

PRESSEMITTEILUNG 28.07.2015

AUSGABE 11.15

weißensee kunsthochschule berlin * weißensee academy of art berlin
Bühringstraße 20 * 13086 - Berlin

WERKZEUGE FÜR DIE ERSCHLIESSUNG DES WISSENS DER WELT Erfolg für Apps aus der weißensee kunsthochschule berlin

Einen großen Wettbewerbserfolg erzielten sieben Studierendenteams der weißensee kunsthochschule berlin und der Informatik der Freien Universität für App-Entwicklungen: Sie hatten im Rahmen des Projekts »Cod1ngDaV1nc1« technisch und gestalterisch Applikationen für Smartphones entwickelt, mit denen digitalisierte Daten aus Museen und Sammlungen erschlossen und für verschiedene Zwecke ausgewertet und benutzt werden können.

Vier von sechs Preisen erhielt das Projektteam im Wettbewerb »Kulturhackathon Coding Da Vinci«. Die Leitung hatten Prof. Carola Zwick, Produkt-Design (weißensee), und Prof. Dr. Claudia Müller-Birn, Informatik (FU Berlin). Einen weiteren Preis erhielt die Produkt-Design-Absolventin der weißensee kunsthochschule berlin Anika Schultz mit ihrem Team.

Der »Kulturhackathon Coding Da Vinci« wird von der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Open Knowledge Foundation, der Servicestelle Digitalisierung Berlin und Wikimedia Deutschland ausgeschrieben. Angesichts der vermehrten Digitalisierung von Kulturgütern geht es darum, diese Millionen Daten zu erschließen und mithilfe sinnvoller Anwendungen nutzbar zu machen. In diesem Jahr stellten 33 Institutionen ihre Datensätze für den Wettbewerb zur Verfügung.

150 Teilnehmer_innen mit 17 Projekten bewarben sich. Zehn Wochen arbeiteten die Teams daran, aus diesen Daten Anwendungen, Visualisierungen und Spiele für den Kulturbereich zu entwickeln. Sie wendeten bestehende Methoden und Tools für die Arbeit mit kulturellen Datensätzen an und benutzten Open-Source-Technologien.

Die Studierenden hatten sich teilweise entlegenes Datenmaterial ausgesucht. So ging es im Projekt »Midiola« um Notenrollen für selbst-spielende Klaviere aus dem frühen 20. Jahrhundert. Für die Smartphone-App gab es den Preis »best design« (http://codingdavinci.de/projekte/?project_id=11#projects).

Die beste technische Leistung wurde den Macher_innen des Projekts »Kurbelkamera« zuerkannt, einer spielerischen Einführung in diese ehemalige Filmtechnik (http://codingdavinci.de/projekte/?project_id=8#projects).

Gleich zwei Preise gingen an die Studierenden, die sich die Herbariumsdaten des Botanischen Museums vornahmen: der für Nützlichkeit und der Publikumspreis. Sie entwarfen die Smartphone-Anwendung »Floradex«, mit der die Pflanzenbestimmung in der Natur für Laien enorm erleichtert wird (http://codingdavinci.de/projekte/?project_id=4#projects).

Alle Projekte sind beschrieben und bebildert auf der Website
<http://codingdavinci.de/projekte/>

Weitere Informationen über Prof. Carola Zwick, E-Mail: zwick@kh-berlin.de.

Fotos: Projekt »Floradex«; CC-BY-SA Herbariumsbestand, Röpert D. (ed.): Digital specimen images at the Herbarium Berlinense, Botanischer Garten und Botanisches Museum Berlin-Dahlem

