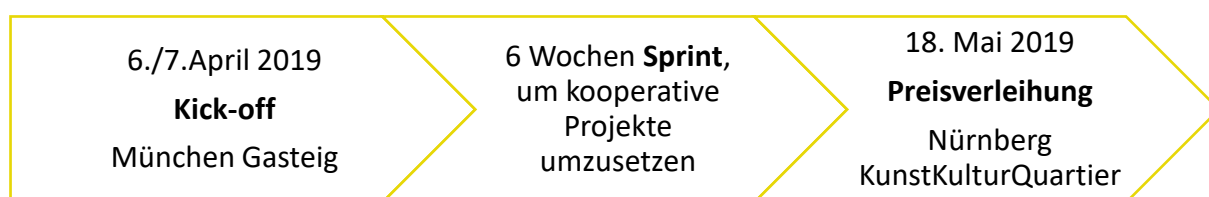




Coding da Vinci Süd 2019 – der Ablauf



Um die Teilnahme von Hochschulen möglich zu machen, beginnt die Bewerbung der Veranstaltung und das Onboarding der Sammlungen und Coder noch in den letzten Wochen des laufenden Sommersemesters.

Termine der Informationsveranstaltungen

- **20.6.2018**, 11:00 an der **LMU München** (Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke, Katharina-von-Bora-Straße 10, 80333 München) in Kooperation mit dem Institut für Klassische Archäologie
- **26.6.2018**, 17:00 im **Zollhof Nürnberg** (ZOLLHOF - Tech Incubator, Kohlenhofstr. 60, 90443 Nürnberg) in Kooperation mit der FAU Erlangen-Nürnberg
- **29.6.2018**, 15:00 am Game Innovation Lab der **Universität Bayreuth** (Adresse wird noch bekannt gegeben)
- **5.7.2018**, 17:00 im **Schloss Hohentübingen** (Institut für Klassische Archäologie, Ernst-von-Sieglin-Hörsaal, Burgsteige 11, 72070 Tübingen) in Kooperation mit dem MUT | Museum Universität Tübingen

Coding da Vinci Süd 2019 – das Organisationsteam

2019 organisieren den Kulturhackathon die Münchner Stadtbibliothek, die Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern, das ZD.B | Zentrum Digitalisierung.Bayern, das Deutsche Museum, das Netzwerk Digital Humanities, die Bayerische Akademie der Wissenschaften, Code for München, das Bayerische Filmzentrum und Games Bavaria.

Ansprechpartner:

Zentrum Digitalisierung.Bayern – Dr. Kathrin B. Zimmer – kathrin.zimmer@zd-b.de – Tel: +49 (0)89 2488-071-11

Coding da Vinci Süd 2019 – Alleinstellungsmerkmale

- Onboarding-Infotour: Aktive Vorstellung des Projekts in diversen Kulturnetzwerken und in Coder Communities, um die Idee der offenen Daten und des Kulturhackatons breit zu streuen
- Einbindung von Universitäten (Universitäts-sammlungen und Informatiklehrstühle) und Integration des Hackathons in das Sommersemester 2019
- Gezielte Ansprache von Schulen und Jugendlichen (MINT-Fächer)

Ziele von Coding da Vinci – Der Kulturhackathon

Coding da Vinci vernetzt seit seiner Gründung 2014 regelmäßig die Entwickler-, Gamesliebhaber- und Designer-Community mit Gedächtnisinstitutionen wie Museen, Archiven und Bibliotheken. Der Kulturhackathon bringt kreative, interessante, unterhaltsame, lehrreiche und nützliche Anwendungen hervor. Er zeigt das Potenzial digitaler Bestände von Kulturinstitutionen auf und treibt das Thema „Offene Daten“ im Kulturbereich voran. Die Ergebnisse von Coding da Vinci werden im Anschluss an das Event unter einer offenen Lizenz für die weitere (Nach-) Nutzung veröffentlicht.

Gründer von Coding da Vinci

Der Kulturhackathon ist eine Gründung der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Servicestelle Digitalisierung Berlin, der Open Knowledge Foundation Deutschland sowie Wikimedia Deutschland und wurde 2014 in Berlin erstmalig veranstaltet. Seit 2016 wird der Wettbewerb zweimal pro Jahr regional veranstaltet. 2019 kommt Coding da Vinci zum ersten Mal nach Süddeutschland.