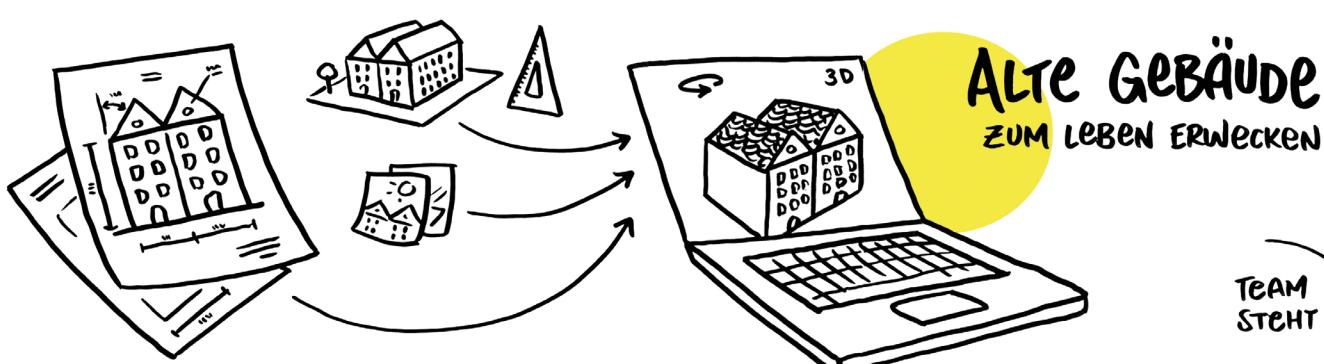


Coding da Vinci Süd 2019

Projektbericht

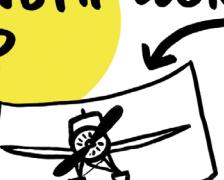
München 6.-7. April & Nürnberg 18. Mai 2019



REZEPT-APP
"KUNSTGESCHICHTE
ALS BROTBELAG"

"EIN KULTURGESCHICHTLICH
WERTVOLLES ABENDESSEN"

INDYHÜLLEN-



KLARSICHTHÜLLE
UND AUSTAUSCHBARE
DRUCKE



GAME:
EVAKUIERUNGSPLAN
FÜR STUTTGART



Impressum

Coding da Vinci Süd 2019

Lizenzen

Text: Coding da Vinci Süd, CC BY 4.0

Fotos: Coding da Vinci Süd, CC BY 4.0, Diane von Schoen

Illustration: Coding da Vinci Süd, CC BY 4.0, Michael Schrenk

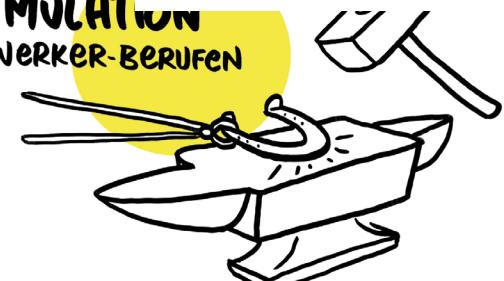
Liveillustration

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



München 2019

MULATION
WERKER-BERUFEN



TEAM
KOMPLETT



MULTICHANNEL
SOUNDINSTALLATION



KLAVIERROLLEN

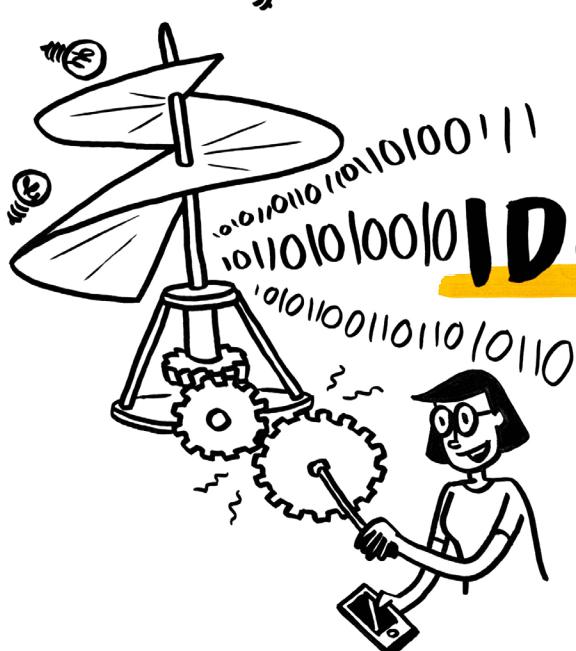
Midi

BILDER



**COD
DA**

SÜD



IDEENP

& Te



CODING DA V1NC1 SÜD 2019

PROJEKTBERICHT

EXECUTIVE SUMMARY	3
ZIELE	4
KONZEPTION UND UMSETZUNG	5
„PREPARE YOUR DATA“	6
KICK-OFF	6
LIVESTREAMING	7
INPUT-SESSIONS	8
SPRINTPHASE & MEETUPS	8
PREISVERLEIHUNG	9
JURY	10
ERGEBNISSE	10
DATENGEBER	10
DATENSETS	12
TEILNEHMER*INNEN	13
GOETHE-DELEGATION	13
EVENTMANAGEMENT	13
PROJEKTE & PREISE	14
PR & KOMMUNIKATION	20
PRESSEKONFERENZ	20
MEDIENPARTNERSCHAFT	20
SOCIAL MEDIA & BLOGS	21
DRUCK- & WERBEMITTEL	21
STATEMENTS	22
LESSONS LEARNED	23
AUSBLICK	25
PROJEKTTEAM	26
DANKSAGUNG	26
LIZENZEN	27
ANHANG	27
MEDIENRESONNANZ 2019	27

COD1NG DA V1NC1

SÜD 2019



6./7. APRIL,
MÜNCHEN

IDEENPITCHES & TEAMBUILDING

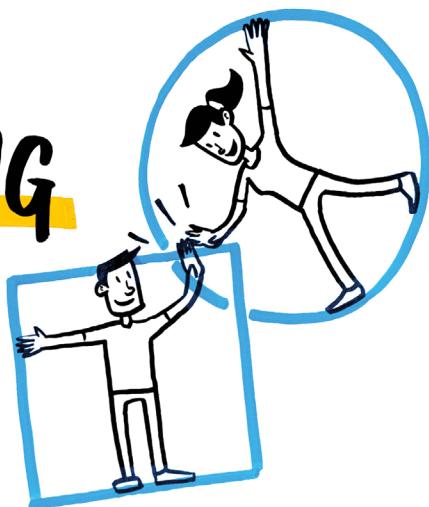
HHAUS

ICHES

AKTUELLEN STANDORT
MIT HISTORISCHEN
KARTEN & FOTOS
ANREICHERN



BEDRUCKTE
HOSENTRÄGER
& KRAWATTEN



Seifensieder-
HANDWERK
VORSTELLEN



KLAVIERROLLEN
↓
Midi

↓
BILDER



MULTICHANNEL
SOUNDINSTALLATION



EXECUTIVE SUMMARY

Coding da Vinci ist der größte Kultur-Hackathon Deutschlands zu offenen Kulturdaten. Bereits seit 2014 vernetzt Coding da Vinci technikaffine und kulturgeisteerte Communities mit engagierten deutschen Kulturinstitutionen, um das Potential unseres digitalen und digitalisierten Kulturerbes zu erschließen.

Coding da Vinci (CdV) ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB), der Open Knowledge Foundation Deutschland (OKF), des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS) und Wikimedia Deutschland. Nach drei bundesweiten Durchgängen 2014, 2015 und 2017, ersten Ausflügen in die Regionen nach Hamburg 2016 (Coding da Vinci Nord), Leipzig 2018 (Coding da Vinci Ost) und Mainz 2018 (Coding da Vinci Rhein-Main), kam Coding da Vinci Süd 2019 – im Jubiläumsjahr von CdV – erstmals in den Süden Deutschlands und legte den Schwerpunkt auf die Regionen Bayern und Baden-Württemberg.

Die 11 veranstaltenden Institutionen setzten sich interdisziplinär aus allen relevanten Bereichen der Kultur zusammen: Bayerisches Filmzentrum, Bayrische Akademie der Wissenschaften, Code for München, Deutsches Museum, Games Bavaria, Goethe-Institut, Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern, MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg, Münchner Stadtbibliothek, Netzwerk Digital Humanities und Zentrum Digitalisierung.Bayern.

Als erster Regionalevent profitierte Coding da Vinci Süd von der Förderung durch die Kulturstiftung des Bundes (KSB) im Rahmen des Förderprogramms Kultur Digital. So waren die Grundfinanzierung des Projektes sowie Reisekostenzuschüsse (bis zu 100 € p. P.) für die Teilnehmer*innen möglich, die für den Kick-Off von 22 Personen und bei der Preisverleihung von 21 geltend gemacht wurden.



Das bewährte Format der Vorjahre mit einem Kick-Off-Wochenende, einem mehrwöchigen Sprint und einer abschließenden Preisverleihung wurde beibehalten. 31 Kulturinstitutionen aus Bayern und Baden-Württemberg haben insgesamt 33 Daten-Sets unter offenen Lizenzen für die Coding da Vinci-Community bereitgestellt.

Unter den Datengebern waren einzelne alte Bekannte, wie das Deutsche Museum, vor allem aber auch Neulinge, die 2019 im Rahmen von Coding da Vinci Süd erstmals den Einsatz offener Lizenzen wagten.

180 Interessierte kamen zum Kick-Off am 6. und 7. April in die Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig. Die Vertreter*innen der Kulturinstitutionen stellten den 120 Programmierer*innen, Designer*innen, Hardware-Bastler*innen, Wissenschaftler*innen und Künstler*innen die Datensätze vor. Aus den gemeinsamen Diskussionen entstanden 23 Projektideen, um die herum sich während des Kick-Off-Wochenendes Teams bildeten, um mit der praktischen Umsetzung zu beginnen.

In der anschließenden Sprintphase wurden 18 dieser Ideen letztlich zu funktionsfähigen und technisch teils sehr anspruchsvollen Prototypen ausgebaut. Diese präsentierten sich am 18. Mai im Rahmen einer Preisverleihung in der Tafelhalle des KunstKulturQuartiers in Nürnberg der Öffentlichkeit und konnten von den interessierten Besuchern vor Ort ausprobiert werden. Eine Fachjury zeichnete vier Projekte aus, ein Projekt erhielt den Publikumspreis.

Die erfreulich hohe Zahl der Teilnehmer*innen, das begeisterte Feedback der datengebenden Kulturinstitutionen und die beeindruckende Kreativität wie technische Reife der realisierten Projekte beweisen den Erfolg des Projektes.

Die Vertreter*innen der teilnehmenden Kulturinstitutionen (Datengeber) stellten nachdrücklich heraus, dass sie im Verlauf des Hackathons, gerade auch im vorbereitenden Workshop „Prepare your data“ viel mitgenommen haben.

ZIELE

2019 blieben die Ziele der Vorjahre im Wesentlichen bestehen, lediglich Aspekte der PR sowie veranstalterspezifische Desiderate wurden ergänzt:

1. Verdeutlichung des Nutzens von Open Data im Kulturbereich;
2. Gewinnung wertvoller Erfahrungen für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Open Data;
3. Förderung der Nutzung von digitalem Kulturgut;
4. Vernetzung von Entwickler*innen und Kreativen und der Open Data-Community mit Kultureinrichtungen;
5. Motivation insbesondere von Universitätssammlungen und kleineren Museen/ Kultureinrichtungen, sich als Datengeber zu beteiligen;
6. Maßgebliche Steigerung der Bekanntheit und der Reichweite des Formats;
7. Regionale Aufteilung von Kick-Off (München) und Preisverleihung (Nürnberg) innerhalb der großen Fläche der beteiligten Regionen.



KONZEPTION UND UMSETZUNG

Der Ablauf der Vorjahre wurde weitestgehend übernommen. Neu war eine bereits im Vorjahr der Veranstaltung gestartete Info-Tour durch die Regionen sowie gezielte Mailings und ein Postversand an Hochschulkontakte (Universitätssammlungen, Lehrstühle für Informatik, Fakultäten für Design) sowie die Museumslandschaft in Bayern und Baden-Württemberg.

Mit der Info-Tour wurden gezielt einerseits Kultureinrichtungen, wissenschaftliche Sammlungen der Hochschulen und Universitätsbibliotheken angeprochen, um ihnen die Möglichkeit zu geben, sich mit einem Datensatz zu beteiligen. Andererseits zielten die Termine auf Institute für Informatik und Design, um die Möglichkeit einer Beteiligung der Studierenden im Laufe des Sommersemesters 2019 anzuregen:

- 20.6.2018, 11 Uhr an der LMU München (Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke, München) in Kooperation mit dem Institut für Klassische Archäologie
- 26.6.2018, 17 Uhr im Zollhof Nürnberg (ZOLLHOF - Tech Incubator, Nürnberg) in Kooperation mit der FAU Erlangen-Nürnberg
- 29.6.2018, 15 Uhr am Game Innovation Lab der Universität Bayreuth (Universität Bayreuth, Medienwissenschaft)
- 5.7.2018, 17 Uhr im Schloss Hohentübingen (Institut für Klassische Archäologie, Tübingen) in Kooperation mit dem MUT | Museum Universität Tübingen

- 5.10.2018, 10 Uhr Infoveranstaltung in der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern, München

Zusätzlich wurde Coding da Vinci Süd durch die Präsentation bei relevanten Tagungsformaten unterstützt:

- 19.9.2018, 15 Uhr, EDV-Tagen Theuern in Kulturschloss Theuern, Kümmersbruck (Vortrag: Kreativer Umgang mit Kulturdaten. Der Kultur-Hackathon „Coding da Vinci Süd“)
- 27.10.2018, Zündfunk Netzkongress im Münchner Volkstheater (Podiumsdiskussion zu Kultur im digitalen Zeitalter)
- 21./22.02.2019, Public! Debatten über Öffnung und Demokratie in der Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig (Infotisch)

Zur Unterstützung potenzieller Datengeber bei der Suche nach einem geeigneten Datensatz wurde weiterhin ein neues Merkblatt „Fragenkatalog zur Inspiration für Kultureinrichtungen/Datengeber“ entwickelt, das im Rahmen der Info-Tour sowie über Mailings verbreitet wurde.

„PREPARE YOUR DATA“

Der wegen der Größe der Region Bayern/Baden-Württemberg zweimal identisch durchgeführte Workshop „Prepare your data“ (München & Stuttgart) bot den Datengebern Einführungen zum Themenspektrum offener Lizzenzen und offener Daten (CC Lizzenzen: Eric Steinhauer, FernUniversität in Hagen und Paul Klimpel, iRights) sowie Upload und Bereitstellung der Daten (Arne Wossnik, Wikimedia) an und unterstützte die Kulturinstitutionen wesentlich dabei, ihre Datensets für die Coding da Vinci-Community vorzubereiten (Datenqualität, Datenauszeichnung und Dokumentation: Eckhart Arnold und Manuel Raaf, Bayerische Akademie der Wissenschaften). Darüber hinaus ermöglichte er den Vertreter*innen der datengebenden Kulturinstitutionen ein praktisches Pitching-Training durch einen professionellen Coach (Sven-Daniel Gettys).

KICK-OFF

Der Kick-Off fand am 6. und 7. April in der Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig statt - teilweise zu Öffnungszeiten der Bibliothek. Den ersten Tag dominierten die Datenpräsentationen der Kulturinstitutionen. Hortensia Völkers, Künstlerische Direktorin der KSB und Anton Biebl, Kulturreferent der Landeshauptstadt München, begrüßten gemeinsam mit den beiden Projektleiterinnen Sybille Greisinger und Dr. Kathrin Zimmer, den Gründer*innen sowie der neu eingerichteten Geschäftsstelle von Coding da Vinci die 180 Teilnehmer*innen, Datengeber und Interessierten.

Die Bühnenpräsentationen wurden dabei immer wieder unterbrochen von Kreativphasen, in denen sich die Entwickler*innen miteinander und mit den Vertreter*innen der Kulturinstitutionen besprechen, Fragen stellen, Ideen aus-



tauschen und gemeinsam weiterentwickeln konnten. Das Finale des ersten Tages bildeten die Projekt-Pitches der Entwickler*innen (Hackdash). Insgesamt 23 Ideen wurden hier vorgestellt. Der Rest des Abends war dem Teambuilding und Netzwerken gewidmet.

LIVESTREAMING

In Kooperation mit Allyourbase wurde das gesamte Kick-Off-Wochenende über die Plattform „Twitch“ live gestreamed. Neben den Grußworten und Datenpräsentationen der Kultureinrichtungen wurden Interviews mit den Gründern von Coding da Vinci, der Kulturstiftung des Bundes, den regionalen Veranstaltern, den Datengebern sowie den arbeitenden Teams gestreamed.

Zu Spitzenzeiten haben hier um die 5.000 Zuschauer das Geschehen digital mitverfolgt und per Chat kommentiert. An beiden Tagen erreichte Coding da Vinci Süd durchschnittlich 636 Zuschauer mit insgesamt sagenhaften 97.755 Live-Aufrufen und 561.598 angesehenen Minuten.

Die archivierten Live-Mitschnitte finden sich hier:

- Samstag [1/2] - <https://www.twitch.tv/videos/407980609>
- Samstag [2/2] - <https://www.twitch.tv/videos/407980783>
- Sonntag - <https://www.twitch.tv/videos/407980883>

INPUT-SESSIONS

Der zweite Tag des Kick-Offs war für die Weiterentwicklung der Projektideen und erste praktische Schritte zu deren Umsetzung reserviert. Alle Teilnehmer*innen waren mehr als ausreichend mit Essen und Getränken versorgt.

Es gab insgesamt drei Input-Sessions, in denen Interessierte Neues lernen oder ihr Wissen vertiefen konnten:

1. „Vom Reisen und Entdecken – Storytelling rund um Kulturgüter“
Astrid Kahmke, Bayerisches Filmzentrum
2. „Kleine Einführung in domänenspezifische Sprachen“
Eckhart Arnold, Bayerische Akademie der Wissenschaften
3. „Gamedesgin 101“
Robin Kocaurek, Games Bavaria



SPRINTPHASE & MEETUPS

Auf das Kick-Off-Wochenende folgte die sechswöchige Sprintphase, in der die Projektteams ihre Ideen umsetzten. Es wurden während der Sprintphase zwei

Meetup-Termine in München (Deutsches Museum) und Nürnberg (Museum für Kommunikation) angeboten, so dass die Teilnehmer*innen bei gutem WLAN und Freigetränken gemeinsam an ihren Projekten arbeiten oder sich mit anderen Teams austauschen konnten. Die Meetups stellten sich jedoch als kaum genutztes Angebot heraus.

Die große Aktivität in dieser intensiven Projektphase konnte sehr gut via Twitter (#cdvsued) verfolgt und durch Support auf dem Hackdash (<https://hackdash.org/dashboards/cdvsued>), über Social Media und E-Mail ergänzt werden.

Viele der Teams standen auch während der Entwicklungszeit in ständigem Austausch mit den Kulturinstitutionen. Dabei unterstützte sie die Projektleitung sowie das Veranstalterteam.

PREISVERLEIHUNG

Am 18. Mai fand das große Finale statt. 138 Zuschauer kamen in die Tafelhalle Nürnberg, um die Projektvorstellungen der insgesamt 18 bis zur Preisverleihung fertiggestellten Projekte zu sehen und diese direkt auszuprobieren. Die Preisverleihung eröffneten Dr. Rolf-Dieter Jungk, Ministerialdirektor des Bayerischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst, und Prof. Dr. Julia Lehner, Kulturreferentin der Stadt Nürnberg, die ihre Begeisterung für offene Kulturdaten und offenes Wissen zum Ausdruck brachten. Keynote-Speaker Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin (LMU München) spannte den großen Bogen vom humanistischen Ideal der Renaissance bis zum Kultur-Hackathon der Gegenwart und deutete die Digitalisierungsbestrebungen als Teil eines Selbstvergewisserungsprozesses.

Die Vorstellung der Projekte erfolgte in der Reihenfolge der Anmeldungen. Jedes Projektteam hatte 7 Min. Zeit für seine Präsentation auf der Bühne, die mittels Einsatz verschiedenster technischer Lösungen, von Live-Video bis hin zu Smartphone-Bildschirmübertragungen, reibungslos gemeistert wurden.



 Julian Schulz
@SchJulzian Folgen

#hackathon-Samstag für [#codingdavinci](#) bis spät in die Nacht! :)
@AlexReisser, @LinusKohl, @osmancakirio und @SchJulzian arbeiten sich durch die [#Speisekarten](#) längst vergangener Zeiten. @_stschneider liefert derweil aus der Ferne einen Prototyp fürs Frontend. [#cdvsued](#) macht Spaß!



15:13 - 27. Apr. 2019

11 Retweets 40 „Gefällt mir“-Angaben



JURY

Nach der Vorstellung aller Projekte zog sich die Coding da Vinci Süd-Jury zur Beratung zurück, während das Publikum mit den Teams sprach, die Anwendungen testete und bei Snacks und Getränken über seinen Favoriten „everybody's darling“ abstimmen konnte. Die Jurymitglieder setzten sich aus Vertretern der Bereiche Technik, Programmierung, Digitalisierung, Medien und Design zusammen: Anja Müller (digiS Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin), Effi Tramountani (Ready to Code), Philipp Grammes (Bayern 2), Fabrizio Palmas (straightlabs GmbH & Co. KG) und Agnes Lison (AD Agli-Design).

Insgesamt fünf Projekte wurden in den Kategorien „most technical“, „most useful“, „best design“, „funniest hack“ sowie „everybody's darling“ ausgezeichnet und mit Preisen gewürdigt. Das begeisterte Publikum und die Qualität der vorgestellten Projekte belegten einmal mehr die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten offener Kulturdaten und ihr Potenzial, neue Zielgruppen zu erreichen sowie Interesse an unserem (digitalen) Kulturerbe zu wecken.

ERGEBNISSE

DATENGEBER

31 Kulturinstitutionen haben sich mit Daten und Präsentationen an Coding da Vinci Süd 2019 beteiligt. 22 davon kamen aus Bayern und 8 aus Baden-Württemberg dazu die DDB.

Aus Bayern nahmen 10 Museen, 3 Archive, 3 Universitätssammlungen, 3 Bibliotheken sowie 3 Forschungsinstitutionen teil.

Aus Baden-Württemberg machten 4 Museen, 2 Archive, 1 Universitätssammlung und 1 Bibliothek mit.

1. Arolsen Archives und KZ-Gedenkstätte Dachau
2. Bayerische Akademie der Wissenschaften
3. Bay. Staatsgemäldesammlungen | Pinakotheken





4. DB Museum, Nürnberg
5. Deutsche Digitale Bibliothek
6. Deutsches Museum, München
7. Deutsches Spielearchiv Nürnberg
8. Generaldirektion der staatlichen Archive Bayerns
9. Haus der Geschichte Baden-Württemberg
10. Institut für Klassische Archäologie der FAU Erlangen-Nürnberg,
Antikensammlung
11. Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt
12. Landesarchiv Baden-Württemberg
13. Landesmuseum Württemberg
14. Leibniz-Institut für Ost- und Südosteuropaforschung (IOS)
15. Monacensia im Hildebrandhaus
16. Museum der Universität Tübingen MUT
17. Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke
18. Museum für Kommunikation Nürnberg, Museumsstiftung Post und
Telekommunikation
19. Münchner Stadtmuseum
20. NS-Dokumentationszentrum München
21. Stadtarchiv Stuttgart
22. Stadtmuseum Deggendorf
23. Stadtmuseum Landsberg am Lech
24. Stadtmuseum Tübingen
25. Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München
26. Südsee-Sammlung und Historisches Museum Obergünzburg
27. Universitätsbibliothek FAU Erlangen-Nürnberg
28. Universitätsbibliothek Stuttgart
29. Universitätsbibliothek der Ludwig-Maximilians-Universität München
30. Zentralinstitut für Kunstgeschichte
31. Zeppelin Museum, Friedrichshafen

DATENSETS

Insgesamt 33 Datensätze wurden bei Coding da Vinci Süd zum Coding da Vinci-Datenportal hinzugefügt. Die Datensätze stammen aus Naturwissenschaft und Technik, Bildung und Handwerk, Kunst und Kultur. Die Datensets reichen vom mathematischen Modell bis zum Wörterbuch, von der Speisekarte bis zum Passbild, von der Architekturzeichnung bis zum Wahlergebnis, von der geografischen Karte bis zum Kupferstich, vom Gipsabguss bis zum Gemälde. Die Bereitstellung erfolgte zumeist als JPG/TIFF + XML, weit seltener als TXT, PDF, CSV oder XLS. Alle Datensets wurden vor dem Upload im Veranstalterteam von Eckhart Arnold, Bayerische Akademie der Wissenschaften, und Georg Hohmann, Deutsches Museum, auf ihre Qualität hin überprüft. Alle Datensets sind unter <https://codingdavinci.de/daten/> verfügbar.

TEILNEHMER*INNEN

Die Community von Coding da Vinci Süd war durch die Delegation des Goethe-Institutes international geprägt. Neben kreativen Informatiker*innen, Techniker*innen, Maker*innen und Geisteswissenschaftler*innen aus den Digital Humanities, fanden sich Designer*innen (UX, Web, Games, Apps), Grafiker*innen, Künstler*innen, Projektmanager*innen und ein Sounddesigner. Von dieser Heterogenität der Teilnehmerschaft zeugt die enorme Kreativität und professionelle Ausführung der umgesetzten Projekte.

GOETHE-DELEGA TION

Coding da Vinci Süd feierte – durch das Goethe-Institut als Mitveranstalter initiiert – eine Premiere. Die sogenannte Goethe-Delegation, 10 Teilnehmer*innen aus dem globalen Süden – Indonesien, Brasilien, Südafrika, Tansania, dem Senegal und der Côte d'Ivoire – wurden im Rahmen eines Stipendiums zum Kick-Off eingeladen und erweiterten den Teilnehmerkreis erstmals international. Um den Teilnehmer*innen den Einstieg in die gemeinsame Arbeit in den Teams zu ermöglichen, wurde der Kick-Off synchron in Englisch übersetzt. Problemlos wurde die Delegation in Projektteams integriert, aber auch ein eigenes „Goethe-Team“ ging an den Start.

Die Betreuung während ihrer Woche in München übernahmen die Kolleg*innen des Goethe-Instituts, Brigitte Döllgast und Lisa Mayerhöfer. Im Jahr 2020 soll es in einzelnen Ländern des globalen Südens Kultur-Hackathons nach dem Vorbild von Coding da Vinci geben.

EVENTMANAGE MENT

Die Anmeldungen der Teilnehmer*innen und Interessierten wurde über XING-Events organisiert, das einzige Eventmanagement-Tool, das datenschutzorientiert genutzt werden konnte. Mit Hilfe der statistischen Aus-



wertungen können hier Rückschlüsse auf die Dynamik der Anmeldungen (vgl. Infografik, S. 13) gezogen werden. Augenscheinlich erfolgte ein Gros der Anmeldungen der Teilnehmer bereits in den ersten drei Wochen. Während Gruppenanmeldungen, die über Hochschulkontakte liefen, erst recht spät zu Ende der Anmeldephase erfolgten (vgl. Säule 26.-29.3., 19 Anmeldungen einer kooperierenden Uni-Gruppe, S. 13). Darüber hinaus lässt die Grafik erkennen, dass sich die Anmeldungen beim Kick-Off aus 83,6 % Teilnehmer*innen, 9,8 % Datengeber*innen und 6,5 % Orgateam/Veranstalter zusammensetzte.

Die ab 28. März kommunizierte Reiseförderung zeigte weniger Resonanz bei den Anmeldezahlen, als erwartet. Reisemittel abgerechnet haben letztlich 22 Teilnehmer*innen beim Kick-Off und 21 bei der Preisverleihung. Die Gewährung einer Reiseförderung ist nichtsdestotrotz ein sehr wichtiges Instrument, um deutlich die Wertschätzung der investierten Freizeit der Teilnehmer*innen zu honoriere.

Die „no-show“ Rate bei Coding da Vinci Süd lag mit 34 Personen erfreulicherweise lediglich bei 16%.

PROJEKTE & PREISE

Unter den 18 fertiggestellten Projekten gab es App-Anwendung, Websites, online Computerspiele und eine Virtual Reality-Anwendung. Die folgende Projektliste zeigt die Vielfalt und Kreativität der realisierten Ideen:

Projektname und ggf. Preis	Art	Beschreibung	Verwendete Daten	Team
Schmankerl Time Machine Preis: most technical	Website, App	Die „Schmankerl Time Machine“ lädt zu einem lukul-lischen Streifzug durch die traditions-reiche Münchner Wirtshausgeschichte der vergangenen 150 Jahre ein.	Münchner Speise-karten (Monacensia im Hildebrandhaus)	Osman Cakir, Linus Kohl, Alexandra Reisser, Stefanie Schneider, Julian Schulz
Linked Stage Graph Preis: most useful	Web-Applikation	„Linked Stage Graph“ implementiert einen Linked Data basierten Wissensgraphen und darauf aufbauende Visualisierungen für die Aufführungsdaten und Fotografien des Stuttgarter Staatstheaters.	Staatstheater Stuttgart (Landesarchiv Baden-Württemberg)	Tabea Tietz, Kanran Zhou, Jörg Waitelonis, Paul Felgentreff



COVER.BOUTIQUE Preis: best design	Progressive Web App	Mit der App können künstlerische Collagen für die Hüllen von Smartphones gestaltet werden.	Internationale Postbeutel (Museumsstiftung Post und Telekommunikation); Zeppelinfahrten (Zeppelin Museum), Karten zu Ost- und Südosteuropa (Leibniz-Institut für Ost- und Südosteuropaforschung)	Leander Seige, Machtilda Seige, Robin Kocaurek
162 Ways To Die Preis: funniest hack Preis: everybody's darling	Museumsinstallation Video: https://vimeo.com/345112605	Eine interaktive Installation, die dem Publikum im Stadtmuseum Landsberg die Abbildungen der sog. Jesuitentafeln näher bringen soll.	Jesuitentafeln (Stadtmuseum Landsberg am Lech)	Kelvyn Marte, Michael Ognew, Robi Hammertime, Georg Reil, Anna Levandovska
Spiele-Safari	Website	Mini-Games auf Basis von Tierillustriationen des 17. und 18. Jhs.	Zoologische Sammlung (Universitätsbibliothek FAU Erlangen-Nürnberg)	Karin Kulhanek, Katrin Krumpholz, Ploy Schneider, Luis Mossburger
Wie geht's dir, Europa?	Website	Anlässlich der Europawahl 2019 wurden die Bildern in Form von Polaroids mit aktuellen Statements zum Thema EU und Europa von Twitternutzer*innen zusammengebracht.	Fotosammlung Willy Pragher (Landesarchiv Baden-Württemberg)	Agata, Anne, Gerd, Veronika
Cards and Dragons	Multiplayer Spiel	Digitales Brettspiel, in das alte Spielkarten zu einem neuen Spiel eingebunden wurden.	Spear-Archiv (Deutsches Spielearchiv Nürnberg)	Stefan Leiprecht, Fabian Behrens, Thomas Albrecht, Joseph Heetel, Hera Ehrhardt
Evacuate Stuttgart	Spiel	Auf Basis historischer Luftangriffspläne sollen so viele Menschen wie möglich vor einem Bombenangriff in Sicherheit gebracht werden.	Luftangriffspläne (Stadtarchiv Stuttgart)	Paul Redetzky, Ivette Schmidt, Dorian Kirschstein, Jessica Schreib

Fränkische Reise	Spiel	Online verfügbares Gamebook, bei dem man auf einer Reise durch Franken immer wieder mit Fragen zum fränkischen Dialekt konfrontiert wird.	Fränkisches Wörterbuch (Bayerischen Akademie der Wissenschaften)	Nina Brolich, Biyanto Rebin, Raisha Abdillah
Femtett Adventure Game	Webbasiertes Spiel	Webbasiertes Point-and-Click Adventure aus historischen Fotografien und Grafiken mit spannenden sowie skurrilen Informationen über bedeutende Frauen der Geschichte.	Porträtdarstellungen aus fünf Jahrhunderten (Deutsches Museum), Spear-Archiv (Deutsches Spielearchiv Nürnberg), Zoologische Sammlung (Universitätsbibliothek FAU Erlangen-Nürnberg)	Nadine Raddatz, Cris Ortega, Ralf Altmann
Lauter Langweilige Sachen?	Webbasiertes Spiel	Entdecke spielerisch die Sammlungsgobjekte des Stadtmuseums Tübingen.	Lauter Langweilige Sachen (Stadtmuseum Tübingen)	Amelie Fritsch, Elena Rogleva, Hallie Barrows, Norbert Schwab, Ruth Sander, Vanessa Schach
Craftspeople	App	Eine App, die das Handwerk des 19. Jahrhunderts spielerisch Kindern und Erwachsenen näher bringt.	HandwerkerInnen um die Mitte des 19. Jhs. (Landesmuseum Württemberg)	Anja Haumann, Holger Becker, Alexandra Richter
Math With Models	Website, 3D-Objekte	Die mathematischen Gipsmodelle können auf der Website animiert und als gedruckte 3D-Objekte betrachtet werden.	Mathematische Modelle (Museum der Universität Tübingen MUT)	Bruno Buccalon, Molemo Buccalon, Thomas Gelzhäuser
Kaiserpanorama VR+	Interaktives Erlebnis-Museumsexponat (VR-Anwendung)	Das „Kaiserpanorama VR+“ begeistert mit interaktiven Einblicken von Dioramen, originalen Stereoskopien bis zu immersiven 360-Grad-VR-Erlebnissen.	Kaiserpanorama (Münchener Stadtmuseum), Kartenwerke der Eisenbahn (DB Museum), Zeppelinfahrten (Zeppelinmuseum), Porträtdarstellungen (Deutsches Museum)	Claus, Sascha

GastroGrantler	App	Eine virtuelle Stammtisch-App, in der man Speisekarten von vor 100 Jahren bewerten kann.	Porträtdarstellungen aus fünf Jahrhunderten (Deutsches Museum), Spear-Archiv (Deutsches Spielearchiv Nürnberg), Fränkisches Wörterbuch (Bayerische Akademie der Wissenschaften), Münchner Speisekarten (Monacensia im Hildebrandhaus)	Henrike Horn, Florian Gantner, Alan Riedel
Global Postmasters	Spiel	Das Spiel vermittelt geographisches Wissen, in dem man Briefe, auf denen nur die adressierte Stadt steht, in die Postbeutel des passenden Landes zuordnen muss.	Internationale Postbeutel (Museum für Kommunikation Nürnberg)	Michael Lauenstein, Sabrina Kreiner, Alberth Sianturi, Luisa Stiller, Ignatia Nilu
Memory Game	Website	Auf spielerische Weise vermittelt das Memory Game Wissen zu antiken Statuen, indem der/die Spieler*in Vorder- und Rückseite der einzelnen Figuren zusammen finden muss.	Abgüsse von antiken Statuen (Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke)	Marcus Reszat, Studentisches Projekt der THI Ingolstadt
Musel, Musel Open	App, Website	Mit der App werden auf umliegende Museen, während eines Hotelbesuchs, aufmerksam gemacht.	Der Parzival Zyklus von Edward von Steinle (1884) (Bayrische Staatsgemäldesammlung, Neue Pinakothek)	Kofi sika LATZOO, Tsing tsing WU, Kouassi Junior ATTREMAN, Emmanuel MALONGO, Francis MASHALLA, Dharwis Widya Utama YACOB

Bei der Preisverleihung wurden vier Projekte von der Jury ausgewählt und in den Kategorien „most technical“, „most useful“, „best design“ und „funniest hack“ prämiert. Das Publikum kürte seinen eigenen Favoriten „everybody's darling“. Die attraktiven Preise waren auf die Interessen der Teilnehmer*innen zugeschnitten:



- 1-Tages-VR-Workshop im VRlab des Deutschen Museums (gestiftet vom Deutschen Museum)
- 4 Freikarten für die re:publica, 6.-8. Mai 2020 (gestiftet vom Goethe-Institut) oder alternativ für ein internationales Team: „Eine kulturelle Wundertüte“ – Freikarten für eine kulturelle Veranstaltung in seinem/ihrem Herkunftsland.

- freie Auswahl aus dem Akademieprogramm der MFG Baden-Württemberg für jedes Teammitglied (gestiftet von der MFG Baden-Württemberg)
- Workshop „Next Level Support“ für das ganze Projekt-Team für Projektplanung und Pitchtraining sowie Räumlichkeiten für die Fortsetzung der Entwicklung der Projektidee (nach Absprache und Verfügbarkeit) durch Games/Bavaria und WERK1 (gestiftet von Games/Bavaria und WERK1)
- 3 Freikarten für die SEMANTiCS Conference 9.-12. September 2019 in Karlsruhe (gestiftet von SEMANTiCS)

Auch die Teams, die nicht von der Jury ausgewählt worden waren, gingen nicht leer aus. Auf sie warteten marineblaue Rucksäcke im Turnbeutelstyle mit gelbem „Coding da Vinci Süd“ Logo.

PR & KOMMUNIKATION

Um das gesetzte Ziel, die Bekanntheit und Reichweite des Formats zu erhöhen, erreichen zu können, hatte sich das Veranstalterteam für eine professionelle Unterstützung in der Pressearbeit sowie einen Medienpartner entschieden. Die hohe Pressepräsenz von Coding da Vinci Süd in Print (15), Blogposts (26), Radio/Podcasts (6) sowie TV (1), inklusive der Beiträge auf eigenen Medien der Veranstalter, zeigt deutlich die Richtigkeit dieser Entscheidung (vgl. Anhang: Medienresonanz, S. 27). Wobei die Presseresonanz beim Kick-Off weit umfangreicher als bei der Preisverleihung war.

Für den Presseverteiler der Agentur (KOMMUNIKAT!ON) speziell zu Coding da Vinci Süd wurden ca. 300 Adressen sowohl im Print als auch im Online-Bereich geprüft und ggf. nachrecherchiert. Der digitale Wandel in der Kultur ist offenbar als Thema nicht einfach zu platzieren, da es zwischen die jeweiligen Ressorts fällt. Künftig muss es gelingen, für Coding da Vinci adäquate Formate zu finden, die sowohl die digitalen als auch die klassischen Medien ideal bedienen.

PRESSEKONFERENZ

Eine Woche vor dem Kick-Off wurde zu einer Pressekonferenz in die Monacensia im Hildebrandhaus eingeladen (03.04.2019, 11 Uhr), an der die Projektleitung, das Goethe-Institut sowie vier Datengeber (Monacensia, Landesmuseum Württemberg, Deutsche Museum, Akademie der Wissenschaften) den knapp 10 Pressevertretern Rede und Antwort standen.

MEDIENPARTNERSCHAFT

Die große Resonanz des Regionalevents in den Medien ist vor allem auch auf die Medienpartnerschaft mit Bayern 2 zurückzuführen, die Dank Philipp Grammes und Matthias Leitner zustande kam. Der Medienpartner bewarb die Veranstaltung im Vorfeld unter anderem mit mehreren Podcasts und Hörbeiträgen und leistete einen wesentlichen Beitrag zur Berichterstattung des Kick-Offs. Nicht zuletzt die professionelle Moderation beim Kick-Off durch Matthias Leitner und der

Preisverleihung durch Ann-Kathrin Mittelstraß machte die beiden Veranstaltungen zu einem besonderen Erlebnis.

SOCIAL MEDIA & BLOGS

Neben den klassischen Medien lag das Augenmerk auch auf Social Media sowie Online-Medien (19 Blogbeiträge). Im Bereich Social Media kommunizierte Coding da Vinci Süd

vorwiegend via Twitter, was sehr gut angenommen wurde. Eine extra angelegte Facebook-Mitfahrbörse für die Anreise der Teilnehmer*innen zum Kick-Off fand dagegen keinen Anklang.

Coding da Vinci Süd kommunizierte via Twitter über einen neu etablierten Account @cdvsued. Genutzt wurden gleichermaßen zwei Hashtags #codingdavinci sowie #cdvsued, welche beide während der aktiven Projektzeit (März-Juni 2019) über Tweetarchivist gemonitored wurden. Daneben v. a. auch #OpenGLAM, #OpenAccess #OpenData. Der Twitter-Account beläuft sich aktuell auf 670 Follower mit 615 eigenen Tweets/Retweets.

Die Impressions (total number of times tweets were delivered to timelines with this hashtag) bei #codingdavinci mit 3.208 Tweets beliefen sich auf 5.9 Mio. Allein am 6.4. (Kick-Off) sowie am 18.5. (Preisverleihung) zeigte sich ein Peak mit 612 Tweets bzw. 459 (vgl. Infografik, S. 21). Wohingegen #cdvsued mit 516.457 Impressions bei 277 Tweets ebenfalls eine sehr gute Figur für einen temporären Hashtag machte.

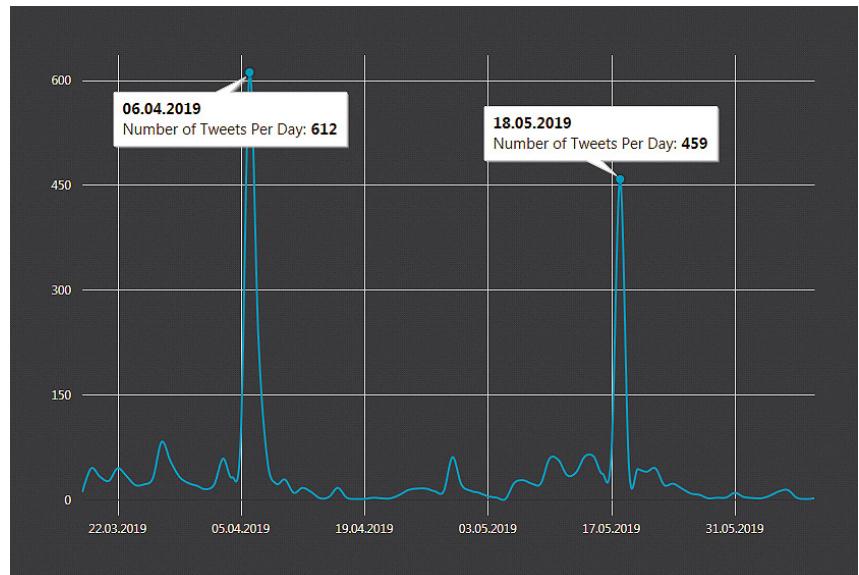
#codingdavinci	#cdvsued
3.208 Tweets	277 Tweets
5.9 Mio. Impressions	516.457 Impressions

Verstärkt wurde die digitale Kommunikation durch das Netzwerk der Kulturkonsorten, die während der Events twitterten und die Reichweite der Hashtags maßgeblich erhöhten.

DRUCK- & WERBEMITTEL

Neben den klassischen Druckwerken, wie Plakaten, Flyern, Roll-Ups, Aufklebern und Programmheften entwickelte Coding da Vinci Süd auch neue Formate:

- Visitenkarte zur Teilnehmeranwendung



- Bierdeckel zur Bewerbung des Events vor allem während der Info-Tour
- Magnetbuttons beim Kick-Off als Give-aways
- Veranstaltungsmappen mit aufgedrucktem Coding da Vinci Süd-Plakat mit Programm, Raum- und Zeitplan der Datensatz-Pitchings beim Kick-Off
- Marineblauer Rucksack/Turnbeutel mit Logo Coding da Vinci Süd bekamen alle Teilnehmer*innen sowie die Gründer, Jury-Mitglieder, Veranstalter und das gesamte Orgateam am Ende der Preisverleihung.

STATEMENTS

Was haben Teilnehmer*innen, datengebende Institutionen und Besucher*innen gesagt? – Eine kleine Auswahl:

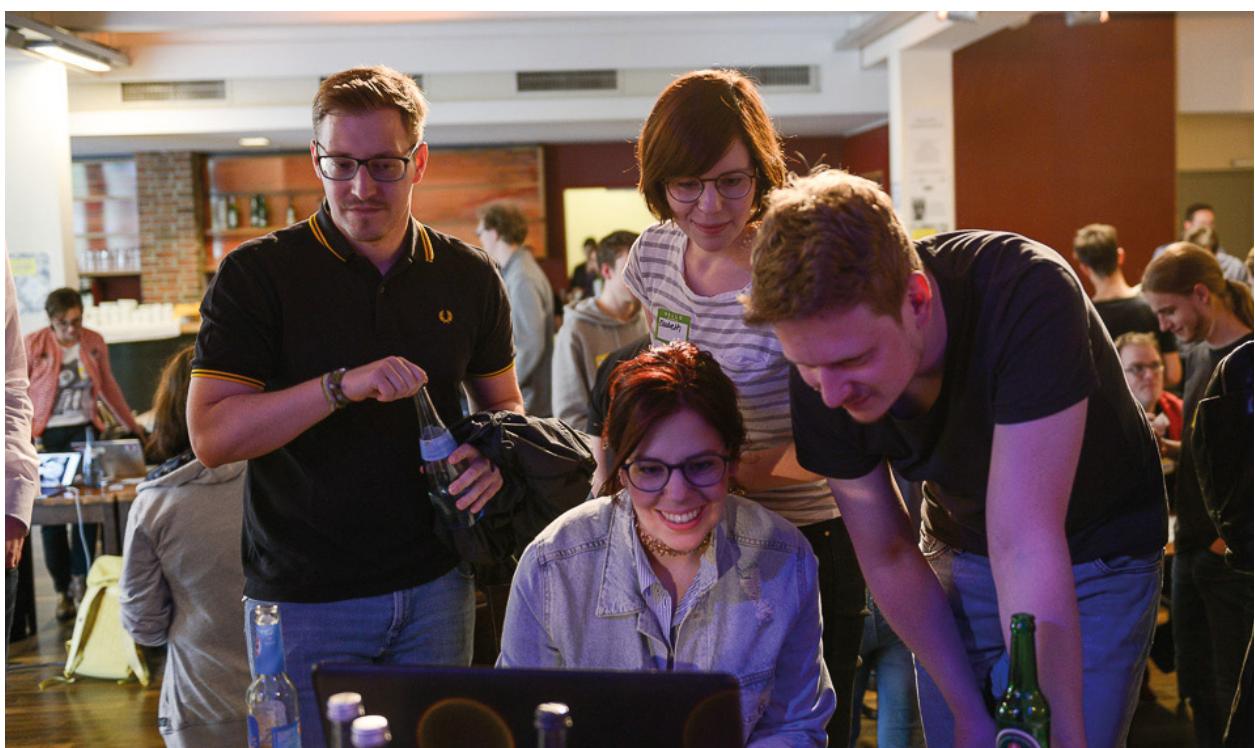
„Diese Bilder sind viel zu schön, um nur im Museum zu verbleiben. Das Ausgangsmaterial war so super, dass wir gar nicht aufhören wollten, immer mehr Material und Informationen einzusammeln.“

Anja Hausmann, Teilnehmerin, Projekt „Craftspeople“

„Nächste Woche ist Europa-Wahl. Unser Ziel ist, dass sich vor allem Leute unter 40 Jahren über den spielerischen Umgang mit den Fotos aus dem Willy Pragher-Archiv mit der europäischen Idee auseinandersetzen. Das kann eine tolle Motivation sein, kommenden Sonntag wählen zu gehen.“

Anne Mühlich & Gerd Müller, Teilnehmende, Projekt „Wie geht's Dir, Europa?“

„Ich bin jetzt schon gespannt auf die nächsten Kultur-Hackathons. Der CdV-Süd war wirklich fantastisch organisiert und das Format wird von Mal zu Mal besser“



und interessanter. Besonders freue ich mich, dass wir den Coding da Vinci-Ansatz im Jahr 2020 auf die internationale Bühne bringen können. Im Augenblick planen wir Kultur-Hackathons in Brasilien, Indonesien und einem Land der Region Subsahara-Afrika.“

Brigitte Döllgast, Leiterin des Bereichs Bibliotheken in der Zentrale des Goethe-Instituts in München

„Wir wollen unser Projekt langfristig sichtbar und nachnutzbar machen. Sämtliche Abbildungen der Speisekarten sowie die im Projekt entstandenen Daten werden im Forschungsdatenrepositorium der Ludwig-Maximilians-Universität München (OpenData LMU) dauerhaft und mittels einer DOI eindeutig referenzierbar abgelegt.“

Julian Schulz & Stefanie Schneider, Teilnehmende, Projekt „Schmankerl Time Machine“

„Toll, dass sich Bibliotheken und andere Institutionen endlich trauen, ihre Daten frei zugänglich zu machen und somit auch als Kulturinstitutionen viel stärker wahrgenommen werden.“

Luis Moßburger & Katrin Krumpholz, Teilnehmende, Projekt „Spiele-Safari“

„Coding da Vinci bietet Museen wie dem Deutschen Museum in München eine wunderbare Möglichkeit mit kreativen Köpfen aus verschiedenen Bereichen in Kontakt zu treten. Aus den bereits vorhandenen Digitaldaten werden kreative Anwendungen generiert, es entstehen Apps, VR-/AR-Umsetzungen oder Datavisualisierungen. Diese bereichern unsere Ausstellungen und die Online-Plattform, und auch Lösungen werden hier entwickelt, z.B. die Wiedergabe der Notation unserer Notenrollen.“

Dr. Fabienne Huguenin, Deutsches Museum

„Die Monacensia hat für ihre historischen Speisekarten eine wirkliche Fangemeinde gefunden. Wir haben uns über die Speisekarten mit unserem Gewinnerteam angefreundet, das die „Schmankerl Time Machine“ programmiert hat, und werden mit den Studierenden auch in Zukunft verstärkt zusammenarbeiten. Als Monacensia haben wir uns durch Coding da Vinci Süd nachhaltiger vernetzt, uns in neue Bereiche – beispielsweise die Themen Open Data, Open Access – geöffnet und viele Anregungen mitgenommen, was den Umgang mit unseren Objekten oder neue Veranstaltungsfomate angeht.“

Anke Büttner, Monacensia/Münchner Stadtbibliothek

LESSONS LEARNED

Im Lauf des großartigen Events, das wir sehr gerne als Regionalteam durchgeführt haben, haben wir einiges dazu gelernt, was wir gerne hier als Lessons Learned zur Verfügung stellen.

- Aus unserer Sicht erscheint es sehr wichtig, an der CDV-Geschäftsstelle zu-

künftig einen zentralen Mailverteiler der ehemaligen Teilnehmer*innen und damit ein tragfähiges, nachhaltiges Netzwerk aufzubauen. Das Veranstalterteam von Coding da Vinci Süd musste – da sehr kulturinstitutionsafin besetzt – zusätzlich viel Zeit und Energie in den Aufbau einer Coder-Community in Bayern und Baden-Württemberg investieren. Diese Kontakte sollten auch für künftige Events in den Regionen genutzt werden können. Jedoch aus datenschutzrechtlichen Gründen müssen diese personenbezogenen Daten beim lokalen Veranstalterteam mit Abschluss des Events gelöscht werden.

- Zentral erscheint uns daher auch eine klare Projektvereinbarung inklusive Datenschutzregelung zwischen den Regionalveranstaltern und der Geschäftsstelle.
- Hilfreich wäre eine selektive Bereitstellung, zentraler Unterlagen/Formularvorlagen inklusive einer Guideline/eines Handbuchs, anstatt der Möglichkeit des Zugriffs auf alle gesammelten Dokumente früherer Events. – Dieses Konvolut ist inzwischen zu umfangreich.
- Die Reisestipendien wurden gerne angenommen (und mit Nachdruck eingefordert), sie waren aber – wie sich dem Anmeldeverlauf auf Xing entnehmen lässt – nicht ausschlaggebend für eine Anmeldung zum Kick-Off.
- Die Feedbackbögen müssen direkt auf dem Event angeboten, ausgefüllt und eingesammelt werden. Eine digitale Zusendung im Nachgang hat kaum Resonanz erbracht. Der Rücklauf beim CDV Süd Kick-Off lag bei 5, bei der Preisverleihung bei 4 Bögen.
- Insbesondere bei der Größe der an Coding da Vinci Süd beteiligten Regionen waren die in der Sprintphase angebotenen Meetups unnötig und wurden von den teilnehmenden Teams kaum angenommen.
- Relevant sind aus unserer Sicht Kooperationen mit Universitäten und Hochschulen der angewandten Wissenschaften, um die Basis der Teilnehmer*innen zu sichern. Allerdings reichen Rundmails auch bei persönlichen Kontakt meist nicht aus; wünschenswert wären feste Kooperationen, eventuell mit der Geschäftsstelle. Die Kooperation mit Hochschulen muss langfristig geplant werden, um eine Einbeziehung des Events in die Hochschullehre zu gewährleisten. Die dafür nötige Vorlaufzeit von mindestens zwei Semestern übersteigt die Möglichkeiten der einzelnen regionalen Veranstalterteams in den meisten Fällen.
- Bei der Wahl der Termine für Kick-Off und Preisverleihung ist es ratsam, auf die Semesterzeiten zu achten, die bei Universitäten und Hochschulen der angewandten Wissenschaften mitunter um wenige Wochen differieren.
- Sehr wichtig sind die Workshops im Rahmen von „Prepare your data“, insbesondere die wichtige rechtliche Unterstützung für die Bereitstellung der Datensätze ist unerlässlich. Das erstmals angebotene professionelle Pitching-Training wurde von den Datengebern sehr gelobt und hat nachweislich insbesondere zur hohen Qualität der One-Minute-Madness beigetragen.



AUSBLICK

An drei Projekten wurde nach der Preisverleihung gemeinsam mit den Datengebern noch weitergearbeitet und es besteht reger Kontakt. Die Fortsetzung der Arbeit an ihrem Projekt planen das Team der „Schmankerl Time Machine“ zusammen mit der Monacensia (nächster Ediathlon am 22.02.2020, 11-18 Uhr). „162 Ways to Die“ steht in engem Austausch mit dem Stadtmuseum Landsberg a. Lech, eine Einbeziehung des Projekts in die Neuaufstellung des Museums ist geplant. „Cover Boutique“ präsentierte sich zur Langen Nacht der Wissenschaft (19.10.2019, 18-1 Uhr) im Museum für Kommunikation in Nürnberg und gestaltete zusammen mit interessierten Besucher*innen zahlreiche individuelle Handyhüllen.

Die Teams von „162 Ways to Die“ wie auch das „Femtett“ waren mit je einem Stand im Rahmen des Symposiums „Das digitale Objekt II“ am 28./29.11.2019 im Deutschen Museum präsent.

Das Siegerteam von „Schmankel Time Machine“ konnte auf der 15. Semantics Konferenz in Karlsruhe (9.-12. September 2019), Europas größter Linked-Data- und Semantic-Web-Konferenz, Coding DaVinci und das ausgezeichnete Projekt im Rahmen des „Digital Humanities“ Special Tracks vorstellen.

Das Interesse an offenen Kulturdaten sowie an einer Kooperation mit Coding da Vinci gehen über das Event hinaus. So plant Nürnberg im Rahmen ihrer Bewerbung als Kulturhauptstadt 2025 (Motto: PAST FORWARD) eine Initiative, die auf eine Digitalisierung von Kulturerbe und eine Verfügbarmachung Open

Source zielt. Im Rahmen der Konzepterstellung von PAST FORWARD war Coding da Vinci Süd eingeladen, im Planungsgremium das Projekt vorzustellen.

Weiterhin plant das Goethe-Institut, das Mitveranstalter von Coding da Vinci Süd war, für 2020 eine Durchführung von Kultur-Hackathons in drei Ländern des globalen Südens.

In dem Kulturmagazin SOMETHING WE AFRICANS GOT (SWAG) ist für die kommende Ausgabe ein Artikel in Vorbereitung, der die Arbeit u.a. des interkulturellen Teams MUSEL sowie Coding Da Vinci Süd thematisieren wird.

Bereits im Frühjahr (6.-8. März 2020) wird mit „Jugend hackt! Code and Culture“ in München (Werk3) ein Jugend-Kultur-Hackathon stattfinden, der vorrangig mit Datensätzen von Coding da Vinci Süd arbeiten wird.

PROJEKTTEAM

PROJEKTLITUNG

Sybille Greisinger M. A., Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern

Dr. Kathrin B. Zimmer, Zentrum Digitalisierung.Bayern

PROJEKTMANAGEMENT

Caroline Flesch, Projektkoordinatorin 10/2018-04/2019

Alexandra Holler, Projektkoordinatorin 03-06/2019

VERANSTALTERTEAM

Dr. Eckhart Arnold, Bayerische Akademie der Wissenschaften / dh.muc

Annekathrin Baumann, MFG Baden-Württemberg

Anke Büttner, Münchner Stadtbibliothek

Brigitte Döllgast und Lisa Mayerhöfer, Goethe-Institut

Matt Fullerton, Code for München

Georg Hohmann, Deutsches Museum / dh.muc

Robin Kocaurek, Games Bavaria

Astrid Kahmke und Anja-Karina Richter, Bayerisches Filmzentrum

DANKSAGUNG

Coding da Vinci Süd wurde möglich durch den inhaltlichen und finanziellen Support von: Deutsche Digitale Bibliothek (DDB), Open Knowledge Foundation Deutschland, Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS), Wikimedia Deutschland sowie die Förderung im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes.

Wir danken weiterhin unseren Partnern und Unterstützern:
Bayern 2, Tafelhalle im KunstKulturQuartier, Eizbach Getränke, All your base,
Kulturkonsorten, anynines und Semantics Karlsruhe 2019.

LIZENZEN

Text: Coding da Vinci Süd, [CC BY 4.0](#)

Fotos: Coding da Vinci Süd, Diane von Schoen, [CC BY 4.0](#)

Grafic Recording: Coding da Vinci Süd, Michael Schrenk, [CC BY 4.0](#)

ANHANG

MEDIENRESONNANZ 2019

- 17. November 2019 Abendzeitung
- 26. Oktober 2019 TV BAYERN LIVE*
- September 2019 AVISO 3/19: Kultur digital
- August 2019 MünchnerUni Magazin Nr. 3
- 26. Juli 2019 Der Tagesspiegel
- 23. Juli 2019 Badische Zeitung
- Juli 2019 Arsip. Media Kearsipan Nasional
- 8. Juli 2019 Süddeutsche Zeitung
- 17. Juni 2019 Kunstkulturquartier Nürnberg
- Juni 2019 Aufbruch München. Unser Leben mit der Digitalisierung (Google)
- Juni 2019 museumszeitung | Museen in und um die Metropolregion Nürnberg, Ausgabe 65 / 26.02.19-25.06.19
- 27. Mai 2019 Blog Deutsche Digitale Bibliothek
- 27. Mai 2019 Blog Wikimedia
- 24. Mai 2019 Blog Deutsches Museum
- 23. Mai 2019 Blog Nürnberg digital
- 23. Mai 2019 Blog Kultur-Museum-Talk
- 21. Mai 2019 Nachricht online Deutsche Digitale Bibliothek
- 18. Mai 2019 Zentrum Digitalisierung.Bayern (Online)
- Mai 2019 Blog Museum für Kommunikation Nürnberg
- 18. Mai 2019 Nürnberger Nachrichten, Nordbayern
- 18. Mai 2019 online curt magazin Nürnberg
- 15. Mai 2019 Nachrichten aus dem Rathaus Nürnberg
- 15. Mai 2019 Artikel in INFRANKEN
- Mai 2019 Ankündigung online
- 23. April 2019 Blog Nürnberg digital
- 16. April 2019 Blog KulturMuseum Talk

- 16. April 2019 Blog Unimuseum Tübingen
- 12. April 2019 Blog Wikimedia Deutschland
- 11. April 2019 Blog digiS
- 9. April 2019 Mediennetzwerk Bayern
- 9. April 2019 BR 24 des Bayerischen Rundfunks
- 9. April 2019 Kulturwelt Bayern 2, Bayerischer Rundfunk
- 9. April 2019 Journal der Deutschen Digitalen Bibliothek
- 9. April 2019 Blog netbib weblog
- 9. April 2019 Blog des Goethe-Instituts
- 7. April 2019 Süddeutschen Zeitung
- 7. April 2019 Blog Einstieg Informatik
- 6. April 2019 Bayern 2, Bayerischer Rundfunk
- 6. April 2019 Blog digiS
- 5. April 2019 Relevant Magazin
- 4. April 2019 Meldung auf Universität Stuttgart für Beschäftigte
- 4. April 2019 Nachricht des Deutschen Museums München
- 3. April 2019 Münchener Feuilleton
- 22. März 2019 Zündfunk Bayern 2, Bayerischer Rundfunk
- 14. März 2019 Süddeutschen Zeitung
- 8. März 2019 Blog Universität Stuttgart
- 20. Februar 2019 Magazin am Morgen, Hörbeitrag, Bayern 2
- 18. Februar 2019 Frühpodcast, Bayern 2, Bayerischer Rundfunk

Der Pressespiegel ist unter <https://codingdavinci.de/presse/> online einsehbar.

PING WINC1

2019

ITCHES AMBUILDING



SEIFENSIEDER-
HANDWERK
VORSTELLEN



TEXTBASIERTES SPIEL ZUM
FRÄNKISCHEN
WÖRTERBUCH



ALTE GEBÄUDE
ZUM LEBEN ERWECKEN



TEAM
STEHT

VORSICHT AN
DEN OBER-
LETTUNGEN!

6./7. APRIL,
MÜNCHEN

PROGRAMMIERER/IN
GESUCHT!
MEMENTO MORI
MEMORY
MIT HISTORISCHEN
TIERZEICHNUNGEN

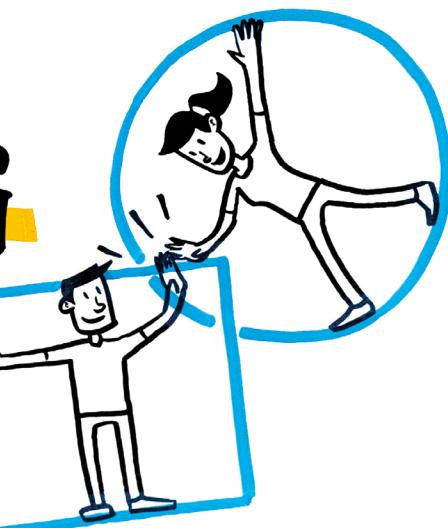
MEHR IDEEN
SIND AM
ENTSTEHEN



Geocaching
MIT HISTORISCHEM
MÜNCHEN FOTOS



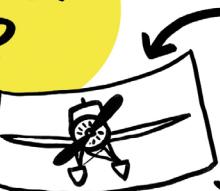
PARSIFAL MIT
STORYTELLING
ZUGÄNGLICHER MACHEN



REZEPT-APP
"KUNSTGESCHICHTE
ALS BROTBELAG"

"EIN KULTURGESCHICHTLICH
WERTVOLLES ABENDESSEN"

INDYHÜLLEN-



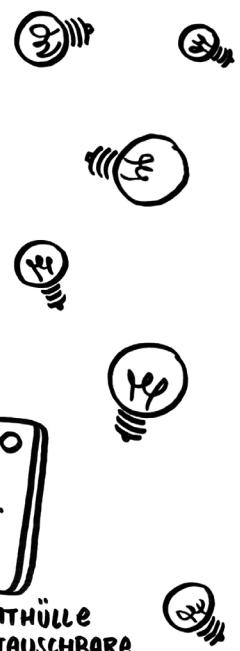
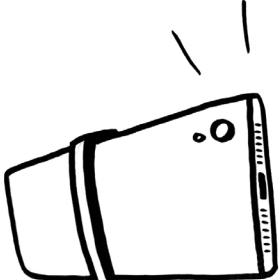
KLARSICHTHÜLLE
UND AUSTAUSCHBARE
DRUCKE



GAME:
EVAKUIERUNGSPLAN

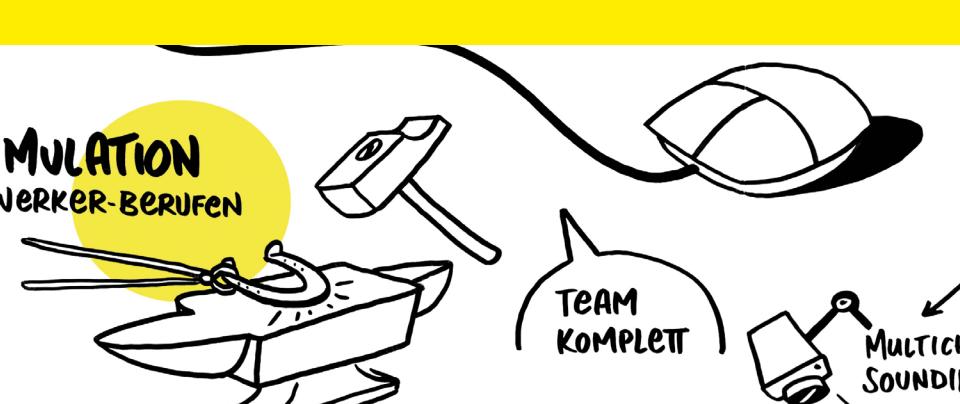
CODA

SÜD



IDEENP

München 2019



MULATION
WERKER-BERUFEN

TEAM
KOMPLETT

KLAVIERROLLEN

Midi

BILDER

MULTICHANNEL
SOUNDINSTALLATION

