

Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon

Call for Data

Coding da Vinci ist der Kultur-Hackathon Deutschlands. Seit 2014 bringt Coding da Vinci Entwickler*innen, Designer*innen, Künstler*innen und Gamer*innen mit Vertreter*innen aus Kulturinstitutionen zusammen, um aus offenen Kulturdaten kreative Anwendungen zu entwickeln.

Mit der Nachnutzung digitalisierter Bestände und Sammlungen eröffnen sich neue Handlungsfelder für Kulturinstitutionen, ihre Besucher*innen und es entstehen neue Nutzergruppen. Ziel von Coding da Vinci ist nicht allein die Etablierung einer technikaffinen und kulturbegeisterten Community, sondern vor allem das kreative Ausschöpfen der Möglichkeiten, die in unserem digitalen Kulturerbe stecken.

In den vergangenen vier Jahren haben im Rahmen von Coding da Vinci bereits über 400 Teilnehmer*innen rund 70 digitale Anwendungen umgesetzt und dafür über 100 Datensets von 99 Kulturinstitutionen und Forschungseinrichtungen genutzt. Diese digitalen Projekte zeichnen sich durch eine große Vielfalt und hohe technische Expertise aus. Sie reichen von mobilen Apps über Webseiten bis hin zu interaktiven Installationen, Augmented-Reality-Anwendungen und sogar Hardware-Prototypen.

Wir freuen uns über alle interessierten Kulturinstitutionen, die mit offenen Daten und freien Inhalten bei **Coding da Vinci 2018 Rhein-Main** mitmachen möchten. Sie erhalten die Gelegenheit, Ihre Daten beim Kick-Off an der Universität Mainz am 27.-28. Oktober der Entwickler*innen-Community zu präsentieren und gemeinsam mit ihr Ideen für neue Anwendungen zu erarbeiten. Diese werden dann in der folgenden fünfwöchigen Sprint-Phase praktisch umgesetzt. Am 1. Dezember werden alle Ergebnisse zur Preisverleihung im Landesmuseum Mainz feierlich der Öffentlichkeit vorgestellt.

Einladung zum Onboarding

Sie möchten teilnehmen? Wir unterstützen Sie bei technischen oder organisatorischen Fragen jeder Art und beraten Sie gern persönlich. Bitte melden Sie sich per Mail unter cdvrhein-main@ub.uni-mainz.de bis zum **14. Juni** an zum Coding da Vinci **Onboarding am 18. Juni von 14 bis 17 Uhr in der Hochschule Mainz**. Dort treffen Sie Gleichgesinnte und bekommen detaillierte Informationen zum Ablauf des Kultur-Hackathons und wie Sie zum Coding-da-Vinci-Datengeber werden können.

Coding da Vinci Rhein-Main

ZEITPLAN FÜR DATENGEBER

14.6. Anmeldung zum Coding da Vinci Informationstreffen

18.6. Informationstreffen in Mainz für alle Datengeber

01.08. Verbindliche Zusage

14.09. Einreichung Daten und Beschreibungen

15.10. Datensätze sind online & ihre Beschreibung liegt den Veranstaltern für die Coding da Vinci Webseite vor
27-28.10. Datenpräsentation auf dem Coding da Vinci Kick-off

01.12. Projektpräsentation auf der Coding da Vinci Preisverleihung

Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V., der Servicestelle Digitalisierung Berlin und Wikimedia Deutschland e.V.

Ihr Kontakt: Elisabeth Klein, Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

cdvrhein-main@ub-mainz.de, +49 6131 39 23917 web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

Daten bereitstellen

Coding da Vinci Rhein-Main 2018

Die Grundlage für den Erfolg des Kultur-Hackathons liegt in der Bereitstellung von geeigneten Daten. Reichhaltige und umfangreiche Datensets sind am attraktivsten. Schränken Sie deshalb bitte die Datensätze nicht schon vorab unnötig ein. Oftmals ergeben sich im Rahmen des Hackathons ungeahnte Anwendungsmöglichkeiten. Coder*innen und Entwickler*innen erkennen in Ihren Datensets möglicherweise Anknüpfungspunkte zu anderen Daten, die Sie bisher nicht gesehen haben. Metadaten und Mediendateien sind gleichermaßen spannend. Zwar beinhalten Metadaten die gewichtigeren Informationen, doch aus Sicht der Nutzerinnen und Nutzer sind Medien, Sound oder Bild, ein wichtiger Motivationsfaktor. Im besten Fall können Sie Bilder/Ton/Videomaterial o.ä. **und** umfassende Metadaten bereitstellen.

Offene Daten bei Coding da Vinci: <http://codingdavinci.de/daten/>
Entstandene Projekte: <http://codingdavinci.de/projekte/>

1. Rechteklärung / Wahl der Lizenz

Bei der Wahl der Daten sollten Sie aus Ihrem Bestand diejenigen Datensets identifizieren, an denen Sie die vollen Nutzungsrechte haben bzw. wo eine eindeutige Rechteklärung möglich ist. Wenn Sie Argumentationshilfe benötigen oder Fragen zu Lizenzen haben, setzen Sie sich gern mit uns in Verbindung. Die benötigten Datensets der teilnehmenden Kulturinstitutionen müssen unter einer offenen Lizenz verfügbar sein, um beim Hackathon verwendet werden zu können. Achten Sie bitte auch darauf, dass die Rechte, die in den Daten stehen, identisch sind mit den Rechten, die Sie dem Datensatz als Ganzes gegeben haben.

Im Sinne von Coding da Vinci gelten diese Creative Commons-Lizenzen als offen¹:

- **CC 0** Public Domain Dedication - “no rights reserved”
- **CC BY** Namensnennung (Der Autor/die Institution muss genannt werden.)
- **CC BY-SA** Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen (Die Lizenz zwingt den Nutzer/in sein Folgewerk unter die gleiche Lizenz zu stellen.)
- Auch die Kennzeichnung **Public Domain** für gemeinfreie Inhalte ist akzeptiert.

2. Formatwahl

Daten, insbesondere Metadaten zu digitalen Objekten, müssen maschinenlesbar sein, damit sie in einem Hackathon eingesetzt werden können. Als leicht maschinenlesbare Formate haben sich XML (Extensible Markup Language), JSON (JavaScript Object Notation) und CSV (Comma Separated Values) etabliert. Dabei sind strukturierte Formate wie XML und JSON zu bevorzugen, wobei XML zusätzlich die Möglichkeit bietet, die syntaktische Korrektheit durch Validierung gegen ein Schema sicherzustellen. Ideal wäre es, wenn Sie ein in Ihrer Sparte etabliertes Metadaten-Austauschformat wie z.B. LIDO für Museen, EAD für Archive, etc. verwenden.

In der Regel erfolgt die Überführung in diese Formate problemlos, beispielsweise die Exportfunktion Ihrer Datenbank. Achten Sie darauf, dass die in den Daten hinterlegten Links auch wirklich zur digitalen Ressource führen. Fügen Sie bitte Ihren Daten eine [Dokumentation](#) bei. Bilddateien sollten in möglichst hoher Auflösung, typischerweise mehr als 1.200 Pixel weit

¹ Zu den Problemen mit NC-Lizenzen (nicht kommerzielle Nutzung) und zur Wahl der richtigen Lizenz allgemein empfehlen wir: http://irights.info/userfiles/CC-NC_Leitfaden_web.pdf

oder hoch, und einzeln in üblichen Formaten wie TIFF, PNG, JPEG oder GIF vorliegen, nicht als PDF oder Word-Dokument.

Achten Sie auf die Vereinheitlichung der Daten, so dass maschinell Erfassbares automatisch verarbeitet werden kann — verwenden Sie möglichst normierte Ansetzungen für Jahreszahlen statt Prosa wie „zur Zeit der Völkerwanderung“. Achten Sie bitte auf einheitliche Schreibweisen von Namen und Kategorien. Sinnvoll sind immer standardisierte Ansetzungen und einheitlich strukturierte Daten. Idealerweise verwenden Sie hierfür Normdaten-URIs, z.B. aus der [Gemeinsamen Normdatei](#), und kontrollierte Vokabulare wie z.B. den [Getty Arts & Architecture Thesaurus](#).

Natürlich können Sie sich mit Fragen direkt an uns wenden. Gemeinsam finden wir eine Lösung. Weiterführende Informationen finden Sie auch auf den Webseiten von [digiS](#)² und im Datenpartnerportal [DDBpro](#)³ der Deutschen Digitalen Bibliothek.

3. Bereitstellung

Alle Daten werden wir im Vorfeld auf unserer Webseite [codingdavinci.de](#) präsentieren. So bekommen die Teilnehmenden einen ersten Eindruck und können bereits Ideen für sich formulieren. Dazu benötigen wir Ihre Mithilfe, indem Sie Ihre Daten beschreiben. Ein aus unserer Sicht gutes Beispiel finden Sie in der Beschreibung des [Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg \(MKG\)](#). Bitte verwenden Sie zur Beschreibung der Datensets für die Darstellung auf der Coding da Vinci Website unser Formular, "[Datengeber- und Sammlungsinformationen](#)".

Für den Upload von Mediendateien mit Metadaten auf eine bereits existierende Plattform empfehlen wir [Wikimedia Commons](#). Für Mediendateien mit nur sehr wenig Metadateninformation bietet sich auch [flickr Commons](#) als Plattform an.

Metadaten und zur Vorschau bestimmte Mediendateien, die an die Deutsche Digitale Bibliothek (DDB) geliefert werden, können natürlich über die API der DDB abgerufen und auf [codingdavinci.de](#) verlinkt werden. Reine Metadaten können z.B. auf der Webseite [offenedaten.de](#) hochgeladen werden.

Ihre Ansprechpartnerin rund um die Veranstaltung:

Elisabeth Klein

Projektmanagerin Coding da Vinci Rhein-Main

cdvrhein-main@ub.uni-mainz.de, +49 6131 39 23917

² <https://www.servicestelle-digitalisierung.de/wissenswertes/>

³ <https://pro.deutsche-digitale-bibliothek.de/>

Daten präsentieren

Coding da Vinci Rhein-Main 2018

Zielgruppe

Eine bunte Mischung kreativer Köpfe: Entwickler*-innen, Designer*-innen, Künstler*-innen, Spieleentwickler*-innen, Hacker*-innen und Maker*-innen, Datenliebhaber*-innen, Kulturinteressierte, und viele andere. Sie interessieren sich für:

- welche Geschichte(n) Ihre Daten erzählen
- warum diese Daten für sie als Nutzer+innen und “Datenliebhaber” relevant sein könnten
- welche Fragen Sie als Institution oder Kurator*-in an die Daten stellen
- was in den Daten steht
- was den Daten (noch) fehlt

Machen Sie sich also für die Präsentation Ihrer Daten beim Auftakt Gedanken zum Kontext Ihrer Daten, Ihrer Geschichte, dem emotionalen oder persönlichen Kontext, den die Daten haben können. Was macht Ihre Daten besonders?

Datenpräsentation

Pro Datensatz ist eine 10-15 minütige Vorstellung inklusive offener Fragerunde vonseiten der Teilnehmer/innen vorgesehen.

Sehen Sie die Vorstellung als eine kleine Fingerübung: locker, sportlich und kontextgebunden. Es soll vor allem Interesse wecken und Spaß machen. Halten Sie Ihren Vortrag kurz und knackig mit den interessantesten Aspekten, die Ihre Daten betreffen. Es wird ausreichend Zeit für Detailfragen vonseiten der Teilnehmer*innen geben.

- 1 Satz zu Ihrer Institution
- Herkunft, Bedeutung und Kontext des Datensatzes
- Umfang und Struktur des Datensatzes (Größe, Formate)
- Wie und wo werden die Daten bereitgestellt? Wie kann man sie nutzen?
- 2 Sätze zur Wunschverwendung / zu Ihrer Challenge-Idee

Ihre Ansprechpartnerin rund um die Veranstaltung:

Elisabeth Klein

Projektmanagerin Coding da Vinci Rhein-Main

cdvrhein-main@ub.uni-mainz.de, +49 6131 39 23917

Vorläufige Timeline für Datengeber

Coding da Vinci Rhein-Main 2018

01.08. | Zusage

Bitte geben Sie verbindlich bis zum 01. August Bescheid, ob und mit wie vielen Datensets unter freier Lizenz (Public Domain; Creative Commons Lizenzen CC0 CC BY & CC BY SA) Sie bei Coding da Vinci mitwirken wollen.

14.09. | Einreichung Daten & Beschreibungen

Bis Ende August sollten uns alle Ihre Datensätze und Beschreibungen für die Coding da Vinci Webseite vorliegen. Nutzen Sie hierfür unser Formblatt: [Datengeber- und Sammlungsinformationen](#)

15.10. | Datensätze auf codingdavinci.de

Alle Datensätze sind eingearbeitet und online!

27.-28.10. | Kick-off!

Datenpräsentation auf dem Coding da Vinci Kultur-Hackathon

01.12. | Preisverleihung

Projektpräsentation auf der Coding da Vinci Preisverleihung!

Ihre Ansprechpartnerin rund um die Veranstaltung:

Elisabeth Klein

Projektmanagerin Coding da Vinci Rhein-Main

cdvrhein-main@ub.uni-mainz.de, +49 6131 39 23917