehmenden** haben die Gelegenheit, innerhalb von neun Wochen mit den Kulturdaten von rund **30 Kulturinstitutionen** aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen zu arbeiten und in Teams Projekte zu entwickeln. Die Daten wurden in Vorbereitung auf den Hackathon der Allgemeinheit erstmals unter freien Lizenzen zur Verfügung gestellt. Dabei handelt es sich um digitalisierte Zeichnungen, Handschriften, Drucke, Metadaten, Töne oder andere Kulturdaten.

Die am Hackathon teilnehmenden Designerinnen und Designer, Entwicklerinnen und Entwickler, sowie Kulturinteressierte können ab dem Kick-Off Wochenende am **14./15. April 2018** in der Bibliotheca Albertina ihrer Kreativität freien Lauf lassen und spannende Projekte entwickeln. Die Projektvorstellungen und die feierliche Preisverleihung werden am **16. Juni** in der Bibliotheca Albertina stattfinden.

## Fakten

Veranstalter	Universitätsbibliothek (UB) Leipzig, Open Knowledge (OK) Lab Leipzig, Institut für Digitale Technologien gGmbH (IfDT)
Gründer	<a href="#">Deutsche Digitale Bibliothek</a> , die <a href="#">Servicestelle Digitalisierung Berlin</a> (digis), <a href="#">Open Knowledge Foundation Deutschland</a> und <a href="#">Wikimedia Deutschland</a> e. V.
Fokus 2018	Thüringen, Sachsen und Sachsen-Anhalt
Anzahl der teilnehmenden Datengeber	28
Anzahl der bereitgestellten Datensets	37
Anzahl der erwarteten Teilnehmenden	140
Zeitraum	14. April bis 16. Juni 2018
Kick-Off	14. und 15. April 2018 in der Bibliotheca Albertina, Leipzig
Preisverleihung	16. Juni 2018 in der Bibliotheca Albertina, Leipzig
Das Besondere	Daten und Produkte stehen unter offener Lizenz

Website	<a href="http://codingdavinci.de/events/ost">codingdavinci.de/events/ost</a>
Twitter	<a href="https://twitter.com/cdvost">@cdvost</a>
Mail	<a href="mailto:cdvost@ub.uni-leipzig.de">cdvost@ub.uni-leipzig.de</a>
Projektleitung	Universitätsbibliothek Leipzig: Leander Seige (Leiter Bereich Digitale Dienste) Caroline Bergter (Referentin Öffentlichkeitsarbeit)

## 2. Langfassung

Die Universitätsbibliothek (UB) Leipzig, das Open Knowledge Lab Leipzig und das Institut für Digitale Technologien richten in diesem Jahr den Kultur-Hackathon *Coding da Vinci Ost* aus. Die 140 Teilnehmenden haben die Gelegenheit, innerhalb von neun Wochen mit den Kulturdaten von rund 30 Kulturinstitutionen aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen zu arbeiten und in Teams Projekte zu entwickeln. Die Daten wurden in Vorbereitung auf den Hackathon der Allgemeinheit erstmals unter freien Lizenzen zur Verfügung gestellt. Dabei handelt es sich um digitalisierte Zeichnungen, Handschriften, Drucke, Metadaten, Töne oder andere Kulturdaten. Die Projektvorstellungen und die feierliche Preisverleihung werden am 16. Juni in der Bibliotheca Albertina stattfinden.

Vom 14. April bis 16. Juni 2018 veranstalten die UB Leipzig, das Open Knowledge Lab Leipzig und das Institut für Digitale Technologien gGmbH zum ersten Mal einen regionalen Ableger von *Coding da Vinci* für Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen. Zu den beteiligten Kultureinrichtungen zählen sowohl kleinere Museen, wie die Burg Posterstein in Thüringen, als auch die großen Häuser, wie die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, die Klassik Stiftung Weimar, die Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden und die Deutsche Nationalbibliothek. „Durch unsere Anfrage zur Teilnahme sind wir mit vielen Kultureinrichtungen zum Thema der Bereitstellung von digitalen Kulturschätzen unter freien Lizenzen ins Gespräch gekommen.“, meint Projektkoordinator Leander Seige. Damit sei ein wichtiges Anliegen von *Coding da Vinci* umgesetzt worden.

Anlass für die Ausrichtung des Hackathons war die Auszeichnung der UB Leipzig als *Bibliothek des Jahres 2017*, verliehen vom Deutschen Bibliotheksverband e.V. und der Deutsche Telekom Stiftung. Dass ein Teil des Preisgeldes investiert werden sollte, war

für Bibliotheksdirektor Prof. Ulrich Johannes Schneider naheliegend: „Die Universitätsbibliothek setzt sich besonders für die digitale Weiterentwicklung von wissenschaftlichen Bibliotheken ein. Der Hackathon ist mit seinem kooperativen Grundgedanken und der Verbreitung des Openness-Ansatzes eine effektive Möglichkeit, dem nachzukommen und entspricht unserem Bibliothekskonzept.“ 2017 hatte die UB Leipzig ihre [Open Digitization Policy](#) verabschiedet, worin sie sich zur digitalen Veröffentlichung ihrer nicht mehr urheberrechtlich geschützten Bestände im Sinne des Open Access verpflichtet.

*Coding da Vinci* ist der erste deutsche Hackathon für offene Kulturdaten, gegründet von der Wikimedia Deutschland, der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Open Knowledge Foundation Deutschland und der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS). Seit 2014 vernetzt *Coding da Vinci* technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit deutschen Kulturinstitutionen, um das kreative Arbeiten mit unserem digitalen Kulturerbe weiter zu entfalten. *Coding da Vinci* möchte das Potenzial digitaler 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 Designer-Community mit Museen, Archiven und Bibliotheken zu vernetzen. Die Ergebnisse von *Coding Da Vinci* werden unter einer offenen Lizenz für die weitere (Nach-)Nutzung veröffentlicht.

Während ein klassischer Hackathon den Teilnehmenden nur wenig Zeit gibt, Softwareanwendungen zu entwickeln – in der Regel ein Wochenende – erstreckt sich *Coding da Vinci* über eine Zeitspanne von sechs bis zehn Wochen. Dieser erweiterte Zeitrahmen schafft den nötigen Raum, in dem sich die oft getrennten Welten kreativer Technologieentwicklung und institutioneller Kulturbewahrung treffen können, um voneinander zu lernen und miteinander aktiv zu werden.

### 3. Kontakt

#### Veranstalterteam

Leander Seige (Projektkoordination)

Mail: [cdvost@ub.uni-leipzig.de](mailto:cdvost@ub.uni-leipzig.de)

Telefon: +49 341 97 30 612

#### Pressekontakt

Caroline Bergter (Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)

Mail: [oeffentlichkeitsarbeit@ub.uni-leipzig.de](mailto:oeffentlichkeitsarbeit@ub.uni-leipzig.de)

Telefon: +49 341 97 30 565

### 4. Die Datengeber 2018

Mehr Informationen zu den Datensätzen jeweils: <https://codingdavinci.de/daten/> + Auswahl “2018” + Institution auswählen.

Das Erstjahr für Datengeber ist in der nachstehenden Spalte vermerkt. Alle Datensätze für 2018 sind jedoch gänzlich neu oder falls aus den Vorjahren vorliegend, grundlegend erweitert und ergänzt worden.

Erstjahr	Datengeber	Datensets
2018	<a href="#">Anhaltische Landesbücherei Dessau</a>	Sebastian Brants “Narrenschiff”, lateinische Ausgabe, Basel 1498
2018	<a href="#">DBpedia Association</a>	DBpedia Dataset
2015	<a href="#">Deutsches Buch- und Schriftmuseum der Deutschen Nationalbibliothek</a>	Buchhändlerportraits, Buchstadt 1912

Erstjahr	Datengeber	Datensets
2018	<a href="#">Forschungsbibliothek Gotha der Universität Erfurt</a>	Fechtbuch von Hans Talhoffer, Vivatbänder
2018	<a href="#">Gleimhaus – Museum der deutschen Aufklärung</a>	Herbarium, in drei Bänden aus den Jahren 1729 bis 1731
2018	<a href="#">Hochschule für Musik und Theater “Felix Mendelssohn Bartholdy” Leipzig, Bibliothek/Archiv</a>	Historische Studierendenunterlagen der HMT Leipzig aus den Jahren 1843–1893
2018	<a href="#">Klassik Stiftung Weimar, Direktion Herzogin Anna Amalia Bibliothek</a>	Stammbücher der Herzogin Anna Amalia Bibliothek Weimar
2018	<a href="#">Leibniz-Institut für Länderkunde e.V., Geographische Zentralbibliothek</a>	Historische Kartensammlung der Geographischen Zentralbibliothek
2018	<a href="#">Leipziger Städtische Bibliotheken</a>	Andreas-Bach-Buch
2018	<a href="#">Lindenau-Museum Altenburg</a>	Antike Keramik
2018	<a href="#">Mitteldeutscher Verkehrsverbund GmbH</a>	LVB Fahrplandaten im GTFS-Format (ÖPNV)
2018	<a href="#">Museum Burg Posterstein</a>	Sammlung Welker



Erstjahr	Datengeber	Datensets
2018	<a href="#">Museum für Druckkunst Leipzig</a>	Druckmaschinen, Holzbuchstaben
2014, erweitert 2017 und 2018	<a href="#">Museum für Naturkunde Berlin</a>	Tierstimmenarchiv, Muscheln und Schnecken, Reisetagebücher und Exkursionsberichte von Friedrich Sellow
2018	<a href="#">Sächsisches Staatsarchiv</a>	Firmenakten des Börsenvereins der deutschen Buchhändler zu Leipzig
2018	<a href="#">Staatliche Kunstsammlungen Dresden</a>	Sammlung Theodor Bienert
2018	<a href="#">Stadtarchiv Leipzig</a>	Hermann Walter und das Atelier Hermann Walter
2018	<a href="#">Stadtgeschichtliches Museum Leipzig</a>	Fotothek Hermann Vogel- Sammlung
2018	<a href="#">Stiftung Schloss Friedenstein</a>	Modelle antiker Bauwerke aus Kork, Modellfrüchte aus Wachs, Meissner Porzellan und Figuren und Kleinplastiken chinesischer Specksteine
2015	<a href="#">Sächsische Landesbibliothek - Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB)</a>	Das Fahrrad, Radfahrgeschichte







Erstjahr	Datengeber	Datensets
2018	<a href="#">Sächsisches Staatsarchiv</a>	Firmenakten des Börsenvereins der deutschen Buchhändler zu Leipzig
2018	<a href="#">Sorbisches Institut Bautzen e.V.</a>	Statistik der sorbischen Bevölkerung 1884, Flachsanzbau und -verarbeitung
2018	<a href="#">TU Bergakademie Freiberg</a> <a href="#">Universitätsbibliothek</a>	Zeichnungen bergbaulicher Anlagen (Leupoldsammlung)
2018	<a href="#">Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek Jena</a>	Graphiksammlung des Eugen Diederichs Verlag
2018	<a href="#">Universität Leipzig</a>	Leipzig Data, Symbolic Data
2018	<a href="#">Universitätsbibliothek Chemnitz</a>	Lehrbücher von Adolf Ferdinand Weinhold, Bismarck Album
2018	<a href="#">Universitäts- und Landesbibliothek Sachsen-Anhalt</a>	Stammbücher

Stand 09.04.2018



## 5. Auswahl an Datensets 2018

	<p>Eine Rarität ist das umfangreiche Herbarium des Gleimhauses aus den Jahren 1729 bis 1731. Es bildet die Flora der Zeit im mitteldeutschen Raum ab.</p> <p>gleimhaus_herbarium.jpg</p>
	<p>Für die Musikstadt Leipzig von Interesse ist das Andreas- Bach-Buch der Leipziger Städtischen Bibliotheken. Die Sammelhandschrift enthält 64 Klavier und Orgelwerke von Komponisten des 17. und 18. Jahrhunderts, darunter Johann Sebastian Bach und Georg Philipp Telemann.</p> <p>LeipzigerStaedtischeBibliotheken_BachBuch.jpg</p>

	<p>Fotografische und zeitgeschichtliche Bedeutung hat die fotografische Sammlung des stadtgeschichtlichen Museums Leipzig. Glasnegative aus der Kaiserzeit zeigen Prachtbauten der Gründerjahre, das Messegeschehen und wichtige Ereignisse der Zeitgeschichte.</p> <p>StadtgeschichtlichesMuseum_HermannVogel.tif</p>		
	<p>Ein optisches Highlight: Das Fechtbuch von Hans Talhoffer aus dem 17. Jahrhundert.</p> <p>Forschungsbibliothek Gotha der Universität Erfurt.</p> <p>ForschungsbibliothekGotha_Fechtbuch.jpg</p>		
<p>Gleich vier Datensätze wirft die Stiftung Schloss Friedenstein ins Rennen: Figuren und Kleinplastiken chinesischer Specksteine, Meissener Porzellan, Modellfrüchte aus Wachs und eine Sammlung antiker Bauwerke aus Kork, detailgetreu in der Werkstatt Antonio Chichis im 18. Jahrhundert gearbeitet. / Friedenstein_Korkmodell.jpg, _MeissenerPorzellan.jpg, _Speckstein.jpg, _Wachsfruechte.jpg</p>			
			

Link zum Download hochauflösender Versionen der oben gezeigten Bilder:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1xty-62Icvovv3Uu4uUNImnfOhyw-MQzI>

## 6. Die Produkte (Best Practice-Beispiele)

aus vorherigen *Coding da Vinci*-Hackathons (2014–2017):

### 2014 Bundesweit

Typ	Name	Link
HARDWARE PROJEKT	Cyberbeetle	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2014/cyberbeetle.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2014/cyberbeetle.html#project-name</a>
MOBILE DEVICE APP	zzZwitscherwecker	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2014/zwitscherwecker.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2014/zwitscherwecker.html#project-name</a>
WEBSITE	Verbrannte und Verbannte	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2014/inside-19xx.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2014/inside-19xx.html#project-name</a>

### 2015 Bundesweit

Typ	Name	Link
HARDWARE PROJEKT	Kurbelkamera	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2015/kurbelkamera.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2015/kurbelkamera.html#project-name</a>

Typ	Name	Link
MOBILE DEVICE SPIEL	Nürnberger Lebkuchen	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2015/nuernberger-lebkuchen.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2015/nuernberger-lebkuchen.html#project-name</a>
MOBILE DEVICE APP	Floradex	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2015/floradex.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2015/floradex.html#project-name</a>

## 2016 Coding da Vinci Nord

Typ	Name	Link
MOBILE DEVICE APP	Zeitblick	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2016/zeitblick.html">https://codingdavinci.de/projects/2016/zeitblick.html</a>
HARDWARE KOMBI APP PROJEKT	KollecTOURmat	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2016/kollektourmat.html#project">https://codingdavinci.de/projects/2016/kollektourmat.html#project</a>
AUGMENTED REALITY APP	Kupferguerilla	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2016/kupferguerillas.html#project">https://codingdavinci.de/projects/2016/kupferguerillas.html#project</a>

## 2017 Coding da Vinci Berlin

Typ	Name	Link
SOFTWARE	Deep Ochsenkopf	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2017/deep_ochsenkopf.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2017/deep_ochsenkopf.html#project-name</a>
AUGMENTED REALITY APP	Berliner MauAR	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2017/mauar.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2017/mauar.html#project-name</a>
VIRTUAL- REALITY- ANWENDUNG	Skelex	<a href="https://codingdavinci.de/projects/2017/skelex.html#project-name">https://codingdavinci.de/projects/2017/skelex.html#project-name</a>



## 7. Organisationsstruktur

### Die Veranstalter von Coding da Vinci Ost 2018

- [Universitätsbibliothek \(UB\) Leipzig](#): Die UB Leipzig ist mit ihrem Gründungsdatum 1543 eine der ältesten Bibliotheken Deutschlands. 2017 erhielt sie den Titel „Bibliothek des Jahres“ und wurde von der Jury als digital autonom, frei zugänglich und innovationsstark gewürdigt. Die UB Leipzig hat im vergangenen Jahr ihre [Open Digitization Policy](#) verabschiedet, worin sie sich zur digitalen Veröffentlichung ihrer nicht mehr urheberrechtlich geschützten Bestände im Sinne des Open Access verpflichtet.
- [Open Knowledge \(OK\) Lab Leipzig](#): Code for Germany ist ein Programm der [Open Knowledge Foundation Deutschland](#) in Partnerschaft mit [Code For America](#) und Teil der internationalen [Code for All](#) Community. Ziel ist es, Entwicklungen im Bereich Transparenz, Open Data und Civic Tech in Deutschland zu fördern. Die Labs sind regionale Gruppen von Designern, Entwicklerinnen, Journalisten und anderen, die sich regelmäßig treffen, um an nützlichen Anwendungen rund um offene Daten zu arbeiten. Sie entwickeln Apps, die informieren, die Gesellschaft positiv gestalten und die Arbeit von Verwaltungen und Behörden transparenter machen.
- [Institut für Digitale Technologien gGmbH \(IfDT\)](#): Das IfDT widmet sich interdisziplinär und überregional Fragestellungen rund um die Digitalisierung. Dabei legt größten Wert darauf, Innovation und Praxis eng miteinander zu verzahnen und den gesellschaftlichen Dialog sowie die kontinuierliche Bildung rund um das Thema Digitalisierung zu fördern.

### Die Unterstützer 2018

- Basislager
- digitale virtuelle bibliotheken (divibib)
- Universitätsrechenzentrum Leipzig (URZ)

### Die Sponsoren 2018

- Deutscher Bibliotheksverband (dbv)
- Deutsche Telekom Stiftung
- CDS gromke
- effective WEBWORK
- interface systems

## Die Gründer

- DDB: Die [Deutsche Digitale Bibliothek](#) vernetzt die digitalen Bestände von Kultur- und weiteren Wissensseinrichtungen und macht sie zentral zugänglich. Sie bietet über das Internet freien Zugang zum Beispiel zu digitalisierten Kunstwerken, Büchern, Musikstücken, Denkmälern, Urkunden und vielen anderen Schätzen ihrer Partner – deutschen Gedächtnisinstitutionen. Die Deutsche Digitale Bibliothek fungiert darüber hinaus als Netzwerk und leistet einen Beitrag zur Demokratisierung von Wissen.
- OKF: [Die Open Knowledge Foundation Deutschland](#) e. V. ist ein gemeinnütziger Verein, der sich seit der Gründung 2011 für die Verbreitung von freiem und offen zugänglichem Wissen in der Gesellschaft einsetzt. Unsere Projekte schaffen die digitale Infrastruktur für zivilgesellschaftliches Handeln und unterstützen Bürger, Journalisten und nicht-staatliche Organisationen dabei, ihr Recht auf Information, Transparenz und Beteiligung wahrzunehmen.
- digiS: Die [Servicestelle Digitalisierung Berlin](#) vernetzt und koordiniert Digitalisierungsprojekte in Berliner Kulturerbeinstitutionen, unterstützt mit technischer Beratung und durch den Aufbau von Services zur Präsentation und zur Sicherung der digitalen Langzeitverfügbarkeit. digiS sieht ihre Aufgabe darin, die Institutionen zu aktiven Gestaltern ihrer digitalen Praxis werden zu lassen und somit neue digitale Zugänge zu den Sammlungen zu schaffen.
- WMDE: Es ist das Ziel von [Wikimedia Deutschland](#) e. V., die Idee des Freien Wissens Teil unseres Alltags werden zu lassen. Wir wollen, dass kollaboratives Lernen mit frei nutzbaren Inhalten in Klassenräumen und Hörsälen selbstverständlich wird. Wir wollen, dass diese Art zu arbeiten kein gesellschaftliches Nischenthema bleibt. Wir überzeugen Museen, Wissenschafts- und andere Kulturinstitutionen davon, ihre Inhalte als Vorreiter freizugeben. Wir fordern sichere gesetzliche Rahmenbedingungen, so dass Projekte wie Wikipedia auch in Zukunft entstehen können.

## 8. Mögliche InterviewpartnerInnen

Das Veranstaltungsteam steht selbstverständlich gern für Interviews zur Verfügung. Zudem auf Wunsch auch Vermittlung von weiteren Interviewpartnerinnen und -partnern aus dem Kreis der Datengeber denkbar.

Rückblick auf Coding da Vinci Berlin 2017 mit Ausblick auf 2018:

<https://youtu.be/8 URZDvowZQ>

## 9. FAQ

### Was ist ein Hackathon?

Ein Hackathon (Wortschöpfung aus „Hack“ und „Marathon“) ist eine kollaborative Software- und Hardwareentwicklungsveranstaltung. Ziel eines Hackathons ist es, innerhalb der Dauer dieser Veranstaltung gemeinsam nützliche, kreative oder unterhaltsame Softwareprodukte herzustellen. ([Wikipedia](#))

### Was ist *Coding da Vinci*?

*Coding da Vinci* ist der erste deutsche Hackathon für offene Kulturdaten. Seit 2014 vernetzt *Coding da Vinci* jedes Jahr technikaffine und kulturbegleitete Communities mit deutschen Kulturinstitutionen, um das kreative Potential in unserem digitalen Kulturerbe weiter zu entfalten.

Während ein klassischer Hackathon den Teilnehmenden nur wenig Zeit gibt, Softwareanwendungen zu entwickeln – in der Regel ein Wochenende – erstreckt sich *Coding da Vinci* über eine Zeitspanne von sechs bis zehn Wochen. Dieser erweiterte Zeitrahmen schafft den dringend benötigten Raum, in dem sich die oft getrennten Welten kreativer Technologieentwicklung und institutioneller Kulturbewahrung treffen können, um voneinander zu lernen und miteinander aktiv zu werden.

Der Kultur-Hackathon *Coding da Vinci* bringt interessierte EntwicklerInnen, GamesliebhaberInnen und DesignerInnen zusammen, um gemeinsam aus offenen Daten und eigener Kreativität neue digitale Anwendungen wie Apps, Dienste und



Visualisierungen zu skizzieren und umzusetzen. Im fünften Jahr werden nun weitere Digitalisate des kulturellen Erbes aus verschiedenen Kulturinstitutionen als offene Daten frei verfügbar und nutzbar gemacht. Offene Daten sind Datenbestände, die im Interesse der Gesellschaft ohne Einschränkung zur freien Nutzung, Weiterverbreitung und Weiterverwendung frei zugänglich gemacht werden.

So werden auf Basis von offenen Kulturdaten prototypische Anwendungen in einem Dialog zwischen Kulturinstitutionen und Teilnehmenden entwickelt.

Der mindestens sechswöchige Sprint wird eingeleitet durch ein zweitägiges Kick-Off. Auf diesem Event haben die Institutionen Zeit, den Teilnehmenden ihre Daten zu präsentieren, die sich in Teams zusammenfinden und Ideen entwickeln. In den darauffolgenden Wochen geht es um die Entwicklung funktionierender Prototypen, die in der Abschlussveranstaltung mit Preisverleihung der Öffentlichkeit präsentiert werden.

*Coding da Vinci* besteht aus drei Teilen:

#### *Kick-Off-Event*

Präsentation der Daten, Workshops und Kennenlernen der ExpertInnen, Ideenfindung und Pitches, Teambildung, Planung der Umsetzung, Hacking

#### *Sprint*

Sechs bzw. neun Wochen Zeit für die Projektentwicklung

#### *Preisverleihung*

Präsentation aller Projekte und Preisverleihung

### **Welche Chancen birgt das digitale Zeitalter für Kulturinstitutionen?**

Welche kreativen Energien werden freigesetzt, wenn digitale Kulturdaten offen zugänglich und frei nutzbar sind? Immer mehr Kulturinstitutionen (gemeint sind die „GLAMs“ englisch für: Galleries, Libraries, Archives and Museums) digitalisieren ihre Sammlungen, wodurch es (zumindest in der Theorie) viel leichter wird, die Sammlungen mit der Öffentlichkeit zu teilen und zugänglich zu machen. Bedenken gibt es bei einigen Kulturinstitutionen. So könnten durch eine umfassende Öffnung der digitalen Sammlungen, das digitalisierte Kulturerbe in missliche Kontexte gesetzt oder durch ihre kommerzielle Nachnutzung entwertet werden.

Durch die Öffnung der Sammlungen für die Nutzung Dritter befürchten manche den Verlust der Deutungshoheit. Das sind Bedenken, die *Coding da Vinci* zerstreuen möchte und mit den Erfahrungen der vergangenen Jahre auch gut zerstreuen kann.

Die Verfügbarkeit von Kulturgütern in digitaler Form verändert die Beziehung zwischen Kultureinrichtungen und den Kulturinteressierten. Wenn die digitalen Gegenstücke physischer Originale kopiert, leicht modifiziert und erweitert und durch das Internet überall verfügbar gemacht werden, können aus Kulturbetrachtern Kulturschaffende werden. Menschen, die Wissen nicht nur aufnehmen, sondern es aktiv weiterverbreiten, anreichern, in neue Kontexte einbringen, damit arbeiten, und so neues Wissen schaffen.

Bedauerlicherweise wird dieses große Potenzial von den Kulturinstitutionen noch oft verkannt. Doch in unserer vernetzten Welt wird es für u. a. Archive, Museen und Bibliotheken zunehmend wichtiger, gute Antworten zu geben auf die Frage, wie sie mit ihren digitalen Besucherinnen und Besuchern interagieren und in welcher Form sie ihre Sammlungen digital verfügbar und nutzbar machen. Es ist an der Zeit, die mit der Digitalisierung einhergehenden Perspektiven und Fragen aktiv zu entdecken! Welche Rolle spielen GLAMs bei der Förderung und Verbreitung digitalen Kulturerbes und dessen Zugänglichmachung für neue Zielgruppen? Was können sie von den kreativen Köpfen der digitalen Welt lernen?

### **Welche Ziele verfolgt *Coding da Vinci*?**

*Coding da Vinci* schafft einen Rahmen, in dem sich Kulturinstitutionen und Communitys, die kreativ mit Daten arbeiten, treffen und vernetzen können. Seit der Gründung von *Coding da Vinci* in Berlin 2014 hat sich das Projekt zu einem fest etablierten Teil der Szene für offene Kulturdaten entwickelt. Das [Projektarchiv](#) von *Coding da Vinci* wird zunehmend zu einer wichtigen Plattform. Es inspiriert Kuratoren und Mitarbeitende digitaler Datensammlungen: Hier können sie die Potenziale frei zugänglicher und nutzbarer Kulturdaten erkennen und erleben.

2016 ging *Coding da Vinci* mit *Coding da Vinci Nord* erstmals in eine klar definierte Region. Aus einem bundesweitem Event wurde ein dezentrales Projekt mit regionalen Events in Berlin-Brandenburg und Hamburg. Rhein-Main und weitere Regionen sind in Vorbereitung. Mit *Coding da Vinci Ost* folgt 2018 der erste regionale Ableger für die Kulturdaten in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen.

Die langfristige Vision von *Coding da Vinci* ist die Schaffung dauerhafter Strukturen, in denen Kulturinstitutionen und interessierte Teile der Zivilgesellschaft auf Basis offener Daten zusammenarbeiten können. Wir möchten dazu beitragen, den strukturellen Wandel in Kulturerbeinstitutionen zu ermöglichen, offene Daten als ein Thema für die Politik bekannt machen und die Zugänglichkeit digitalen Kulturerbes in der Gesellschaft prominenter platzieren.

### **Was sind offene Kulturdaten?**

Offene Daten (auf Englisch: Open Data) sind frei verfügbare Datensätze. Wenn sie mit öffentlichen Geldern erstellt wurden, sollten sie jedem frei zur Verfügung stehen. Besonders wenn es sich um maschinenlesbare, jedoch nicht um sicherheitsrelevante oder personenbezogene Daten handelt. Offene Kulturdaten sind in der Regel Daten, die von Kulturinstitutionen wie z. B. Museen, Archiven, Bibliotheken u. a. geschaffen werden. Eine gute Einführung in das Thema offene Daten zeigt dieses [Video](#) der Open Knowledge Foundation Deutschland. In der [Open Definition](#) wird genauer erklärt, wie man "offen" versteht.

Sowohl die für den Kultur-Hackathon *Coding da Vinci* bereitgestellten Datensets als auch der Quellcode, der im Rahmen von *Coding da Vinci* geschaffenen Anwendungen, stehen auch nach dem Hackathon der Allgemeinheit zur freien Nachnutzung unter einer offenen Lizenz ([Open Source](#) bzw. [Open Definition](#)) zur Verfügung.

### **Was ist mit Kulturdaten möglich?**

Im Rahmen von *Coding da Vinci* haben in den vergangenen Jahren ca. 580 Teilnehmende 54 digitale Kulturanwendungen umgesetzt und dafür ca. 120 Datensets von 70 Kulturinstitutionen genutzt. Die digitalen Projekte zeichnen sich durch eine bemerkenswerte Vielfalt und hohe technische Expertise aus.

Viele Teams haben sich in der Vergangenheit für die Realisierung von mobilen Apps entschieden wie z.B. [zzZwitscherwecker](#) – ein Wecker der jeden Morgen einen anderen Vogelgesang abspielt und sich nur ausschalten lässt, indem man den zum Gesang passenden Vogel identifiziert. Oder [Zeitblick](#) – eine App, die Selfies analysiert und nach historischen Doppelgängern in den Fotoarchiven des Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg sucht. Andere Projekte wählten die Form von Webseiten, auf denen mit Storytelling, über Karten oder mittels interaktiver Darstellungen Beziehungen zwischen Daten unterschiedlicher Quellen hergestellt werden. [Wiederaufbau Ost-Berlin](#)

beispielsweise ist eine über ein Smartphone navigierbare Seite, die Archivmaterialien aus diversen Quellen kombiniert und daraus die Zukunftsvision der DDR-Regierung für die Hauptstadt rekonstruiert. Sie ist jetzt mobil auf einer Tour durch die Stadt in Form von Bildern und Texten abrufbar.

Manche Teams gingen sogar noch weiter und realisierten Augmented-Reality-Anwendungen oder Hardwareprojekte. Der [Cyberbeetle](#) ist ein robotischer Nachbau des Chalcosoma-Atlas-Käfers, der heute in einer speziellen High-Tech-Insektenbox im Museum für Naturkunde Berlin ausgestellt ist. Die Box verfügt über ein eigenes interaktives Heimkino, mit dem der Roboterkäfer von der Natur inspirierte Musikvideos genießt.

### **Was sagen teilnehmende Kultureinrichtungen?**

Vielfach zeigen sich die teilnehmenden Kulturinstitutionen überrascht und beeindruckt davon, wie intensiv *Coding da Vinci*-Teilnehmende Daten explorieren und interpretieren. So hob [Thomas Kollatz](#) vom Steinheim-Institut für deutsch-jüdische Geschichte besonders die Teamarbeit innerhalb des Projektes “Poetic Relief” zu jüdischen Grabsteinen hervor. Dank ihrer präzisen Arbeit konnten sie Inkonsistenzen und terminologische Ungereimtheiten im Datensatz des Instituts aufspüren.

[Ruth Rosenberger](#) vom Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland begeisterte sich für den frischen Blick eines jungen und interdisziplinären Teams auf die Archivbilder. Besonders beeindruckt war sie von der Innovation der Konzepte und wie viel in so kurzer Zeit umgesetzt werden konnte. Es machte ihr deutlich, wie stark ein modernes Museum auf technische Kompetenzen angewiesen ist, will es einen angemessenen Platz in einer digitalen Kulturwelt einnehmen.

Diese Pressemappe ist außerdem unter folgendem Link abrufbar:

Link: <https://codingdavinci.de/downloads/CdV-Ost-Pressemappe-2018.zip>

Hier können alle in diesem Dokument verlinkten Seiten abgerufen werden.