

Coding da Vinci: Hackathon Kulturowy

Zdigitalizowane - a co potem?

Coding da Vinci to pierwszy hackathon kulturowy w Niemczech. Od 2014 roku Coding da Vinci łączy programistów, projektantów, artystów i graczy z przedstawicielami instytucji kultury, w celu wspólnego opracowywania nowych, kreatywnych aplikacji z udziałem otwartych danych kulturowych.

Ponowne wykorzystanie zdigitalizowanych zbiorów otwiera nowe pola działania dla instytucji kultury, ich gości oraz nowych grup użytkowników. Celem Coding da Vinci jest nie tylko utworzenie i wzmocnienie sieci społeczności obeznanej z technologią i kochającej kulturę, ale przede wszystkim kreatywne wykorzystanie możliwości technicznych, z danymi, które znajdują się w naszym cyfrowym dziedzictwie kulturowym. Zimą 2022 roku Coding da Vinci po raz pierwszy odbędzie się w trójkącie graniczących ze sobą państw: Czech, Polski i Niemiec. Serdecznie zapraszamy Państwa do udziału w wydarzeniu z otwartymi danymi kulturowymi z Waszej instytucji.

W ciągu ostatnich siedmiu lat w ramach Coding da Vinci 2000 uczestników wdrożyło 160 aplikacji, wykorzystując około 400 zestawów danych z prawie 300 instytucji kultury. Projekty te charakteryzują się niezwykłą różnorodnością i wysoką wiedzą techniczną. Obejmują one zarówno aplikacje mobilne i strony internetowe, jak i interaktywne instalacje, aplikacje rzeczywistości rozszerzonej, a nawet prototypy urządzeń. Ponadto możliwości nawiązywania kontaktów w okresie trwania projektu zaowocowały licznymi długoterminowymi wspólnymi działaniami.

Cieszymy się każdej instytucji kultury, która chciałaby wziąć udział w **Coding da Vinci Ost³ 2022** ze swoimi otwartymi danymi i darmowymi treściami. Serdecznie zapraszamy na jedno z wydarzeń informacyjnych dla dostawców danych w dniu 29.09. w SLUB Dresden lub online w dniu 05.10. lub 07.10.2021. W kolejnym kroku będziecie Państwo mieli okazję zaprezentować swoje dane uczestnikom ze sceny deweloperskiej na inauguracji w SLUB Dresden w dniu 12./13.02.2022 i wspólnie z nimi opracować pomysły na nowe aplikacje. Będą one następnie wprowadzane w życie w 7-tygodniowej fazie sprintu. W dniu 02.04.2022 r. wszystkie wyniki zostaną zaprezentowane publiczności podczas ceremonii wręczenia nagród. Jeśli, ze względu na pandemię koronawirusa, spotkania bezpośrednie nie będą mogły odbyć się zgodnie z planem, spotkania się wirtualnie.

Chcesz wziąć udział? Wesprzemy Cię w kwestiach technicznych lub organizacyjnych wszelkiego rodzaju i chętnie doradzimy Ci osobiście. Skontaktuj się z nami do 21.09.2021 poprzez [formularz rejestracyjny](#) (dostępny również na stronie [Coding da Vinci](#)) na jedno z wydarzeń

Coding da Vinci East³ 2022

HARMONOGRAM DLA DOSTAWCÓW DANYCH do 21.09.2021

Rejestracja na jedno ze spotkań informacyjnych Coding da Vinci

29.09., 05.10., 7.10.2021

Spotkania informacyjne dla zainteresowanych instytucji kultury

21.01.2022

Zbiory danych trafiają do sieci, a ich opisy są dostępne na stronie internetowej Coding da Vinci

12./13.02.2022

Prezentacja danych podczas Kick-off-meeting

02.04.2022

Prezentacja projektów na ceremonii wręczenia nagród Coding da Vinci

informacyjnych dla instytucji kultury z Saksonii, Polski i Czech:

- **29.09.2021** o godz. 14.00 w SLUB Dresden (spotkanie bezpośrednie w języku niemieckim)
- **05.10.2021** o godz. 10.00 online (spotkanie w języku niemieckim i czeskim)
- **07.10.2021** o godz. 14.00 online (spotkanie w języku niemieckim i polskim).

Tam spotkasz innych zainteresowanych, zadasz pytania, uzyskasz szczegółowe informacje na temat przebiegu hackathonu kulturalnego i tego, jak możesz zostać dostawcą danych Coding da Vinci.

Organizatorami Coding da Vinci Ost² 2022 są Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (Projekträger) | c2d3 Chaos Computer Club Dresden | Konglomerat Dresden | Make More, Praha | Medienkulturzentrum Dresden | Moravská zemská knihovna, Brno | Sächsisches Landeskuratorium Ländlicher Raum | Schlösserland Sachsen | Second Attempt, Görlitz | Serbski Institut/Sorbisches Institut Bautzen | Staatliche Kunstsammlungen Dresden - Landesstelle für Museumswesen | Stadtarchiv Meißen | Technische Universität Dresden, Fakultät Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften | Uniwersytet Wrocławski.

Coding da Vinci – Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digIS), der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Seit 2019 wird es gefördert im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes.

Jeśli masz dodatkowe pytania, nie wahaj się z nami skontaktować!

Osoba kontaktowa dla projektu:

Anne Liebscher

Koordynator projektu Coding da Vinci Ost³ 2022

anne.liebscher@slub-dresden.de

www.codingdavinci.de