

Coding da Vinci Süd 2019

Ein kleines Chamäleon kommt ganz groß raus ...

Von Elisabeth Dlugosch und Sonja Gellert

Was ist ein Kulturhackathon?

Über den Bibliothekartag 2018 wurden wir erstmals auf „Coding da Vinci“ und das Wort „Hackathon“ aufmerksam. Der Begriff „Hackathon“ setzt sich zusammen aus „Hacken“ und „Marathon“; statt dem Zurücklegen einer 42-Kilometer-Strecke ist es jedoch das Ziel, in einem kurzen Zeitraum Softwarelösungen und Anwendungen für Computer, Smartphones und Tablets zu entwickeln.

„Coding da Vinci ist der erste deutsche Hackathon für offene Kulturdaten.“¹ Für einen innovativen Austausch werden Entwickler, Designer, Gamer und Programmierer mit Kulturinstitutionen wie Museen, Archiven und Bibliotheken vernetzt. Im Mittelpunkt stehen „offene Kulturdaten“, also digitalisierte und frei nachnutzbare Kulturgüter als Grundlage für die Entwicklung ebenso frei nutzbarer Anwendungen. Seit 2014 findet Coding da Vinci bundesweit statt und wurde in späteren Jahren in regionale Ausgaben aufgeteilt.

Unsere Reise begann mit der „Coding da Vinci Süd“-Infotour in Nürnberg, die im Juni 2018 in Kooperation mit der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg stattfand. Neben der Universitätsbibliothek waren weitere Kulturinstitutionen aus Nürnberg und Umgebung vertreten, um als potenzielle Datengeber erste Kontakte mit den Veranstaltern zu knüpfen. Von dem Format „Kulturhackathon“ waren wir so begeistert, dass wir uns entschlossen, als Datengeber zu fungieren. Wir wollten es uns nicht entgehen lassen, die Digitalisate unseres wertvollen Altbestands einmal in einem ganz anderen Kontext zu präsentieren.

Die Meilensteine
von Coding
da Vinci Süd 2019



Auf digitaler Safari durch die Vergangenheit

Im Auswahlprozess haben wir uns immer wieder gefragt, mit welchen Daten wir Hacker auf kreativer Ebene ansprechen könnten. Gleichzeitig waren wir als Datengeber mit der Prämisse konfrontiert, uns auf Datenmaterial zu beschränken, das in unserem Haus bereits vorliegt.

Unsere Wahl fiel auf die historischen, zoologischen Werke im Bestand der Universitätsbibliothek, von denen ein großer Teil online frei verfügbar ist. Die Vielfalt der enthaltenen Abbildungen macht den Bestand so spannend: Anhand der Tierillustrationen erleben wir bildlich die Entwicklung von den Anfängen der Tierkunde bis hin zur Zoologie als Wissenschaft. Für den Hackathon haben wir schließlich unter dem leicht zugänglichen Motto „Eine digitale Safari durch die Vergangenheit“ ein Datenset zusammengestellt.

Unser Datensatz

Von Vorteil war, dass der grobe Zeitplan für den Hackathon bereits im Sommer 2018 feststand und sich die Projektvorbereitung damit gut in den Arbeitsalltag integrieren ließ.

Unverzichtbar waren für uns Neulinge die angebotenen Events. Neben der Informationsveranstaltung gab es für die Datengeber das „Onboarding-Event“ am 11.12.18 und den Workshop „Prepare your data“ am 28.01.19 in München. Im Fokus stand die Frage: Wie machen wir aus unseren Digitalisaten offene Kulturdaten? Den Datengebern brannten vor allem Themen wie „Lizenzierung“ sowie „Datenaufbereitung und -bereitstellung“ auf der Seele. Viele Kulturinstitutionen waren sich bei dem Aspekt offene Lizenzen wie Creative Commons unsicher, da sie meist einen potenziellen Kontrollverlust fürchten. Letztlich konnten alle Bedenken durch die Workshops zerstreut werden: Zwar lassen sich unerwünschte Nutzungsweisen mit Creative Commons Lizenzen nicht verhindern, eine missbräuchliche Nutzung in der Regel aber schon. Auch die Fragen zu „Datenaufbereitung und -bereitstellung“ wurden ausführlich beantwortet. Dass ein Großteil der Hacker keinen Bibliothekshintergrund hat, wurde uns dabei immer wieder in Erinnerung gerufen.

Vor den einzelnen Aufgaben, die vor uns lagen, hatten wir großen Respekt; doch durch die gute Betreuung und das Engagement der Veranstalter, die auch per E-Mail zu jeder Zeit erreichbar waren, konnten wir die Herausforderungen meistern: Im Februar 2019 luden wir fristgerecht unser aufbereitetes Datensatz für eine abschließende Überprüfung durch die Veranstalter hoch.

Unser Datensatz umfasst 14 zoologische Werke, darunter einige Starstücke, zum Beispiel handkolorierte Bände der Naturkundlerin, Blumen- und Insektenmalerin Maria Sibylla Merian (1647–1717). Das Set enthält 2.714 Bilddateien (Text und Abbildungen) im jpg-Format und eine Tabelle im csv-Format, die darüber einen Überblick gibt. Unsere Datendokumentation im rtf-Format erläutert alle relevanten Informationen zu Aufbau und Zusammensetzung unseres Datensatzes, zum Beispiel technische Aspekte, bibliothekarische Fachbegriffe, Details zur Sammlungsgeschichte und die Lizenzangabe: CC-BY-SA 4.0. Wir haben unser Set für den Hackathon über den Server von Coding da Vinci zum Download bereitgestellt. Für alle Interessierten steht unser Datensatz über die Homepage von Coding da Vinci <https://codingdavinci.de> unter der Rubrik „Daten“ zum Download zur Verfügung.

Der Hackathon

Nach Monaten der Vorbereitung trafen wir Datengeber am Wochenende des 6. und 7. April 2019 in der Stadtbibliothek am Gasteig in München das erste Mal auf die Hacker, als das große Kick-Off-Event für Coding da Vinci Süd 2019 stattfand. Auf der Streaming-Plattform twitch.tv wurde an beiden Tagen ein Livestream angeboten. Insgesamt waren rund 200 Teilnehmer für das Kick-Off angemeldet, über twitch.tv haben zeitweise bis zu 2.000 Menschen das Event mitverfolgt.

Wichtigste Regel bei einem Hackathon: Es wird sich gedrückt. Unsere Mission lautete: Die Hacker von den eigenen Daten überzeugen. Dazu hatten wir zweimal Gelegenheit, zunächst mit dem „Elevator-Pitch“ und danach mit einer zehnminütigen Präsentation.

Bei einem Elevator-Pitch hat man eine Minute, in etwa die Länge einer Aufzugfahrt, um Begeisterung beim Publikum zu wecken. Üblich sind Pitches im Bereich Werbung und Entertainment für Konzepte von Filmen, Serien und Werbestrecken. Aus eigener Erfahrung wissen wir nun, dass eine Minute wirklich kurz ist, um eine Idee überzeugend vorzustellen.

Danach fanden an drei Standorten zeitgleich die Präsentationen der Datengeber statt, und die Hacker mussten sich anhand der Pitches zwischen Vorträgen von 31 Kulturinstitutionen entscheiden. Im Anschluss konnten Hacker und Datengeber erstmals Kontakte knüpfen. Später

wurden zahlreiche Projektideen von den Hackern vorgestellt, und die Teams formierten sich. Währenddessen saßen wir wie auf heißen Kohlen: Ob sich wohl ein Projektteam für unseren Datensatz findet? Wir hatten Erfolg: Drei kreative und ambitionierte Frauen schlossen sich zum „Team Chamäleon“ zusammen, um unseren zoologischen Datensatz zu nutzen.

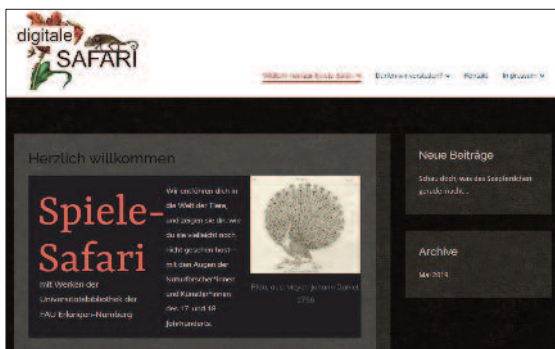
Das Wochenende bot auch Raum für kreative Teamarbeit, so dass die Hacker schon am Sonntagnachmittag spannende Konzepte und Prototypen vorstellen konnten.



Auf das Kick-Off folgte die sechswöchige „Sprintphase“ für die Konzeption und Umsetzung der Projektideen. Ab hier waren die Hacker auf sich allein gestellt. Ganz allein war unser Team natürlich nicht, da wir mit unseren Hackern in engem Kontakt standen, und sich kurz vor dem Ziel auch noch ein vierter Mitstreiter fand. Für uns verlief die Sprintphase sehr unkompliziert: Unsere Projektgruppe kam gut voran, so dass wir noch vor der Preisverleihung eine erste Beta-Version des Endproduktes testen konnten.

Das Maskottchen
von „Team Chamäleon“

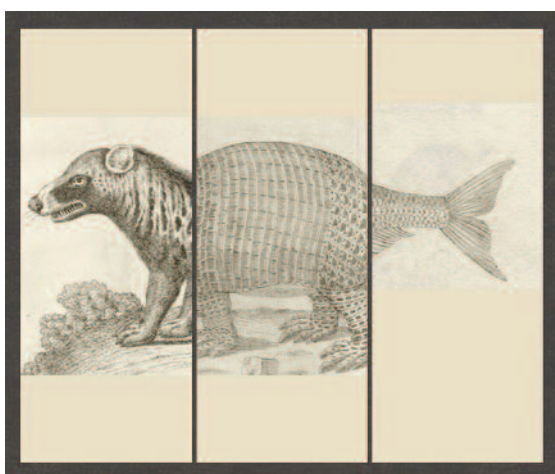
Der Zieleinlauf erfolgte am 18. Mai 2019 bei der großen Preisverleihung in der Tafelhalle Nürnberg. Von 21 Projekten, die Anfang April an den Start gegangen sind, wurden 18 abgeschlossen und erstmals einem größeren Publikum vorgestellt. Dafür hatten alle Teams die Möglichkeit, ihre Projekte auf Tischen zu präsentieren, wo Besucher die Anwendungen testen und in Kontakt mit den Hackern treten konnten. Zusätzlich hatte jedes Team fünf Minuten Zeit, um das Projekt auf der Bühne vorzustellen. Die Jury, Experten aus den Bereichen Digitalisierung, Informationstechnik und Design, lauschte den Vorstellungen und hatte nun die Aufgabe, Preise in folgenden Kategorien zu vergeben: „most technical“, „most useful“, „best design“ und „funniest hack“. Zudem durfte das Publikum über den Pu-



Startseite von
<https://digitale-safari.com/>

blikumspreis „everybody's darling“ abstimmen. Alle Projekte können unter der Rubrik „Projekte“ über die Webseite von Coding da Vinci getestet werden: https://codingdavinci.de/projects/2019_sued/cards_and_dragons.html.

Minispiel „Wolpertinger – Slot Machine“



Rechts: Minispiel
„Memo Mori“



Ergebnis und Fazit

Schon während des Kick-Off-Events entstand im „Team Chamäleon“ die Idee, eine Sammlung an Minispielen auf Grundlage unserer Digitalisate umzusetzen. Mit viel Liebe zum Detail entstand die Webseite <https://digitale-safari.com/>, die den Besucher auf eine digitale Safari in die Vergangenheit entführt.

gänglich zu machen. Die Spiele lassen sich auch für Öffentlichkeitsarbeit und Veranstaltungen nachnutzen. Wir sind überzeugt, dass ein Hackathon eine tolle Gelegenheit für Kulturinstitutionen ist, ihre Daten bekannter zu machen. Also trauen Sie sich und werden Sie Datengeber! Wir haben es nicht bereut.

Anmerkung

1. Homepage Coding da Vinci (<https://codingdavinci.de/about/>), letzter Zugriff am 28.5.2019.

Anmerkung:

Im Text wird für das bessere Leseverständnis die männliche Form benutzt. Selbstverständlich ist hiermit auch die weibliche Form gemeint.

DIE AUTORINNEN:

Sonja Gellert ist seit Mitte 2014 Mitarbeiterin der Universitätsbibliothek Erlangen-Nürnberg, Anfang 2018 wechselte sie in die Digitalisierungsstelle.

Elisabeth Dlugosch ist seit 2017 Mitarbeiterin in der Handschriftenabteilung und der Digitalisierungsstelle der Universitätsbibliothek Erlangen-Nürnberg.