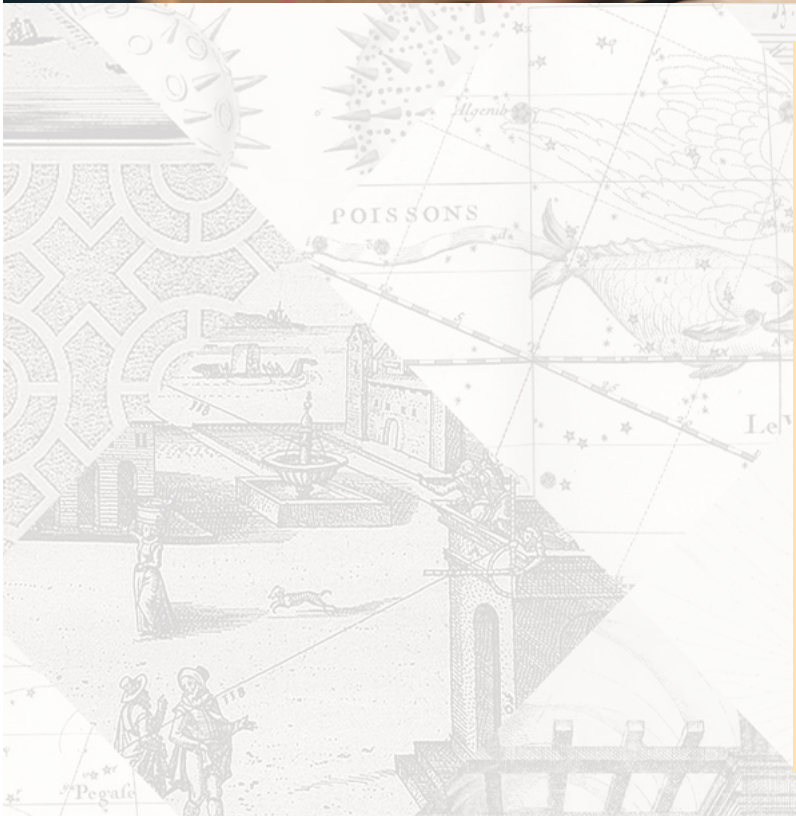


{ CODING DA VINCI }

BADEN-
WÜRTTEMBERG 2022

#CDVBW22

PROJEKTBERICHT



Impressum

CC BY 4.0 MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH

Breitscheidstr. 4
70174 Stuttgart

0711 90715-300
info@mfg.de

Alle Fotos sind, soweit nicht anders vermerkt, wie folgt lizenziert:
CC BY 4.0, Fotografin: Tanja Meissner



Inhaltsverzeichnis

Impressum	02
Inhalt	03
Einführung und Ziele	04
Liste der Datengeber*innen	05
Pre-events	05
Kick-Off	06
Fragestellungen	07
Sprint-Phase	07
Hack To The Future trifft Coding da Vinci	08
Preisverleihung	10
Auszeichnungen in fünf Kategorien	11
Abschluss und Ausblick	13

Einführung

Deutschlands erfolgreichster Hackathon für offene Kulturdaten fand 2022 im Südwesten statt. Museen, Bibliotheken, Archive und Gedenkstätten (GLAMs) verfügen über einen wertvollen Schatz: ihre umfangreichen Datensammlungen zu den unterschiedlichsten Themen – unser gemeinsames digitales Kulturerbe. Der breiten Öffentlichkeit war dies meist wenig bekannt. Daher gehört es zu den Zielen Coding da Vinci, dies zu ändern.

2022 kam Coding da Vinci auch nach Baden-Württemberg, initiiert vom Landesmuseum Württemberg und von der MFG Baden-Württemberg und unterstützt von 13 weiteren Institutionen.



Kultur trifft Technik

Der Ideen- und Programmierwettbewerb brachte Studierende verschiedenster Fachrichtungen, Coder*innen, Designer*innen, Gamesentwickler*innen, Künstler*innen und Tech-begeisterte Jugendliche zusammen. Auf sie wartete ein riesiger Datenschatz: 34 GLAMs (Galleries, Libraries, Archives and Museums) aus ganz Baden-Württemberg stellten Datensets zur kreativen Weiterverwendung bereit.

ZIELE von Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022

- Bewusstseinsbildung in Bezug auf den Umgang mit offenen Daten in Baden-Württemberg
- Vernetzung der Kulturinstitutionen in Baden-Württemberg
- Stärkung der Zusammenarbeit von Kultureinrichtungen und Tech-interessierten

Veranstalter*innen von Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022

Badisches Landesmuseum
 Bibliothekservice-Zentrum Baden-Württemberg (BSZ)
 Chaos Computer Club Mannheim
 Digihub Südbaden
 Entropia e.V. (Chaos Computer Club Karlsruhe)
 game Baden-Württemberg
 Hochschule der Medien (HdM)
 Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
 Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg
 Landesarchiv Baden-Württemberg
 Landesmuseum Württemberg
 Landesstelle für Museumsbetreuung Baden-Württemberg
 MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg
 Universität Tübingen
 ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

Veranstalter:



34 Datengeber*innen

Datengeber*innen aus dem ganzen Land bewarben sich, wobei 34 Institutionen den Anforderungen nachkommen konnten und tatsächlich ihre Daten frei lizenziert den Teilnehmenden zur Verfügung stellen konnten

Augustinermuseum- Städtische Museen Freiburg
Badische Landesbibliothek Karlsruhe
Badisches Landesmuseum
Forschungsstelle „The Role of Culture in Early Expansions of Humans“ (ROCEEH / Heidelberger Akademie der Wissenschaften)
Freiburger Münsterbauverein e.V.
GND
Haus der Geschichte Baden-Württemberg
Historische Kommunikation der Robert Bosch GmbH
HumorCare e.v. Deutschland-Österreich
Katholische Hochschule Freiburg; Hochschule Furtwangen, Feministische Geschichtswerkstatt Freiburg e.V.
Kommunikations-, Informations-, Medienzentrum (KIM) der Universität Konstanz
Kreisarchiv Esslingen, Landratsamt Esslingen
Kunstmuseum Stuttgart
Kurpfälzisches Museum Heidelberg
Landesmuseum Württemberg
Limesmuseum Aalen (Archäologisches Landesmuseum Baden-Württemberg)
MARCHIVUM
Museum Auberlehaus
Museum der Universität Tübingen MUT // Troia Projekt Uni. Tübingen
Reiss-Engelhorn-Museen
Staatliche Kunsthalle Karlsruhe
Staatliches Museum für Naturkunde Stuttgart
Staatsarchiv Ludwigsburg (Landesarchiv Baden-Württemberg)
Staatgalerie Stuttgart
Stadtarchiv Stuttgart
Stadtarchiv Wertheim (Archivverbund Main-Tauber)
Stadtarchiv Winnenden
Stadtmuseum Hornmoldhaus
Stadtmuseum Tübingen
TECHNOSEUM
UB-Universitätsarchiv Tübingen
Universität Stuttgart / Universitätsbibliothek und Lehrstuhl für Flugmesstechnik
Universitätsbibliothek Mannheim
ZKM Karlsruhe

Pre-events

Drei Online-Events lieferten bereits im Vorfeld Input, unterstützten den ersten Austausch und machten die Datengeber*innen wie auch auch schon erste Teilnehmende mit Tools bekannt.

24.1., 2.2. und 4.2. 2022: Drei Onboarding-Termine für die Kulturinstitutionen

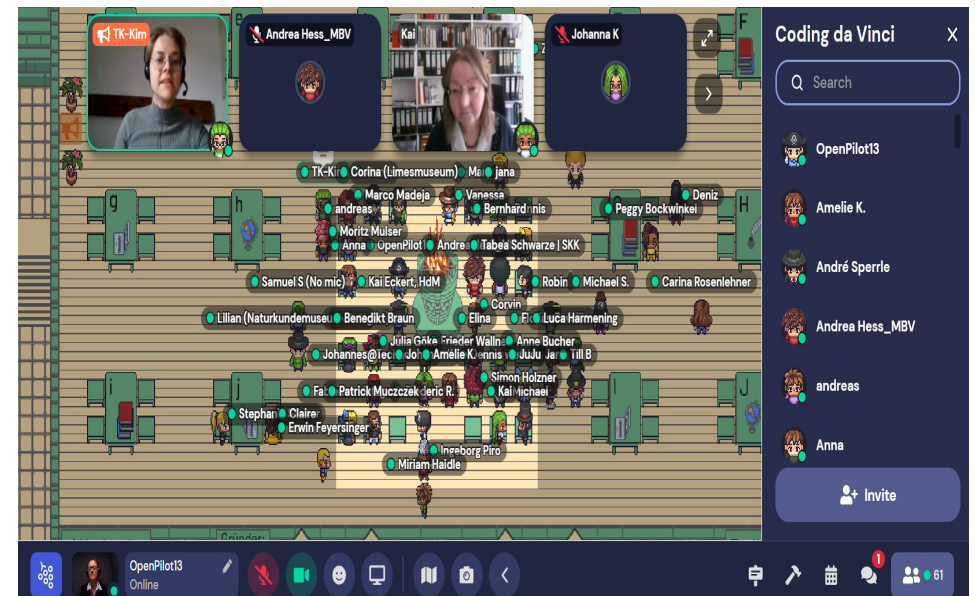
An drei Terminen wurden jeweils 40 Vertreter*innen von Kulturinstitutionen auf die Rolle als Datengeber*in vorbereitet. Erst danach wurde von einem Datenberater*innen-Team die tatsächliche Teilnahme von 34 Datensets eingeschränkt.

Workshop 1 (März): Storytelling mit Sven Gettys

Damit die Datengeber*innen für den Kick-off ihre Daten-Pitches entsprechend vorbereiten konnten, wurde ihnen in diesem Workshop das entsprechende Rüstzeug mitgegeben.

Workshop 2 + Workshop 3: Pre-event über Gather.Town

Dieses Community Tool wurde mit als Covid-19-Backup eingeführt, und damit wurde auch in der Sprint Phase das wöchentliche MeetUp veranstaltet.



ScreenShot von Gather.Town / Pre-event by Sylvia Petrovic-Majer, CC BY 4.0



Kick-Off

Beim Kick-Off am 7. und 8. Mai 2022 im ZKM Karlsruhe und online im Livestream am stellten Vertreter*innen der Kulturinstitutionen ihre Datensets vor, erklärten deren Hintergrund sowie technische Details und beantworteten Fragen dazu. Danach war die Bühne den Projektideen überlassen: Beim Ideenpitch wurden Ideen vorgestellt, Teilnehmenden schlossen sich zu Teams zusammen. Den Rest des Wochenendes wurde in den Teams gearbeitet und gemeinsam mit den Vertreter*innen der Kulturinstitutionen weiter an Projektideen getüftelt, Pläne geschmiedet und gemeinsam gehackt. Rund 200 Teilnehmende tauchten zwei Tage lang in die Gespräche, Datensets und kreativen Ideen ein und belebten das ZKM Karlsruhe auf allen Ebenen. Während der Ideenpitches fanden sich 27 begeisterte Projekte, welche zum Kick-off vorgestellt und in der anschließenden Sprint-Phase weiter entwickelt wurden.

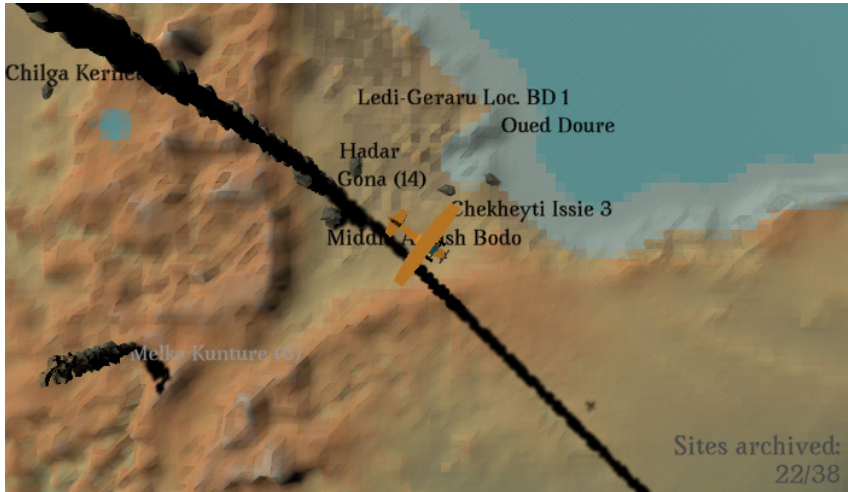




Input Sessions begleiteten die Teilnehmenden als Rahmenprogramm:

1. Führung durch die Ausstellung „BioMedien“
2. Kreative Lötweser
3. Workshop Foodporn im Museum – ernsthaft? Instagram-Strategien neu gedacht (Isabel Greschat)
4. Vortrag/Workshop Optimierung der Texterkennung bei Scans minderer Qualität durch Vorverarbeitung der graphischen Vorlagen (Michael Koltan / Archiv Soziale Bewegungen)
5. Vortrag/Workshop Why so Serious? Games in Museen und das Projekt Pallenberg Dias- ein illustriertes VR Erlebnis (Sabiha Ghellal und Pia Mennemeier)
6. Vortrag Skalierung einer Open-Source Plattform (Marco Zohren, Katja Speck, Frank Spieler und David Dann (VisualVest))
7. Vortrag/Workshop Gemeinsame NormDatei (GND) & Wiki Knowledge Graphs (Verena Mack, Anna Gnyp und Patrick Leiske)
8. Vortrag/Workshop BILDERBAZAAR goes Machine Learning: Entwicklungen, Erfahrungen und Möglichkeiten eines Projekts (Frank Horlitz, Georg Wolf und Kevin German)





Time Flies - Projekt Screen Shot, CC BY 4.0

Fragestellungen der einzelnen Projekte

Beispiele

Wie können wir Schüler:innen der Sekundarstufe 1 die Abbildungen historischer Gegenstände im Museum, zu Hause und unterwegs unterhaltsam näher bringen?

Wie verpacken wir historische Fakten/Storys auf eine interessante, aufregende Weise in ein Spiel?

Wie können wir Kunstwerke mit Hilfe von Mode und AR für Besucher zugänglich machen?

Wie kann man auch ohne größere Ausstellungsfläche Portrait-sammlungen erfahrbar machen und auch Informationen zur Person im Portrait vermitteln?

Wie können wir historische Begebenheiten interaktiv erlebbar gestalten?

Welchen Mehrwert bietet ein multimodales KI-Modell für die Erschließung und Transformation der Museumssammlung?

Sprint-Phase

Die 7-wöchige Sprint-Phase zwischen dem Kick-Off und der Abschlussveranstaltung mit Preisverleihung wurde intensiv dazu genutzt, um die einzelnen Projekte in Gruppen auszuarbeiten. Die 27 Projekte des Ideenpitches wurde über Discord in den einzelnen Gruppen organisiert und diese arbeiteten eng mit den Datengeber*innen zusammen. Jeden Mittwoch Abend konnten sich die einzelnen Teilnehmenden auf Gather.Town einklinken, ihre Updates kommunizieren, Zwischenpräsentationen machen und die Fortschritte des Projekts mit allen teilen.



3D Modellierung, CC BY 4.0 Michael Cieslik



Hack To The Future trifft Coding da Vinci

NEU war bei der Baden-Württemberg-Ausgabe von Coding da Vinci, dass die Jugend mitmischte: in der Kooperation mit der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg hatten sich erstmals in der Geschichte von Coding da Vinci auch computer- und technik-begeisterte Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren am Kultur-Hackathon beteiligt. Der Auftakt zum Hackathon war bereits Anfang Mai im Rahmen des Kick-off-Wochenendes im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe gefallen: Rund 20 Jugendliche trafen sich, um auf Grundlage offener Kulturdaten Ideen zu digitalen Anwendungen zu entwickeln. Nach diesem Startschuss gingen die jungen Coderinnen und Coder in eine siebenwöchige Projektphase, während der sie codeten, tüftelten und ihre Ideen weiterentwickelten. Unterstützt wurden sie dabei von zahlreichen ehrenamtlichen Mentorinnen und Mentoren aus der Games- und IT-Branche.



Hinter dem Rahmen - Projekt Screen Shot, CC BY 4.0 Coding da Vinci

Preisverleihung

Die Projektergebnisse des Hackathons Coding da Vinci Baden-Württemberg können sich sehen lassen. Beim großen Finale im Landesmuseum Württemberg wurden Preise in fünf Kategorien verliehen.

Über 20 Projekte stellten die Teams aus Coder*innen, Kreativen, Studierenden verschiedenster Fachrichtungen sowie Kultur- und Technikinteressierten beim Abschlussevent des Kultur-Hackathons am 24. Juni 2022 im Landesmuseum Württemberg vor.

„Technik und Kultur vertragen sich offensichtlich sehr gut miteinander,“ so Theresia Bauer, Ministerin für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg, in ihrem Grußwort: „Der freie und kreative Umgang mit Kulturdaten, wie er bei Coding da Vinci praktiziert wird, ermöglicht eine gewinnbringende Zusammenarbeit etablierter Kultureinrichtungen mit der Coding-Szene sowie mit Studierenden und Kreativschaffenden. Das ist ein weiterer wichtiger Schritt der digitalen Öffnung unserer Institutionen.“

Macht eine Anwendung an der Schnittstelle von Mode und Augmented Reality moderne Kunst für Besucher*innen zugänglicher? Wie können wir historische Zeitungen möglichst einfach nach relevanten Geschehnissen durchsuchen? Mit solchen Fragen beschäftigten sich die Teilnehmenden des Kultur-Hackathons in den letzten Wochen. Die Projektteams entwickelten mit offenen Daten von 34 Kultureinrichtungen aus ganz Baden-Württemberg Prototypen für digitale Anwendungen. Über 150 Teilnehmende waren bei der Preisverleihung in der Dürnitz Kulturlounge des Landesmuseums Baden-Württemberg dabei.

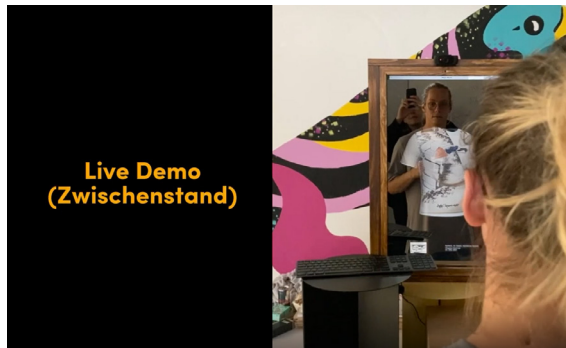
Die Teams präsentierten ihre Projekte vor Ort und im Livestream. Und sie konnten auch ausprobiert werden: „Hands on“ und „Let’s Play“ hieß es am Nachmittag im Reinhold Würth Saal, der zum geschäftigen Hackathon-Marktplatz wurde. Entstanden sind digitale Anwendungen von enormer Bandbreite: von Daten-Visualisierungen und 3D-Modellierungen über Games bis hin zu spielerischen Anwendungen mit Einsatz von Augmented-Reality-Elementen oder künstlicher Intelligenz.

„Es kommen Sachen dabei raus, auf die kommen wir im Museum schlichtweg nicht“, lobte Astrid Pellengahr, Direktorin des gastgebenden Landesmuseums Württemberg, die Kreativität der Teams. Neben den Publikumspreis wählte eine Jury die besten Ideen in vier Kategorien aus:



Preisverleihung im Landesmuseum Württemberg

Auszeichnungen in fünf Kategorien



CC BY-SA 4.0 Raimund Koop, Anna-Saray Rohmann, Marius Winter, Dennis Antonik

Most Technical: FLECTURE – reflections of ARTxFASHION

<https://codingdavinci.de/projekte/flecture>

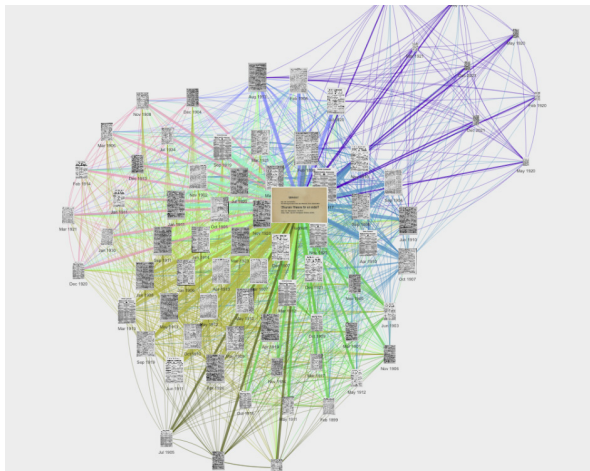
Anna-Saray, Raimund, Marius und Dennis von der Programmierschule 42 Heilbronn kreierten einen „Magic Mirror“. Die technisch komplexe Installation ermöglicht es, aus Kunstwerken generierte Mode im eigenen Spiegelbild zu erleben. Das Modell eines Kleidungsstückes mit der Textur eines ausgewählten Gemäldes wird mit Hilfe von Kamera, Touchdisplay und künstlicher Intelligenz dargestellt. Das Projekt holt Motive und Farben aus 236 Kunstwerken der Staatsgalerie Stuttgart im Kontext von Mode und Technologie in die heutige Zeit.



CC BY 3.0 DE Erik Böppele

Best Design: Italiensehnsucht – Mysterium des Fohr

Das Rollenspiel von Erik, Schara, Wessam und Marie-Hélène (Universität Tübingen) vereint Zeichnung und Malerei der Romantik, Retro-Optik früher Videospiele und eigens erstellte Illustrationen. Im Spiel begegnet man dem Geist des Künstlers Carl Philipp Fohr und begibt sich auf die Spuren einer Künstlergruppe, welche sich im 19. Jahrhundert im Caffè Greco in Rom traf. Die Entwicklung des Spiels ging von italienischen Landschaftsmalereien und Porträts der Heidelberger Romantiker aus, die zu den größten Schätzen des Kurpfälzischen Museums Heidelberg zählen.



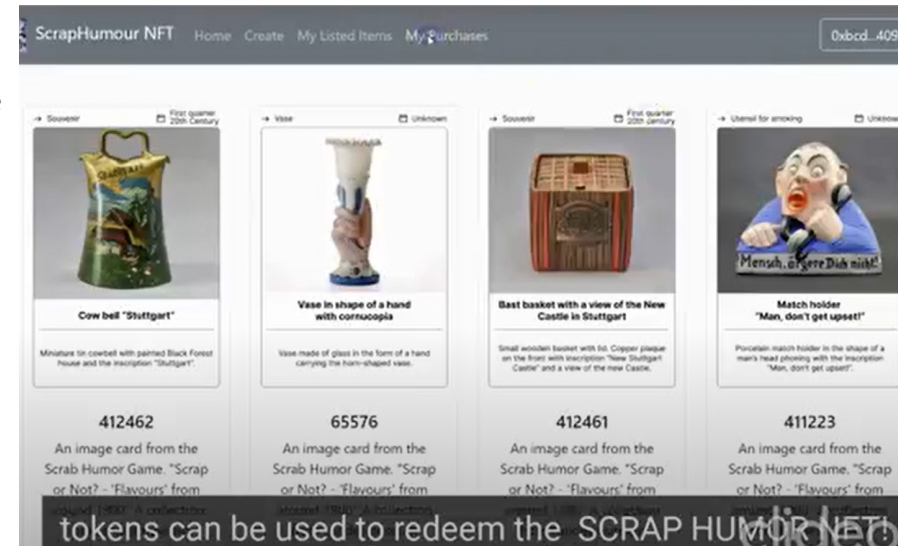
CC BY-SA 4.0 Simeon Allmendinger, Joel Oswald, Emil Meckel, Sasha Bruns, Tabea Tietz, Etienne Posthumus

Most FAIR: ansights

Das Projekt „ansights“ von Studierenden des KIT- Karlsruher Institut für Technologie ermöglicht es, Dokumente inhaltlich automatisiert auszuwerten und diese mit Inhalten historischer Zeitungen verknüpfen. „ansights“ generiert automatisch Schlagworte aus hochgeladenen Dokumenten und verknüpft sie miteinander. Die Ergebnisse werden visuell erfasst und anhand ihres inhaltlichen Überschneidungsgrades aufbereitet. Die Anwendung bezieht Datensätze unterschiedlicher Herkunft mit ein: Universitätsbibliothek Mannheim, Haus der Geschichte Baden-Württemberg, Gemeinsame Normdatei (GND) und Wikidata.

Most Curious Approach: ScrapHumor

Das internationale Projektteam „ScrapHumor“ verhandelt in seinem Kartenspiel die großen Themen Humor und Subjektivität. Geschichten des Comicauteurs René Schweizer aus der Sammlung von HumorCare e.V. treffen auf kuriose Exponate des Landesmuseums Württemberg. Das analoge Kartenspiel findet seine Erweiterung in den virtuellen Raum mit Hilfe digitaler Tokens, durch welche man nach einem gewonnenen Spiel eine der liebevoll gestalteten Spielkarten als NFT (non-fungible token) erhalten kann.



CC BY-SA 4.0MUT/Uni.Tueb.-Troia-Projekt 2022

Publikumspreis Everybody's Darling: Troia erleben

Jana, Claire-Marie, Stephanie, Dennis und Corvin von der Universität Stuttgart gestalteten ein Aufbauspiel, in dem es darum geht, die verschiedenen Phasen und die gefundenen Artefakte der Stadt Troia kennenzulernen. Mit kleinen Minigames wird die durch eine Katastrophe zerstörte Stadt wieder aufgebaut. Die verwendeten Daten mit Fotografien originaler Keramiken, archäologischen Fundzeichnungen und Karten stammen aus dem MUT – Museum der Universität Tübingen. Das Spiel könnte künftig für das Publikum im Museum zugänglich gemacht werden und Troia für jeden spielerisch erlebbar machen.

Abschluss und Ausblick

Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 ist der letzte Kultur-Hackathon nach einer vierjährigen Förderung durch die Bundeskulturstiftung. Derzeit gibt es keine Aussichten auf Fortsetzung und dennoch wird der Abschlussveranstaltung am 23. September 2022 in Berlin mit einem lachenden und einem weinenden Auge entgegen gesehen. Die Aufmerksamkeit für die Schätze des kulturellen Erbes in Deutschland und die Möglichkeiten, die sich durch das Öffnen der Daten und der Weiterverwendung und Wiederverwertung der Digitalisate auftun, haben durch Coding da Vinci in den einzelnen Regionen, im ganzen Land aber auch über Deutschlands Grenzen hinaus bahnbrechende Ergebnisse erzielt. Das Bemühen der MFG innerhalb Baden-Württembergs hat eine Phalanx der Institutionen als Veranstalter*innen geschmiedet und so insgesamt weitere über 40 Institutionen in den Bann gezogen, um offene Daten des kulturellen Erbes den kreativen Köpfen zur Verfügung zu stellen.

Alle weiterführenden Links im Überblick

Projektleitung MFG Baden-Württemberg: <https://www.mfg.de/>

Hauptseite Coding da Vinci: <https://codingdavinci.de/>

Projektseite Coding da Vinci: <https://codingdavinci.de/de/events/baden-wuerttemberg-2022>

Aufzeichnungen:

Kick-Off Tag 1- Samstag, 7. Mai 2022: https://www.youtube.com/watch?v=EcsAcWeG_j0

Kick-Off Tag 2- Sonntag, 8. Mai 2022: <https://www.youtube.com/watch?v=cRpYIfPLAJ0>

Preisverleihung- Freitag, 24. Juni 2022: <https://www.youtube.com/watch?v=n79pMy5KNUU>

Fotogalerie:

Fotogalerie zum Kick-Off: https://www.flickr.com/photos/mfg_innovation/albums/72177720298767315

Fotogalerie zum Finale: https://www.flickr.com/photos/mfg_innovation/albums/72177720300146501/

Daten:

Alle Datensets auf einen Blick: <https://codingdavinci.de/de/daten>

Projekte:

Alle Projekte in der Übersicht: <https://codingdavinci.de/de/projekte#?2165=nid with/52179308685/>