PROJEKTBERICHT

{COD1NG DA V1NC1}

OST³ 2022

Impressum

Projektbericht

Coding da Vinci Ost[3] 2022

Kickoff - 19./20.03.2022

Preisverleihung – 30.04.2022

Dresden

www.codingdavinci.de

Organisers

Funded by

Funded by

Supported by

Founders

Bericht: Anne Liebscher

Ergänzungen: Dr. Konstantin Hermann, Jens Nauber

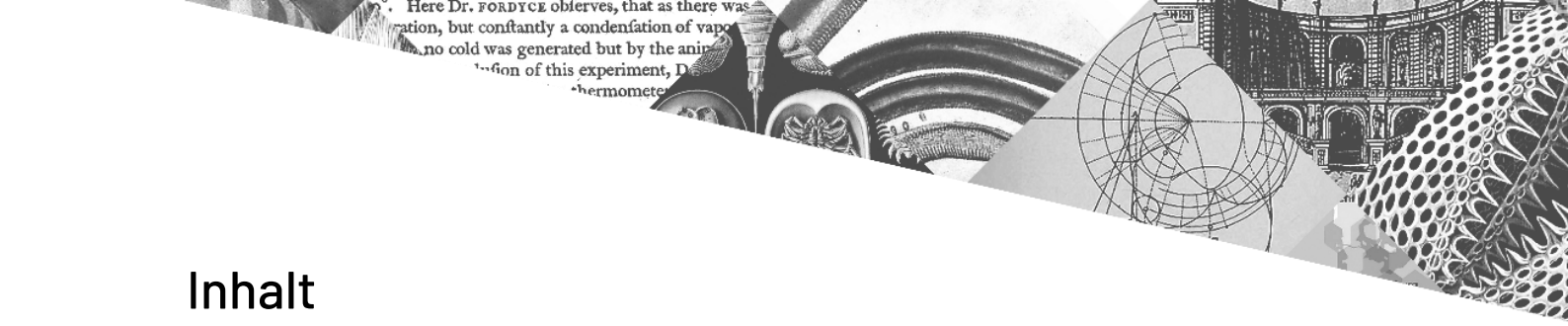
Visuelle Gestaltung: Sabine Hollmann

Fotos Kick-Off: Frank Janowski

Fotos Sprintphase: Sabine Hollmann

Fotos Preisverleihung: Marie Getta

Weitere Fotos von Coding da Vinci Ost[3] 2022 finden Sie auf Wikimedia Commons.

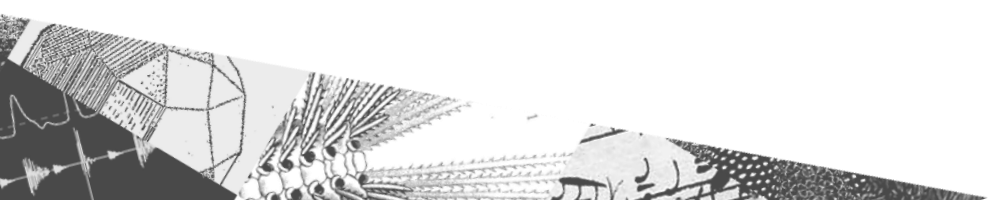


Inhalt

Zusammenfassung - Zahlen & Fakten 4
Zielstellung 4
Tätigkeitsbericht Projektkoordination 5
Menschen, Einrichtungen & Daten 12
- Organisationsteam 12
- Projektpartner 12
- Datengeber & Datensets 12
- Datenberater 15
- Mentoren 16
- Workshopleiter Kickoff 16
- Jury 16
- Gewinner, Preise & Sponsoren 17
- Förderer & Gründer 20

Projektphasen 21
- Akquise: Datengebende Kultureinrichtungen 21
- Informationsveranstaltungen 21
- Datenberatungen 21
- Teilnehmerakquise 22
- Kick-Off 22
- Sprintphase 26
- Preisverleihung 27

Sprache 29
Schwierigkeiten 31
Ergebnisse 33
Presse & Berichte 34
Feedback 37
Danksagung 40



Zusammenfassung - Zahlen & Fakten

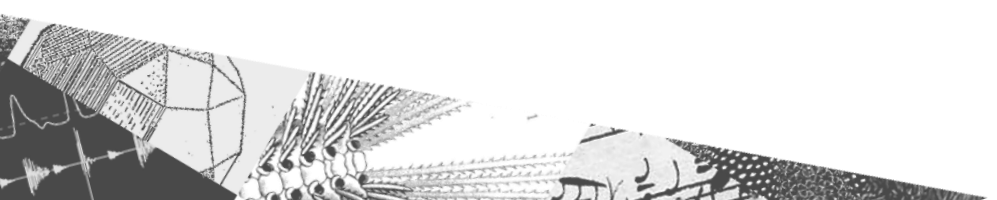
- 3 Informationsveranstaltungen für datengebende Kultureinrichtungen – 1x in Präsenz, 2x online, jeweils deutsch-tschechisch und deutsch-polnisch simultan verdolmetscht
- 43 Datensets von 40 Datengebern aus Deutschland, Tschechien und Polen
- Kickoff am 19./20.3., Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden – dreisprachig simultan verdolmetschte Hybridveranstaltung
- 6 Wochen Sprintphase mit 4 Online-Meetups und 1 hybriden Meetup im Coworkingspace Quartier22 in Dresden
- 20 Projektideen, an denen während der Sprintphase gearbeitet wurde, 17 eingereichte Projektideen aus Deutschland, Polen und Tschechien für das Finale
- Preisverleihung am 30.4., Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden – dreisprachig simultan verdolmetschte, gestreamte Veranstaltung
- 5 Preiskategorien & Gewinnerteams

Zielstellung

Neben dem vorrangigen Ziel aller Coding da Vinci-Hackathons, bisher nichtbeteiligte Kulturerbeeinrichtungen (GLAM) zu motivieren, Datensets zur Verfügung zu stellen und mit der Creative Tech-Szene zusammenzuarbeiten und damit zu einer Veröffentlichung und Verwendung von digitalen Kulturdaten beizutragen, sollte gemäß Antrag auf folgendes besonderer Wert gelegt werden:

- länderübergreifende Kooperation zwischen GLAM in Deutschland, Polen und Tschechien, was bisher kaum stattfand
- eigens Digitalisierung von bisher analog vorliegenden Sammlungen für den Hackathon
- Nachhaltigkeit durch Langzeitarchivierung und Einbindung der Makerszene
- Beteiligung der Wikiszene und Citizen Scientists
- Etablierung eines Netzwerks im Dreiländereck Ost, das auch nach der Preisverleihung weiter aktiv ist

(Bewertung der Zielerreichung, siehe: Ergebnisse)



Tätigkeitsbericht Projektkoordination

Im **Juni** und **Juli 2021** erfolgte die Einarbeitung der Projektkoordinatorin durch 5 Onboarding-Workshops mit der Coding-da-Vinci-Geschäftsstelle sowie SLUB-interne Absprachen. Darüber hinaus wurde Kontakt mit den Projektpartnern des Kulturhackathons Coding da Vinci Ost^3 2022 aufgenommen, welche seitdem regelmäßig über aktuelle Neuigkeiten informiert wurden. Eine aktive Rolle der Partnereinrichtungen in die Vorbereitung des Hackathons wurde während des gesamten Projektverlaufs mehrfach angeboten und wurde von einigen Partnern in unterschiedlichem Umfang angenommen. Weiterhin wurden verschiedene Online-Termine geplant und umgesetzt, u.a. Treffen der CdV-Arbeitsgruppe, Brainstorming-Meeting mit Projektpartnern zur Einbeziehung von Einrichtungen aus den Nachbarländern und der Makerszene. Coding da Vinci wurde zudem am 14.06. im Rahmen einer Online-Veranstaltung der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden und bei dem virtuellen Informationstag zum Landesdigitalisierungsprogramm am 15.07. präsentiert. Zudem wurden die geplanten Informationsveranstaltungen für Datengeber im September und Oktober bereits auf verschiedenen Ebenen angekündigt. Auch in weiteren Veranstaltungen, z. B. mit der Technischen Universität Dresden, wurde der Hackathon vorgestellt und beworben.

Im **August** lag der Schwerpunkt auf der Herstellung von regionalen Kooperationskontakten, einer detaillierten Planung der Datengeberakquise und schließlich der Recherche potentieller Datengeber mit anschließender Kontaktaufnahme sowie Projektpräsentationen. In Polen unterstützte der Projektpartner Piotr Malak von der Uniwersytet Wrocławski die Bewerbung von Coding da Vinci Ost^3 2022 sehr stark und übernahm in vielen Fällen die Kontaktaufnahme mit als Datengeber in Frage kommenden Einrichtungen. Auf tschechischer Seite war bereits eine Einrichtung in der Rolle Datengeber und Projektpartner in CdV Ost^3 involviert, zudem griff die Projektkoordinatorin auf ihre langjährigen Kontakte in der Tschechischen Republik zurück, über welche sie den Aufruf veröffentlichte, z.B. Deutsche Botschaft Prag.

Darüber hinaus wurden zahlreiche Termine initiiert und wahrgenommen, um den Hackathon sowohl durch interne Treffen voranzubringen (CdV-Arbeitsgruppe, Team der ÖA der SLUB, u.a.) als auch durch externe Projektpräsentationen weiter in die Öffentlichkeit zu tragen und Unterstützung einzuholen (z.B. bei Dr. Michael Anz, Projektleiter „Match Up" im Amt für Wirtschaftsförderung der Landeshauptstadt Dresden). Die grundlegenden Inhalte zum Regionalhackathon wurden auf der Coding da Vinci Ost^3 2022 Webseite veröffentlicht, es wurden Materialien zur Vorbereitung von Drucksachen gesammelt, ein intensiver Austausch mit der Coding da Vinci-Geschäftsstelle durch einen wöchentlichen Jour fixe wurde eingeführt, welcher bis zur Preisverleihung regelmäßig wahrgenommen wurde. Zudem wurden umfassende Vorbereitungen für die informative Veranstaltungsreihe für Datengeber getroffen (Suche nach tschechischen und polnischen Dolmetschern einschließlich persönlicher Treffen, Abstimmungen mit und Beauftragung von Übersetzern, Einholen von Informationen das Hygienekonzept der SLUB, Absprachen mit Kollegen und Kolleginnen der SLUB und des Chaos Computer Club Dresden (C3D2) zur inhaltlichen Veranstaltungsvorbereitung, u.ä.).

Im **September** und Anfang **Oktober** konzentrierten sich die Vorbereitungen auf die Planung und Organisation von 3 Informationsveranstaltungen für Datengeber („GLAM-Onboarding"). Die erste Veranstaltung fand in Präsenz am 29.09.2021 im Klemperersaal der SLUB Dresden statt, der zweite simultan verdolmetschte Termin am 05.10.2021 über Zoom für interessierte Museen, Bibliotheken, Archive und ähnliche Kultureinrichtungen aus Deutschland und Tschechien und am 07.10.2021 ein dritter Informationstermin, wieder mit Live-Verdolmetschung für deutsche und polnische potentielle Datengeber. Beteiligt waren neben der Projektkoordination Jens Nauber,

Annika-Valeska-Walzel (beide SLUB Dresden) und Robert Wartenberg (Projektpartner C3D2) in die Vorbereitung und als Vortragende. Den durchgeführten Info-Veranstaltungen gingen u.a. organisatorische Maßnahmen wie Organisation und Aufbau des Caterings, Einweisung von hausinternen Helfern, Beachtung coronamaßnahmenrelevanter Aspekte, technische Absprachen, die Vorbereitung des Klemperersaals mit Plakaten und Roll-Ups, eine Testung der Zoom-Einstellungen innerhalb der CdV-AG, der Entwurf einer Pressemitteilung für die ÖA der SLUB sowie Absprachen rund um deren Veröffentlichung sowie in übersetzter Form in Polen und Tschechien, Absprachen mit Übersetzern zu in polnischer und tschechischer Sprache benötigten Textmaterialien, Vereinbarungen mit den tschechischen und polnischen Dolmetschern und Zusendung relevanter Unterlagen zur Verdolmetschung der Veranstaltungen, Absprachen mit den Vortragenden sowie die Kommunikation mit den Vertretern der teilnehmenden Kultureinrichtungen voraus. Im Anschluss an die Veranstaltungen erhielten die Teilnehmer weitere Informationen wie den zeitlichen Ablaufplan für Datengeber, Übersichten zu geeigneten Daten sowie die verwendeten PowerPoint-Präsentationen, mit denen sie sich auf ihre Datenberatungstermine vorbereiten konnten, in deutscher, polnischer und tschechischer bzw. englischer Sprache und weitere organisatorische Nacharbeit wie Kommunikation mit der ÖA der SLUB sowie zu Rechnungen von im Rahmen der Veranstaltung in Anspruch genommenen Leistungen.

Zudem wurde im **Spätsommer** die Zusammenarbeit mit den Projektpartnern in Tschechien und Polen intensiviert, besonders durch ein Arbeitstreffen mit der Universitätsbibliothek in Breslau am 06./07.09., wodurch die Vorbereitungen der deutsch-polnischen Informationsveranstaltung nahezu reibungslos abliefen. Weiterhin nahm die Projektkoordinatorin an der Kick-Off-Veranstaltung von Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021 am 11./12.09. teil, um den Ablauf für die eigene Kick-Off-Veranstaltung von Coding da Vinci Ost^3 2022 in praktischer Umsetzung kennenzulernen und um Teilnehmer zu werben. Letzteres Ziel hatte auch die Teilnahme an der Konferenz des Chaos Computer Clubs „Datenspuren 2021" am 18.09. in Dresden, bei der die Anwesenden sowie Zuschauer per Live-Stream durch eine Projektpräsentation auf Coding da Vinci Ost^3 2022 aufmerksam gemacht und zur Teilnahme motiviert werden sollten.

Auch wurden weitere Schritte die Teilnehmerakquise betreffend eingeleitet – beispielsweise wurden die Teilnehmer eines anderen Dresdner Hackathons, des Open Data Camps, in Zusammenarbeit mit Herrn Dr. Michael Anz mit Informationen zu Coding da Vinci Ost^3 2022 versorgt. Mit dem Projektpartner Make More Prague wurde vorbesprochen, wie man eine Werbekampagne über deren Kanäle aufbauen müsste, um potenzielle tschechische Teilnehmer zu erreichen.

Bei der Bereitstellung der Datensets für Coding da Vinci Ost^3 2022 wurden die Institutionen zur Klärung inhaltlicher und technischer Fragen tatkräftig durch freiwillige Datenberater:innen unterstützt, sodass bis zum Stichtag am 03.12.2021 insgesamt 43 Datensets bereitgestellt werden konnten.

Im **Oktober** und **November** wurden mehrere Treffen der Arbeitsgruppe, mit der Coding da Vinci Geschäftsstelle und der Generaldirektion der SLUB zu folgenden Themen durchgeführt: Format des Kick-Off-Events, Veranstaltungsort, Verschiebung der Veranstaltungstermine wegen der aktuellen coronapandemiebedingten Situation. Es war zu dieser Zeit nicht absehbar, ob eine Präsenzveranstaltung im Februar durch die gesetzlich festgelegten Einschränkungen möglich sein würde, von Planungssicherheit konnte keine Rede sein. Da das Organisationsteam jedoch im

Hinblick auf die zahlreichen Nachteile einer Online-Variante des Kick-Off-Events, allen voran die stark eingeschränkten Möglichkeiten der länderübergreifenden und interdisziplinären Vernetzung bei digitalen Veranstaltungen, die Chance auf eine Präsenzveranstaltung nicht vollständig aufgeben wollte, kam die Idee einer Terminverschiebung zu dieser Zeit erstmals zur Sprache und wurde auf verschiedenen Ebenen diskutiert. Es wurden weitere Möglichkeiten den Veranstaltungsort betreffend abgeklärt, z.B. mit den Projektpartnern TU Dresden und dem Schlösserland Sachsen. Zur Terminverschiebung wurden zudem alle Partner von Coding da Vinci Ost[3] 2022 befragt, letztendlich sprach sich keine der Partnerinstitutionen gegen eine Verschiebung aus.

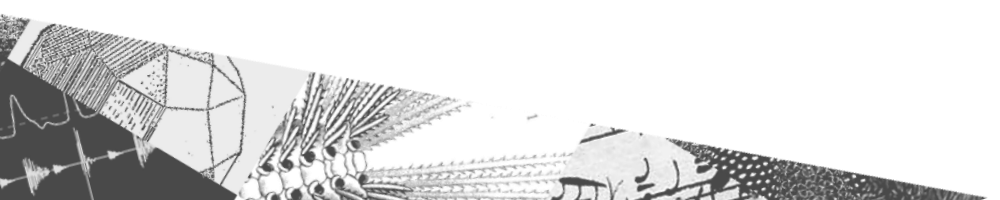
Auch Kulturinstitutionen, die im November noch ihr Interesse an einer Teilnahme bekundeten, wurden mit ersten Informationen versorgt, beraten und bei Eignung an das Team der Datenberater weitergegeben. Des Weiteren wurden erste Gespräche das Sponsoring von Preisen für die besten Teams betreffend aufgenommen (z.B. mit der Stadt Dresden) sowie Gespräche über Kooperationsmöglichkeiten zur Bewerbung des Hackathons geführt.

Weiterhin wurden in dem Monat Übersetzungsaufträge für tschechische und polnische Unterlagen in Vorbereitung auf die verbindliche Anmeldung für den Hackathon seitens der Kulturinstitutionen koordiniert. Diese Unterlagen wurden jeweils in deutscher, tschechischer sowie polnisch/englischer Version an die potentiellen Datengeber versendet. Auch erste Teilnehmeranfragen wurden beantwortet sowie eine Mailingliste für Kontakte und Multiplikatoren angelegt. Darüber hinaus nahm die Projektkoordinatorin an einem zweitägigen Abrechnungsseminar der Kulturstiftung des Bundes am 24. und 25.11. für das Projekt teil.

Anfang **Dezember** lief die Frist zur verbindlichen Anmeldung als Datengeber am Kulturhackathon Coding da Vinci Ost[3] 2022 ab und den Vertretern der datengebenden Kultureinrichtungen wurden offene Datengebertreffen am 06.12. (deutsche Institutionen) und 08.12. (tschechische und polnische Institutionen) angeboten, bei welchen die nächsten Schritte, die Termine zum Upload der Datensätze und zur Einreichung des Präsentationsvideos erläutert und Raum zur Besprechung offener Daten gegeben wurde. In den sich anschließenden Wochen fand daraufhin eine intensive Kommunikation zwischen Projektkoordination und Kultureinrichtungen zu den Deadlines, Präsentationsvideos und anderen organisatorischen Fragen, u.a. auch durch dreisprachige Informationsmails, in enger Zusammenarbeit mit dem Datenberaterteam statt.

Durch die angespannte pandemische Situation wurde eine mögliche Verschiebung des Kick-Off-Events und der Preisverleihung seit Anfang November diskutiert, welche nach einigen Rücksprachen dann Mitte Dezember auch festgelegt wurde.

Zur Intensivierung der Zusammenarbeit mit den Projektpartnern fanden persönliche Treffen statt, z.B. am 13.12. mit Bettina Weber (Konglomerat) und Online-Besprechungen, z.B. am 20.12. mit Prof. Dr. Christian Prunitsch (Technische Universität Dresden). Die Suche nach Veranstaltungsorten wurde nach der mit der CdV-AG und der CdV-Geschäftsstelle festgelegten Terminverschiebung des Kick-Offs auf den 19./20.03. und der Preisverleihung auf den 30.04. intensiviert, ca. 30 Dresdner Einrichtungen wurden dazu kontaktiert und die Realisierbarkeit verschiedener Angebote geprüft. Ebenfalls wurden mögliche Veranstaltungsorte im Dreiländereck Deutschland-Polen-Tschechische Republik für die Durchführung der Preisverleihung recherchiert und angeschrieben. Weitere Sponsoringanfragen zur Finanzierung der Hauptpreise des Hackathons wurden gesendet und persönlich besprochen, so z.B. mit Alina



Sage (Bosch). Weiterhin wurden Gespräche mit potenziellen Mentoren und Referenten für Workshops geführt, z.B. mit David Majschak (Softwareentwickler) sowie dem Programmierer-Team André Kischkel und Mark Reinke (KI im Kulturbereich). Vorbereitet wurden in Zusammenarbeit mit der ÖA-Abteilung der SLUB auch weitere CdV-Werbemittel, in erster Linie ein Werbeplakat sowie ein Flyer.

Das Jahr **2022** startete rasant: Im **Januar** wurde die Arbeit rund um die Anfragen, Einholung von Angeboten und Besichtigungen (z.B. des Kraftwerks Mitte am 07.01.) für den Veranstaltungsort des Kick-Off-Events intensiviert, zudem wurden nach der Festlegung der finalen Option, dem Klemperersaal und Lesesaal der SLUB, die hausinternen Planungen intensiviert. Parallel dazu wurden den Veranstaltungsort für die Preisverleihung betreffend Gespräche aufgenommen und am 28.01.2022 vier mögliche Veranstaltungsorten in Zittau und Görlitz besichtigt.

Es gab zudem weitere Versuche, die Zusammenarbeit mit den Projektpartnern anzuregen und zu kanalisieren, so wurden weitere Termine mit Partnereinrichtungen, z.B. mit dem Medienkulturzentrum am 07.01. und der Sächsischen Landesstelle für Museumswesen am 27.01. vereinbart und absolviert. Auch ein Online-Termin mit allen Projektpartner am 13.01. wurde durchgeführt - dieser war mäßig besucht (ca. die Hälfte der Projektpartner waren anwesend) und die Bereitschaft, das Organisationsteam der SLUB aktiv zu unterstützen, war leider nur minimal vorhanden. Als Gründe wurden Personalknappheit und andere aktuelle Aufgaben genannt.

Mit der Abteilung Öffentlichkeitsarbeit der SLUB wurden gemeinsam die Flyer und Plakate zur Teilnehmerakquise in deutscher, tschechischer und polnischer Sprache vorbereitet, zudem wurde ein Strategieplan zu den Bereichen Presse und Social Media erarbeitet.

Die datengebenden Kultureinrichtungen reichten bis 07.01. ihre Datensets und deren Beschreibungen ein, bis 14.01. folgten die Präsentationsvideos und am 21.01. wurden die gesammelten Materialien durch die CdV-Geschäftsstelle auf den Internetseiten www.codingdavinci.de veröffentlicht.

Des Weiteren wurde nach Jahresbeginn die Bewerbung von CdV verstärkt und Gespräche mit verschiedenen Multiplikatoren geführt, z.B. Julia Bütow (Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitalisierung des Landes Sachsen-Anhalt). Das Projekt wurde zudem am 14. und 15.01. beim Foodsharing Hackweenend vorgestellt und zur Teilnahme ermuntert. Um den Hackathon und seine Möglichkeiten der breiten Öffentlichkeit näher zu bringen, wurden digitale Materialien und Teilnahmeaufrufe über die in den letzten Monaten angelegten Kontaktlisten an potentielle Teilnehmer sowie Multiplikatoren versandt.

Im **Januar** konnten auch erste Preise über Sponsoren, z.B. die Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gemeinnützige GmbH, die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, sowie die Makerfaire Prag erfolgreich eingeworben werden.

Es erfolgten auch mehrere Termine sowie Verhandlungen zu Kosten und Rahmenbedingungen mit möglichen Moderatoren für das Kick-Off-Event, zudem Kooperationsabsprachen mit dem Coworkingspace Quartier22 in Dresden für die auf das Kick-Off folgenden Meetups, Termine zur Absprache technischer Details mit Dolmetschern und Personen, die bereits erfolgreich dreisprachige Online-Veranstaltungen durchgeführt haben, z.B. am 14.01. mit Ivo Vacík (Staatsministerium der Justiz und für Demokratie, Europa und Gleichstellung) und es wurden weitere Bemühungen das Anwerben von Mentoren betreffend angestellt, z.B. am 27.01. durch einen Termin mit Alf Schweiker (SAP).

Während der Intensivphase der Vorbereitungen für das Kick-Off-Event im **Februar** wurden mehrere Angebote für die Konferenztechnik eingeholt sowie der Technikanbieters Konfes aus Prag ausgewählt. Ebenfalls wurden Angebote von Dolmetschern für die Sprachkombinationen Deutsch-Tschechisch sowie Deutsch-Polnisch eingeholt und vier professionelle Dienstleister ausgewählt. Auch für das geplante Graphic Recording wurden deutschlandweit Anbieter angesprochen. Regina Rullmann, Buntbüro Berlin gewann die Vergabe mit Ihren Leistungen. Es fanden inhaltliche und organisatorische Vorgespräche für die Input-Sessions während des Kick-Offs statt, welche bis zum Kick-Off-Event weitergeführt wurden - geplant wurden dabei 6 teilweise parallel laufende Workshops für den zweiten Tag des Auftaktwochenendes. Auch die Anfragen, telefonischen Eignungsgespräche sowie Preisabsprachen mit potentiellen Moderatoren für das Kick-Off-Event wurden fortgesetzt, die finale Auswahl fiel auf Stephan Bartholmei.

Die Vertreter der datengebenden Kultureinrichtungen wurden durchgehend betreut durch regelmäßigen individuellen Mailkontakt sowie Mailings an alle Datengeber mit wichtigen Informationen zum weiteren Ablauf des Hackathons, zudem wurden für sie und das Teilnehmerfeld Übersetzungen von Materialien und Kommunikation ins Tschechische und Polnische beauftragt. Mit dem Bereich Öffentlichkeitsarbeit wurde der Zeitpunkt der nächsten Pressemitteilung geplant, mit welcher möglichst noch Interessierte als Teilnehmer gewonnen werden sollten. Die Teilnehmerakquise in Deutschland, Polen und Tschechien wurde den gesamten Monat über intensiv betrieben, so wurden mehr als 600, überwiegend personalisierten Mails an Multiplikatoren aus verschiedensten Fachbereichen versendet (die Projektkoordinatorin wurde zu diesem Zweck zwei Wochen lang extern unterstützt) und mit einigen anschließende Gespräche zu weiteren Maßnahmen geführt. So unterstützte z.B. Leander Seige von der UB Leipzig (Organisator CdV Ost 2018) die Werbemaßnahmen mit Kontakten zu Leipziger Coworking- und Hackspaces, welche anschließend kontaktiert und postalisch mit Flyern und Plakaten zum Aushängen beschickt wurden. Auch die möglichen Veranstaltungsorte für die Preisverleihung wurden weiter angefragt, die Auswahl eingegrenzt und nach Qualifikation durch die formellen Gegebenheiten wurde das Sorbische Volkstheater Bautzen als weiterer möglicher Veranstaltungsort für die Preisverleihung am 17.02. besichtigt und verschiedenartige grundlegende Absprachen getroffen. Zudem konnten weitere Preise über Sponsoren eingeworben werden, z.B. 5 Entwickler-Notebooks.

Nach umfassenden Vorbereitungen fand im **März** die große Auftaktveranstaltung von Coding da Vinci Ost[3] 2022 im Klemperersaal der SLUB Dresden statt. Drei Tage vor der Veranstaltung wurde bekannt, dass Stephan Bartholmei als Moderator ausfiele, aus diesem Grund wurde die Moderation kurzfristig durch die Projektkoordinatorin übernommen - zuvor hatten zu dessen Vorbereitung zwei Termine gemeinsam mit Jens Nauber zu dessen Einarbeitung stattgefunden. Glücklicherweise konnten wir spontan Christoph Kögler als Comoderator gewinnen, der die Moderation an beiden Tagen zu komplexen Themen für jeweils ca. anderthalb Stunden unterstützte. Auch die Datengeber wurden auf das Kick-Off-Event vorbereitet: Es wurden am 04.03. zwei Workshops, inhaltsgleich deutsch und englisch-polnisch-tschechisch, für die Datengeber zu deren Vorbereitung auf die One Minute Madness durchgeführt sowie in verschiedene Tools wie Gather.Town und Slack eingeführt. Beteiligt waren neben der Projektkoordinatorin Jens Nauber, Annika-Valeska Walzel, Ilias Kyriazis und Sophia Grazdanow in die Vorbereitungen und als Vortragende. Die registrierten Teilnehmer wurden umfassend per Mail betreut, individuelle Anfragen beantwortet und einige Wochen sowie einige Tage vor der

Veranstaltung in mehreren Mailings mit allen relevanten Informationen versorgt. Weiterhin fand am 14.03. gemeinsam mit Philippe Genêt (CdV-Geschäftsstelle) ein Briefing für die Mentoren statt, welche die Teilnehmer dann beim Kick-Off fachlich und kreativ zur Seite standen. Relevante Unterlagen und die Pausenbildschirme für die Veranstaltung, z.B. Zeitpläne und Übersichten mit den Sponsorenlogos wurden kreativ von Philippe Genêt und Sabine Hollmann (Sächsische Landesstelle für Museumswesen) erstellt, die sich nicht nur um die Vervollständigung der durch Ilias Kyriazis eingerichteten und durch die Kultureinrichtungen selbst gestalteten Hintergrundfolien für die One Minute Madness kümmerte, sondern auch unaufgefordert viele Details der Vorbereitungen übernahm und die Projektkoordinatorin damit spürbar entlastete. Was die technische Organisation des Events betrifft, übernahm Jens Nauber den überwiegenden Teil der sehr zeitintensiven Vorbereitungen, es fanden wöchentlich mehrere Koordinationsabsprachen statt und auch mit externen Partnern wie mit den vier Dolmetschern und der Konferenztechnikfirma Konfes stand man in ständigem Austausch.

Um die aus Polen und Tschechien anreisenden Gäste in Dresden unterzubringen, wurden im Vorfeld Dresdner Hotels angefragt, um eine Kooperation zu Sonderkonditionen vereinbaren zu können, was letztendlich auch zustande kam. An dieser Stelle sowie nach der Preisverleihung arbeitete die Projektkoordination mit Jennifer Franke (SLUB Dresden) zusammen, welche im Nachgang auch die Formulare für gezahlte Zuschüsse entgegennahm. Um die Anfragen und Planungen des Caterings kümmerte sich in erster Linie Annika-Valeska Walzel (SLUB Dresden) und auch die SLUB-Auszubildende Saskia Böhme unterstützte die Projektkoordinatorin in den beiden Wochen vor der Veranstaltung stark und übernahm u.a. die Erstellung verschiedener relevanter Unterlagen für das Team und Gäste.

Um die Öffentlichkeit über die Auftaktveranstaltung zu informieren, wurden zwei Interviewtermine mit den Medienvertretern Grit Krause für MDR Kultur sowie Jan Frintert von Neustadtgeflüster wahrgenommen.

Das Organisationsteam hatte sich zudem für den Filmpalast in Görlitz als Veranstaltungsort für die Preisverleihung geeinigt und die Vorbereitungen des Events lief parallel zur Arbeit für das Kick-Off-Wochenende weiter. Es wurden beispielsweise mögliche Keynotespeaker und Jurymitglieder angesprochen, es konnten z.B. Digitalwert aus Dresden und über Piotr Malak Digital Dragons Krakau als Sponsoren gewonnen werden.

An die Auftaktveranstaltung schlossen sich verschiedene Gespräche zum aktuellen Stand das Projektbudget betreffend mit der CdV-Geschäftsstelle und SLUB-intern mit Bärbel Kühnemann, Annika-Valeska Walzel und Konstantin Hermann an.

Im **April** wurden während der Sprintphase die Meetups mit Vertretern der Projektteams, welche am 29.03. mit einem Online-Meetup begonnen wurde, jeden Dienstag angeboten. Ein besonderes Treffen stellte dabei der Austausch am 12.04. dar, welcher in hybrider Form gemeinsam mit Jens Nauber im Dresdner Coworkingspace Quartier22 geplant und umgesetzt wurde. Auch über diese Treffen hinaus wurden die Projektteams betreut und es fand ein reger Austausch mit einigen Teams statt, mit anderen gab es keinerlei Kommunikation die gesamte Sprintphase über - dies konnten die Teilnehmerteams für sich entscheiden, inwiefern sie diese Angebote nutzen wollten.

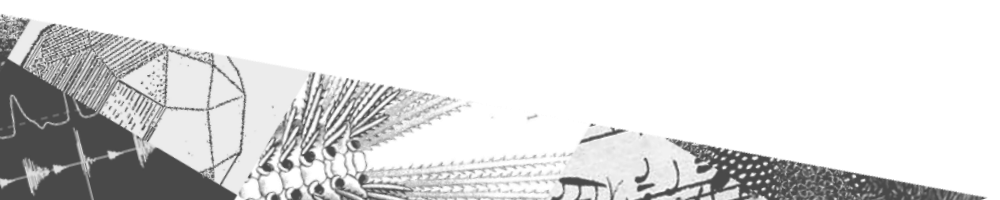
Zudem wurden die Vorbereitungen der Preisverleihung auf allen Ebenen intensiviert. Nachdem klar wurde, dass die Veranstaltung nicht am Filmpalast Görlitz umgesetzt werden konnte, musste auf den Klemperersaal der SLUB Dresden ausgewichen und die Planungen entsprechend

angepasst werden. Neben den direkten Einladungen zur Veranstaltung an Datengeber, Teilnehmer, Mentoren und Projektpartner wurden auch öffentliche Einladungen über verschiedene Social-Media-Kanäle kommuniziert sowie direkt personalisiert per E-Mail ausgesprochen. Mit Piotr Malak als Keynote-Speaker und den Jurymitgliedern wurden Details zum Ablauf der Veranstaltung vorbesprochen, kurzfristig wurde zudem Ersatz für das ursprüngliche tschechische Jurymitglied gefunden. Die Pausenbildschirme und Dokumente zur Veröffentlichung für die Preisverleihung, z.B. Zeitplan, Hintergrundbildschirme für Speaker und Preiskategorie-Hintergründe wurden wieder in enger Zusammenarbeit mit Sabine Hollmann erstellt. Der Preisverleihung ging auch die Erstellung von verschiedenen Unterlagen für das Helferteam, z.B. Zusammenführen der Datengeber-, Teilnehmer- und Gästeanmeldungen sowie wie vor dem Kick-Off-Event die Einrichtung der Anmeldeoptionen über Eventbrite voraus. Die Organisation des Caterings übernahm wie bereits zur Auftaktveranstaltung Annika-Valeska Walzel. Die Moderation der Preisverleihung übernahm wieder die Projektkoordinatorin, um einerseits im Rahmen des weiterhin sehr hohen Arbeitspensums durch den Wegfall der Einarbeitung eines externen Moderators Kapazitäten zu sparen und weiterhin mit den dadurch zur Verfügung stehenden Geldern die erwarteten Teilnehmer aus allen drei Ländern eher mit einem Fahrtkostenzuschuss unterstützt zu können.

Mit den Sponsoren wurde vor der Veranstaltung abgesprochen, wie die zukünftigen Gewinner ihre Preise erhalten würden, was bis auf eine Ausnahme auch reibungslos funktionierte. Als technischer Leiter war wieder Jens Nauber im Einsatz, der zur Veranstaltung wie bereits zum Kick-Off durch Maik Jähne und André Schütze (beide SLUB) tatkräftig unterstützt wurden. Auch bei diesem Event wurde während der finalen Vorbereitungen wieder Hand in Hand mit den vier Dolmetschern und der Konferenztechnikfirma Konfes zusammengearbeitet.

Rund um die Planungen der Abschlussveranstaltung gab es weiterhin Besprechungen von finanziellen Fragen das Projektbudget betreffend mit der CdV-Geschäftsstelle und SLUB-intern mit Bärbel Kühnemann, Annika-Valeska Walzel und Konstantin Hermann, zudem wurde die Projektabrechnung vorbesprochen.

Im **Mai** bis Anfang **Juni** wurden Nacharbeiten verschiedener Art ausgeführt, z.B. das Aufbereiten der letzten Rechnungen für die Finanzabteilung der SLUB, Absprachen mit Preisträgern sowie einem Sponsor, Danksagungen an unterschiedliche Gruppen wie allen Sponsoren, Kontrolle der Finanzen und Zuarbeit für die Finanzabteilung, welche die Projektabrechnung unter Leitung von Bärbel Kühnemann übernahm, Verfassen des Projektberichts, Überlegungen zur Weiternutzung des entstandenen, deutsch-tschechisch-polnischen interdisziplinären Netzwerks.



Menschen, Einrichtungen & Daten

Organisationsteam

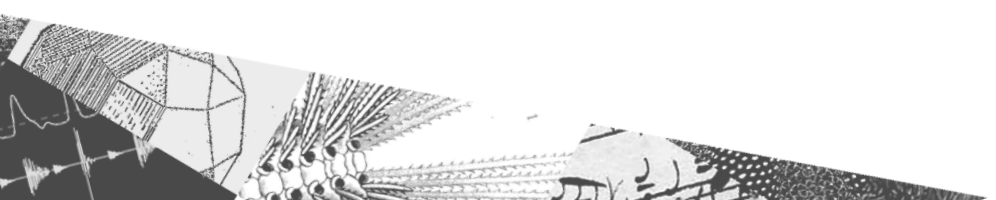
- Anne Liebscher (Projektkoordinatorin und freie Mitarbeiterin für die SLUB Dresden)
- Jens Nauber (SLUB Dresden)
- Dr. Konstantin Hermann (SLUB Dresden)
- Annika-Valeska Walzel (SLUB Dresden)
- Sabine Hollmann (Staatliche Kunstsammlungen Dresden - Sächsische Landesstelle für Museumswesen)
- Maik Jähne (SLUB Makerspace)

Projektpartner

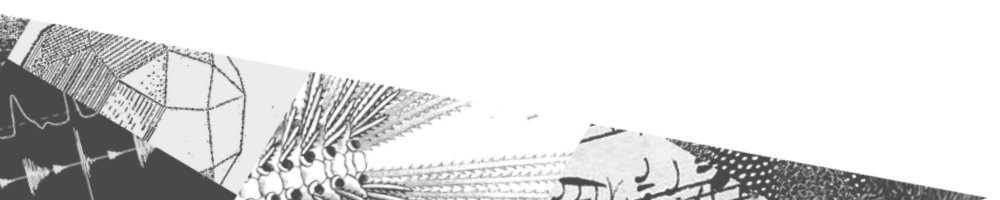
- Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (Projektträgerin)
- Uniwersytet Wrocławski
- c2d3 Chaos Computer Club, Dresden
- Staatliche Kunstsammlungen Dresden – Sächsische Landesstelle für Museumswesen
- Make More, Praha
- Medienkulturzentrum Dresden
- Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gemeinnützige GmbH
- Moravská zemská knihovna, Brno
- Technische Universität Dresden, Fakultät Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften
- Serbski Institut/Sorbisches Institut Bautzen
- Konglomerat, Dresden
- Sächsisches Landeskuratorium Ländlicher Raum

Datengeber & Datensets

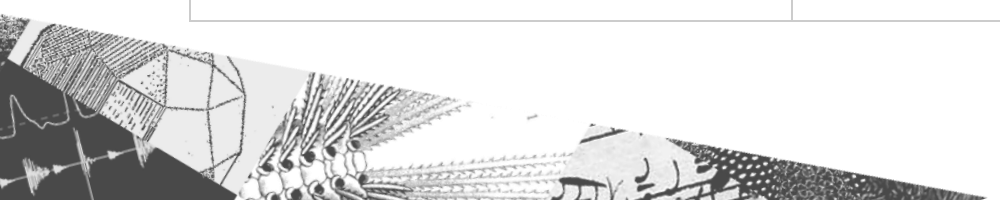
Datengeber	Datenset (mit Link zum Eintrag auf CdV-Website)
Archiwum Narodowe w Krakowie/ National Archives in Krakow	Zbiór kartograficzny - wybrane obiekty / Cartographic collection - selected objects
Biblioteka Jagiellońska / Jagiellonian Library	Średniowieczna astronomia / Medieval Astronomy
Biblioteka Jagiellońska / Jagiellonian Library	Chopin

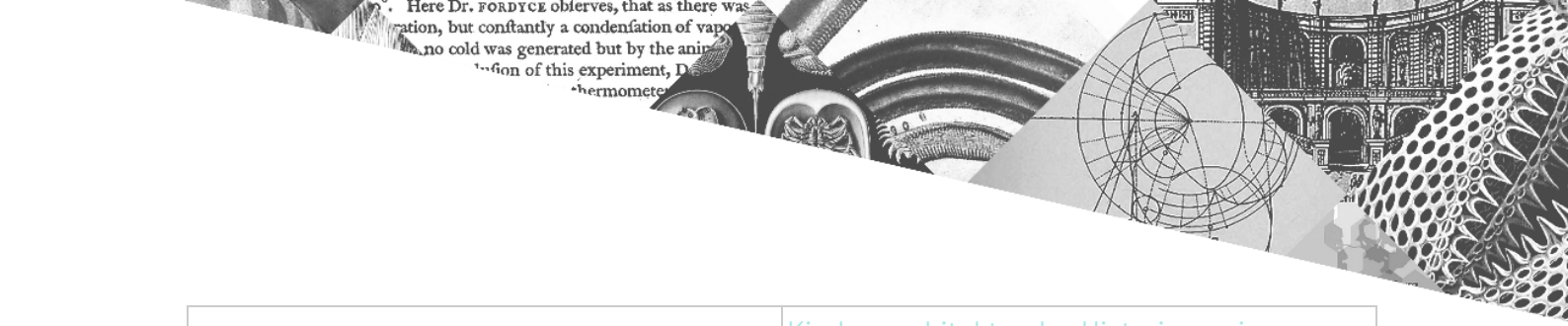


DAMM / Sammlung Mathematische Modelle	Digitales Archiv Mathematischer Modelle
Deutsches Damast- und Frottiermuseum Großschönau	Schatzkammer der Damaste
Deutsches Stuhlbaumuseum Rabenau	Stile, Stühle, Meisterwerke
Digital Organology im Musikinstrumentenmuseum der Universität Leipzig	Vier Musikinstrumente aus vier Jahrhunderten: Multimodale Forschungsdaten
Forschungsbibliothek Gotha der Universität Erfurt	Georg Forsters Entdeckung der Südsee
Gedenkstätte Bautzner Straße Dresden	DORT & HIER - Verschobenes Gedächtnis
Granitabbaumuseum Königshainer Berge | Schlesisch-Oberlausitzer Museumsverbund	Harte Arbeit, schwerer Stein
Herzogin Anna Amalia Bibliothek	Stadtplan von Paris aus dem Jahr 1739
Leibniz-Institut für Länderkunde	Messtischblätter des Deutschen Reiches zur Provinz Schlesien
Městské muzeum v Kadani	Franziskaner Kloster in Kaaden Innenräume der Klosterkirche
Moravská zemská knihovna v Brně (MZK)	Maps and pictures of Brno
Moravskoslezská vědecká knihovna v Ostravě	Kościoły drewniane na Śląskiu Cieszyńskim / Wooden churches in Těšín Silesia
Museum für Naturkunde Berlin	Ehrenberg Zeichnungen / Ehrenberg Drawings
Museum Naturalienkabinett Waldenburg	Barocke Seesternsammlung
Musterarchiv der Historischen Schauweberei Braunsdorf	Webmuster und Textilmaschinen
Muzeum Geologiczne im. Henryka Teisseyre, Uniwersytet Wrocławski	Fossils from Sośnica
Muzeum Narodowe we Wrocławiu	The National Museum in Wrocław
Muzeum Uniwersytetu Wrocławskiego	Ceremonial academic dresses and livery collars



Národní knihovna České republiky	Památky ČR na starých vyobrazeních / Monuments of the Czech Republic in old pictures
Naturkundemuseum Leipzig	Tagebücher der Museumsdirektoren 1932-1946
Ossolinski National Institute	Wrocław - Dresden: Heritage and Urban History
Regionální muzeum v Teplicích	Ex libris Josefa Váchala / Josef Váchal's ex libris
SAVE (SLUB Dresden)	Privatfilme Hirsch
Schlesisches Museum zu Görlitz	Hinterglasbilder aus Kaiserswalde / Lasówka (Grafschaft Glatz, Schlesien), 1750 - 1900
Serbski institut Budyšin / Sorbisches Institut Bautzen	Satirische Darstellung einer gescheiterten Stadtflucht in 32 Bildern mit Text
SLUB Dresden	Vermessen - Karten und Ansichten im Dreiländereck
Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gGmbH	Radikale Muster auf der Kaffeetafel – Spritzdekor-Keramik aus Colditz
Stadtgeschichtliches Museum Leipzig	Historische Daguerreotypien…Fotorevolution in Leipzig
Stiftung Deutsches Technikmuseum Berlin	Hammer-Sammlung Ludwig Thome
Stiftung Kraftwerk Hirschfelde	Pläne und Fotos Kraftwerk Hirschfelde
Studijní a vědecká knihovna Plzeňského kraje	German-language periodicals published in Pilsen
Studijní a vědecká knihovna Plzeňského kraje	Osobnosti regionu / Personalities of the Pilsen Region
Universitätsbibliothek Chemnitz	En Vogue - Illustrierte Modezeitschriften aus dem 19. Jahrhundert
Universitätsbibliothek Leipzig	Münzsammlung der Universitätsbibliothek Leipzig
Universitätsbibliothek TU Bergakademie Freiberg	Uniformen nach dem Freiberger Fuß 1768



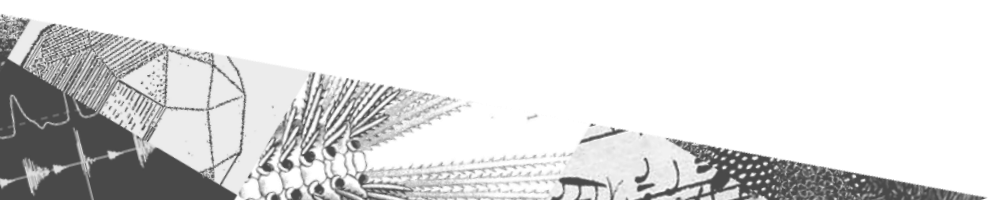


Uniwersytet Wrocławski, Instytut Historii Sztuki	Kirchenarchitektur des Historismus in Schlesien und ihre Ausstattung / 19th century churches in Silesia and their furnishings
Verein für Computergenealogie e.V.	German and Austrian casualty lists of the First World War - Saxony, Poland, Czechia
ZCOM Zuse-Computer-Museum	Bauelementesammlung der DDR in Streichholzschachteln / Made in GDR electronic components in matchbox
ZCOM Zuse-Computer-Museum	Zuse-Rechner

Alle Datensets sind hier einsehbar: https://codingdavinci.de/de/daten#?2102=nid

Datenberater

- Agnieszka Letowska
- Annette Scherer
- Annika-Valeska Walzel
- Astrid Raab
- David Riedel
- Donatus Herre
- Ilias Kyriazis
- Jens Nauber
- Johanna Jahn
- Kathrin Gläßer
- Kay-Michael Würzner
- Pavla Rychtarová
- Piotr Malak
- Radek Světlík
- Sabine Hollmann
- Sophie Rölle
- Tom Schilling



Mentoren

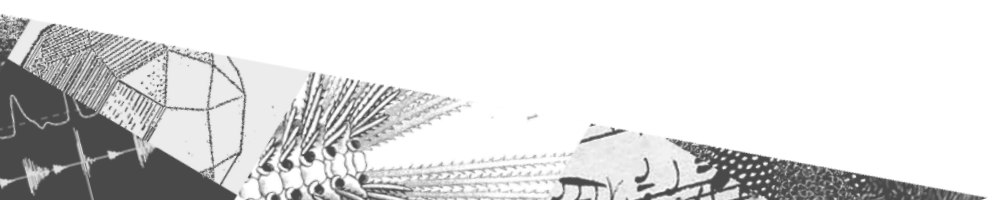
- Arianna Ahlgrimm
- David Majschak
- Anne Mühlich
- Gerd Müller
- Thomas Tursics

Workshopleiter Kickoff

- Projektpräsentationen Coding da Vinci Schleswig-Holstein 2021: Ronja Erhardt (Projekt Historischer Kleiderschrank), Theresa Günther, Laura Quade und Martin Möllenkamp (Projekt Schaufel und Schweiß)
- Workshop "Minetest - Kreatives Bauen": Marcel Hoffmann aKa 'nac', minetest4kids-Team
- Workshop "Minetest - Modding and Scripting": Sandro Merbd aKa 'tacker', minetest4kids-Team
- Workshop "IIIF meets Coding da Vinci": Leander Seige, Universitätsbibliothek Leipzig
- Workshop "Citizen Science": Jens Bemme, SLUB Dresden
- Workshop "Reading in pictures with AI": Mark Reinke & André Kischkel, Exdatis

Jury

- Dr. Dominik Piotrowski (Hauptkurator, Universitätsbibliothek der Nikolaus-Kopernikus-Universität Toruń)
- Leonie Liemich (Projektkoordinatorin, Life &Technology Zittau)
- Prof. Martina Jess (Professur Künstlerische Gestaltung & Dekanin der Fakultät Design, Fachhochschule Dresden)
- Aleš Loziak (Dozent, Fakultät für Kunst und Design, J. E. Purkyně-Universität in Ústí nad Labem)
- René Schulte (Innovation Director & Leiter der Spatial Computing & Metaverse Practice, Reply)



Gewinner, Preise & Sponsoren

Von 17 zur Preisverleihung eingereichten Projektideen wurde die folgenden 5 Entwicklungen ausgezeichnet:

3-Länderpreis | "Trinational award – "Crossing borders & uniting data"

Projekt	**Back to the map**

CC 1.0

Teammitglieder	Adam Kot, Kacper Przełożny, Kacper Przełożny, Kacper Przełożny
verwendete Datensets	Cartographic collection - selected objects (Archiwum Narodowe w Krakowie)
Preis	Eintrittskarten für die Digital Dragons Conference in Krakau
Sponsor	Digital Dragons Conference Kraków
Details	https://codingdavinci.de/projekte/backtothemap

Fokus Nachhaltigkeit | "Most sustainable"

Projekt	**Silbermann reloaded**

CC BY-SA 4.0 Europeana + Matthias Müller-Prove

Teammitglieder	Matthias Müller-Prove, Shoko Kuroe

verwendete Datensets	Historische Kartensammlung (Leibniz-Institut für Länderkunde Leipzig), Vier Musikinstrumente aus vier Jahrhunderten: multimodale Forschungsdaten (Musikinstrumentenmuseum der Universität Leipzig)
Preis	Culture meets Technology-Paket
Sponsoren	Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gGmbH (Jahreskarten Schlösserland Sachsen), Staatliche Kunstsammlungen Sachsen (Eintrittskarten Residenzschloss), Digitalwert GmbH (Abos Page-Magazin), Mind-Objects GmbH (Softwarelizenzen für Mind-Objects)
Details	https://codingdavinci.de/projekte/silbermann-reloaded

Witzigste Entwicklung | "Funniest hack"

Projekt	**Webweb**

CC BY 4.0Nils Kochan, Katja Rempel

Teammitglieder	Nils Kochan, Katja Rempel
verwendete Datensets	Webmuster und Textilmaschinen (Historische Schauweberei Braunsdorf)
Preis	Eintrittskarten für die re:publica Berlin
finanziert durch	4 Source electronics
Details	https://codingdavinci.de/projekte/webweb

Technisch komplexestes Ergebnis | “Most technical”

Projekt	**#tags im Museum**

CC BY 4.0 Steve Krämer, Lukas Kliemank, Julia Arning, Robert Stanley, Romy Krämer, Juliane Flade, Peter Wolf, Maria Häuber

Teammitglieder	Steve Krämer, Romy Krämer, Julia Arning, Lukas Kliemank, Robert Stanley, Peter Wolf (FiberCheck), Maria Häuber
verwendete Datensets	Tagebücher der Museumsdirektoren 1932-1946 (Naturkundemuseum Leipzig)
Preis	Individueller Workshop im SLUB Makerspace
durchgeführt durch	SLUB Makerspace
Details	https://codingdavinci.de/projekte/tagmotion-tags-im-museum

Publikumspreis | “Everybody´s Darling”

Projekt	**Radikale Gespräche**

CC BY-SA 3.0 Sonja Meiners

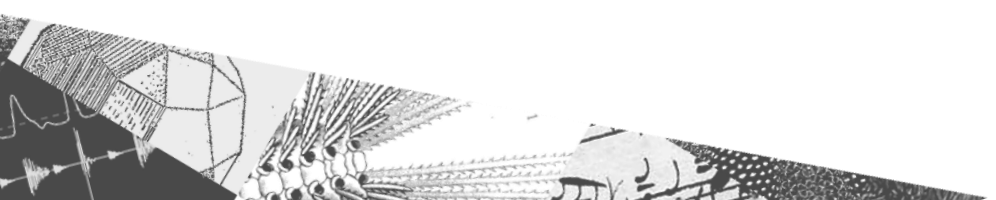
Teammitglieder	Sophia Grazdanow, Palina Kasino, Sonja Meiners

verwendete Datensets	Barocke Seesternsammlung (Museum - Naturalienkabinett Waldenburg), Historische Porträtsammlung - Carte de Visite (bpk-Bildagentur), Radikale Muster auf der Kaffeetafel – Spritzdekor-Keramik aus Colditz (Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gGmbH)
Preis	Eintrittskarten für die Makerfaire Prag
Sponsor	Makerfaire Prague & Make More Prague
Details	https://codingdavinci.de/de/projekte/radikale-gespraeche

Alle Projekte sind hier einsehbar: https://codingdavinci.de/de/projekte#?2102=nid

Förderer & Gründer

Coding da Vinci – Der Kultur-Hackathon wird gefördert im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes als gemeinsames Projekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS), der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Unterstützt wird Coding da Vinci Ost[3] 2022 darüber hinaus vom Landesdigitalisierungsprogramm für Wissenschaft und Kultur des Freistaates Sachsen.



Projektphasen

Akquise: Datengebende Kultureinrichtungen

Bei der Akquise der Kultureinrichtungen stützte sich die Projektkoordination einerseits auf die bereits vor Projektbeginn durch die Mitarbeiter des Landesdigitalisierungsprogramm Sachsen angesprochenen Einrichtung, andererseits begann eine freie Recherche und Kontaktaufnahme innerhalb Sachsen, Tschechiens (Schwerpunkt Region Böhmen bis Prag) und Polens (Regionen Lebus, Niederschlesien, Oppeln, Schlesien), wobei der polnische Projektpartner, Piotr Malak und die Uniwersytet Wrocławski sich stark dafür einsetzten, den Hackathon unter Kultureinrichtungen in der Region bekannt zu machen. Sie sprachen verschiedene Institutionen bereits im August an, so dass bei einem Arbeitsaufenthalt der Projektkoordinatorin Anfang September in Breslau eine Projektpräsentation für mehrere Interessierte durchgeführt werden konnte. Aus Tschechien wurden zudem über 120 Einrichtungen, aus Deutschland (überwiegend Sachsen) ungefähr 180 Institutionen zu den Informationsveranstaltungen eingeladen.

Informationsveranstaltungen

An den Informationsveranstaltungen am 29.09. (in Präsenz im Klemperersaal der SLUB Dresden, nur deutschsprachig), am 05.10. (online, deutsch- und tschechischsprachig) und am 07.10 (online, deutsch- und polnischsprachig) nahmen insgesamt ca. 80 Vertreter von Kultureinrichtungen aus allen drei Ländern teil. Inhaltlich waren die Veranstaltungen gleich aufgebaut, lediglich bei der Präsenzveranstaltung konnte der Austausch untereinander gegen Ende der Veranstaltung intensiviert und ein optionales Angebot mit Führungen angeboten werden.

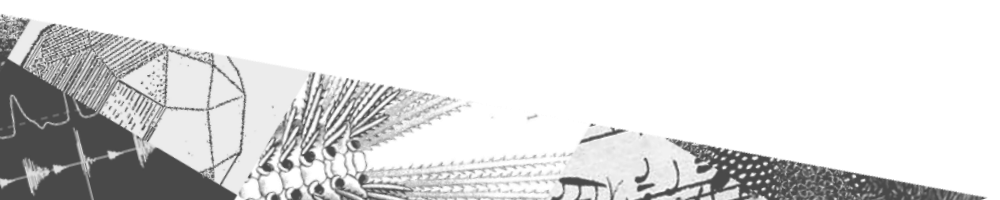
Zeitlicher Ablauf

13:30 Uhr	Anmeldung und 3G-Check
14:00 Uhr	Begrüßung
14:15 Uhr	Vorstellungsrunde
14:30 Uhr	Einführung zum Coding da Vinci Kulturhackathon Ost³ 2022
14:45 Uhr	"Offene Daten & freie Lizenzen" (Annika-Valeska Walzel, SLUB)
15:15 Uhr	Pause
15:30 Uhr	"Wie sieht ein geeignetes Datenset für CdV aus?" (Robert Wartenberg, C3D2)
16:00 Uhr	"Datenpräsentation" (Jens Nauber)
16:30 Uhr	Fragerunde und Gespräche bei Kaffee & Kuchen

Optionales Angebot
17:00 Führung durch den Makerspace der SLUB
17:00 Einführung Landesdigitalisierungsprogramm

Datenberatungen

Im Anschluss der Informationsveranstaltungen wurden die Institutionen in technischen und inhaltlichen Fragen bei der Bereitstellung ihrer Datensets für den Coding da Vinci Ost³ 2022 Hackathon von 17 freiwilligen Datenberater:innen aus Tschechien, Polen und Deutschland unterstützt. Ein Großteil der Datenberater:innen konnten durch die Arbeit bei Kultur- und Gedächtnisinstitution bereits auf fundiertes Wissen im Bereich des digitalen Kulturerbes



zurückgreifen. Teilweise bestand bereits persönlicher Kontakt zwischen einigen Vertretern:innen der Institutionen und Datenberater:innen, was die Kommunikation sehr erleichterte. In zwei Workshops (DE: 22.09.2021, CZ/PL: 29.09.2021) wurden die Datenberater:innen nochmals auf die besonderen Aspekte bei der Bereitstellung der Datensets für Coding da Vinci geschult. Zum Austausch der Datenberater:innen untereinander und zur Koordinierung der Datenberatungen hat das CdV-Ost[3] Orga-Team während des Beratungszeitraum (04.10. - 03.12.2021) mehrere Datenberater-Treffs (3x DE, 3x CZ/PL) organisiert. In diesen Treffen ging es oft um die Klärung lizenzrechtlicher Aspekte oder um Fragen zur Aufbereitung bzw. Verbesserung der bereitgestellten Daten. Jede/r Datenberater:in betreute im Durchschnitt 2-3 Institutionen und führte pro Institution zwei Beratungsgespräche durch. Eine abschließende Qualitätskontrolle der Datensets erfolgte durch die CdV-Geschäftsstelle. Zum Stichtag am 03.12.2021 konnten 40 Kultur- und Gedächtnisinstitutionen insgesamt 43 Datensets für den Coding da Vinci Ost[3] 2022 Hackathon bereitstellen.

Teilnehmerakquise

Die Teilnehmerakquise lief über verschiedene Kanäle, der zeitaufwendigste war der Versand per Email an verschiedene Multiplikatoren aus Deutschland, Polen und Tschechien. Im Fokus standen dabei Universitätsmitarbeiter der Fachbereiche Informatik sowie alle artverwandten Felder, Design, künstlerische Fächer aller Art, zudem Hackercommunities und Hackspaces, Organisatoren vergangener Hackathons, Makerspaces, Multiplikatoren aus der Kultur, der Medienbildung, den deutsch-tschechischen und deutsch-polnischen Beziehungen sowie Kommunalpolitik und Diplomatie. Im Zuge dieser Maßnahme wurden im Februar und März über 600, überwiegend personalisierte Emails versendet. Darüber hinaus wurde Coding da Vinci Ost[3] 2022 über mehrere Internetseiten und über Newsletter verschiedenster Art, überwiegend in akademischen sowie künstlerischen Kreisen beworben. Neben dem digitalen Versand wurden auch postalisch gedruckte Materialien wie Flyer und Plakate versendet, z.B. an einige Projektpartner, datengebende Kultureinrichtungen, Hack- und Coworkingspaces. In Dresden wurde zudem eine breit angelegte Flyerverteilung beauftragt (Gastro, Wissenschaft, universitäre Einrichtungen). Durch diese Maßnahmen wurden letztendlich mehr Materialien als erwartet verschickt und verteilt, so dass ein Nachdruck der Materialien über die Abteilung Öffentlichkeitsarbeit beauftragt werden konnte.

Kick-Off

In Vorbereitung auf die Auftaktveranstaltung am 19./20.03. wurden 27 mögliche Veranstaltungsorte in Dresden angesprochen, die Wahl fiel aus Kapazitäts-, Technik-/Ausstattungs- und Kostengründen sowie in Hinblick auf die schwierige Planungssituation durch die Coronapandemie letztendlich auf den Klemperersaal der SLUB Dresden.

Das hybride und dreisprachig simultan verdolmetschte Veranstaltungsformat war organisatorisch und technisch äußerst herausfordernd. Die Liveübertragung über Zoom mit der Möglichkeit, auch als Teilnehmer sprechen zu können, dabei durch den Beamer über die Leinwand für alle sichtbar zu sein und die gleichzeitige Verdolmetschung in zwei andere Sprachen für die Onlineteilnehmer und die Gäste im Saal (sowie andersherum) waren die größten

Durch die dreisprachige Simultanverdolmetschung konnten alle in ihrer jeweiligen Muttersprache sprechen und zuhören

Herausforderungen der Planungen. Durch die Expertise von Jens Nauber sowie seinen weitreichenden Vorbereitungen, die enge Zusammenarbeit mit Michal Pick (Konferenztechnik Konfes), die Beratungen durch die Dolmetscher sowie die Erfahrungen der Organisation zweisprachig simultan verdolmetschter Events durch die Projektkoordination konnten diese Schwierigkeiten beispielhaft gemeistert werden.

Es reisten 50 Vertreter von datengebenden Kultureinrichtungen nach Dresden an, 10 weitere nahmen digital über Zoom teil und stellten über diese Möglichkeit ihre Datensets vor. Das Teilnehmerfeld war vollständig über Zoom zugeschaltet, bis zu 85 Personen verfolgten so das Geschehen und brachten sich aktiv ein.

Coding da Vinci Ost³ 2022

Kick-Off | Programm

Samstag, 19. März

Wann?	Was?	Wo?
ab 9.30	Check-In	Zoom
10:00	Begrüßung + Grußworte	
10:20	Informationen zum Ablauf	
10:30	Kennenlernen Teilnehmer	Zoom & Break-out-Sessions
11:00	Pause	Zoom
11:15	One Minute Madness - Vorstellung von 42 Datensets in jeweils einer Minute (Block 1)	
11:55	Pause	
12:00	One Minute Madness - Vorstellung von 42 Datensets in jeweils einer Minute (Block 2)	
12:45	Mittagspause	
14:00	Datendialog - Teilnehmer und Datengeber kommen ins Gespräch, klären Fragen und tauschen erste Ideen aus	Gather.Town & Slack
15:30	Individuelle Pause	Zoom & Slack
16:00	Ideenpitching	
17:00	Ende der Veranstaltung für die Datengeber	Gather.Town & Slack

{CODING DA VINCI}

OST³ 2022

DER KULTUR-HACKATHON

Sonntag, 20. März

Wann?	Was?	Wo?
ab 9.30	Check-In	Zoom
10:00	Begrüßung	
10:05	Status Quo - Ideen / Teams, Call for Participation	Zoom & Slack
10:45	Teamarbeit	Gather.Town & Slack
11:30	Input I – A Input I – B	Zoom
12:15	Mittagspause / Teamarbeit	Gather.Town & Slack
12:45	Fragerunde an Datengeber /Teamarbeit	Zoom & Slack & Gather.Town
13:30	Input II – A Input II – B	Zoom
14:15	Teamarbeit	Gather.Town & Slack
15:00	Input III – A Input III – B	Zoom
15:45	Teamarbeit - Finale für das Kick-Off	Gather.Town & Slack
16:00	Projektpräsentationen	Zoom & Slack
17:00	Verabschiedung, Ausblick Sprintphase und Preisverleihung	Zoom

Programmübersicht des Kick-Off-Events

Das Programm beinhaltete am ersten Veranstaltungstag das Kennenlernen untereinander, die rasante One Minute Madness, bei der die Vertreter der Kultureinrichtungen jeweils eine Minute Zeit hatten, ihr Datenset vorzustellen. Dies wurde auf unterschiedlichste Art und Weise getan, z.B. in Gedichtform, durch Versuche, möglichst viel Text in einer Minute unterzubringen oder durch das Zeigen von Ausstellungsstücken auf der Bühne. Um den Ablauf der Minute anzuzeigen, wurde jeweils ein Countdown eingestellt nach dessen Ablauf von einer ehrenamtlichen Helferin ein Gong geschlagen wurde, was für Erheiterung und Auflockerung zwischen der großen Anzahl von 43 Datensets sorgte. Es folgte der Datendialog, bei dem über die aufwendig gestaltete digitale Messe in der Anwendung Gather.Town Datengeber und Teilnehmer ins Gespräch kommen, sich detaillierter über die Daten informiert werden und sich erste Projektteams finden konnten. Parallel dazu wurden erste Ideen über Slack gesammelt, wie mit den Datensets gearbeitet werden könne.

Präsentation eines Datensets bei der One Minute Madness

Für den Datendialog hielten sich die Datengebenden im Lesesaal vor ihren Laptops bereit und beantworteten Fragen.

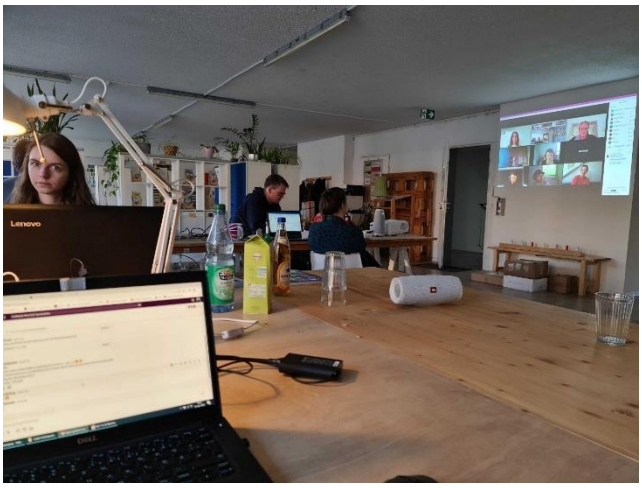
Diese 19 Vorschläge wurden dann beim Ideenpitching über Zoom den anderen Teilnehmern sowie den Datengebern vorgestellt, parallel wurden für jede Projektidee ein eigener Slack-Kanal angelegt, in welchem weiter nachgedacht und sich Teams angeschlossen werden konnte. Der zweite Tag startete mit einem Blick auf den aktuellen Stand, welche Projekte weiterverfolgt werden würden. Der Fokus lag am Sonntag auf der Arbeit in den Projektteams, dazu gab es das Angebot, zu drei Zeitpunkten aus insgesamt 6 Vorträgen und Workshops individuell auswählen und sich somit mit neuen Informationen und Kenntnissen versorgen zu können. Am späten Nachmittag schloss ein Blick auf den aktuellen Stand der Projekte sowie der Ausblick auf die Sprintphase und die Preisverleihung das Kick-Off-Wochenende ab.

CC BY-SA 4.0 Regina Rullmann, Graphic Recording während des Ideen-Pitchings

Das Gruppenbild am Ende des erfolgreichen Kick-Off-Wochenendes

Sprintphase

Während der 6-wöchigen Entwicklungsphase arbeiteten die Teams an ihren Projekten. Von Seiten des Organisationsteams wurden 5 Termine für Meetups angeboten, welche gemeinsam Jens Nauber und der Projektkoordinatorin ausgerichtet und punktuell durch Sabine Hollmann, Annekathrin Hermann (Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gemeinnützige GmbH) und den Mentor David Majschak unterstützt wurden. Vier der Treffen fanden online über Zoom statt, ein Treffen zur Mitte der Sprintphase wurde als Hybridveranstaltung vom Quartier22 ausgerichtet – die online zugeschalteten Teams und die in Präsenz anwesenden Teilnehmer stellen jeweils ihre gegenwärtigen Ergebnisse und Schwierigkeiten vor.



CCO, Einblicke aus dem Live-Meet-Up im Quartier22

An allen Terminen nahmen nur deutschsprachige Entwickler teil, obwohl die Einladungen zu den Terminen per Mail und im Slack auf Englisch oder in deutscher und englischer Sprache erfolgte. Durchschnittlich besuchten 5-10 Personen die Zusammenkünfte. Trotz der überschaubaren Teilnehmerzahl waren die Treffen sinnvoll, da einerseits ein Gemeinschaftsgefühl unter den regelmäßig teilnehmenden Kreativen entstand und andererseits akute Problemstellungen diskutiert und Lösungsansätze werden konnten. Der Hauptvorteil war, dass oft noch Teammitglieder mit speziellen Fähigkeiten gesucht wurden, wobei sich die Projektkoordination nach jedem Treffen dafür einsetzte, beispielsweise über Beiträge in sozialen Medien oder gezieltes Ansprechen entsprechende Personen zu gewinnen. So konnten beispielsweise eine Grafikerin, eine Storytellerin und ein Musikproduzent in die Teams integriert werden.

CCO, Im Austausch mit den online zugeschalteten Teilnehmenden

In der Sprintphase wurden die Teams dazu angehalten, ihre Entwicklungsideen über Hackdash zugänglich zu machen, um diese Plattform für eigene Aufrufe und Projektpräsentationen zu nutzen. Insgesamt wurden 20 Projektbeschreibungen aus allen drei Ländern dort veröffentlicht.

Preisverleihung

Es wurden 29 potentielle Veranstaltungsorte in der Oberlausitz im Dreieck Bautzen-Görlitz-Zittau kontaktiert, von denen nach Absprachen zu Kapazität, zeitlicher Verfügbarkeit und Ausstattung gemeinsam mit Jens Nauber vier Einrichtungen in Görlitz und Zittau besichtigt, danach später noch durch die Projektkoordination allein eine weitere Kulturstätte in Bautzen besichtigt wurde. Nach Vorabsprachen entschied sich das Organisationsteam dann für den Filmpalast in Görlitz, wo die Veranstaltung letztendlich wegen technischen Schwierigkeiten nicht stattfinden konnte und kurzfristig an die SLUB Dresden verlegt werden musste.

Die Spannung steigt kurz vor Veranstaltungsbeginn im Klemperersaal der SLUB

Das Event wurde wieder als dreisprachig, simultan verdolmetschtes Hybridformat geplant, jedoch wurde im Unterschied zum Kick-Off nur in eine Richtung übertragen, per Youtube-Streams jeweils auf Deutsch, Polnisch und Tschechisch aus der SLUB in Arbeits- und Wohnzimmer. Die personelle Besetzung und Vorbereitung der technischen Aspekte der Veranstaltungsplanung und -durchführung stimmte wieder mit denen des Kick-Offs überein. Eine genaue Zuschauerzahl kann nicht ermittelt werden, jedoch gaben bei der Wahl des Publikumspreises über 200 Personen ihre Stimme ab, vor Ort nahmen insgesamt reichlich 70 Personen an der Veranstaltung teil.

Das Event war für den Nachmittag des 30.04.2022 von 13.00-17.30 Uhr geplant um zu garantieren, dass aus verschiedenen Städten, z.B. Prag, Berlin und Breslau die An- sowie Abreise am gleichen Tag erfolgen könne.

Projektpräsentation des Temas "UHF-converter" auf der Projektmesse

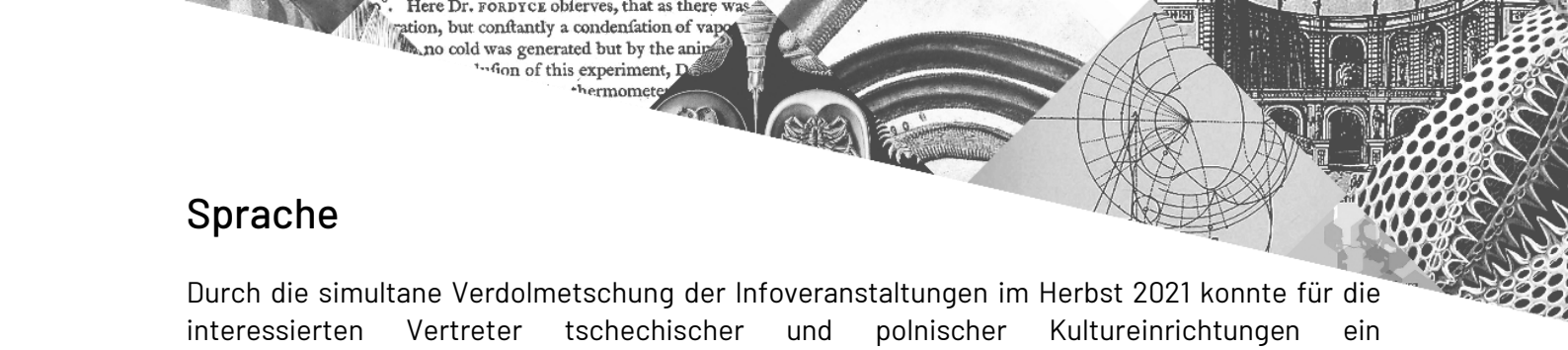
Zur Eröffnung der Veranstaltung sprachen der stellvertretende Generaldirektor der SLUB Dresden, Markus Rehm, die Generalkonsulin der Tschechischen Republik in Dresden PhDr. Markéta Meissnerová und Staatsminister Sebastian Gemkow vom Staatsministerium für Wissenschaft, Kultur und Tourismus (Videobotschaft) ihre Grußworte. Anschließend folgte die Keynote von Dr. Piotr Malak von der Uniwersytet Wrocławski zum Thema: “Interdisciplinary and international cooperation within digital cultural heritage. Connecting and mapping people and institutions, data, software and creativity”.

Nach einer kurzen Pause präsentierten die Projektteams aus allen drei Ländern ihre Ergebnisse und Prototypen auf der Bühne bzw. einige auch per Video. Während der anderthalbstündigen, folgenden Projektmesse konnten sich Gäste und Jurymitglieder an Ständen näher anschauen, ausprobieren, detaillierte Informationen zu den Entwicklungen einholen und Nachfragen stellen.

Die Jury im internen Beratungsgespräch nach der Projektmesse

Parallel fand online das Voting für den Publikumspreis statt, das Catering stand für alle Teilnehmer an der SLUB zur Verfügung und die Jury traf ihre Entscheidungen, welche anschließend auf der Bühne verkündet wurden.

Die Gewinnerinnen des Publikumspreises "Everybody's Darling" Palina Kasino, Sophia Grazdanow und Sonja Meiners vom Projekt "Radikale Gespräche"



Sprache

Durch die simultane Verdolmetschung der Infoveranstaltungen im Herbst 2021 konnte für die interessierten Vertreter tschechischer und polnischer Kultureinrichtungen ein niedrigschwelliger Einstieg in das Thema Kulturhackathon gewährleistet werden, alle Interessierten konnten somit sämtliche Inhalte der Informationsveranstaltungen in ihrer Muttersprache hören und ebenfalls Nachfragen in dieser stellen.

Auch sämtliche Informationsmaterialien für tschechische sowie polnische Kultureinrichtungen aber auch Teilnehmer ist in diese Sprachen übersetzt worden lassen und die Inhalte auf der Webseite des Regionalhackathons wurden ebenfalls dreisprachig veröffentlicht. Rückblickend gesehen ist das eine Schlüsselentscheidung gewesen, durch welche die finale, in den Hackathon involvierte Anzahl an Menschen und Einrichtungen aus den beiden Nachbarländern zustande kommen konnte.

Durch 1:1-Kommunikation mit den Datengebern wissen wir, dass ein nicht unerheblicher Teil der deutschen Vertreter der Kultureinrichtungen Englisch nicht in dem Maße beherrschte, der Englisch als Kommunikationssprache des Hackathons ermöglicht hätte und Polnisch- und Tschechischkenntnisse nicht vorhanden waren. Auf polnischer und tschechischer Seite waren gute Englisch- und Deutschkenntnisse weit verbreitet, jedoch gab es auch einige wenige Einrichtungen, die keine Fremdsprache außer Tschechisch oder Polnisch sprachen.

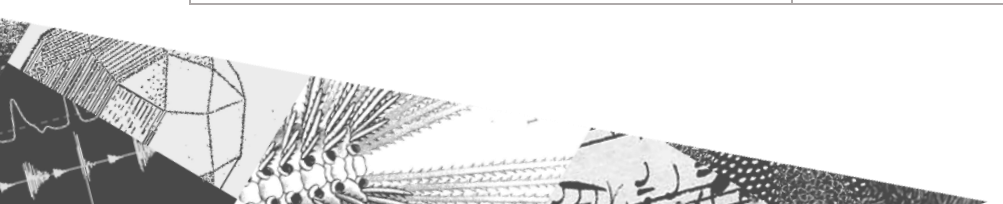
Für die Anmeldungen des Teilnehmerfeldes beim Kickoff wurden Sprachkenntnisse abgefragt:

Deutsche Teilnehmer

Nur Deutsch	11,2 %
Deutsch + Englisch	81,6 %
Deutsch + Tschechisch	1 %
Deutsch + Englisch + Tschechisch	5,1 %
Deutsch + Englisch + Polnisch	1 %

Tschechische Teilnehmer

Nur Tschechisch	42,9 %
Tschechisch + Englisch	42,9 %
Tschechisch + Englisch + Deutsch	14,3 %
Tschechisch + Polnisch	0 %



Polnische Teilnehmer

Nur Polnisch	0 %
Polnisch + Englisch	76,2 %
Polnisch + Deutsch	9,5 %
Polnisch + Englisch + Deutsch	14,3 %
Polnisch + Tschechisch	0 %

Das Teilnehmerfeld war durchschnittlich jünger als die Gruppe der Datengeber. Die deutschen Teilnehmer waren sprachlich besser aufgestellt als die deutschen Datengeber, in Tschechien waren Deutschkenntnisse unter den Datengebern weiter verbreitet, als unter den Teilnehmern und in Polen waren in beiden Gruppen Englisch- & Deutschkenntnisse gut verteilt.

Was die E-Mail-Kommunikation betraf konnten Tschechisch und Englisch seitens der Projektkoordination abgedeckt werden, für Polnisch wurde diese zu Beginn durch den polnischen Projektpartner, dann durch eine deutsch-polnische Übersetzerin und gegen Projektende überwiegend durch punktuelle, ehrenamtliche Mitarbeit aus dem privaten Bereich unterstützt.

Sprachliche Hilfestellungen von Anne Liebscher für die dreisprachige Kommunikation während des Kick-Offs

Da sich im Hinblick auf alle in den Hackathon involvierte Gruppen (Vertreter datengebender Kultureinrichtungen, Teilnehmer, Projektpartner, u.a.) keine vollständige Schnittmenge zu Gunsten einer Sprache ergab, war die ausgewogene Kommunikation auf Deutsch, Tschechisch, Polnisch und Englisch die gesamte Projektlaufzeit über von großer Bedeutung und im Sinne eines länderübergreifenden, trinationalen Hackathons eine Selbstverständlichkeit.

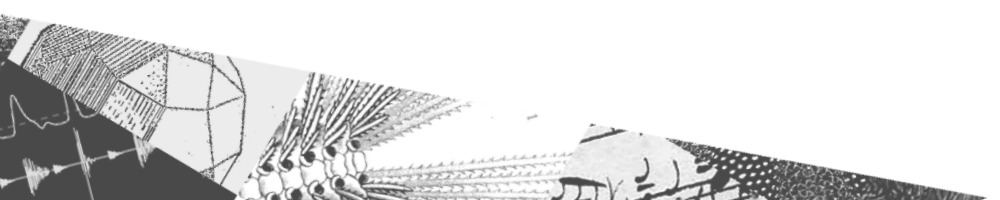
Schwierigkeiten

Terminverschiebung & Planungsunsicherheit aufgrund der Coronapandemie

Durch die pandemiebedingten Beschränkungen, welche sich einerseits aller 14 Tage bis vier Wochen veränderten und deren Inhalt sich andererseits zwischen Bund und Ländern oftmals unterschied, war es äußerst schwierig, die Veranstaltungen zu planen. Die Informationsveranstaltungen Ende September/Anfang Oktober wurden somit in Präsenz und online angesetzt, um den Versuch zu unternehmen, zumindest eines der Treffen vor Ort durchzuführen, und um im Notfall problemlos auf reine digitale Formate umschwenken zu können. Diese Rechnung ging auf und wir konnten die drei Termine wie geplant realisieren. Schwieriger wurde es im Zuge der Konzipierung des Kick-Offs und der Preisverleihung. Im November zeichnete sich ab, dass die Durchführung von größeren öffentlichen Veranstaltungen Mitte Februar mit sehr großer Wahrscheinlichkeit noch untersagt sein würden. Um jedoch alle Möglichkeiten zu nutzen, zumindest ein hybrides Format umsetzen zu können, erbat das Projektteam bei der CdV-Geschäftsstelle eine Verschiebung der Termine, wodurch beide Veranstaltungen ca. einen Monat verschoben werden konnten. Damit stiegen die Chancen auf eine Präsenz- oder Hybridveranstaltung, welche für die grenzübergreifende und interdisziplinäre Vernetzung unter den Vertretern der datengebenden Kultureinrichtungen und den Teilnehmern als wesentlich für den Erfolg des Projektes erachtet wurde. Planungssicherheit gab es weiterhin nicht, es wurden die Verschärfungen sowie schrittweisen Aufhebungen der Beschränkungen jedoch ständig mitverfolgt und die Konzeption laufend angepasst.

Änderung des Veranstaltungsortes

Einer der wichtigsten Aspekte der Coding da Vinci Abschlusspräsentation sind die Projektpräsentation der Teilnehmer. Dabei muss sichergestellt werden, dass sowohl eine Projektion der Projektergebnisse von den Rechnern der Teilnehmer aus als auch der eventuell dafür notwendige Internetzugang gewährleistet ist. Eine zusätzliche Anforderung der Coding da Vinci Ost[3] 2022 Preisverleihung war die Notwendigkeit eines schnellen kabelgebunden Internetanschlusses für das dreisprachige Streaming der Veranstaltung über YouTube. Beim Vorgespräch mit dem Ansprechpartner des Filmpalasts Görlitz wurde der Projektkoordinatorin und Jens Nauber versichert, dass die Umsetzung dieser Anforderungen kein Problem darstellt. Bei der darauffolgenden Abstimmung der technischen Details mit den Haustechnikern des Filmpalasts Görlitz wurde jedoch festgestellt, dass einige der Anforderungen nicht ohne zusätzliche Aufwände durch den Filmpalast realisierbar wären. Bei mehreren Tests während eines Vororttermins am 14.04.2022 stellte sich heraus, dass eine Ansteuerung des Filmprojektors von der Bühne aus nur in 50 % der Fälle fehlerfrei funktionierte und auch kein fester Internetanschluss, als Voraussetzung für das Streaming, bestand. Gemeinsam mit den Haustechnikern wurde versucht, diese Probleme zu lösen, was leider nicht vollständig möglich war. Zu bedenkenlosen Durchführung der Preisverleihung wären zusätzliche Maßnahmen durch den Filmpalast Görlitz und weitere Termine zur Abstimmung bzw. Tests vor Ort notwendig gewesen, was in Hinblick auf die dafür benötigten zusätzlichen zeitlichen und finanziellen Ressourcen nicht realisiert werden konnte. Neben den technischen Problemen gab es bei der Abstimmung mit dem Betreiber Unklarheiten zur Realisierung des Caterings. Die Summe aller Aspekte führte nach reichlicher Überlegung dazu, dass eine erfolgreiche Durchführung der Abschlussveranstaltung im Filmpalast Görlitz nicht umsetzbar war.



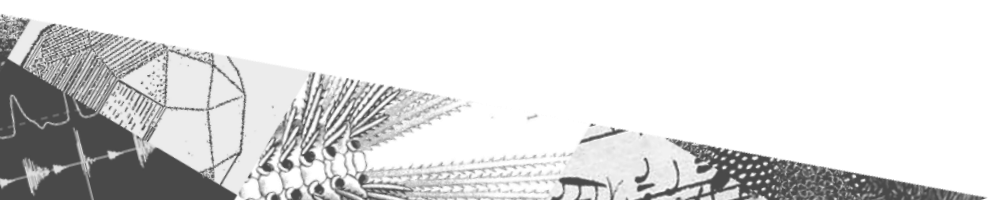
Suche nach einem Keynotespeaker aus Polen

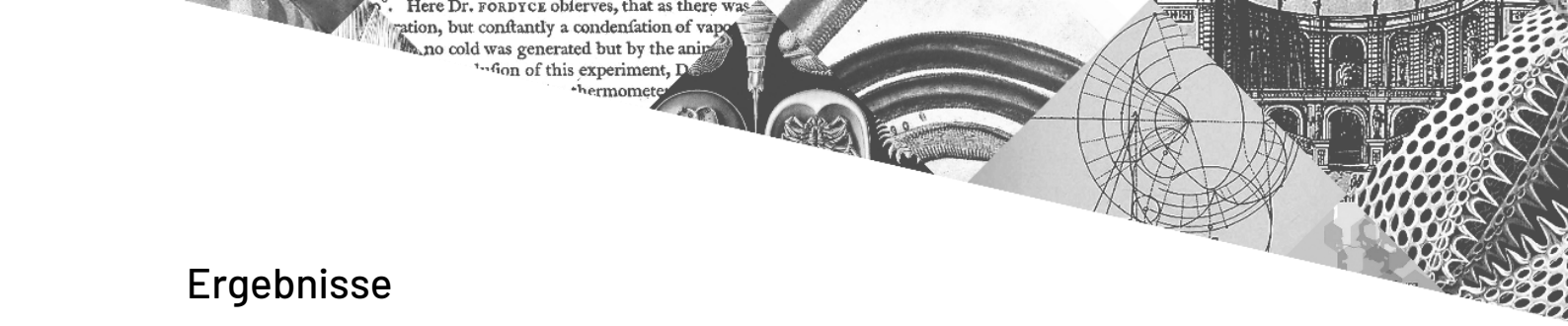
In Hinblick auf die geplanten Sprecher zur Preisverleihung sollte ein ausgewogenes Auftreten tschechischer und polnischer Gäste ermöglicht werden. Da die Generalkonsulin der tschechischen Republik zugesagt hatte, ein Grußwort zu sprechen, sollte daher ein Keynotespeaker aus Polen eingeladen werden. Anfragen dafür wurden ab Mitte Februar verschickt, jedoch gab es auf alle, knapp 10 Anfragen bis Mitte April nur Absagen - die angefragten Speaker interessierten sich sehr für die Veranstaltung, jedoch ist der 03.05. in Polen ein Feiertag, wodurch sämtliche potentielle Vortragende bereits feste Pläne für das lange Wochenende hatten. Letztendlich konnte der Projektpartner Piotr Malak für die Aufgabe gewonnen werden.

Ausfall Moderator Kick-Off und tschechisches Jurymitglied zur Preisverleihung

Der für das Kick-Off-Wochenende eingeplante und bereits gebriefte Moderator Stephan Bartholmei fiel leider kurzfristig aus, so dass die Projektkoordinatorin diese Aufgabe zusätzlich zu den organisatorischen Aufgaben übernahm und durch das zweitägige Programm führte.

Ab ca. zwei Wochen vor der Preisverleihung reagierte das geplante tschechische Jurymitglied Tomáš Kapler auf keine E-Mails mehr. Mehrere Versuche ihn über andere Kanäle sowie zwei andere Kontakte zu erreichen, schlugen ebenfalls fehl. Drei Tage vor der Veranstaltung wurden dann über verschiedene private tschechische Kontakte kurzfristig nach einem Ersatz gesucht. Glücklicherweise erklärte sich Aleš Loziak aus Ústí nad Labem am Donnerstagabend bereit, am Samstagvormittag nach Dresden zu kommen, um die Jury zu unterstützen.





Ergebnisse

Neben den bereits dargestellten Ergebnissen bzgl. der Teilnehmer- und Projekt-Anzahl u. ä. sollen im Folgenden die im Antrag gestellten Ziele in ihrer Erreichung bewertet werden.

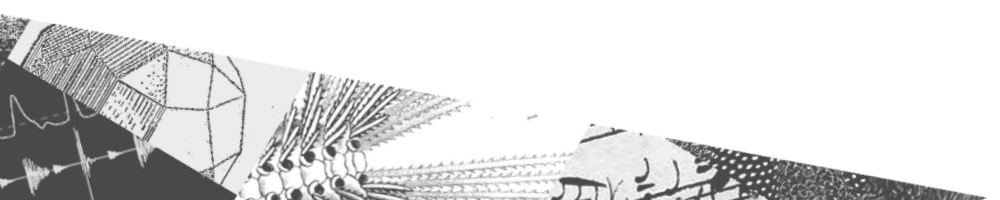
Sehr gut gelungen (siehe Tätigkeitsbericht Projektkoordination) ist die Recherche und Motivation von GLAMs im Dreiländereck Ost, was vor allem durch die persönliche Ansprache vor Ort ermöglicht wurde. Einladungen per Mail oder Telefon erwiesen sich als nicht zielführend. Gleiches gilt für die Creative Tech- und Makerszene in Polen und Tschechien. Auch hier war die persönliche Ansprache das Hauptinstrument zur Umsetzung der Ziele. Entstanden ist aus der Zusammenarbeit das avisierte Netzwerk, das bereits in Hospitationen von vier Kolleginnen und Kollegen aus Breslau sowie in einem ersten Konzepttreffen für einen Drittmittelantrag mit polnischen Kollegen mündete. Weiteres ist geplant, darunter auch die Durchführung kleinerer städtischer Hackathons im Dreiländereck Ost.

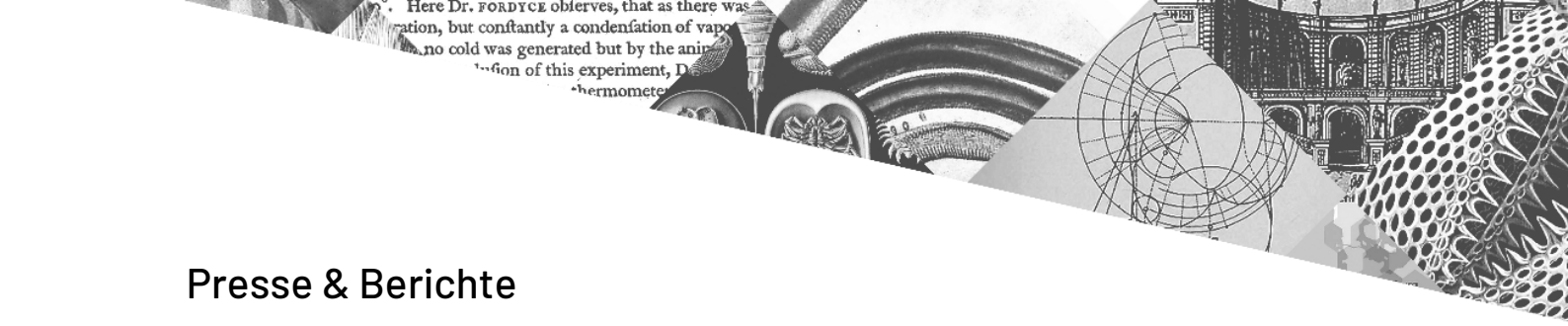
Nicht verwirklicht werden konnte aufgrund der wenig zur Verfügung stehenden Zeit die Neudigitalisierung und Bereitstellung bisher analoger Sammlungen. Mit der erforderlichen Erschließung der Sammlungen hätte dieser Prozess zu lang gedauert, weshalb davon abgesehen wurde. Dies gilt auch für die Digitalisierung von privaten (bürgerwissenschaftlichen) Sammlungen. Sowohl bei diesen als auch bei den GLAMs war das Interesse da, aber hier bedarf es eines längeren Projektzeitraums.

Die Einbindung der Wiki-Szene und der Citizen Scientists begann positiv, aber auch hier erwies sich die kurze Projektzeit als zu hinderlich, um z. B., wie im Antrag skizziert, Datenanreicherungen, die in Apps nutzbar gemacht werden könnten, durchzuführen.

Der Aspekt der Nachhaltigkeit muss geteilt betrachtet werden. Da die meisten vorgestellten Apps noch nicht fertiggestellt waren, entfiel der Aspekt der Langzeitarchivierung. Der andere

Aspekt betraf die zielgerichtete Entwicklung von Apps, die durch Makerspaces genutzt werden können oder anderweitig zur Ressourcenschonung beitragen könnten. “Handwerkliche” Anwendungen wie z. B. die Stempel des Projekts „Fine Young Radicals“ sind in der Sprintphase entstanden. In der Sprintphase wurden einige Ideen zwischen Creative Tech- und Makerszene entwickelt, die jedoch für die sechs Wochen Sprintphase für eine Umsetzung zu kurz bemessen waren, da diese Ideen komplexere Entwicklungen bedeutet hätten. Es ist jedoch eines der Ergebnisse des Hackathons, den Anstoß für zukünftige Ideen gegeben zu haben. In der gesamten Ausrichtung des Hackathons, z. B. bei verwendeten Materialien wurde auf Nachhaltigkeit geachtet, die Roll-Ups wurden recycelt und werden nun nachgenutzt, nicht verzehrte Speisen der Caterings wurden Foodsharing Dresden zur Weiternutzung übergeben.





Presse & Berichte

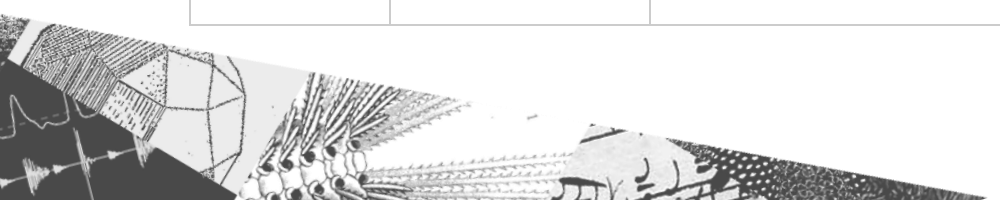
Vor der Projektlaufzeit

Deutsch		https://blog.slub-dresden.de/beitrag/2020/11/20/was-mit-kulturdaten-moeglich-ist-coding-da-vinci-hackathon-2022-im-dreilaendereck-ost

Allgemein & Aufrufe zur Teilnahme (datengebende Kultureinrichtungen, Teilnehmer)

Deutsch	Pressemitteilung	https://www.slub-dresden.de/ueber-uns/presse/pressemitteilung/2021/9/29/coding-da-vinci-kultur-hackathon-erstmals-im-dreilaendereck-deutschland-polen-tschechien
Deutsch	Bericht	https://saxorum.hypotheses.org/7309#more-7309
Deutsch	Bericht	https://www.neustadt-ticker.de/177009/aktuell/kulturhackathon-coding-da-vinci-ost%C2%B3
Deutsch	Bericht	https://wissen.schloesserland-sachsen.de/blog/detail/kann-man-kuchenplatten-hacken/
Deutsch	Bericht	MDR Kultur Rundfunk - Interview mit Anne Liebscher (Ausstrahlung am 18.3.)
Deutsch	Bericht	Regionalfernsehen Lausitzwelle "Hoyerswerda: Hackathon "Coding da Vinci Ost³" im ZCOM Zuse-Computer-Museum", ausgestrahlt 7.3.2022, https://www.youtube.com/watch?v=qvtmB8K2GXE
Deutsch	Bericht	https://blog.slub-dresden.de/en/slublog/2022/4/26/na-dann-mach-es-doch-einfach-das-projekt-tags-im-museum-beim-hackathon-coding-da-vinci-ost3
Deutsch		https://www.compgen.de/2022/02/compgen-stellt-daten-fuer-coding-da-vinci-ost%C2%B3-zur-verfuegung/
Deutsch		https://oiger.de/2022/03/17/da-vinci-hebt-das-digitale-kulturerbe/182504
Deutsch		https://zuse-computer-museum.com/tag/hackathon/
Deutsch		https://www.medienkulturzentrum.de/neuigkeiten/coding-da-vinci-deutschlands-erster-kultur-hackathon-anmeldung-gestartet/

Deutsch		https://www.htw-dresden.de/news/coding-da-vinci
Deutsch		https://www.silesia-news.de/2022/02/07/das-schlesische-museum-zu-goerlitz-beteiligt-sich-an-coding-da-vinci/
Tschechisch	Pressemitteilung	https://www.mzk.cz/aktuality/mzk-se-zapojila-do-mezinarodni-kulturniho-hackathonu-coding-da-vinci
Tschechisch		https://it.muni.cz/phil/clanky/607651u-registrace-na-coding-da-vinci-ost-2022-je-otevrena
Tschechisch		https://svkpk.cz/projekty/coding-da-vinci/
Tschechisch		https://www.culturenet.cz/prilezitosti/prihlaste-se-na-coding-da-vinci-ost%C2%B3-2022-prave-ted/
Tschechisch		https://icom-czech.mini.icom.museum/coding-da-vinci-kulturni-hackaton/
Tschechisch		https://www.mzv.cz/berlin/de/pressemitteilungen_reden_texte/coding_da_vinci_ost_2022.html
Tschechisch		https://www.mistnikultura.cz/coding-da-vinci-ost3-2022-muzete-se-registrovat-prvni-nemecky-hackaton
Tschechisch		https://www.tandem-org.cz/aktuality/prihlas-se-na-kulturni-hackaton-coding-da-vinci
Tschechisch		https://www.root.cz/zpravicky/moravska-zemska-knihovna-zve-k-zapojeni-do-projektu-coding-da-vinci-ost-2022/
Tschechisch		https://www.mzv.cz/berlin/de/pressemitteilungen_reden_texte/coding_da_vinci_ost_2022.html
Polnisch		https://szmer.info/post/16679
Polnisch		https://ossolineum.pl/index.php/zapraszamy-do-udzialu-w-coding-da-vinci-kulturhackathon/
Polnisch		https://instytutpolski.pl/leipzig/2021/04/30/coding-da-vinci-ost-2022/
Polnisch		https://ank.gov.pl/miedzynarodowy-konkurs-programistyczny-coding-da-vinci-ost3-2022-hackathon-kulturowy/



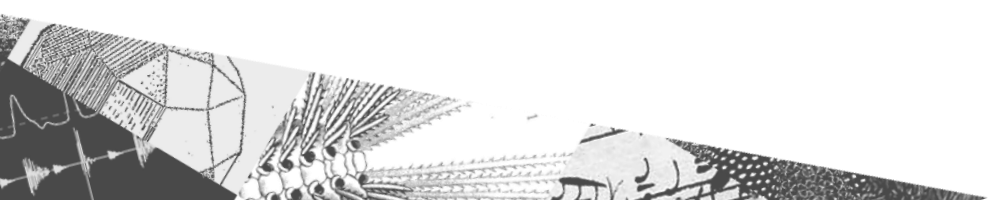
Sorbisch	Bericht	https://www.mdr.de/serbski-program/rozhlos/aktualne-prinoski/audio-1960670.html

Kick-Off

Deutsch	Pressemitteilung	https://www.slub-dresden.de/ueber-uns/presse/pressemitteilung/2022/3/11/hacken-fuer-die-voelkerverstaendigung-kreative-koepfe-fuer-kultur-hackathon-im-dreilaendereck-deutschland-polen-tschechien-gesucht
Polnisch		https://uni.wroc.pl/en/hackathon-coding-da-vinci-2/
Polnisch		https://mnwr.pl/coding-da-vinci-ost%C2%B3-2022-weekend-kick-off/

Preisverleihung

Deutsch	Pressemitteilung	https://www.slub-dresden.de/ueber-uns/presse/pressemitteilung/2022/5/4/sechs-wochen-fuenf-preistraeger-und-unzaehlige-ideen-kultur-hackathon-coding-da-vinci-erstmals-erfolgreich-im-dreilaendereck-deutschland-polen-tschechien
Deutsch	Bericht	https://wissen.schloesserland-sachsen.de/blog/detail/kann-man-kuchenplatten-hacken/
Deutsch		https://www.serbski-institut.de/coding-da-vinci-ost%C2%B3-2022/



Feedback

“Es war ein sehr inspirierendes und spannendes Event, und ich bin sehr froh und dankbar ein Teil davon gewesen zu sein! Danke für die wunderbare Organisation und die Sensibilisierung für das unumgängliche und wichtige Thema offener Kulturdaten.”

Datengeber (anonym), Feedback-Fragebogen Datengeber

“Wir sind gerade mitten in den Vorbereitungen eines Hackathons und ich verfolge gespannt den CdV Ost³, den ich [...] extrem professionell und gelungen in der Umsetzung finde!”

Katja Sternitzke (Projekt NFDI4Culture)

“War sehr alles inspirierend. Hab auch mit den Daten von anderen Kultureinrichtungen "gespielt". Eine Idee davon wurde beim Ideenwettbewerb SachsenGehtWeiter eingereicht. Vielen vielen DANK!”

Teilnehmer (anonym), Feedback-Fragebogen Teilnehmende

"... ich wollte mich einfach noch einmal bei Ihnen für die großartige Organisation bedanken. Ich fand es wirklich ein beeindruckendes Programm und ganz besonders der grenzübergreifende Aspekt war super. Von der angenehmen und netten Atmosphäre gar nicht zu reden:) Großen Dank nochmal!"

Anna Rauscher, CdV Ost³ -Teilnehmerin

"Vielen Dank für die Organisation und die Unterstützung. Wir waren am Anfang sehr verloren und hätten die Daten ohne Ihre Unterstützung nicht bereitstellen können. Dickes Lob!"

Datengeber (anonym), Feedback-Fragebogen Datengeber

"An euer Team möchte ich auch noch einmal ganz herzlich Danke sagen – es war eine toll organisierte Veranstaltung mit sehr inspirierenden Projekten. Hat viel Spaß gemacht, diesmal auf der Datengeber-Seite teilzunehmen! ☺"

Annekathrin Hermann (Staatliche Schlösser, Burgen und Gärten Sachsen gemeinnützige GmbH) - Projektpartnerin & datengebende Kultureinrichtung

"Vielen Dank für die engagierte und toll umgesetzte mehrsprachige Organisation."

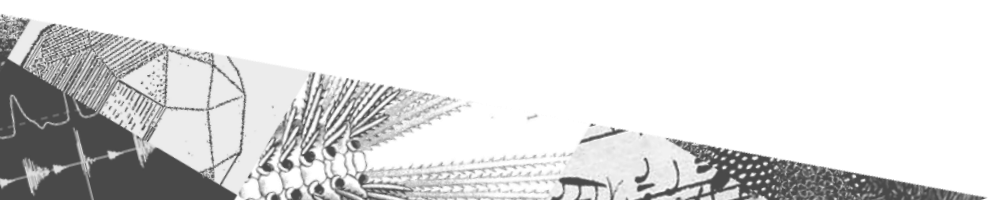
Datengeber (anonym), Feedback-Fragebogen Datengeber

"Ich befürchte, dass einige Datengeber das Potential und die Spielregeln von CdV und openGLAM immer noch nicht verstanden habe. Das ist für einige Teams ernüchternd und abschreckend."

Teilnehmer (anonym), Feedback-Fragebogen Teilnehmende

"Vielen Dank für die Möglichkeit, an Coding da Vinci Ost³ 2022 teilzunehmen. Es war eine sehr informative, interessante, spannende und zugleich lustige Erfahrung für uns. Wir freuen uns, dass wir die offenen Daten unseres Archivs präsentieren können. Der Kultur-Hackathon ist eine tolle Idee und eine großartige Veranstaltung. Wir sind beeindruckt von der Kreativität der Teilnehmer. Wir gratulieren dem gesamten SLUB-Team für seine Arbeit bei der Organisation der Veranstaltung, die Atmosphäre und den coolen Energiefluss."

Aldona Warzecha und Anna Sokół (Archiwum Narodowe w Krakowie) - datengebende Kultureinrichtung

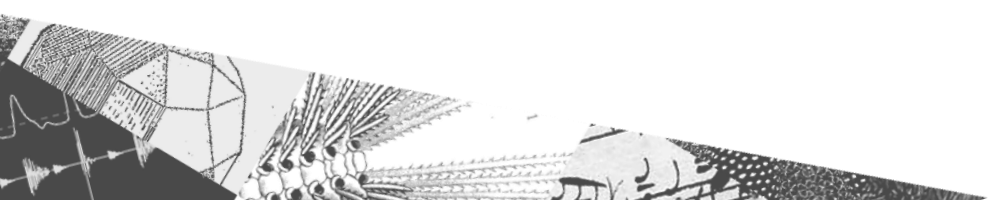


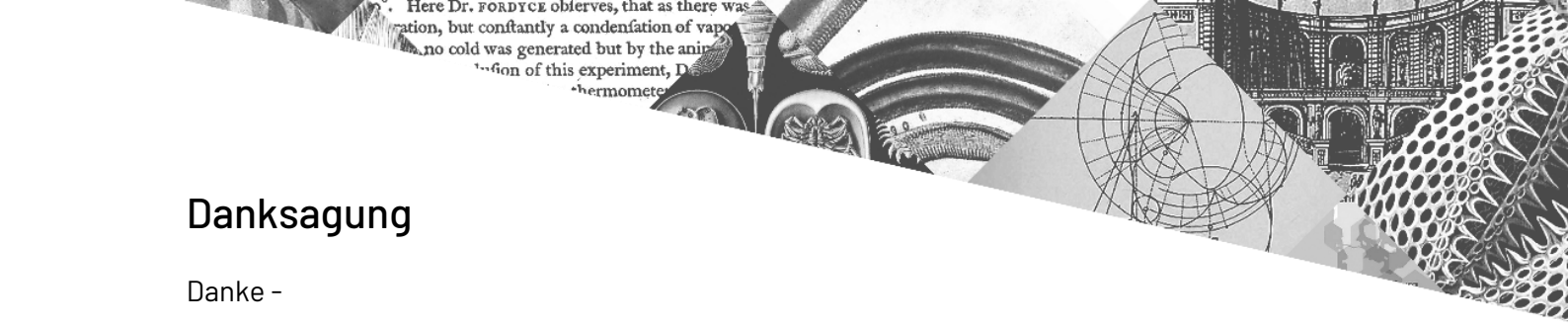
“Ich wollte Dir gerne noch eine kurze Rückmeldung geben, denn ich war superbegeistert von der Veranstaltung, finde Du hast die großartig moderiert, sie war richtig gut geplant und beeindruckend umgesetzt. Da kam sogar am Bildschirm produktive Stimmung und Kribbeln in den Fingern auf. Es hat richtig Spaß gemacht dem Kick-off beizuwohnen und Du hast da tolle Leute, super Spirit und feine Daten an den Start bekommen. Richtig richtig gut!!!”

Kristina Richter (Medienkulturzentrum Dresden) - Projektpartnerin

“Das Event war in seiner ganzen Hybridität äußerst professionell vorbereitet und durchgeführt. Das Zusammenkommen der Datengeber aus drei Ländern war eine große Herausforderung und ist bewundertswert gestaltet worden. Und nicht zuletzt - alle treffen sich am Büffet, [...] genießen das Essen und die Gespräche, die das ganze Event weiter vorantreiben. Ohne das Büffet wäre wahrscheinlich die eine oder andere Idee nicht entstanden.”

Datengeber (anonym), Feedback-Fragebogen Datengeber





Danksagung

Danke -

Jens Nauber für die zeitintensive, aber geduldige und immer freundliche Leitung der Datenberatungen und die unfassbar aufwendige technische Umsetzung unserer Hybridveranstaltungen,

Sabine Hollmann für die unzähligen Stunden Unterstützung über die Arbeitszeit hinaus, die Umsetzung zahlreicher "Mikroaufgaben" und die gestalterische Verschönerung vieler Materialien,

Annika-Valeska Walzel für die Organisation der äußerst schmackhaften Caterings, die noch heute in aller Munde sind, und der Lösung so mancher kniffligen Finanzfrage,

Dr. Konstantin Hermann für das Bauen von Brücken über bürokratische Stolperfallen,

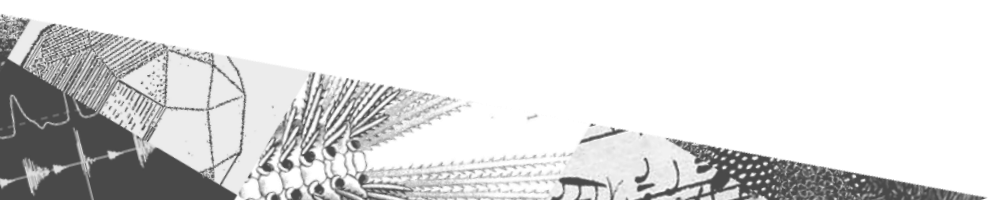
Maik Jähne für Last Minute-Kontakte und kreative Lösungen,

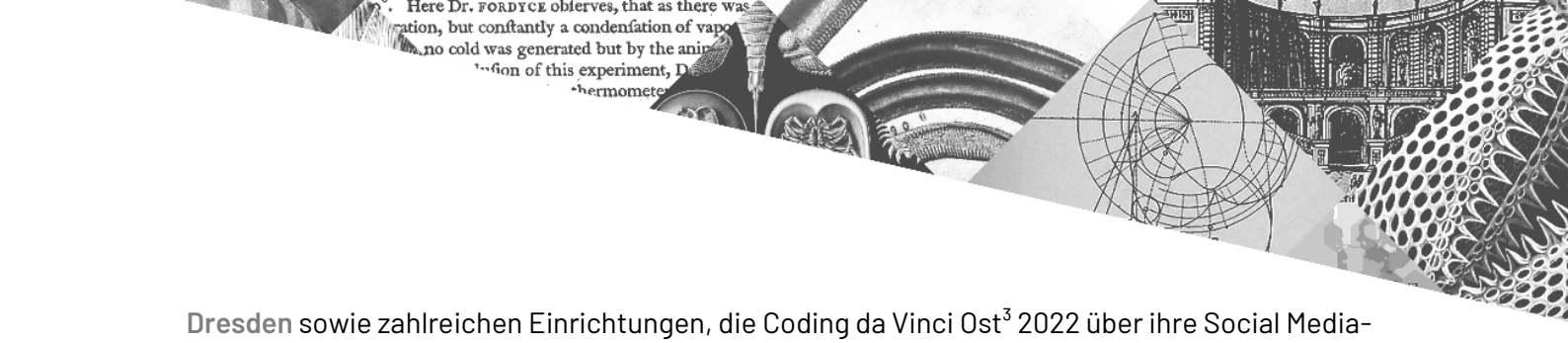
für Expertise, Geduld und den Blick aufs große Ganze an **Philippe Genêt**, **Ilias Kyriazis** und **Andrea Lehr** von der Coding da Vinci-Geschäftsstelle,

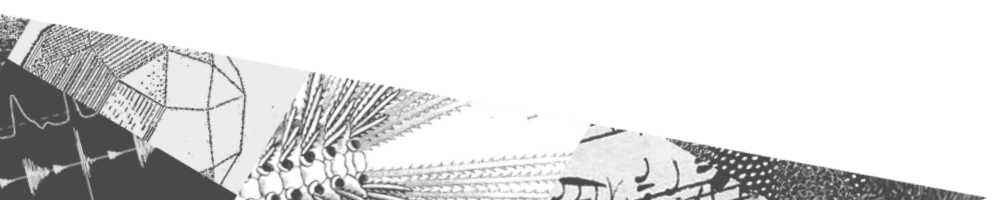
Piotr Malak für vieles zwischen Unterstützung der Datengeber- und Teilnehmerakquise in Polen, Datenberatungen und Besorgung polnischer Süßigkeitenberge für die Preisverleihung,

Abteilung Öffentlichkeitsarbeit (in erster Linie **Annemarie Grohmann**, **Ramona Ahlers-Berger**, **Christina Scheider**) der SLUB Dresden für Berichte, Tweets, graphische Gestaltung von Materialien und vielem mehr,

für verschiedenste Aufgaben & Unterstützung allen unter "Menschen, Einrichtungen & Daten" genannten Personen sowie Einrichtungen und darüber hinaus an **Robert Wartenberg, Jan Šmrha, Bianca Lipanská, Agnieszka Grzybkowska, Magdalena Stojer-Brudnicka, Artur Kolasinski, Michal Pick, Markéta Pechová, Alicja Szewczyk, Johanna Jahn, Vojtěch Kolařík, Kristina Richter, Annekathrin Hermann, Jens Bemme, Bettina Weber, Jennifer Franke, Michael Anz, den Kollegen der Raumtechnik und des Haushalts der SLUB insbesondere Bärbel Kühnemann, Sophia Grazdanow, Saskia Böhme, Anne Lippert, Anne Seidenglanz, Ram Sai Chigurupati, André Schütze, Markus Rehm und Dr. Julia Meyer, Marie Getta, Frank Janowski, Fabian Markert, Norman Schwirz, Thomas Bär, Simon Gude, Valeriia Kliuieva, Leonie Rönick, Rahel Rockstroh, Rosalie Koppitz, Jan Frintert, Grit Krause, Isabell Rehm, Agnes Heim, Sebastian Dänel, Karsten Schmidt vom Quartier22, Jörg Schwerdtfeger von Foodsharing**





Dresden sowie zahlreichen Einrichtungen, die Coding da Vinci Ost[3] 2022 über ihre Social Media-Kanäle, Newsletter und Webseiten beworben haben,

und natürlich der **Kulturstiftung des Bundes** sowie dem **Landesdigitalisierungsprogramm für Wissenschaft und Kultur des Freistaates Sachsen** für die Förderung des Projekts!