

Coding Da Vinci Rhein-Main

Der Kultur-Hackathon im Rhein-Main-Gebiet

Der Kultur-Hackathon **Coding da Vinci Rhein-Main** 2018 nimmt in seiner regionalen Ausrichtung diesmal die Rhein-Main-Region mit ihren Hochschul- und Universitätsstädten Aschaffenburg, Darmstadt, Frankfurt/Main, Gießen, Mainz, Offenbach, Wiesbaden und Worms in den Blick. Mit den Städten und ihrem reichen Umfeld von kulturwissenschaftlichen Instituten und Bildungseinrichtungen ist die Region ein idealer Standort für eine weitere Auflage des Kultur-Hackathons.

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

Aber warum überhaupt ein Kultur-Hackathon? Museen, Bibliotheken und Archive dieser Region verfügen gemeinsam über einen wertvollen Schatz: Ihre umfangreichen Datensammlungen zu den unterschiedlichsten Themen, also unser gemeinsames digitales Kulturerbe. Der breiten Öffentlichkeit ist dies meistens wenig bekannt. Der Kultur-Hackathon Coding da Vinci eröffnet die Möglichkeit, die Daten kennenzulernen, zu nutzen und damit neue Verbindung zwischen den Institutionen, ihrem kulturellen Erbe und der Öffentlichkeit herzustellen.

Dabei geht es zum einen darum, Technikbegeisterte mit Kulturbegeisterten zusammenzubringen, zum anderen soll kreative und technische Möglichkeiten digitalen Kulturerbes ausgeschöpft werden und das mit einem spielerischen Ansatz. Dieser kreative, spielerische Umgang mit Daten und Ideen funktioniert am besten, wenn Kulturdaten frei verfügbar und verwendbar sind - deshalb machen wir uns für freie Kulturdaten stark.

Was ist aber ein Kultur-Hackathon und was wird dabei getan? Die Teilnehmer*innen entwickeln ausgehend von Datensätzen, die die Kultureinrichtungen zur Verfügung stellen, gemeinsam in kleinen Teams Ideen, die innerhalb von wenigen Wochen bis zum lauffähigen Prototypen ausgearbeitet werden. Der freie und kreative Umgang mit unserem digitalen Kulturerbe steht dabei im Fokus. Die spannendsten Anwendungen, die aus diesem

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

Kultur-Hackathon hervorgehen, werden schließlich in einer Preisverleihung in unterschiedlichen Kategorien prämiert.

Für die teilnehmenden Kulturinstitutionen bietet **Coding da Vinci Rhein-Main** die Gelegenheit, mit interessierten und motivierten Programmierer/innen in Dialog zu treten und dabei eine ganz neue Perspektive auf die eigenen digitalen Kulturschätze zu entwickeln und damit auch Ideen für neue Zielgruppen sowie Förderer zu gewinnen.

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.

Unter den vielen [Kulturprojekten](#), die von den Teilnehmern aller bisherigen Coding da Vinci-Hackathons entwickelt und in den Preisverleihungen vorgestellt wurden, befinden sich unter anderem [Exploring the Hidden Kosmos](#), ein Web-Angebot, das eine Reise durch Alexander von Humboldts Kosmos ermöglicht, [Verbrannte-und-Verbannte.de](#), ein Projekt dass die Liste der im Nationalsozialismus verbotenen Publikationen und Autoren mit Metadaten kontextualisiert, und [Skelex](#), mit dem man einen Virtual Reality-Rundgang durch Schlangenskelette des Berliner Naturkundemuseums unternehmen kann.

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

Informationen & Termine für Kultureinrichtungen

Wir laden Vertreter*innen der Institutionen dazu ein, sich an Coding da Vinci mit Daten zu beteiligen. So können im Vorfeld alle Fragen beantwortet werden, die im Zusammenhang mit der Datenbereitstellung entstehen. Besonders begrüßen wir darüber hinausgehendes Engagement, bspw. wenn Interessierte der Institutionen auch vor Ort den Arbeitsfortschritt der Teams mitverfolgen und bei der Abschlussveranstaltung dabei sein können.

Die benötigten Datensätze der teilnehmenden Kulturinstitutionen müssen unter einer offenen Lizenz ([Open Definition](#)) verfügbar gemacht werden, um als Institutionen am Hackathon teilnehmen zu können. Idealtypisch handelt es sich um Digitalisate und dazugehörige Metadaten kurzen Beschreibungstexten, es kann sich aber auch um eine offene API handeln. Wir unterstützen alle Institutionen bei technischen und organisatorischen Fragen jeder Art und freuen uns über eine Kontaktaufnahme.

Die Teilnahme kann bis zum **1. August** zugesagt werden. Ab diesem Datum können die Kulturdaten bei den Veranstaltern abgegeben werden, und die Datenaufarbeitungsphase beginnt. Kulturinstitutionen können ihre Datensätze bis zum **15. August** benennen und bis zum **14. September** abgeben.

Selbstverständlich können auch mehrere Datensets pro Institution eingereicht werden und Interessierte aus datengebenden Kultureinrichtungen können sich natürlich auch beim Coden und Designen als Teilnehmer*innen einbringen.

Terminübersicht

Zusage der Teilnahme: 01. August

Benennung der Datensets: 15. August

Abgabe der Daten an die Veranstalter & Datenaufarbeitungsphase: 01. August - 14. September

Abgabe der Texte zu den Daten für die Webseite: 14. September

Abgabe der Kurz-Präsentation für die Datenvorstellung (Technikcheck): 12. Oktober

Kick Off: 27./ 28. Oktober 2018

Preisverleihung: 01. Dezember 2018

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

Daten bereitstellen

Die Grundlage für den Erfolg des Kultur-Hackathons liegt in der Bereitstellung von geeigneten Daten. Reichhaltige und umfangreiche Datensets sind am attraktivsten. Schränken Sie deshalb bitte die Datensätze nicht schon vorab unnötig ein. Oftmals ergeben sich im Rahmen des Hackathons ungeahnte Anwendungsmöglichkeiten. Coder*innen und Entwickler*innen erkennen in Ihren Datensets möglicherweise Anknüpfungspunkte zu anderen Daten, die Sie bisher nicht gesehen haben. Metadaten und Mediendateien sind gleichermaßen spannend. Zwar beinhalten Metadaten die gewichtigeren Informationen, doch aus Sicht der Nutzerinnen und Nutzer sind Medien, Sound oder Bild, ein wichtiger Motivationsfaktor. Im besten Fall können Sie Bilder/Ton/Videomaterial o.ä. **und** umfassende Metadaten bereitstellen.

Offene Daten bei Coding da Vinci: <http://codingdavinci.de/daten/>

Entstandene Projekte: <http://codingdavinci.de/projekte/>

1. Rechteklärung / Wahl der Lizenz

Bei der Wahl der Daten sollten Sie aus Ihrem Bestand diejenigen Datensets identifizieren, an denen Sie die vollen Nutzungsrechte haben bzw. wo eine eindeutige Rechteklärung möglich ist. Wenn Sie Argumentationshilfe benötigen oder Fragen zu Lizenzen haben, setzen Sie sich gern mit uns in Verbindung. Die benötigten Datensets der teilnehmenden Kulturinstitutionen müssen unter einer offenen Lizenz verfügbar sein, um beim Hackathon verwendet werden zu können. Achten Sie bitte auch darauf, dass die Rechte, die in den Daten stehen, identisch sind mit den Rechten, die Sie dem Datensatz als Ganzes gegeben haben.

Im Sinne von Coding da Vinci gelten diese Creative Commons-Lizenzen als offen¹:

- **CC 0** Public Domain Dedication - “no rights reserved”
- **CC BY** Namensnennung (Der Autor/die Institution muss genannt werden.)
- **CC BY-SA** Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen (Die Lizenz

¹ Zu den Problemen mit NC-Lizenzen (nicht kommerzielle Nutzung) und zur Wahl der richtigen Lizenz allgemein empfehlen wir: http://irights.info/userfiles/CC-NC_Leitfaden_web.pdf

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

zwingt den Nutzer/in sein Folgewerk unter die gleiche Lizenz zu stellen.)

- Auch die Kennzeichnung **Public Domain** für gemeinfreie Inhalte ist akzeptiert.

2. Formatwahl

Daten, insbesondere Metadaten zu digitalen Objekten, müssen maschinenlesbar sein, damit sie in einem Hackathon eingesetzt werden können. Als leicht maschinenlesbare Formate haben sich XML (Extensible Markup Language), JSON (JavaScript Object Notation) und CSV (Comma Separated Values) etabliert. Dabei sind strukturierte Formate wie XML und JSON zu bevorzugen, wobei XML zusätzlich die Möglichkeit bietet, die syntaktische Korrektheit durch Validierung gegen ein Schema sicherzustellen. Ideal wäre es, wenn Sie ein in Ihrer Sparte etabliertes Metadaten-Austauschformat wie z.B. LIDO für Museen, EAD für Archive, etc. verwenden.

In der Regel erfolgt die Überführung in diese Formate problemlos, beispielsweise die Exportfunktion Ihrer Datenbank. Achten Sie darauf, dass die in den Daten hinterlegten Links auch wirklich zur digitalen Ressource führen. Fügen Sie bitte Ihren Daten eine Dokumentation bei. Bilddateien sollten in möglichst hoher Auflösung, typischerweise mehr als 1.200 Pixel weit oder hoch, und einzeln in üblichen Formaten wie TIFF, PNG, JPEG oder GIF vorliegen, nicht als PDF oder Word-Dokument.

Achten Sie auf die Vereinheitlichung der Daten, so dass maschinell Erfassbares automatisch verarbeitet werden kann — verwenden Sie möglichst normierte Ansetzungen für Jahreszahlen statt Prosa wie „zur Zeit der Völkerwanderung“. Achten Sie bitte auf einheitliche Schreibweisen von Namen und Kategorien. Sinnvoll sind immer standardisierte Ansetzungen und einheitlich strukturierte Daten. Idealerweise verwenden Sie hierfür Normdaten-URIs, z.B. aus der Gemeinsamen Normdatei, und kontrollierte Vokabulare wie z.B. den Getty Arts & Architecture Thesaurus.

Natürlich können Sie sich mit Fragen direkt an uns wenden. Gemeinsam finden wir eine Lösung. Weiterführende Informationen finden Sie auch auf den Webseiten von digiS² und im

² <https://www.servicestelle-digitalisierung.de/wissenswertes/>

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

Datenpartnerportal [DDBpro](https://pro.deutsche-digitale-bibliothek.de/)³ der Deutschen Digitalen Bibliothek.

3. Bereitstellung

Alle Daten werden wir im Vorfeld auf unserer Webseite codingdavinci.de präsentieren. So bekommen die Teilnehmenden einen ersten Eindruck und können bereits Ideen für sich formulieren. Dazu benötigen wir Ihre Mithilfe, indem Sie Ihre Daten beschreiben. Ein aus unserer Sicht gutes Beispiel finden Sie in der Beschreibung des [Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg \(MKG\)](#). Bitte verwenden Sie zur Beschreibung der Datensets für die Darstellung auf der Coding da Vinci Website unser Formular, "[Datengeber- und Sammlungsinformationen](#)".

Für den Upload von Mediendateien mit Metadaten auf eine bereits existierende Plattform empfehlen wir [Wikimedia Commons](#). Für Mediendateien mit nur sehr wenig Metadateninformation bietet sich auch [flickr Commons](#) als Plattform an.

Metadaten und zur Vorschau bestimmte Mediendateien, die an die Deutsche Digitale Bibliothek (DDB) geliefert werden, können natürlich über die API der DDB abgerufen und auf codingdavinci.de verlinkt werden. Reine Metadaten können z.B. auf der Webseite offenedaten.de hochgeladen werden.

³ <https://pro.deutsche-digitale-bibliothek.de/>

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

Daten präsentieren

Zielgruppe

Eine bunte Mischung kreativer Köpfe: Entwickler*-innen, Designer*-innen, Künstler*-innen, Spieleentwickler*-innen, Hacker*-innen und Maker*-innen, Datenliebhaber*-innen, Kulturinteressierte, und viele andere. Sie interessieren sich für:

- welche Geschichte(n) Ihre Daten erzählen
- warum diese Daten für sie als Nutzer+innen und “Datenliebhaber” relevant sein könnten
- welche Fragen Sie als Institution oder Kurator*-in an die Daten stellen
- was in den Daten steht
- was den Daten (noch) fehlt

Machen Sie sich also für die Präsentation Ihrer Daten beim Auftakt Gedanken zum Kontext Ihrer Daten, Ihrer Geschichte, dem emotionalen oder persönlichen Kontext, den die Daten haben können. Was macht Ihre Daten besonders?

Datenpräsentation

Pro Datensatz ist eine 10-15 minütige Vorstellung inklusive offener Fragerunde vonseiten der Teilnehmer/innen vorgesehen.

Sehen Sie die Vorstellung als eine kleine Fingerübung: locker, sportlich und kontextgebunden. Es soll vor allem Interesse wecken und Spaß machen. Halten Sie Ihren Vortrag kurz und knackig mit den interessantesten Aspekten, die Ihre Daten betreffen. Es wird ausreichend Zeit für Detailfragen vonseiten der Teilnehmer*innen geben.

- 1 Satz zu Ihrer Institution
- Herkunft, Bedeutung und Kontext des Datensatzes
- Umfang und Struktur des Datensatzes (Größe, Formate)
- Wie und wo werden die Daten bereitgestellt? Wie kann man sie nutzen?
- 2 Sätze zur Wunschverwendung / zu Ihrer Challenge-Idee

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)

Timeline für Datengeber

01.08. | Zusage

Bitte geben Sie verbindlich bis zum 01. August Bescheid, ob und mit wie vielen Datensets unter freier Lizenz (Public Domain; Creative Commons Lizenzen CC0 CC BY & CC BY SA) Sie bei Coding da Vinci mitwirken wollen.

15.08. | Benennung der Datensets

14.09. | Einreichung Daten & Beschreibungen: Abgabe Daten und der Texte zu den Daten für die Webseite

Bis Ende August sollten uns alle Ihre Datensätze und Beschreibungen für die Coding da Vinci Webseite vorliegen. Nutzen Sie hierfür unser Formblatt: [Datengeber- und Sammlungsinformationen](#)

12.10. | Abgabe der Kurz-Präsentation für die Datenvorstellung (Technikcheck)

15.10. | Datensätze auf codingdavinci.de

Alle Datensätze sind eingearbeitet und online!

27.-28.10. | Kick-off!

Datenpräsentation auf dem Coding da Vinci Kultur-Hackathon

01.12. | Preisverleihung

Projektpräsentation auf der Coding da Vinci Preisverleihung!

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

Ihr Kontakt:

Elisabeth Klein

Projektkoordination Coding da Vinci Rhein-Main

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

Tel: +49 6131 39 23917

Web: codingdavinci.de/events/rheinmain/ | twitter: [@cdvrheinmain](https://twitter.com/cdvrheinmain)