



{ CODING DA VINCI }

# CODING DA VINCI NIEDERSACHSEN 2020

PROJEKTBERICHT

Online 24./25. Oktober 2020 und 29. Januar 2021

[www.codingdavinci.de](http://www.codingdavinci.de)

## IMPRESSUM

Coding da Vinci Niedersachsen 2020  
[www.codingdavinci.de](http://www.codingdavinci.de)

### Lizenzen

Text: Coding da Vinci Niedersachsen  
2020, CC BY 4.0

[www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode](http://www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode)

Illustrationen: Tanja Föhr, CC BY 4.0,  
[www.tanjafoehr.com](http://www.tanjafoehr.com)

[www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode](http://www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode)

Für alle CCO Bilder gilt:  
[www.creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode](http://www.creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode)

Für das Foto von Ellen Euler (Seite 10)  
gilt: [www.creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de](http://www.creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de)

Für das Foto von der Konferenz OEglobal19 (Seite 12) gilt: [www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de](http://www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de)

Grafikdesign:  
Britta Focke, [www.brittafocke.com](http://www.brittafocke.com)

Hannover 2021

## PROJEKTTEAM

### Projektleitung

Lambert Heller, Technische Informationsbibliothek (TIB)

### Projektmanagement

Gabriele Fahrenkrog, Projektkoordination 09/2020 - 04/2021;  
Technische Informationsbibliothek (TIB)

## VERANSTALTERTEAM

- > Lambert Heller, Technische Informationsbibliothek (TIB)
- > Marcus Munzlinger, Bürgerinitiative Raschplatz e.V / Kulturzentrum Pavillon
- > Anke Persson, Cluster die Sozialagentur e.K.
- > Robert Strötgen, TU Braunschweig, Universitätsbibliothek
- > Ursula Warnke, Landesmuseum Natur und Mensch, Oldenburg
- > Alexander Steckel, Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen
- > Dr. Tobias Wulf, Niedersächsisches Landesamt für Denkmalpflege
- > Heiko Idensen, Lernoase Vahrenwald
- > Oliver Freise, Museumsverband für Niedersachsen und Bremen
- > Reik Kaps, LeineLab
- > Diana Zucker, silverLabs
- > Tim Rademacher, Wikipedia Hannover
- > Elke Schick, Magazin „Make“, Heise-Verlag
- > Frank Dührkohp, Verbundzentrale des GBV
- > Beate Gonitzki, Bildungsverein Soziales Lernen und Kommunikation e.V.
- > Nina Bittcher, die InformationsGesellschaft mbH

# CODING DA VINCI NIEDERSACHSEN 2020

## PROJEKTBERICHT

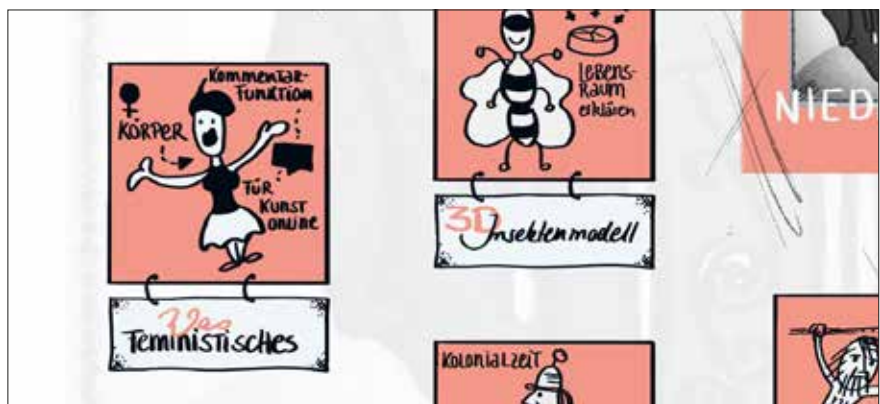
4	<b>Zusammenfassung</b>
4	<b>Nachhaltigkeit</b>
5	<b>Ziele</b>
	<b>Ablaufplanung und Umsetzung</b>
6	„Onboarding“
6	Vorbereitende Workshops
7	Kick-Off
8	Input Sessions
9	Sprintphase und Meetups
9	Preisverleihung
10	Die Jury
10	Keynote
	<b>Ergebnisse</b>
12	Datengeber
13	Die Daten
13	Projekte und Preise
14	Projektliste der realisierten Ideen
16	Medienpartnerschaft
16	Social Media und Blogs
16	Druck- und Werbemittel
17	Lessons Learned
	<b>Anhang</b>
18	Medienresonanz 2020/2021

## ZUSAMMENFASSUNG

Coding da Vinci bietet für ambitionierte Museen, Bibliotheken, Archive und wissenschaftliche Sammlungen eine einzigartige Gelegenheit, im Dialog mit jungen und jung gebliebenen Kulturbegeisterten die eigenen digitalen Bestände aus einer ganz anderen und mitunter sehr überraschenden Perspektive zu betrachten. Die Zusammenarbeit mit den enthusiastischen und technikaffinen Teilnehmer\*innen macht es möglich, aktuelle Fragen an vertraute Objekte zu stellen, neue Zielgruppen und Interessierte kennenzulernen und natürlich Förder\*innen für das digitale kulturelle Erbe zu gewinnen.



## NACHHALTIGKEIT



Auch die Berücksichtigung von Umweltkriterien spielte für die Durchführung von Coding da Vinci Niedersachsen 2020 eine Rolle. So wurde insbesondere bei der Herstellung von Druck- und Werbeerzeugnissen durch die Verwendung von Recyclingmaterialien auf Nachhaltigkeit geachtet. Bedingt durch die Einschränkungen durch die Corona-Pandemie, waren zudem Reisen kaum möglich, so dass Treffen und Meetings praktisch ausschließlich in Form von Telefon- und Videokonferenzen stattgefunden haben.

# ZIELE



## AUCH BEI CODING DA VINCI NIEDERSACHSEN 2020 BLIEBEN DIE ÜBERGREIFENDEN ZIELE DER VORJAHRE IM WESENTLICHEN BESTEHEN:

- > Verdeutlichung des Nutzens von Open Data im Kulturbereich;
- > Gewinnung wertvoller Erfahrungen für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Open Data;
- > Förderung der Nutzung von digitalem Kulturgut;
- > Vernetzung von Entwickler\*innen, Kreativen und der Open Data-Community mit Kultureinrichtungen;
- > Motivation von Kultureinrichtungen, sich als Datengeber zu beteiligen;
- > Maßgebliche Steigerung der Bekanntheit und der Reichweite des Formats;

Hinzu kamen eine erfolgreiche Umsetzung von Coding da Vinci Niedersachsen 2020 unter den Bedingungen der Corona-Pandemie. Nachdem der Kick-Off zunächst noch als Hybrid-Veranstaltung geplant worden war, musste kurzfristig auf eine online-only Variante umgestellt werden.

Mit der dauerhaften Freigabe der Daten durch Kultureinrichtungen wurde eines der individuellen Ziele, die sich das Veranstalterteam von Coding da Vinci Niedersachsen gesteckt hatte, erreicht. Eine Vielzahl offener Kulturdaten sind inzwischen dauerhaft zur weiteren Nutzung zugänglich und verfügbar. Damit stehen nun inspirierende Beispiele und Vorbilder für die Digitalisierung des gemeinsamen kulturellen Erbes für alle bereit.

Insgesamt nahmen 74 Kultureinrichtungen aus ganz Niedersachsen an den „Onboarding-Workshops“ teil und rund 100 Hacker\*innen waren beim Kick-Off-Wochenende dabei. Am Ende der Sprintphase sind 10 Projektideen entstanden, die im Rahmen der Preisverleihung vorgestellt wurden.

Ideenpitch-Illustrationen von Tanja Föhr

# ABLAUFPLANUNG UND UMSETZUNG

Der Ablauf der Vorjahre wurde weitestgehend übernommen. Es gab vier Onboarding-Workshops für interessierte Kultureinrichtungen mit jeweils ungefähr zwanzig Teilnehmenden. Zudem gab es gezielte Mailings und ein Postversand an Hochschulkontakte (Universitätssammlungen, Lehrstühle für Informatik, Fakultäten für Design), soziokulturelle Einrichtungen sowie die Museumslandschaft in Niedersachsen und Bremen.

## „ONBOARDING“

Bei den jeweils zweistündigen Onboarding-Workshops erfuhren Interessierte aus mehr als 70 Kulturinstitutionen, wie und in welcher Form sie ihre Daten optimal für den Hackathon zur Verfügung stellen können. An vier Terminen vom 7. bis zum 14. Juli 2020 informierten Referent\*innen über gängige Lizenzierungsmöglichkeiten, Datenformate und Übermittlungswege. Zusätzlich gab es für Kurzentschlossene noch grundlegende Informationen zu Coding da Vinci, der Idee dahinter und den bisher gemachten Erfahrungen. Alle Onboarding-Workshops fanden online statt.

## VORBEREITENDE WORKSHOPS

Welchen Chancen, welchen Herausforderungen sehen sich Hacker\*innen und Datengeber\*innen gegenüber, bei der gemeinsamen Arbeit im Projekt Coding da Vinci?

Unter dem Motto „Kultur trifft Coding“ veranstaltete die InformationsGesellschaft mbH

Agentur für Software und Design aus Bremen im Vorfeld von Coding da Vinci Niedersachsen zwei Workshops, in denen Referent\*innen, Datengeber\*innen und Entwickler\*innen aus vorherigen Coding da Vinci Hackathon von ihren Erfahrungen berichteten.



Warm-up für den Kick-Off, Foto: Gabi Fahrenkrog, CCO



Streaming-Technik beim Kick-Off, Foto: Gabi Fahrenkrog, CCO

## KICK-OFF

Der Kick-Off von Coding da Vinci Niedersachsen 2020 fand am 24. und 25. Oktober 2020 als Online-Veranstaltung statt. Geplant war, den Kick-Off als hybride Veranstaltung durchzuführen. Die Teilnehmenden sollten die Wahl haben, ob sie im Pavillon in Hannover vor Ort dabei sind oder ob sie sich online zur Veranstaltung zuschalten. Die Verschärfungen der Corona-Maßnahmen Mitte Oktober 2020 führten dazu, dass das Organisationsteam eine Woche vor dem Kick-Off entschied, die Veranstaltung auf online-only umzustellen.

Den ersten Tag des Kick-Offs dominierten die Datenpräsentationen der Kulturinstitutionen. Marcus Munzlinger (Kulturzentrum Pavillon) und Lambert Heller (TIB) begrüßten die rund 120 Teilnehmenden von der Bühne im Kulturzentrum Pavillon von der aus das

Geschehen live auf Youtube gestreamt wurde. Die Coding da Vinci-Gründer\*innen Stephan Bartholmei (Deutsche Digitale Bibliothek) und Lucy Patterson (Wikimedia Deutschland), sowie Julia Mai von der Kulturstiftung des Bundes hatten ein Grußwort zuvor aufgezeichnet, das ebenfalls zu Beginn der Veranstaltung eingespielt wurde. Darüber hinaus waren Vertreter\*innen der 36 datengebenden Kulturinstitutionen, knapp 30 interessierte Beobachter\*innen sowie etwa 20 Organisator\*innen und Helfer\*innen an der Veranstaltung beteiligt. Arbeitsräume und Diskussionsformate wurden auf der Plattform Webex und in Jitsi eingerichtet. Und für das spontane Gespräch beim Kaffee stand durchgängig eine Lounge auf der Plattform wonder.me zur Verfügung. Dort befand sich auch der zentrale Infopunkt für inhaltliche und technische Hilfe aller Art.

In der anschließenden „One Minute Madness“ stellten die Datengeber nacheinander online ihre Datensets vor. Mit insgesamt 44 Datensets verzeichnete Coding da Vinci Niedersachsen 2020 einen Rekord sowohl an teilnehmenden Kulturinstitutionen als auch an Datensets, die für den Hackathon bereitgestellt wurden.

Um den Teilnehmenden Gelegenheit zu geben, mit den Datengebern in Kontakt zu treten und um sich die Datensets genauer anzusehen, boten die Datengeber im Anschluss zu je eine 10-minütige ausführliche Präsentation.

Das Finale des ersten Tages bildeten die Projekt-Pitches der Entwickler\*innen (Hackdash). Insgesamt 20 Ideen wurden hier vorgestellt und live in Sketchnotes von Tanja Föhr festgehalten. Der Rest des Abends war dem Teambuilding und Netzwerken gewidmet.



Ideenpitching mit SPAX und Tanja Föhr, Foto: Lambert Heller, CC0



Ideenpitching und Live-Sketchnoting mit Tanja Föhr, Foto: Lambert Heller, CC0

## INPUT SESSIONS

**Tag 2 des Kick-Offs war dem gemeinsamen Arbeiten der neu gegründeten Teams gewidmet. Für jedes Team stand ein Raum in Jitsi zur Verfügung, der auch während der folgenden Sprintphase uneingeschränkt genutzt werden konnte.**

Zur Unterbrechung der Arbeitsphasen hatten verschiedene Teams und Coding da Vinci-Stipendiat\*innen aus vorherigen Coding da Vinci-Hackathons Inputs vorbereitet, in denen sich die Projekt-Teams noch ein wenig Inspiration holen konnten

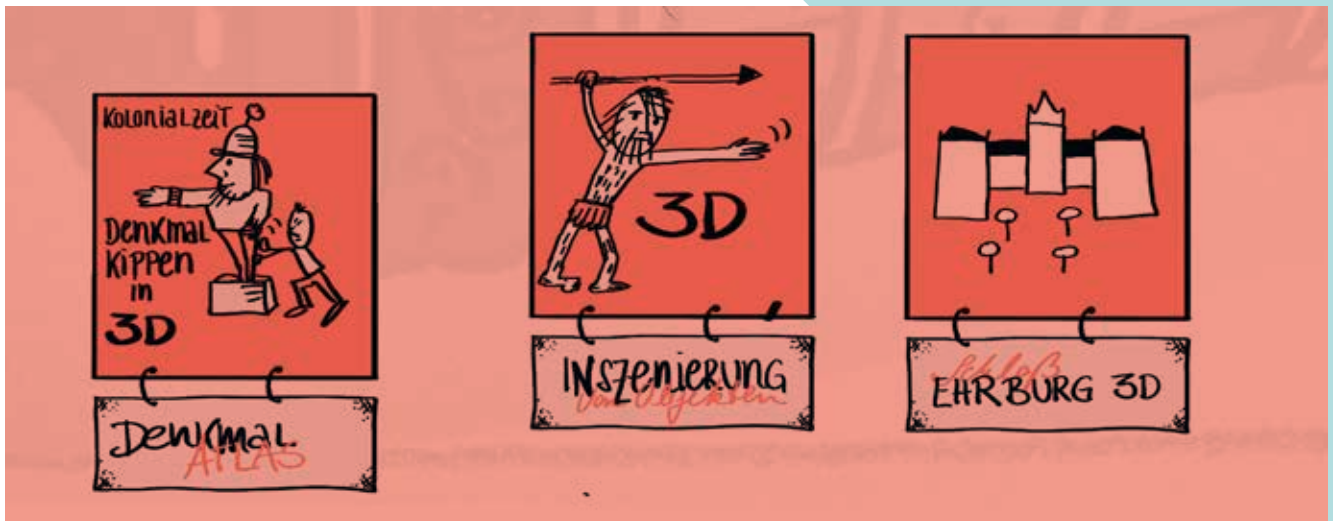
Die Digitale Lehr- und Forschungsinfrastruktur für die Geisteswissenschaften DHV-Lab, eine modulare Lehr- und Forschungsinfrastruktur zur Ausbildung von Studierenden der Kunst-, Geschichts- und Sprachwissenschaften in Anwendungen und Methoden der Digital

Humanities (DH), stellte sich als Option für die Entwicklung von Coding da Vinci-Projekten vor.

Lukas Kuhlendahl vom Projektteam Blomberg VARsetzen, Preisträger und Stipendiat aus dem Hackathon Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019, stellte in einem weiteren Input sein Projekt vor, bei dem Mithilfe von Virtual Reality und auf der Basis historischer Foto- und Bauaufnahmen der Herkunft eines Gebäudes im Freilichtmuseum Detmold nachgespürt wird.

Ein weitere Input Session kam vom Preisträger in der Kategorie „Most Useful“ bei Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019. Ernesto Ruge stellte seine Website Mein Stadtarchiv vor, die als Plattform dient, um kommunale Stadtarchive für Bürgerinnen und Bürger zugänglich zu machen. Auch er hatte im Anschluss an den Hackathon ein Coding da Vinci-Stipendium erhalten.





Ideenpitch-Illustration von Tanja Föhr

## SPRINTPHASE UND MEETUPS

**Auf das Kick-Off-Wochenende folgte die 14-wöchige Sprintphase, in der die Projektteams ihre Ideen umsetzten. Es wurden während der Sprintphase fünf Meetup-Termine online angeboten.**

### Mittwoch, 25. November 2020

Offenes Meetup mit Informationen zu den weiteren Meetups, Fragerunde zur Preisverleihung am 29. Januar 2021, zu den Coding da Vinci-Stipendien und zu allen Themen rund um den weiteren Verlauf von Coding da Vinci Niedersachsen 2020.

### Mittwoch, 02. Dezember 2020

Bei Coding da Vinci Nord 2016 entwickelte Matthias Müller-Prove mit Chronoscope eine App, mit der historische Karten von Hamburg auf eine aktuelle Karte der Stadt geblendet und über eine Zeitleiste erkundbar gemacht werden. Im Meetup gab Müller-Prove einen Input zur Verwendung von Karten und anderen Daten in offenen Projekten und stand für Fragen zur Verwendung von Karten(-Daten) und zu weiteren Aspekten rund um die Projektentwicklung bereit.

### Mittwoch, 09. Dezember 2020

Zum Thema App-Entwicklung bot der erfahrene App-Entwickler Ralph Kölle (Uni Hildesheim) Beispiele aus der Praxis. Nach einem Input zu Grundlagen der App-Entwicklung stand Ralph Kölle den Teilnehmenden für Fragen und Anregungen bereit.

### Mittwoch, 16. Dezember 2020

Aus ihren Erfahrungen bei der Projektentwicklung für Coding da Vinci berichteten Pascal Christoph und Alexandra Bloch. Die beiden hatten bei Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019 die Projekte Interaktive Karte für euregio-history.net und NRW-Städte-Quiz entwickelt. Anschließend folgte ein gemeinsamer Austausch zu Themen rund um die Entwicklung der Projekte.

### Mittwoch, 6. Januar 2021

Christiane Schwinge und Kemal Amet von der Initiative Creative Gaming e.V. gaben einen Input zu den Grundlagen von Game Design und gingen auf die zahlreichen Fragen der Teilnehmenden ein.

## PREISVERLEIHUNG

Aufgrund der weiterhin geltenden Einschränkungen im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie, wurde die Preisverleihung von vornherein als reine Online-Veranstaltung geplant.

Am 29. Januar 2021 fand das große Finale statt. Rund 250 Teilnehmende waren online dabei, um die Projektvorstellungen der insgesamt 10 bis zur Preisverleihung fertiggestellten Projekte zu sehen und sie sich präsentieren zu lassen. Die Preisverleihung, die ebenfalls live bei Youtube gestreamt wurde, eröffneten Marcus Munzlinger (Kulturzentrum Pavillon, Hannover), Lambert Heller, Projektleiter Coding da Vinci Niedersachsen 2020 (Technische Informationsbibliothek TIB) und Philippe Genêt, Leiter der Geschäftsstelle von Coding da Vinci (Deutsche Nationalbibliothek).

Die Vorstellung der Projekte erfolgte in alphabetischer Reihenfolge. Jedes Projektteam hatte 5 Minuten Zeit für seine Online-Präsentation.

## DIE JURY

Nach der Vorstellung aller Projekte zog sich die Jury von Coding da Vinci Niedersachsen 2020 zur Beratung zurück, während das Publikum, die Teams und alle weiteren Beteiligten bei Snacks und Getränken über ihre Favoriten „everybody's darling“ abstimmen konnte.

**Über die Vergabe der Preise in den anderen Kategorien wurde von der Jury, bestehend aus diesen Mitgliedern, entschieden:**

- > Dr. Tabea Golgath, Referentin für Museen und Kunst der Stiftung Niedersachsen und Programmkoordinatorin LINK – KI und Kultur.
- > Antje Theise, Direktorin der Universitätsbibliothek Rostock.
- > Wolf-Tilo Balke, Professor für Informationssysteme an der TU Braunschweig und im Direktorium des Forschungszentrums L3S.
- > Dr. Mareike König, stellvertretende Direktorin des Deutschen Historischen Instituts Paris.
- > Prof. Dr. Ina Blümel, lehrt im Studiengang Informationsmanagement der Hochschule Hannover und ist stellvertretende Leiterin des Open Science Lab an der TIB Hannover.

## KEYNOTE

In ihrer Keynote „Gemeinsam den digitalen Kulturraum der Zukunft gestalten“ sprach Prof. Dr. jur. Ellen Euler LL.M. (FH Potsdam) über die Bedeutung offener Kulturdaten aus Sicht der Wissenschaft. In ihrem Vortrag beleuchtete sie die Chancen und Herausforderungen, die in der Verfügbarkeit offener Kulturdaten liegen. Außerdem richtete sie den Fokus auf die Notwendigkeiten – auch aus juristischer Perspektive – die erforderlich sind, damit eine möglichst weite Verbreitung und große Nutzung der Daten erreicht werden kann.



Konferenz Zugang gestalten 2015, Ellen Euler (via Wikimedia Commons), CC BY-SA 4.0

Die Vortragsfolien zur Keynote können [hier](#) abgerufen werden.

**IM WEBEX-ROOM => CHAT FÜR IDEEN NUTZEN**

**Ideen Pitch**

**UND Meine Idee**

**Idee No.1 = Raum No.1**  
**STAMMBÜCHER GÖTTINGEN**  
 STEPHAN + KIM  
 INTERAKTIVES PORTAL → GAME-FUNKTION  
 PORTAL FÜR WISSENSCHAFTLICHE GEMEINSCHAFTEN  
 WISSENSCHAFTLICHE ANGEBOTEN  
 STAMMBUCH ANGEBOTEN

**Idee No.2 = Raum No.2**  
 WENCKE = DATENGEBERIN  
 ELLA + BJÖRN  
 KARTEN + WANDER-DATEN  
 STADTARCHIV

**Idee No.3 = Raum No.3**  
 SOPHIE + JUCENE (S)  
 WAS FEMINISTISCHES?  
 KOMMENTAR-FUNKTION FÜR KUNSTWERKE ONLINE  
 SCHÖNHETS-IDEAL + KÖRPER

**Idee No.4 = Raum No.4**  
**3D INSEKTENMODELL**  
 TILL  
 Rundfliegen als Wespe  
 Lebensraum von Wespen erklären  
 Hilfe! Brauche Unterstützung

**Idee No.5 = Raum No.5**  
**EXPERIMENTALPHYSIK**  
 JÖRG  
 DATEN + GERÄTE KOMBINIEREN  
 ALS SPIEL  
 TEUCHTEL UNIFORM  
 KOMBINIEREN OBER + UNTERTEIL  
 FIGUREN TANZEN

**Idee No.6 = Raum No.6**  
**PUZZLE MIT DEN FIGUREN AUS MUSEUM?**

**Ideen Pitch**

**Idee No.18 = Raum No.18**  
**ALTE KARTEN → ZEITREISE SPIEL**  
 KLARA VERKNÜPFEN  
 MESSANGER + INFOS  
 INTERAKTIVES STORYTELLING + BÜCHER

**AUSTAUSCH**  
**Raum 19**  
 Heiner  
 VERSAMMELN  
 + PLAKATE + AUSHÄNGE  
 x BAU MITTELHANDKAVEL  
 x RECHNERMUSEUM  
 Datensätze genauer anschauen

**DATENGEBERIN bitte auch in den Raum**

**JETZT: TEAMBUILDING-PHASE in DER LOUNGE → ZENTRALE INFO → JITSU-RÄUME**

# ERGEBNISSE

## DATENGEBER

**36 Kulturinstitutionen haben sich mit Daten und Präsentationen an Coding da Vinci Niedersachsen 2020 beteiligt.**

- > Braunschweigisches Landesmuseum  
Niedersächsisches Landesamt für  
Denkmalpflege
- > Emslandmuseum Lingen
- > Europäisches Brotmuseum Ebergötzen
- > Georg-August-Universität Göttingen –  
Physicalisches Cabinet
- > Georg-August-Universität Göttingen –  
Zentrale Kustodie
- > Georg-Eckert-Institut – Leibniz-Ins-  
titut für internationale Schulbuchfor-  
schung
- > Gottfried Wilhelm Leibniz Bibliothek –  
Niedersächsische Landesbibliothek
- > Heimatmuseum Oberfeld
- > Herzog Anton Ulrich-Museum
- > Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel
- > Historisches Museum Hannover
- > Kreisarchäologie Rotenburg (Wümme)
- > Kreis- und Stadtarchäologie Gifhorn
- > Landesmuseum Hannover
- > Landesmuseum Natur und Mensch  
Oldenburg
- > Museum August Kestner
- > Museum Hameln
- > Museum Schloss Fürstenberg
- > Museum Schloss Herzberg
- > Niedersächsisches Landesamt für  
Denkmalpflege
- > Niedersächsisches Landesarchiv
- > Niedersächsische Staats- und  
Universitätsbibliothek Göttingen
- > Oberharzer Bergwerksmuseum  
Clausthal-Zellerfeld
- > Portal zur Geschichte – Sammlung  
Frauenstift Gandersheim
- > Rechnermuseum der Gesellschaft für  
wissenschaftliche Datenverarbeitung  
mbH Göttingen
- > Schloss Evenburg
- > Schulmuseum Bremen
- > Stadtarchiv Hannover
- > Stadtarchiv Verden
- > Stadtmuseum Einbeck
- > Stiftung AutoMuseum Volkswagen
- > TIB – Leibniz-Informationszentrum  
Technik und Naturwissenschaften –  
TIB AV-Portal
- > Übersee-Museum Bremen
- > Universitätsarchiv Oldenburg
- > Universitätsbibliothek Braunschweig
- > Wendland-Archiv



Open Education Global Conference 2019, (via Flickr), CC BY 4.0

## DIE DATEN

Insgesamt 44 Datensets wurden bei Coding da Vinci Niedersachsen 2020 zum Coding da Vinci-Datenportal hinzugefügt. Die Datensets stammen aus Naturwissenschaft und Technik, Bildung und Handwerk, Kunst und Kultur. Sie reichen von Historischer Kleidung und Trachten bis zur Ethnologie, von Makrofotografien und 3D-Modellen zu Lehrtafeln, von Verpackungen zu Privatfotos oder auch Denkmaldaten aus Niedersachsen.

Alle Datensets wurden vor dem Upload im Veranstalterteam von Kristof Keßler, Anja Kück, Iris Pallasch, Burga Thies, Lucia Sohmen, Ina Blümel, Silke Rüegg, Ilias Kyriazis und Nina Bittcher auf ihre Qualität hin überprüft.

Die Datensets sind unter [hier](#) verfügbar.

## PROJEKTE UND PREISE

Unter den 10 fertiggestellten Projekten gab es Web-Apps, Websites, online Computerspiele und eine Virtual Reality-Anwendung.

Die Tabelle auf der folgenden Seite ist eine Projektliste und zeigt die Vielfalt und Kreativität der realisierten Ideen.

Bei der Preisverleihung wurden drei Projekte von der Jury ausgewählt und in den Kategorien „most useful“, „best design“ und „funniest hack“ prämiert. Das Publikum kürte seinen eigenen Favoriten „everybody's darling“.

Alle Gewinner\*innen-Teams erhielten als Preis einen Gutschein über die Teilnahme an einem Webinar der Wahl bei den Spiele-Experten von Creative Gaming. Jedes Gewinner\*innen-Team konnte wählen aus den Themen:

- > Textadventures mit Twine
- > Adventuregames mit Bitsy
- > How to Pitch



Ideenpitch-Illustrationen von Tanja Föhr

## PROJEKTLISTE DER REALISIERTEN IDEEN

Projektname und ggf. Preis	Art	Beschreibung	Verwendete Daten	Team
Herzog VR August  Preis: Everybody's Darling	Web-App	Das Bücherrad in der Herzog-August-Bibliothek in Wolfenbüttel ist für Besucher nicht in Wirklichkeit nutzbar, aber nun kann man am Rad drehen! Zusätzlich sollen zu den 6 Bänden des Bücher-radkatalogs auch Datensätze der Wolfenbüttler Digitalen Bibliothek (WDB) verwendet werden, um Interaktion mit einigen der echten Bücher zu ermöglichen.	Herzog Augusts Bücherrad-Katalog Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel	Erik Bänder Malte Melling Birte Brinkmann
Appsolutly Old  Preis: Funniest Hack	Web-App	Mit Appsolutly Old werden historische Daten zum Leben erweckt und an die gegenwärtigen Medien angepasst. Die Anwendung ist eine interaktive Smartphone-Oberfläche. Die einzelnen Apps orientieren sich an dem Design von heutigen Apps, werden aber mit Daten aus den historischen Datensätzen gefüllt.	Bier aus Hannover Historisches Museum Hannover  Digitalisierte historische Zeitungen Staatsbibliothek zu Berlin  Historische Kleidung und Trachten Heimatismuseum Oberfeld  Plakate und Anschläge der Stadt Hannover 1945 -1950 Stadtarchiv Hannover	Lukas Sontheimer Kira Lorberg
Maschinenlerner Preis: Most Useful	Website	Erlernen von Grundlagen des maschinellen Lernens anhand von Coding da Vinci Daten. Dazu wurde eine Art Kochbuch entwickelt, das die Lösung verschiedener Aufgaben zum Maschinellenlernen in möglichst knappen, isolierten, aber ausführlich kommentierten Beispielen demonstriert.	Bau des Mittellandkanals Niedersächsisches Landesarchiv  Etnologie Landesmuseum Hannover	Pit Jona Vincent Jan Heiner Valentin Marcel Sabrina Lukas Nils
FabSeal  Preis: Best Design	Web-App	Mit „FabSeal“ kann jede*r in Zukunft wortwörtlich Brief und Siegel geben. Die Webanwendung erweckt einen von über tausend Lacksiegeln aus der Sammlung von Paul Arnold Grun wieder zum Leben, indem aus den 2D-Fotos des Siegels ein 3D-Modell automatisch generiert wird.	Siegelsammlung Paul Arnold Grun Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen	Lisa Ihde Joana Bergsiek Dominik Meier Leonard Geier Paul Methfessel Tobias Markus

Projektname und ggf. Preis	Art	Beschreibung	Verwendete Daten	Team
Collective Pairs	Web-App, Game	Unsere Spielplattform „Collective Pairs“ sammelt und verknüpft die Karten zu 6 digitalen Datensätzen. Die einzelnen Spiel-Varianten orientieren sich an den Datensätzen der Kreis- und Stadtar-chäologie Gifhorn, des Braunschweigischen Landesmuseums, des Landesmuseums Hannover, einem Kooperationsverbund um den Landschaftsverband Südniedersachsen, der Sammlung Heinz Kirchhoff und der Georg-August-Universität Göttingen– Zentrale Kustodie.	Allgemeine Sammlung Europäisches Brotmuseum Ebergötzen  Archäologische Sammlung Kreis- und Stadtar-chäologie Gifhorn  Bergmännisches Kunsthandwerk Oberharzer Bergwerksmuseum Clausthal-Zellerfeld  Botanische Lehrtafeln der Uni Göttingen Georg-August-Universität Göttingen – Zentrale Kustodie  Historische Kleidung und Trachten Heimatismuseum Obernfeld	Niels Elburg Heiko Idensen Arianna Ahlgrimm
Interaktives Souvenir	Website	Beim „Interaktivem Souvenir aus Rom“ wird gezeigt, dass auch digital der Charme eines künstlerischen Albums des 19. Jahrhundert wirken kann.	Souvenir aus Rom. Das „Rehberg-Album“ Museum August Kestner	Ronja Krätz Kassandra Haido Nesli Nur Karakis-Taner Ana Maria Moise
Plantala	Web-App, Website	Plantala ist eine Webapplikation, bei der die Nutzer*innen aus ästhetischen Zell- und Pflanzenstrukturen ihr eigenes Mandala erstellen können. Die erstellten Plantalas können ausgedruckt, gespeichert und ausgemalt werden.	Botanische Lehrtafeln Uni Göttingen SUB Göttingen	Anne Mühlich Gerd Müller
Spielhaus Schloss Evenburg Digital	Visualisierung	„SpielhausDigital“ entwickelte aus Datenset des ehemaligen Spielhauses von Schloss Evenburg ein „digitales Haus-Modell“ mit Hilfe von raum- und bildgebender Software	Spielhaus Schloss Evenburg Schloss Evenburg	Arianna Ahlgrimm Christian Asche
Virtueller Rundgang	Web-App	Das Energielabor Oldenburg als virtuelles 3D-Modell – Unantastbar für die Abrissbirne! Um den Erhalt des Forschungsobjekts zu unterstützen, wurde das Energielabor Oldenburg in ein virtuelles 3D-Modell umgesetzt.	Sonne und Wind, Gebäude wie Experiment: das Oldenburger Energielabor Universitätsarchiv Oldenburg	Käthe Tim Maximilian Niklas Stefan



## MEDIEN- PARTNERSCHAFT

Die große Resonanz des Regionalevents in den Medien ist vor allem auch auf die Medienpartnerschaft mit dem Heise Verlag zurückzuführen. Der Medienpartner bewarb die Veranstaltung im Vorfeld und leistete einen wesentlichen Beitrag zur Berichterstattung des Kick-Offs.

## DRUCK- UND WERBE- MITTEL

Es wurden für Coding da Vinci vor allem klassische Druckwerke, wie Plakate und Flyer entwickelt.

## SOCIAL MEDIA UND BLOGS

Neben den klassischen Medien lag das Augenmerk auch auf Social Media sowie Online-Medien (12 Blogbeiträge). Im Bereich Social Media kommunizierte Coding da Vinci Niedersachsen 2020 vorwiegend via Twitter.

Coding da Vinci Niedersachsen 2020 kommunizierte via Twitter über einen neu etablierten Account @cdvniedersachse. Genutzt wurden gleichermaßen zwei Hashtags #codingdavinci sowie #cdvniedersachsen. Daneben v. a. auch #OpenGLAM, #OpenAccess #OpenData. Der Twitter-Account beläuft sich aktuell auf 257 Follower mit rund 300 eigenen Tweets/Retweets.





## LESSONS LEARNED

**Im Lauf des Events haben wir als Regionalteam einiges dazu gelernt, was wir gerne hier als Lessons Learned zur Verfügung stellen.**

Es hat sich gezeigt, dass die Stelle(n) der Projektkoordination möglichst am Beginn der Planungen für den Regional-Hackathon besetzt sein sollte. Damit wäre bei Coding da Vinci Niedersachsen der koordinierte Aufbau eines Netzwerks und einer Community aus Kultureinrichtungen und Hacker\*innen möglich gewesen und somit das „Wir-Gefühl“

innerhalb der teilnehmenden Personen aus den unterschiedlichen Bereichen gestärkt worden.

Die Corona-bedingten Einschränkungen, durch die sämtliche Treffen, Workshops und Veranstaltungen virtuell stattfinden mussten, haben vermutlich dazu geführt, dass insgesamt mehr Menschen teilgenommen haben, als bei Präsenztreffen. Mit Ausnahme der Meetups im Verlauf der Sprintphase, an denen nur wenige Menschen teilgenommen haben, war die Anzahl der Teilnehmenden bei den Onboardings, den Daten-Workshops, beim Kick-Off und bei der Preisverleihung erfreulich hoch.

Vorbereitende Kurse zu Coding da Vinci Niedersachsen, wie der von Pit Noack durchgeführte Workshop „Maschinen-nah Künstliche Intelligenz – eine praktische Einführung“ boten Interessierten die Möglichkeit eines erleichterten Einstiegs in den Hackathon. Dafür standen in den Kursen der kreative Umgang mit Datenbeständen aus kulturellen Institutionen wie Museen, Bibliotheken oder Gedenkstätten sowie auch die Anwendung von KI im Vordergrund. Ein bis kurz vor dem Kick-Off als Präsenz-/Hybridveranstaltung geplantes Event auf online-only umzustellen, ist eine besondere Herausforderung.

## MEDIENRESONANZ 2020/2021

- > Oktober 2020, Heise.de:  
Kultur-Hackathon: Coding da Vinci Niedersachsen startet Ende Oktober
- > Oktober 2020, NDR.de: „Coding da Vinci“: Hackathon bringt Kultur ins Digitale
- > Oktober 2020, Hannoversche Allgemeine:  
Hacker wollen Hannovers Kunstschatze digitalisieren
- > Oktober 2020, TIB Aktuelles:  
Digitaler Kick-off bei Coding da Vinci Niedersachsen 2020
- > November 2020, Magazin TU Braunschweig: Coding da Vinci Niedersachsen – TU Braunschweig beteiligt sich doppelt am Kulturhackathon
- > Dezember 2020, TIB Aktuelles:  
Halbzeit beim Kultur-Hackathon Coding da Vinci Niedersachsen 2020
- > Januar 2021, Heise.de: Coding da Vinci:  
Preisverleihung des Kulturhackathons am 29. Januar
- > Januar 2021, NDR.de:  
Coding da Vinci 2020: Kultur-Hackathon zeichnet Projekte aus
- > Februar 2021, Heise.de:  
Coding da Vinci: Kulturhackathon-Präsentationen im Stream
- > Februar 2021, Deutsche Digitale Bibliothek:  
Coding da Vinci Niedersachsen 2020: Die Preisverleihung
- > Februar 2021, TIB Aktuelles: Coding da Vinci Niedersachsen 2020  
endet mit Preisverleihung an herausragende Projekte
- > Februar 2021, Uni Hildesheim Aktuelles: Insta wie zu Omas Zeiten – Hildesheimer Studierende gewinnen Preis beim Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“

**Der Pressespiegel ist unter [hier](#) online einsehbar.**



# Ideen Pitch

Meine Idee

Idee No.12 = Raum No.

ALTE TECHNIK GEGEN KI  
TECHNOMUSEUM

MARKUS  
PAVILLION => DIGITALES SPIEL  
SCIENCE FICTION ZEITREISE



Idee No.15 = Raum No.

WIRTSCHAFTSSIMULATION

MICHAEL  
TANJA?



INTERAKTIVE GESCHICHTE "HONG KONG" 3D  
ALTE RECHENMASCHINE DIGITAL NACHBAUEN

Idee No.13 = Raum No.

HINTERGRUND FÜR VIDEO KONF.

LAMBERT



DU KÖNNST IM ZOOM MIT EINER GEGENÜBER SPRACHEN

Idee No.16 = Raum No.

PUBLIC REMAIN VIDEOS

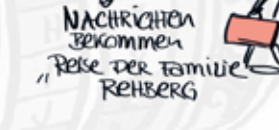
MARTIN



Idee No.14 = Raum No.

STORYTELLING

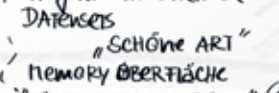
OXANE  
STORYTELLING



Idee No.17 = Raum No.

MULTIPLAYER DATENSET MIT RELIQU

ARIANA + NILS  
PROJEKT MIT DIVERSEN DATENSETS



"EVERYBODYS DARLING"  
NAME:



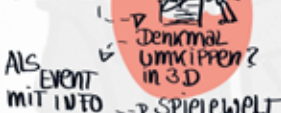
# Ideen Pitch

Meine Idee

Idee No.6 = Raum No.

DENKMALATLAS NDS

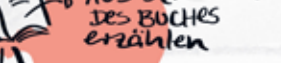
KOLONIALZEIT  
LAMBERT  
WAS WERKSTÜCK?



Idee No.9 = Raum No.

BUCH

HERLE GÖTTINGEN



ICH WURDE GEBOREN AM...

Idee No.7 = Raum No.

INSZENIERUNG

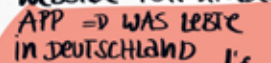
VALENTIN =  
INSZENIEREN VON OBJEKTEN  
IN BENUTZUNG



Idee No.10 = Raum No.

3D INSEKTEN BÜCHER

AMY + TOCHTER  
+ TILL?



3D-MODELLE

Idee No.8 = Raum No.

GRUNDRISS SCHLOSS

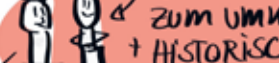
ARIANNA SCHLOSS EHRENBURG



Idee No.11 = Raum No.11

DENKMALSCHACH

CHRISTIAN ONLINE  
SPELLE-SAMMELW



+ VATER IN DER LUFT, WASSER  
SPIEL



POISSONS

Pe

Lev

Pegale

Markab

Yob

riden pelar Piovina

de von

UNIVERSITY