

11. März 2022

# Pressemitteilung

INFO 05 / 2022

## Kulturerbe digital: Hacken für die Völkerverständigung

### Kreative Köpfe für Kultur-Hackathon im Dreiländereck Deutschland-Polen-Tschechien gesucht, Anmeldung bis 18.3.2022

Die Ereignisse der vergangenen Wochen haben erneut gezeigt, wie wichtig es ist, länderübergreifend zusammenzuarbeiten und Kulturerbe durch Digitalisierung zu schützen. Einen Beitrag dazu möchte auch der Kultur-Hackathon für offene digitale Kulturdaten, [Coding da Vinci](#), leisten. Der **Hackathon** findet unter Federführung der Sächsischen Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB) **vom 19. März bis 30. April 2022 erstmals im Dreiländereck Deutschland-Polen-Tschechien** statt und bringt Akteur:innen dieser Länder aus Kultur und Technik zusammen. Gemeinsam entwickeln sie aus Sammlungsbeständen von Museen, Archiven und Bibliotheken kreative Softwareprodukte wie Apps oder Spiele. „Angesichts der aktuellen Entwicklungen bekommt diese Veranstaltung, die das Miteinander und den freien Zugang zum gemeinsamen Kulturgut dreier aneinander grenzender Länder fördert, noch einmal ein ganz besonderes Gewicht.“, so die Organisator:innen.

Insgesamt 40 Kulturinstitutionen haben offene Daten und Inhalte für den Hackathon zur Verfügung gestellt. Darunter sind illustrierte Modezeitschriften aus dem 19. Jahrhundert, schlesische Glasmalereien, eine Münzsammlung, historische Filmaufnahmen von Dresden oder Tagebücher von Museumsdirektor:innen ebenso wie Bauelemente in Streichholzschachteln, historische Karten oder Pläne und Fotografien des Kraftwerks Hirschfelde in der Oberlausitz. ([Überblick zu allen Datensets](#))

Am **19. und 20.3.2022** treffen sich alle Teilnehmenden und Vertreter:innen der Kulturinstitutionen zum **virtuellen Kick Off**. **Anmeldungen** für den Hackathon sind noch bis 18.3.2022 online unter [www.slubdd.de/anmeldungcdv](http://www.slubdd.de/anmeldungcdv) möglich. Eingeladen sind alle Kulturinteressierten, die neue Zugänge zu unserem kulturellen Erbe mit entwickeln möchten. Vorkenntnisse sind nicht notwendig, alle Interessenten ab zwölf Jahren sind herzlich willkommen. Die Teilnahme ist kostenfrei.

Beim Kick Off entwickeln die Teilnehmenden gemeinsam Ideen und entscheiden, welche der bereitgestellten Datensätze sie dafür nutzen wollen. Anschließend erstellen die Teams aus ihren Ideen Prototypen für digitale Anwendungen, die sie zur **Preisverleihung am 30.4.2022** im Filmpalast Görlitz öffentlich präsentieren. Eine Jury zeichnet die Preisträger:innen aus, alle Ergebnisse werden unter einer offenen Lizenz für die weitere Nutzung veröffentlicht.

#### **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. Bei Coding da Vinci kommen Hacker:innen und Kultureinrichtungen 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 und einem breiten Publikum zeigen, welche Möglichkeiten in offenen Kulturdaten stecken.

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.

**Veranstalter Coding da Vinci Ost<sup>3</sup> 2022:**

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 Ost<sup>3</sup> 2022 darüber hinaus vom Landesdigitalisierungsprogramm für Wissenschaft und Kultur des Freistaates Sachsen.

**Weiterführende Informationen**

[Eventseite von Coding da Vinci Ost<sup>3</sup> 2022](#), Twitter: @cdvost #codingdavinci #CdVOst3

**Bildmaterial zur freien Verwendung:**

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=coding+da+vinci&title=Special:MediaSearch&go=Go&type=image>

**Kontakt**

Anne Liebscher  
Projektkoordinatorin Coding da Vinci Ost<sup>3</sup> 2022  
E-Mail: [anne.liebscher@slub-dresden.de](mailto:anne.liebscher@slub-dresden.de)

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