

{ CODING DA VINCI }

SCHLESWIG-HOLSTEIN 2021

DER KULTUR-HACKATHON



Schleswig-Holsteinische
Landesbibliothek

Medien-Information

16. Juni 2021

Abschluss des Coding Da Vinci - Kultur-Hackathon 2021 in Schleswig-Holstein Preisverleihung im hybriden Format im Schleswig-Holsteinischen Landtag

Der Kultur-Hackathon für offene Kulturdaten **Coding da Vinci** hat vom 24. April bis 11. Juni in Schleswig-Holstein stattgefunden. Datensammlungen von Kulturinstitutionen, wie Museen, Bibliotheken und Archiven sind umfangreich, jedoch in der Öffentlichkeit wenig bekannt. Ziel von Coding da Vinci Schleswig-Holstein war es, Kulturdaten zu nutzen, um damit neue Verbindungen zwischen dem kulturellen Erbe Schleswig-Holsteins und der Öffentlichkeit herzustellen und technische Ideen zu entwickeln. So entstanden digitale Anwendungen wie Apps, Webseiten, interaktive Installationen, KI-Anwendungen und Games, die einen neuartigen Zugang zum Kulturerbe bieten.

Über 30 Kulturinstitutionen aus Schleswig-Holstein stellten hierfür Daten unter einer offenen Lizenz zur Verfügung. In der Sprintphase, die nach dem Kick-Off Event Ende April begann, arbeiteten elf Teams ihre Projekte und Prototypen aus, die hier unter einer offenen Lizenz verfügbar sind: <https://codingdavinci.de/de/projekte>. Dabei arbeiteten sie interdisziplinär zusammen und ergänzten sich mit ihren Design-, Programmier- und Projektmanagementkenntnissen.

Der Kultur-Hackathon wurde am 11. Juni mit der feierlichen Preisverleihung beendet. Einige der Organisator:innen konnten gemeinsam mit dem Moderationsteam, bestehend aus Selina Seemann und Björn Högsdal, und einer Vertreterin der

{ COD1NG DA V1NC1 }

SCHLESWIG-HOLSTEIN 2021

DER KULTUR-HACKATHON



Schleswig-Holsteinische
Landesbibliothek

fünfköpfigen Jury, Dr. Anette Froesch von der Investitionsbank Schleswig-Holstein (IB.SH), im Schleswig-Holsteinischen Landtag vor Ort sein und von dort die Veranstaltung hybrid ausrichten. Der Offene Kanal Kiel übertrug das Event live im Kiel TV.

Der Eröffnung des Nachmittags durch die Leitung der Schleswig-Holsteinischen Landesbibliothek, Berit Johannsen und Dr. Martin Lätzel, folgten Grußworte des Landtagspräsidenten Klaus Schlie, der Ministerin für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein Karin Prien sowie Hortensia Völckers, künstlerische Direktorin und Vorstandsmitglied der Kulturstiftung des Bundes.

Landtagspräsident Klaus Schlie betonte die Bedeutung des Hackathons für die Gesellschaft: „Die Nutzbarmachung unseres kulturellen Bestandes ist ein wesentlicher demokratischer Akt, denn unser Kulturerbe gehört allen Menschen. Es ist eine entscheidende Aufgabe der Politik, diesen Prozess zu begleiten und zu unterstützen.“

Im Vorfeld der Preisverleihung war sich Ministerin Karin Prien schon zweier Sieger sicher: „Zwei Gewinner stehen für mich jetzt schon fest: Die Kultur und die Menschen, die sich an neuen Ideen der Kulturvermittlung erfreuen können“

Die fünfköpfige Fachjury, bestehend aus Dr. Anette Froesch (IB.SH, Kiel), Prof. Dr. Moreen Heine (Universität zu Lübeck), Prof. Frank Jacob (Muthesius Kunsthochschule), Prof. Dr. Rita Müller (Museum der Arbeit, Hamburg) und Dr. Jörg Nickel (Staatskanzlei des Landes SH), entschied nach den Projektpräsentationen darüber, welche der elf Projekte prämiert werden sollten. Hierfür hatten verschiedene Organisationen und Unternehmen, wie der Kiel Marketing e.V., das Waterkant-Festival, das Landesmuseum Schloss Gottorf und die Christian-Albrechts-Universität Preise zur Verfügung gestellt. So konnten sich die Teams beispielsweise über eine gesegelte Stadtrundfahrt oder exklusive Führungen in verschiedenen Institutionen freuen.

{ COD1NG DA V1NC1 }

SCHLESWIG-HOLSTEIN 2021

DER KULTUR-HACKATHON



Schleswig-Holsteinische
Landesbibliothek

Eines der Gewinnerprojekte mit dem Titel „Schaufel und Schweiß“ erzählt als multimediale Anwendung die Geschichte des Baus des Nord-Ostsee-Kanals aus der Perspektive der Arbeiter. Die Website soll auf der Jubiläumsausstellung „125(+1) Jahre Nord-Ostseekanal“ vom Maritimen Viertel e.V. gezeigt werden. Das Projekt „Vogelkieker“ visualisiert das Vogelaufkommen auf der Insel Sylt, wodurch Nutzer*innen die Vogelarten und ihr Aufkommen kennenlernen können. Mit der App „Historischer Kleiderschrank“ können Nutzer*innen traditionelle schleswig-holsteinische Trachten aus unterschiedlichen Jahrhunderten anprobieren, welche aus dem Grafikbestand der Schleswig-Holsteinischen Landesbibliothek stammen.

Zwei Teilnehmende erhielten außerdem Sonderpreise für ihre herausragenden Leistungen und ihr Engagement: Ein Student der FH Kiel gewann ein dreimonatiges bezahltes Praktikum bei Dataport und eine weitere Teilnehmende ein Mentoring mit erfahrenen Spieleentwickler:innen des IFgameSH e.V.. Alle weiteren Teams wurden für ihre großartigen Leistungen mit Gutscheinen für den Mediendom und das Computermuseum der Fachhochschule Kiel belohnt.

Die Veranstalter:innen von Coding da Vinci Schleswig-Holstein 2021 waren die Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek, die Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, die Fachhochschule Kiel, der DigiCult-Verbund, IF Game SH, die Kultursphäre.SH, die Landesmuseen Schleswig-Holstein, die Toppoint und das Ministerium für Energiewende, Landwirtschaft, Umwelt, Natur und Digitalisierung des Landes Schleswig-Holstein. Der Hackathon wurde durch Dataport, den Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins, die IB.SH und das Chaotikum Lübeck unterstützt und im Programm Kultur Digital von der Kulturstiftung des Bundes finanziell gefördert.

Webseite: <https://codingdavinci.de/de/events/schleswig-holstein>

Twitter: [@cdvsh21](https://twitter.com/cdvsh21)

{ CODING DA VINCI }

SCHLESWIG-HOLSTEIN 2021

DER KULTUR-HACKATHON



Schleswig-Holsteinische
Landesbibliothek

Veranstalter:

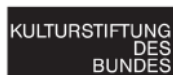


Unterstützt durch:



Förderpartner und Gründer:

Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon wird gefördert im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes als gemeinsames Projekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS), der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland.



{ CODING DA VINCI }

SCHLESWIG-HOLSTEIN 2021

DER KULTUR-HACKATHON



Schleswig-Holsteinische
Landesbibliothek

Wir bedanken uns herzlich für die Veröffentlichung in Ihren Medien. Für weiterführende Gespräche stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Das Team von Coding da Vinci Schleswig-Holstein 2021

Kontakt:

Mara Sophie Meyer

Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek

E-Mail: marasophie.meyer@shlb.landsh.de

Tel.: 0431/69 677 12