

- Pressemitteilung -

Hack To The Future trifft Coding da Vinci: Feierlicher Abschluss des Jugend-Hackathons im Landesmuseum Württemberg

- **Jugend-Hackathon der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg traf auf Coding da Vinci, den größten Kultur-Hackathon Deutschlands**
- **Am 24. Juni ging der siebenwöchige Jugend-Hackathon im Rahmen von Coding da Vinci mit einer gemeinsamen Abschlussveranstaltung zu Ende**
- **12- bis 17-jährige Jugendliche ließen sich von offenen Kulturdaten inspirieren und entwickelten vier digitale Projekte**

Stuttgart, 27.06.2022 – Welche neuen Motive generiert künstliche Intelligenz im Falle von japanischen Querrollen? Wohin führt uns eine historische Schatzsuche in der Quadratestadt Mannheim? Eignen sich die mittelalterlichen Wasserspeier des Freiburger Münsters als Monster in einem Jump-and-Run-Game? Mit Fragen wie diesen setzten sich in den vergangenen sieben Wochen programmierbegeisterte Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren auseinander. Die Teilnehmenden des Jugend-Hackathons „Hack To The Future trifft Coding da Vinci“ entwickelten auf Einladung der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg aus offenen Daten von Museen, Archiven und Bibliotheken digitale Projekte. Bei einer feierlichen Abschlussveranstaltung am vergangenen Freitag, 24. Juni, im Landesmuseum Württemberg in Stuttgart, stellten die jungen Coderinnen und Coder ihre Projekte vor.

Das Programm „Hack To The Future“ bietet jungen programmierbegeisterten Menschen einen Kreativraum für Experimente, Vernetzung und freie Entfaltung. „Der Landesregierung ist es ein besonderes Anliegen, mit diesem Format frühzeitig Kinder und Jugendliche für digitale Prozesse zu begeistern und Interesse an der kreativen Lösung aktueller Fragestellungen zu wecken“, sagte Karin Scheiffele, Ministerialdirigentin im Staatsministerium Baden-Württemberg, bei ihrer Begrüßung während der Veranstaltung im Landesmuseum Württemberg. „Die Hackathons, die neben der vertieften Wissensvermittlung auch erste Netzwerke und eine frühzeitige Knüpfung von Kontakten ermöglichen, haben sich dabei als tolle Plattform erwiesen.“ Das Staatsministerium finanziert im Rahmen der Kindermedienlandinitiative gemeinsam mit der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) die mehrtägigen, in regelmäßigen Abständen in ganz Baden-Württemberg durchgeführten Programmierveranstaltungen.

Projektvorstellung der einzelnen Ideen bei der Abschlussveranstaltung

Wie versiert, kreativ und engagiert die Jugendlichen sind, zeigte sich am Freitag beim feierlichen Abschluss. Gemeinsam mit dem Kultur-Hackathon „Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022“ endete auch der Jugend-Hackathon „Hack To The Future trifft Coding da Vinci“ der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg. Die jungen Coderinnen und Coder stellten ihre breitgefächerten digitalen Projekte den rund 150 Anwesenden vor:

- Im Rahmen des Projekts „AFN-Studios“ entwickelten die drei Jugendlichen Akash (14), Florian (13) und Nikodem (14) anhand des Datensatzes „Troja – (Ge)Schichten in Ton, Steinen und Scherben“ ein Jump-and-Run-Game, beim dem die Spielerinnen und Spieler verschiedene Gegenstände aus einem Museum entwenden müssen. Den Datensatz stellte die Universität Tübingen gemeinsam mit dem MUT – Museum der Universität Tübingen zur Verfügung.
- Aus den Fotografien japanischer Querrollen des Stadtmuseums Hornmoldhaus in Bietigheim-Bissingen kreierten die Jugendlichen Julia, Kacper, Martin, Mattheo und Merlin eine generative künstliche Intelligenz, welche die Querrollen anhand neu geschaffener Motive unendlich weiterführen kann.
- Die 13- bis 17-Jährigen Arthur, Etienne, Jan und Michel hingegen nutzten alte Grundbuchdaten der Stadt Mannheim, um in ihrem Projekt „History Map“ eine Art digitale Schatzsuche zu historischen Plätzen der Quadratstadt im Nordwesten von Baden-Württemberg zu schaffen.
- Viel Witz bietet das von Niklas, Adrian, Ben und Nicolas programmierte Jump-and-Run-Spiel „Monster Lab“, bei dem man als verrückter Professor ein im Labor selbst erschaffenes Monster wieder einfangen muss. Inspiriert wurde dieses Projekt durch die Fotografien der 91 mittelalterlichen Wasserspeier des Freiburger Münsters.

Premiere: Coding da Vinci erstmals mit Jugendlichen

Mit Coding da Vinci Baden-Württemberg 2022 kam der erfolgreichste Kultur-Hackathon Deutschlands erstmals nach Baden-Württemberg. Über 30 Museen, Archive, Bibliotheken und Gedenkstätten aus Baden-Württemberg stellten dazu inspirierende Kulturdaten unter offener Lizenzierung bereit. Die Vielfalt der Daten war groß: 3D-Scans von Gartenzweigen, Röntgenaufnahmen von wertvollen Kunstwerken, historische Flugblätter, Tagebuchseiten einer Afrika-Reise oder Oral-History-Audiodateien.

Dass bei der Baden-Württemberg-Ausgabe von Coding da Vinci die Jugend mitmischte, war neu: In der Kooperation mit „Hack To The Future“ hatten sich erstmals in der Geschichte von Coding da Vinci auch computer- und technikbegeisterte Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren am Kultur-Hackathon beteiligt. Der Auftakt zum Hackathon war bereits Anfang Mai im Rahmen eines Kick-off-Wochenendes im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe gefallen: Rund 20 Jugendliche trafen sich, um auf Grundlage offener Kulturdaten Ideen zu digitalen Anwendungen zu entwickeln. Nach diesem Startschuss gingen die jungen Coderinnen und Coder in eine siebenwöchige Projektphase, während der sie codeten, tüftelten und ihre Ideen weiterentwickelten. Unterstützt wurden sie dabei von zahlreichen ehrenamtlichen Mentorinnen und Mentoren aus der Games- und IT-Branche.

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. Es wird von der MFG Baden-Württemberg im Auftrag des Staatsministeriums und in Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation konzipiert und durchgeführt.

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.