

29. September 2021

Pressemitteilung

INFO 17 / 2021

Coding da Vinci - Kultur-Hackathon erstmals im Dreiländereck Deutschland-Polen-Tschechien

Heute Auftakt in der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB)

Der Kultur-Hackathon für offene digitale Kulturdaten, [Coding da Vinci](#), kommt unter Federführung der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB) 2022 erstmals in das Dreiländereck Deutschland-Polen-Tschechien und bringt Akteur:innen aus Kultur und Technik zusammen. Ziel ist es, bestehende Grenzen zwischen Kultur und Technologie zu überschreiten, Institutionen sowie Expert:innen aus den Bereichen Coding, Design und Games im Dreiländereck enger miteinander zu vernetzen, neue Zugänge zu unserem kulturellen Erbe zu entwickeln und einem breiten Publikum zu zeigen, welche Möglichkeiten in offenen Kulturdaten stecken.

Zum Auftakt des Hackathons kommen heute, am 29. September 2021, Vertreter:innen von Archiven, Bibliotheken, Museen, Gedenkstätten und anderen Kulturinstitutionen in der SLUB zusammen und erfahren, wie sie ihre Daten „öffnen“ und für den Hackathon zur Verfügung stellen können. Dabei sind unter anderem die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden (Landesstelle für Museumswesen) und die Universität Wrocław.

Johanna Jahn vom Projektteam Digitales Sammlungsmanagement der Sächsischen Landesstelle für Museumswesen (Staatliche Kunstsammlungen Dresden, SLfM): *„Ich finde es spannend, dass im Hackathon Institutionen aus drei Ländern zusammenkommen, um gemeinsam Sammlungsschätze neu zu entdecken. Für die sächsischen Museen ist es eine gute Gelegenheit, ihre Sammlungen zu öffnen, neue Formate auszuprobieren und einmal einen ganz anderen Blick auf die Möglichkeiten der Nachnutzung ihrer digitalisierten Sammlungsbestände zu erhalten. Die Sächsische Landesstelle für Museumswesen berät interessierte Museen gern dabei, ihre Schätze unter den notwendigen Maßgaben zu publizieren und vermittelt die Kontakte zu den Ansprechpersonen des Hackathons. Einige größere und kleinere Museen haben bereits ihre Teilnahme angekündigt und wählen derzeit geeignete Objekte aus. Die Online-Sammlungsplattform [sachsen.museum-digital](#), die von der SLfM fachlich betreut wird, ist eine geeignete Basis zur Bereitstellung von Objektinformationen im Rahmen des Hackathons.“*

Piotr Malak von der Universität Wrocław: *„Auf lokaler Ebene bietet uns Coding da Vinci die Möglichkeit, in verschiedenen Partnerinstitutionen vorhandenes, digitales Kulturerbe sichtbar zu machen. Wir freuen uns darauf, der Kreativ- und IT-Branche diese wertvollen Quellen zu präsentieren. Und wir möchten natürlich gern auch neue Kontakte und Kooperationen im Bereich*

der wissenschaftlichen, kreativen und anwendungsbezogenen Weiterverwendung von Ressourcen aufbauen.“

Apps, Spiele, Virtual Reality: Neue Zugänge zum kulturellen Erbe

In Kulturerbeeinrichtungen wie Bibliotheken, Archiven, Museen und Gedenkstätten steckt Wissen aus vielen Jahrhunderten, fixiert in Drucken, Handschriften, Bildern, Kunstwerken oder auch Gebrauchsgegenständen. Deutsche, tschechische und polnische Hacker:innen und Kultureinrichtungen der Großregion kommen im Februar 2022 zusammen, um gemeinsam kreative Softwareprodukte zu entwickeln. So entstehen digitale Anwendungen wie Apps, Webseiten, VR- und AR-Anwendungen, Datenvisualisierungen und Games, die einen neuartigen Zugang zum Kulturerbe bieten.

Die Deutsche Digitale Bibliothek (DDB), das Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS), die Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland haben Coding da Vinci 2014 ins Leben gerufen, seit 2019 wird er von der Kulturstiftung des Bundes gefördert. Rund 2.000 Teilnehmer:innen haben in vielfältigen Kultur-Hackathons bislang auf Basis hunderter Datensets von fast 300 Kulturinstitutionen innovative digitale Kulturanwendungen entwickelt – vom Paar-Suchspiel über Augmented-Reality-Apps bis hin zum Online-Escape-Game.

Coding da Vinci Ost³ 2022: Der Hackathon im Überblick

<p>29.9.2021</p> <p>5.10. und 7.10.2021</p>	<p>Auftaktveranstaltungen für Kulturinstitutionen, die ihre Daten zur Verfügung stellen möchten</p> <p>Interessierte Vertreter:innen von Kulturinstitutionen können sich für die beiden Oktobertermine noch bis 30.09.2021 anmelden unter https://slubdd.de/cdv</p>
<p>12. und 13.2.2022</p>	<p>Kick-Off-Veranstaltung und Hackathon</p> <p>Teams aus Hacker:innen und Vertreter:innen von Kulturinstitutionen entwickeln gemeinsam Ideen und entscheiden, welche der bereitgestellten Datensätze sie integrieren wollen. In einer anschließenden siebenwöchigen Sprintphase werden Prototypen entwickelt. Die hierbei entstehenden Apps, Webseiten, Datenvisualisierungen, Spiele oder interaktiven Installationen zeigen inspirierende Wege, wie Sammlungsobjekte auf neue Weisen vermittelt und genutzt werden können.</p>

2.4.2022	Preisverleihung Alle Ergebnisse des Hackathons werden der Öffentlichkeit präsentiert. Eine Expert:innen-Jury wählt die Preisträger:innen aus.
----------	---

Veranstalter:

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

Förderpartner und 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 Ost³ 2022 darüber
hinaus vom Landesdigitalisierungsprogramm für Wissenschaft und Kultur des Freistaates Sachsen.

Weiterführende Informationen

[Eventseite von Coding da Vinci Ost³ 2022](#)

Twitter: @cdvost #codingdavinci #CdVOst3

Kontakt

Anne Liebscher
Projektkoordinatorin Coding da Vinci Ost³ 2022
E-Mail: anne.liebscher@slub-dresden.de

Annemarie Grohmann
Pressesprecherin SLUB
Telefon: +49 (0)351 4677-342
E-Mail: Annemarie.Grohmann@slub-dresden.de