

PROJECT 2

# Content Development

Codingdavinci.de relaunch

[Landing Page](#)

[About/Über](#)

[Was ist mit Kulturdaten möglich?](#)

[Wer steckt dahinter?](#)

[FAQ](#)

[Infos für Kulturinstitutionen/How to contribute data to Coding da Vinci](#)

[Daten bereitstellen](#)

[Rechteklärung / Wahl der Lizenz](#)

[Formatwahl](#)

[Bereitstellung](#)

[Daten präsentieren](#)

[Zielgruppe](#)

[Datenpräsentation](#)

[Presse](#)

[Berichterstattung 2018](#)

[Berichterstattung 2017](#)

[Berichterstattung 2016](#)

[Mitmachen](#)

[Impressum & Datenschutz](#)

[Event Page](#)

# Landing Page

Jan Dittrich:

- Make a list of (assumed) information and experience needs which should be satisfied on the landing page
- Prioritize
- Take the top 3 and use whatever media is best suited :)

People often wish for "more visual" but it is questionable if it gets any better by this. "Have a glimpse in the experience of what a Coding DaVinci hackathon is like" could be an experience/info need and is probably well satisfied by a video.

Also: We tend to be very wordy and abstract. Often shortening our text and instead of claiming showing some examples will improve it.

as for metrics: Reduction of our bounce rate might be a good one in this case – do we have such already for the current one.

# About/Über

## Was ist Coding da Vinci ?

Coding da Vinci ist der erste deutsche Hackathon für offene Kulturdaten. Seit 2014 vernetzt Coding da Vinci technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit deutschen Kulturinstitutionen, um das kreative Potential in unserem digitalen Kulturerbe weiter zu entfalten.

Während ein klassischer Hackathon den Teilnehmern nur wenig Zeit gibt, Softwareanwendungen zu entwickeln – in der Regel ein Wochenende – erstreckt sich Coding da Vinci über eine Zeitspanne von sechs bis zehn Wochen. Dieser erweiterte Zeitrahmen schafft den dringend benötigten Raum, in dem sich die oft getrennten Welten kreativer Technologieentwicklung und institutioneller Kulturbewahrung treffen können, um voneinander zu lernen und miteinander aktiv zu werden.

Der mindestens sechswöchige Sprint wird eingeleitet durch ein zweitägiges Kick-Off. Auf diesem Event haben die Institutionen Zeit, den Teilnehmern ihre Daten zu präsentieren und mit ihnen gemeinsam Ideen zu entwickeln und Teams zu bilden. In den darauffolgenden Wochen erstellen die Teams aus diesen Ideen funktionierende Prototypen, die in der Abschlussveranstaltung mit Preisverleihung der Öffentlichkeit präsentiert werden.

Kick-Off-Event > Sprint > Preisverleihung

## Welche Chancen birgt das digitale Zeitalter für Kulturinstitutionen

Welche kreativen Energien werden freigesetzt, wenn digitale Kulturdaten offen zugänglich und frei nutzbar sind? Immer mehr Kulturinstitutionen (gemeint sind die „GLAMs“ englisch für: *Galleries, Libraries, Archives and Museums*) digitalisieren ihre Sammlungen, wodurch es (zumindest in der Theorie) viel leichter wird, die Sammlungen mit der Öffentlichkeit zu teilen und zugänglich zu machen. Dennoch immer gibt es in einigen Kulturinstitutionen Bedenken. So könnten durch eine umfassende Öffnung der digitalen Sammlungen, das digitalisierte Kulturerbe in missliche Kontexte gesetzt oder durch ihre kommerzielle Nachnutzung entwertet werden. Durch die Öffnung der Sammlungen für die Nutzung Dritter befürchten manche den Verlust der Deutungshoheit. Bedenken, die Coding da Vinci zerstreuen möchte.



Die Verfügbarkeit von Kulturgütern in digitaler Form verändert die Beziehung zwischen Kultureinrichtungen und den Kulturinteressierten. Wenn die digitalen Gegenstücke physischer Originale kopiert, leicht modifiziert und erweitert und durch das Internet überall verfügbar gemacht werden, können aus Kulturbetrachtern Kulturschaffende werden. Es handelt sich um Menschen, die Wissen nicht einfach nur aufnehmen, sondern es aktiv weiterverbreiten, anreichern, in neue Kontexte einbringen, damit arbeiten, und so neues Wissen schaffen.

Bedauerlicherweise wird dieses große Potential von den Kulturinstitutionen noch oft verkannt. Doch in unserer vernetzten Welt, wird es für u.a. Archive, Museen, und Bibliotheken zunehmend wichtiger, gute Antworten zu geben auf die Frage, wie sie mit ihren digitalen Besuchern interagieren und in welcher Form sie ihre Sammlungen digital verfügbar und nutzbar machen. Es ist an der Zeit, die mit der Digitalisierung einhergehenden Perspektiven und Fragen aktiv zu entdecken! Welche Rolle spielen GLAMs bei der Förderung und Verbreitung digitalen Kulturerbes und dessen

Zugänglichmachung für neue Zielgruppen? Was können sie von den kreativen Köpfen der digitalen Welt lernen?

### Welche Ziele verfolgt Coding da Vinci?

Coding da Vinci schafft einen Rahmen, in dem sich Kulturinstitutionen und Communitys, die kreativ mit Daten arbeiten, treffen und vernetzen können. Seit der Gründung von Coding da Vinci in Berlin 2014 hat sich das Projekt zu einem fest etablierten Teil der Szene für offene Kulturdaten entwickelt. Das [Projektarchiv von Coding da Vinci](#) wird zunehmend zu einer wichtigen Plattform. Es inspiriert Kuratoren und Mitarbeitende digitaler Datensammlungen: Hier können sie die Potentiale frei zugänglicher und nutzbarer Kulturdaten erkennen und erleben.

2016 ging Coding da Vinci mit Coding da Vinci Nord erstmals in die Region. Aus einem bundesweitem Event wurde ein dezentrales Projekt mit regionalen Events in Berlin-Brandenburg und Hamburg. Rhein-Main und weitere Regionen sind in Vorbereitung.

Die langfristige Vision von Coding da Vinci ist die Schaffung dauerhafter Strukturen, in denen Kulturinstitutionen und interessierte Teile der Zivilgesellschaft auf Basis offener Daten zusammenarbeiten können. Wir möchten dazu beitragen, den strukturellen Wandel in Kulturerbeinstitutionen zu ermöglichen, offene Daten als ein Thema für die Politik bekannt machen und die Zugänglichkeit digitalen Kulturerbes in der Gesellschaft prominenter platzieren.

## Was ist mit Kulturdaten möglich?

Im Rahmen von Coding da Vinci haben in den letzten Jahren 400 Teilnehmer 54 digitale Kulturanwendungen umgesetzt und dafür über 100 Datensets von 60 Kulturinstitutionen genutzt. Die digitalen Projekte zeichnen sich durch eine bemerkenswerte Vielfalt und hohe technische Expertise aus.

Viele Teams haben sich für die Realisierung von mobilen Apps entschieden wie z.B. [zzZwitscherwecker](#) – ein Wecker der jeden Morgen einen anderen Vogelgesang abspielt und sich nur ausschalten lässt, indem man den zum Gesang passenden Vogel identifiziert. Oder [Zeitblick](#) – eine App, die Selfies analysiert und nach historischen Doppelgängern in den Fotoarchiven des Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg sucht.

Andere Projekte wählten die Form von Webseiten, auf denen mit Storytelling, über Karten oder mittels interaktiver Darstellungen Beziehungen zwischen Daten unterschiedlicher Quellen hergestellt werden. [Wiederaufbau Ost-Berlin](#) beispielsweise ist eine über ein Smartphone navigierbare Seite, die Archivmaterialien aus diversen Quellen kombiniert und daraus die Zukunftsvision der DDR-Regierung für die Hauptstadt rekonstruiert. Sie ist jetzt mobil auf einer Tour durch die Stadt in Form von Bildern und Texten abrufbar.

Manche Teams gingen sogar noch weiter und realisierten Augmented-Reality-Anwendungen oder Hardwareprojekte. Der [Cyberbeetle](#) ist ein robotischer Nachbau des Chalcosoma-Atlas-Käfers, der heute in einer speziellen High-Tech-Insektenbox im Museum für Naturkunde Berlin ausgestellt ist. Die Box verfügt über ein eigenes interaktives Heimkino, mit dem der Roboterkäfer von der Natur inspirierte Musikvideos genießt.

Vielfach zeigen sich die teilnehmenden Kulturinstitutionen überrascht und beeindruckt davon, wie intensiv Coding da Vinci-Teilnehmer Daten explorieren und interpretieren. So hob Thomas Kollatz vom Steinheim-Institut für deutsch-jüdische Geschichte besonders die Teamarbeit innerhalb des Projektes "Poetic Relief" zu jüdischen Grabsteinen hervor. Dank ihrer präzisen Arbeit konnten sie Inkonsistenzen und terminologische Ungereimtheiten im Datensatz des Instituts aufspüren.

Ruth Rosenberger vom Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland begeisterte sich für den frischen Blick eines jungen und interdisziplinären Teams auf die Archivbilder. Besonders beeindruckt war sie von der Innovativität der Konzepte und wieviel in so kurzer Zeit umgesetzt werden

konnte. Es machte ihr deutlich, wie stark ein modernes Museum auf technische Kompetenzen angewiesen ist, will es einen angemessenen Platz in einer digitalen Kulturwelt einnehmen.

## Wer Steckt dahinter?

Coding da Vinci is... Geschäftsstelle & regional teams... Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

### DIE GRÜNDER

**Coding da Vinci** - Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der [Deutschen Digitalen Bibliothek](#), der [Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin \(digiS\)](#), der [Open Knowledge Foundation Deutschland](#) und [Wikimedia Deutschland](#).



[Die Deutsche Digitale Bibliothek](#) vernetzt die digitalen Bestände der Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen und macht sie zentral zugänglich. Sie bietet über das Internet freien Zugang zu digitalisierten Kunstwerken, Büchern, Musikstücken, Denkmälern, Filmen, Urkunden und vielen anderen Schätzen der deutschen Kultur und Wissenschaftseinrichtungen. Die Deutsche Digitale Bibliothek fungiert als Netzwerk, sie verlinkt und präsentiert die digitalen Angebote ihrer Partner und leistet einen Beitrag zur Demokratisierung von Wissen und Ressourcen.



[Das Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin \(digiS\)](#) vernetzt und koordiniert Digitalisierungsprojekte in Berliner Kulturerbeinstitutionen, unterstützt mit technischer Beratung und durch den Aufbau von Services zur Präsentation und zur Sicherung der digitalen Langzeitverfügbarkeit. digiS sieht seine Aufgabe darin, die Institutionen zu aktiven Gestaltern ihrer digitalen Praxis werden zu lassen und somit neue digitale Zugänge zu den Sammlungen zu schaffen.



[Die Open Knowledge Foundation Deutschland](#) ist ein gemeinnütziger Verein, der sich seit der Gründung 2011 für die Verbreitung von freiem und offen zugänglichem Wissen in der Gesellschaft einsetzt. Unsere Projekte schaffen die digitale Infrastruktur für zivilgesellschaftliches Handeln und unterstützen Bürger, Journalisten und nicht-staatliche Organisationen dabei, ihr Recht auf Information, Transparenz und Beteiligung wahrzunehmen.



**WIKIMEDIA**  
DEUTSCHLAND

Es ist das Ziel von [Wikimedia Deutschland](#), dass die Idee des Freien Wissens Teil unseres Alltags wird. Wir wollen, dass kollaboratives Lernen mit frei nutzbaren Inhalten in Klassenräumen und Hörsälen selbstverständlich wird. Wir wollen, dass diese Art zu arbeiten kein gesellschaftliches Nischenthema bleibt. Wir überzeugen Museen, Wissenschafts- und andere

Kulturinstitutionen davon, ihre Inhalte als Vorreiter freizugeben. Wir fordern sichere gesetzliche Rahmenbedingungen, sodass Projekte wie Wikipedia auch in Zukunft entstehen können.

Kontakt:

per E-Mail: [codingdavinci@zib.de](mailto:codingdavinci@zib.de)

per Telefon: +49 30 219 158 26-0

# FAQ

## Allgemein

Why the name "Coding da Vinci"?

What is a hackathon?

What is open data?

Can you support my travel costs?

Is there childcare?

Why can't I use NC licenses?

What's the difference between public domain and CC licensing?

## GLAM

How do I open my data? Where do I get help?

There are many options for opening datasets, from uploading a simple .zip file to your institute's server, to creating a data portal or API, to publishing on third party platforms like Wikidata, Wikimedia Commons, DDB, Europeana, museumdigital, Zenodo. Best practice changes over time as strategies shift and repositories evolve. Get latest advice from your local event organiser or from our Geschäftsstelle.

[https://codingdavinci.de/downloads/rheinmain/CdV\\_Rhein-Main\\_Datengeber.pdf](https://codingdavinci.de/downloads/rheinmain/CdV_Rhein-Main_Datengeber.pdf)

How can I join a CdV event?

Can I get this app made by taking part in CdV?

How should I prepare for CdV (GLAM)?

## Teilnehmer

Was muss ich können, um bei Coding da Vinci teilzunehmen?

How can I join a CdV event?

I have to go to work - I can't join a sprint for 6 weeks!

How can I get funding to continue our project?

Why should I take part in CdV (teilnehmer)?

# Infos für Kulturinstitutionen/How to contribute data to Coding da Vinci

## Daten bereitstellen

Die Grundlage für den Erfolg des Kultur-Hackathons liegt in der Bereitstellung von geeigneten Daten. Reichhaltige und umfangreiche Datensets sind am attraktivsten. Schränken Sie deshalb bitte die Datensätze nicht schon vorab unnötig ein. Oftmals ergeben sich im Rahmen des Hackathons ungeahnte Anwendungsmöglichkeiten. Teilnehmer\*innen erkennen in Ihren Datensets möglicherweise Anknüpfungspunkte zu anderen Daten, die Sie bisher nicht gesehen haben. Metadaten und Mediendateien sind gleichermaßen spannend. Zwar beinhalten Metadaten die gewichtigeren Informationen, doch aus Sicht der Nutzerinnen und Nutzer sind Medien, Sound oder Bild, ein wichtiger Motivationsfaktor. Im besten Fall können Sie Bilder/Ton/Videomaterial o.ä. Und umfassende Metadaten bereitstellen.

## Rechteklärung / Wahl der Lizenz

Bei der Wahl der Daten sollten Sie aus Ihrem Bestand diejenigen Datensets identifizieren, an denen Sie die vollen Nutzungsrechte haben bzw. wo eine eindeutige Rechteklärung möglich ist. Die benötigten Datensets der teilnehmenden Kulturinstitutionen müssen unter einer offenen Lizenz verfügbar sein, um beim Hackathon verwendet werden zu können. Achten Sie bitte auch darauf, dass die Rechte, die in den Daten stehen, identisch sind mit den Rechten, die Sie dem Datensatz als Ganzes gegeben haben.

Im Sinne von Coding da Vinci gelten diese Lizenzen als offen:

- **CC 0** Public Domain Dedication - "no rights reserved"
- **CC BY** Namensnennung (Der Autor/die Institution muss genannt werden.)
- **CC BY-SA** Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen (Die Lizenz zwingt den Nutzer/in sein Folgewerk unter die gleiche Lizenz zu stellen.)
- Auch die Kennzeichnung **Public Domain** für gemeinfreie Inhalte ist akzeptiert.

Zu den Problemen mit NC-Lizenzen (nicht kommerzielle Nutzung) und zur Wahl der richtigen Lizenz allgemein empfehlen wir: [http://irights.info/userfiles/CC-NC\\_Leitfaden\\_web.pdf](http://irights.info/userfiles/CC-NC_Leitfaden_web.pdf)

Wenn Sie weitere Argumentationshilfe benötigen oder Fragen zu Lizenzen haben, setzen Sie sich gern mit uns in Verbindung.

## Formatwahl

Daten, insbesondere Metadaten zu digitalen Objekten, müssen maschinenlesbar sein, damit sie in einem Hackathon eingesetzt werden können. Als leicht maschinenlesbare Formate haben sich XML (Extensible Markup Language), JSON (JavaScript Object Notation) und CSV (Comma



Separated Values) etabliert. Dabei sind strukturierte Formate wie XML und JSON zu bevorzugen, wobei XML zusätzlich die Möglichkeit bietet, die syntaktische Korrektheit durch Validierung gegen ein Schema sicherzustellen. Ideal wäre es, wenn Sie ein in Ihrer Sparte etabliertes Metadaten-Austauschformat wie z.B. LIDO für Museen, EAD für Archive, etc. verwenden. In der Regel erfolgt die Überführung in diese Formate problemlos, beispielsweise die Exportfunktion Ihrer Datenbank. Achten Sie darauf, dass die in den Daten hinterlegten Links auch wirklich zur digitalen Ressource führen. Fügen Sie bitte Ihren Daten eine Dokumentation bei. Bilddateien sollten in möglichst hoher Auflösung, typischerweise mehr als 1.200 Pixel weit oder hoch, und einzeln in üblichen Formaten wie TIFF, PNG, JPEG oder GIF vorliegen, nicht als PDF oder Word-Dokument. Achten Sie auf die Vereinheitlichung der Daten, so dass maschinell Erfassbares automatisch verarbeitet werden kann — verwenden Sie möglichst normierte Ansetzungen für Jahreszahlen statt Prosa wie „zur Zeit der Völkerwanderung“. Achten Sie bitte auf einheitliche Schreibweisen von Namen und Kategorien. Sinnvoll sind immer standardisierte Ansetzungen und einheitlich strukturierte Daten. Idealerweise verwenden Sie hierfür Normdaten-URIs, z.B. aus der Gemeinsamen Normdatei, und kontrollierte Vokabulare wie z.B. den Getty Arts & Architecture Thesaurus. Natürlich können Sie sich mit Fragen direkt an uns wenden. Gemeinsam finden wir eine Lösung. Weiterführende Informationen finden Sie auch auf den Webseiten von [digiS](#) und im Datenpartnerportal [DDBpro](#) der Deutschen Digitalen Bibliothek.

## Bereitstellung

Alle Daten werden wir im Vorfeld auf unserer Webseite [codingdavinci.de](#) präsentieren. So bekommen die Teilnehmenden einen ersten Eindruck und können bereits Ideen für sich formulieren. Dazu benötigen wir Ihre Mithilfe, indem Sie Ihre Daten beschreiben. Ein aus unserer Sicht gutes Beispiel finden Sie in der Beschreibung des Museums für Kunst und Gewerbe Hamburg (MKG). Bitte verwenden Sie zur Beschreibung der Datensets für die Darstellung auf der Coding da Vinci Website unser Formular, „Datengeber- und Sammlungsinformationen“. Für den Upload von Mediendateien mit Metadaten auf eine bereits existierende Plattform empfehlen wir Wikimedia Commons. Für Mediendateien mit nur sehr wenig Metadateninformation bietet sich auch flickr Commons als Plattform an. Metadaten und zur Vorschau bestimmte Mediendateien, die an die Deutsche Digitale Bibliothek (DDB) geliefert werden, können natürlich über die API der DDB abgerufen und auf [codingdavinci.de](#) verlinkt werden. Reine Metadaten können z.B. auf der Webseite [offenedaten.de](#) hochgeladen werden.

# Daten präsentieren

## Zielgruppe

Eine bunte Mischung kreativer Köpfe: Entwickler\*innen, Designer\*innen, Künstler\*innen, Spieleentwickler\*innen, Hacker\*innen und Maker\*innen, Datenliebhaber\*innen, Kulturinteressierte, und viele andere. Sie interessieren sich für:

- welche Geschichte(n) Ihre Daten erzählen
- warum diese Daten für sie als Nutzer+innen und "Datenliebhaber" relevant sein könnten
- welche Fragen Sie als Institution oder Kurator\*in an die Daten stellen
- was in den Daten steht
- was den Daten (noch) fehlt

Machen Sie sich also für die Präsentation Ihrer Daten beim Auftakt Gedanken zum Kontext Ihrer Daten, Ihrer Geschichte, dem emotionalen oder persönlichen Kontext, den die Daten haben können. Was macht Ihre Daten besonders?

## Datenpräsentation

Pro Datensatz ist eine 10-15 minütige Vorstellung inklusive offener Fragerunde vonseiten der Teilnehmer/innen vorgesehen.

Sehen Sie die Vorstellung als eine kleine Fingerübung: locker, sportlich und kontextgebunden. Es soll vor allem Interesse wecken und Spaß machen. Halten Sie Ihren Vortrag kurz und knackig mit den interessantesten Aspekten, die Ihre Daten betreffen. Es wird ausreichend Zeit für Detailfragen vonseiten der Teilnehmer\*innen geben.

- 1 Satz zu Ihrer Institution
- Herkunft, Bedeutung und Kontext des Datensatzes
- Umfang und Struktur des Datensatzes (Größe, Formate)
- Wie und wo werden die Daten bereitgestellt? Wie kann man sie nutzen?
- 2 Sätze zur Wunschverwendung / zu Ihrer Challenge-Idee

Sie finden unsere Challenges [hier](#). Sie können aber in Ihrer Präsentation auch gerne eine eigene, ganz spezifische Challenge oder Idee formulieren. Hat Ihre Institution z.B. ein bestimmtes Vorhaben, Format, Projekt oder eine dringende Fragestellung oder sogar eine aktuelle Ausschreibung zu digitalen Inhalten? Erwähnen Sie diese gerne. Die Teilnehmer/innen können sie im Hinterkopf behalten. Beachten Sie aber bitte, dass es sich bei den im Rahmen von Coding da Vinci entwickelten Projekten nicht um Auftragsarbeiten handelt. Die Teilnehmer/innen sind Freiwillige.

# Presse

Wir freuen uns über Ihre Presseanfragen und stellen Ihnen gern weitere Informationen zur Verfügung.

## Coding da Vinci im Allgemein:

- Contact: Stephan Bartholmei (DDB), Anja Müller (digiS), Dominik Scholl (WMDE) - Projektkoordination

## Coding da Vinci Rhein-Main (2018)

- Local contact: Elisabeth Klein, Projektkoordination
- [Logo zu Coding da Vinci Rhein-Main 2018](#)
- [Flyer und Poster zu Coding da Vinci Rhein-Main 2018](#)
- [Logos der Veranstalter 2018](#)

## Coding da Vinci Ost (2018)

- Local contact: Leander Seige, Projektkoordination; Caroline Bergter, Pressekontakt
- [Digitale Pressemappe](#)
- [Logo zu Coding da Vinci Ost 2018](#)
- [Flyer und Poster zu Coding da Vinci Ost 2018](#)
- [Logos der Veranstalter 2018](#)

## Coding da Vinci Berlin (2017)

- Local contact:
- [Digitale Pressemappe](#)
- [Logo zu Coding da Vinci 2017](#)
- [Flyer und Poster zu Coding da Vinci 2017](#)
- [Logos der Veranstalter und Partner 2017](#)

## Coding da Vinci Nord (2016)

- Local contact: Philipp Geisler, Projektmanagement
- [Logo und Bildmaterial zu Coding da Vinci Nord 2016](#)
- [Flyer und Poster zu Coding da Vinci Nord 2016](#)
- [Logos der regionalen Veranstalter 2016](#)

## Coding da Vinci (2015):

- Contact vor Ort:
- [Logo und Bildmaterial zu Coding Da Vinci](#)
- [Flyer und Poster zu Coding Da Vinci](#)
- [Logos der Veranstalter](#)
- [Vorstellung der Veranstalter](#)
- [Presseinformationen 2015](#)
- [Presseinformationen zur Preisverleihung 2015](#)
- [Presseinformationen Ergebnisse der Preisverleihung 2015](#)

## Berichterstattung 2018

- 28. Juni 2018 [WMDE-Blog Rückblick auf CdV Ost](#)

- 20. Juni 2018 [Bayerischen Staatszeitung zu CdV Süd](#)
- 17. Juni 2018 [Beitrag auf MDR Kultur](#)
- 17. Juni 2018 [Artikel aus Leipziger Internetzeitung](#)
- 25. April 2018 [Ankündigung Kultur-Hackathon Rhein-Main](#)
- 17. April 2018 [digiS-Artikel zu CdV Ost](#)
- 14. April 2018 [WMDE-Blog Ankündigung CdV Ost](#)
- 14. April 2018 [Artikel aus Leipziger Internetzeitung](#)
- 13. April 2018 [Beitrag auf MDR Kultur](#)
- 10. April 2018 [Artikel der Leipziger Volkszeitung](#)
- 05. April 2018 [Artikel auf der Seite der Stadt Leipzig](#)
- 27. März 2018 [Deutsche Digitale Bibliothek Ankündigung CdV Ost](#)
- 06. Februar 2018 [Artikel in der Leipziger Volkszeitung](#)
- 09. Januar 2018 [Artikel im Focus](#)

## Berichterstattung 2017

- 18. Dezember 2017 [Artikel im Focus](#)
- 12. Dezember 2017 [Blogpost Opera Co-Pro](#)
- 10. Dezember 2017 [Beitrag von jup! Berlin](#)
- 09. Dezember 2017 [Blogpost Netzpolitik](#)
- 07. Dezember 2017 [Wikipedia Kurier](#)
- 06. Dezember 2017 [Europeana Blogpost zu Coding da Vinci](#)
- 06. Dezember 2017 [Informationsdienst Wissenschaft](#)
- 06. Dezember 2017 [Frankfurter Allgemeine Zeitung](#)
- 05. Dezember 2017 [Blogpost der Deutschen Digitalen Bibliothek](#)
- 04. Dezember 2017 [Blogpost Virtuelles Konzerthaus](#)
- 04. Dezember 2017 [Blogpost Netzpolitik](#)
- 03. Dezember 2017 [Blogpost Wikimedia Deutschland](#)
- 02. Dezember 2017 [Blogpost digis](#)
- 29. November 2017 [Berliner Zeitung](#)
- 21. November 2017 [Blogpost Netzpolitik](#)
- 25. Oktober 2017 [Deutsche Digitale Bibliothek Blog](#)
- 24. Oktober 2017 [digiS Blog](#)
- 23. Oktober 2017 [Wikimedia Deutschland eV Blog](#)
- 22. Oktober 2017 [Stilbruch Kulturmagazin des RBB](#)
- 16. Oktober 2017 [Pressebox](#)
- 14. Oktober 2017 [Wikimedia Deutschland eV Blog](#)
- 09. Oktober 2017 [IFDHB Rundgang](#)
- 01. Oktober 2017 [Artefakt Kulturkonzepte](#)
- 18. Juli 2017 [Interdisziplinärer Forschungsverbund Digital Humanities in Berlin \(if|DH|b\)](#)
- 14. Juli 2017 [Wikimedia Deutschland](#)
- 26. April 2017 [KulturBetrieb-Magazin, S. 20](#)
- 19. März 2017 [NDR Fernsehen](#)

## Berichterstattung 2016

- 11. November 2016, [Deutsche Digitale Bibliothek](#)
- 10. November 2016, [Kulturmanagement Network](#)
- 08. November 2016, [CCeH Aktuelles](#)
- 07. November 2016, [Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg](#)

- 29. Oktober 2016, [N•DE Forum for Digital Arts](#)
- 22. September 2016, [Deutsche Digitale Bibliothek](#)
- 20. September 2016, [edu-sharing](#)
- 19. September 2016, myStudy News – Leuphana Universität
- 14. September 2016, [Hamburg News \(EN\)](#)
- 12. September 2016, [Verein für Computergenealogie](#)
- 01. September 2016, Career Center der Universität Hamburg (Newsletter)
- September 2016, [Deutsche Digitale Bibliothek](#)
- September 2016, [Mediennetz Hamburg](#)
- 19. August 2016, [Wikimedia Deutschland](#)
- August 2016, [Hackathon.com](#)
- 18. August 2016, [digiS](#)
- 29. Juli 2016, Hamburg Kreativ Gesellschaft (Newsletter)
- 21. Juli 2016, [Deutsche Digitale Bibliothek](#)
- 03. Juli 2016, [Jöran Ruft An \(Podcast\)](#)
- 30. Juni 2016, [digiCULT Aktuelles](#)
- 28. Juni 2016, [Digitalität in den Geisteswissenschaften](#)
- 15. Juni 2016, [Netzpiloten Magazin](#)
- 07. Juni 2016, [Archive 2.0](#)

# Mitmachen

## INSTITUTIONS

I want to contribute data

1. Upcoming events in your region? Contact the organisers
2. No event in your region? Contact the Geschäftsstelle

## PARTICIPANTS

I want to join a Coding da Vinci event

1. Upcoming event in your region? Check for registration and contact information
2. No event in your region? Sign up for announcements of future events

....

# Impressum & Datenschutz

.....

# Event Page

The running order could be changed...

---

[Intro]

- Including graphic of the timeline of the event series

Infos für Kulturinstitutionen

- Could include table/list of info events

Infos für Teilnehmer

- Could include table/list of info events

Registration

- Call to action (so far we've used a banner in the header, but happy for this to change)

Programm & Locations

- We need a layout for the programme - so far everyone used a table...

Jury

Preise

Kontakt

- Orga team
- Social media
- Presse contact: If it makes sense we could even reproduce the press infos from the press page...

Ergebnisse / Post-event wrap-up (section to be added after event is complete)

See <https://codingdavinci.de/events/nord/> for example content

- **Photo(s)** to represent the event.
- **Projects** (could just be a link to the relevant filter of the project archive)
- **Winners** of the different categories (maybe we could auto-generate this from the archive?)
- **Datasets** (could just be a link to the relevant filter of the dataset archive)
- **Participating institutions logos (could be automated...)?**
- **Report pdf**
- **Pressebericht?** (I think this might be tricky without implementing a whole logic for assigning news articles to specific events... not sure we want to get into that)

Veranstalter = logos of regional organising team

Partner = funding / in-kind contribution, highest level

Förderer = funding / in-kind contribution, medium level

Unterstützer = funding / in-kind contribution, lowest level

- Officially there aren't supposed to be any "Sponsoren" due to constraints of at least one founder... however, some regional teams ended up using this phrasing... Would be best if we can keep it flexible. None of these logos would appear elsewhere on the site, so could be uploaded directly here.



