

Apps für die Erschließung des Wissens der Welt

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 werden können. Das Team erhielt im Wettbewerb »Kulturhackathon Coding Da Vinci« vier von sechs vergebenen Preisen. Die Studierenden hatten sich teilweise entlegenes Datenmaterial ausgesucht. So ging es in dem mit dem Preis »best design« ausgezeichneten Projekt »Midiola« um Notenrollen für selbst-spielende Klaviere aus dem frühen 20. Jahrhundert. Die beste technische Leistung wurde den Macher_innen des Projekts »Kurbelkamera« zuerkannt, einer spielerischen Einführung in diese ehemalige Filmtechnik. Gleich zwei Preise gingen an Studierende, 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. Betreuung: Prof. Carola Zwick, Produkt-Design (weißensee), und Prof. Dr. Claudia Müller-Birn, Informatik (FU Berlin). Alle Projekte sind beschrieben und bebildert auf der Website <http://codingdavinci.de/projekte/>



Aus dem Projekt Floradex.
Lizenz: CC-BY-SA Herbariumsbestand, Röpert D. (ed.): Digital specimen images at the Herbarium Berolinense, Botanischer Garten und Botanisches Museum Berlin-Dahlem

Apps for tapping the knowledge of the world

Seven student teams from weißensee academy of art berlin and Berlin's Free University (from the department of computer science there) achieved great success in a competition for app developments. As part of the project »Cod1ngDaV1nc1«, they developed and designed applications for smart phones through which digital data from museums and collections can be accessed. For this, the team received four out of six awarded prizes in the competition »Kulturhackathon Coding Da Vinci«. The students had chosen partially quite remote data. For example, the project »Midiola«, which won a prize for best design, deals with piano rolls for self-playing pianos from the early twentieth century. The prize for best technical achievement was awarded to the team responsible for the project »Kurbelkamera« (hand-cranked camera), a playful introduction to this obsolete film technology. Two prizes went to students who targeted the herbarium data of the Botanical Museum: those for usefulness, and the audience prize. They developed the smart phone app »Floradex«, which makes determining plants easy for laypeople.

Supervision: Professors Carola Zwick, product design (weißensee) and Dr. Claudia Müller-Birn, computer science (FU Berlin).
Project descriptions and images available at <http://codingdavinci.de/projekte/>