

# { COD1NG } { DAV1NC1 }

Der Kultur-Hackathon

Informationen für  
Interessierte

Veranstalter



Servicestelle  
Digitalisierung



OPEN  
KNOWLEDGE  
FOUNDATION  
GERMANY



WIKIMEDIA  
DEUTSCHLAND

# 1. Ergebnisse 2014

16 Kulturinstitutionen aus ganz Deutschland stellten 24 Datensets - darunter Bilder, Sounds, Karten, Videos und Metadaten - für den Kultur-Hackathon unter einer offenen Lizenz zur uneingeschränkten Nutzung zur Verfügung, die vorher nur schwer zugänglich oder/ und nicht nachnutzbar waren.

Bei der Auftaktveranstaltung nahmen 150 Personen (Entwickler/innen, Designer/ innen, Gamer/innen, Kulturinteressierte) teil und haben in Zusammenarbeit mit den Kulturinstitutionen 27 Projektideen gesammelt. Nach 10 Wochen produktiver Zusammenarbeit wurden 17 digitale Kultur-Projekte bei der öffentlichen Preisverleihung vor 180 Interessierten vorgestellt.

Über Coding da Vinci wurde in Print-, Online- und Rundfunk-Medien berichtet, darunter: TAZ, Zeit Online, Spiegel Online, Deutschlandradio Kultur, RBB Radio Fritz, heise.de, Golem, und ZDF.

## 2. Reaktionen

**“Der Hackathon war eines der Highlights meines Jahres im Museum bisher, es hat Spaß gemacht und die Augen geöffnet für neue Perspektiven und Herangehensweisen.”**

*(Stiftung Stadtmuseum Berlin, Datenbereitsteller)*

**“Ich bin sehr berührt von der Vielzahl der Aktivitäten, aber auch von allen Entwicklern. Die Kreativität, die da drin steckt, die Liebe, die sich daran zeigt, wie sehr man sich eingearbeitet hat und offenbar auch der Spaß, den viele damit verbunden haben.”**

*(Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Forschung, Sponsor)*

**“Die Projektidee war etwas, was auf ganz wundersame Weise mit meinen persönlichen Vorlieben zu tun hatte, denn es kombinierte Literatur mit Kunst, Illustrationen und Musik.“**

*(Annika, Designerin/Teilnehmerin)*

**“Das "Poetic Relief"-Team, das auf Grundlage unserer Datensätze arbeitet, hat auf Bugs, die bislang niemand bemerkt hat, hingewiesen und begriffliche Unklarheiten u.ä. festgestellt. Projekte brauchen Feedback. Coding da Vinci hat hier Kommunikationsmöglichkeiten geschaffen.”**

*(Salomon Ludwig Steinheim-Institut für deutsch-jüdische Geschichte, Datenbereitsteller)*

### 3. Was ist Coding da Vinci?

Coding da Vinci ist der erste Kultur-Hackathon (Entwicklertag) in Deutschland, der Entwickler/innen, Designer/innen und Gamesliebhaber/innen zusammenbringt, um in Kooperation mit Kultureinrichtungen aus offenen Daten und eigener Kreativität neue Anwendungen, mobile Apps, Dienste, Spiele und Visualisierungen umzusetzen.



Fotos Coding da Vinci 2014 - CC-BY Volker Agueras Gaeng

# 4. Ziele

## 1. Vernetzung von Kultur und Technik

Bei Coding da Vinci 2014 kamen erstmals deutschlandweit Kultureinrichtungen mit Designern, Software- und Gamesentwicklern zusammen, um gemeinsam aus ihrer Expertise heraus digitale Projekte für den Kulturbereich umzusetzen. Durch diese produktive Kooperation erhielten Kultureinrichtungen neue Sichtweisen auf ihre digitale Schatzkammern. Es ergaben sich ganz neue Möglichkeiten für Besucher, kulturelle Werke zu erfahren. Dieses Netzwerk von verschiedenen Akteuren, Datenlieferanten, Umsetzern und Unterstützern im Bereich Open Cultural Data wollen wir weiter ausbauen und vernetzen, damit zwei oft separat agierende Welten - nämlich Technik und Kultur - interagieren.

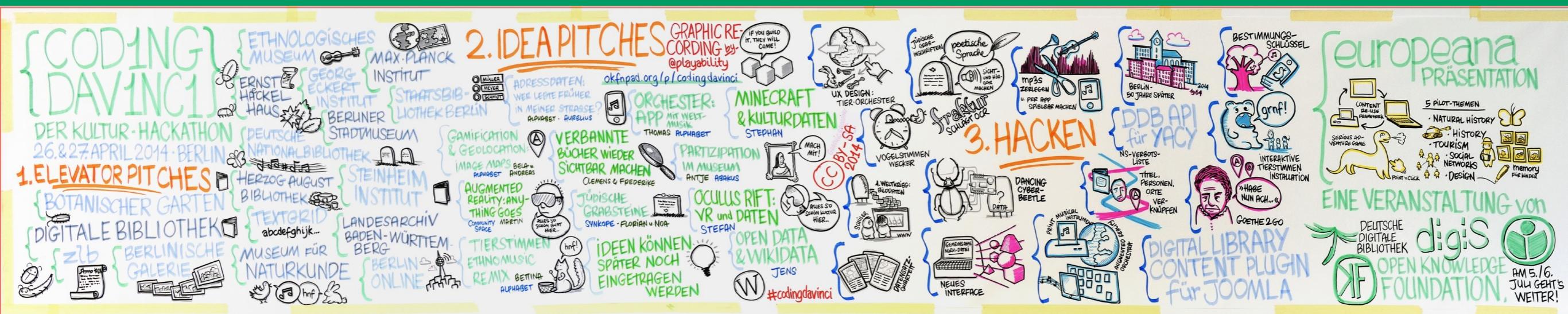
## 2. Unterstützung der Kultureinrichtungen bei der Datenöffnung und -bereitstellung

Daten sind das Öl des 21. Jahrhunderts, titelte die Süddeutsche Zeitung - Vielen Bereichen wie Verwaltung, Energie und Verkehr weltweit profitieren von der Datenöffnung, die zu mehr Transparenz und Bürgerbeteiligung führt, aber auch ein wichtiger Meilenstein für mehr Innovation und Wirtschaftsförderung ist. Jetzt gilt es den Kulturbereich, der sich gerade erst ins digitale Me(h)r wagt, auf dem Weg zu offenen Kulturdaten zu unterstützen. Bei Coding da Vinci klären wir über offene Lizenzen auf, beraten bei der Datenaufarbeitung (Metadatenstruktur, Formate) und bei der Veröffentlichung auf verschiedenen Plattformen.

# 4. Ziele

## 3. Technisches Potenzial digitaler Kulturdaten entdecken

Immer mehr Bibliotheken, Archive und Museen digitalisieren ihre Bestände. Bis Januar 2014 wurden über 30 Millionen Objekte allein über die Europeana erschlossen, davon stellt Deutschland mit über 4,5 Millionen den größten Anteil. Nun ist es an der Zeit herauszufinden, welche neuen Perspektiven und Fragestellungen sich im digitalen Umfeld auf das kulturelle Erbe ergeben. Der Kulturliebhaber ist nicht mehr nur Konsument, sondern auch Produzent. Die Möglichkeiten der digitalen Kulturproduktion sind grenzenlos. Mit Coding da Vinci wollen wir ergründen, was passiert, wenn Museen, Archive und Bibliotheken mit neuen Zielgruppen ins Gespräch kommen und gemeinsam das Potenzial des digitalen Kulturerbes beleuchten?



Graphic Recording Coding da Vinci 2014 - CC-BY-SA Julian Kücklich

# Gemeinsam Kulturgut digital nutzbar machen.

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

## Wir freuen uns über Ihre Kontaktaufnahme!

Helene Hahn  
Projektleiterin Coding da Vinci  
Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.

Telefon: 030 577 03 666 2  
Mobil: 0178 500 10 29  
E-Mail: [helene.hahn@okfn.org](mailto:helene.hahn@okfn.org)  
Webseite: [www.codingdavinci.de](http://www.codingdavinci.de)

