

Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon
 Projektdokumentation 2014

[Executive Summary](#)

[Umfeld](#)

[Konzeption & Umsetzung](#)

[Ergebnisse und Impact](#)

[Ausblick: Coding da Vinci 2015](#)

Veranstalter:



Projektleitung: Helene Hahn

// Stimmen zu “Coding da Vinci”

“Der Hackathon war eines der Highlights meines Jahres im Museum bisher, es hat Spaß gemacht und die Augen geöffnet für neue Perspektiven und Herangehensweisen.”

(Sebastian Ruff, Datenbereitleger, Stiftung Stadtmuseum Berlin)

“Das "Poetic Relief"-Team, das auf Grundlage unserer Datensätze arbeitet, hat bugs, die bislang niemand bemerkt hat, vor allem aber auch durch beharrliches Nachfragen auf Inkonsistenzen hingewiesen und begriffliche Unklarheiten u.ä. festgestellt. Projekte brauchen Feedback. Coding da Vinci hat hier Kommunikationsmöglichkeiten geschaffen. Vielen Dank.”

(Thomas Kollatz, Datenbereitleger, Salomon Ludwig Steinheim-Institut für deutsch-jüdische Geschichte)

“Die Projektidee war etwas, was auf ganz wundersame Weise mit meinen persönlichen Vorlieben zu tun hatte, denn es kombiniert Literatur mit Kunst, Illustrationen und Musik. Es hat mich überrascht, dass Herr Hagedorn vom Naturkundemuseum da gleich auf uns zukam und seine Ideen eingebracht hat. Ich weiß seit gestern, dass Vögel Dialekte können. Das war herrlich.”

(Annika, Datennutzerin)

“Ich bin sehr berührt von der Vielzahl der Aktivitäten, aber auch von allen Entwicklern. Die Kreativität, die da drin steckt, die Liebe, die sich daran zeigt, wie sehr man sich eingearbeitet hat und offenbar auch der Spaß, den viele damit verbunden haben.”

(Dr. Wolfgang Both, Sponsor, Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Forschung)

Executive Summary

Welche Perspektiven ergeben sich aus der Zugänglichmachung des kulturellen Erbes im digitalen Raum? Nach dem Motto „*Let them play with your toys!*“ von Jo Pugh, The National Archives UK, wollten wir im Rahmen von **Coding da Vinci** ergründen, was passiert, wenn Kulturinstitutionen mit der Entwickler-, Designer- und Gamescommunity ins Gespräch kommen und in kreativer Art und Weise das digitale Kulturerbe nutzbar machen.

Der Kultur-Hackathon **Coding da Vinci** wurde 2014 von der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB), der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS), dem Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. (OKF DE) und Wikimedia Deutschland e.V. (WMDE) 2014 als Gemeinschaftsprojekt ins Leben gerufen, um Open Cultural Data auszubauen und Open Data in Deutschland zu fördern. Die Projektleitung wurde Helene Hahn von dem Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. übertragen.

Das übergeordnete Projektziel lag in der Entwicklung einer möglichst großen Anzahl von prototypischen Applikationen mit unmittelbarem Nutzen für Endanwender und Kultureinrichtungen. Gleichzeitig wurden Kulturinstitutionen dazu ermutigt, ihre digitalisierten Sammlungsbestände frei zugänglich und nutzbar zu machen. Kultureinrichtungen und Teilnehmern sollte eine Plattform geboten werden, um sich auszutauschen und gemeinsam Ideen für die aktive Nutzung des digitalen Kulturerbes zu entwickeln. Die vertraglich definierten Ziele der Veranstalter wurden erreicht und sogar übertroffen. Insbesondere wurden die zu Beginn gesetzten Ziele, 3-5 teilnehmende Kulturinstitutionen mit je einem Datensatz, 100 Entwickler, 8-10 entwickelte Projekte, weit übertroffen:

16 Kulturinstitutionen stellten 26 Datensets für den Kultur-Hackathon unter einer offenen Lizenz zur Verfügung, die vorher nur schwer zugänglich oder/und nicht nachnutzbar waren. Bei der Auftaktveranstaltung nahmen insgesamt 150 Personen teil und haben in Zusammenarbeit mit den Vertretern der Kulturinstitutionen 27 Projektideen zusammengetragen. Bei der öffentlichen Preisverleihung nahmen 180 Personen teil, darunter u.a. datenliefernde und interessierte Kulturinstitutionen, Presse und Sponsoren. Es wurden insgesamt 17 Projekte vorgestellt.

Der Kultur-Hackathon zeichnete sich insbesondere durch seine Dauer aus: Die Designer/innen und Entwickler/innen hatten 10 Wochen Zeit, an ihren Projektideen zu arbeiten. Damit wurde sichergestellt, dass alle Teilnehmer/innen sich vertiefend mit den Datensätzen auseinandersetzen konnten und eine nachhaltige Zusammenarbeit zwischen den Projektteams und den datengebenden Kulturinstitutionen entstehen konnte.

Nach der Veröffentlichung der 26 Datensets auf www.codingdavinci.de wurden Dozenten der Freien Universität Berlin auf die Daten aufmerksam und konzipierten ein Informatik-Seminar

aufbauend auf den offenen Kulturdaten. Dies ist nur ein Beispiel für eine gelungene Zusammenarbeit von Coding da Vinci und Universitäten.

Unter dem Aspekt der Nachhaltigkeit kann Coding da Vinci folgende Erfolge verbuchen. Von den 17 vorgestellten Projekten:

- werden 8 Projekte (Alt-Berlin, Soundwall, EthnoTier, EthnoBand, Cyberbeetle, Mnemosyne, Inside 19xx, zzZwitscherwecker) im Team und zum Teil in Zusammenarbeit mit den Kulturinstitutionen weiterentwickelt und der Öffentlichkeit vorgestellt (u.a. auf den Konferenzen: Wikimania, Zugang gestalten);
- haben 4 Projekte (Cyberbeetle, Inside 19xx, Lebendige Liste, zzZwitscherwecker) den Status des Prototyps verlassen und gelten als vollwertige Anwendungen;
- haben 3 Projekte (Mnemosyne, Alt-Berlin, EthnoBand) das Angebot der Nachhaltigkeits- bzw. Business Lounge ergriffen (Experten aus Wirtschaftsunternehmen helfen beratend mit einem Business-Modell) und erarbeiten ein Business-Konzept, das sie auf EU-Ebene bei [Apps4EU](#) einreichen.
- alle 17 Projekte haben über die bei Coding da Vinci vorgestellten Daten hinaus gearbeitet und diese verknüpft, darunter bspw. mit Wikipedia, DBpedia, Statistische Daten, APIs usw.

Diese Entwicklungen sind sehr erfreulich und im Rahmen von herkömmlichen Hackathons mit einer Länge von 1-2 Tagen eher unüblich.

Hier zeigt sich das enorme Potenzial des Kultur-Hackathons **Coding da Vinci**: Erstmals in Deutschland wurde ein Hackathon mit Kulturdaten in Zusammenarbeit mit Kulturinstitutionen und Teilnehmer/innen aus ganz Deutschland durchgeführt und somit ein Netzwerk von verschiedenen Akteuren, Datenlieferanten, Datennutzern und Unterstützern im Bereichs Open Cultural Data gebildet. Das Interesse an diesem Thema zeigt sich auch in dem Pressespiegel zum Hackathon mit 78 Beiträgen. Mit **Coding da Vinci** wurde ein Raum geschaffen, in dem zwei noch oft separat agierende Welten - nämlich Technik und Kultur - interagieren. Durch die spielerische Verknüpfung von verschiedenen Datensätzen wurde mehr Beteiligung an Kultur ermöglicht, Barrieren abgebaut und eine verständliche Vermittlung von Kulturwissen generiert. **Coding da Vinci** kann als ein Meilenstein auf dem Weg zu offen zugänglichen und nachnutzbaren Kulturdaten und -inhalten verstanden werden.

Sowohl die für den Hackathon bereitgestellten Datensets als auch die Ergebnisse stehen nach dem Hackathon der Allgemeinheit zur freien Nachnutzung unter einer offenen Lizenz zur Verfügung. Damit wird gewährleistet, dass die Softwarelösungen auch auf andere Datensets transferierbar sind.

Umfeld

Ein Vorbild für **Coding da Vinci** waren Hackathons in den USA ([GLAM Hack Philly](#)), Großbritannien ([Culture Hack](#)) und den Niederlanden ([Open Cultuur Data](#)): Dort wurde erstmalig gezeigt, dass nachhaltige Anwendungen aus Kulturdaten entstehen können, wenn diese Daten frei zugänglich und nachnutzbar zur Verfügung gestellt werden.

Mit **Coding da Vinci** wurde nun auch erstmals in Deutschland diesen Entwicklungen Rechnung getragen und Weichen für die ersten umfangreichen offenen Daten und Inhalte aus dem Kulturbereich gestellt. Durch die Zusammenarbeit zwischen Kulturinstitutionen und Entwickler/innen entstanden mittels offenen Daten digitale Kulturanwendungen, die das kreative Potenzial unseres Kulturerbes deutlich zeigen, zum Mitmachen und Lernen animieren - ob Webseite, App, Spiel oder Visualisierung. Damit ist Coding da Vinci zu einem Vorreiterprojekt in Deutschland geworden.

In Deutschland gab es bereits 2012 einen ersten Versuch im Rahmen eines Hackathons Daten der Europeana-API zu nutzen und digitale Kulturanwendungen zu entwickeln. Die Veranstaltung musste aufgrund der unzureichenden Nutzungsmöglichkeit der API und einer mangelnden Entwicklerzahl abgesagt werden. Diese Schwierigkeiten und Hürden wurden bei der Konzeption und Planung von **Coding da Vinci** berücksichtigt. Ein wesentlicher Unterschied zum Hackathon aus dem Jahr 2012 war der Zusammenschluss von wichtige Partnerschaften auf Veranstalterseite: Zwei "Kulturpartner" (DDB und digiS) und zwei "Community-Partner" (OKF DE und WMDE) waren mit der Akquise von Kulturinstitutionen und Teilnehmer/innen betraut. Durch die Zusammenarbeit der Veranstalter konnten unterschiedliche Kommunikationskanäle genutzt werden, um die verschiedenen Akteure aus beiden Welten - der Kultur und Technik - zusammenzubringen.

Die Grundideen von **Coding da Vinci** wirken positiv auch in den Veranstalterkreis hinein - mit dem Ziel, sich weiterhin im Bereich der offenen Kulturdaten zu engagieren. Kleine Schritte sind wichtig auf dem Weg zu mehr Offenheit und Teilhabe am digitalen Kulturerbe, daher stellt die Veranstaltung einen wichtigen Schritt bei der Verfügbarstellung erster - wenn auch kleinerer - Datensets dar.

Zum wesentlichen Erfolg der Veranstaltung hat die Schulung der Kulturinstitutionen in Bezug auf Open Data, offene Lizenzen und Datenaufarbeitung beigetragen. Durch das Feedback und die Betreuung konnten in den teilnehmenden Kulturinstitutionen zum Teil erstmalig Datensätze so geöffnet und aufbereitet werden, dass Entwickler/innen diese weiterverarbeiten konnten.

Konzeption & Umsetzung

Um den Teilnehmer/innen mehr Zeit für die Umsetzung der Projektideen zu geben und nachhaltige Ergebnisse zu gewährleisten, wurde die Dauer des Kultur-Hackathons auf 10 Wochen erweitert.

Am 26./27. April fand die [Auftaktveranstaltung](#) (der "Hackathon") statt. Das wesentliche Grundelement der Auftaktveranstaltung bestand darin, den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmer/innen und Kulturinstitutionen zu fördern. Inhaltliche Schwerpunkte waren dabei am ersten Tag die Datenpräsentation durch die Kulturinstitutionen sowie die Möglichkeit, den Kontext der Daten kennenzulernen und Rückfragen zu stellen. Anschließend wurden Projektideen durch einzelne Ideengeber/innen vorgestellt und gesammelt. Ebenso wurde an den vorhandenen Datensätzen bereits gearbeitet. Am zweiten Tag wurden Vorträge und "Meet the Expert"-Runden abgehalten, wo sich die Teilnehmer/innen zusätzlichen Projektinput verschaffen konnten. Vorgestellt wurden Datenformate und bereits bestehende Kulturdatenprojekte.

Während der Umsetzungszeit ("Sprint") haben die Teilnehmer/innen die Möglichkeit gehabt, sich mit Fragen an die Kulturinstitutionen sowie an das Organisationsteam zu wenden. In dieser Zeit wurden die vorhandenen Datensätze aufgearbeitet, ergänzt und mit anderen Daten verknüpft. Ebenso fanden Arbeitstreffen zwischen den Institutionen und den Teilnehmer/innen statt. Die einzelnen Teams haben jeweils nach 2 Wochen dem Organisationsteam Rückmeldung über den Stand des Projekts gegeben.

Am 05. Juli wurde als Dankeschön ein BBQ für alle Teilnehmer/innen veranstaltet. Am 06. Juli fand daraufhin die öffentliche [Projektpräsentation](#) und Preisverleihung im Jüdischen Museum Berlin statt. Hierbei ging es darum, einem breiten öffentlichen Publikum sowie den teilnehmenden Kulturinstitutionen die Projekte verständlich zu vermitteln. An praktischen Beispielen, den entwickelten Projekten, wurde das Potenzial des digitalen, offen nutzbaren Kulturerbes verdeutlicht und neue Herangehensweise an unser Kulturgut präsentiert.

Folgende Ziele wurden mit den Kultur-Hackathon verfolgt:

- a) Verdeutlichung des Nutzens von Open Data im Kulturbereich (insbesondere Kulturinstitutionen);
- b) Gewinnung wertvoller Erfahrungen für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Open Data;
- c) Förderung der (Nach-)Nutzung von digitalem Kulturgut;
- d) Vernetzung von Entwicklern und Open-Data-Projekten mit Kultureinrichtungen;
- e) Aufbau einer Entwicklercommunity um die Kultureinrichtungen;
- f) Generieren von Feedback zur Qualität, Nutzbarkeit und Attraktivität der digitalen Angebote der Kultureinrichtungen, insbesondere der Datensätze und APIs;
- g) Steigerung der Bekanntheit von in den Kultureinrichtungen etablierten Standards, Formate (z.B. für Metadaten) und Schnittstellen bei den Entwicklern.

Ergebnisse und Impact

16 [Institutionen](#) haben sich als Datenbereitsteller an Coding da Vinci beteiligt, darunter folgende Museen, Archive, Galerien und Bibliotheken:

1. Deutschen Digitalen Bibliothek
2. Berlinische Galerie
3. Botanische Gärten und Botanisches Museum Berlin-Dahlem
4. DARIAH-DE
5. Deutsche Nationalbibliothek
6. Ernst-Haeckel-Haus der Friedrich-Schiller-Universität Jena
7. Ethnologisches Museum Berlin
8. Georg-Eckert-Institut
9. Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel
10. Landesarchiv Baden-Württemberg
11. Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte Berlin
12. Museum für Naturkunde Berlin
13. Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz Stadtmuseum Berlin
14. Steinheim Institut
15. TextGrid
16. Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Es wurden 26 [Datensets](#) geöffnet, darunter 16 neue Datensätze, die der Öffentlichkeit bislang nicht zur Verfügung standen und nicht nachgenutzt werden durften. Im Einvernehmen aller Veranstalter hat die Open Knowledge Foundation Deutschland OKF DE die Leistungen der Beratung bei der Datenbereitstellung und -aufarbeitung übernommen. Diese Beratungsleistung und Unterstützung vonseiten der Veranstalter mündete in eine gute Zusammenarbeit mit den Institutionen. So konnte der Umfang der Datensätze vergrößert und nutzungseinschränkende Lizenzierungen verhindert werden:

So konnte bspw. ein Teil des Tierstimmenarchivs des Museums für Naturkunde offen gelegt werden, auch die Insektenscans wurden unter CC-BY veröffentlicht. Im Falle des Botanischen Gartens und Botanischen Museums Berlin-Dahlem konnten statt nur 50 Bilder 10 500 Bilder aus dem Herbarium unter eine freie Lizenz gestellt werden. Wurden ehemals Metadaten unter CC-BY (Namensnennung) lizenziert, so konnte die Durchsetzung einer CC0-Lizenz für Metadaten erreicht werden. Um Metadaten der Berlinischen Galerie automatisch mit Links der hochgeladenen Bilder zu verknüpfen, hat OKF DE ein Tool gebaut und den Arbeitsaufwand des manuellen Übertragens der Informationen in die Metadaten für die Institution verringert.

Bei der Auftaktveranstaltung haben 150 freiwillige, unbezahlte Entwickler/innen, Designer/innen und kulturinteressierte Personen teilgenommen. Es entstanden 27 Projektideen. An der Preisverleihung haben 180 Personen teilgenommen, darunter

interessierte Kulturinstitutionen, Presse und Sponsoren. Es wurden [17 umgesetzte Projekte](#) vorgestellt, die unterschiedliche Ansätze (z.B. Webseite, App, Visualisierung, spielerische Auseinandersetzung) und Zielgruppen (z.B. Kinder) verfolgten:

1. Alt-Berlin: die historische Entwicklung Berlins

Die IOS-App Alt-Berlin widmet sich der historischen Entwicklung der deutschen Hauptstadt. Auf historischen und modernen Karten sind Bilder der Stiftung Stadtmuseum Berlin verortet, die alte Gebäude und historische Plätze zeigen. Im Vorher-Nachher-Vergleich der Bilder und Karten entdeckt man z.B. den ursprünglichen Verlauf der Spree und die Veränderung des Stadtbildes. Der Nutzer kann sich durch die Stadtgeschichte bewegen und sie interaktiv erforschen. Für 2015 wird diese App für alle Geschichtsbegeisterten im App Store zur Verfügung stehen.

2. App: Verbotene Autoren

Im Mai und Juni 1933 wurden während der NS-Zeit sämtliche Autoren verfolgt und zahlreiche Bücher verbrannt. Auch in unsere heutige Zeit hinein fehlt uns der Überblick über diese Artefakte und ihre meist unbekanntesten Erschaffer. Die App "Verbotene Autoren" möchte diese Zeit mehr beleuchten - und ermöglicht es jedem Interessierten sich gezielt oder per Zufall über die von Nationalsozialisten verbotenen Werke und ihre Schriftsteller zu informieren. Die App zeigt nicht nur Einzelansichten der Autoren, sonst führt auch in ihre Biographie ein, um so die Personen erneut ins Gedächtnis unserer Zeit zu holen.

3. Berlin - 50 Jahre später

Das Projekt "Berlin 50 Jahre später" verortet die Aufnahmen von Ostberlin aus dem Jahre 1965 der Berlinischen Galerie auf einer Karte. Die Daten wurden um moderne Aufnahmen von Plätzen und Sehenswürdigkeiten ergänzt, sodass der Nutzer über eine Webseite einen Vorher-/Nachher-Vergleich dieser Orte - bspw. dem Brandenburger Tor - ziehen kann. Die 13 bereitgestellten Aufnahmen der Berlinischen Galerie sind jeweils um eine Ortbeschreibung ergänzt. Interessierte Entwickler können auf die Daten der Berlinischen Galerie über eine API zugreifen.

4. Bestimmungsschlüssel

Aufmerksame Beobachter finden in der Natur viele spannende Pflanzen- und Tierarten. Nicht selten fragt man sich jedoch bei einem Spaziergang, welche Pflanze oder welches Tier man gerade gesehen hat. Käfer ist nicht gleich Käfer und Blume ist nicht gleich Blume. Mit einer Pflanzen- und Tierbestimmungsapp wird das Finden des richtigen Namens einfacher, denn der Nutzer muss nur wenige Fragen beantworten, um die Lösung zu finden. Ziel des Projekts "Bestimmungsschlüssel" ist es, eine moderne, einfach zu bedienende Variante für eine bereits bestehende App zu entwickeln, die auf allen wichtigen mobilen Plattformen funktioniert.

5. Cyberbeetle

Das Projekt "Cyberbeetle" ist inspiriert von den Insektenscans des Museums für Naturkunde Berlin. Das Projekt möchte dem im Museum ausgestellten Chalcosoma Atlas-Käfer zu neuem Leben verhelfen. Basierend auf dem faszinierenden Aussehen des Käfers, ist ein sich bewegender Roboterkäfer entstanden, der seinen eigenen Insektenkasten besitzt. In diesem neuen Zuhause, der Insektenkastenbox aus Holz, kann der Cyberbeetle über einen Screen Videos von Pflanzen und Tieren anschauen. Sowohl der Käfer als auch die Box funktionieren mittels einem kleinen Arduinos und verschiedener weiterer elektronischer und mechanischer Einzelteile, die Bewegungen des Käfers ermöglichen.

6. DDBRest Projekt

Die Datenbank der Deutschen Digitalen Bibliothek gibt Zugang zu zahlreichen kulturellen und wissenschaftlichen Artefakten wie Büchern, Archiven, Bildern, Musik und Videos. Mit der API der DDB können Entwickler auf diese Daten und Inhalte zugreifen, die über viele Plattformen verfügbar sind - bis auf Javascript. Das DDBRest-Projekt verbindet alle API Schnittstellen in kleine handliche Pakete und erleichtert somit den Zugang zu allen verfügbaren Datenstrukturen in Node.js und den Browser. Damit haben Web-Entwickler es einfacher auf die DDB-Inhalte für ihre Webanwendungen zuzugreifen. Der Client ist auf allen gängigen Browsern getestet worden und AMD funktionsfähig, sodass er als Modul in RequireJS- oder CommonJS-Anwendungen genutzt werden kann.

7. DNB Explorer

Die Deutsche Nationalbibliothek bietet einen reichhaltigen Fundus an Daten. Über das gedruckte Medium hinaus finden sich z.B. auch Informationen zu Personen und Orten. All diese Daten stehen in Relation zu einander, die bisher nur über eine klassische Textsuche bzw. Hyperlinks erschlossen werden kann. Der DNB Data Explorer soll die Zusammenhänge in den Datensätzen der DNB sichtbar und durch Visualisierung verständlicher machen. Beispielsweise kann der Nutzer herausfinden, wie viele Menschen zu welcher Zeit in welcher Stadt gelebt haben und diese untereinander vergleichen. Alle Visualisierungen sind auf der Webseite des Projekts verfügbar.

8. EthnoBand

Ethnoband ist eine Webapp, mit der Nutzer einige der Musikinstrumente aus dem Archiv des Ethnologischen Museums selbst spielen können. Ein Benutzer kann mit seinem Smartphone einen Eintrag aus einer Liste von Musikinstrumenten wählen und dann selbst durch Taps auf einer virtuellen Tastatur spielen. Doch auch können mehrere Personen mit Smartphones gemeinsam musizieren.

9. EthnoTier

Das EthnoTier ist eine Musikapp, die sich an Kinder richtet und über einen Tabletcomputer einfach bedient werden kann. Auf einer Waltbühne können junge Nutzer selbst Dirigent spielen und ein Orchester mit Vögeln, Fröschen und anderen heimischen Tieren erstellen. Mit

den integrierten Sounds lernen sie spielerisch wie Instrumente und Tiere klingen - außerdem können sie mit der App auch richtig Krach machen.

10. insight - 19xx: Liste des schädlichen und unerwünschten Schrifttums

Das Projekt "Inside 19xx" widmet sich der Liste der zwischen 1938 und 1941 von der „Reichsschriftkammer“ erstellten verbannten Bücher. Ziel des Projektes war es, die Metadaten der Liste zu vervollständigen, mit anderen Datensets anzureichern sowie die Einträge mit externen, vornehmlich bibliografischen Datenbanken zu verlinken. Auf der Webseite wurde zu der Liste und deren Einträgen eine verbesserte Such- und Sortierfunktion aufgesetzt. Neben verschiedener Visualisierungen, die die Menge der betroffenen Werke übersichtlich gestaltet, wurden mit Hilfe frei nutzbarer Storytelling-Formate die Lebensläufe zweier betroffener Autoren - Annette Kolb und Erich Kästner - dargestellt.

11. Kulturchronologie | decode the heritage

Die Software des Projekts "Kulturchronologie" dient der anschaulichen Aufbereitung umfangreicher Chronologien und Historien von Ausstellungsobjekten. Das Projekt dient in erster Linie der Präsentation digitaler Bestände. Die Software kann sowohl im musealen und im schulischen Kontext eingesetzt werden, um einen schnellen, interaktiven Überblick über zeitliche Abfolgen oder Zusammenhänge verschiedener Datenbestände zu ermöglichen. Historische Ereignisse werden entsprechend definierter Filterkriterien auf einen Zeitstrahl projiziert und erklärt. Der Bezug auf Daten der DDB sichert hierbei die Qualität und Reliabilität der Informationen.

12. Lebendige Liste

Viele Autoren und Werke wurden während der NS-Zeit verboten. Sie verschwanden aus Bibliotheken, Archiven, Verlagen und Buchhandlungen. Auch nach Ende des 2. Weltkrieges wurden viele Werke nicht wieder verlegt. Und so wirkt dieses NS-Verbrechen bis heute. Die Aktion "Lebendige Liste" will erinnern. Eine Liste, die dazu geschaffen wurde, die Werke so vieler Autoren zum Schweigen zu bringen, hilft nun, ihnen wieder eine Stimme zu geben. Auf Twitter wird jeden Tag ein Eintrag der NS-Verbotsliste veröffentlicht. Eine Liste des Vergessens beginnt zu sprechen und zu erinnern.

13. Mnemosyne

Archive werden mit steigender Komplexität spannender, aber auch schwieriger zugänglich. Wie kann ich nach etwas suchen, das ich nicht kenne? Wie können Inhalte dargestellt werden, die den Nutzer animieren feste Denkstrukturen zu überwinden?

MNEMOSYNE hat das Ziel, dem Betrachter ein Stöbern zu ermöglichen und Schätze aus dem Archiv ins Gedächtnis zu rufen.

14. Poetic Relief

Oft bleiben Fragen nach der Bedeutung der Grabinschriften, bei der Betrachtung von jüdischen Gräbern, offen - sei es von literarischer Natur oder sprachlichen Barrieren. Auf der „Poetic Relief“-Website findet der Nutzer die hebräische und deutsche Version der

Grabinschriften und kann diese somit besser nachvollziehen. Im Zentrum steht die Lyrik der Inschriften, welche Geschichten aus den jüdischen Leben erzählen. Die Inschriften geben dir die Möglichkeit die Grabsteine von einem anderen Blickwinkel betrachten zu können, denn sie lassen Biografien lebendig werden und bringen vergangene jüdische Lebens- und Denkweisen ins 21. Jahrhundert.

15. SnatchTheCultureGame

Snatch the Culture Game ist ein Computerspiel für Ausstellungskurator/innen. Der Spieler kann dabei Wände und Ausstellungsflächen selbst bestimmen und modifizieren. Anschließend kann er ein eigenes Museum mit einer individuellen Ausstellung mit Werken aus dem Spielarchiv aufbauen und gestalten. Ziel der Spiels ist es, möglichst viele Besucher in seine Ausstellung zu locken und auf ihre Fragen richtig zu antworten. Diese beziehen sich nämlich auf die ausgestellten Stücke selbst.

16. Soundwall

Die Soundwall-App basiert auf der Musikinstrumentensammlung des Ethnologischen Museum Berlins und möchte es dem Besucher ermöglichen, sich die Instrumente nicht nur anzusehen, sondern sie mit allen Sinnen zu erleben. Die App registriert durch die Augmented Reality-Technologie das Musikinstrument in der Ausstellungsvitrine und spielt dem Nutzer dazugehörige Sounds und Videos ab, die die Spielweise der Instrumente dokumentieren.

17. zzZwitscherwecker

Lass dich von Vogelgezwitscher wecken und rate, wer da gerade singt. Der zzZwitscherwecker ist eine App, die jeden Morgen ein anderes Lied singt. Um ihn auszuschalten, muss der Nutzer aus vier Vorschlägen der Vogel erraten, der ihn gerade geweckt hat. Liegt er richtig, bekommt er weitere Infos, liegt er falsch, darf er noch einmal raten. Er wirst also sanft geweckt und kann gleichzeitig mehr über die Vögel lernen, die bei uns unterwegs sind. Ziel ist es, den Vogelstimmen-Datensatz des Naturkundemuseums Berlin zu nutzen und ihn spielerisch zu vermitteln und es damit in seinem Auftrag der Kulturvermittlung zu unterstützen.

Die fünf-köpfige Jury bestehend aus Gabriele Beger (Juristin, Bibliotheksdirektorin der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg), Lydia Pintscher (Produktmanagerin Wikidata Wikimedia Deutschland), Anja Jentsch (Projektleiterin eCloud Open Knowledge Foundation Deutschland), Uwe Müller (Leiter Projektkoordination der Deutschen Digitalen Bibliothek) und Thorsten Koch (Mathematiker, Leiter der Servicestelle Digitalisierung Berlin) verkündete in den folgenden Kategorien die fünf Gewinner:

most technical	Alt-Berlin: Die historische Entwicklung Berlins	Claus Höfele
most useful	Inside – 19xx: Liste des schädlichen und unerwünschten Schrifttums	Kai Teuber, Jonas Parnow, Kristin Sprechert, Dierk Eichel, Daniel Bruckhardt, Jeremy Lewis, Clemens Wilding, Frederike Kaltheuner, Michael Hintersonnleitner
best design	EthnoBand	Thomas Fett
funniest hack	Cyberbeetle	Kati Hyyppä, Tomi Hyyppä
out of competition	zzZwitscherwecker	Christoph Hornig, Anne Weißschädel, Stephanie Weber, Simon Könnecke, David Gomez

Doch nicht nur die Gewinner-Projekte sind “Leuttürme” in der kreativen, technischen Auseinandersetzung mit den Datenbeständen der Institutionen. Welches Potenzial diese Projekte für eine Ausstellung haben können, zeigt das Projekt [Soundwall](#): Der Besucher des Ethnologischen Museums kann mittels Augmented Reality ausgestellte Musikinstrumente nicht nur visuell sondern auch akustisch mittels Smartphone erfahren.

Das Interesse an frei nachnutzbaren Kulturdaten und dem Veranstaltungsformat **Coding da Vinci** zeigt sich im [Pressespiegel](#) mit 78 Beiträgen, darunter in konventionellen und Online-Medien von TAZ, Zeit Online, Spiegel Online, Golem, Deutschlandradio Kultur, RBB Radio Fritz, heise.de und ZDF. Eine Übersicht aller Berichte befinden sich [hier](#).

Bei der Sichtung der Feedbackbögen haben die meisten Datennutzer/innen auf die Frage, was ihnen am Projekt am besten gefallen hat, insbesondere erwähnt:

- die gute Organisation, gute Chancen für Vernetzung und Zusammenarbeit
- eine große Auswahl an Daten und Themen, die zur Bearbeitung verfügbar waren
- die Bereitschaft der Kulturinstitutionen das Konzept von offenen und nutzbaren Daten zu unterstützen.

Einige der Teilnehmer/innen wünschen sich jedoch eine bessere Darstellung/Übersicht zum Filtern und Suchen nach Daten sowie technisch weiterentwickeltere Daten (z.B. verfügbar via API, größere Datentiefe, Metadatenqualität, Quantität, Vielfalt der Datenformate).

Die Auswertung der Feedbackbögen der Abschlussveranstaltung decken sich mit den Aussagen der Teilnehmer/innen, hier zeigt sich insbesondere die Begeisterung über die produktive Zusammenarbeit zwischen Entwickler/innen, Designer/innen und Kulturinstitutionen. Gelobt wurden die “frischen Ideen und Möglichkeiten für kulturelle Ausstellungen und Datennutzungen” in Form der vorgestellten Projekte.

Ausblick: Coding da Vinci 2015

Erstmals in Deutschland wurde ein Hackathon mit Kulturdaten in Zusammenarbeit mit Kulturinstitutionen und Teilnehmer/innen aus ganz Deutschland durchgeführt und somit ein Netzwerk von verschiedenen Akteuren, datenliefernden Kulturinstitutionen, Umsetzer/innen und Unterstützer/innen im Bereichs Open Cultural Data gebildet.

Nun geht es darum, das bestehende Netzwerk weiter zu entwickeln, Institutionen stärker bei der Datenöffnung und -bereitstellung beratend als vertrauenswürdige Partner zu unterstützen und dazu anzuregen, neue Kooperationen einzugehen, um digitales Kulturerbe über die Institutionengrenzen hinaus für alle nachnutzbar zu machen. Daher wird es Coding da Vinci, den Kultur-Hackathon, auch 2015 geben.

Im Rahmen einer Folgeveranstaltung "Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon 2015" sollte ein Fokus auf der Beratungsqualität für die teilnehmenden Kulturinstitutionen, insbesondere durch die zeitliche und personelle Komponente sowie einer zielgerichteten Presse- und Öffentlichkeitsarbeit gelegt werden.

Darüber hinaus sollte angestrebt werden:

- größere Diversität der Teilnehmer (mehr Designer usw.) und noch stärkere Beteiligung von Personen aus ganz Deutschland
- stärkere Beteiligung von Kulturinstitutionen aus ganz Deutschland
- Gewinnung von größeren Datensätze mit höherer Datentiefe
- Ausschöpfung des Potenzials der Preise (bspw. durch einen Sponsorenpreis für die Weiterentwicklung eines Projekts über einen längeren Zeitraum nach Coding da Vinci oder Integration eines Projekts in eine Ausstellung einer Kulturinstitution)
- ggf. Programmierung eines Tools für die Online-Projektdokumentation der Teams
- ggf. Verfügbarstellung einer Galerie zur besseren Datenübersicht
- ggf. thematisch engere Challenges/thematische Tracks

Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB), Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS), Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. (OKF DE) und Wikimedia Deutschland e.V. (WMDE).

Coding da Vinci wird es 2015 erneut geben. Um gemeinsam Kulturgut digital nutzbar zu machen, sind wir auf der Suche nach weiteren Partnern und Sponsoren. Über eine Kontaktaufnahme freuen wir uns sehr!

Kontakt:

Helene Hahn, Projektleiterin Coding da Vinci
helene.hahn@okfn.org | +49 30 57703666 2