

{ COD1NG } DA V1NC1 }

OpenGLAM Hackathon 2015

Ein Hackathon bringt Designer, Entwicklerinnen und Kulturliebhaber zusammen,
um gemeinsam aus offenen Kulturdaten Anwendungen zu entwickeln.

16 Institutionen
26 openGLAM Datensets



150 Teilnehmende
17 Projekte

33 Institutionen

47 openGLAM Datensets



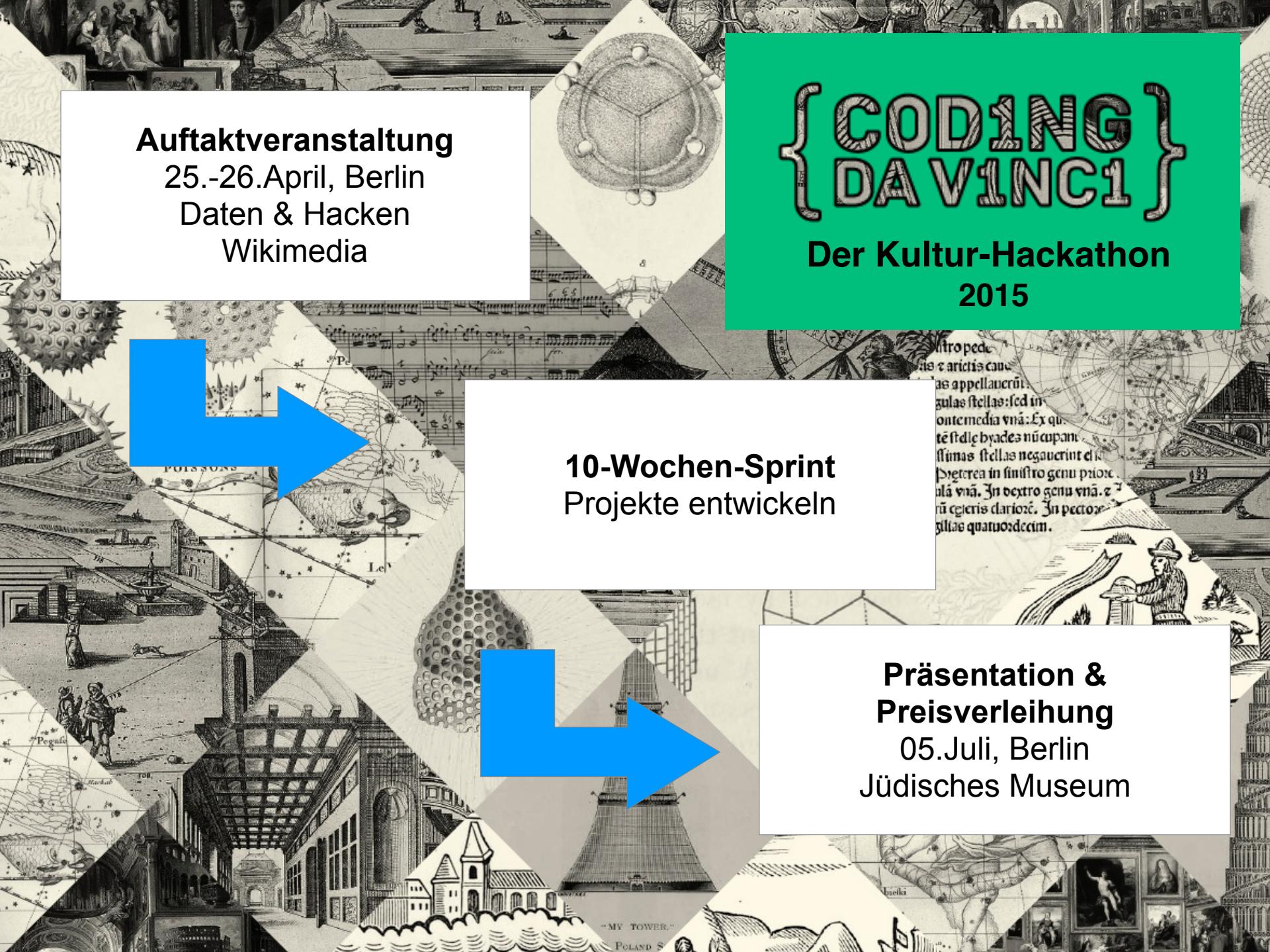
{COD1NG}
{DAV1NC1}

2015

150 Teilnehmende

24 erste Projektideen





Auftaktveranstaltung
25.-26.April, Berlin
Daten & Hacken
Wikimedia

{ COD1NG } DA V1NC1

Der Kultur-Hackathon
2015



10-Wochen-Sprint
Projekte entwickeln



Präsentation &
Preisverleihung
05.Juli, Berlin
Jüdisches Museum

Daten und erste Projektideen 2015

A sepia-toned photograph of a classical building, possibly a temple or a large house, featuring four prominent columns supporting a triangular pediment. The architecture has a traditional, possibly ancient, style.

47 offene Datensets

Heiße Tipps und
für das Jahr 2015

2015: Die Datensets



{ COD1NG DA V1NC1 }

Computerspielmuseum



Stadtarchiv Speyer

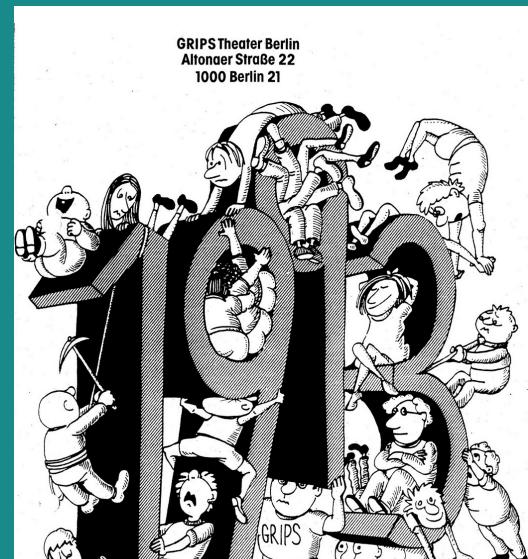


Stadtmuseum Berlin



Datensets – <http://codingdavinci.de/daten>

GRIPS Theater Berlin



Berlinische Galerie



Deutsches Museum



Mitmachen! Coding da vinci Hackdash

<http://hackdash.org/dashboards/cdv15>

TYPE YOUR KEYWORDS



BY NAME

BY DATE

SHOWCASE

+ CREATE PROJECT

Coding da Vinci 2015

der Kultur-Hackathon, bei dem Kulturinstitutionen und Teilnehmer/innen aus ganz Deutschland aus offenen Daten digitale Projekte entwickeln.



Portraimory



Join | Follow

GRIPS THEATER PLAKAT ARCHIV



Join | Follow | Demo

Little Piano



Join | Follow | Demo

68er-Bewegung in Berlin App



Join | Follow | Demo

Chasing Picture



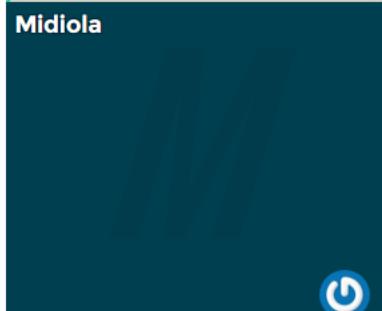
Join | Follow

Wasserspeyer



Join | Follow

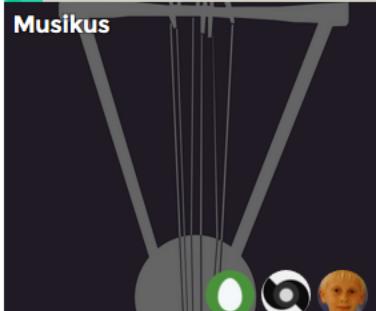
Midiola



Join

| Follow

Musikus



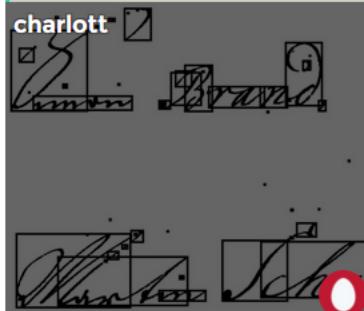
Join | Follow

Berlin Architecture



Join | Follow

charlott



Join | Follow

OXO - Spielerische Ergänzung zu Daten von Spielekonsolen

Skynet Hamburch



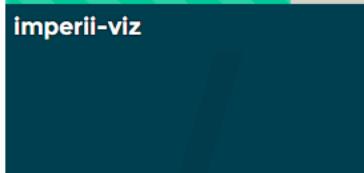
Pflanzenexpeditionen



Nürnberger Lebkuchen



imperii-viz



Pflanzenexpeditionen



Managed by



Woher wissen wir eigentlich so viel über Pflanzen? Sicher wird das botanische Wissen dieser Welt nicht allein in einem abgeschlossenen Studierstübchen entstehen. Ganz im Gegenteil, es wird draußen in der Natur beim Sammeln und Erkunden produziert. Erst wissenschaftliche Expeditionen bringen neue Pflanzen mit aus denen dann Wissen über Arten entsteht.

Um diesen Prozess der Wissensgenerierung besser zu verstehen und nachvollziehbarer zu machen, ist es sinnvoll sich klar zu werden über die Forschungsreisen von etwa Alexander Humboldt abgelaufen sind.

In diesem Projekt sollen die Herbarien des Botanischen Gartens Berlin wieder in ihren Reisekontext gebracht werden, um derdem Nutzerin die Bedeutung der Reisen für die Wissensgenerierung zu verdeutlichen. Im Fokus stehen dsbei die Entdeckerfahrten der Zeit der wissenschaftlichen Vermessung der Welt, die Zeiten Linnés, Humboldts und Eichenbergs - das lange 19. Jahrhundert.

{ COD1NG DAV1NC1 }

Patents in Motion



Spielerisches Erfahren der Maschinen und Instrumente aus dem 19. Jahrhundert. Das Projekt beschäftigt sich mit den Patentzeichnungen aus dem Landesarchiv Baden-Württemberg. Es möchte es ermöglichen, die Maschinen und Instrumente interaktiv am Bildschirm zum Leben zu erwecken. Denkbar ist die Umsetzung per Unity Engine.

Für unser Projekt suchen wir einen Entwickler (JavaScript oder C#), einen Interaction-Designer und alle Interessierten.

Patents in Motion sind: - Annika Blohm - Cuni Ploner

GitHub repository: <https://github.com/emilyTK/patentsinmotion>

Spiel

Discover It



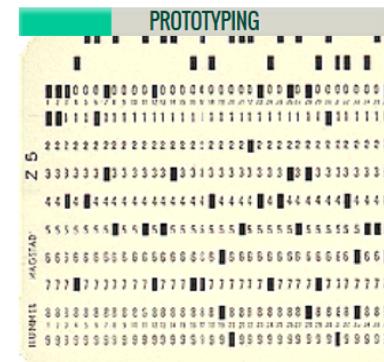
Managed by



Contributors [1]

{ COD1NG DAV1NC1 }

Klangvisualisierung



Hello, in dieser Gruppe beschäftigen wir uns mit den Notenrollen für selbstspielende Klaviere des Deutschen Museums.

notenrollen

deutsches museum

selbstspielend



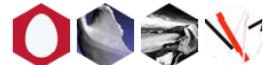
Managed by



Contributors [3]



Followers [4]



[FOLLOW](#)

[JOIN](#)

Musikstücke klassischer Komponisten als Schal

2 Comments

HackDash

1 Login ▾

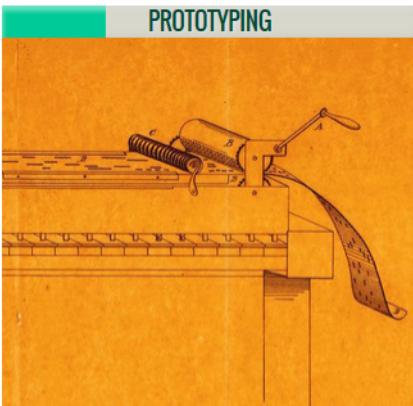
[Recommend](#)

[Share](#)

Sort by Best ▾

{ COD1NG DA V1NC1 }

Little Piano



Managed by



Contributors [1]



Followers [1]



Die Notenrollen für selbstspielende Klaviere sind so etwas wie die MP3s für Computer. Nur halt schon 100 Jahre alt. In den alten Patentbeschreibungen findet man Zeichnungen von 2 Klavieren mit Kurbelantrieb, die diese Notenrollen benutzen.

Die Idee

Das Handy ist die Kurbel. Wenn man es dreht spielt die Musik. Das Problem: Die Notenrollen sind bisher nur abfotografiert, es gibt noch keine MP3-Dateien davon. Man muss im Internet "passende Platzhaltermusik" finden und die Bilder der Notenrollen anzeigen (man muss die Daten ja irgendwie benutzen). Ganze Notenrollen wurden auch nicht eingescannt, nur ein paar Zentimeter vom Anfang.

Die Bilder der Patente beschreiben gut, worum es hier geht - und das früher solche Klaviere existierten. Man könnte sie als Hilfe/Intro nehmen und für die Präsentation.

Datenauswahl

- Die Notenrollen für selbstspielende Klaviere des Deutschen Museums
- Patentbeschreibungen und -zeichnungen des Landesarchiv Baden-Württemberg

Git Repository

<https://github.com/tursics/LittlePiano>

Notenrollen

Klavier

Kurbelantrieb



FOLLOW

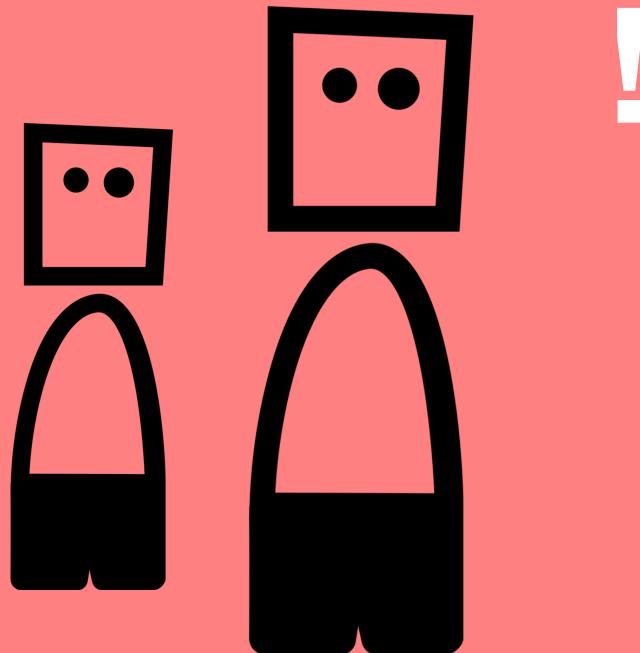
JOIN

DEMO

{ COD1NG DA V1NC1 }

Offene Daten brauchen Vermittler!

- | Kulturliebhaber & Data lover !
- | Journalisten
- | Wissenschaftler
- | Entwickler
- | Gestalter

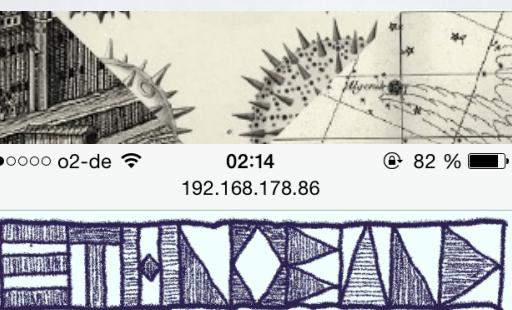
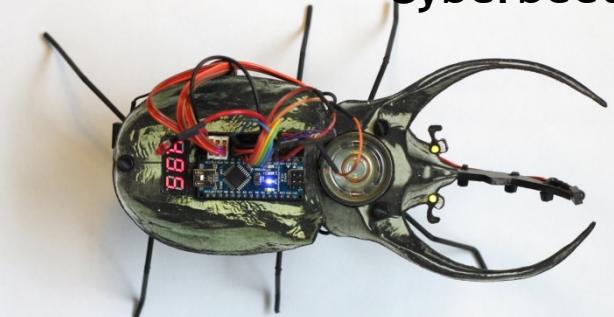


Nachhaltigkeit - Coding da Vinci 2014

Von 17 Projekten ...

- werden 8 im Team und Kooperation mit der Kulturinstitution fortgesetzt
- 5 Projekte gelten als vollwertige Anwendungen
- 3 Projekte haben Geschäftsmodelle entwickelt und eines davon diesen auch auf EU Ebene (Apps4EU) öffentlich präsentiert

Cyberbeetle



Willkommen bei EthnoBand!

Mit EthnoBand können sie die Instrumente aus der Sammlung des Ethnologischen Museums selbst spielen! Ob mit Freunden, Familie oder alleine - einfach ein Instrument aussuchen und über die virtuellen Anschlagflächen spielen.



VERBRANNE UND VERBANNE

Die Liste der im Nationalsozialismus verbotenen Publikationen und Autoren.

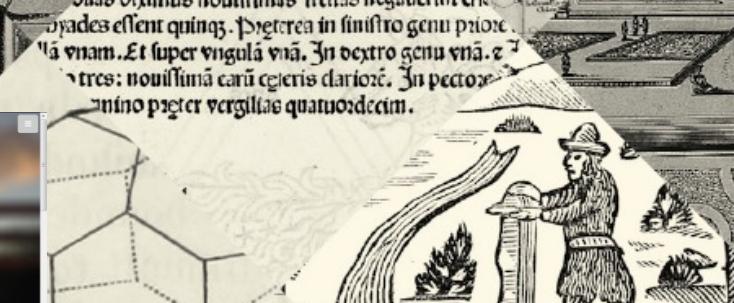
GESCHICHTEN ANALYSEN DATEN HINTERGRUND

ANNETTE KOLB



ANNETTE KOLB

"Meine Chance besteht in der Verachtung der Nazis für Frauengehirne."
(in einem Brief an René Schickele, 1934)

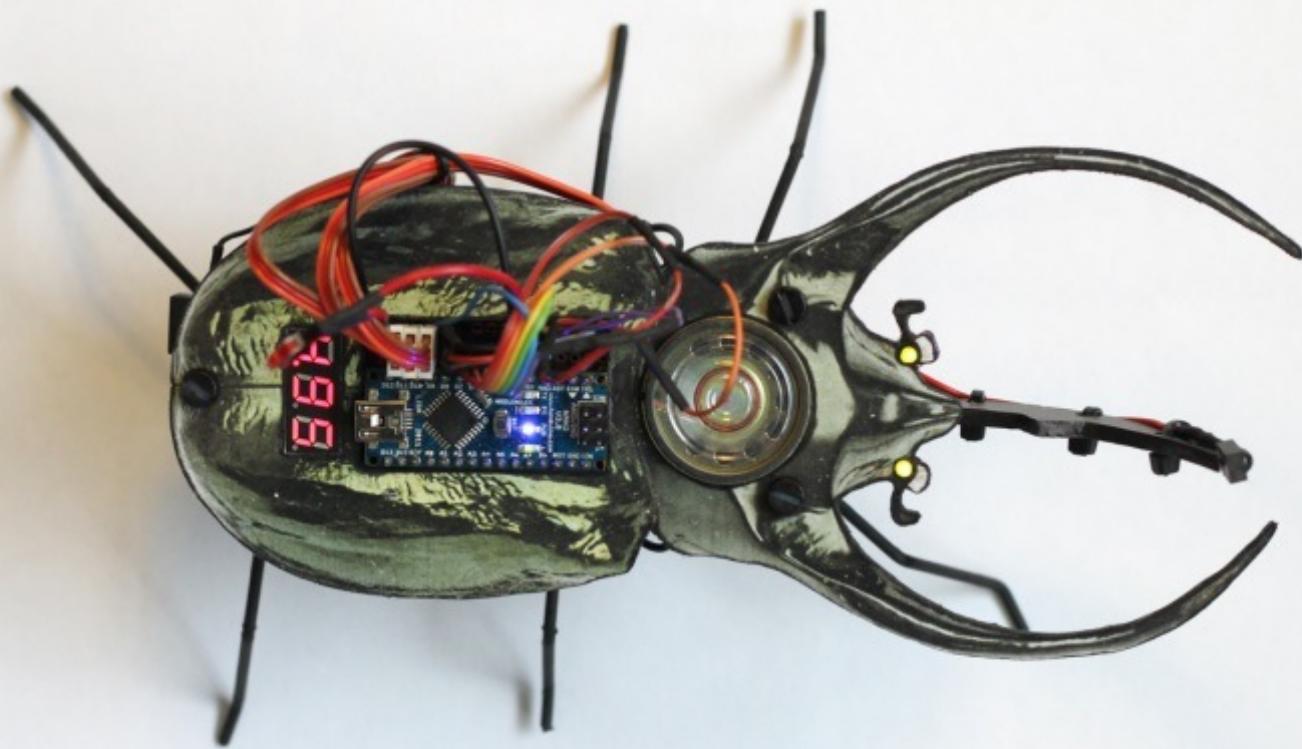


<https://github.com/choefele/coding-da-vinci>



Cyberbeetle

<http://katihyppa.com/cyberbeetle/>



{ COD1NG } { DAV1NC1 }

codingdavinci.de

Der Kultur-Makathon



Sprecherinnen

Helene Hahn

Projektleiterin Coding da Vinci

OKF DE

helene.hahn@okfn.org
okfn.de

Anja Müller

Projektkoordination digiS

anja.mueller@zib.de

servicestelle-digitalisierung.de

Credits

photos: CC-BY Volker Aguearas Gaeng

Photos: CC-BY Heiko Marquardt

picture: Cyberbeetle: CC-BY Kati Hyppä

picture: Alt-Berlin CC0 Public Domain

picture: Verbannte & Verbrannte CC-BY-SA Daniel Burckhardt, Dierk Eichel, Michael Hintersonnleitner, Frederike Kaltheuner, Jeremy Lewis, Jonas Parnow, Kristin Sprechert, Kai Teuber, Clemens Wilding

picture: zzZwitscherwecker, CC-BY-SA Stephanie Weber, David Gomez

picture: EthnoBand CC-BY-SA Thomas Fett

background image: Public Domain