



VisualizingDaVinci



webARei



f culture

Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019

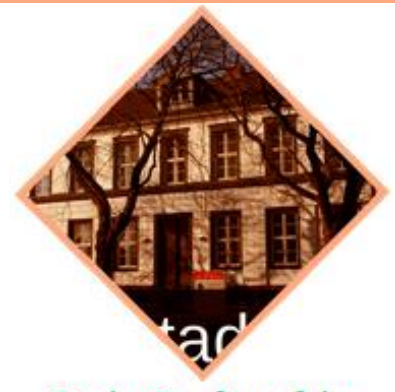
Projektbericht



Sounds without
meaning



MadMemory



Mein Stadtarchiv



Demokratie erLeben



[Blomberg]
VARsetzen | VR-Teil



euregio-history-map



[Blomberg]
VARsetzen | AR-Teil



NWBib-NRW Städte-
Quiz

Inhalt

Executive Summary	2
Ziele	3
Konzeption und Umsetzung	3
Prepare your Data	3
Kick-Off	4
Livestreaming.....	5
Sprintphase & Meetups	5
Preisverleihung.....	6
Jury.....	6
Ergebnisse	7
Datengeber und Datensets.....	7
Teilnehmer*innen	11
Projekte und Preise	12
Statements	17
Öffentlichkeitsarbeit	18
Pressekonferenz.....	18
Social Media	18
Druck- & Werbemittel	19
Maßnahmen zur ökologischen Nachhaltigkeit	20
Ein Gewinn für Kultureinrichtungen und Kreative	20
Ausblick	20
Projektteam	21
Danksagung	21
Lizenzen	22
Anhang	22
Medienpräsenz (Auswahl)	22

Executive Summary

Seit 2014 vernetzt Coding da Vinci – Der Kultur-Hackathon (CdV) technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit deutschen Kulturinstitutionen, um das kreative Potenzial des digitalen Kulturerbes weiter zu entfalten.

Hinter dem Konzept des CdV Kultur-Hackathons steckt die Motivation, Kulturinstitutionen wie »GLAM's (Galleries, Libraries, Archives & Museums)« mit kreativen Hacker*innen bzw. Coder*innen zu vernetzen. Darüber hinaus unterstützt er die Schaffung von offenen digitalen Kulturdaten sowie eine öffentliche Teilhabe und die kreative Mitgestaltung seitens des Publikums. Kultureinrichtungen aus der Region stellen ihre Daten und Inhalte wie z.B. Tabellen, Bilder, Videos und Sounds samt Metadaten unter einer offenen Lizenz und in möglichst freien Formaten zur Verfügung.

Coding da Vinci wird seit 2019 von der Kulturstiftung des Bundes gefördert als gemeinsames Projekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS), der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland.

Während ein klassischer Hackathon den Teilnehmer*innen in der Regel nur ein Wochenende Zeit gibt, Softwareanwendungen zu entwickeln — erstrecken sich die Veranstaltungen von Coding da Vinci über eine Zeitspanne von acht Wochen. Dieser Zeitrahmen ermöglicht es, die oft (noch) getrennten Welten kreativer Technologienentwicklung und institutioneller Kulturbewahrung zusammen zu bringen, um sich kennen zu lernen, voneinander zu lernen und das digitale Kulturerbe gemeinsam aktiv zu gestalten.



„Wall of Data“ mit allen bereitgestellten Datensätzen am Kick-Off-Wochenende

2019 fand Coding da Vinci erstmals in Nordrhein-Westfalen statt. Als Antragssteller und koordinierende Einrichtung veranstaltete das LWL-Industriemuseum gemeinsam mit seinen Veranstaltungspartnern (Kulturbüro Münsterland e.V., Kulturbüro OWL, Hartware MedienKunstVerein, LWL-Medienzentrum und LWL-Kulturabteilung) den CdV Westfalen-

Ruhrgebiet 2019. Insgesamt nahmen 24 Kulturinstitutionen als Datengeber teil, die zusammen rund 2.100 Gigabyte an Daten zur Verfügung gestellt haben.

Die achtwöchige Sprintphase wurde durch ein zweitägiges Kick-Off (12.-13.10.2019) im Magazin des LWL-Industriemuseums Zeche Zollern eingeleitet. In dieser Veranstaltung hatten die Kulturinstitutionen Zeit, den Teilnehmer*innen ihre Daten zu präsentieren und mit ihnen gemeinsam Ideen zu entwickeln und Arbeitsgruppen zu bilden. In den darauffolgenden Wochen erstellten die Teams aus diesen Ideen funktionierende Prototypen, die in der abschließenden Preisverleihung (06.12.2019) im Dortmunder U der Öffentlichkeit präsentiert wurden.

Ziele

Die Ziele des Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019 waren gegenüber den CdVs der Vorjahre ähnlich:

- Verdeutlichung des Nutzens von Open Data im Kulturbereich
- Gewinnung wertvoller Erfahrungen für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Open Data
- Förderung der Nutzung von digitalem Kulturgut
- Vernetzung von Entwickler*innen und Kreativen und der Open Data-Community mit Kultureinrichtungen
- Anreiz besonders für kleinere Kultureinrichtungen sich zu beteiligen

Konzeption und Umsetzung

Der Ablauf blieb weitestgehend wie bei den vorherigen Kultur-Hackathons. Es wurde eine explizite Teilnehmer-Akquise betrieben, indem Hochschulen und Institutionen gezielt angeschrieben wurden. Ein besonderer Fokus lag dabei auf Informatik, Digital Human Resources, Geschichte und Design Fakultäten sowie Hackervereinigungen und –spaces.

Prepare your Data

Um das Interesse möglichst vieler Institutionen im Ruhrgebiet und in Westfalen zu wecken, fanden drei Onboarding-Sessions statt, bei denen die potenziellen Datengeber über das Format Coding da Vinci, offene Daten, Lizenzierung und den Ablauf informiert wurden und Fragen stellen konnten. Diese fanden am 18.06. im LWL-Industriemuseum Ziegeleimuseum Lage, am 27.06. im FabLab Münster in Münster und am 28.06. im LWL-Industriemuseum Zeche Zollern statt. Auch im weiteren Verlauf der Datenaufbereitung konnten sich die Kulturinstitutionen mit ihren Fragen an das Veranstalterteam wenden, wie zum Beispiel bei einem Workshop zur Datenpräsentation am 1.10. im LWL-Industriemuseum Zeche Zollern.

Das Kick-Off Wochenende fand am 12. Und 13. Oktober im LWL-Industriemuseum Zeche Zollern statt. Kai Hedergott moderierte die Veranstaltung für die 112 via Eventbrite und E-Mail angemeldeten Teilnehmer*innen. Am Samstag stellten die Datengeber ihre Datensätze nach einer offiziellen Begrüßung zunächst in einer One-Minute-Madness dem gesamten Publikum vor. Die Daten der Kultureinrichtungen, die nicht vor Ort sein konnten, wurden vom Veranstalterteam vorgestellt. Danach präsentierten die Datengeber ihre digitalen Schätze in zwei verschiedenen Seminarräumen nochmals ausführlich. Am Ende des Tages fanden sich bereits die meisten Teams zusammen und stellten erste Ideen vor. Um die Teamfindung zu vereinfachen, wurde jeder Idee/ jedem Team ein Schild mit einem farbigen Bergbausymbol zugeordnet.



1. Kathrin Strotmann
Thema: Apokalypse Münsterland
2. Christian Ullenboom, BINARIUM Dortmund
Thema: Java Script
3. Felix Erdmann, Universität Münster
Thema: OpenSenseMap
4. Till Röger, Bundesverwaltungsamt
Thema: Kompetenzzentrum OpenData

Für Speis und Trank war an beiden Tagen ausreichend gesorgt. Am Ende der Veranstaltung waren bereits erste Projekte auf dem Hackdash eingetragen (<https://hackdash.org/dashboards/cdvwest>). Erschienen waren über 80 Teilnehmer*innen. Wer allerdings nicht teilnehmen konnte, konnte trotzdem bis zum 29. November sein Projekt registrieren oder einem bereits bestehenden Team beitreten und das Wochenende als Livestream erleben.

Livestreaming

Das Kick-Off Wochenende wurde von einem Livestreaming begleitet. Die Videos wurden auf dem YouTube-Kanal des LWL-Industriemuseums hochgeladen und wurden 348 mal (Tag 1) und 137 mal (Tag 2) aufgerufen (Stand: 22.07.2020).

Samstag, 12.10.2019

<https://www.youtube.com/watch?v=EHcAtjgu9TA>

Sonntag, 13.10.2019

<https://www.youtube.com/watch?v=oAQ2Gd7M-MY>

Zudem wurde das Wochenende in einem kurzen Dokumentarfilm (<https://www.youtube.com/watch?v=LmbTP7IkIfY>) zusammengefasst, über den selben Kanal hochgeladen und als Einleitung am Tag der Preisverleihung gezeigt. Dieser hat 186 Aufrufe (Stand: 22.07.2020).

Sprintphase & Meetups

Die Teams hatten im Anschluss an das Kick-Off-Wochenende sieben Wochen Zeit, um an ihren Projekten zu arbeiten. Um sich in den Arbeitsgruppen zu treffen, wurden den Teams Örtlichkeiten in Dortmund, Bochum und Münster zur Verfügung gestellt.

Ort	Uhrzeit	Datum
Akademie für Theater und Digitalität, Dortmund	auf Anmeldung	Ab 21.10.2019
BINARIUM, Dortmund	13-16 Uhr	26.10.2019
		02.11.2019
		16.11.2019
		30.11.2019
FabLab Münster	17-20 Uhr	06.11.2019
		13.11.2019
		20.11.2019
Universitätsbibliothek, Ruhr-Universität Bochum	16-21 Uhr	23.10.2019
		30.10.2019
		06.11.2019
		13.11.2019
		20.11.2019

Die Räumlichkeiten wurden jedoch kaum genutzt. Die Teams standen häufig in engem Kontakt mit den Datengebern, die ihrerseits sehr interessiert an der Entwicklung der Projekte waren, und dem Veranstalterteam.

Preisverleihung

Am 06.12.2019 endete der Hackathon mit einer Preisverleihung im Kinosaal des Dortmunder U. Die Anmeldung der über 80 Besucher*innen zur Veranstaltung erfolgte via Pretix, nachdem einige Teilnehmer*innen datenschutzrechtliche Bedenken bezüglich Eventbrite geäußert hatten. Nach einer Begrüßung durch den Moderator Kai Hedergott, Dirk Zache (Direktor des LWL-Industriemuseums), Marie-Kristin Meier (Kulturstiftung des Bundes) und der Gründer des CdV (vertreten durch Lucy Patterson und Stephan Bartholmei), leitete eine spannende Keynote von Douglas McCarthy zum Thema Europeana und #OpenGLAM in die Preisverleihung ein. Danach folgte die Präsentation von elf Projekten. Jedes Team hatte sieben Minuten Zeit, mit Ausnahme zweier Präsentationen, die jeweils zwei Projekte zusammenfassten und somit zehn Minuten lang präsentieren durften. Ein Projekt wurde durch ein zuvor eingeschicktes Video vorgestellt, da das Team nicht persönlich vor Ort sein konnte. Außerdem präsentierten die Teams ihre Anwendungen den Zuschauern und der Jury als Live-Demo im Vorraum des Kinosaaes.

Nach dem Mittagssnack begann die eigentliche Preisverleihung. Bewertet wurden die Projekte in vier Kategorien:

1. *most technical*
2. *most useful*
3. *best design*
4. *everybody's darling*

Für die vierte Kategorie stimmten die Zuschauer nach den Präsentationen live via VoxVote ab. Auch die Preisverleihung wurde in einem kurzen Dokumentarfilm zusammengefasst und konnte über den YouTube-Kanal des LWL-Industriemuseum angesehen werden (192 Aufrufe, Stand 22.07.2020).

<https://www.youtube.com/watch?v=yTBtxU2Fbp8>



Douglas McCarthy bei der Preisverleihung

Jury

Während der Mittagspause beriet sich die Jury in einem separaten Raum eine halbe Stunde lang über das Gesehene. Mitglieder der Jury waren:

Lucy Patterson
Projektmanagerin bei Wikimedia Deutschland
Gelernte Biologin, steht für OpenData-Projekte ein und organisierte bereits den Science Hack Berlin

Dr. Stefan Mühlhofer
Geschäftsführender Direktor der Kulturbetriebe in Dortmund
Studium der Neueren Geschichte, Alten Geschichte und Klassischen Archäologie,
Direktor des Stadtarchives Dortmund und Kommissarischer Direktor des
Dortmunder U

Claudia Jericho
Leiterin der Geschäftsstelle CREATIVE.NRW
Studierte Betriebswirtin, arbeitet seit über 20 Jahren in der Kultur und (Kreativ-)
Wirtschaft

Harald Opel
Künstlerischer Leiter des kiU der FH Dortmund
Produziert und realisiert experimentelle Kurz- und Dokumentarfilme als Autor und/oder
Kameramann, Cutter, Produzent

Katja Grawinkel-Claassen
Dramaturgin am FFT Düsseldorf
Studierte Medien- und Kunstwissenschaften und arbeitete zuvor als freie Autorin und
Theaterkritikerin

Ergebnisse

Datengeber und Datensets

Insgesamt haben 25 Datengeber 30 Datensätze mit einer Gesamtgröße von rund 2.100 Gigabyte geliefert. Inhaltlich waren die Datensätze weit gefächert: So steuerte zum Beispiel das LWL-Industriemuseum Industrie-Sounds, das Archiv der Arbeiterjugendbewegung Fotos und Kleinformat zu Kinderrepubliken und die Museumsschule Hiddenhausen Digitalisate von Lehrmitteln aus vergangenen Tagen bei.

Die Datensets sind unter <https://codingdavinci.de/daten/> zu finden. Hier nochmal eine Übersicht:

Institution	Datensatz	Dateityp/ Metadaten- standard	Lizenz
Archiv der Arbeiterjugendbewegung	AAJB Fotosammlung zu Kinderrepubliken	JPG TIFF XML	Mediendateien: CC BY-SA 3.0 DE
	AAJB Kleinformat zu Kinderrepubliken	TIFF XML	Mediendateien: CC BY-SA 3.0 DE

Archiv der behindertenpolitischen Selbsthilfe	Sammlung von Aufklebern und Ansteckern	TIFF XML EAD	CC 0
Bibelmuseum Münster	Deutsche Bibeln von 1483 bis 1670 im Bibelmuseum Münster	TIFF XLS	Mediendateien: Public Domain
			Metadaten: CC0
BikiniARTmuseum	Das große Swimwear Quiz by BikiniART-museum	CSV XLS	Metadaten: CC BY
Deutsche Digitale Bibliothek	API der DDB	XML JSON EDM API	Mediendateien: verschiedene offene Lizenzen
			Metadaten: CC0
Euregiohistory	euregio-history.net	CSV	Mediendateien: CC BY 3.0 DE
			Metadaten: CC BY-SA 3.0 DE / NL
Hochschulbibliotheks-zentrum des Landes Nordrhein-Westfalen	Nordrhein-Westfälische Bibliographie (NWBib)	JSON NWBib-spezifisch	Mediendateien: Public Domain
			Metadaten: CC0
Kult Westmünsterland	Lampensammlung Touché (Museum)	TIFF XML LIDO	Mediendateien: CC BY-SA 3.0 DE
			Metadaten: CC0
	Bestand an Büchern zur Elektrifizierung des Kreises Borken um die Jahrhundertwende (Bibliothek)	XLS	Metadaten: CC0
	Akten zur Elektrifizierung des Kreises Borken (Archiv)	TIFF XML EAD	Mediendateien: CC BY-SA 3.0 DE
			Metadaten: CC0

LVR-Institut für Landeskunde und Regionalgeschichte	Rheinisches Mitmach-wörterbuch	JSON SQL	Mediendateien (Netzpublikation): CC BY 3.0 DE
LWL-Freilichtmuseum Detmold	Originalstandorte & originelle Standorte. Das Nicht-Sichtbare sichtbar machen	JPG XLS XML Adlib	Mediendateien: CC BY-SA 4.0 Metadaten: CC0
LWL-Freilichtmuseum Hagen	Photo-grammetrisch dokumentierte Maschinenhalle	JPG OBJ PLY CSV XML Adlib	Mediendateien: CC BY-SA 4.0 Metadaten: CC0
LWL-Industriemuseum	Sound-Archiv "Work with Sounds"/ "Sounds of Changes"	WAV JSON LIDO	Mediendateien: CC BY 4.0 Metadaten: CC0
LWL-Medienzentrum für Westfalen	Fotosammlung Reichling und Filmbilder Winterberg	TIFF MP4 MOV XLS TXT	Mediendateien: CC BY-SA 3.0 DE Metadaten: CC0
LWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum	Dauer-ausstellung, Schaufenster der Archäologie Westfalens	JPG XLS	Mediendateien: CC BY 4.0 Metadaten: CC0
LWL-Museum für Kunst und Kultur	August Mackes Tunisreise 1914	JPG XML	Mediendateien: CC BY-SA 4.0 Metadaten: CC0
Lehmbruck Museum	Werke von Wilhelm Lehmbruck	JPG	Mediendateien: CC BY 4.0
Marta Herford, Museum für Kunst, Architektur, Design	Außenansicht Museums-gebäude und Skulpturen im Außenraum für die Öffentlichkeits-arbeit	JPG XLS IPTC exifpilot	Mediendateien: CC0 Metadaten: CC0

Montanhistorisches Dokumentationszentrum (montan.dok) beim Deutschen Bergbau-Museum Bochum	Objekte zu Gruben-unglücken	TIFF XML FAUST	Mediendateien: CC BY 4.0 Metadaten: CC BY 4.0
	Arbeitssicherheit und Arbeitsschutz	TIFF XML FAUST	Mediendateien: CC BY 4.0 Metadaten: CC BY 4.0
Museum für Kunst und Kulturgeschichte Dortmund	Gemälde-sammlung 19. Jahrhundert	TIFF XLS Museum Plus	Mediendateien: CC BY 4.0 Metadaten: CC0
Museumsschule Hiddenhausen e.V.	Objekte und Lehrmittel der Museumsschule	JSON LIDO	Mediendateien: CC0 Metadaten: CC0
Siegerlandmuseum im Oberen Schloss	Medici Zyklus	JPG CSV XLS	Mediendateien: Public Domain Metadaten: CC0
Stadtarchiv Moers	Die Zerstörung einer Stadt - Moers im Zweiten Weltkrieg	JPG TIFF MP4 XML FAUST	Mediendateien: CC BY 3.0 DE Metadaten: CC0
Theater Dortmund Akademie für Theater und Digitalität	Memories of Borderline	JPG	Mediendateien: CC BY-SA 4.0
Volkskundliche Kommission für Westfalen, Landschaftsverband Westfalen-Lippe	Volksliedarchiv für Westfalen (älterer Teilbestand)	JPG MP3 CSV	Mediendateien: CC BY 4.0 Metadaten: CC0
	Thematischer Querschnitt zum Thema "Tod und Bestattung"	JPG MP3 CSV	Mediendateien: CC BY 4.0 Metadaten: CC0
Wikidata	Wikidata	JSON RDF XML und mehr	CC0



Präsentation des Datensatzes des Montanhistorischen Dokumentationszentrums

Teilnehmer*innen

Unter den Teilnehmer*innen fanden sich nicht nur Entwickler*innen, sondern auch Designer*innen, AR/VR-Expert*innen und Sounddesigner*innen. Besonders auffällig war, dass einige der rund 30 Teilnehmer*innen sogar aus anderen Bundesländern angereist waren.



Teilnehmer*innen beim Entwurf erster Projektideen

Projekte und Preise

In der Vielfaltigkeit der elf Projekte zeigt sich Kreativität der Teilnehmer*innen. Von Ratespielen, über Graphic-Novels, VR und entspannten Sound-Anwendung ist alles dabei.

Projektname	Team	Art	Beschreibung	Verwendete Daten
Demokratie erLeben	Anne, Gerd, Felix, Florian	Web-App, Website	Bei diesem Online-Spiel können User in die Rolle von Anna und Karl, zwei Arbeiterkindern im Jahr 1927, schlüpfen. Grundlage sind Daten aus dem Archiv der Arbeiterjugendbewegung.	Archiv der Arbeiterjugendbewegung, LWL-Freilichtmuseum Detmold, LWL-Industriemuseum
Visualizing DaVinci	Luis Moßburger	Daten- visualisierung , Daten- Projekt, Website, Werkzeug	VizualizingDaVinci baut mit einem Scraper für die Daten auf der Website codingdavinci.de einen Knowledge Graph mit Linked Open Data auf.	Alle Datensätze, Projekte, Personen, Materialien zu allen bisher stattgefundenen Coding da Vinci-Hackathons
Blomberg VARsetzen (VR-Teil)	Dominica Wester, Janos Wokrina, Beate Sucrow, Lukas Kuhlendahl	VR/AR	Mit Hilfe von Virtual und Augmented Reality können User die Bauweise des	LWL-Freilichtmuseum Detmold
Blomberg VARsetzen (AR-Teil)	Christian Vogler, Marcel Kaup,	Mobile App, VR/AR	Hauses sowie das Herkunftsdorf Blomberg und seine Bewohner*innen kennenlernen.	LWL-Freilichtmuseum Detmold

MadMemory	Jörg Reichert	Spiel, Web-App	Ein Spiel, dass zum Lernen der Wörter aus dem Rheinischen Mitmachwörterbuch einlädt, tendenziell aber auch um Sounds, Maschinen etc. erweiterbar wäre.	Kult Westmünsterland, LVR-Institut für Landeskunde und Regionalgeschichte, LWL-Industriemuseum
Mein Stadtarchiv	Ernesto Ruge, Klaus Deja	Daten-visualisierung, Daten-Projekt, Web-App, Website, Werkzeug	Eine digitale Plattform, die das kommunale Stadtarchiv am Beispiel von Moers und Kerpen für Bürger*innen umfassend öffnet, zum Entdecken und Mitmachen einlädt.	Archiv der behinderten-politischen Selbsthilfe, Montanhistorisches Dokumentationszentrum beim Deutschen Bergbau-Museum Bochum, Stadtarchiv Moers



Das Team von Blomberg VARsetzen (AR-Teil) bei der Preisverleihung

webARei	Olga Akulinushkina, Daniel Marten, Andrei Kirpichev	VR/AR	Bilder, Videos, Texte, Sounds und AR können in mehreren Sprachen genutzt werden, um die Ausstellung lebendiger, sensueller und erfahrbarer zu machen und zeitgleich zu kontextualisieren. An den Beispielen der historischen Webstühle des Textilwerks Bocholt wird die Umsetzung dieser Anwendung gezeigt.	LWL-Industriemuseum
Sounds without meaning	Leander Seige	Remix	Genutzt wurden Industrieklänge und Bilder aus der Datenbank „Sounds of Changes“ um Algorithmen daraus einen endlosen Strom von akustischen und visuellen Eindrücken kreieren zu lassen.	LWL-Industriemuseum

fculture	Mark, Sandra Becker, Frank Dierolf, Roxanne Ruscheinsky	Website	Die vom Bikini Art Museum bereitgestellten Quizfragen sollen auf der Website http://fculture.de in einen gesellschaftskritischen Kontext gebracht. Das Titelbild der Website verwendet ein Bild des vom Marta Herford bereitgestellten Datensatzes.	BikiniARTmuseum, Marta Herford, Museum für Kunst, Architektur und Design
Das NWBib-NRW Städte-Quiz	Pascal Christoph	Daten- visualisierung , Web-App	Im Quiz gilt es, Fotos von Städten, Gebäuden, Personen, Institutionen usw. den Städten zuzuordnen und somit ein Gefühl für die verschiedenen Regionen und den Charakter der Städte, über ihre Geschichte und Bedeutung, zu bekommen. Die Karten-visualisierung vereinfacht darüber hinaus, den geographischen Zusammenhang zu erkennen und trainiert die räumliche Zuordnung von	Hochschulbibliothekszenrum des Landes Nordrhein-Westfalen, Wikimedia

			Städten und Regionen NRWs.	
Euregio-history-map	Pascal Christoph, Alexandra Bloch	Daten-visualisierung , Web-App	Die euregio-history sammelt Zeitzeugengeschichten im Grenzgebiet Niederlande-Deutschland. Aktuell (2019) existieren um die 70 Geschichten. Diese sind mit rudimentären Metadaten versehen, u.a. auch mit Ortsnamen. Das Miniprojekt ermöglicht es, diese Erzählungen auf einer Karte zu visualisieren – so wird der räumliche Bezug übersichtlich hergestellt. Zudem bietet die interaktive Karte eine weitere Möglichkeit der Selegung dieser Grenzgeschichten.	Euregiohistory, Wikidata



Die Gewinner von Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019

Am Ende setzte sich das Projekt **Blomberg VARsetzen** in der Kategorie *most technical* durch und gewann fünf Senseboxes in der Education Version. Für *most useful* befand die Jury die Anwendung **Mein Stadtarchiv**, was den Teammitgliedern eine Hauerschicht im LWL-Industriemuseum Zeche Nachtigall, sowie Freikarten für re:publica einbrachte. Den Preis für *best design* erhielt die Anwendung **Demokratie erLeben** und gewann einen Workshop „Programmier' dir dein eigenes Grubentuch“ im LWL-Industriemuseum Textilwerk Bocholt und Freikarten für eine der PLAY-Vorstellungen in der Akademie für Theater und Digitalität. Im Publikums-Voting setzte sich die Anwendung **sounds without meaning** als *everybody's darling* durch und gewann eine LWL/LVR-Museumskarte für 2 Personen, sowie ein Jahresabo des Make Magazins.

Alle Teilnehmer*innen erhielten als Anerkennung ein im LWL-Industriemuseum Textilwerk Bocholt hergestelltes Grubentuch.



Das Team von Demokratie erLeben bei der Preisverleihung

Statements

*„Das Tolle an diesem Kulturhackathon ist, dass die Teilnehmer*innen den Fokus auf die Chancen lenken, die Digitalisierung für Kulturinstitutionen und Besucherinnen und Besucher, Benutzerinnen und Nutzer bereithält.“*

Matthias Löb, Direktor des Landschaftsverbandes Westfalen-Lippe

„Ich habe die zwei Tage als total inspirierend und bereichernd empfunden. Ganz tolle, freie Atmosphäre, habe ganz tolle Gespräche geführt und fahre zufrieden nach Hause.“

Mathis Kleinitz, LWL-Freilichtmuseum Detmold

„Durch den Hackathon hat uns ein Mitarbeiter der Universitätsbibliothek in Münster angesprochen, die künftig nun einige unserer Lehrchroniken in ihre Datenbank aufnehmen wird.“

Gisela Hering-Bejaoui, Museumsschule Hiddenhausen

*„Wir setzen die alten Gerätschaften aus konservatorischen Gründen nur ungern in Bewegung, daher ist es schön, dass wir zusammen mit Entwickler*innen eine interessante Alternative für unsere Besucher*innen finden konnten.“*

Konrad Gutkowski, Projektleiter, LWL-Industriemuseum

*„Coding da Vinci ist eine gute Möglichkeit für junge Programmierer*innen mit Kultureinrichtungen in Kontakt zu kommen und die eigene Kreativität einfließen zu lassen“*

Olga Akulinushkina, Teilnehmerin, Projekt „webARei“

Öffentlichkeitsarbeit

Pressekonferenz

Unmittelbar vor dem offiziellen Beginn des ersten Tages des Kick-Off-Wochenendes wurde zu einer Pressekonferenz in das Magazin des LWL-Industriemuseums Zeche Zollern geladen. Dort standen Vertreter des Industriemuseums, der Kulturstiftung des Bundes und des Veranstalterteams, sowie LWL Direktor Matthias Löb der Presse Rede und Antwort.

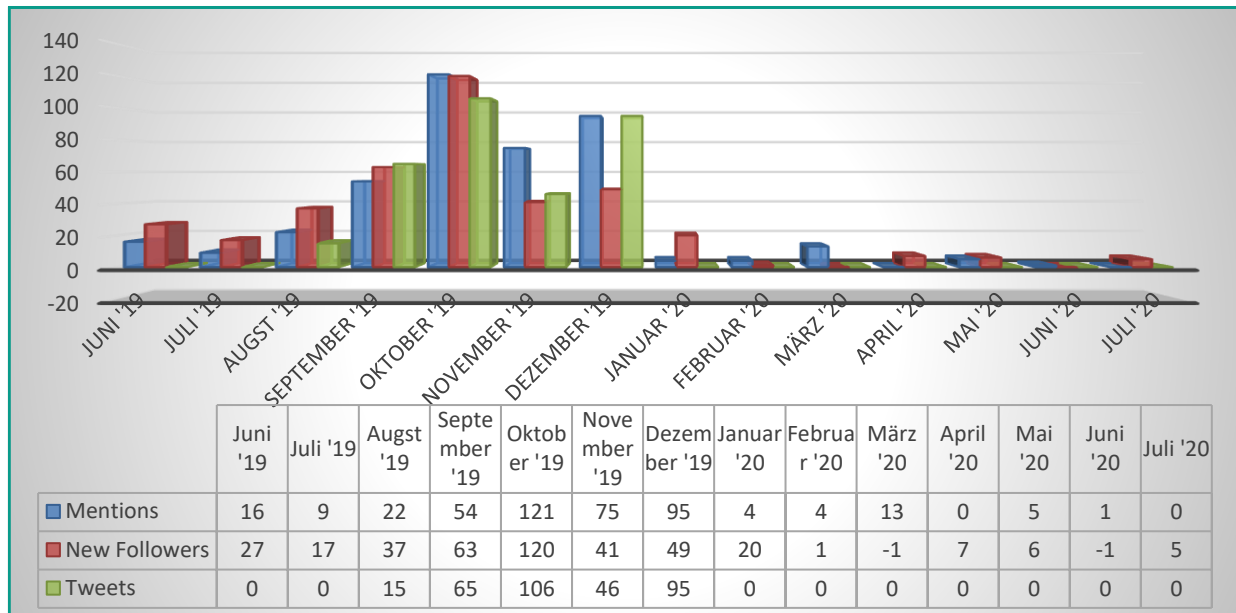


Von links: Konrad Gutkowski (Projektleitung), Marie-Kristin Meier (KBS), Matthias Löb (Direktor des LWL), Christiane Spänhoff (LWL-Industriemuseum)

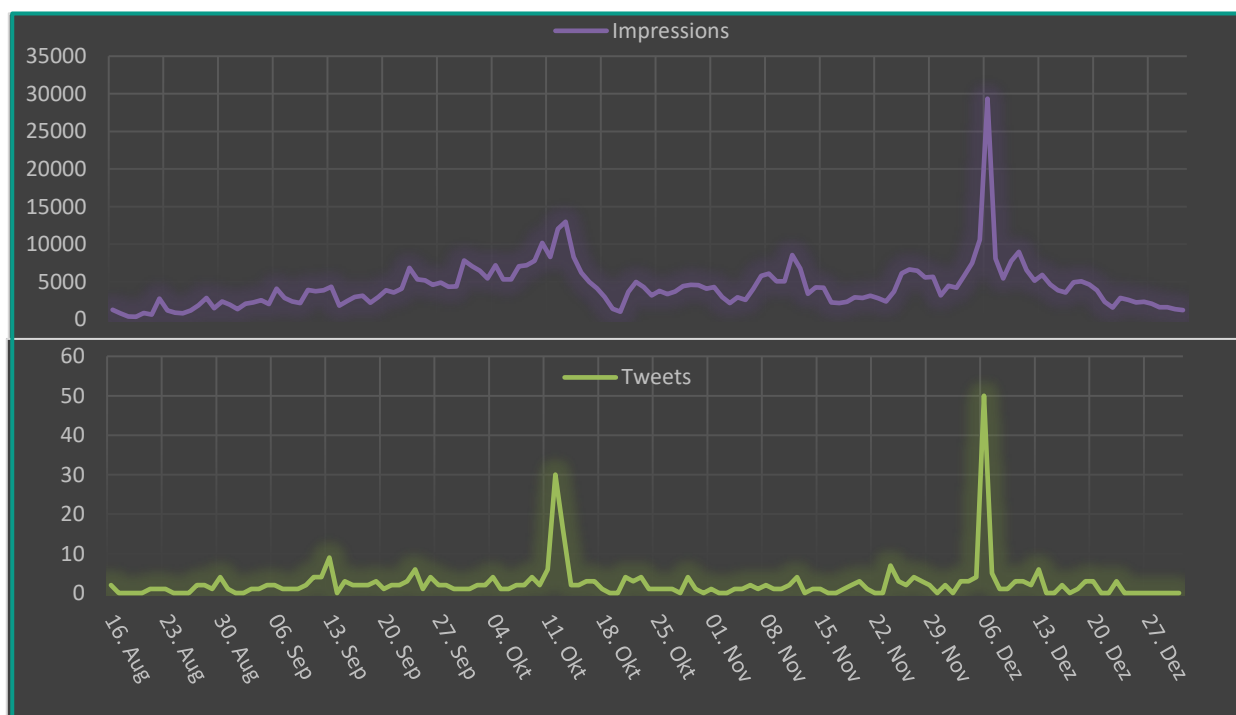
Social Media

Hauptsächlich lag das Augenmerk auf der Kommunikation via Social Media, insbesondere einer starken Twitterpräsenz. Über einen eigenen Account (@cdvwest) wurden dort News gepostet, auf Fragen geantwortet, auf andere Posts reagiert und sich generell vernetzt. Bis nach Ende des Hackathons bekam der Account bei 327 Tweets 438 Follower. Die Aktivitäten und Impressions sind in den Infostatistiken (siehe unten) zu sehen. Außerdem wurden Posts mit Hashtags versehen, vor Allem #codingdavinci und #cdvwest, wobei unter #cdvwest 424 Posts zu finden sind.

Die Inhalte wurden auch über andere Social Media Plattformen wie zum Beispiel Instagram und Facebook geteilt, jedoch war hier die Resonanz deutlich geringer. Die Kommunikation lief hauptsächlich über die Kanäle des LWL-Industriemuseums.



Entwicklung von Mentions, neuen Followern und Tweets von Juni 2019 bis Juli 2020



Anzahl von Tweets und Mentions

Druck- & Werbemittel

Um die Aufmerksamkeit potenzieller Teilnehmer*innen wecken zu können, wurden Infoflyer an Personen und Institutionen verschickt, die als Datengeber oder Tüftler*innen geeignet wären. Zudem wurden bereits im Vorfeld Sticker (Hexagonal-Sticker und Sticker mit QR-Code) an Universitäten, in der Stadt und in Broschürenauslagen verteilt. Für die eigentlichen Events wurden auch die klassischen Druckformate, wie Roll-Ups, Plakate und Programmabläufe verwendet. Zusätzlich erhielt jede*r Teilnehmer*in noch einen Goodie Bag mit weiteren Werbematerialien, mit dem Coding da Vinci-Logo bedruckte USB-Sticks und gesponserten Materialien der Partner. Darin enthalten war unter anderem auch eine Mappe mit der Programmübersicht.

Maßnahmen zur ökologischen Nachhaltigkeit

Bei den Veranstaltungen selbst, aber auch im Verlauf der Vorbereitungen, wurde darauf geachtet, möglichst ressourcensparend zu agieren. So wurden Drucksachen auf das notwendigste minimiert und in digitaler Form genutzt. Insbesondere das gänzlich vegetarische Catering wurde ausschließlich plastikfrei angeboten. Auch bei der Wahl der Kennzeichnungsmöglichkeit von Gruppen, zur Vereinfachung der Gruppenfindungsphase, und den Veranstaltungsschildern fiel die Entscheidung auf nachhaltige Materialien.

Weiterhin wurde die Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln gefördert. Zum einen bestand die Möglichkeit einer Reisekostenbezuschung, zum anderen wurde für den Kick-Off ein gemeinsamer Shuttlebus vom Dortmunder Hauptbahnhof bis zum etwas schwieriger erreichbaren Veranstaltungsort organisiert, der am Ende beider Tage die Teilnehmer*innen ebenfalls wieder zurück zum Bahnhof brachte.

Ein Gewinn für Kultureinrichtungen und Kreative

Durch das Projekt erschlossen viele Einrichtungen das Feld des „Open Access“ und förderten damit die freie Zugänglichkeit von digitalen Sammlungsdaten im Sinne des Open Access/Open Data/Open Knowledge Gedankens.

Kulturdaten sind immaterielle Kulturgüter. Sie stehen dem Publikum offen und frei zur Einsicht und Nutzung zur Verfügung, sind so leichter zugänglich und verweisen in vielen Fällen auch auf analoge Kulturgüter, die ansonsten in Archiven oder Museumsdepots größtenteils verborgen blieben. Dies ist auch Teil des Bildungsauftrages von öffentlichen Kulturinstitutionen.

Die Freigabe der Daten bedeuten zudem auch die Möglichkeit, einer freien Kontextualisierung durch das Publikum und die Chance, der Kreativität des Publikums im Umgang mit digitalen Kulturgütern freien Lauf zu lassen. Die Schätze der Kulturinstitutionen sind dadurch sichtbarer. Durch die Digitalisierung macht Kulturgüter einer viel größeren Menschenmenge zugänglich. Dadurch können künftig Prozesse in Kultureinrichtungen partizipativ und kreativ durch das Publikum mitgestaltet werden. Besonders im Zusammenhang mit dem Hackathon ist auch eine Einbindung eines Publikums (Informatiker*innen, Hacker*innen) möglich, die vielleicht nicht zu einer klassischen Zielgruppe von Kulturinstitutionen gehört.

Durch den CdV wurden Netzwerke mit dem Publikum und regionalen Partnern in digitalen Fragen ausgebaut und gestärkt. Auch der Kontakt mit der kreativen (digitalen) Wirtschaft profitierte davon. Ebenso ist die Vernetzung mit Veranstaltungspartnern hervorzuheben, da digitale Herausforderungen nur als Teamplayer auf Landesebene zu bewältigen sind.

Ausblick

Seit neustem können sich Projektteams, die an Coding da Vinci teilgenommen haben, für ein Stipendium bewerben. Diese unterstützen Teilnehmende gezielt dabei, ihre im Rahmen von Coding da Vinci-Hackathons entstandenen Projektideen weiterzuentwickeln – im Team oder als Einzelperson. Die Stipendiaten erhalten dazu drei Monate lang jeweils 1.250 Euro/Monat

als Unterstützung. Diese können sie in die Weiterentwicklung ihrer Projekte investieren. Darüber hinaus nehmen sie an individuell zugeschnittenen Workshops und Coachings teil, die ihnen neue Skills im Hinblick auf ihre Projekte vermitteln. Die genauen Bedingungen und Informationen zur Antragstellung sind hier zusammengestellt:

<https://codingdavinci.de/stipendien/>

Das Format CdV wird weiter fortgeführt, so wurde bereits bei der Preisverleihung der nächste Kultur-Hackathon angekündigt. Mit Coding da Vinci Saar-Lor-Lux 2020 werden nun zum ersten Mal auch Institutionen außerhalb Deutschlands in das Projekt mit einbezogen. Und auch Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet geht in gewisser Weise weiter, sind doch für die Kulturinstitutionen nützliche und anwendbare Projekte entstanden, die in weiterer Zusammenarbeit resultierten, wie zum Beispiel die des Industriemuseums mit dem Team von webAREi.

Projektteam

Projektleitung: Konrad Gutkowski, LWL-Industriemuseum
Vertretung: Anja Hoffmann, LWL-Industriemuseum
Projektmanagement: Felix Hartelt
Veranstalterteam: Kathinka Engels (Projektassistentin), LWL-Industriemuseum
Ernesto Ruge (Datenmanager)
Stephan Althaus, LWL-Kulturabteilung
Inke Arns, Hardware MedienKunstVerein
Jana Duda, Kulturbüro OWL
Laura-Marie Krampe, LWL-Medienzentrum
Dustin Siebert, LWL-Industriemuseum
Kathrin Strotmann, Kulturbüro Münsterland e.V.
Charlotte Tornes, LWL-Industriemuseum

Danksagung

Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019 wurde möglich durch die inhaltliche wie auch finanzielle Förderung von: Deutsche Digitale Bibliothek (DDB), Open Knowledge Foundation Deutschland, Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS), Wikimedia Deutschland sowie der Förderung im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes. Außerdem gilt unser Dank unseren Partnern: Kulturbüro OWL, Kulturbüro Münsterland e.V., Hardware MedienKunstVerein, LWL-Medienzentrum, LWL-Kulturabteilung und anynine. Für das Bereitstellen von Räumlichkeiten danken wir: Der Akademie für Theater und Digitalität, BINARIUM Dortmund, FabLab Münster und der Universitätsbibliothek der Ruhr-Universität Bochum.

Und natürlich wäre dieser Hackathon nicht zustande gekommen ohne die kreativen Teilnehmer*innen. Danke!

Lizenzen

Text: Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet, CC BY 4.0

Fotos: Kick-Off: Uwe Grunwald, CC BY 3.0

Preisverleihung: Annette Hudemann, CC BY 4.0

Graphic Recording: Silvia Dierkes, CC BY 4.0

Anhang

Medienpräsenz (Auswahl)

Radio

WDR 5 Radio Scala

Print:

kultur.west

Westfalenspiegel

<https://d-nb.info/1196978506/34>

<https://docplayer.org/153338382-Wirtschaft-suedwestfaelische-frauen-in-der-wirtschaft-heimat-shoppen-pruefer-aus-leidenschaft.html>

Online

<https://www.cologne.io/kultur-hackathon-coding-da-vinci/m>

<https://detlefsnotizblog.blogspot.com/2019/10/coding-da-vinci-bringt-kultur-und.html>

<https://www.hsozkult.de/event/id/termine-40880>

<https://www.ruhr-guide.de/ruhrstadt/dortmund/kultur-hackathon-coding-da-vinci/26729,0,0.html>

<http://www.informationsdienst.ruhr/aktuell/detail/archiv/2019/july/artikel/hackathon-coding-da-vinci-bringt-kultur-und-technik-zusammen.html>

<https://westfalium.de/2019/07/12/kultur-hackathon-kommt-nach-westfalen/>

<https://www.westfalenspiegel.de/erster-kultur-hackathon-in-westfalen/>

https://www.lwl.org/pressemitteilungen/nr_mitteilung.php?urlID=48415

Deutschedigitalebibliothek.de

Twitter

<https://www.kulturwest.de/inhalt/die-daten-sind-frei/>

<https://www.youtube.com/watch?v=LmbTP7IkIfY>

<https://www.youtube.com/watch?v=LmbTP7IkIfY>

<https://blog.ostwestfalen.ihk.de/innovation-technologie/kultur-hackathon-kommt-nach-westfalen-coding-da-vinci-bringt-kultur-und-technik-zusammen/>

https://www.nrw-kultur.de/wp-admin/wp-content/uploads/2014/09/Dokumentation_OWL_Kulturkonferenz_2019_web.pdf

<https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/content/journal/aktuell/von-bibeln-bergbau-und-warum-siegen-ein-rubensmuseum-hat-das-kick-coding-da-vinci-westfalen-ruhrgebiet-dortmund/>

<https://www.codefor.de/advent19/11/>

<https://www.die-glocke.de/lokalnachrichten/regionales/Der-Kultur-den-Weg-in-digitale-Welten-ebnen-ba1dcb89-c494-40b0-a822-24703819fc36-ds>
<https://blog.wikimedia.de/2019/12/13/entspannende-industrieklaenge-demokratie-fuer-kinder-und-visualisiertes-fachwerk-kultur-hackathon-coding-da-vinci-westfalen-ruhrgebiet/>

Partner Websites

<https://www.muensterland.com/kultur/eigene-projekte/coding-da-vinci/>
<https://www.hmkv.de/news-en/news-details/hmkv-is-co-organiser-of-coding-da-vinci-westfalen-ruhrgebiet.html>
<https://www.ostwestfalen-lippe.de/kultur10/anmeldung-infoveranstaltung-coding-da-vinci-westfalen-ruhrgebiet-2019.html>

Museum and Culture event calendars

https://www.einstieg-informatik.de/index.php?article_id=1395
<https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/content/ueber-uns/termine/preisverleihung-dortmund-coding-da-vinci-westfalen-ruhrgebiet/>
<https://www.ostwestfalen-lippe.de/kultur10/anmeldung-infoveranstaltung-coding-da-vinci-westfalen-ruhrgebiet-2019.html>
<https://bauhauslvr.hypotheses.org/4214>
<https://www.evensi.de/infoveranstaltung-coding-vinci-westfalen-ruhrgebiet-2019-unster-digital-hub-unsterland-fablab/308228175>
<https://www.hsozkult.de/event/id/termine-40880>