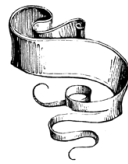


Coding da Vinci 2017

Projektbericht



Berlin, 21.-22. Oktober & 2. Dezember 2017

EXECUTIVE SUMMARY	3
ZIELE	4
KONZEPTION UND UMSETZUNG	4
ERGEBNISSE	7
INSTITUTIONEN	7
DATEN	8
TEILNEHMER/INNEN	8
PROJEKTE & PREISE	9
PR & KOMMUNIKATION	12
STATEMENTS ZU CODING DA VINCI	12
LESSONS LEARNED	13
AUSBLICK 2018	15
DANKSAGUNG	16
LIZENZEN	16
ANHANG 1	17
ANHANG 2: MEDIENBERICHT & PRESSESPIEGEL	19
BEITRÄGE (INKL. BEITRÄGE DER VERANSTALTER)	19
SOCIAL MEDIA	20

EXECUTIVE SUMMARY

Coding da Vinci war der erste und ist bis heute der größte Kultur-Hackathon Deutschlands zu offenen Kulturdaten. Bereits seit 2014 vernetzt Coding da Vinci technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit deutschen Kulturinstitutionen, um das Potential in unserem digitalen und digitalisierten Kulturerbe zu erschließen.

Coding da Vinci ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutsche Digitalen Bibliothek (DDB), des Open Knowledge Foundation Germany e.V. (OKF DE), der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS) und des Wikimedia Deutschland e.V. (WMDE). Nach zwei bundesweiten Durchgängen 2014 und 2015 und einem ersten Ausflug in die Region nach Hamburg 2016 mit „Coding da Vinci Nord“ kam Coding da Vinci 2017 wieder nach Berlin zurück und legte diesmal den Schwerpunkt auf die Region Berlin Brandenburg.



Das bewährte Format der Vorjahre mit einem Kick-Off-Wochenende, einem mehrwöchigen Sprint und einer abschließenden Preisverleihung wurde beibehalten. 19 Kulturinstitutionen überwiegend aus Berlin und Umgebung haben für 2017 insgesamt 31 neue Daten-Sets unter offenen Lizenzen für die Coding da Vinci-Community bereitgestellt. Darunter waren einige alte Bekannte, aber auch Neulinge, die 2017 über Coding da Vinci erstmals für ihre Institution den Einsatz von offenen Lizenzen wagten.

Ca. 120 Programmierer/innen, Designer/innen, Hardware-Bastler/innen, Wissenschaftler/innen und Künstler/innen kamen zum Kick-Off am 21. und 22. Oktober in die Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin und ließen sich von Vertreter/innen aus den Kulturinstitutionen die neuen Datensätze vorstellen und Fragen dazu beantworten. Aus den gemeinsamen Diskussionen sind 25 Projektideen entstanden, um die sich an diesem Kick-Off-Wochenende Teams bildeten, um mit deren Umsetzung zu beginnen.

15 dieser Ideen wurden in der sich an das Kick-Off-Wochenende anschließenden Sprintphase zu voll funktionsfähigen und technisch teils sehr anspruchsvollen Prototypen ausgebaut. Diese präsentierten sich am 2. Dezember im Rahmen einer Preisverleihung im Jüdischen Museum Berlin der Öffentlichkeit und konnten von den interessierten Besuchern vor Ort gleich ausprobiert werden. Eine Fachjury zeichnete 5 Projekte aus, ein Projekt erhielt den Publikumspreis.

Die erneut hohe Zahl der Teilnehmer/innen, das begeisterte Feedback der datengebenden Kulturinstitutionen und die beeindruckende Kreativität und technische Reife der realisierten Projekte beweisen den Erfolg des Projektes und die Relevanz seines Ziels, die Möglichkeiten offener Kulturdaten zu zeigen und zu wecken. Damit steht der Fortführung des Projektes nichts im Weg. 2018 wird die Coding da Vinci-Reise weitergehen mit neuen Ausflügen in die Region.

ZIELE

Auch 2017 blieben die Ziele der Vorjahre im Wesentlichen bestehen und konnten auch wieder erreicht werden. Die Ziele waren:

1. Verdeutlichung des Nutzens von Open Data im Kulturbereich (insbesondere für Kulturinstitutionen);
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.

KONZEPTION UND UMSETZUNG

Der Ablauf der Vorjahre wurde weitestgehend übernommen. Nach einer Vorbereitungsphase mit den Kulturinstitutionen, in denen sie, begleitet von Workshops zu offenen Lizenzen und Offenen Daten, ihre Daten-Sets für die Coding da Vinci-Community vorbereiteten und Informationsveranstaltungen für die Entwickler/innen-Community mit Erfahrungsberichte aus den Vorjahren, begann der praktische Teil von Coding da Vinci 2017 mit dem Kick-Off-Wochenende. An das Kick-Off-Wochenende schloss sich ein mehrwöchiger Entwicklungs-Sprint an. Den Abschluss bildete die öffentliche Preisverleihung.



Das Kick-Off fand dieses Jahr am 21. und 22. Oktober in der Hochschule für Technik und Wirtschaft statt mit knapp 200 Teilnehmer/innen. Der erste Tag war dabei hauptsächlich mit Datenpräsentationen der Kulturinstitutionen ausgefüllt. Bühnenpräsentationen wurden dabei immer wieder unterbrochen von Kreativphasen, in denen sich die Entwickler/innen

miteinander und mit den Vertretern der Kulturinstitutionen besprechen, Fragen stellen, Ideen austauschen und gemeinsam weiterentwickeln konnten. Das Finale des ersten Tages bildeten die Projekt-Pitches der Entwickler/innen. Insgesamt 25 Ideen wurden vorgestellt. Der Rest des Abends war der Teambildung gewidmet.

Der zweite Tag des Kick-Offs war reserviert für Weiterentwicklung der Projektideen und erste praktische Schritte zu deren Umsetzung. Dabei wurden alle Teilnehmer/innen stets mit gutem Essen und Getränken versorgt. Außerdem gab es insgesamt fünf kurze Brainteaser-Workshops, in denen die Teilnehmer/innen Neues lernen und ausprobieren konnten. Es gab einen Workshop zur „Entwicklung von Augmented- und Virtual-Reality-Anwendungen mit Unity“, einen zu „Wikidata, der offenen Datenbank hinter Wikipedia“, einen zum „Internet der Dinge“ und einen zu „Datenschnittstellen im Kulturbereich; – die API der DDB“. Außerdem war ein Ausflug in die „Virtual Reality Cave“ der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin möglich.

Nach dem Kick-Off-Wochenende folgte die sechswöchige Sprintphase. Die Projektteams setzten die Ideen um! Dabei konnten dieses Jahr regelmäßige Community-Treffen auch während der Sprintphase angeboten werden. Insgesamt dreimal trafen sich die Entwickler/innen im Rahmen der Montagabend-Meetups der OK-Labs in den Räumen der Wikimedia Deutschland e.V.



um bei gutem W-Lan und Freigetränken gemeinsam an ihren Projekten arbeiten, andere Teams wieder treffen, sich wechselseitig Fortschritte zeigen und wo möglich einander zu helfen. Die Offene Daten-Community der OK-Labs nahmen die Coding da Vinci-Entwickler/innen gern bei sich auf.

Darüber hinaus gab es eine durchgängige Betreuung der Projektteams per Email und über Social Media. Der Großteil der Teams dokumentierte den Projektfortschritt auf dem Coding da Vinci-Hackdash (<https://hackdash.org/dashboards/cdvb17>), so konnten die Institutionen, die Teams und das Organisationsteam die Entwicklung mitverfolgen und Hilfestellungen geben, wo nötig und möglich. Viele der Teams standen auch während der Entwicklungszeit in ständigem Austausch mit den Kulturinstitutionen. Dabei unterstützte sie das Organisationsteam.

Am 2. Dezember fand das große Finale statt. Über 200 Besucher kamen, um die Projektvorstellungen der insgesamt 15 bis zur Preisverleihung fertiggestellten Projekte zu sehen und auf dem anschließenden „Marktplatz“ die Projekte direkt auszuprobieren und den Teams Fragen zu stellen. Unter den Rednern war der Kultursenator von Berlin Klaus Lederer, der seine Begeisterung für offene

Kulturdaten und offenes Wissen zum Ausdruck brachte und einige der Projekte im Anschluss gleich selbst testete.



Die Vorstellung der Projekte erfolgte in zwei Runden. Jedes Projekt hatte 5 Minuten Zeit für die Präsentation. Die Präsentationen nutzten verschiedenste technische Lösungen von Live-Video bis hin zu Smartphone-Bildschirmübertragungen.

Nach der Vorstellung aller Projekte zog sich die Coding da Vinci-Jury zur Beratung zurück, während das Publikum bei Snacks und Getränken über seinen Favoriten abstimmte.

„Everybody’s Darling“ hieß der Publikumspreis. Insgesamt 6 Projekte wurden ausgezeichnet und mit Preisen bedacht.

Das zufriedene Publikum und die Qualität der vorgestellten Projekte belegten einmal mehr auf besonders eindrucksvolle Weise die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten offener Kulturdaten und deren Potential, neues Publikum zu erreichen sowie neues Interesse und neue Begeisterung für unser (digitales) Kulturerbe zu schaffen.

Die interdisziplinäre Partnerschaft der Gründer (DBB, digiS, OKF DE und WMDE) trug auch im vierten Jahr maßgeblich zur Sicherung des Erfolges des Kultur-Hackathons bei. Für die Gewinnung sowohl der Datengeber als auch der teilnehmenden Kreativen braucht es Vertrauen, welches alle vier Gründer durch stetige Arbeit in den letzten Jahren aufbauen konnten. Über ihre Arbeit haben DBB und digiS gute Beziehung zu den Kultureinrichtungen etabliert. So gelingt es immer wieder, diese zu motivieren, sich auf die von vielen noch als Wagnis empfundene Freigabe ihrer Digitalisate durch den Einsatz freier Lizenzen einzulassen. Auch bei der technischen Bereitstellung der Daten für den Hackathon unterstützen beide Partner die Kulturinstitutionen kompetent und effektiv. 2017 wurde zum ersten Mal eine Workshopreihe zur Datenaufbereitung und -bereitstellung speziell auf die Bedürfnisse von Kulturinstitutionen zugeschnitten angeboten. Wikimedia Deutschland e.V. und Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. nutzen ihre bestehenden Beziehungen zu Entwickler/innen-Communitys zur Gewinnung von Teilnehmern. Darüber hinaus brachten die Gründer neben Finanzmitteln auch sehr viel praktische Arbeit ein von Projektsteuerung über Controlling bis hin zu Kommunikationsarbeit.

2017 wurde die Partnerschaft zudem weiterentwickelt. Nur so ist die Finanzierung des ca. 100 000 Euro teuren Projektes (inkl. Sachleistungen) überhaupt möglich. Die Projektrisiken wie zu wenige neue Daten oder zu wenige neue Projekte sind so besser abgedeckt und für die einzelnen Partner leichter intern vertretbar. Das Deutsche

Nationalkomitee für Denkmalschutz (DNK) ermöglichte dieses Jahr die Begleitung des Hackathons durch eine Presseagentur und sorgte gemeinsam mit den anderen Partnern (Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin und Naturkundemuseum Berlin) für eine frische Vielfalt unter den datengebenden Institutionen.

Das Naturkundemuseum trug außerdem ein Workshop-Angebot zur Fortentwicklung der Projekte nach dem Abschluss der diesjährigen aktiven Phase von Coding da Vinci bei. Es ist sowohl bei den Gründern als auch bei der erweiterten Partnergruppe ein Interesse deutlich, Coding da Vinci über das eigentliche Event hinaus zu verstetigen.

ERGEBNISSE

INSTITUTIONEN

19 Kulturinstitutionen haben sich mit Daten und Präsentationen an Coding da Vinci 2017 beteiligt. 16 davon kamen aus Berlin, eine aus Brandenburg und 2 aus anderen Teilen Deutschlands. Beteiligt waren:

- Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (neu)
- Berlinische Galerie
- Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung (neu)
- Botanischer Garten und Botanisches Museum Berlin
- Deutsches Technikmuseum (neu)
- Friedrichshain-Kreuzberg Museum (neu)
- HU Berlin, Institut für Kunst- & Bildgeschichte (neu)
- Institut für Theaterwissenschaft der FU Berlin (neu)
- International Tracing Service (neu)
- Konzerthaus Berlin (neu)
- Landesdenkmalamt Berlin (neu)
- Lette-Verein (neu)
- Museum für Naturkunde Berlin
- Staatsbibliothek zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
- Stadtmuseum Berlin
- Stiftung Berliner Mauer (neu)
- Universitätsbibliothek Leipzig
- Wegemuseum (neu)
- Zentral- und Landesbibliothek Berlin

DATEN

Insgesamt 31 neue Datensätze wurden 2017 zum Coding da Vinci-Datenportal hinzugefügt. Hinzu kamen die Daten der Partner Deutsche Digitale Bibliothek und Wikimedia Deutschland e.V., sowie natürlich alle Datensätze seit 2014. Damit bewegt sich die Gesamtzahl der Datensätze auf dem Coding da Vinci-Datenportal nun auf die 200 zu. Circa die Hälfte der neuen Daten hat einen Berlin Bezug und ermöglichte es, die Geschichte und kulturelle Gegenwart der Stadt auf vielerlei Weisen neu aufzuschließen, wovon mehrere Projekte Gebrauch machten. Die zweite Hälfte bilden Datensätze aus Naturwissenschaft und Technik, Bildung und Handwerk oder Kunst und Kultur. Bei den Daten handelt es sich um Bilder, Texte, Sound- und Filmdateien, 3D-Scans und Metadaten. Ein besonderes Datenformat sind die 3D Scans zu ausgewählten biologischen Sammlungsobjekten, die vom Museum für Naturkunde Berlin zur Verfügung gestellt wurden.

Das Deutsche Technikmuseum Berlin veröffentlichte im Rahmen von Coding da Vinci 2017 erstmalig Daten unter einer Lizenz, die den Vorgaben der Open-Definition entspricht, und wurde gleich mit viel Aufmerksamkeit und tollen Projekte belohnt. Gleich mehrere Teams nahmen sich z.B. die große Sammlung historischer Fahrkarten vor. Zwei Institutionen veröffentlichten Daten zu Heinrich Zille. Das Stadtmuseum Berlin stellte Zeichnungen und die Berlinische Galerie den gesamten fotografischen Nachlass des für Berlin so wichtigen Künstlers frei zur Verfügung. Die Daten stehen nun nebeneinander, können ohne Hürden kombiniert, maschinell miteinander verglichen und zusammen gefügt werden .

TEILNEHMER/INNEN

Im Vergleich zu den Vorjahren hat sich die Community von Coding da Vinci etwas gewandelt. Sie war noch internationaler und diverser als in den Vorjahren. Wir haben mehr Profis begrüßen dürfen, mehr Künstler/innen und mehr kreative Techniker/innen aus verschiedensten Bereichen. Der Frauenanteil

insbesondere unter den Codern war noch höher als in den Vorjahren. Dafür gab es in diesem Jahr weniger Studierende. Von dieser Entwicklung der Teilnehmerschaft zeugt die enorme Kreativität und die professionelle Ausführung der umgesetzten Projekte.



Die neue Coding da Vinci-Projektmanagerin Lucy Patterson ist Mitorganisatorin des Community-Hackathons „Science Hack Day Berlin“ und sehr aktiv in der Berliner Creative-Tech und Hybrid-Art-Welt. Lucy's neuer Job und ihr Interesse für Kulturdaten ist ihrem Netzwerk sicherlich nicht verborgen geblieben. So wurden viele neue Interessierte auf Coding da Vinci aufmerksam.

Eine weitere Neuerung war die Kommunikation von Coding da Vinci auf der Plattform Meetup, die eine wichtige Rolle in der Creativ-Tech-Szene Berlins spielt. Auch das half sicher, die Diversität unter den Coding da Vinci-Teilnehmer/innen zu steigern. Trotz fehlender Einbindung in einen universitären Rahmen gelang es gut, im Schnitt ausgereifte Projekte zu erstellen.

PROJEKTE & PREISE

Unter den 15 fertiggestellten Projekten gab es Augmented Reality- und Virtual Reality-Anwendungen, einige Computerspiele, ein Crowdsourcing-Werkzeug, einen Chatbot und ein analoges Spiel aus Pappe.



Bei der Preisverleihung wurden 5 der Projekte von unserer Jury ausgewählt und prämiert in den Kategorien „most technical“, „best design“, „funniest hack“, „most useful“ und „out of competition“. Das Publikum kürte seinen eigenen Favoriten „everybody's darling“.

Die Jury setzte sich zusammen aus: Karin Glasemann (Digital Coordinator, Nationalmuseum Sweden), Michael Büchner (Technische Koordination, Deutsche Digitale Bibliothek), Helene Hahn (Projektleiterin bei der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. und Mitbegründerin von Coding da Vinci), Thorsten Koch (Mathematiker, Entwickler, Leiter der Servicestelle Digitalisierung Berlin) und Kurt Jansson (Stellvertretender Vorsitzender Wikimedia Deutschland e. V.).

Die Gewinnerteams zogen ihre Preise im Losverfahren: Ein Spektrum Berlin Workshop-Gutschein für jedes Teammitglied, eine Freikarte für die Re:publica 2.-4. Mai 2018 für jedes Teammitglied, ein Co-Creation-Workshop zu innovativer

Datenvisualisierung für das ganze Team, ein Jahr Fablab Berlin Basic Membership für jedes Teammitglied, eine Museumskarte Classic Plus für jedes Teammitglied und eine Kulturkarte Silber für Berlin für jedes Teammitglied. Aber auch die Teams, die nicht von der Jury ausgewählt worden waren, gingen nicht leer aus. Auf sie warteten Umschläge mit einem Sortiment von Freikarten zu beliebten Berliner Museen, die von den teilnehmenden Kulturinstitutionen gestiftet worden waren.

Die folgende Projektliste zeigt die Vielfalt und Kreativität der realisierten Ideen:

Projektname und ggf. Preis	Art	Beschreibung	Verwendete Daten	Team
Berliner MauAR Preis: <i>most technical</i>	iOS App	Die Berliner Mauer entsteht mittels Augmented Reality und historischen Fotos an ihren alten Stellen wieder auf.	Mauer-Fotos (Stiftung Berliner Mauer)	<i>Peter Kolski, Maimi von Mirbach, Jörg Reichert, Gottfried von Recum</i>
Bertuchs Bilderspiel Preis: <i>best design</i>	Computerspiel	Auf eine Abenteuerreise im 19. Jahrhundert gehen und dabei Reise-Kinderbilderbücher erstellen und ausdrucken.	Bertuchs "Bilderbuch für Kinder" (Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung)	<i>Audrey Le Tiec, So Young Kim, Norman Mahendra, Niko Joop, Jakob J. Retman</i>
Haxorpoda Collective Preis: <i>funniest hack</i>	Webseite, Twitter Bot	"Bug-Cruncher", "Bug-Feed", "Wogus": Insekten ausschneiden, sortieren und zu individuellen Postern zusammenstellen.	Insektenkästen (MfN Berlin)	<i>Michael Scheuerl, Falko Krause, Olivier Wagener</i>
Exploring the Hidden Kosmos Preis: <i>most useful</i>	Webseite, Text-Vergleichs-Tool, Hörspiel, Wikipedia-Artikel	In die Wissens-, Ideen- und Gedankenwelt wissenschaftlich interessierter Berliner der 1820er Jahre gucken.	Nachschriften zu Alexander von Humboldts Kosmos-Vorträgen (1827/28) (BBAW)	<i>Petra Weschenfelder, Benjamin Schlüter, Carolin Otto</i>
Marbles of Remembrance/Murmeln der Erinnerung Preis: <i>out of competition</i>	Chatbot	An der Seite von jüdischen Kindern des Berlins von 1933-1945 die Stadt erkunden.	Schülerkartei der Reichsvereinigung der Juden (ITS)	<i>Leonardo de Araújo, Nina Hentschel, Adrienn Kovács, Nicole Mayorga</i>
Skelex Preis: <i>everybody's darling</i>	Virtual-Reality-Anwendung	Biologische Skelett-Ausstellungsstücke virtuell greifen, rotieren, vergrößern und auseinandernehmen.	3D-Scans von biologischen Sammlungsobjekten (Museum für Naturkunde Berlin)	<i>Lisa Ihde, Sebastian Schulz, Joana Bergsiek</i>

Altpapier	App, Webseite	Smartphone-Nachrichten-App zeigt historische Zeitungsmeldungen.	Berliner Volks-Zeitung (Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz)	<i>Maria Becker, Maïke Orlikowski, Kathrin Konkol, Erik Koenen, Sebastian Urbanek</i>
Berliner Schlagzeilen	Twitter Bot	Ein Twitter-Bot twittert täglich die Schlagzeilen und Zeitungstitelbilder von vor genau 100 Jahren.	Digitalisierte historische Zeitungen (Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz)	<i>Falko Krause, Erik Koenen, Olivier Wagener</i>
Bombus	Computerspiel	Zur Hummel werden und dabei die Rolle der Hummeln in unseren Ökosystemen verstehen und den Gefahren, die unsere Kultur für sie birgt, ausweichen.	Bertuchs "Bilderbuch für Kinder" (Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung), Tierstimmen (MfN Berlin)	<i>Sabine Redlich, Jemma Woolmore, Lina Medina, Pablo David Rojas</i>
Deep Ochsenkopf	Images, Trained Convolutional Neural Network, Webseite	Künstliche Intelligenz träumt mit mittelalterlichen Wasserzeichen.	Wasserzeichensammlung (UB Leipzig), Künstlerkreis Kreuzberger Boheme (FHXB Museum)	<i>Johannes Filter</i>
Free Bugs	Web-App	Käfer digital organisch krabbeln lassen und miteinander vergleichen.	Insektenkästen (MfN Berlin)	<i>Sabine Redlich, Enrico Scherlies</i>
Fritz reist um die Welt	Web-App	Mittels Crowdsourcing historische Fahrkarten sortieren und annotieren.	Historische Fahrkartensammlung (Deutsches Technikmuseum)	<i>Thomas Neumann, Yvonne Götzl, Nastasja Keller</i>
Historische Fahrkarten Memory	Analoges Spiel	Papier-Memory-Spiel mit schönen historischen Eisenbahnfahrkarten.	Historische Fahrkartensammlung (Deutsches Technikmuseum)	<i>Nastasja Keller</i>
Musik Lovers	Webseite	Big-Data-Analyse des Musikprogramms des Konzerthauses Berlin	Konzertdaten 2008 - 2018 Konzerthaus Berlin (Konzerthaus Berlin)	<i>Anna Costalonga, Carole Wai Hai</i>
Visualisierung jüdischen Lebens	Webseite	Eine Landkarte jüdischen Lebens im Berlin der 30er und 40er Jahre	Einträge des Jüdischen Adressbuchs für Groß-Berlin von 1931 (ZLB), Schülerkartei der Reichsvereinigung der Juden (ITS)	<i>Stefan Bartsch, Anastasya Voloshina, Debora Krawczyk</i>

PR & KOMMUNIKATION

Der Fokus der diesjährigen Pressearbeit unterstützt durch die Agentur Artefakt zu Coding da Vinci lag auf Reichweite in den klassischen Medien und der Preisverleihung am 2. Dezember 2017 im Jüdischen Museum.

Da in 2016 nur sehr wenig in klassischen Medien über Coding da Vinci berichtet wurde, ist die Berichterstattung durch RBB TV, Radio Eins, zwei Beiträge in der Berliner Zeitung, zwei Beiträge in Fokus-online und ein Beitrag in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung (print & auch später online) erfreulich. Jedoch war im Vergleich zu 2015 die Resonanz in originären Online-Medien schwach.

STATEMENTS ZU CODING DA VINCI

Was haben Teilnehmer/innen, datengegebene Institutionen und Besucher/innen gesagt. Eine kleine Auswahl:

„Hier wird deutlich, welchen Wert es hat, digitales Kulturerbe zu digitalisieren und es in einem zweiten Schritt auch noch open zu machen.“

Klaus Lederer, Kultursenator von Berlin

„Der Treffpunkt für Designer, Kreative und Coder auf der einen Seite und Kulturinstitutionen auf der anderen Seite, also endlich mal die Gelegenheit mit unserer Zielgruppe direkt zu sprechen und von daher ein Pflichttermin für uns vom Stadtmuseum.“

Sebastian Ruff, Stadtmuseum Berlin

“Coding da Vinci ist ein besonders schöner Beitrag zu SHARING HERITAGE, weil hier auf wunderbare Weise materielles, immaterielles und digitales Kulturerbe zusammen finden und dabei Neues erschaffen wird.”

Björn Bernat, Deutsches Nationalkomitee für Denkmalschutz

„Das war das erste Mal, dass wir als Deutsches Technikmuseum Daten unter einer so freien Lizenz veröffentlicht haben. Diese entstandenen Projekte sind ein Segen für unser Haus. Wir werden sie weiter vorantreiben!“

Bettina Gries, Deutsches Technikmuseum

“Ich war beeindruckt, wie viel man in so kurzer Zeit in einem spontan gegründeten interdisziplinären Team realisieren kann.”

Sabine Redlich, Motion Designerin, Teilnehmerin

„Es hat echt Spaß gemacht, kann ich nur weiter empfehlen“ „Ja, wir haben überlegt, dass wir nächstes Jahr auf jeden Fall wieder mitmachen!“

Joana Bergsiek, Lisa Ihde, Studentinnen, Teilnehmerinnen

LESSONS LEARNED

Für beide Events (Kick-Off und Preisverleihung) gab es überwältigend positives Feedback von Teilnehmer/innen und Kulturinstitutionen für die Organisation d.h. Für Location und Catering (91% “gut” oder “hervorragend” bei n=95) und Kommunikation der Events (81% “gut” oder “hervorragend” bei n=95), für die gute Atmosphäre (99% “gut” oder “hervorragend” bei n=95), für die Diversität unter den Teilnehmer/innen, für die Vielfalt der Datensätze und deren Präsentationen und für die technische Qualität und Bandbreite der entstandenen Projekte (qualitatives Feedback). Aber auch ein paar Baustellen für zukünftige Verbesserungen konnten gefunden werden:

Einzelne Teilnehmer/innen haben kritisiert, dass die APIs entweder nicht oder nicht ausreichend dokumentiert waren. Dem muss man allerdings entgegenhalten, dass die verwendeten APIs (museumdigital, DDB, HU) mit ihren API - Dokumentationen auf der CdV-Datenseite verlinkt waren (und sind) .

Es wurde auch kritisiert, dass viele Teams einen Teil ihrer Zeit für die Datenaufbereitung verwenden mussten. Die Datenaufbereitung im Hinblick auf einen projektspezifischen Anwendungszweck ist immer auch Teil des Projektprozesses. Wir nehmen die Erfahrungen mit in die Zukunft und setzen unsere Arbeit mit den Institutionen fort, indem wir sie dabei unterstützen, die Daten noch besser bereitzustellen. Der größere Anteil der Teilnehmer/innen zeigt sich zufrieden mit der Zugänglichkeit zu den Datensätzen.

Teilweise konnte so hinterher ein deutlich verbessertes Daten-Set an die Institution zurückgegeben werden.

Einige Teilnehmer/innen hätten sich mehr Zeit beim Kick-Off für die Ideengenerierung gewünscht. Sie hätten gern mehr Gelegenheit gehabt, den Vertreter/innen der datengebenden Institutionen Fragen zu stellen, bevor sie mit einer Projektidee auf die Bühne treten. Von den 25 Projektideen, die beim Kick-Off gepitcht wurden, haben es 15 Projekte bis zur Preisverleihung geschafft. Möglicherweise hätte mehr Zeit in der Ideengenerierungsphase dabei helfen können, mehr gute und auch umsetzbare Ideen zu finden. Auch hätte man die Teambildung besser befördern können, indem man Teilnehmer/innen mit ähnlichen Interessen

schon vor den Pitches zusammenbringt z.B. mittels eines formaleren Prozesses. Ein interessanter Vorschlag einer Teilnehmerin war, die Projektpitches an den Anfang des zweiten Kick-Off-Tages zu legen.

Wichtiges Element von Coding da Vinci ist die Sprintphase, in der die Teams an den Projekten arbeiten. In den beiden ersten Jahrgängen harmonisierte die Länge und der Zeitpunkt gut mit dem Sommersemester. Dies erleichterte die Zusammenarbeit mit Studierenden. Die kürzere Sprintphase war 2016 von Coding da Vinci Nord erfolgreich ausprobiert worden. Die Idee dahinter ist es, den Teams noch immer genug Zeit für die Entwicklung technisch ausgereifter Prototypen zu geben, aber nicht zu viel Momentum vom Kick-Off zu verlieren und auch nicht zu viel Zeit von den Teams zu verlangen. Die Güte der Ergebnisse bestätigen uns in der Verkürzung des Sprints. Konsequenterweise muss man dann jedoch offensiver über die studentischen Kreise hinaus um Teilnehmer werben.

Regelmäßige Meetups während der Sprintphase waren eine weitere Neuerung, die bereits in Hamburg erfolgreich getestet wurde. Auch wenn nur ein paar Teams das Angebot nutzten, war es doch für die 3 bis 4 Teams, die regelmäßig erschienen, ein wichtige und geschätzte Gelegenheit, an einem angenehmen Ort als Team zusammenzukommen. Die Fortführung dieser Praxis ist zu empfehlen.

Eine weitere von Coding da Vinci Nord 2016 inspirierte Neuerung war der „Marktplatz der Projekte“ zwischen und nach den Projektpräsentationen auf der Preisverleihung. Alle Projekte hatten bekamen Gelegenheit während der 90 minütigen Beratung der Juroren an einem Stand jeweils ihr Projekt darzustellen. Die Gäste testeten die Anwendungen, sie konnten den Teams Fragen stellen und Feed-Back geben. So wurden für Besucher und teilnehmende Institutionen die Projekte noch direkter erfahrbar. Das Angebot wurde vom Publikum sehr engagiert wahrgenommen. Wir können diese Idee nur weiterempfehlen.



Einen Monat nach der Preisverleihung haben wir die Teams gefragt, inwieweit sie planen oder in der Lage sind ihre Projekte fortzusetzen. 9 von 15 Teams haben auf unsere Fragen geantwortet. Daher wissen wir, dass mindestens 7 Teams die Fortsetzung der Arbeit an ihrem Projekt planen in

irgendeiner Form. Dabei hängt die Fortsetzung in der Regel auch von einer

fortdauernden Zusammenarbeit mit den Institutionen ab (und Unterstützung durch sie). 6 Teams werden Zusammenarbeit mit den Institutionen ganz sicher fortsetzen in irgendeiner Weise.

Bestimmend war überdies positives Feedback zur Erfahrung, sich so schnell in interdisziplinären, diversen Teams zusammenzuschließen und produktive Arbeit zu leisten. 2 Teams haben ausdrücklich geäußert, dass sie glücklich waren, im Rahmen von Coding da Vinci viel Neues gelernt zu haben.

Wir haben auch die teilnehmenden Kulturinstitutionen um ein Feedback gebeten. 13 der 19 Institutionen haben uns geantwortet. Dies mag daran liegen, dass die Teilnehmer/innen nur Daten-Sets von 14 der 19 Institutionen aufgegriffen und Projektideen dazu generiert haben. Allerdings haben es nicht all diese Projekte bis zur Preisverleihung geschafft. Die bei der Abschlusspräsentation vorgestellten Projekte haben am Ende 14 der insgesamt 31 neuen Daten-Sets genutzt. Trotzdem wollen praktisch alle Vertreter/innen aus den Kulturinstitutionen ihre Institutionen ermuntern, auch an zukünftigen Ausgaben von Coding da Vinci teilzunehmen. Die allermeisten glauben, dass die Teilnahme an Coding da Vinci ihre Institution motiviert hat, die Orientierung in Richtung offene Kulturdaten fortzusetzen und vor allem auch auszubauen.

Für die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit werden wir in den kommenden Jahren wieder stärker auf Online-Medien und vor allem Blogger mit möglicherweise eigenen Angeboten fokussieren. Für die klassischen Medien gilt es ein Narrationsformat zu entwickeln, das dem “long tail” von Coding da Vinci gerecht wird, aber die Bedarfe der klassischen Medien bedient.

AUSBLICK 2018

Mit dem großen Erfolg und wegen der vielen neuen Dinge, die wir jedes Mal lernen bei Coding da Vinci, ist eine Fortsetzung garantiert. Die nächste Station des Kultur-Hackathons ist Leipzig. Coding da Vinci OST wird seine Tore am 14. April öffnen. Die Preisverleihung des Events findet am 16. Juni in der Universitätsbibliothek Leipzig statt. Neugierige sind schon jetzt herzlich eingeladen sich zu melden sei es mit Daten, Ideen oder Support.

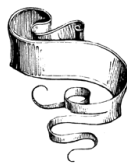
Im Herbst 2018 übernimmt das Rhein-Main-Gebiet den Staffelstab. Vom 27. Oktober bis zur Preisverleihung am 1. Dezember wird bei Coding da Vinci RHEIN-MAIN an der Universitätsbibliothek Mainz gehackt. Und danach geht es 2019 weiter in andere Regionen. Bleiben Sie dran.

Berlin, 19. Februar 2018

Barbara Fischer, Projektkoordination, Coding da Vinci Berlin

Lucy Patterson, Projektmanagerin, Coding da Vinci Berlin

Lars Zimmermann, Redakteur, Coding da Vinci Berlin



DANKSAGUNG

Coding da Vinci wurde möglich durch den inhaltlichen und finanziellen Support von: Deutsche Digitale Bibliothek; digis – Servicestelle Digitalisierung Berlin; Wikimedia Deutschland e.V.

sowie den Partnern und Unterstützern:

Deutsches Nationalkomitee für Denkmalschutz; Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.; Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin; Jüdisches Museum Berlin; anynines und dem Museum für Naturkunde Berlin.

LIZENZEN

Text: CC BY 4.0 Coding da Vinci Berlin

Fotos: CC BY-SA 4.0 Wladimir Raizberg (WMDE) via Wikimedia Commons

Coding da Vinci Logo und Kachelgrafik: CC0 (designed by FUK Graphic Design Studio, 2014)

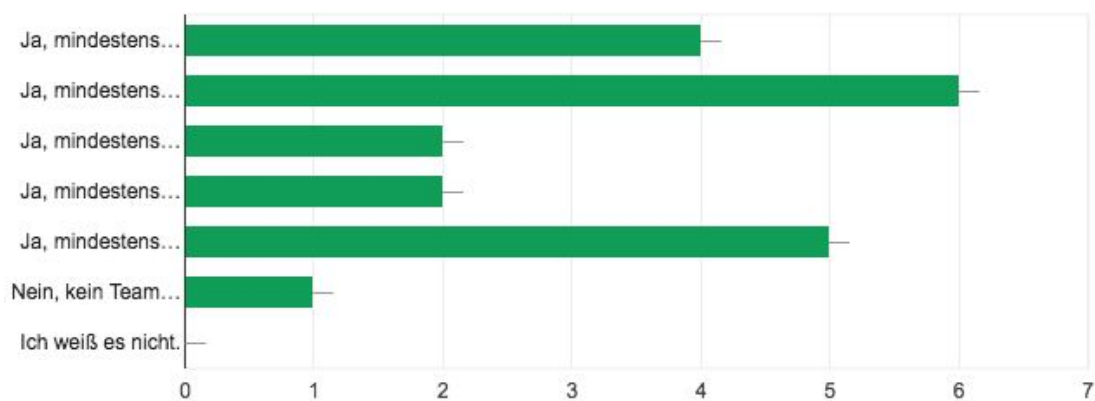
ANHANG 1

Übersicht des Feed-Back der datengebenden Institutionen zur Nachhaltigkeit von Coding da Vinci 2017.

Wir haben die 19 teilnehmenden Institutionen einen Monat nach der Preisverleihung um Feedback gebeten und 13 Antworten erhalten.

Gab es Interesse an Ihren für Coding da Vinci bereit gestellten Daten?

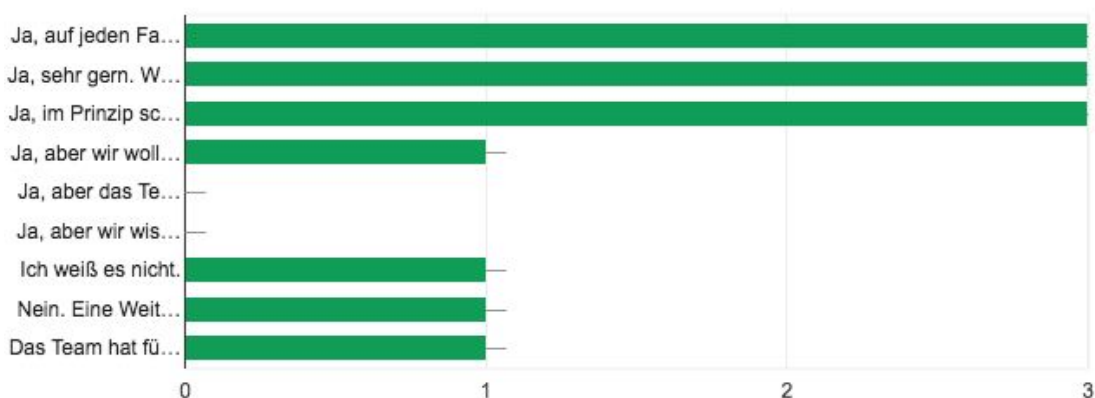
13 Antworten



Mehrfachantworten waren möglich. Insgesamt wurde die Resonanz der Teilnehmer/innen auf die eingebrachten Daten und das Engagement diese erfolgreich in Projekten zu nutzen ganz überwiegend positiv bewertet.

Haben Sie Interesse, gemeinsam mit dem Projektteam an dem Projekt weiter zu arbeiten?

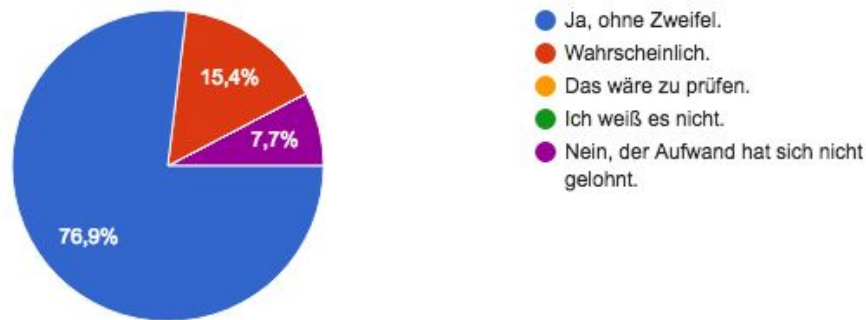
13 Antworten



Keine Mehrfachantworten möglich. Überwiegend besteht ein Interesse an einer Fortsetzung der Zusammenarbeit.

Würden Sie in Ihrer Einrichtung dafür plädieren, auch in einem neuen Durchgang von Coding da Vinci sich wieder mit einem Datenset zu beteiligen?

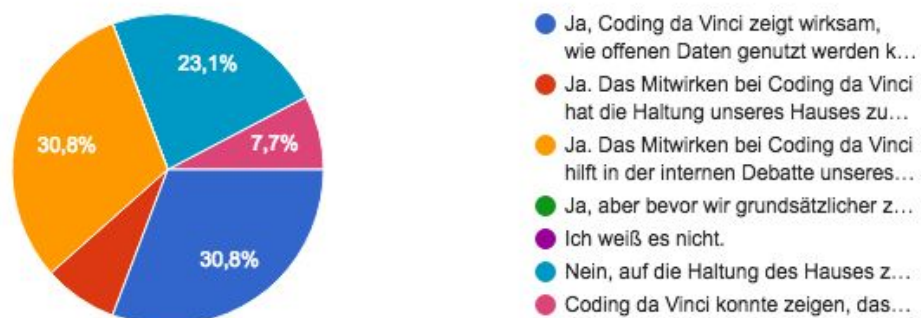
13 Antworten



Keine Mehrfachantworten möglich. Überwältigende Mehrheit will sich für eine wiederholte Teilnahme der Institution am Kultur-Hackathon einsetzen.

Hat Ihre Teilnahme an Coding da Vinci einen Einfluss auf die Haltung Ihres Hauses zu offenen Daten und ihrer Nachnutzung ?

13 Antworten



Keine Mehrfachantworten möglich. Knapp die Hälfte der Antworten messen der Teilnahme an Coding da Vinci eine Bedeutung bei für die Ausbildung eines Interesses der Institution stärker mit offenen Daten zu arbeiten.

ANHANG 2: MEDIENBERICHT & PRESSESPIEGEL

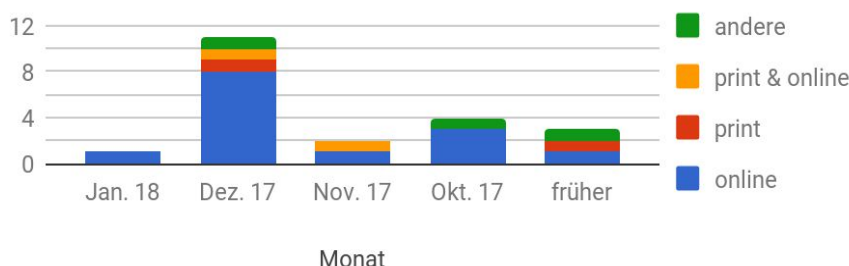
Der Fokus der diesjährigen Pressearbeit unterstützt durch die Agentur Artefakt zu Coding da Vinci lag auf Steigerung der Reichweite in den klassischen Medien und der Preisverleihung am 2. Dezember 2017 im Jüdischen Museum.

Da in 2016 kaum ein klassisches Medium über Coding da Vinci berichtet hat, ist die Berichterstattung durch RBB TV, Radio Eins (Interview, nicht mehr zugänglich), zwei Beiträge in der Berliner Zeitung (print, davon einer auch später online), zwei Beiträge in Fokus-online und ein Beitrag in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung (print & auch später online) erfreulich. Jedoch war im Vergleich zu 2015 die Resonanz in originären Online-Medien schwach.

Für den Presseverteiler der Agentur speziell zu Coding da Vinci 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 schwer zu platzieren, da es zwischen die jeweiligen Ressorts fällt. Künftig muss es gelingen, für den “long tail” Coding da Vinci adäquate mediengerechte Formate zu finden und diese gezielt bewerben. Die Preisverleihung als solche bildet die Komplexität des Gesamtprojektes aus der medialen Perspektive nicht hinreichend ab.

Graphische Darstellung (ohne Beiträge der Veranstalter auf eigenen Blogs)

online, print, print & online und andere



BEITRÄGE (INKL. BEITRÄGE DER VERANSTALTER)

- [09. Januar Artikel im Fokus](#)
- [18. Dezember Artikel im Focus](#)
- [12. Dezember Blogpost Opera Co-Pro](#)
- [10. Dezember Beitrag von jup! Berlin](#)

- [09. Dezember Blogpost Netzpolitik](#)
- [07. Dezember Wikipedia Kurier](#)
- [06. Dezember Europeana Blogpost zu Coding da Vinci](#)
- [06. Dezember Informationsdienst Wissenschaft](#)
- [06. Dezember Frankfurter Allgemeine Zeitung](#)
- 05. Dezember Berliner Zeitung
- [05. Dezember Blogpost der Deutschen Digitalen Bibliothek](#)
- [04. Dezember Blogpost Konzerthaus](#)
- [04. Dezember Blogpost Netzpolitik](#)
- [03. Dezember Blogpost Wikimedia Deutschland eV Blog](#)
- [02. Dezember Blogpost digis](#)
- 01. Dezember Radio Eins 3 Min. Live Interview
- [29. November Berliner Zeitung](#)
- [21. November Blogpost Netzpolitik](#)
- [25. Oktober 2017 Deutsche Digitale Bibliothek Blog](#)
- [24. Oktober 2017 Servicestelle Digitalisierung Blog](#)
- [23. Oktober 2017 Wikimedia Deutschland eV Blog](#)
- [22. Oktober 2017 Stilbruch Kulturmagazin des RBB](#)
- [16. Oktober 2017 Pressebox](#)
- [14. Oktober 2017 Wikimedia Deutschland eV Blog](#)
- [09. Oktober 2017 IFDHB Rundgang](#)
- [01. Oktober Artefakt Kulturkonzepte](#)
- [18. Juli 2017, Interdisziplinärer Forschungsverbund Digital Humanities in Berlin \(if|DH|b\)](#)
- [14. Juli 2017, Wikimedia Deutschland eV Blog](#)
- [26. April 2017, KulturBetrieb-Magazin, S. 20](#)
- [19. März 2017, NDR Fernsehen](#)

SOCIAL MEDIA

Twitter: <https://twitter.com/codingdavinci>

Da in 2016 die Twitter Kommunikation im Wesentlichen über CdV Nord lief, ist die Baseline für den Zugewinn von Reichweite das Jahr 2015. Eine Steigerung von 82% ist das Ergebnis einer deutlich intensiveren Betreuung des Accounts.

2015

2017

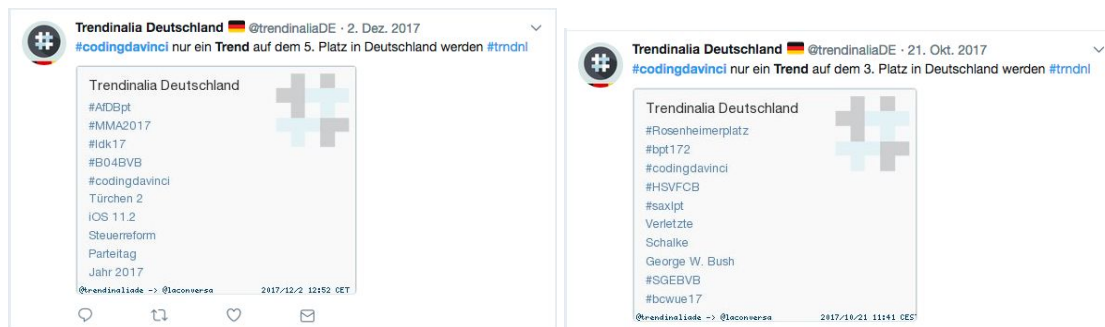


1259 Follower

2295 Follower

Im Dezember verzeichnete der Twitteraccount von Coding da Vinci (in Klammer zum Vergleich @fischerdata) knapp 150.000 (168.000) Impressionen bei einer durchschnittlichen Interaktionsrate von 1,9% (1,2%). Der Top-Tweet am 2. Dezember 8808 (7326) Impressionen. Das Ergebnis ist befriedigend.

Coding da Vinci trendete sowohl am Kick-Off als auch bei der Preisverleihung deutschlandweit.



[Facebook](#) wird nicht von Coding da Vinci, sondern nur von CdV Nord bespielt. Keine weiteren Social Media-Aktivitäten.

Der vollständige Pressespiegel ist [hier](#) einsehbar.