

2016

INHALT

Executive Summary	3
Ziele	4
Konzeption und Umsetzung	5
Ergebnisse	8
Beteiligte Kulturinstitutionen	8
Datensätze	9
Projekte	10
Lessons Learned	14
Gesamtprojekt	14
Kick Off.....	14
Sprint	15
Preisverleihung.....	15
Danksagung	17
Lizenzen	17

EXECUTIVE SUMMARY

Coding da Vinci Nord ist ein Kultur-Hackathon mit regionalem Fokus auf den Norden Europas, der sich für die freie Verfügbarkeit und Nutzbarkeit von Kulturdaten einsetzt. Ziel ist es, Teilnehmern und Kulturinstitutionen das Potenzial frei verfügbarer Daten zu zeigen und einen Raum für Experimente bereitzustellen, die Innovationen hervorbringen können. Coding da Vinci Nord wurde 2016 in Hamburg gemeinschaftlich vom Archäologischen Museum Hamburg, Code for Hamburg, eCulture.info, der Hamburg Kreativ Gesellschaft, Projekte&Seminare – Sabine Heydenbluth, der Stiftung Historische Museen Hamburg, We-Build.City und Wikipedia Hamburg veranstaltet.

2014 war Coding da Vinci in Berlin als bundesweites Event von der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Open Knowledge Foundation Deutschland, Wikimedia Deutschland und der Servicestelle Digitalisierung Berlin gegründet worden, um Open Cultural Data auszubauen und Open Data in Deutschland zu fördern. Nach dem erfolgreichen Start fand Coding da Vinci 2015 zum zweiten Mal in Berlin statt.

Mit Coding da Vinci Nord hatten sich die Hamburger Veranstalter zum Ziel gesetzt, den Erfolg der Vorjahre auf regionaler Ebene fortzusetzen und Coding da Vinci Nord als Regionalevent zu etablieren. Bestehende Open Data, Civic Tech und Developer Communities sollten mit der Kreativwirtschaft, den GLAMs – Galerien, Bibliotheken (engl. Libraries), Archive und Museen – der Region sowie der Kulturpolitik nachhaltig vernetzt werden.

Die Ergebnisse zeugen davon, dass die Ziele erreicht worden sind:

Coding da Vinci Nord startete am 17. und 18. September 2016 in den Coworking-Räumen von Mindspace Hamburg erfolgreich mit einem zweitägigen Kick-Off mit 115 Teilnehmer/innen. 19 Kulturinstitutionen hatten für den Hackathon insgesamt 23 Datensammlungen unter offener Lizenz zur Verfügung gestellt. Die Teilnehmer/innen kreierten auf ihrer Basis zusammen 23 Projektideen. 17 Projekte wurden davon in einem sechswöchigen Entwicklungssprint realisiert und bei der Preisverleihung über 150 Interessierten, Sponsoren und Vertreter/innen der Kulturpolitik und Kulturinstitutionen Hamburgs und ganz Deutschland vorgestellt. 5 Projekte wurden von einer Fachjury für besondere Leistungen ausgezeichnet.

Besondere Erwähnung gebührt der Tatsache, dass zahlreiche der Projektergebnisse, darunter die aller Preisträger, über das Ende von Coding da Vinci Nord 2016 hinaus in Zusammenarbeit mit den datengebenden Institutionen weiterentwickelt werden.

Dank Mitveranstalter Code for Hamburg besteht eine Plattform und ein Ort, um die entstandenen Kontakte zwischen GLAMs, Designern und Entwicklern aufrechtzuerhalten und zu vertiefen.

Coding da Vinci Nord ist weit über Hamburgs Grenzen hinaus als Event bekannt geworden. Neben der „Städtepartnerschaft“ mit Aarhus und der Teilnahme mehrerer Institutionen aus Dänemark und des Nationalmuseums Schweden, sowie

den Institutionen Göttingen, Kiel und Bremen, tragen auch die beteiligten lokalen Institutionen – wie zum Beispiel das Museum für Kunst und Gewerbe und das Archäologische Museum Hamburg – den Kultur-Hackathon als Musterbeispiel für die Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung in Museen, Galerien, Bibliotheken und Archiven in die Welt. Auf der Frankfurter Buchmesse konnte im Rahmen von THE ARTS+ Coding da Vinci Nord einem internationalen Fachpublikum vorgestellt werden.

Die regionalen Veranstalter haben aufgrund dieses großen Erfolgs und des überwältigenden positiven Feedbacks aller Teilnehmer beschlossen, Coding da Vinci Nord 2017 in diesem Format erneut zu veranstalten.

ZIELE

Vorrangiges Ziel der Veranstalter von Coding da Vinci Nord 2016 war es, das Format "Coding da Vinci" im regionalen Kontext zu etablieren. Es sollte gezeigt werden, dass die räumliche Nähe der Teilnehmer untereinander, zusammen mit der Einbindung bestehender lokaler und regionaler Communities, zu nachhaltigeren Ergebnissen führt. Die Kernregion Hamburg wurde auf den Norden Deutschlands und Institutionen aus Dänemark und Schweden ausgeweitet.



Darüber hinaus blieben die Ziele der beiden Vorjahre weitestgehend bestehen:

1. Verdeutlichung des Nutzens von Open Data im Kulturbereich gegenüber Kulturinstitutionen und Politik;
2. Gewinnung wertvoller Erfahrungen für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Open Data;
3. Förderung der Nutzung von digitalem Kulturgut;
4. Vernetzung von Entwicklern, Kreativen und der lokalen Open-Data-Community mit Kultureinrichtungen der Region;
5. Aufbau einer nachhaltigen Entwicklercommunity;
6. Generieren von Feedback zur Qualität, Nutzbarkeit und Attraktivität der digitalen Angebote der Kultureinrichtungen, insbesondere der Datensätze und APIs.

KONZEPTION UND UMSETZUNG

Coding da Vinci Nord übernahm das bewährte Format der beiden Vorjahre mit einem Kick-Off-Wochenende, Entwicklungssprint und einer abschließenden Preisverleihung. Die Gesamtdauer des Kultur-Hackathons wurde von 10 Wochen auf 6 Wochen gestrafft.

Die Auftaktveranstaltung, der sogenannte „Kick Off“, fand am 17. und 18. September 2016 in den Coworking-Räumen von Mindspace Hamburg statt. Der erste Tag dieses Hackathon-Wochenendes diente dabei dazu, die Teilnehmer mit den Daten vertraut und mit ihren Ansprechpartnern bei den Kulturinstitutionen bekannt zu machen. Hierzu stellten Vertreter der Institutionen ihre Daten und ihren historischen Hintergrund in kurzen Präsentationen vor. Im Anschluss an die Präsentationen waren die Teilnehmer aufgefordert, das Gespräch mit den Ansprechpartnern für die Daten zu suchen, für die sie sich interessierten. Wer mit einem Datenangebot arbeiten wollte, konnte sich an ausgewiesenen Treffpunkten einfinden und so leicht Gleichgesinnte finden und mit ihnen ins Gespräch kommen, um Ideen zu konkreten Projektvorschlägen gemeinsam auszuformulieren.



Die Projektvorschläge wurden anschließend in Kurzvorstellungen („Pitches“) allen Teilnehmern vorgestellt. Anschließend bildeten sich um die Ideen Teams. Besonders gut kam dabei die Idee an, dass die Teilnehmer die Ideengeber anhand von farbigen Luftballons wiedererkennen und finden konnten. Die so gebildeten Projektteams konkretisierten Idee und Planung. Zum Abschluss des ersten Tages wurden alle Projekte nochmal von den Teams kurz vorgestellt. Danach wurde noch bis in die späten Abendstunden weitergearbeitet.

Am zweiten Tag stand die Umsetzung der Projekte im Fokus. Ziel war, noch im Rahmen des Kick Offs zu einem ersten Prototyp, zumindest aber einer konkreten Projektplanung zu kommen.

Es wurden mehrere Workshops angeboten: Helene Hahn und Knut Perseke von der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. stellten den Prototype Fund vor und gaben den Teilnehmern Informationen, wie sie sich mit ihren Kulturprojekten erfolgreich um Förderung bewerben können. Olaf Hahn von IBM und Kay Hartkopf

von eCulture.info gaben eine Einführung in Cognitive Computing mit IBM Watson. Marco Tralles, Giant Monkey Software Engineering GmbH, erläuterte Möglichkeiten der Visualisierungen anhand der anonymisierten Besucherdaten des Hamburger Museumsdienstes. Stephan Bartholmei von der Deutschen Digitalen Bibliothek gab eine Einführung in die Nutzung der DDB-API als Zugang zum kulturellen und wissenschaftlichen Erbe Deutschlands. Abschließend gab Karen Bruhn von der Christian-Albrechts-Universität Kiel eine Einführung in die Interpretation von NS-Biografien und den richtigen Umgang mit Quellenmaterial aus der NS-Zeit anhand ihrer eigenen Forschungsarbeit.

Zum Abschluss des Kick-Offs stellten die Teams ihre Projekte und Prototypen in kurzen Präsentationen vor.



Während der anschließenden sechswöchigen Entwicklungszeit, dem "Sprint", konnten sich die Teilnehmer wie in den Vorjahren mit Fragen an die Kulturinstitutionen und das Organisationsteam wenden. Durch den lokalen Fokus konnten hier zusätzlich neue Angebote geschaffen werden: Code for Hamburg lud alle Projektteams ein, zu ihren wöchentlichen Meetups zu kommen, um ihre Anwendungen

über Teamgrenzen hinweg und mit den Mitgliedern von Code for Hamburg selbst gemeinsam weiterzuentwickeln. Das Angebot wurde durchweg von 15-25 teils wechselnden, zum Großteil aber wiederkehrenden Teilnehmern aus 5-8 Projektteams angenommen. Darüber hinaus gab es zwei ebenfalls von Code for Hamburg ausgerichtete, den Projektteams allein vorbehaltene Coding da Vinci Nord Meetups. Sie waren ebenso gut besucht und wurden vor allem für Fragen zur Projektplanung, nach personeller Unterstützung und zum weiteren Ablauf des Kultur-Hackathons genutzt. Das zweite Meetup diente direkt dem Briefing, was die Teilnehmer bei der Abschlussveranstaltung erwarten würde und wie sie sich darauf vorbereiten könnten.

Alle Projektteams hatten während der Entwicklungszeit direkten Kontakt mit den Kulturinstitutionen. Wieder erlaubte hier die Lokalisierung des Events eine neue Qualität der Kooperation: Mehrere Projektteams nahmen persönliche Einladungen zu einem Besuch der datengebenden Kulturinstitution wahr und besprachen ihre Entwicklung direkt vor Ort; Ansprechpartnerinnen aus den Institutionen nahmen auch an den Montags- und den Coding da Vinci Nord Meetups bei Code for Hamburg teil und kamen über Instituts- und Projektgrenzen hinweg direkt ins Gespräch mit den Entwicklern.

Darüber hinaus gab es eine durchgängige Betreuung der Teams per Email und über Social Media, insbesondere einen eigens eingerichteten Slack-Channel (einer Messaging-Plattform). In mehreren Fällen konnte ganz konkret durch Vermittlung von Entwicklern für ein andernfalls möglicherweise scheiterndes Projekt geholfen werden. In persönlichen Gesprächen konnten mehrfach Zweifel ausgeräumt werden, ob eine Weiterarbeit sinnvoll sei.

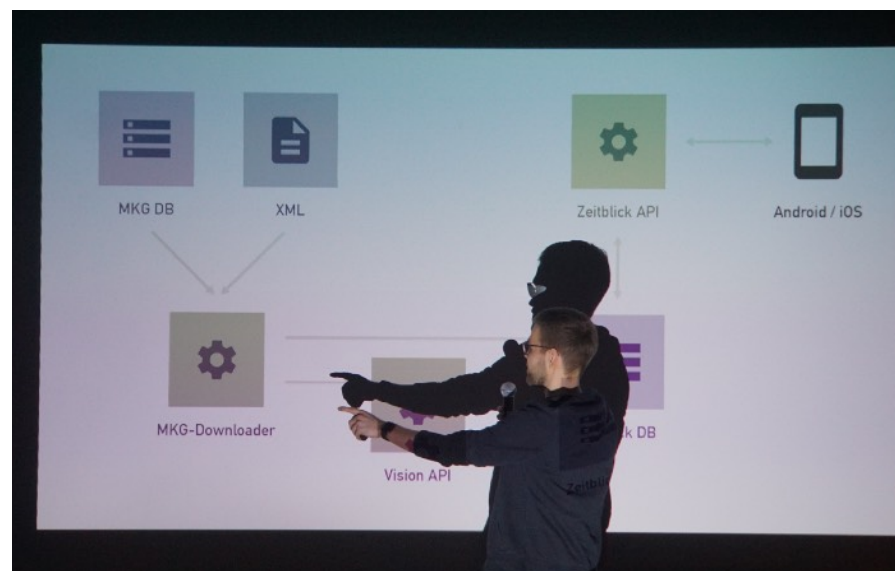
Die Abschlussveranstaltung mit Projektpräsentation und Preisverleihung fand am 6. November im „resonanzraum“ in Hamburg statt, im Anschluss an einen thematisch anknüpfenden TEDxHamburg Salon. Nach Begrüßung der Besucher durch Jens Bley, eCulture.info, und Coding da Vinci Nord-Projektmanager Philipp Geisler, eröffnete Dr. Carsten Brosda, Staatsrat der Kulturbehörde und Staatsrat in der Senatskanzlei für die Bereiche Medien und Digitalisierung der Hansestadt Hamburg die Preisverleihung in einer Ansprache.

Teilnehmende Kulturinstitutionen stellten in weiteren kurzen Worten die Bedeutung von Coding da Vinci Nord aus ihrer Sicht vor: Prof. Dr. Rainer-Maria Weiss, Direktor des Archäologischen Museums Hamburg/Stadtmuseum Harburg Helms-Museum; Börries von Notz, Alleinvorstand der Stiftung Historische Museen Hamburg; Dr. Antje Schmidt, Leitung des Projekts Digitale Inventarisierung am Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg; für die Deutsche Digitale Bibliothek Stephan Bartholmei, Produktentwicklung und Innovation.

Sina Greinert, Hamburg Kreativ Gesellschaft, und Philipp Geisler führten nach Dankesworten an die Förderer und Unterstützer von Coding da Vinci Nord durch Sabine Heydenbluth (siehe S. 17) durch das weitere Programm.

17 Projektvorstellungen wurden von den Projektteams in dreiminütigen Pitches dem Publikum und der Fachjury vorgestellt. Im Anschluss an die Präsentationen bestand die Möglichkeit für die Besucher, sich in einem angeschlossenen Raum – dem „Marktplatz“ – die Ergebnisse im persönlichen Gespräch mit den Entwicklern detailliert vorstellen zu lassen und in vielen Fällen direkt auszuprobieren. Dieses Angebot wurde sehr gut angenommen und von Publikum wie Teilnehmern im Anschluss als Format ausdrücklich gelobt.

Eine sechsköpfige Fachjury verlieh Preise in den vier Kategorien „Unusual Use of Data“, „Technical Achievement“, „Best Design“, „Most Playful“ und zum Höhepunkt des Abends den Hauptpreis „Best of Show“. Die ausgezeichneten Projekte belegen



auf besonders eindrucksvolle Weise die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten unter offener Lizenz gestellter Digitalisate aus Kulturinstitutionen und ihr Potential, ein neues Publikum zu erreichen und neues Interesse, neue Begeisterung für unser (digitales) Kulturerbe zu schaffen.

ERGEBNISSE



Beteiligte Kulturinstitutionen

Es haben sich insgesamt 19 Kulturinstitutionen – Museen, Archive und Bibliotheken – an Coding da Vinci Nord als Datengeber beteiligt.

1. Archäologisches Museum Hamburg
2. Dänisches Ministerium für Schlösser und Kulturangelegenheiten
3. Dänisches Nationalmuseum
4. Danish Arts Foundation
5. Denkmalschutzamt/Transparenzportal
6. Deutsche Arbeitsgemeinschaft genealogischer Verbände e.V. (DAGV)
7. Giant Monkey Software Engineering GmbH
8. KENOM

9. KZ-Gedenkstätte Neuengamme
10. Leibniz-Institut für Astrophysik Potsdam (AIP)
11. Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg
12. Nationalmuseum Schweden
13. Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg Carl von Ossietzky
14. Stiftung Historische Museen Hamburg – Altonaer Museum
15. Stiftung Historische Museen Hamburg – Museum der Arbeit
16. Stiftung Historische Museen Hamburg – Museum für Hamburgische Geschichte
17. Universität Kiel
18. Verein für Computergenealogie
19. Wikimedia Sverige

Neben den in Hamburg ansässigen haben drei dänische Institutionen im Rahmen einer „Städtepartnerschaft“ zwischen Aarhus, der europäischen Kulturhauptstadt 2017, und Coding da Vinci Nord teilgenommen. Zudem hat sich das Nationalmuseum Schweden mit mehreren Datensätzen beteiligt.

Als weiterer außergewöhnlicher Datengeber zu nennen ist die Giant Monkey Software Engineering GmbH. Sie bot erstmals (anonymisierte) Besucherdaten aus Hamburger Museen an, die aus ihrem Besuchermanagementsystem go~mus für den Museumsdienst Hamburg stammten.

Datensätze

Insgesamt gab es dieses Jahr 23 Datenangebote. Diese wurden ergänzt durch die Datenbestände der Deutschen Digitalen Bibliothek und von Wikidata (Wikimedia Deutschland).

Zwei der Datenangebote der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg waren bereits bei Coding da Vinci 2015 zur Verfügung gestellt, aber von den Teilnehmern nicht genutzt worden. Bemerkenswert ist deshalb, dass diese Daten jetzt gleich von mehreren Projekten genutzt wurden (Chronoscope, Hansestadt Hamburg's Historical Heritage, Kupferguerillas, Histblogger).

Von dieser Ausnahme abgesehen, war es für alle beteiligten Hamburger Museen das erste Mal, dass sie umfangreichere Metadatenbestände veröffentlichten, und für einige ebenso neu, überhaupt Digitalisate unter einer offenen Lizenz zur Verfügung zu stellen. Hier hat Coding da Vinci Nord durch die direkte Ansprache sehr kurzfristig sehr viel bewegen können. So war die Möglichkeit zur Teilnahme an Coding da Vinci Nord für das virtuelle Münzkabinett KENOM der Anstoß, eine grundsätzliche Entscheidung für offenere Lizenzen für ihre Digitalisate und Metadaten zu treffen und die Entwicklung einer API für ihr Angebot voranzutreiben.

Dies ist besonders bemerkenswert, weil dem eine gemeinsame Entscheidung aller an KENOM beteiligten Häuser vorausgehen musste.

Dennoch steht weiterhin die Lizenzproblematik an oberster Stelle der für teilnehmende Institutionen zu überwindenden Hürden. Häufig führten Lizenzfragen zu großen Verzögerungen bei der Veröffentlichung. In einigen Fällen waren sie sogar ausschlaggebend dafür, dass kein umfangreicheres Datenangebot zur Verfügung gestellt werden konnte.

Projekte

Zum Kick-Off-Wochenende hatten sich insgesamt über 115 Personen aus Softwareentwicklung, UI/UX/Graphic Design, Kultur- und Geschichtswissenschaften, aber auch der Softwareentwicklung gänzlich ferne, aber kulturinteressierte Laien zusammengefunden. Von ihnen wurden in Projektteams insgesamt 23 Projektideen entwickelt, die auf Hackdash dokumentiert wurden. Davon kamen 17 Projekte zur Vorstellung bei der Preisverleihung, d.h. rund drei Viertel aller Projekte wurden zumindest bis zu einem Prototypstatus weiterentwickelt.

Der Präsentation der Projekte und Preisverleihung wohnten über 150 Personen bei, darunter Vertreter aus Kulturinstitutionen (aus ganz Deutschland, auch nicht an Coding da Vinci Nord teilnehmende), Landespolitiker, Presse und Sponsoren.

Eine sechsköpfige Fachjury bewertete die Projekte und vergab Preise in vier Kategorien sowie für ein Projekt "Best of Show": Stephan Bartholmei (Jury-Vorsitz; Deutsche Digitale Bibliothek, Produktentwicklung und Innovation), Nina Dreier (Referatsleitung Kunst und Kreativwirtschaft, Kulturbehörde Hamburg), Marco Maas (Geschäftsführender Gesellschafter Datenfreunde GmbH & OpenDataCity), Louise Overgaard (Coding Pirates DOKK1 Aarhus, CounterPlay, The Creative Ring), Frank Steinicke (Professor Human-Computer Interaction, Department of Informatics, Universität Hamburg) und Jeanne Charlotte Vogt (Kuratorin NODE Forum for Digital Arts, Kuratorin A/D/A Festival).

Kategorie	Projekt	Team	Preis
Best of Show	Zeitblick	Bastian Clausdorff Franz Krekeler Stefan Ruetz Olivier Trébosc	Besuch der Internet Week 2017 in Aarhus
Unusual Use of Data	Klang der Sterne	Sandra Trostel Matthias Müller-Prove Andreas Mertgens Boris Crismancich	Jahreskarten der Stiftung Historische Museen Hamburg
Technical Achievement	Sound of Sails	Boris Crismancich Tungi Dang Markus Wals	Besuch der Cisco Live Konferenz und HackWorkshop Berlin

Kategorie	Projekt	Team	Preis
Best Design	MKGo	Bastian Clausdorff David Elvers Lisa-Marie Eckardt	1 Monat freie Nutzung Mindspace Hamburg; Gutscheine für Workshop der Hamburg Kreativ Gesellschaft
Most Playful	KollekTOURmat	Ulrike Baumert Gaby Gietzelt Hauke Hansen Melanie Ucke	Freikarten für die Ausstellungen des Museums für Kunst und Gewerbe 2017; Sonderführung durch die Ausstellung „Game Masters“

Neben den ausgezeichneten haben auch alle anderen vorgestellten Projekte die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten offener Kulturdaten einfallsreich und eindrucksvoll unter Beweis gestellt:

Projekt	Beschreibung	Team	Verwendete Daten
Archäologische Kulturdaten für Schulen	Erschließung frei verfügbarer Lehrinhalte über eine Weboberfläche für Lehrkräfte anhand der aktuellen Lehrpläne (Website; außer Konkurrenz)	Anne Zobel Andreas Westphal Matthias Hupfer Christian Rotzoll Hasibullah Sahibzada Henry Freye	Archäologisches Museum Hamburg
Chronoscope Hamburg	Historische Karten von Hamburg werden auf eine aktuelle Karte der Stadt geblendet und über eine Zeitleiste erkundbar gemacht. (Website)	Matthias Müller-Prove	Historische Hamburg- und Elb-Karten, Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg
Hamburg Schüler im Museum	Visualisierung der Besuche Hamburger Schüler in den Museen der Hansestadt. (Website)	Alexander Kruse	Besucherdaten Hamburger Museen, Giant Monkey
Hansestadt Hamburg's Historical Heritage	Historische Karten von Hamburg werden auf eine aktuelle Karte der Stadt projiziert. In interaktiven thematischen Touren kann man die Geschichte Hamburgs in Karten und historischen Bildern nachvollziehen. (Website)	Johannes Kröger Sarah Walter	Historische Hamburg- und Elb-Karten, Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg

Projekt	Beschreibung	Team	Verwendete Daten
Histblogger - Kopergravure	Ein interaktives Erfassungstool für teilnehmergenerierte Inhalte mit angeschlossenem langfristigen Blogprojekt für digitalisierte Kunstobjekte. (Website)	Andreas Schröpfer Lorenz Muck	Niederländische Druckgraphik um 1600, Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg
Kupferguerillas	Mit Spielen und Nutzung von Augmented Reality werden historische Kupferstiche für ein neues Publikum erschlossen. (App)	Samuel Marfo Ines Jarchow Vincent Beyer Martin Adam	Niederländische Druckgraphik um 1600, Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg
Language & Places	In einer Webapp werden historische Werke aus Museen unterschiedlicher Länder zueinander in Bezug gesetzt. (Website)	Roman Glaß	Nationalmuseets Samlinger Online Offentligkonst Our Art Nationalmuseum Schweden
Münz-Memory	Online-Memory-Spiel mit den Münzen des KENOM-Projekts als Motive (Website)	Sven Porst Oxana Maslova	Verbundzentrale des GBV: KENOM – Virtuelles Münzkabinett
sieben x zwei	Eine animierte Kurzfilm-Reihe aus niederländischen Kupferstichen des 16. Jahrhunderts in sieben Teilen zum immer währenden inneren Kampf zwischen „Tugend“ und „Laster“ oder „Gut“ und „Böse“. (Video)	Birgit Lippeck	Niederländische Druckgraphik um 1600, Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg
Unser modernes Hamburg // Fritz Schumacher	Visualisiert im heutigen Stadtplan den städtebaulichen und gestalterischen Zusammenhang der Bauten Fritz Schumachers in HAMBURG ab, begleitet von Architekturrundgängen per Audio-Guide. (Website)	Ina Brockmann Ulrike Spree Timo Lundelius Umut Tas	Hamburger Architekturfotos der 1920er Jahre, Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg

Projekt	Beschreibung	Team	Verwendete Daten
Verbreitung von Familiennamen	Web-Applikation, mit der die Geschichte und die Verbreitung von Familiennamen analysiert und visuell dargestellt wird (Website)	Jörn Dinkla	Deutsche Arbeitsgemeinschaft genealogischer Verbände e.V. (DAGV)
Visiting Landmarks	Ein Geolocation-Collection-Game, bei dem User für den Besuch denkmalgeschützter Gebäude belohnt werden. Sind sie in der Nähe eines denkmalgeschützten Gebäudes, wird dies von der App registriert. Aus den eingesammelten Gebäuden können Kollektionen komplettiert werden. (App)	Ellen Pflaum Pascal Pflaum Nynne Christoffersen Katarzyna Helinska	Erhaltungswürdige Gebäude in Dänemark , Dänisches Ministerium für Schlösser und Kulturangelegenheiten

Hier sei auch auf das außer Konkurrenz gestartete Langzeitprojekt von edu-sharing hingewiesen, das sich zum Ziel gesetzt hat, offene Kulturdaten für den Schulunterricht lehrplangerecht durch das Lehrpersonal nutzbar zu machen.

Neben edu-sharing haben praktisch alle Teams und Einzelentwickler angekündigt, über das Ende von Coding da Vinci Nord 2016 hinaus an ihren Projekten weiterzuarbeiten. Mehrere Projekte tun dies in direkter Zusammenarbeit mit den datengebenden Institutionen. Gleich drei Projekte – die mit „Best of Show“ ausgezeichnete „Zeitblick“-App, der „most playful“ KolleKTouRmat und das „beste Design“ von MKGo – werden mit dem Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg weiterentwickelt; die Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg hält



Kontakt zu Chronoscope, Histblogger und Unser Modernes Hamburg – Fritz Schumacher. Für das Münz-Memory ist eine Veröffentlichung auf der KENOM-Webseite fest eingeplant. Sound of Sails ist im Rahmen der Hamburger Langen Nacht der Museen zur Präsentation in das Altonaer Museum eingeladen worden.

Sowohl Datensätze als auch Ergebnisse stehen weiterhin der Allgemeinheit zur freien Nachnutzung unter offenen Lizenzen zur Verfügung. So ist es möglich geworden, dass auch in Zukunft – unabhängig von Hackathons – durch Kreative neue Softwarelösungen auf Basis von Kulturdaten entwickelt werden können.

LESSONS LEARNED

Gesamtprojekt

- Es gab einen äußerst hohen und intensiven Anteil an ehrenamtlichen Engagement im Hamburger Veranstalterteam.
- Das Veranstalterteam war von den Kompetenzen gut durchmischt, zwischenzeitlich aber zu dünn besetzt.
- Die Akquisition von Drittmitteln war zunächst ein schwieriges Unterfangen, da das Format "Coding da Vinci" weitestgehend unbekannt war und zudem noch durch eine Regionalisierung verändert wurde. Geld- und vor allem Sachleistungen kamen vernehmlich über persönliche Kontakte aus dem Veranstalterkreisteam zustande.
- Insgesamt war Coding da Vinci Nord etwas unterbudgetiert. So konnten die ursprünglich eingestellten Mittel für Projektmanagement und diverse Sachaufwendungen nicht vollends finanziert werden. Die hochwertige Preisverleihung im resonanzraum hätte ohne die Kooperation mit dem TEDxHamburg Salon in dieser Form und Qualität nicht stattfinden können.
- Sehr positiv war der durchweg hohe Qualitätsanspruch des Veranstalterteams, zum Beispiel bezüglich Räumlichkeiten, Coaching, Datenakquisition etc.
- Die Kommunikation von Coding da Vinci Nord als eigenständige Veranstaltung sollte bei Folgeevents stärker herausgearbeitet werden. Die Steuerung der Gesamtkommunikation von Coding da Vinci Nord sollte durch die regionalen Veranstalter erfolgen.

Kick Off

- Durchweg positives Feedback gab es zum Veranstaltungsort im Mindspace Hamburg, einem großen Coworking-Raum mit sechs großen Tischen, Bühne, Theke und angeschlossenen Arbeitsräumen als Rückzugsmöglichkeiten; der offene Raum hat das Kennenlernen der Teilnehmer untereinander und der Kulturinstitutionen sowie die Teamfindung unterstützt.
- Die Unterstützung der Team- und Ideenfindung durch die Möglichkeit, sich um mit den Live-Grafiken der vorgestellten Datenangebote gekennzeichneten Treffpunkte zu sammeln, hat sehr gut funktioniert.
- Die Teambildung und gute Arbeitsatmosphäre wurde auch durch eine sportliche "Wake-Up-Session" zum Start in den zweiten Tag des Kick-Offs erfolgreich unterstützt.
- So unterhaltsam wie hilfreich wurde von den Teilnehmern empfunden, dass man nach den Projektpitches die Ideengeber anhand farbiger Luftballons im Raum wiederfinden konnte.

- Kritik gab es in wenigen Fällen wegen einer zu hohen Gesamtlautstärke im Raum. Es gab jedoch Möglichkeiten, sich in Arbeitsräume oder Sitzcken zurückzuziehen, die auch genutzt wurden.
- Der Start der Projektdokumentation – Erfassen der Projektidee und Auflistung der Teammitglieder – lief mit Hackdash nur schleppend an. Sie wurde von den Teilnehmern selbst weitestgehend erst nach dem Kick Off begonnen. Dies könnte zukünftig z.B. durch einen fest eingeplanten Programmpunkt zum gemeinsamen Beginn der Dokumentation unter Anleitung verbessert werden.
- Hackdash als Dokumentationsmittel wurde nur zögernd angenommen und von vielen als nicht hilfreich empfunden. Hier kann entweder der Nutzen (und ganz offen auch die Einschränkungen) der Plattform besser kommuniziert werden, oder eine Alternative gefunden werden.

Sprint

- Das Angebot wöchentlicher Meetups bei Code for Hamburg wurde sehr gut angenommen.
- Ebenso gut wurden die beiden Coding da Vinci Nord-exklusiven Meetups am 28.9. und 19.10. besucht und als hilfreiche „Milestones“ in der Projektentwicklung wahrgenommen.
- In der Sprint-Phase zeigte sich das volle Potential der Lokalisierung: Die Mehrzahl der Teams stand in direktem, persönlichen Kontakt zu Ansprechpersonen der Datengeber; in vielen Fällen waren Teams vor Ort in den Gedächtnisinstitutionen.
- Die in Hamburg ansässigen Institutionen, nahmen ebenfalls die Chance wahr, an den Meetups teilzunehmen und sich so zum einen über den Projektfortschritt zu informieren, und zum anderen „über den Tellerrand“ Projekte mit Daten anderer kennenzulernen.
- Das direkte und individuelle Coaching der Projektteams über mehrere Kanäle – Email, Slack, Telefon und persönlich zu den Meetup-Terminen – wurde durchweg begrüßt und hat in mehreren Fällen Projekte vor der Einstellung bewahrt.

Preisverleihung

- Die Location für die Preisverleihung, der „resonanzraum“ in Hamburg, vermittelte dem Publikum und den Teilnehmern einen wertschätzenden und angemessenen Rahmen.
- Die Verbindung mit dem separaten TEDxHamburgSalon mit dem Thema „Hack Your Mind“ kam sehr gut an. Das Ticketangebot für den Besuch beider Veranstaltungen gemeinsam wurde vollständig ausgeschöpft. So konnte ein neues Publikum für Coding da Vinci Nord gewonnen werden, das sonst eventuell nicht erreichbar gewesen wäre.

- Sehr gut wurde der „Marktplatz“ angenommen; von Besuchern wie Teilnehmern wurde die Möglichkeit gelobt, in einem separaten Raum Projektergebnisse persönlich ansehen und in vielen Fällen ausprobieren zu können, und mit den Teammitgliedern ins Gespräch kommen zu können.
- Der erste Teil des Programms mit Begrüßungsansprache und Stellungnahmen der Kulturinstitutionen wurde von einigen als zu lang empfunden. Positiv bewertet wurde jedoch ausnahmslos die Hochkarätigkeit der Gastredner, was auf eine hervorragende Positionierung von Coding da Vinci Nord in der nordischen Kulturlandschaft hindeutet.

Hamburg, 07. Februar 2017

Philipp Geisler

Projektmanager Coding da Vinci Nord

stellvertretend für das Veranstalterteam:

Jens Bley (eCulture.info)
Martina Fritz (Stiftung Historische Museen Hamburg)
Sina Greinert (Hamburg Kreativ Gesellschaft)
Kay Hartkopf (eCulture.info)
Sabine Heydenbluth (Projekte&Seminare Sabine Heydenbluth)
Timo Lundelius (We-Build.City, Code for Hamburg)
Michael Merkel (Archäologisches Museum Hamburg)
Uwe Rohwedder (Wikipedia Hamburg)
Solveig Schröder (We-Build.City, Code for Hamburg)
Anna Szymanczyk (Stiftung Historische Museen Hamburg)
Wera Wecker (Stiftung Historische Museen Hamburg)

DANKSAGUNG

Die regionalen Veranstalter danken dem Gründungsteam von Coding da Vinci für inhaltlichen und finanziellen Support

Deutsche Digitale Bibliothek
Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.
digis – Servicestelle Digitalisierung Berlin
Wikimedia Deutschland

sowie den Förderern

Cisco
eCulture.info
Hamburg Kreativ Gesellschaft
IBM
Mindspace
puff 4.0

und den Sponsoren

eos.uptrade
Flora Power
go~mus (Giant Monkey Software Engineering GmbH)
Sabine Heydenbluth Projekte & Seminare
We-Build.City

sowie dem edu-sharing NETWORK.

Lizenzen

Text: CC BY 4.0 Coding da Vinci Nord

Alle Fotos (S. 4, 5, 6, 8, 13):

CC BY 4.0 Coding da Vinci Nord | photos by Gerald Heinemann/Mirco Larsen/puff4.0 agency

Coding da Vinci Nord Logo und Kachelgrafik (Titelseite):

CC0 (designed by Montebelo GmbH)