

Coding da Vinci Süd 2019

Der Kultur-Hackathon

Digitale Pressemappe



1. Coding da Vinci Süd 2019	2
Teaser	
Kurzfassung	
2. Kontakt	3
3. Die Datengeber 2019	4
4. Die Produkte (Best-Practice Beispiele 2014-2018)	6
5. Organisationsstruktur	8
6. Mögliche Interviewpartner	8
7. FAQs	10

1. Coding da Vinci Süd 2019 – Der Kultur-Hackathon im Süden Deutschlands

Teaser

Der Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ kommt 2019 zum ersten Mal auch in den Süden! Das Event vernetzt die Kultur- und Technikwelt miteinander und zeigt, welches Potential in offenen Kulturdaten steckt.

Kurzfassung

Coding da Vinci Süd bringt beim Kick-Off am 6./7. April in München kreative EntwicklerInnen, DesignerInnen, GrafikerInnen, KünstlerInnen, HackerInnen, SpieleentwicklerInnen und MakerInnen mit Kulturinstitutionen aus Bayern und Baden-Württemberg zusammen, um gemeinsam den Zugang zu unserem digitalen Kulturerbe neu zu gestalten. 30 Kulturinstitutionen stellen Daten und Inhalte zur Verfügung, aus denen innovative Ideen, Apps, Websites, VR/AR-Umsetzungen, interaktiven Installationen, Datenvisualisierungen, hands-on entstehen werden. Die Daten sowie die Ergebnisse von Coding da Vinci Süd werden unter einer offenen Lizenz für die weitere (Nach-) Nutzung veröffentlicht. Bei der öffentlichen Präsentation und Preisverleihung am 18. Mai 2019 werden in Nürnberg die Gewinner gekürt.

Die Veranstalter von Coding da Vinci Süd sind die Bayerische Akademie der Wissenschaften, das Bayerische Filmzentrum, Code for München, das Deutsche Museum, .dhmuc, Games Bavaria, das Goethe-Institut, die Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern, die MFG Baden-Württemberg, die Münchner Stadtbibliothek sowie das ZD.B | Zentrum Digitalisierung.Bayern.

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.

Medienpartner von Coding da Vinci Süd ist Bayern 2.

Fakten:

Veranstalter von Coding da Vinci Süd

Coding da Vinci Süd ist ein Gemeinschaftsprojekt von Bayerische Akademie der Wissenschaften, Bayerisches Filmzentrum, Code for München, Deutsches Museum, .dhmuc, Games Bavaria, Goethe-Institut, Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern, MFG Baden-Württemberg, Münchner Stadtbibliothek, ZD.B | Zentrum Digitalisierung.Bayern.

Medienpartner von Coding da Vinci Süd ist Bayern 2.

Fokus: Bayern und Baden-Württemberg

Das Besondere: Kulturinstitutionen und Kreative entwickeln gemeinsam neue Zugänge zu unserem digitalen kulturellen Erbe; Daten und Resultate stehen unter offener Lizenz

Datengeber: 30

Datensätze: erwartet mind. 30

Anzahl der erwarteten Gäste beim Kick-Off: 150

Events: **Kick-Off:** 6./7. April 2019
in der Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig, Rosenheimer Str. 5,
81667 München,
Anfahrt: <https://www.gasteig.de/service/anfahrt>

Preisverleihung: 18. Mai 2019
in der Tafelhalle KunstKulturQuartier, Äußere Sulzbacher Str. 62,
90491 Nürnberg
Anfahrt: <https://www.kunstkulturquartier.de/tafelhalle/service-info/technik/anfahrt/>

Webseite: www.codingdavinci.de/sued

Twitter: [@cdvsued](https://twitter.com/cdvsued) [#cdvsued](https://twitter.com/cdvsued) [#codingdavinci](https://twitter.com/codingdavinci)

2. Kontakt

Zum Veranstalterteam Coding da Vinci Süd

E-Mail: cdvsued@zd-b.de

Projektleitung:

Sybille Greisinger M.A.

Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern

E-Mail: Sybille.Greisinger@blfd.bayern.de

Tel. +49 89 210140-38

Dr. Kathrin B. Zimmer

Koordinatorin der Themenplattform Digitalisierung in Bildung, Wissenschaft und Kultur,

ZD.B | Zentrum Digitalisierung.Bayern

E-Mail: kathrin.zimmer@zd-b.de

Tel. +49 89 2488071-11

Pressekontakt

Angelika Schindel

E-Mail: a.schindel@gmx.de

Tel. +49 171 5220227

Zum Gründerteam

Stephan Bartholmei (DDB), Anja Müller (digiS), Dominik Scholl (WMDE) (Projektkoordination im Auftrag der Veranstalter)

E-Mail: codingdavinci@zib.de

per Tel. +49 30 219158260

3. Die Datengeber 2019

Mehr Informationen zu den Datensätzen finden Sie jeweils unter:

<https://codingdavinci.de/daten/> + Auswahl "Süd 2019" + Institution auswählen.

Coding da Vinci Süd

Datengeber	Datensets (Arbeitstitel)
Bayerische Akademie der Wissenschaften	Belege des Fränkischen Wörterbuchs
Bayerische Staatsgemäldesammlungen	Der Parzival-Zyklus von Edward von Steinle (1884)
DB Museum, Nürnberg	Kartenwerke der Eisenbahn
Deutsche Digitale Bibliothek	API der DDB mit fast fast 25 Millionen Datensätze von 380 datengebenden Einrichtungen
Deutsches Museum München	2 Datensätze: Porträtdarstellungen aus fünf Jahrhunderten und Die Notenrollen für selbstspielende Klaviere des Deutschen Museums
Deutsches Spielearchiv Nürnberg	Spear-Archiv
Generaldirektion der staatlichen Archive Bayerns	Kloster St. Emmeram Regensburg Urkunden
Haus der Geschichte Baden-Württemberg	Frühe Luftfahrt im Bildarchiv des Hauses der Geschichte Baden-Württemberg
Institut für Klassische Archäologie der FAU Erlangen-Nürnberg, Antikensammlung	Götter und Helden im Miniaturformat - Abgüsse antiker Gemmen
Arolsen Archives und KZ-Gedenkstätte Dachau	Fotografien überlebender Häftlinge des KZ Dachau
Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt	Bilddatenbank Dom, Mortuarium und Kreuzgang

Landesarchiv Baden-Württemberg	2 Datensätze: Bestände des Staatstheaters Stuttgart (2 Konvolute) und Fotosammlung Willy Prager Glasplattenegative
Landesmuseum Württemberg	Schautafeln „HandwerkerInnen um die Mitte des 19. Jhs.“
Leibniz-Institut für Ost- und Südosteuropaforschung (IOS)	Mapping the East – Historische und thematische Karten zu Ost- und Südosteuropa
LMU, Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke	"Antike Statuen im Vergleich"
Kulturreferat der Landeshauptstadt München, Monacensia im Hildebrandhaus	Alte Münchner Speisekarten aus 19. und 20. Jhd. (ca. 300)
Münchner Stadtmuseum	Kolorierte Stereoglasdiapositive des Kaiserpanoramas
Museum der Universität Tübingen MUT	Dreidimensionale mathematische Modelle
Museum für Kommunikation Nürnberg, Museumsstiftung Post und Telekommunikation	Internationale Postbeutel - Unterschiedlich und doch gleich: Per Postbeutel rund um die Welt
NS-Dokumentationszentrum München	Ergebnisse der Reichstagswahlen von 1920 bis 1933 in München
Stadtarchiv Stuttgart	Luftangriffspläne
Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München	Archiv und Nachlass zu Franz von Lenbach
Stadtmuseum Deggendorf	Schiffsgeschichten - Fotoalben der Josef Wallner Bayerische Schifffahrts- und Hafenbetriebs-G.m.b.H. Deggendorf
Stadtmuseum Landsberg am Lech	Jesuitentafeln im Stadtmuseum Landsberg am Lech
Stadtmuseum Tübingen	„Abgestaubt! Museumsschätze erzählen Geschichten“
Südsee-Sammlung und Historisches Museum Obergünzburg	Kapitän Nauers Fotografien aus der Deutschen Südsee (um 1910)
Universitätsbibliothek der Ludwig-Maximilians-Universität München	Bibliographische Daten aus 350 Jahren (1450-1800)
Universitätsbibliothek FAU Erlangen-Nürnberg	Zoologische Sammlung
Universitätsbibliothek Stuttgart	Architekturzeichnungen zum Neuen Lusthaus in Stuttgart
Zentralinstitut für Kunstgeschichte	Berliner Straßenansichten Fotos
Zeppelin Museum	Historische Zeppelifahrten

4. Die Produkte (Best-Practice Beispiele 2014-2018)

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/atlas.html#project-name
WEB-APPLIKATION	Börsendaten	https://codingdavinci.de/projects/2018/boersendaten.html#project-name

2018 Coding da Vinci Rhein-Main

Typ	Name	Link
360-GRAD-VR-ERLEBNISEXPONAT	Kleid-er-leben	https://codingdavinci.de/projects/2018_rm/Kleid-er-leben.html#project
RASBERRY PI, PROGRAMM	Deliverydetector	https://codingdavinci.de/projects/2018_rm/DeliveryDetector.html#project
ALEXA-CHAT-BOT	„Friedrich der Dritte spricht“	https://codingdavinci.de/projects/2018_rm/Friedrich%20der%20Dritte%20spricht.html#project

5. Organisationsstruktur

Die Gründer

Coding da Vinci – Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der [Deutschen Digitalen Bibliothek](#) (DDB), [Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin](#) (digiS), der [Open Knowledge Foundation Deutschland](#) und [Wikimedia Deutschland](#).

Gefördert im [Programm Kultur Digital](#) der Kulturstiftung des Bundes

Die Veranstalter von Coding da Vinci Süd 2019

- [Bayerische Akademie der Wissenschaften](#)
- [Bayerisches Filmzentrum](#)
- [Code for München](#)
- [Deutsches Museum](#)
- [.dhmuc](#)
- [Games Bavaria](#)
- [Goethe-Institut](#)
- [Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern](#)
- [MFG Baden-Württemberg](#)
- [Münchner Stadtbibliothek](#)
- [ZD.B | Zentrum Digitalisierung.Bayern](#)

Medienpartner von Coding da Vinci Süd 2019

- [Bayern 2](#)

Partner und Unterstützer von Coding da Vinci Süd 2019

- [Tafelhalle im KunstKulturQuartier, Nürnberg](#)
- [Eizbach](#)
- [All Your Base](#)

6. Mögliche Interviewpartner

alle Veranstalter:

für die Bayerische Akademie der Wissenschaften
Dr. Eckhart Arnold, Referatsleitung Digital Humanities

für das Bayerisches Filmzentrum
Astrid Kahmke, Creative Director

für Code for München
Matt Fullerton, Co-Organisator

für das Deutsche Museum
Dr. Georg Hohmann, Leitung Deutsches Museum Digital

für .dhmuc Digital Humanities München
Dr. Eckhart Arnold, .dhmuc Netzwerkvertretung

für Games Bavaria
Robin Kocaurek, Projektleiter Games

für das Goethe-Institut
Brigitte Döllgast, Leiterin des Bereichs Bibliotheken

für die Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern
Sybille Greisinger M.A., Projektleitung Coding da Vinci Süd, Digitale
Kommunikation
Dr. Christian Gries, Projektleitung Digitale Strategien für Museen

für die MFG Baden-Württemberg
Annekatriin Baumann, Projektleitung Open Culture

für die Münchner Stadtbibliothek
Anke Büttner, Leitung Monacensia im Hildebrandhaus

für das ZD.B | Zentrum Digitalisierung.Bayern
Dr. Kathrin B. Zimmer, Projektleitung Coding da Vinci Süd, Koordination
Themenplattform Digitalisierung in Bildung, Wissenschaft und Kultur

für das Gründerteam
Stephan Bartholmei (DDB), Anja Müller (digiS), Dominik Scholl (WMDE) (Projektkoordination
im Auftrag der Veranstalter)

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 kulturbegeisterte 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 bisherigen sechs Hackathons werden nun weitere Digitalisate des kulturellen Erbes aus verschiedenen Kulturinstitutionen aus Bayern und Baden-Württemberg 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 entwickelt.

Der 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. Aber es gibt Bedenken 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 Communities, 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 bundesweiten Event wurde ein dezentrales Projekt mit regionalen Events in Hamburg, Berlin-Brandenburg, Leipzig, Mainz. 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 [OpenDefinition](#) 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 ([OpenSource](#) bzw. [OpenDefinition](#)) 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 weit über 400 Teilnehmende 54 digitale Kulturanwendungen umgesetzt und dafür über 160 Datensets von 117 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. [WiederaufbauOst-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 Virtual- oder Augmented-Reality-Anwendungen sowie Hardwareprojekte. Das App-Projekt [MauAR](#) lässt beispielsweise mittels Augmented Reality (erweiterte Realität) die Berliner Mauer an ihrem historisch korrekten Ort wieder sichtbar werden. So ist es möglich, virtuell vor der Mauer zu stehen, den Verlauf nachzuvollziehen oder um sie herumzugehen.

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 **ThomasKollatz** 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.

RuthRosenberger 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.

Weitere „[Stimmen](#)“ zu Coding da Vinci finden Sie auf der Webseite.