

- Pressemitteilung -

Jugend-Hackathon: Ideenfeuerwerk beim Coding da Vinci Kick-off im ZKM Karlsruhe

- **Am 7. und 8. Mai ging es für programmierbegeisterte 12- bis 18-Jährige mit „Hack To The Future“ nach pandemiebedingter Pause wieder ans Coden**
- **Jugendliche entwickelten beim Kick-off im ZKM Karlsruhe aus offenen Kulturdaten inspirierende Ideen zu digitalen Anwendungen**
- **Jugend-Hackathon der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg traf auf Coding da Vinci, den größten Kultur-Hackathon Deutschlands**

Stuttgart, 11.05.2022 – Im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe fiel am 7. und 8. Mai 2022 für programmierbegeisterte Jugendliche der Startschuss zum Event „Hack To The Future trifft Coding da Vinci“. Auf Einladung der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg kamen die 12- bis 18-Jährigen am Wochenende zum Coden, Tüfteln und Ideenspinnen zusammen. Die aus offenen Kulturdaten generierten Ideen bilden den Anfang einer siebenwöchigen Projektphase, die am 24. Juni 2022 mit einer Abschlusspräsentation im Landesmuseum Württemberg enden wird.

„Das Programm „Hack To The Future“ bietet einen Kreativraum, in dem junge Menschen frei experimentieren, sich vernetzen und originelle Lösungen entwickeln können. Auf diese Weise unterstützt die Initiative Kindermedienland Jugendliche dabei, die Chancen der Digitalisierung zu erkennen und für sich und andere zu nutzen“, so Medienstaatssekretär Rudi Hoogvliet zu den in regelmäßigen Abständen von der Initiative Kindermedienland durchgeführten mehrtägigen Programmierveranstaltungen in Baden-Württemberg.

Kreatives Coden mit Kulturdaten

Am Samstag, 7. Mai, lernten die technikbegeisterten Jugendlichen zunächst ihr Team und die Kulturdaten kennen und überlegten dann, wohin die Reise gehen sollte. Dabei wurden die Jugendlichen bereits bei der Entwicklung ihrer Ideen von erfahrenen Mentorinnen und Mentoren unterstützt. Am 8. Mai, arbeiteten die Teams an ihren Ideen weiter, besuchten Workshops oder werkten an einer betreuten Lötstation, bevor sie ihre Ideen präsentierten.

Akash (14), Florian (13) und Nikodem (14) zeigten sich fasziniert vom Datensatz „Troja. (Ge)Schichten in Ton, Steinen und Scherben“, den die Universität Tübingen gemeinsam mit dem MUT – Museum der Universität Tübingen in den Hackathon eingebracht hatte. Die Jugendlichen verwendeten den Datensatz für ihre Idee eines Jump-and-Run-Games, das die Spielenden durch ein Museum führen soll.

Know-how zu künstlicher Intelligenz (KI) brachte ein Team von fünf technikversierten Jugendlichen in den Hackathon ein. Julia, Kacper, Martin, Mattheo und Merlin, alle zwischen 14 und 17 Jahre alt, griffen für ihr Projekt auf Fotografien japanischer Querrollen aus dem Stadtmuseum Hornmoldhaus in Bietigheim-Bissingen zurück. Idee der 14- bis 17-Jährigen ist, die Querrollen mittels generativer KI weiterzuentwickeln, das heißt: neue künstliche Motive zu schaffen.

Premiere: Coding da Vinci erstmals mit Jugendlichen

Im ZKM Karlsruhe landete am vergangenen Wochenende mit Coding da Vinci der erfolgreichste Kultur-Hackathon Deutschlands, der auf Basis offener Daten aus Kultureinrichtungen stattfindet. Über 30 Kultureinrichtungen aus Baden-Württemberg stellten dazu inspirierende Kulturdaten unter offener Lizenzierung bereit. Die Vielfalt der Daten war groß: 3D-Scans von Gartenzwergen, Röntgenaufnahmen von wertvollen Kunstwerken, historische Flugblätter, Aufbau-Anleitungen von technischen Modellen, Theaterpuppen, Tagebuchseiten einer Afrika-Reise oder Oral-History-Audiodateien.

Dass bei der Baden-Württemberg-Ausgabe von Coding da Vinci die Jugend mitmischt, ist neu: Zum ersten Mal in der Geschichte des Kultur-Hackathons sind Jugendliche mit an Bord. Im Rahmen des Jugend-Hackathons „Hack To The Future trifft Coding da Vinci“ bringen 12- bis 18-Jährige ihre individuellen Fähigkeiten im Team ein und beschäftigen sich mit witzigen, spannenden und vielseitigen offenen Kulturdaten.

Coding-Spaß noch nicht vorbei

Im Anschluss an den Kick-off haben die Jugendlichen nun sieben Wochen lang Zeit, um an den Projekten zu feilen. Während der gesamten Laufzeit stehen ihnen die Mentorinnen und Mentoren mit Rat und Tat zur Seite. Abschließend zeigen die Teams am 24. Juni 2022 bei der öffentlichen Abschlusspräsentation in der Dürnitz, dem neu gestalteten Foyer des Landesmuseums Württemberg in Stuttgart, was aus Kulturdaten alles entstehen kann. Hier werden auch die Teams der erwachsenen Teilnehmenden von Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 ihre Projekte vorstellen.

Weitere Informationen:

[Hack To The Future](#)
[Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg](#)
[Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022](#)

Hack To The Future

Die Landesregierung hat mit dem Programm „Hack To The Future“ eine Plattform geschaffen, bei der technikbegeisterte Jugendliche spielerisch lernen, sich vernetzen und ihre Medienkompetenz stärken können. Mit den Hackathons der Initiative Kindermedienland fördert sie das freie Experimentieren und die technischen Kompetenzen Jugendlicher in Baden-Württemberg. „Hack To The Future“ ist ein Programm der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg der Landesregierung. Es wird von der MFG Baden-Württemberg im Auftrag des Staatsministeriums und in Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation konzipiert

und durchgeführt. Partner von „Hack To The Future trifft Coding da Vinci“ sind das ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe und Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022.

Über das Kindermedienland Baden-Württemberg

Die Landesregierung setzt sich mit der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg unter der Schirmherrschaft von Ministerpräsident Winfried Kretschmann dafür ein, die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Land zu stärken. Mit dem Kindermedienland Baden-Württemberg werden zahlreiche Projekte, Aktivitäten und Akteure im Land gebündelt, vernetzt und durch feste Unterstützungsangebote ergänzt. So wird eine breite öffentliche Aufmerksamkeit für die Themen Medienbildung und -erziehung geschaffen. Träger und Medienpartner der Initiative sind die Landesanstalt für Kommunikation (LFK), der Südwestrundfunk (SWR), das Landesmedienzentrum (LMZ), die MFG Baden-Württemberg, die Aktion Jugendschutz (ajs) und der Verband Südwestdeutscher Zeitungsverleger (VSZV).

Über die MFG Baden-Württemberg

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg ist eine Einrichtung des Landes Baden-Württemberg und des Südwestrundfunks. Aufgabe der MFG ist die Förderung der Filmkultur und -wirtschaft sowie der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit bedarfsorientierten Programmen und Projekten unterstützt die MFG Baden-Württemberg in ihrem Geschäftsbereich „MFG Kreativ“ Kultur- und Kreativschaffende im Südwesten. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Vernetzungs- und Vermittlungsaktivitäten sowie im Kompetenzfeld Digitale Kultur.

Über die Landesanstalt für Kommunikation (LFK)

Die LFK ist die Medienanstalt für Baden-Württemberg. Sie lizenziert und beaufsichtigt den privaten Rundfunk, weist Übertragungskapazitäten zu und entwickelt und fördert eine vielfältige Medienlandschaft. Sie ist außerdem zuständig für den Jugendmedienschutz und die Vermittlung von Medienkompetenz. Hierzu engagiert sie sich in zahlreichen Projekten im Land und bietet Aus- und Fortbildungsmaßnahmen an.

Fachliche Ansprechpartnerin

MFG Baden-Württemberg

Beate Lex

Kommissarische Leiterin Geschäftsstelle Kindermedienland Baden-Württemberg

Tel.: 0711-90715-318

E-Mail: lex@mfg.de

Ansprechpartnerin für die Presse

MFG Baden-Württemberg

Ines Goldberg

Referentin PR/Kommunikation

Tel.: 0711-90715-338

E-Mail: goldberg@mfg.de

Diese Presseinformation finden Sie auch auf mfg.de/presse.