

Coding da Vinci Rhein Main 2018

Der Kultur-Hackathon

Digitale Pressemappe



1. Coding da Vinci Rhein-Main 2018 – Der Kultur-Hackathon im Rhein-Main-Gebiet	3
Teaser	3
Kurzfassung	3
Langfassung	4
2. Kontakt	5
3. Die Datengeber und ihre Bonbons bis Frühjahr 2018	6
Daten-Highlights Berlin 2017	6
Daten-Highlights im Frühjahr 2018	7
Daten-Highlights im Herbst 2018	9
4. Die Produkte (Best-Practise Beispiele)	9
2014 Bundesweit	9
2015 Bundesweit	9
2016 Coding da Vinci Nord	10
2017 Coding da Vinci Berlin	10
2018 Coding da Vinci Ost	10
5. Organisationsstruktur	11
Die Veranstalter von Coding da Vinci Rhein-Main 2018	11
Die Gründer	11
Die Unterstützer Coding da Vinci Rhein-Main 2018	12
Die Sponsoren Coding da Vinci Rhein-Main 2018	12
6. Mögliche Interviewpartner	13

7. FAQ	13
Was ist ein Hackathon?	13
Was ist Coding da Vinci?	14
Welche Chancen birgt das digitale Zeitalter für Kulturinstitutionen?	15
Welche Ziele verfolgt Coding da Vinci?	15
Was sind offene Kulturdaten?	16
Was ist mit Kulturdaten möglich?	16
Was sagen teilnehmende Kultureinrichtungen?	17

1. Coding da Vinci Rhein-Main 2018 – Der Kultur-Hackathon im Rhein-Main-Gebiet

Teaser

Coding da Vinci Rhein-Main ist der erste Hackathon für offene Kulturdaten im Rhein-Main-Gebiet. Seit 2014 vernetzen die Coding da Vinci Hackathons deutschlandweit Begeisterte aus Technik- und Kultur-Communities, um das kreative Potential in unserem digitalen Kulturerbe weiter zu entfalten.

Kurzfassung

Vom 27. Oktober bis zum 01. Dezember 2018 veranstalten das [mainzed](#) - Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften, die [Universitätsbibliothek Mainz](#), die [Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz](#), der [Fachinformationsdienst Darstellende Kunst](#), die [Deutsche Digitale Bibliothek](#), die [Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt](#), das [Stadt- und Stiftsarchiv der Stadt Aschaffenburg](#), das [Historische Museum Frankfurt](#), [Wikipedia Frankfurt](#) und das [NODE Forum for Digital Arts](#) gemeinsam eine weitere regionale Auflage des bekannten Kultur-Hackathons. Damit findet Deutschlands Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ dieses Jahr zum sechsten Mal statt und konzentriert sich diesmal auf die Rhein-Main-Region. Coding da Vinci möchte das Potenzial digitaler Bestände von Kulturinstitutionen aufzeigen und das Thema “Offene Daten” im Kulturbereich vorantreiben. Neben kreativen und nützlichen Anwendungen ist es auch Ziel von Coding da Vinci, die Entwickler-, Gamesliebhaber- und Designer-Community mit Gedächtnisinstitutionen wie Museen, Archive und Bibliotheken zusammenzubringen, um Neues aus bestehenden Daten zu schaffen und innovative Applikationen zu entwickeln. Die Ergebnisse von Coding da Vinci werden unter [einer offenen Lizenz](#) für die weitere (Nach-) Nutzung veröffentlicht.

Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der [Deutschen Digitalen Bibliothek](#) (DDB), der [Open Knowledge Foundation Germany](#) e. V. (OKF DE), der [Servicestelle Digitalisierung Berlin](#) (digiS) und [Wikimedia Deutschland](#) e. V. (WMDE) und ein offizieller Beitrag zum Europäischen Kulturerbejahr 2018 in Deutschland ([SHARING HERITAGE](#)).

Fakten:

Veranstalter: [mainzed](#) - Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften, [Universitätsbibliothek Mainz](#), [Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz](#), [Fachinformationsdienst](#)

[Darstellende Kunst](#), [Deutsche Digitale Bibliothek](#), [Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt](#), [Stadt- und Stiftsarchiv der Stadt Aschaffenburg](#), [Historisches Museum Frankfurt](#), [Wikipedia Frankfurt](#), [NODE Forum for Digital Arts](#)
 Partner: [Landesmuseum Mainz](#)
 Fokus 2018: Rhein-Main-Gebiet
 Anzahl der Teilnehmer: erwartet 150-200
 Datengeber: 20
 Anzahl der bereitgestellten Datensets: erwartet ca. 30
 Anzahl der erwarteten Coder: 120
 Zeitraum: 27.10. bis 01. 12. 2018
 Kick-Off: 27. & 28. Oktober in der Alten Mensa der Johannes Gutenberg-Universität Mainz ([Anfahrt](#))
 Preisverleihung: 01. Dezember im Landesmuseum Mainz ([Anfahrt](#))
 Das Besondere: Daten und Produkte stehen unter [offener Lizenz](#)
 Website: <https://codingdavinci.de/events/rheinmain/>
 Twitter: @cdvrheinmain
 Email: cdvrhein-main@ub.uni-mainz.de
 Projektleitung: i.A: der Veranstalter Dr. des. Elisabeth Klein, Universitätsbibliothek Mainz

Langfassung

[Coding da Vinci](#) – der erste und größte Kultur-Hackathon Deutschlands – erhält 2018 gleich zwei regionale Auflagen, eine davon im Herbst 2018 im Rhein-Main-Gebiet. Entstanden aus einer gemeinsamen Initiative der [Deutschen Digitalen Bibliothek \(DDB\)](#), der [Open Knowledge Foundation Germany e. V. \(OKF DE\)](#), der [Servicestelle Digitalisierung Berlin \(digiS\)](#) und [Wikimedia Deutschland e. V. \(WMDE\)](#) zeigt Coding da Vinci seit 2014, welche Potenziale in offenen Kulturdaten stecken. Deshalb veranstalten das [mainzed](#) - Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften, die [Universitätsbibliothek Mainz](#), die [Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz](#), der [Fachinformationsdienst Darstellende Kunst](#), die [Deutsche Digitale Bibliothek](#), die [Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt](#), das [Stadt- und Stiftsarchiv der Stadt Aschaffenburg](#), das [Historische Museum Frankfurt](#), [Wikipedia Frankfurt](#) und das [NODE Forum for Digital Arts](#) gemeinsam vom 27. Oktober bis zum 01. Dezember 2018 Coding da Vinci Rhein-Main.

In den zurückliegenden Jahren hat Coding da Vinci bereits mit über 116 Kulturinstitutionen zusammengearbeitet und konnte 164 offene [Datensätze](#) für die Öffentlichkeit verfügbar machen. 93 interdisziplinäre Teams haben im Rahmen von Coding da Vinci aus diesen Daten beeindruckende und überraschende

Kulturanwendungen geschaffen von [mobilen Websites bis zu interaktiven Hardware-Prototypen](#). Ab Herbst 2018 liegt der Fokus auf digitalem Kulturgut des Rhein-Main-Gebiets. Es beteiligen sich 20 Kultureinrichtungen, von kleinen Vereinen wie “Jüdisches Leben in Unterfranken e.V.” aus dem Raum Aschaffenburg bis zu großen Häusern wie dem Senckenberg-Museum oder dem Museum für Moderne Kunst aus Frankfurt.

Wir erwarten zum Kick-Off am 27. Oktober in der Alten Mensa der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz 120 Coder/innen und Designer/innen, die aus dem Datenmaterial neue Anwendungen kreieren. Coding da Vinci sieht sich als Teil der weltweit wachsenden OpenGLAM¹-Bewegung, in der sich Menschen in und außerhalb von Kultureinrichtungen für den freien Zugang zu und die offene Nachnutzung von digitalisierten Kulturgütern einsetzen.

Coding da Vinci – Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB), der Open Knowledge Foundation Germany e. V. (OKF DE), der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS) und Wikimedia Deutschland e. V. (WMDE) und ein offizieller Beitrag zum Europäischen Kulturerbejahr 2018 in Deutschland ([SHARING HERITAGE](#)).

2. Kontakt

Zum Veranstalterteam

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

per E-Mail: cdvrhein-main@ub.uni-mainz.de

per Telefon: +49 6131 39 23917

Zum Gründerteam

Stephan Bartholmei (DDB), Anja Müller (digiS), Dominik Scholl (WMDE)

(Projektkoordination im Auftrag der Veranstalter)

per E-Mail: codingdavinci@zib.de

per Telefon: +49 30 219 158 26 0

Pressekontakt Gründerteam

Alexander Flöth & Elisabeth Friedrich

Artefakt Kulturkonzepte

per E-Mail: mail@artefakt-berlin.de

per Telefon: +49 30 440 10 687

Marienburger Straße 16, 10405 Berlin

Pressedownload: <https://www.artefakt-berlin.de/aktuelle-projekte/coding-da-vinci/>

¹ GLAM = Akronym für “Galleries, Libraries, Archives and Museums” und deren Aktivitäten im digitalen Raum

3. Die Datengeber und ihre Bonbons bis Frühjahr 2018

Mehr Informationen zu den Datensätzen finden Sie jeweils unter:

<https://codingdavinci.de/daten/> + Auswahl "2018" + Institution auswählen. Einige der diesjährigen Partner trugen schon in den Vorjahren mit Datensätzen zu Coding da Vinci bei. Wir freuen uns über die Nachhaltigkeit der Partnerschaft. Das Erstjahr ist in der nachstehenden Spalte vermerkt. Viele Datensätze für 2018 sind jedoch gänzlich neu oder falls aus den Vorjahren vorliegend grundlegend erweitert und ergänzt worden.

Daten-Highlights Berlin 2017

Erstjahr	Datengeber	Datensets
2017	Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften	Nachschriften zu Alexander von Humboldts Kosmos-Vorträgen (1827/28)
2014 & erneuert	Berlinische Galerie	Heinrich Zille Konvolut (Fotos) & Berliner Stadtansichten (hist. Fotos)
2017	Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung	Bertuchs "Bilderbuch für Kinder" in 12 Bänden
2014 & erneuert	Botanischer Garten und Botanisches Museum Berlin	Das Herbarium des BGBM
2017	Deutsches Technikmuseum	Archiv der Mühlenbaufirma A. Wetzig (techn. Zeichnungen) & Historische internationale Eisenbahnfahrkarten-Sammlung
2017	FHXB Friedrichshain-Kreuzberg Museum	Künstlerkreis "Kreuzberger Boheme" (Kunstwerke)
2017	Humboldt-Universität zu Berlin, Institut für Kunst- und Bildgeschichte	Kunstgeschichtliche Glasdiasammlung

2017	Institut für Theaterwissenschaft der FU Berlin	Max Reinhardts Regiebuch zu „Dantons Tod“ (1916)
2017	International Tracing Service (ITS)	Kartei der Reichsvereinigung der Juden
2017	Konzerthaus Berlin	Konzertdaten 2008 - 2018 Konzerthaus Berlin (Metadaten)
2017	Landesdenkmalamt Berlin	Denkmalinformationssystem (Metadaten) & Die Münzen unter dem Fußboden des Alten Rathauses (Fotos)
2017	Lette-Verein Stiftung des öffentlichen Rechts Berlin / Bereich Bibliothek und Archiv	Archiv zur Geschichte des Lette-Vereins
2014 & erneuert	Museum für Naturkunde Berlin	3D-Scans biologischer Sammlungsobjekte [SO] (Schlangenskelette); Tierstimmen, Insektenkästen, sphärische Bildsequenzen von biologischen SO & Etiketten von mineralogischen SO
2014 & erneuert	Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz	historische Zeitungen & Europeana Collections 1914-1918-Projekt
2017	Stiftung Berliner Mauer	Mauerfotos (1961 bis 1989)
2014 & erneuert	Stiftung Stadtmuseum Berlin	1000x Berlin (Stadtansichten); Heinrich Zille (Graphik)
2015	Universitätsbibliothek Leipzig	Wasserzeichensammlung der UB Leipzig
2017	Wegemuseum	Werkzeuge aus Schusterwerkstätten
2014 & erneuert	Zentral- und Landesbibliothek Berlin	Adressbucheinträge des Jüdischen Adressbuchs von Groß-Berlin von 1931

Die Daten sind online: <https://codingdavinci.de/daten/> und in der Auswahl "2018" anklicken.

Daten-Highlights im Frühjahr 2018

Fokus	Bild	links
Nachschriften zu Alexander von Humboldts Kosmos-Vorträgen (1827/28) der Berlin Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften aufgrund ihrer Art an sich, aber auch aufgrund ihrer besonderen Qualität (Hintergrund, strukturierte Daten, Einzigartigkeit)		
Heinrich Zille steht als Berliner im Fokus mit zwei bei Coding da Vinci zu kombinierenden Datensätzen vom Stadtmuseum Berlin und der Berlinischen Galerie		BerlinischeGalerie_Zille Konvolut.jpg http://sammlung-online.berlinischegalerie.de/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=17230&viewType=detailView Lizenz: Public Domain, Berlinische Galerie
In der aktuellen Debatte zur Frauenquote erfahren die digitalisierten Dokumente zur Geschichte der Berufstätigkeit von Frauen des Lette Vereins eine aktuelle Bedeutung		LetteVerein_Archiv.tif Lizenz: Public Domain, Lette-Verein Stiftung des öffentlichen Rechts Berlin
Für 3D-Fans und Schlangenliebhaber haben wir 3D-Skelette des Museums für Naturkunde		
Umfassendster Datensatz durfte die Digitalisierung von fünf der wichtigsten deutschen Zeitungen aus der Zeit vor der Gründung des Deutschen Reichs bis in die ersten Jahre des Zweiten Weltkriegs der Berliner Staatsbibliothek sein (9 Terrabytes!)		
zwei Datensätze mit Bezug zur dunkelsten Epoche Deutscher Geschichte, auch hier ein aktueller Bezug, die Karteikarten Jüdischer Schüler des International Tracing Service und die Jüdischen Adressbücher		ITS_Reichsvereinigung.jpg Lizenz: CC-BY-SA International Tracing Service

der Zentral und Landesbibliothek Berlin		
--	--	--

Link zum Download hochauflösender Versionen der oben gezeigten Bilder und weitere:

<https://drive.google.com/drive/folders/0B156FtSBxGt-b3M4VnBYZldmX0U?usp=sharing>

Daten-Highlights im Herbst 2018

Viele neue Datensätze kommen zu den über 160 bereits vorliegenden dazu. Erstere werden am 27. Oktober en detail von den Datengebern vorgestellt.

4. Die Produkte (Best-Practise Beispiele)

2014 Bundesweit

Typ	Name	Link
HARDWARE PROJEKT	Cyberbeetle	https://codingdavinci.de/projects/2014/cyberbeetle.html#project-name
MOBILE DEVICE APP	zzZwitscherwecker	https://codingdavinci.de/projects/2014/zwitscherwecker.html#project-name
WEBSITE	Verbrannte und Verbannte	https://codingdavinci.de/projects/2014/inside-19xx.html#project-name

2015 Bundesweit

Typ	Name	Link
HARDWARE PROJEKT	Kurbelkamera	https://codingdavinci.de/projects/2015/kurbelkamera.html#project-name

MOBILE DEVICE SPIEL	Nürnberger Lebkuchen	https://codingdavinci.de/projects/2015/nuernberger-lebkuchen.html#project-name
MOBILE DEVICE APP	Floradex	https://codingdavinci.de/projects/2015/floradex.html#project-name

2016 Coding da Vinci Nord

Typ	Name	Link
MOBILE DEVICE APP	Zeitblick	https://codingdavinci.de/projects/2016/zeitblick.html
HARDWARE KOMBI APP PROJEKT	KollecTOURmat	https://codingdavinci.de/projects/2016/kollektourmat.html#project
AUGMENTED REALITY APP	Kupferguerilla	https://codingdavinci.de/projects/2016/kupferguerillas.html#project

2017 Coding da Vinci Berlin

Typ	Name	Link
SOFTWARE	Deep Ochsenkopf	https://codingdavinci.de/projects/2017/deep_ochsenkopf.html#project-name
AUGMENTED REALITY APP	Berliner MauAR	https://codingdavinci.de/projects/2017/mauar.html#project-name
VIRTUAL-REALITY-ANWENDUNG	Skelex	https://codingdavinci.de/projects/2017/skelex.html#project-name

2018 Coding da Vinci Ost

Typ	Name	Link
-----	------	------

SOFTWARE/SPIEL	Äpfel und Birnen	https://codingdavinci.de/projects/2018/aepfel.html#project-name
VIRTUAL-REALITY-ANWENDUNG	Atlas	https://codingdavinci.de/projects/2018/altlas.html#project-name
WEB-APPLIKATION	Börsendaten	https://codingdavinci.de/projects/2018/boersendaten.html#project-name

5. Organisationsstruktur

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

Coding da Vinci Rhein-Main 2018 wird gemeinschaftlich von dem [mainzed - Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften](#), der [Universitätsbibliothek Mainz](#), der [Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz](#), dem [Fachinformationsdienst Darstellende Kunst](#), der [Deutschen Digitalen Bibliothek](#), der [Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt](#), dem [Stadt- und Stiftsarchiv der Stadt Aschaffenburg](#), dem [Historisches Museum Frankfurt](#), [Wikipedia Frankfurt](#) sowie dem [NODE Forum for Digital Arts](#) veranstaltet. Es ist der sechste Kultur-Hackathon der Reihe Coding da Vinci seit ihrer Gründung 2014.

Die Veranstalter von Coding da Vinci Rhein-Main 2018

- Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz
- Deutsche Digitale Bibliothek
- Fachinformationsdienst Darstellende Kunst
- Historisches Museum Frankfurt
- mainzed - Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften
- NODE Forum for Digital Arts
- Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt
- Universitätsbibliothek Mainz
- Stadt- und Stiftsarchiv der Stadt Aschaffenburg
- Wikipedia Frankfurt

Die Gründer

DDB Die [Deutsche Digitale Bibliothek](#) vernetzt die digitalen Bestände von Kultur- und weiteren Wissenseinrichtungen und macht sie zentral zugänglich. Sie bietet über das Internet freien Zugang zum Beispiel zu digitalisierten Kunstwerken, Büchern, Musikstücken, Denkmälern, Urkunden und vielen anderen Schätzen ihrer Partner - deutschen Gedächtnisinstitutionen. Die Deutsche Digitale Bibliothek fungiert darüber hinaus als Netzwerk und leistet einen Beitrag zur Demokratisierung von Wissen.

OKF Die [Open Knowledge Foundation Deutschland](#) e. V. ist ein gemeinnütziger Verein, der sich seit der Gründung 2011 für die Verbreitung von freiem und offen zugänglichem Wissen in der Gesellschaft einsetzt. Unsere Projekte schaffen die digitale Infrastruktur für zivilgesellschaftliches Handeln und unterstützen Bürger, Journalisten und nicht-staatliche Organisationen dabei, ihr Recht auf Information, Transparenz und Beteiligung wahrzunehmen.

digiS Die [Servicestelle Digitalisierung Berlin](#) vernetzt und koordiniert Digitalisierungsprojekte in Berliner Kulturerbeinstitutionen, unterstützt mit technischer Beratung und durch den Aufbau von Services zur Präsentation und zur Sicherung der digitalen Langzeitverfügbarkeit. digiS sieht ihre Aufgabe darin, die Institutionen zu aktiven Gestaltern ihrer digitalen Praxis werden zu lassen und somit neue digitale Zugänge zu den Sammlungen zu schaffen.

WMDE Es ist das Ziel von [Wikimedia Deutschland](#) e. V., die Idee des Freien Wissens Teil unseres Alltags werden zu lassen. Wir wollen, dass kollaboratives Lernen mit frei nutzbaren Inhalten in Klassenräumen und Hörsälen selbstverständlich wird. Wir wollen, dass diese Art zu arbeiten kein gesellschaftliches Nischenthema bleibt. Wir überzeugen Museen, Wissenschafts- und andere Kulturinstitutionen davon, ihre Inhalte als Vorreiter freizugeben. Wir fordern sichere gesetzliche Rahmenbedingungen, so dass Projekte wie Wikipedia auch in Zukunft entstehen können.

Die Unterstützer Coding da Vinci Rhein-Main 2018

- Hochschule Mainz
- Landesmuseum Mainz

Die Sponsoren Coding da Vinci Rhein-Main 2018

- Autohaus Kunzmann Aschaffenburg

6. Mögliche Interviewpartner

alle Veranstalter:

für die Akademie der Wissenschaften und Literatur Mainz: Aline Deicke, stellv. Leiterin der Digitalen Akademie

für Coding da Vinci Rhein-Main und Universitätsbibliothek Mainz: Dr. des. Elisabeth Klein, Projektkoordinatorin Coding da Vinci Rhein-Main

für die Deutsche Digitale Bibliothek und das Gründerteam: Stephan Bartholmei, verantwortlich für Produktentwicklung und Innovation

für den Fachinformationsdienst Darstellende Kunst: Franziska Voß, Projektkoordinatorin FID

für das Historisches Museum Frankfurt: Franziska Mucha, Kuratorin Digitale Museumspraxis

für mainzed - Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften: Dr. Anne Klammt, Geschäftsführerin mainzed

für NODE Forum for Digital Arts: Jeanne Charlotte Vogt, Direktorin

für das Stadt- und Stiftsarchiv Aschaffenburg: Dr. Joachim Kemper, Leiter Stadt- und Stiftsarchiv Aschaffenburg

für Universitäts- und Landesbibliothek Darmstadt: Dr. Wolfgang Stille, Leiter Elektronische Informationsdienste

für Wikipedia Frankfurt: Jens Best

Zudem auf Wunsch auch Vermittlung von weiteren Interviewpartnern denkbar aus dem Kreis der Partner oder der Datengeber.

7. FAQ

Was ist ein Hackathon?

Ein Hackathon (Wortschöpfung aus „Hack“ und „Marathon“) ist eine kollaborative Software- und Hardwareentwicklungsveranstaltung. Ziel eines Hackathons ist es, innerhalb der Dauer dieser Veranstaltung gemeinsam nützliche, kreative oder unterhaltsame Softwareprodukte herzustellen. ([Wikipedia](#))

Was ist Coding da Vinci?

Coding da Vinci ist der erste deutsche Hackathon für offene Kulturdaten. Seit 2014 vernetzt Coding da Vinci jedes Jahr technikaffine und kulturbegleitete Communities mit deutschen Kulturinstitutionen, um das kreative Potential in unserem digitalen Kulturerbe weiter zu entfalten.

Während ein klassischer Hackathon den Teilnehmern nur wenig Zeit gibt, Softwareanwendungen zu entwickeln – in der Regel ein Wochenende – erstreckt sich Coding da Vinci über eine Zeitspanne von sechs bis zehn Wochen. Dieser erweiterte Zeitrahmen schafft den dringend benötigten Raum, in dem sich die oft getrennten Welten kreativer Technologieentwicklung und institutioneller Kulturbewahrung treffen können, um voneinander zu lernen und miteinander aktiv zu werden.

Der Kultur-Hackathon Coding da Vinci bringt interessierte Entwickler/innen, Gamesliebhaber/innen und Designer/innen zusammen, um gemeinsam aus offenen Daten und eigener Kreativität neue digitale Anwendungen wie Apps, Dienste und Visualisierungen zu skizzieren und umzusetzen. Nach den drei Jahren werden nun weitere Digitalisate des kulturellen Erbes aus verschiedenen Kulturinstitutionen als offene Daten frei verfügbar und nutzbar gemacht. Offene Daten sind Datenbestände, die im Interesse der Gesellschaft ohne Einschränkung zur freien Nutzung, Weiterverbreitung und Weiterverwendung frei zugänglich gemacht werden, wie beispielsweise Lehrmaterial, Geodaten oder Verkehrsinformationen. So werden auf Basis von offenen Kulturdaten prototypische Anwendungen in einem Dialog zwischen Kulturinstitutionen und Teilnehmer/innen aus der Region Berlin/Brandenburg entwickelt.

Der mindestens sechswöchige Sprint wird eingeleitet durch ein zweitägiges Kick-Off. Auf diesem Event haben die Institutionen Zeit, den Teilnehmern ihre Daten zu präsentieren und mit ihnen gemeinsam Ideen zu entwickeln und Teams zu bilden. In den darauffolgenden Wochen erstellen die Teams aus diesen Ideen funktionierende Prototypen, die in der Abschlussveranstaltung mit Preisverleihung der Öffentlichkeit präsentiert werden.

Coding da Vinci besteht aus drei Teilen

Kick-Off-Event

Präsentation der Daten, Workshops und Kennenlernen der Experten, Ideenfindung und Pitches, Teambildung, Planung der Umsetzung, Hacking

Sprint

Sechs Wochen Zeit für die Projektentwicklung

Preisverleihung

Präsentation aller Projekte und Preisverleihung

Welche Chancen birgt das digitale Zeitalter für Kulturinstitutionen?

Welche kreativen Energien werden freigesetzt, wenn digitale Kulturdaten offen zugänglich und frei nutzbar sind? Immer mehr Kulturinstitutionen (gemeint sind die „GLAMs“ englisch für: Galleries, Libraries, Archives and Museums) digitalisieren ihre Sammlungen, wodurch es (zumindest in der Theorie) viel leichter wird, die Sammlungen mit der Öffentlichkeit zu teilen und zugänglich zu machen. Bedenken gibt es bei einigen Kulturinstitutionen. So könnten durch eine umfassende Öffnung der digitalen Sammlungen, das digitalisierte Kulturerbe in missliche Kontexte gesetzt oder durch ihre kommerzielle Nachnutzung entwertet werden. Durch die Öffnung der Sammlungen für die Nutzung Dritter befürchten manche den Verlust der Deutungshoheit. Das sind Bedenken, die Coding da Vinci zerstreuen möchte und mit den Erfahrungen der letzten Jahre gut zerstreuen kann.

Die Verfügbarkeit von Kulturgütern in digitaler Form verändert die Beziehung zwischen Kultureinrichtungen und den Kulturinteressierten. Wenn die digitalen Gegenstücke physischer Originale kopiert, leicht modifiziert und erweitert und durch das Internet überall verfügbar gemacht werden, können aus Kulturbetrachtern Kulturschaffende werden. Menschen, die Wissen nicht nur aufnehmen, sondern es aktiv weiterverbreiten, anreichern, in neue Kontexte einbringen, damit arbeiten, und so neues Wissen schaffen.

Bedauerlicherweise wird dieses große Potenzial von den Kulturinstitutionen noch oft verkannt. Doch in unserer vernetzten Welt wird es für u. a. Archive, Museen und Bibliotheken zunehmend wichtiger, gute Antworten zu geben auf die Frage, wie sie mit ihren digitalen Besuchern interagieren und in welcher Form sie ihre Sammlungen digital verfügbar und nutzbar machen. Es ist an der Zeit, die mit der Digitalisierung einhergehenden Perspektiven und Fragen aktiv zu entdecken! Welche Rolle spielen GLAMs bei der Förderung und Verbreitung digitalen Kulturerbes und dessen Zugänglichmachung für neue Zielgruppen? Was können sie von den kreativen Köpfen der digitalen Welt lernen?

Welche Ziele verfolgt Coding da Vinci?

Coding da Vinci schafft einen Rahmen, in dem sich Kulturinstitutionen und Communitys, die kreativ mit Daten arbeiten, treffen und vernetzen können. Seit der Gründung von Coding da Vinci in Berlin 2014 hat sich das Projekt zu einem fest etablierten Teil der Szene für offene Kulturdaten entwickelt. Das [Projektarchiv](#) von Coding da Vinci wird zunehmend zu einer wichtigen Plattform. Es inspiriert Kuratoren und Mitarbeitende digitaler Datensammlungen: Hier können sie die Potenziale frei zugänglicher und nutzbarer Kulturdaten erkennen und erleben. 2016 ging Coding da Vinci mit Coding da Vinci Nord erstmals in eine klar definierte Region. Aus einem bundesweitem Event wurde ein dezentrales Projekt mit regionalen Events in Berlin-Brandenburg und Hamburg. Rhein-Main und weitere Regionen sind in Vorbereitung.

Die langfristige Vision von Coding da Vinci ist die Schaffung dauerhafter Strukturen, in denen Kulturinstitutionen und interessierte Teile der Zivilgesellschaft auf Basis offener Daten zusammenarbeiten können. Wir möchten dazu beitragen, den strukturellen Wandel in Kulturerbeinstitutionen zu ermöglichen, offene Daten als ein Thema für die Politik bekannt machen und die Zugänglichkeit digitalen Kulturerbes in der Gesellschaft prominenter platzieren.

Was sind offene Kulturdaten?

Offene Daten (auf Englisch: Open Data) sind frei verfügbare Datensätze. Wenn sie mit öffentlichen Geldern erstellt wurden, sollten sie jedem frei zur Verfügung stehen. Besonders wenn es sich um maschinenlesbare, jedoch nicht um sicherheitsrelevante oder personenbezogene Daten handelt. Offene Kulturdaten sind in der Regel Daten, die von Kulturinstitutionen wie z. B. Museen, Archiven, Bibliotheken u. a. geschaffen werden. Eine gute Einführung in das Thema offene Daten zeigt dieses [Video](#) der Open Knowledge Foundation Deutschland. In der [Open Definition](#) wird genauer erklärt, wie man "offen" versteht.

Sowohl die für den Kultur-Hackathon Coding da Vinci bereitgestellten Datensets als auch der Quellcode, der im Rahmen von Coding da Vinci geschaffenen Anwendungen, stehen auch nach dem Hackathon der Allgemeinheit zur freien Nachnutzung unter einer offenen Lizenz ([Open Source](#) bzw. [Open Definition](#)) zur Verfügung.

Durch die Arbeit in den vorangegangenen Jahren werden auf der Website von Coding da Vinci bereits über 160 Datensets zu verschiedensten Themen und in verschiedensten Formaten (Bilder, Sounds, 3D-Objekte, Videos und Metadaten) zur freien Nutzung ausgewiesen.

Was ist mit Kulturdaten möglich?

Im Rahmen von Coding da Vinci haben in den letzten Jahren 400 Teilnehmende 54 digitale Kulturanwendungen umgesetzt und dafür über 160 Datensets von 116

Kulturinstitutionen genutzt. Die digitalen Projekte zeichnen sich durch eine bemerkenswerte Vielfalt und hohe technische Expertise aus.

Viele Teams haben sich für die Realisierung von mobilen Apps entschieden wie z.B. [zzZwitscherwecker](#) – ein Wecker der jeden Morgen einen anderen Vogelgesang abspielt und sich nur ausschalten lässt, indem man den zum Gesang passenden Vogel identifiziert. Oder [Zeitblick](#) – eine App, die Selfies analysiert und nach historischen Doppelgängern in den Fotoarchiven des Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg sucht. Andere Projekte wählten die Form von Webseiten, auf denen mit Storytelling, über Karten oder mittels interaktiver Darstellungen Beziehungen zwischen Daten unterschiedlicher Quellen hergestellt werden. [Wiederaufbau Ost-Berlin](#) beispielsweise ist eine über ein Smartphone navigierbare Seite, die Archivmaterialien aus diversen Quellen kombiniert und daraus die Zukunftsvision der DDR-Regierung für die Hauptstadt rekonstruiert. Sie ist jetzt mobil auf einer Tour durch die Stadt in Form von Bildern und Texten abrufbar.

Manche Teams gingen sogar noch weiter und realisierten Augmented-Reality-Anwendungen oder Hardwareprojekte. Der [Cyberbeetle](#) ist ein robotischer Nachbau des Chalcosoma-Atlas-Käfers, der heute in einer speziellen High-Tech-Insektenbox im Museum für Naturkunde Berlin ausgestellt ist. Die Box verfügt über ein eigenes interaktives Heimkino, mit dem der Roboterkäfer von der Natur inspirierte Musikvideos genießt.

Was sagen teilnehmende Kultureinrichtungen?

Vielfach zeigen sich die teilnehmenden Kulturinstitutionen überrascht und beeindruckt davon, wie intensiv Coding da Vinci-Teilnehmer Daten explorieren und interpretieren. So hob [Thomas Kollatz](#) vom Steinheim-Institut für deutsch-jüdische Geschichte besonders die Teamarbeit innerhalb des Projektes “Poetic Relief” zu jüdischen Grabsteinen hervor. Dank ihrer präzisen Arbeit konnten sie Inkonsistenzen und terminologische Ungereimtheiten im Datensatz des Instituts aufspüren. [Ruth Rosenberger](#) vom Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland begeisterte sich für den frischen Blick eines jungen und interdisziplinären Teams auf die Archivbilder. Besonders beeindruckt war sie von der Innovativität der Konzepte und wieviel in so kurzer Zeit umgesetzt werden konnte. Es machte ihr deutlich, wie stark ein modernes Museum auf technische Kompetenzen angewiesen ist, will es einen angemessenen Platz in einer digitalen Kulturwelt einnehmen.

Diese Pressemappe ist außerdem unter folgendem Link abrufbar:

<https://docs.google.com/a/wikimedia.de/document/d/12vDSaGi6MnzBrO-0rTTxVYGGwv8-WWniJ702aVK5FIU/edit?usp=sharing>

Hier können alle in diesem Dokument verlinkten Seiten abgerufen werden.

