

Coding da Vinci kommt nach Baden-Württemberg

- **Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg veranstaltet Kultur-Hackathon „Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022“ gemeinsam mit 14 Projektpartnern aus Kultur, Bildung und Tech-Szene**
- **Museen, Bibliotheken, Archive und Gedenkstätten machen für den Ideen- und Programmier-Wettbewerb ihre umfangreichen Datensammlungen zugänglich**
- **Teilnehmer*innen entwickeln in einer siebenwöchigen Umsetzungsphase lauffähige Prototypen für innovative digitale Anwendungen**

Konstanz, 03.11.2021 – Coding da Vinci, Deutschlands erfolgreichster Hackathon für offene Kulturdaten, kommt im Frühjahr 2022 nach Baden-Württemberg. 15 Projektpartner aus dem Kultur-, Bildungs- und Tech-Bereich veranstalten den Kultur-Hackathon für den Südwesten. Der Ideen- und Programmierwettbewerb richtet sich an Studierende verschiedenster Fachrichtungen sowie an Coder*innen, Designer*innen, Gamesentwickler*innen, Künstler*innen, tech-begeisterte Jugendliche und weitere Interessierte. Die Teilnehmer*innen entwickeln – mit offenen Daten, die Kultureinrichtungen aus Baden-Württemberg zur Verfügung stellen – gemeinsam in kleinen Teams digitale Anwendungen, die bis zum Prototypen ausgearbeitet werden. Im Fokus steht dabei der freie und kreative Umgang mit unserem kulturellen Erbe. Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 startet mit einem **Kick-Off-Event am 7. und 8. Mai 2022** im ZKM – Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe und endet nach einer siebenwöchigen Umsetzungsphase mit einer öffentlichen Preisverleihung am 24. Juni 2022 in der kürzlich neu eröffneten Dürnitz des Landesmuseums Württemberg.

Kultureinrichtungen öffnen ihre Schatzkammern

„Kultureinrichtungen sind oftmals reich an materiellen Schätzen. Wenig bekannt ist hingegen, dass sie auch sehr oft über einen unermesslichen Schatz an digitalen Daten verfügen“, sagt Petra Olschowski, Staatssekretärin im Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg, welches Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 unterstützt. „Diese Datenschätze wollen entdeckt, genutzt und verwertet werden. Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 hilft dabei, diese Kostbarkeiten für ein breites Publikum erlebbar zu machen.“

Im Rahmen des Ideen- und Programmierwettbewerbs sind Museen, Bibliotheken, Archive und Gedenkstätten (GLAMs – Galleries, Libraries, Archives, Museums) aus ganz Baden-Württemberg aufgerufen, ihre Daten zur kreativen Weiterverwendung bereitzustellen. Den Teilnehmer*innen eröffnet der Kultur-Hackathon die Möglichkeit, aus diesen Daten unterschiedlichste Visualisierungen, Games, VR/AR-Anwendungen oder Apps zu entwickeln und damit neue Verbindungen zwischen den Institutionen, ihrem kulturellen Erbe und der Öffentlichkeit herzustellen. Nach Abschluss des Hackathons stehen Interessierten die offenen Daten auch weiterhin auf der Website von Coding da Vinci zur Verfügung.

Breite Phalanx an Veranstaltern

Als Veranstalter von Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 treten 15 Kulturinstitutionen, Hochschulen, Verbände und die Tech-Community aus dem ganzen Land auf – von Mannheim bis Konstanz, von Freiburg bis Tübingen:

- Badisches Landesmuseum
- Bibliotheksservice-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

Starke Partner für ein starkes Projekt

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. Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 wird darüber hinaus unterstützt durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg und die MFG Baden-Württemberg.

Weiterführende Links

codingdavinci.de | [#CodingdaVinci](https://twitter.com/CodingdaVinci) | kreativ.mfg.de/digitale-kultur/coding-da-vinci-baden-wuerttemberg