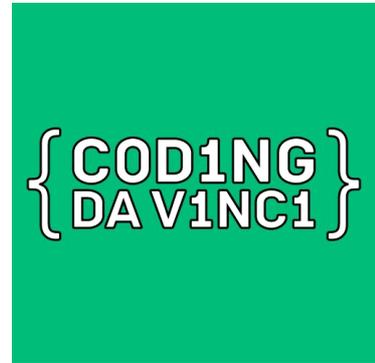


Presseinformationen:

**Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon
Berlin, den 04.07.2015**



Coding Da Vinci - Der Kultur-Hackathon

Vom 25. April bis zum 05. Juli veranstalten die Deutsche Digitale Bibliothek, die Open Knowledge Foundation Deutschland, die Servicestelle Digitalisierung Berlin und Wikimedia Deutschland zum zweiten Mal Deutschlands den Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ in Berlin.

Ein Hackathon 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. 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.

Nach dem erfolgreichen ersten Jahr werden nun weitere Digitalisate des kulturellen Erbes aus verschiedenen Kulturinstitutionen frei verfügbar und nutzbar gemacht. Damit werden dann auf Basis von offenen Kulturdaten prototypische Anwendungen in einem Dialog zwischen Gedächtnisinstitutionen und Teilnehmer/innen aus ganz Deutschland entwickelt.

Coding da Vinci möchte das Potential der digitalen Bestände von Gedächtnisinstitutionen 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 Designercommunity mit Gedächtnisinstitutionen wie Museen, Archive, Bibliotheken untereinander zu vernetzen.

Die Ergebnisse von Coding Da Vinci werden unter einer offenen Lizenz für die weitere (Nach-) Nutzung veröffentlicht.



Servicestelle
Digitalisierung



----- Informationen zum Projekt -----

Projektlaufzeit: 25. April - 05. Juli 2015, Berlin

Rückblick auf die Auftaktveranstaltung am 25./26. April 2015

Zu Beginn der Veranstaltung stellten 33 [Kulturinstitutionen](#) über 150 Teilnehmer/innen ihre Daten vor. Die [Deutsche Digitale Bibliothek](#) gab eine Einführung in die Nutzung ihrer [API](#). Es wurden Challenges (Herausforderungen) präsentiert, die den Teilnehmer/innen erste Anregungen zu ihren Projekten gegeben haben. Anschließend wurde mit den offenen Daten gearbeitet. Als zusätzlichen Anreiz wurden Workshops angeboten.

Rückblick Projektphase Zehn-Wochen-Sprint

Innerhalb des Sprints haben die Teams zehn Wochen Zeit, um ihre Projekte weiterzuentwickeln, mit zusätzlichen Datensätzen zu verknüpfen sowie anschaulich und verständlich darzustellen. Bei Fragen werden die Teams von den Veranstalter/innen und Kulturinstitutionen unterstützt. Eine Übersicht der Projekte gibt es [hier](#).

Öffentliche Preisverleihung am 05. Juli 2014

Alle Interessierten sind zur öffentlichen Preisverleihung am 05. Juli ins Jüdische Museum Berlin (Lindenstr. 9-14, 10969 Berlin) eingeladen. Wir freuen uns Teilnehmer/innen und interessiertes Publikum aus den Bereichen Kultur und Technik begrüßen zu können. Die Teams stellen ihre Arbeiten vor, anschließend werden die besten Projekte in fünf Preiskategorien von einer Jury prämiert. Es wird einen Publikumspreis geben.

Termine:	05. Juli 2015
Ort der Preisverleihung:	JMB, Lindenstr. 9-14, 10969 Berlin
Webseite und Infos:	http://codingdavinci.de/
Twitter:	@codingdavinci
Hashtag:	#codingdavinci



Servicestelle
Digitalisierung



Programm

- 10.30 - Einlass
- 11.00 - Begrüßung
- 11.30 - Ergebnispräsentation der Teams
- 14.00 - Juryberatung & Snacks
- 15.40 - Preisverleihung durch die Jury
- 16.00 - Verabschiedung
- 16.30 - Ende

Jury

Uwe Müller, Leiter Projektkoordination der [Deutschen Digitalen Bibliothek](#)
Anja Jentsch, Projektleiterin eCloud, [Open Knowledge Foundation Deutschland](#)
Thorsten Koch, Mathematiker, Entwickler, Leiter der [Servicestelle Digitalisierung Berlin](#)
Tim Moritz Hector, Vorsitzender Wikimedia Deutschland e. V., [Wikimedia Deutschland](#)
Isabella Groeger-Cechowicz, Global General Manager Public Services GCO Industry Cloud für [SAP SE](#)

Preiskategorien

- Most Technical
- Most Useful
- Best Design
- Funniest Hack
- Out of Competition
- everybody's darling (Publikumspreis)

Preise

1. **FabLab Workshop** deiner Wahl z.B. zu Hardware & 3D-Druck
2. Reise zum **Chaos Communication Congress** 2015 in Hamburg
3. Reise zum **Chaos Communication Camp** 2015 im Ziegeleipark Mildenberg
4. **Experten-Workshop zu Datenvisualisierung**
5. **Design Thinking-Coaching** am Hasso-Plattner-Institut Potsdam
6. Reise nach **Frankfurt & exklusive Führung** im Deutschen Filminstitut



Die Preise werden von fünf Gewinnerteams gelost. Das Publikum kann für ein Team im Rahmen des Publikumspreis abstimmen.

----- **Projekte der Teams** -----

Insgesamt wurden 20 Projektideen entwickelt, die an dieser Stelle kurz in alphabetischen Reihenfolge vorgestellt werden. Online sind diese unter codingdavinci.de/projekte zu finden.

Fett markiert sind die beiden Teamvertreter, die bei dem Pressegespräch anwesend waren.

Projektname:	Team:	Verwendete Daten:	Beschreibung:	Art:
Chasing Picture	Miri Wieseke Katharina Stärck Jakob Warkotsch Simon Kalt	Unser Datensatz: Schichten der Geschichte vom Stadtmuseum Berlin (2014)	Wir entwickeln eine Smartphone-Anwend- ung, die Benutzer mithilfe der Bilder aus dem Stadtmuseum Berlin dazu animiert, die Stadt zu erkunden.	Android App
FLEXT@cdv	Michael Kaschesky	"Studentenrevolte 1967/68" (Stiftung Haus der Geschichte) und/oder "Ostberliner Fotoarchiv" (Berlinische Galerie)	FLEXT@cdv präsentiert ausgewählte Bildbeständen aus dem codingdavinci Repertoire in modernem Erscheinungsbild.	Web App
floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Herbarium BGBM	floradex ist eine spielerische App zur Pflanzenbestimmung für Laien.	App
Großstadtziegel	Julian Dobmann Kai Kruschel Stefan Brüning	Großstadtgeschichten, ZLB	Ein autonomes Gerät, das von Person zu Person weitergegeben wird, Geschichten audiovisuell aufnimmt, speichert und an eine zentrale Plattform sendet.	Objekt

imperii-vis	Larissa Laich Fritz Otlinghaus Timö Müssig Daniel Baak Frederik Riedel	Regstra Imperii	imperii-vis visualisiert die Datenmengen der Regesta Imperii des Historisches Instituts der Uni Gießen auf einer Karte.	Website
Klang-visualisierung	Sarah Kirsch, Marcel Kohnz, Katharina Pflügner	Notenrollen, Deutsches Museum	Die Notenrollen des Deutschen Museums werden visuell erfahrbar gemacht.	Processing Anwendung und manueller Hack
KurbelKamera	Lukas Benedix Katjuscha-Kaja Tömmler Funny Steingräber Alexa	Deutsches Filminstitut Frankfurt aM (DIF), Nachlass Neubronner	Ein interaktives Exponat, welches sich vor allem an Jugendliche und Gruppen richtet, die das Deutsche Filmmuseum besuchen.	Objekt
Languini	Daniel Steinmetz, Nils Risse, Leo Thomas,	Language Science Press	Ein Quiz, das spielerisch ein Bewusstsein für sprachliche Vielfalt schafft.	App
Little Piano	Thomas Tursics	Notenrollen für selbstspielende Klaviere des Deutschen Museums Patentbeschreibungen und -zeichnungen des Landesarchiv Baden-Württemberg Git Repository https://github.com/tursics/LittlePiano	Verwandelt dein Handy in ein selbstspielendes Klavier, das Klänge längst vergangener Zeiten spielt.	App
Midiola	Tom Brewe, Joscha Lausch, Luca Beisel, Mohammed Moradis	Notenrollen, Deutsches Museum	Eine Smartphone-App, die digitalen und physischen Notenrollen für selbstspielende Klaviere neues Leben einhaucht.	App
Munhwa	Saskia Lindner Johannes Berding Daria Rüttimann		Eine App, die als Museumsführer und	Spiel

	Kadir Tugan		Spielzeug zugleich dienen soll.	
Musikus	Luis Dreyer, Maximilian Satter, Christian Gerharz, Sabina Eckenfels, Martin Rulsch Pascal Esemann	Musikinstrumente des Ethnologischen Museums Berlin	Eine App, die als Museumsführer und Spielzeug zugleich dienen soll.	Android App
Nürnberger Lebkuchen	Thomas Tursics, Julian, Florian Tursics	SLUB Lebkuchen Bibliotheca Gastronomica	Ein Spiel, bei dem man mit über 100 Jahre alten Originalrezepten Nürnberger Lebkuchen backt.	Spiel
Patents in Motion	Annika Blohm, Michael Karg	Patentzeichnungen, Landesarchiv Baden-Württemberg	Maschinen und Instrumente werden interaktiv am Bildschirm erfahrbar gemacht.	App
Pyonola	Felix Potthast, Daniel Busch	Notenrollen für selbstspielende Klaviere, Deutsches Museum	Die Klavierrollen vom deutschen Museum werden analysiert, in MIDI Dateien gewandelt und danach auf einer Website präsentiert.	App
Rolling Stone	Knut Perseke, Anika Schultz, Ulrika Müller, Thomas Fett	Steine, Stadtmuseum Berlin	User können explorativ das Steinarchiv des Stadtmuseums erkunden, und so deren Millionen Jahre alte Spuren aufdecken.	Web-App
veikkos-archiv / Geschichte 2.0	Veikkos Jungbluth & weitere Kulturinstitutionen	Ludwig Binder, Haus der Geschichte	veikkos-archiv hat in Zusammenarbeit mit verschiedenen Kulturinstitutionen vielfältige Bilder in den Historischen Stadtführer und die App eingepflegt.	Historischer Stadtführer und App
Wasserspeyer	Samantha Lutz, Dorian, Max Zimmermann	Kriegsfotos aus dem Nachlass von Hauptmann K. Lutz	Eine Webseite, die die Kriegsfotos aus dem Nachlass von Hauptmann K. Lutz	Webseite

			greifbarer machen möchte.	
Webprojekt Studentenrevolte	Thomas Neumann Johannes Hercher	Datensatz von der Stiftung Haus der Geschichte der BRD	Die Website möchte die Fotos von Ludwig Binder ansprechend präsentieren und so die Zeit der Studentenrevolte erfahrbar machen.	Website
Wiederaufbau Ost - Berlin Architecture	Lina Rehork, Anne-Katrin Heichler, Christian Knop, Zhuo-Fei Hui	Nutzung der Daten der Berlinischen Galerie von 2014, StM	Eine Webseite, die eine Rekonstruktion der Hauptstadtpläne der DDR-Regierung in Texten und Bildern anstrebt.	Webseite, responsive

----- Daten -----

Die 47 Datensets wurden von verschiedenen Kulturinstitutionen bereitgestellt, die den Teams für ihre Projekte in Form von Metadaten, Bildern, Audio- und Videodateien zur Verfügung stehen. Eine Übersicht über die liefernden Institutionen sowie alle Datensets finden Sie auf der [Webseite](#). Alle Datensets stehen unter offenen Lizenzen, und können nun von allen Interessierten heruntergeladen und genutzt werden.

Institutionen, die Daten zur Verfügung gestellt haben:

[Bayerische Staatsbibliothek](#)

[Berlinische Galerie](#)

[Botanischer Garten und Botanisches Museum Berlin](#)

[Computerspielmuseum Berlin](#)

[Deutsche Nationalbibliothek](#)

[Deutsches Buch- und Schriftmuseum](#)

[Deutsches Filminstitut](#)

[Deutsches Museum](#)

[Dokumentationszentrum NS-Zwangsarbeit](#)

[Ethnologisches Museum Berlin](#)

[Georg-Eckert-Institut](#)

[Grips Theater](#)

[Hochschule für Technik und Wirtschaft](#)

[Internationales Theaterinstitut \(ITI\) Deutschland](#) / [Mime Centrum Berlin](#)

[Justus-Liebig Universität Gießen](#)



Servicestelle
Digitalisierung



[Jüdisches Museum Berlin](#)
[Landesarchiv Baden-Württemberg](#)
[Language Science Press](#)
[Museum für Naturkunde Berlin](#)
[Museumsdorf Cloppenburg - Niedersächsisches Freilichtmuseum](#)
[Regestra Imperii](#)
[SLUB Dresden](#)
[Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg Carl von Ossietzky](#)
[Staatsbibliothek zu Berlin](#)
[Stadtarchiv Speyer](#)
[Stiftung der Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland](#)
[Stiftung Stadtmuseum Berlin](#)
[Universität Leipzig, Humboldt Lehrstuhl für Digital Humanities](#)
[Universitätsbibliothek Leipzig](#)
[Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar](#)
[Veikkosarchiv](#)
[Verwaltungsinformationszentrum des Bezirksamtes Charlottenburg-Wilmersdorf von Berlin](#)
[Zentral- und Landesbibliothek Berlin](#)