

Blick zurück mit dem Smartphone

Preis für Kultur-App
von Studierenden

Hildesheim. Tausche Nähmaschine gegen Fahrrad: Was früher über Plakate und Handzettel kommuniziert wurde, läuft heute über das Internet. Doch was, wenn man die Angebote der Vergangenheit in eine moderne Darstellung übersetzt? Die Studierenden Kira Lorberg und Lukas Sontheimer haben dazu mehrere Apps entwickelt, die zum Beispiel in Museen zur Anwendung kommen könnten. Der Jury des Kultur-Hackathons „Coding da Vinci“ war diese Idee die Auszeichnung in der Kategorie „funniest hack“ wert.

„Appslutly Old – das historische Smartphone“ haben Kira Lorberg und Lukas Sontheimer, beide Masterstudierende im Internationalen Informationsmanagement der Universität Hildesheim, ihr Projekt getauft. Die Idee: Historische Kommunikation in eine Darstellung zu übertragen, wie sie heutige Smartphone-Apps bieten.

„Wir haben uns gefragt: Welche Apps hätten Menschen vor 70 bis 100 Jahren genutzt und welche Informationen wären in sozialen Netzwerken geteilt worden?“, sagt Kira Lorberg. Aus von verschiedenen Kulturinstitutionen zur Verfügung gestellten Daten entstand eine Android-Anwendung mit drei Apps, die jeweils eine reale Smartphone-Anwendung simulieren, aber mit historischen Angeboten befüllt sind.

Im Nachgang zu dem Wettbewerb haben schon ein regionales Museum und ein Stadtarchiv Interesse an der App bekundet. Zur Grundidee des Wettbewerbs gehört der Open-Source-Gedanke, nach dem Wissen frei verfügbar gemacht werden soll. „Die Initiative Coding da Vinci bietet eine hervorragende Möglichkeit, Studierende für die Verbindung von Kultur und Informationstechnologie zu begeistern“, sagt Prof. Dr. Thomas Mandl, Der Informationswissenschaftler der Universität Hildesheim hatte gemeinsam mit Robert Strötgen einen universitären Begleitkurs zu dem Kultur-Hackathon angeboten.

Das Institut für Informationswissenschaft und Sprachtechnologie hofft, auf diese Weise auch mehr Studierende für die Projekte im Bereich Digitale Geisteswissenschaften zu interessieren, sagt Prof. Mandl. „Dass die Idee des Teams aus Hildesheim so gut bei der Jury ankommt, hätten wir bei der starken Konkurrenz kaum gehofft.“

Als Gewinn dürfen sich Lorberg und Sontheimer über die Teilnahme an einem virtuellen Gaming-Workshop freuen. Ein Preisgeld im eigentlichen Sinne gibt es nicht, aber die Möglichkeit, sich auf ein Stipendium zu bewerben, um nach dem Hackathon weiter an der Idee zu arbeiten. *ran*