

{ CODING } DA VINCI } DER KULTUR-HACKATHON



DER KULTUR-HACKATHON

Coding da Vinci 2014 war eine 3-teilige Veranstaltung, die 150 EntwicklerInnen, DesignerInnen und Kulturinteressierte zusammenbrachte, um gemeinsam an Projekten zu arbeiten, die digitales Kulturgut aus 16 Kultureinrichtungen erfahrbar machen. Insgesamt bildeten sich 17 Teams, die mit 26 verfügbaren Datensets arbeiteten. Die besten fünf wurden für ihre Projekte ausgezeichnet.

VERBRANNT-UND-VERBANNT.DE

Dieses Projekt visualisiert und analysiert die Werke der NS-Buchverbotsliste der Berliner Senatsverwaltung auf einer Webseite und zeichnet Autoren-Lebensläufe nach. Eingebunden wurden auch die Wikidata-API und die Gemeinsame Normdatei.



CYBERBEETLE

Basierend auf dem Bild eines Atlasskäfers erweckte das Projektteam einen Roboterkäfer zum Leben. „Cyberbeetle“ verwendet Scans der Insektenkästen und Tierstimmen des Museums für Naturkunde und Pflanzenbilder des Botanischen Gartens und Botanisches Museums Berlin.



POETIC RELIEF

Das Projekt ermöglicht den Zugang zu 27.000 hebräischen und deutschen Inschriften jüdischer Gräber. Zusammen mit ihrer deutschen Übersetzung werden sie auf einer Webseite dargestellt. Bereitgestellt wurden die Inschriften vom Steinheim-Institut in Essen.



Wie Sie als Kultureinrichtung, Teilnehmerin oder Teilnehmer bei **CODING DA VINCI 2015** mitmachen können, erfahren Sie unter codingdavinci.de oder per Mail an: helene.hahn@okfn.org.

EINE VERANSTALTUNG VON



Servicestelle
Digitalisierung



Open Knowledge
Foundation

