

CODING DAVINCI

SCHLESWIG-HOLSTEIN

In S-H, Vielsprachenland
und Transitregion

beginnt ein
neuer Dialog

Platt, Friesisch,
+ PHP & Ruby

Zwischen Kulturaffiner
Community

Kulturerben-
institutionen
Museen, Bibliotheken....

& Technikaffiner
Community

MakerSpaces
Fachhochschulen
& Co

open access

"Wir wollen Daten teilen und
zum Sprechen bringen!"

Dein
neuer Koog
ist ein fesselnd
Werk...

Je, den
Düvel ook,
c'est la question...

MOIN!



@karlcdamke

Projektbericht Coding da Vinci Schleswig-Holstein 2021

Ziele

Die Ziele von Coding da Vinci Schleswig-Holstein 2021 knüpfen an die vorangegangener Hackathons an:

- Wert digitaler Kulturdaten in Schleswig-Holstein für alle sichtbar machen;
- Gemeinsam mit Nutzer:innen mehr über offene Kulturdaten und deren Nachnutzung lernen;
- Open-Data- und Creative-Tech-Communities und digitale Nutzerinnen und Nutzer kennen lernen;
- Für Verbreitung offener Kulturdaten in Schleswig-Holstein sorgen und ihre Anwendungsmöglichkeiten ausloten.

Ausgangssituation

Auch Coding da Vinci Schleswig-Holstein 2021 musste aufgrund der Einschränkungen durch die Covid-19-Pandemie ausschließlich online durchgeführt werden. Die Datenberatung erfolgte aufgrund der Pandemie-Bedingungen nur per Videokonferenz, E-Mail und Telefon, für die Kommunikation mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmer kam noch ein Chat hinzu. Insgesamt ist das natürlich schade, da dadurch das Ziel der Vernetzung von Entwicklerinnen und Entwickler, Kreativen und der Open Data/Open Source-Community mit Kultureinrichtungen nur bedingt zu erreichen war.

Dennoch stieß die Veranstaltung auf großes Interesse: 70 Kulturinstitutionen informierten sich bei den Onboarding-Videokonferenzen, 35 Kulturinstitutionen stellten letztlich 54 Datensets zur Verfügung. Damit wurde das Thema „Offene Kulturdaten“ in Schleswig-Holstein deutlich vorangebracht. Zeitgleich startete das offizielle Open Data-Portal des Landes Schleswig-Holstein unter <https://opendata.schleswig-holstein.de/dataset>, auf dem die Kulturinstitutionen auch zukünftig dauerhaft ihre offenen Kulturdaten bereitstellen können.

Etwa 90 Teilnehmerinnen und Teilnehmer hatten sich zum Kick-Off angemeldet, daraus entstanden elf Projektteams mit 40 Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Überraschend war, dass es sich überwiegend um Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus dem Kultur- und Design-Bereich handelte. Programmierkenntnisse waren nur bei wenigen vorhanden. Diese besondere Herausforderung haben alle Teams kreativ in unterschiedlicher Weise gelöst, so dass alle 11 Projekte bei der Preisverleihung vorgestellt werden konnten. Das Ziel einer weiteren Verbreitung der Coding da Vinci-Idee wurde so auf überraschende Weise erreicht.

Umsetzung aller Veranstaltungen mit Open Source-Werkzeugen

Um den Geist von Coding da Vinci auch auf dieser Ebene zu verwirklichen – und aus Datenschutzgründen – hatte sich die Projektkoordination vorgenommen, auch bei der Umsetzung der Veranstaltung möglichst ausschließlich lokal gehostete Open Source-Werkzeuge einzusetzen:

- Nextcloud: Alle für die Projektkoordination notwendigen Daten wurden den Beteiligten während der gesamten Veranstaltungsdauer mithilfe einer eigenen Nextcloud-Instanz zur Verfügung gestellt. Auch die Beratung der Kulturinstitutionen bei der Auswahl und Finalisierung ihrer Daten erfolgte mit Hilfe dieses Dienstes. Das hat durchgehend problemlos funktioniert.
- Pretix: Die Anmeldungen zu allen Veranstaltungen wurden mit Pretix erfasst und verwaltet. Die Plattform wurde von der rami.io GmbH, Heidelberg, zur Verfügung gestellt.
- Jitsi war für alle vorbereitenden Videokonferenzen und bei der Datenberatung ein gut funktionierendes Werkzeug, sofern die Netzanbindung der Beteiligten ausreichte, was leider nicht immer der Fall war. Zur Verfügung gestellt wurde der Dienst vom Land Schleswig-Holstein.
- Big Blue Button (BBB) als Konferenzsoftware: Die Lernkurve bei der Organisation einer Online-Konferenz ist steil, das wurde beim Kick-Off gelegentlich deutlich. Die Preisverleihung hat dann perfekt funktioniert. Zur Verfügung gestellt wurde der Dienst vom Land Schleswig-Holstein und vom Lübecker Hackspace Chaotikum e.V..
- Mattermost zur Kommunikation während der Sprintphase: Ein Bildungsträger der Kieler Community stellte den Chat-Server mit integrierten Videokonferenzräumen zur Verfügung. Er wurde von den Teilnehmerinnen und Teilnehmer gut angenommen. Alle konnten so – auch teamübergreifend – jederzeit miteinander ins Gespräch kommen. Den Kulturinstitutionen blieb die Chat-Kommunikation erwartungsgemäß meist fremd.
- Gitlab: Die Gitlab-Instanz wurde vom Lübecker Hackspace Chaotikum e.V. zur Verfügung gestellt und von allen Teilnehmer:innen benutzt. Das hatte den Vorteil, dass alle Projekte während des Hackathons (und auch danach) an einem Ort lagen und der Austausch erleichtert wurde. Wichtig war es vor allem, weil fast alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer keine Vorerfahrungen in der Nutzung von Git hatten und es in der lokalen Gitlab-Instanz einfacher war, bei Schwierigkeiten zu helfen.
- Die Abstimmung über den Publikumspreis erfolgte mit „Nuudel“ von Digitalcourage und dem Dienst <https://kurzelinks.de>.

Alle Werkzeuge haben sich bewährt.

Onboarding und Datenberatung

Im November/Dezember 2020 und Januar 2021 fanden vier virtuelle Onboarding-Veranstaltungen statt, zu denen mehr als 400 schleswig-holsteinische Kulturinstitutionen aller Sparten eingeladen waren. Etwa 70 Institutionen nahmen an den Onboardings teil.

Siebzig Kulturinstitutionen wurden im Anschluss an die vier Onboarding-Veranstaltungen in Einzel-Videokonferenzen und telefonisch bezüglich ihrer Daten beraten, über dreißig davon wurden vertiefend beraten. Dabei wurden die vorhandenen digitalen Datenbestände durchgesehen, ihre Eignung zur Veröffentlichung sowie Hinderungsgründe und Verbesserungsvorschläge besprochen und Fragen der Kulturinstitutionen beantwortet. Außerdem wurden im Nachgang der Datenveröffentlichung zehn Interviews mit Kulturinstitutionen geführt. Einen ausführlichen Bericht von Frank Bartels fügen wir diesem Projektbericht bei.

Die Bereitstellung der Kulturdaten für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erfolgte nach Wahl der bereitstellenden Kulturinstitutionen auf zwei Wegen:

- im offiziellen Open Data-Portal des Landes Schleswig-Holstein unter <https://opendata.schleswig-holstein.de/dataset>
- auf der Nextcloud-Instanz der Coding da Vinci-Geschäftsstelle unter <https://codingdavinci.de>

Kick-Off

Ursprünglich bestand die Hoffnung, dass der Kick-Off am 24./25. April 2021 vor Ort stattfinden können würde, aber aufgrund der Dauer der Pandemie-Welle im Frühjahr 2021 blieben die Corona-Maßnahmen bestehen und es musste auf eine reine Online-Veranstaltung umgestellt werden.



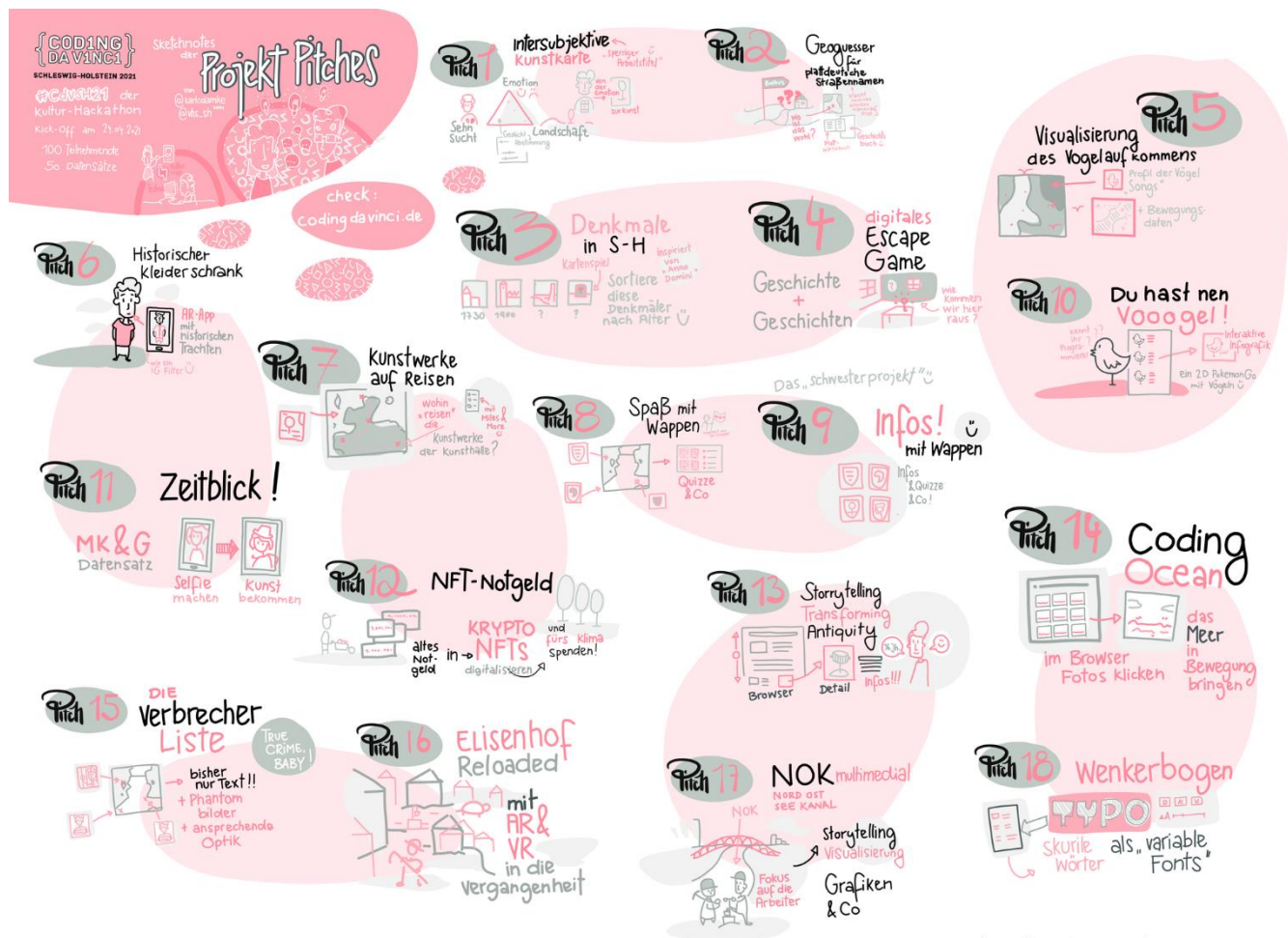
Die Veranstaltung wurde aus dem Fernsehstudio des Offenen Kanals Schleswig-Holstein von der Poetry-Slammerin Selina Seemann und dem Poetry-Slammer Björn Högsdal moderiert. Die Begrüßung durch Berit Johannsen und Martin Lätzel von der Schleswig-Holsteinischen Landesbibliothek, die Grußworte von Kulturministerin Karin Prien und von Hortensia Völckers, künstlerische Vorständin der Kulturstiftung des Bundes, sowie die Kurzpräsentationen der Kultureinrichtungen wurden live auf der Webseite des Offenen Kanals und im virtuellen Konferenzraum in Big Blue Button gestreamt.

Der Konferenz-Teil des Kick-Offs wurde nicht öffentlich gestreamt und begann mit einer „Kennenlernstunde“, in der die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bunt

zusammengewürfelt in Breakout-Rooms gelenkt wurden und sich dort einander vorstellen konnten. Dies war wichtig, um die Anonymität der Online-Situation zu durchbrechen.

Nach der Kurzpräsentation der Datensets hatten die Kulturinstitutionen Gelegenheit, ihre Daten in einzelnen virtuellen Konferenzräumen ausführlicher vorzustellen und mit den Konferenzteilnehmerinnen und Konferenzteilnehmer ins Gespräch zu kommen. Danach bestand in allen Räumen Gelegenheit zur Ideenfindung und zu ersten Absprachen.

Hieraus resultierten zunächst 18 Projekt-Pitches, die live in Sketchnotes von Karl Damke (Landesverband der Volkshochschulen Schleswig-Holsteins) festgehalten wurden. Eine 19. Idee kam erst am Sonntag dazu und konnte daher leider nicht mitgezeichnet werden. Der Rest des Abends war dem virtuellen Teambuilding und Netzwerken gewidmet.



Sketchnotes: Karl Damke, Lv vhs S-H

Am Kick-Off-Sonntag hatten die Konferenzteilnehmerinnen und Konferenzteilnehmer die Wahl, ob sie mit der Umsetzung ihrer Projektideen beginnen oder an einer der folgenden Input-Sessions teilnehmen wollten:

- Jens Bemme: Open Data in Kultureinrichtungen
- CdV-Stipendiat Benjamin Steinfeldt: „Majorelle Mystery“: Spieleentwicklung m. Godot

- CdV-Stipendiatinnen Katja Rempel, Catharina Grözinger, Sandra Kraemer und Nina Jäger: „How to: Spiele zur Kunst“: Spieleentwicklung mit p5.js
- Julian Schulz und Linus Kohl: Vorstellung des Digital Humanities Virtual Laboratory der LMU München
- Maren Hachmann: Einführung in Git: Dieser Workshop wurde während der Sprintphase begleitend fortgesetzt.

Sprintphase

Nach dem Kick-Off waren neun Teams startbereit, in den folgenden Tagen kamen noch zwei weitere Teams dazu. Die Teammitglieder rekrutierten sich überwiegend aus mit Coding da Vinci kooperierenden Lehrveranstaltungen an der Muthesius Kunsthochschule Kiel und der Fachhochschule Kiel. Hinzu kamen einzelne Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die Coding da Vinci bereits aus der Vergangenheit kannten. Breit gestreute E-Mail-Verteiler an den Schulen und Hochschulen Schleswig-Holsteins haben sich demgegenüber als wenig wirksam erwiesen.

Während der sechswöchigen Sprintphase hatten die Teams jeweils am Dienstagabend die Gelegenheit, sich in einem offenen Meeting auszutauschen und Fragen an die Projektleitung zu stellen.

Am 11. Mai 2021 gab es stattdessen eine weitere Input-Session, in der Dr. Angela Huang (Forschungsstelle für die Geschichte der Hanse und des Ostseeraums am Europäischen Hansemuseum Lübeck) Transkribus vorstellte, ein System zur automatischen Texterkennung historischer Handschriften. Dies stieß auf reges Interesse bei Kulturinstitutionen.

In den letzten drei Tagen der Sprintphase haben die Teams ihre Projekte in längeren Gesprächen den Jury-Mitgliedern vorgestellt und die Jury hatte die Gelegenheit zu Nachfragen. Auf diese Weise war es trotz der Online-Durchführung möglich, den direkten Austausch zwischen Jury und Teams herzustellen.

Die Jury

Zur Mitwirkung in der Jury hatten sich bereit erklärt:

- Dr. Anette Froesch, Corporate Social Responsibility, IB.SH Kiel
- Prof. Dr. Moreen Heine, Professorin für E-Government und Open Data Ecosystems, Universität zu Lübeck
- Prof. Frank Jacob, Professor für Interface Design, Muthesius Kunsthochschule
- Prof. Dr. Rita Müller, Direktorin des Museums der Arbeit, Stiftung Historische Museen Hamburg
- Dr. Jörg Nickel, Referatsleiter „Digitaler Wandel“, Staatskanzlei des Landes Schleswig-Holstein

Preisverleihung

Auch die Preisverleihung am 11. Juni 2021 musste online durchgeführt werden. Als Studio diente diesmal der Saal im Schleswig-Holsteinischen Landtag, der eigentlich als Ort der Veranstaltung vorgesehen gewesen war. Das Live-Streaming übernahm wieder der Offene Kanal Schleswig-Holstein. Die Teams waren in einer Big Blue Button-Konferenz zugeschaltet und wurden für ihre Projektvorstellung und für die Preisübergabe jeweils in den Live-Stream zugeschaltet.

Nach der Vorstellung aller Projekte zog sich die Jury in ihren virtuellen Beratungsraum zurück, während die Zuschauerinnen und Zuschauer über den Publikumspreis abstimmen konnten.

Anschließend hielt Merete Sanderhoff, Kuratorin am Statens Museum for Kunst, Kopenhagen, die Keynote, in der sie die Chancen, die offene Kulturdaten für die Vermittlung des Kulturelle Erbes bieten, herausstellte. Den Abschluss bildete die virtuelle Übergabe der Preise an die ausgewählten Teams.



Auszeichnungen

Hauptpreise

- Beste Gestaltung: „[Vogelkieker](#)“ – App mit Vogeldaten des Erlebniszentrums Naturgewalten Sylt

Preis: Führung durch das Landesmuseum Schloss Gottorf mit Einblick „hinter die Kulissen“ in Werkstatt und Magazin

- Bestes Spiel: „[Numisma](#)“ – Spiel zum Studentenleben im 19. Jahrhundert mit Daten verschiedener Institutionen

Preis: Führung durch die erhaltenen Gropius-Bauten der Christian-Albrechts-Universität Kiel: Alte Universitätsbibliothek und Zoologisches Museum

- Beste Visualisierung: „[Ephemeral](#)“ – Notgeldscheine des Stadtarchivs Rendsburg als Non Fungable Tokens

Preis: Teilnahme an den Filmby Aarhus Game Screenings des Waterkant-Festivals

- Beste Multimedia-Umsetzung: „[Schaufel und Schweiß](#)“ – Fotos des Maritimen Viertels zur Baugeschichte des Nord-Ostseekanals

Preis: Reproduktion eines Bildes aus der landesgeschichtlichen Sammlung nach Wahl jedes Teammitglieds, mit Passepartout, Rahmen und Ortsbesuch

- Publikumspreis: „[Historischer Kleiderschrank](#)“ – Trachten- und Uniformbilder virtuell Anziehen

Preis: Gesegelte Stadtrundfahrt im Kutter

Sonderpreise

- Sonderpreis für Coderinnen und Coder: Bezahltes Praktikum bei Dataport für den Programmierer des Projekts „[Intersubjektive Kunstkarte](#)“

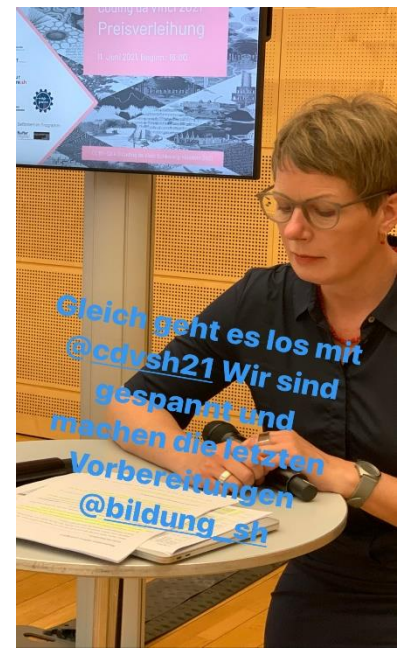
- Sonderpreis für Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler:

Mentoring mit erfahrenen Spieleentwicklerinnen und Spieleentwicklern der IFgameSH für die Programmiererin des Projekts „[Numisma](#)“

Öffentlichkeitsarbeit und Medienresonanz

Die Öffentlichkeitsarbeit erfolgte im Vorfeld durch Berichterstattung, während der Durchführung hauptsächlich durch Social Media (Twitter und Instagram). Bedingt durch das Onlineformat war die Medienresonanz bei den „klassischen“ Medien weitaus geringer, als das Thema erwarten ließ.

- Pressemitteilung vom 16. Juni 2021
- Pressemitteilung vom 6. April 2021
- Logo Coding da Vinci Schleswig-Holstein 2021
- Grafik mit Kacheln und Logo (quer)
- Grafik mit Kick-Off-Ankündigung
- Flyer mit Infos und Logos zur Datengeber-Akquise
- Flyer mit Infos und Logos zur Teilenehmer-Akquise
- Schleswig-Holsteinische Landeszeitung vom 29. April 2021
- Bericht in den Kulturpolitischen Mitteilungen 174, S. 106f



Nachhaltigkeit

Selbstverständlich sah sich Coding da Vinci in Schleswig-Holstein der Nachhaltigkeit verpflichtet. Das galt zum einen für eine Durchführung mit einem Minimum an Mobilitätskosten, zum anderen aber mit der klaren Perspektive, dass es substanzielle Kontinuitäten für Open Data im Land gibt. Gemeinsam mit dem MELUND (Ministerium für Energiewende, Landwirtschaft, Umwelt, Natur und Digitalisierung des Landes Schleswig-Holstein) wurden die Datengeberinnen und Datengeber beim Daten-Clearing beraten und stellten die Daten auch langfristig für das Open Data-Portal zur Verfügung. Eine Evaluation während des Prozesses ergab Rahmenbedingungen für die weitere Verwendung offener Daten aus dem Kulturbereich auch zukünftig. Auch einige der angefangenen Projekte werden weitergeführt. In diesem Sinne hat der Hackathon langfristig etwas für offene Kulturdaten im Land bewirkt.

Datengeber und Datensets

Antikensammlung Kiel
Die Lübecker Museen
Dithmarscher Landesmuseum

FACTORY Theater Produktionen

Forschungsstelle für die Geschichte der
Hanse und des Ostseeraums am
Europäischen Hansemuseum Lübeck

Gemeindearchiv Timmendorfer Strand	Schloss Reinbek, Stadt Reinbek	Theodor-Storm-Gesellschaft
Hebbel-Museum Wesselburen	SHMH Altonaer Museum	Universitätsbibliothek Kiel
Historisches Seminar der CAU Kiel	Stadtarchiv Brunsbüttel	Verein für Computergenealogie
Industriemuseum Elmshorn	Stadtarchiv Kiel	Verein für Sammlung und Erhalt historischer Gegenstände e.V., Haselau
Klaus-Groth-Gesellschaft und Klaus-Groth- Museum	Stadtarchiv Rendsburg	zusammen mit Integrierter Station Unterelbe (ISU), Haseldorf
Kreisarchiv Stormarn	Stadtarchiv Wedel	ZBW – Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft Kiel/Hamburg
Kunsthalle zu Kiel	Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf – Freilichtmuseum Molfsee	zeitTor – Museum der Stadt Neustadt in Holstein
Maritimes Viertel – Kultur am Kanal e. V.	Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf – Museum für Archäologie	Zentrum für Baltische und Skandinavische Archäologie (ZBSA)
Naturgewalten Sylt	Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf – Museum für Kunst und Kulturgeschichte	
Niederdeutschsekretariat		
Nordfriisk Instituut		
Open Data-Leitstelle Schleswig-Holstein		
Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek		

Diese Datengeber stellten insgesamt 54 Datensets unterschiedlichster Art zur Verfügung, die auf <https://codingdavinci.de/de/daten> unter dem Tag "Schleswig-Holstein 2021" abrufbar sind.

Liste der Projekte

Details zu den Projekten finden sich auf dieser Seite <https://codingdavinci.de/de/projekte> unter dem Tag "Schleswig-Holstein 2021".

Titel	Beschreibung	Datensätze
Numisma	Dieses Rätselspiel bietet die Möglichkeit, interaktiv verschiedene Datensets zu erleben. Mit Spielspaß kombiniert, erlebt jede*r ein Stück Geschichte.	Daten des Museums für Archäologie Schloss Gottorf, der Universitätsbibliothek Kiel und des Kreisarchivs Stormarn
Schaufel und Schweiß	Arbeitergeschichten vom Nord-Ostsee-Kanal	125 Jahre Nord-Ostsee-Kanal (Maritimes Viertel – Kultur am Kanal e. V.)
Historischer Kleiderschrank	Die Benutzer*innen können mit Hilfe unserer AR-App in die Trachten aus unterschiedlichen Jahrhunderten und Regionen schlüpfen.	Gesammeltes Europa (Lübecker Museen), Historische Trachten und Uniformen aus dem Grafikbestand der SHLB, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg Sammlung Online
Ephemeral	Wir schenken ehemaligem Notgeld durch die Aufbereitung der Scheine als NFT-Kunstwerke erneut einen Wert.	Notgeldsammlung (Stadtarchiv Rendsburg)
Spaß mit Wappen	Verschiedene Visualisierungen und Spiele (z.B. Quiz) zu den Wappen in einer Webapplikation	Kommunale Wappenrolle Schleswig-Holstein
Vogelkieker	Kiek mol! Wir visualisieren das Vogelaufkommen auf der Insel Sylt. Entdecke die Vogelarten und lerne sie kennen.	Vogelfotos und Vogelzählzeiten des Erlebniszentrums Naturgewalten Sylt
Münzschatz von Westerland	Eine interaktive Installation, um den Münzschatz von Westerland zu erkunden.	Schatzfund von Westerland (Museum für Archäologie Schloss Gottorf)
archiv criminalis	Gelangweilt von den heutigen Verbrechen? Dann schau doch lieber mal, was es im 19. Jahrhundert für spannende Verbrechen zu entdecken gibt.	Verbrecherlisten aus dem 19. Jahrhundert (Verein für Computergenealogie)
The Brick Museum	Nimm dein Museum mit nach Hause. So in echt. Baue es mit der ganzen Familie nach und stelle es ins Kinder- oder Wohnzimmer.	Rohdaten aus dem 3D-Scan des Dithmarscher Landesmuseums
Intersubjektive Kunstkarte	Mit Hilfe der Intersubjektiven Kunstkarte oder kurz IK, soll dargestellt werden, was viele Subjekte in einem Bild erkennen.	Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg Sammlung Online
Kann KI mit offenen Daten kreativ sein?	Erkundung der aktuellen Möglichkeiten mit denen jede*r mit KI kreativ sein kann.	Verschiedene

Veranstalterteam



Unterstützer



Lizenzen

Text: Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek, CC BY-SA 4.0

Bilder: Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek, CC BY-NC 4.0

Titelgraik: © Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek

Graphic Recording: Karl Damke, CC BY-SA 4.0