



Coding da Vinci

Der Kultur-Hackathon

Projektdokumentation 2015

Projektleitung: Helene Hahn

Stand: 28.09.2015



Inhaltsverzeichnis

[1 Executive Summary](#)

[2 Goals](#)

[3 Konzeption und Umsetzung](#)

[Lessons Learned](#)

[4 Ergebnisse](#)

[Institutionen](#)

[Daten](#)

[Projekte](#)

[PR & Kommunikation](#)

[Statements zu Coding da Vinci](#)

[5 Ausblick 2016/2017](#)

1 Executive Summary¹

Welche Perspektiven ergeben sich aus der Zugänglichmachung des kulturellen Erbes im digitalen Raum? Nach der ersten erfolgreichen Durchführung von Coding da Vinci wollten wir zum zweiten Mal 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 2015 zum zweiten Mal von der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB), dem Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. (OKF DE), der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS) und Wikimedia Deutschland e.V. (WMDE) veranstaltet, um Open Cultural Data auszubauen und Open Data in Deutschland zu fördern. Der Zusammenschluss dieser vier Veranstalter ist ein wesentlicher Bestandteil von Coding da Vinci: Zwei "Kulturpartner" (DDB und digiS) und zwei "Community-Partner" (OKF DE und WMDE) waren mit der Akquise von Kulturinstitutionen und Teilnehmer/innen betraut. Stellvertretend für alle Veranstalter wurde zum zweiten Mal die Projektleitung an Helene Hahn, Projektleiterin der OKF DE, übertragen.

Das übergeordnete Projektziel lag in der Entwicklung einer möglichst großen Anzahl von prototypischen Applikationen mit unmittelbarem Nutzen für Endanwender/innen und Kultureinrichtungen. Gleichzeitig wurden Kulturinstitutionen dazu ermutigt, ihre digitalisierten Sammlungsbestände frei zugänglich und nutzbar zu machen. Kultureinrichtungen und Teilnehmer/innen 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 erneut übertroffen.

¹ Zum besseren Verständnis der Begriffe: "Organisationsteam" meint das Team der Veranstalter/innen, "Projektteam" meint die teilnehmenden Teams und ihre Projekte, "Veranstalter" meint die Organisation: DDB, OKF DE, digiS und WMDE.



33 Kulturinstitutionen, doppelt so viele wie im Vorjahr, stellten 51 Datensets, die vorher nur schwer zugänglich oder/und nicht nachnutzbar waren, unter einer offenen Lizenz für den Kultur-Hackathon zur Verfügung. An der Auftaktveranstaltung nahmen insgesamt 150 Personen teil und entwickelten in Zusammenarbeit mit den Vertreter/innen der Kulturinstitutionen 39 Projektideen. An der öffentlichen Preisverleihung nahmen 190 Personen teil, darunter u.a. datengebende und interessierte Kulturinstitutionen, Presse und Sponsoren. Es wurden insgesamt 20 Projekte vorgestellt².

Der Kultur-Hackathon zeichnete sich insbesondere durch seine Dauer aus: Die Designer/innen und Entwickler/innen hatten 10 Wochen Zeit, um an der Umsetzung ihren Ideen zu tüfteln. Damit wurde sichergestellt, dass alle Teilnehmer/innen sich vertiefend mit den Datensätzen auseinandersetzen und enger mit den datengebenden Kulturinstitutionen arbeiten konnte.

Coding da Vinci ist auch weiterhin das bekannteste Format für offene Kulturdaten und Anwendungen, die sowohl den Kulturinstitutionen als auch der Öffentlichkeit zu Gute kommen. Das Interesse an diesem Thema zeigt sich auch im Pressespiegel zum Hackathon, der 88 Publikationen listet. Dieses Momentum wollen die Veranstalter nutzen und über die nächsten Jahre ausbauen: Das bestehende Netzwerk zu vergrößern, Institutionen weiterhin bei der Datenöffnung und -bereitstellung beratend als vertrauenswürdige Partner zu unterstützen, und dazu anzuregen, neue Kooperationen einzugehen, um digitales Kulturerbe über die Institutionsgrenzen hinaus nachnutzbar zu machen. Mit Coding da Vinci wurde ein Raum geschaffen, in dem zwei oft noch separat agierende Welten - nämlich Technik und Kultur - interagieren. Sichtbar war hier vor allem die aktive und schöpferische Auseinandersetzung der Projektteams mit dem digitalen Kulturerbe. Coding da Vinci kann als ein Meilenstein auf dem Weg zu offen zugänglichen und nachnutzbaren Kulturdaten und -inhalten verstanden werden, der zu immer größerer Beliebtheit auf Seiten der Kulturinstitutionen und der tech-affinen Community stößt.

² Auch außerhalb des Wettbewerbs wurden Seminare und Vorlesungen an der Freien Universität Berlin abgehalten, die - wie schon 2014 - mit den im Rahmen von Coding da Vinci bereitgestellten Daten arbeiteten.



2016 setzen die Veranstalter die Arbeit an Coding da Vinci konzeptionell fort - eine derart große Veranstaltung ist im nächsten Jahr aus finanziellen und Ressourcen betreffenden Gründen nicht geplant. Die Veranstalter haben bereits einen Strategieprozess mit dem Ziel eingeleitet, ein Konzept für die künftige Ausrichtung von Coding da Vinci zu erarbeiten. Zusätzlich werden sie gemeinsam mit den Teilnehmenden und Kulturinstitutionen das neue Konzept diskutieren und erweitern. Denkbar wäre es z.B., 2016 lokale Coding da Vinci-Veranstaltung in Zusammenarbeit mit weiteren Partnern und der Community stattfinden zu lassen. Erste Interessenten wären Stuttgart, Hamburg und Frankfurt.

Coding da Vinci würde 2017 mit einer größeren Veranstaltung, einem ganzjährigen Programm und verschiedenen, neuen Angeboten für Interessierte wiederkommen.

2 Goals

2015 galt es die im letzten Jahr definierten Ziele auf stabileren Boden zu stellen und auszubauen:

1. Verdeutlichung des Nutzens von Open Data im Kulturbereich (insbesondere Kulturinstitutionen);
2. Gewinnung wertvoller Erfahrungen für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Open Data;
3. Förderung der Nutzung von digitalem Kulturgut;
4. Vernetzung von Entwicklern und Open-Data-Projekten mit Kultureinrichtungen;
5. Aufbau einer Entwicklercommunity mit Blick auf die Kultureinrichtungen;
6. Generieren von Feedback zur Qualität, Nutzbarkeit und Attraktivität der digitalen Angebote der Kultureinrichtungen, insbesondere der Datensätze und APIs;
7. Steigerung der Bekanntheit der in den Kultureinrichtungen etablierten Standards, Formate (z.B. für Metadaten) und Schnittstellen bei den Entwicklern.

3 Konzeption und Umsetzung

Das Konzept von Coding da Vinci 2014 wurde weitestgehend übernommen, da es sich im Vorjahr in der Umsetzung bewährt hat. Um den Teilnehmer/innen ausreichend Zeit für die Umsetzung der Projektideen zu geben und nachhaltige Ergebnisse zu gewährleisten, wurde die Dauer des Kultur-Hackathons erneut auf 10 Wochen angesetzt.

Am 25./26. April 2015 fand die Auftaktveranstaltung (der "Hackathon") statt. Das wesentliche Element 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 ("Pitch"). Anschließend wurden Teams gebildet, die mit der Umsetzung ihrer Projekte begonnen haben. Am zweiten Tag wurden Workshops angeboten, bei denen sich die Teilnehmer/innen zusätzlichen Projektinput verschaffen konnten. Themen hierbei waren: DDB API (DDB: Michael Büchner, Stephan Bartholmei, OKF DE: Knut Perseke), Metafactory (Christoph Böhme), Hardware (Kati Hyppä, Niklas Roy), Förderprogramme für Projektideen (Programm "Ein Netz für Kinder" der Kulturstatsministerin: Christel Franz, Senatskanzlei für Kulturelle Angelegenheiten: Amelie Müller), Wikidata (WMDE: Jan Zerebecki, Marius Hoch) und Datenvisualisierung (Florian Kräutli).

Während der Umsetzungszeit ("Sprint") haben die Teilnehmer/innen die Möglichkeit gehabt, sich mit Fragen an die Kulturinstitutionen sowie an das Organisationsteam, bestehend aus allen Veranstaltern, 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 der Projekte gegeben.



Im Gegensatz zum letzten Jahr wurde statt eines Dankeschön-BBQ ein Datenvisualisierungsworkshop während der Sprint-Phase angeboten, bei dem sich interessierte Teams aus Coding da Vinci mit konkreten Fragen und Problemen an einen Experten, Florian Kräutli, wenden konnten. Das Angebot haben insgesamt 6 Teams wahrgenommen.

Am 05. Juli 2015 fand die öffentliche Projektpräsentation und Preisverleihung im Jüdischen Museum Berlin statt. Einem öffentlichen Publikum sowie den teilnehmenden Kulturinstitutionen wurden die Projekte vorgestellt. An den entwickelten Projekten wurde das Potenzial des digitalen, offen nutzbaren Kulturerbes verdeutlicht und neue Herangehensweisen an das digitale Kulturgut präsentiert.

Lessons Learned

Besonders betont wurde bei der Analyse des Feedbacks die "nahezu perfekte" Organisation der Veranstaltung durch das Veranstalterteam, einschließlich des Projektteamsupports und der Betreuung der Institutionen. Weitere Punkte und Verbesserungen belaufen sich auf:

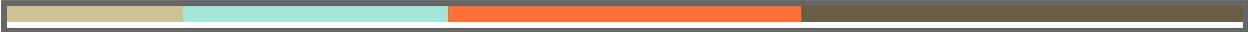
Hackathon

Workshops:

- kamen sehr gut bei den Teilnehmenden an
- wurden dieses Jahr stärker an das Feedback 2014 ausgerichtet
- gebraucht wird aber z.T. mehr Platz für Teilnehmer/innen (z.B. beim Hardware-Workshop)

Daten und Präsentation:

- die analoge Datenpräsentation an der Flurwand war eine deutliche Verbesserung, um sich einen Überblick über die bereitgestellten Daten zu verschaffen
- aber: in der gegebenen Form Maximum an Kapazität erreicht
- im Raum "Mosaik" waren 3 Präsentationen zu viel - in der Mitte war es störend

- 
- bei den Institutionen sollten zuünftig nur pdf-Präsentationen angefragt werden
 - Session Chairs sollten verbindlicher bei einem früheren Briefing dabei sein
 - Beratung der GLAMs muss im Vorfeld früher begonnen werden (“früher und konkreter sprechen und versuchen darüber verbindlicher zu werden”)

Teilnehmer/innen:

- angestrebte Ziele und Durchmischung der Teams wurde verbessert
- dieses mal mehr nicht-technikaffine Menschen vor Ort
- mehr Entwickler/innen und Designer/innen anwerben
- maximale Grenze an Teilnehmenden bei WMDE erreicht (150 Personen als Grenze der Räumlichkeiten)

Team:

- sollte CdV nochmal als Hackathon in der Größe stattfinden, dann muss die Organisation durch mehr Personen / Ressourcen unterstützt werden

Sprint

Betreuung der Teamprojekte:

- Institutionen und Projektteams sollten stärker und verbindlicher in der Kommunikation mit den Veranstaltern einbezogen werden
- eine bessere Rückmeldemöglichkeit sollte für die Teams zur Verfügung stehen

Preisverleihung

Veranstaltungsort und Technik:

- wurde insgesamt sehr gut aufgenommen
- es war sehr heiß unter dem Dach des Jüdischen Museums
- technischer Support muss für die Teams vor Ort sein, nach Anzahl der Teams auch mehrere Personen, die bei der Präsentation und beim Aufbau der Hardware-Projekte helfen

- Technikcheck für die präsentierenden Teams am Tag vor der Veranstaltung notwendig

Projektteams:

- die Beteiligung der Universitäten als Partner war ein echter Erfolg, die Teilnehmenden sollten aber besser durchmischt werden

Jury:

- bei 20 Projekten fiel die Entscheidung der Jury nicht leicht, hier sollte ggf. die Menge der Projekte reguliert werden, der Jury eine bessere Übersicht der Projekte gegeben werden oder die Rolle der Jury sollte stärker aufgeteilt werden (2 Personen widmen sich den Inhalten, 2 Personen der technischen Umsetzung)
- im besten Fall und nach Anzahl der Projekte wäre es wünschenswert, dass jedes Projekt ein Feedback von der Jury bekommt

4 Ergebnisse

Institutionen

33 Kulturinstitutionen haben sich als Datenpartner an Coding da Vinci beteiligt, darunter Museen, Archive und Bibliotheken, und erstmals auch Theater:

1. Bayerische Staatsbibliothek
2. Berlinische Galerie
3. Bibliothek und Informationsvermittlungsstelle für das Bezirksamt Charlottenburg-Wilmersdorf von Berlin
4. Botanische Gärten und Botanisches Museum Berlin-Dahlem
5. Computerspielemuseum
6. Deutsche Nationalbibliothek
7. Deutsches Buch und Schriftmuseum
8. Deutsches Filminstitut (DIF)
9. Deutsches Museum

- 
10. Dokumentationszentrum NS-Zwangsarbeit
 11. Ethnologisches Museum Berlin
 12. Georg-Eckert-Institut für internationale Schulbuchforschung
 13. GRIPS Theater Berlin
 14. Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, Historisches Archiv
 15. Internationales Theaterinstitut (ITI) Deutschland / Mime Centrum Berlin
 16. Justus-Liebig Universität Gießen
 17. Jüdisches Museum Berlin
 18. Landesarchiv Baden-Württemberg
 19. Language Science Press
 20. Museum für Naturkunde Berlin
 21. Museumsdorf Cloppenburg
 22. Regesta Imperii
 23. SLUB Dresden
 24. Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg
 25. Staatsbibliothek zu Berlin
 26. Stadtarchiv Speyer
 27. Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland
 28. Stiftung Stadtmuseum Berlin
 29. Universität Leipzig, Humboldt Lehrstuhl für Digital Humanities
 30. Universitätsbibliothek Leipzig
 31. Universitätsbibliothek der Bauhaus-Universität Weimar
 32. Veikkos-Archiv
 33. Zentral- und Landesbibliothek Berlin

Von diesen 33 Kulturinstitutionen haben ein Drittel (11) zum zweiten Mal an Coding da Vinci teilgenommen. Dies ist eine sehr positive Entwicklung und zeigt, dass diese Kulturinstitutionen dem Konzept freier Kulturdaten offen gegenüberstehen und es auch intern weiterhin voranbringen möchten. Coding da Vinci liefert ihnen hierfür eine Plattform, Beispiele und positive Use Cases für die Nutzung des digitalen Kulturerbes, die für die interne Überzeugungsarbeit und Ausrichtung dienlich sind.

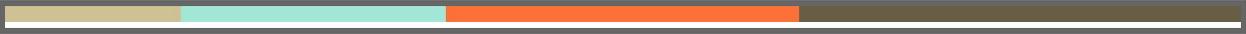
Daten

Durch die teilnehmenden Kulturinstitutionen wurden insgesamt 51 Datensätze zu verschiedenen Themen aus Kultur und Wissenschaft zur Verfügung gestellt. Hinzu kamen die Datenbestände der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB) und Wikidata (WMDE). Die folgende Tabelle zeigt die Menge der einzelnen Dateien:

Kategorie	Summe der Daten
Gesamtzahl Mediendateien bei Coding da Vinci 2015	2 468 524
Gesamtzahl Metadatensets bei Coding da Vinci 2015	65 573 856
Gesamtzahl „Objekte“ bei Coding da Vinci 2015	2 401 494

Im Einvernehmen aller Veranstalter haben die Open Knowledge Foundation Deutschland, Wikimedia Deutschland und die Deutsche Digitale Bibliothek die Datenaufarbeitung übernommen, hierbei wurde erhebliche und nicht vergütete Arbeit von den Veranstaltern geleistet. Die Anzahl der Datensets ist im Vergleich zum letzten Jahr deutlich gestiegen. Diese Beratungsleistung und Unterstützung seitens der Veranstalter führte zu einer guten Zusammenarbeit mit den Institutionen. So konnte der Umfang der Datensätze vergrößert und nutzungseinschränkenden Lizenzierungen entgegengewirkt werden:

So konnte beispielsweise der *Portrait Index* als Public Domain veröffentlicht werden. Die Datensets der u.a. des Georg-Eckert-Instituts für internationale Schulbuchforschung wurden auf Nachfrage von den Institution aktualisiert und erweitert zur Verfügung gestellt. Insgesamt wurden von den 51 Datensätzen 26 in diesem Jahr erstmals als offene



Kulturdaten nutzbar gemacht. Auch seltene, als downloadbares Paket bisher nicht zugängliche Daten, bspw. zu “Volkszeitschriften” der Staatsbibliothek zu Berlin, gehörten in diesem Jahr zu den frei nutzbaren Daten bei Coding da Vinci. Erfreulich ist auch, dass die Zentral- und Landesbibliothek Berlin, die schon 2014 Datensätze für den Hackathon bereitstellte, darüber hinaus 2015 eine API (Programmierschnittstelle) für ihr Portal der “Großstadtgeschichten” anbietet.

Viele Institutionen kamen “von sich aus” auf die Veranstalter zu, um sich mit eigenen Datensets in das Projekt einzubringen. Beweggründe hierfür boten das spannende Format und die guten Organisation von Coding da Vinci, insbesondere aber auch die Kommunikation durch die Veranstalter und deren Präsenz auf relevanten Konferenzen.

Die Folgeveranstaltung von Coding da Vinci und die positive Verbreitung der Marke führte dazu, dass Teilnehmende mit neuen Interessen an Coding da Vinci teilgenommen haben. Dies hatte zur Folge, dass Datensätze, die im letzten Jahr kein Team gefunden haben, 2015 genutzt Verwendung fanden. So zum Beispiel die Daten des Herbariums des Botanischen Gartens und Botanischen Museums Berlin, auf deren Grundlage gleich zwei neue Projekte, darunter das Sieger-Projekt Floradex entstanden sind.

Projekte

Bei der Auftaktveranstaltung haben 150 freiwillige, unbezahlte Entwickler/innen, Designer/innen und kulturinteressierte Personen teilgenommen. Es entstanden [39 Projektideen](#), die im Hackdash aufgenommen wurden. An der Preisverleihung haben 190 Personen teilgenommen, darunter Vertreter/innen interessierter Kulturinstitutionen (zum Zeitpunkt nicht Coding da Vinci-Partner), Presse und Sponsoren. Es wurden 20 umgesetzte Projekte vorgestellt, die unterschiedliche Ansätze (z.B. Webseite, App, Visualisierung, spielerische Auseinandersetzung) verfolgten.

Die fünf-köpfige Jury bestehend aus Isabella Groeger-Cechowicz (Global General Manager Public Services GCO Industry Cloud, SAP), Anja Jentzsch (Projektleiterin eCloud Open Knowledge Foundation Deutschland), Uwe Müller (Leiter Projektkoordination der

Deutschen Digitalen Bibliothek), Tim Moritz Hector (Vorsitzender Wikimedia Deutschland) und Thorsten Koch (Leiter der Servicestelle Digitalisierung Berlin) verkündete in den folgenden Kategorien die sechs Gewinner:

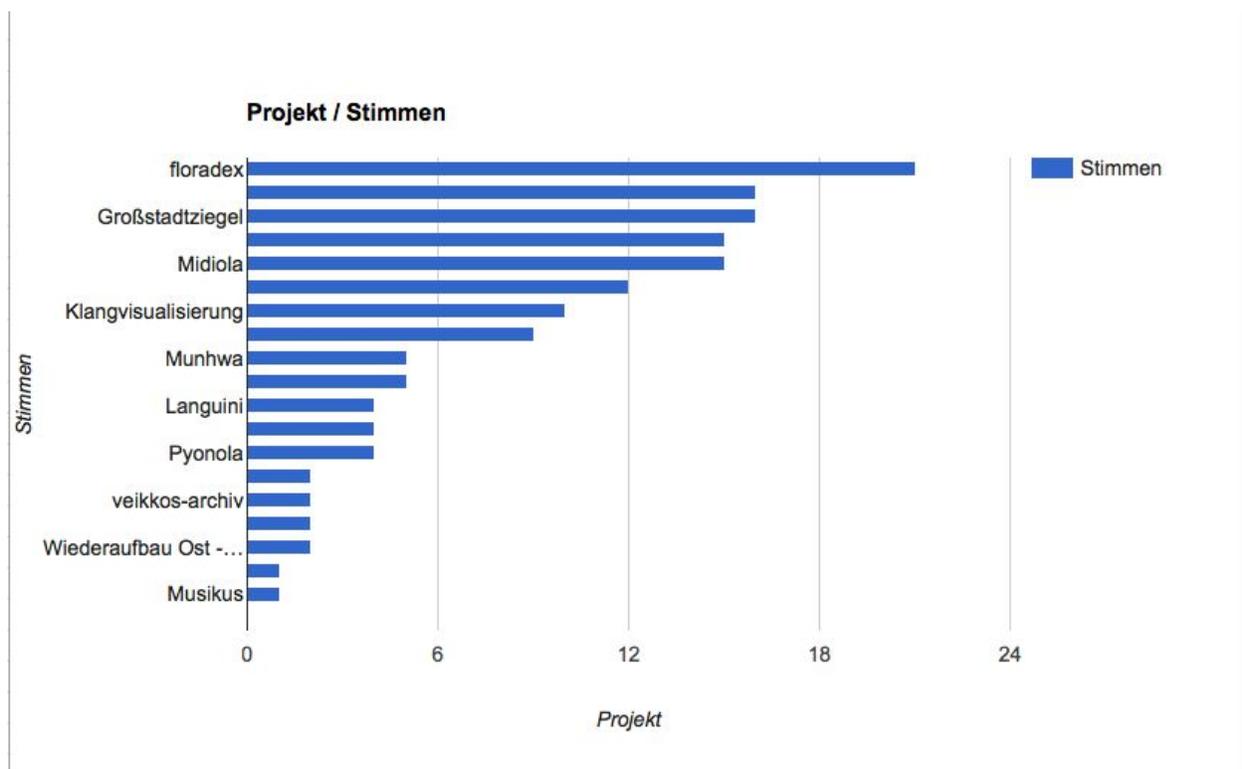


Bild: CC-BY Coding da Vinci, Foto: Thomas Nitz

Kategorie	Projekt	Team	Preis
most technical	KurbelKamera	Lukas Benedix, Katjuscha-Kaja Tömmler, Funny Steingräber, Alexa Schlegel	Chaos Communication Camp
most useful	Floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Datenvisualisierung

best design	Midiola	Tom Brewe, Joscha Lausch, Luca Beisel, Mohammad Moradi	Reise nach Frankfurt
funniest hack	Nürnberger Lebkuchen	Thomas, Julian und Florian Tursics	FabLab Workshop
out of competition	Rolling Stone	Knut Perseke, Anika Schultz, Ulrika Müller, Thomas Fett	Design Thinking Workshop

Zusätzlich wurde ein Publikumspreis ausgerufen, bei dem das Publikum für sein Lieblingsprojekt stimmen konnte.



Nach Stimmauszählung war Floradex der eindeutige Gewinner des Publikumspreises.

Kategorie	Projekt	Team	Preis
-----------	---------	------	-------

everybody's darling	Floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Chaos Communication Kongress
---------------------	----------	---	------------------------------

Die Kooperationen mit der Freien Universität Berlin (zwei Informatik-Lehrstühle) und der Kunsthochschule Weissensee (Design-Lehrstuhl) waren zusätzlich effektiv und förderlich für Coding da Vinci. Dieses Jahr wurden zwei Seminare/Vorleseungen durchgeführt, die die Daten des Hackathons weitergehend nutzten. Studierende des Seminars von Claudia Müller-Birn³ und Carola Zwick⁴ haben ihre Projekte im Wettbewerb vorgestellt. Die Studierenden haben sich vier Monate intensiv mit den Daten der Institutionen beschäftigt. Auf diese Weise kamen im Vergleich zum Vorjahr deutlich mehr Hardware-Projekte zustande, wie der Großstadtziegel und die Kurbelkamera.

Doch nicht nur die Gewinner-Projekte sind "Leuchttürme" der kreativen und technischen Auseinandersetzung mit den Datenbeständen. Welches Potential in diesen Kulturschätzen schlummert, zeigen alle vorgestellten Projekte:

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-Anwendung, 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	FLEXT@cdv präsentiert ausgewählte Bildbeständen aus dem codingdavinci Repertoire in	Web App

³ Freie Universität Berlin

⁴ Kunsthochschule Weissensee

		Fotoarchiv" (Berlinische Galerie)	modernem Erscheinungsbild.	
Floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Herbarium BGBM	Floradex ist eine spielerische App zur Pflanzenbestimmung für Laien.	App
Großstadtziege I	Julian Dobmann Kai Kruschel Stefan Brüning	Großstadtgeschicht en, 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 Anwendun g und manueller Hack
KurbelKamera	Lukas Benedix Katjuscha-Kaja Tömmler Funny Steingraber 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	App

			sprachliche Vielfalt schafft.	
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 Kadir Tugan		Eine App, die als Museumsführer und Spielzeug zugleich dienen soll.	Spiel
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 greifbarer machen möchte.	Webseite

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, responsiv e

Auch nach dem Hackathon werden die bereitgestellten Daten von Interessierten weitergenutzt, so entstand bspw. das Projekt "[Maya Codex in 2,2 Gigapixeln](#)", das den Maya-Datensatz der SLUB Dresden nutzt.

Sowohl die für den Hackathon bereitgestellten Datensätze 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.

PR & Kommunikation

Die PR/Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit wurde hauptsächlich intern von jedem Veranstalter für Coding da Vinci durchgeführt. Hier konnte das Netzwerk der Partner innerhalb der zuständigen Abteilungen gut genutzt werden. Dieses Jahr wurde die Presse erstmals zu einem Gespräch vor der Preisverleihung eingeladen.

Das Interesse an frei nachnutzbaren Kulturdaten und dem Veranstaltungsformat Coding da Vinci zeigt sich im Pressespiegel mit 88 Beiträgen in Print-, Online- und Rundfunk-Medien - dies ist mehr als im Vorjahr. Darunter konventionelle Leit- und

Regionalmedien wie die Süddeutsche Zeitung, heise.de, die taz, FluxFM, Neues Deutschland, rbb online, Bayerischer Rundfunk und Netzpolitik.org. Darüber hinaus fand der Hackathon große Resonanz in den Online-Medien, Blogs, Podcasts und Radio-Beiträge der Open-Data- bzw. Kulturdaten- und Entwickler/innenszene.

Statements zu Coding da Vinci

Ruth Rosenberger, Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland



“Für uns war die Teilnahme an Coding da Vinci sehr positiv. Ich bin wirklich beeindruckt vom hohen Niveau der Projekte. Spannend war die Zusammenarbeit mit einem jungen, interdisziplinären Team, das mit einem frischen Blick auf die Fotos aus unserer Sammlung geschaut hat. Sie haben mit ihrer Webseite www.bilder-der-revolte.de gezeigt, wie viel man in zehn Wochen schaffen, welche Konzept man entwerfen kann, aber auch welche Technikkompetenz dazu notwendig ist. Ein modernes Museum muss auch seinen Platz im Netz einnehmen. Das ist eine wichtige Aufgabe, um die es für uns bei Coding da Vinci geht. Der Kultur-Hackathon hilft uns, neue Möglichkeiten zu entdecken.”

Sebastian Ruff, Stiftung Stadtmuseum Berlin

“Was ich mitnehme? Ich fasse das Thema Offene Daten nun anders an, statt auf eine allumfassende Strategie für das ganze Haus zu warten, versuche ich Kuratoren einzeln



anhand von Projekten zu überzeugen. Die Projekte und Erfolge sprechen doch für sich! So hoffe ich, immer mehr KollegInnen im Stadtmuseum mit der Idee Coding da Vinci anzustecken. Mit dem Projekt Rolling Stone haben wir auf jeden Fall die Kollegin aus der Geologischen Sammlung von den Chancen einer Zusammenarbeit mit externen Partnern überzeugt. Dass Rolling Stone dabei ein Preis gewonnen hat, kann sicher auch nicht schaden.

Mein Fazit: Museen können vor vielen Sachen Angst haben, aber nicht vor Coding da Vinci.“

Eric W. (Teilnehmer)

“Vielen Dank für die tolle Organisation und das Event allgemein. Das ist der Hackathon der wirklich Spaß macht, weil mal kein Business, sondern Kultur im Vordergrund steht - einfach klasse.“

Sandra T. (Teilnehmerin)

“Für mich war es ja das erste Mal. Grundsätzlich war das eine tolle Erfahrung, die ich jedem, der kreativ arbeitet, empfehlen könnte.“

5 Ausblick 2016/2017

Die Veranstalter haben gemeinschaftlich beschlossen, Coding da Vinci im nächsten Jahr nicht im selben Format durchzuführen. Dies hat drei vorrangige Gründe:

1. Kapazitäten und aktuelle Veranstalterressourcen sind begrenzt
2. Finanzielle Ressourcen müssen ausgebaut werden
3. Verbesserung des technischen Supports bzw. des Prozesses der Datenaufarbeitung



Diese Herausforderungen erfordern eine Weiterentwicklung des Formats Coding da Vinci, die den Ansprüchen der Kulturinstitutionen und der Projektteams gerecht wird. Es ist geplant, ein neues Konzept für CdV zu entwickeln und dieses gemeinsam mit Interessierten (ehemaligen Teilnehmern und Projektteams) zu diskutieren. Denkbar wäre es z.B. 2016 lokale Coding da Vinci Veranstaltung in Zusammenarbeit mit weiteren Partnern und der Community stattfinden zu lassen. Erste Interessenten wären Stuttgart, Hamburg und Frankfurt. Coding da Vinci würde 2017 mit einer konzeptionell neuen Veranstaltung ggf. im Rahmen eines ganzjährigen Programms und verschiedener, neuer Angebote für die Zielgruppen zurückkehren.