

Udział Archiwum Narodowego w Krakowie w konkursie programistycznym Coding da Vinci Ost³ 2022

W pierwszej połowie 2022 r. Archiwum Narodowe w Krakowie wzięło udział w hakatonie¹ kulturowym – Coding da Vinci, edycja Ost³ 2022. Coding da Vinci² to otwarty konkurs programistyczny, który ma na celu rozpowszechnianie i promowanie zasobów cyfrowych europejskich instytucji kultury. Jest organizowany od 2014 r. przez Die Coding da Vinci-Geschäftsstelle z siedzibą w Niemieckiej Bibliotece Narodowej (Deutsche Nationalbibliothek in Frankfurt am Main) i instytucje lokalne. Wydarzenie polega na tworzeniu i wykorzystywaniu – w formule hakatonu programistycznego – nowoczesnych narzędzi technologicznych do prezentowania dziedzictwa kulturowego i jednocześnie nawiązywaniu współpracy z instytucjami z obszaru kulturalnego i środowiskami spoza niego. Łączy programistów, projektantów i artystów z przedstawicielami muzeów, archiwów, bibliotek i miejsc pamięci w celu umożliwienia im współpracy, której efektem jest opracowanie narzędzi internetowych z udziałem otwartych danych kulturowych. W trakcie każdej edycji programiści zainspirowani zbiorami cyfrowymi proponowanymi przez instytucje kultury opracowują aplikacje czy usługi internetowe z wykorzystaniem tych zbiorów³.

Edycja Ost³ 2022⁴ została skierowana do instytucji kultury z terenu graniczących ze sobą państw: Niemiec, Czech i Polski⁵. Pierwotnie zaplanowana w terminie 12 lutego – 2 kwietnia 2022 r., ostatecznie, z uwagi na pandemię⁶, została zakończona 30 kwietnia 2022 r. Do udziału w konkursie swoje zbiory, w formie 43 kolekcji, zgłosiło 40 insty-

¹ Hakatony są obecnie często wykorzystywane w celu wypracowania innowacyjnych rozwiązań, które przyspieszają rozwój i cyfryzację różnych branż, również administracji publicznej (czego przykładem może być Datathon #Otwarte Dane organizowany przez Kancelarię Prezesa Rady Ministrów, <https://hackathon.gov.pl/>, odczyt: 08.07.2022).

² Więcej informacji o projekcie można znaleźć na stronie internetowej: <https://codingdavinci.de/> (odczyt: 08.07.2022).

³ Do tej pory odbyło się 14 edycji, w wyniku których stworzono blisko 200 aplikacji mobilnych, stron internetowych, interaktywnych instalacji, a nawet prototypów urządzeń i przedmiotów z użyciem materiałów historycznych przechowywanych w kilkuset instytucjach kultury.

⁴ Strona internetowa edycji Ost³ 2022 jest dostępna pod adresem: <https://codingdavinci.de/de/events/ost3-2022> (odczyt: 08.07.2022).

⁵ Edycja Ost³ 2022 była jak dotąd jedyną, w której umożliwiono udział instytucjom kultury z terenu Polski.

⁶ Ze względu na zmieniającą się sytuację epidemiologiczno-sanitarną cały konkurs prowadzony był ostatecznie w formie hybrydowej – spotkania odbywały się częściowo zdalnie, a częściowo stacjonarnie.

tucji z ww. krajów⁷. Oprócz Archiwum, z Polski udział w konkursie wzięli: Biblioteka Jagiellońska w Krakowie, Instytut Historii Sztuki Uniwersytetu Wrocławskiego, Muzeum Geologiczne im. Henryka Teisseyre, Muzeum Narodowe we Wrocławiu, Muzeum Uniwersytetu Wrocławskiego. Archiwum przygotowało wybrane materiały kartograficzne i ikonograficzne (w tym widoki i plany miast) z zespołu 29/663 Zbiór kartograficzny, udostępnione w Internecie, na portalu <https://www.szukajwarchiwach.gov.pl>. Powszechny i otwarty dostęp do kopii cyfrowych materiałów zgłoszonych do konkursu był jednym z podstawowych warunków udziału. Po zakończeniu fazy przygotowawczej, w trakcie której odbyły się spotkania informacyjne⁸ oraz organizatorzy przeprowadzili szkolenie dla instytucji kultury na temat sposobu przygotowywania danych⁹, instytucje miały czas do 3 grudnia 2021 r. na rejestrację swoich zbiorów do udziału w konkursie. Oprócz interaktywnego zgłoszenia wypełnianego online należało przesłać, najpierw w postaci testowej, potem (do 7 stycznia 2022 r.) ostatecznej – metadane zgłaszanych zbiorów. Archiwum opracowało je w formie pliku CSV w języku polskim i angielskim¹⁰ dla 26 wspomnianych widoków i planów. Do 14 stycznia 2022 r. trzeba było także dostarczyć krótki, maksymalnie minutowy spot – film reklamujący instytucję i zgłaszane zbiory, którego zadaniem było przykucie uwagi programistów biorących udział w hakatonie i zainspirowanie ich do pracy z proponowanymi obiektami¹¹.

Następnie uruchomiona została rejestracja programistów, designerów, projektantów, webmasterów i wszystkich zainteresowanych udziałem w konkursie, a w dniach 19–20 marca 2022 r. w Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden (SLUB) odbyło się spotkanie Kick-Off (w formule hybrydowej – w bibliotece obecni byli przedstawiciele instytucji kultury, zdalnie uczestniczyli w wydarzeniu programiści biorący udział w konkursie). Podczas spotkania przedstawiciele instytucji kultury prezentowali

⁷ Anne Liebscher, Konstantin Hermann, Jens Nauber, *Projektbericht Coding da Vinci Ost³ 2022*, s. 4, <https://codingdavinci.de/de/dokumentationen> (odczyt: 08.07.2022).

⁸ Cała edycja była bardzo dobrze przygotowana. Organizatorzy zapewniali stały kontakt, na bieżąco informowali o terminach, obowiązkach i zasadach konkursu. Wydarzenie było przez nich szeroko promowane w Internecie, prasie, na kanałach komunikacyjnych (m.in. na kanale Twitter Coding da Vinci), a po zakończeniu konkursu opublikowano sprawozdanie w wersji elektronicznej z jego przebiegu. Dokumentacja dostępna jest na stronie projektu Coding da Vinci.

⁹ Ta część odbyła się w formie hybrydowej – stacjonarnie spotkali się przedstawiciele instytucji kultury z terenu Niemiec (29 września 2021 r.), w formie zdalnej natomiast przeprowadzono dwa spotkania – dla pracowników muzeów i archiwów z terenu Czech (5 października 2021 r.) i Polski (7 października 2021 r.).

¹⁰ W trakcie edycji Ost³ 2022 komunikacja między uczestnikami i organizatorami była prowadzona zasadniczo w językach angielskim i niemieckim, jednak organizatorzy wyznaczyli w Polsce i Czechach osoby pełniące funkcję wspierających punktów kontaktowych, odpowiedzialne za udzielanie informacji w językach ojczystych. Ponadto wszystkie informacje i materiały oraz strona internetowa edycji zostały przetłumaczone na języki narodowe, a kluczowe spotkania były tłumaczone symultanicznie. Wielojęzyczność konkursu była z pewnością dużym wyzwaniem dla organizatorów, wszakże doskonale wykorzystali oni ten aspekt do integracji uczestników w trakcie spotkań stacjonarnych, A. Liebscher, K. Hermann, J. Nauber, *Projektbericht...*, s. 30.

¹¹ Filmy prezentujące instytucje, jak również nagrania ze wszystkich transmitowanych na żywo spotkań i wydarzeń w trakcie opisywanej edycji dostępne są na kanale YouTube Coding da Vinci.

swoje zbiory w trakcie tzw. One Minute Madness – krótkich wystąpień mających za zadanie zareklamowanie kolekcji i nawiązanie współpracy. Następnie prowadzone były konsultacje z zainteresowanymi programistami, za pośrednictwem narzędzia do wirtualnych spotkań Gather.Town oraz kanału komunikacyjnego Slack, w celu stworzenia zespołów projektowych i wstępnego opracowania koncepcji na produkt konkursowy. Na zakończenie weekendowego Kick-Off pierwsze zespoły projektowe prezentowały wstępne pomysły i koncepcje¹². W trakcie spotkania z Archiwum nawiązały kontakt zespoły programistów (z Polski i Czech) zainteresowane współpracą i wykorzystaniem zgłoszonych przez Archiwum materiałów. W dalszej kolejności rozpoczęła się sześciotygodniowa faza sprintu, w trakcie której wykonawcy, przy wsparciu przedstawicieli instytucji kultury, prowadzili prace nad opracowaniem projektów konkursowych i prototypów produktów. Na tym etapie programiści mogli nadal swobodnie dobierać treści i materiały i nawiązywać kontakty z kolejnymi instytucjami (co ułatwiała komunikacja poprzez wspomniane narzędzia Gather.Town i Slack, jak również bezpośrednia wymiana e-maili). Prezentacja wszystkich projektów¹³, ostatecznie było ich 17, połączona z ceremonią wręczenia nagród autorom zwycięskich rozwiązań wybranych przez jury¹⁴, odbyła się 2 kwietnia 2022 r. w SLUB. Już po zakończeniu edycji wszyscy wykonawcy mieli szansę ubiegać się o przyznanie stypendium udzielanego w ramach programu „Kultur Digital” Kulturstiftung des Bundes na dalszy rozwój projektów.

Ostatecznie zbiory Archiwum zgłoszone do udziału w hakatonie zostały wykorzystane przez trzy zespoły programistów i grafików. Pierwszy z opracowanych projektów to prototyp aplikacji mobilnej – interaktywnej gry o charakterze edukacyjnym i rozrywkowym pt. „Paracosm”. Jej akcja rozgrywa się w średniowiecznym mieście – podstawą do stworzenia ramy i pola gry był widok Krakowa z 1493 r. pochodzący z *Kroniki świata* Hartmanna Schedla¹⁵, wzbogacony o animacje z wykorzystaniem wizerunków potworów, smoków, jednorożców i innych stworzeń pochodzących z Biblii z okresu od XV do XVIII w. Gracz zdobywa punkty, „spacerując” po wirtualnym mieście, wykonując przy tym określone zadania, odkrywając ukryte elementy i zdobywając historyczną wiedzę. Drugi projekt to aplikacja mobilna „BackToTheMap”, stworzona przez zespół uczniów krakowskiego technikum, służąca do prezentacji materiałów archiwalnych. W aplikacji dostępne są wszystkie obiekty zgłoszone przez Archiwum do konkursu, punktem wyjścia do ich prezentacji jest współczesny widok mapy Google Maps, z którego według lokalizacji można wybierać konkretne obiekty, obejrzeć ich skany i przeczytać opis archiwalny. Aplikacja otrzymała nagrodę w kategorii: „Trinational award: Crossing borders & uniting data”. Ostatnie rozwiązanie to interaktywny spacer po Krakowie – trasa wycieczkowa w aplikacji mobilnej Loxper¹⁶.

¹² A. Liebscher, K. Hermann, J. Nauber, *Projektbericht...*, s. 22–25.

¹³ Opisy i wersje demo projektów zaprezentowanych w finale hakatonu dostępne są na stronie internetowej edycji Ost³ 2022.

¹⁴ Nagrodzonych zostało 5 projektów: „Radikale Gespräche” (nagroda w kategorii: Everybody’s darling), „Silbermann Reloaded” (kategoria: Most sustainable), „BackToTheMap” (kategoria: Trinational award: Crossing borders & uniting data), „#Tagmotion, Tags im Museum” (kategoria: Most technical) oraz „webweb” (kategoria: Funniest hack).

¹⁵ ANK, Zbiór Kartograficzny, sygn. 29/663/431.

¹⁶ Aplikacja dostępna w sklepie Google Play.

Założeniem aplikacji jest prezentowanie miejsc, których zwykle przewodniki nie pokazują i umożliwienie turystom ich samodzielnego odwiedzenia (punkty trasy są oznaczone przy pomocy punktów georeferencyjnych na współczesnej mapie i możliwe do odnalezienia przy wykorzystaniu nawigacji w telefonie). Archiwum opracowało spacer nieistniejącym korytem Starej Wisły w Krakowie – północnym ramieniem Wisły zasypanym w XIX w. – na podstawie planu Krakowa i Podgórza z 1847 r. Aleksandra Kociczki¹⁷. Archiwum przygotowało koncepcję trasy, określiło jej dokładny przebieg, zredagowało opisy punktów przygotowanych turystom oraz zebrało materiał ilustracyjny oparty na własnym zasobie archiwalnym, a programiści zaimplementowali przygotowaną trasę do opracowanego przez siebie narzędzia. Trasa zawiera informacje edukacyjne oraz elementy gry (możliwe jest zdobywanie punktów i rozwiązywanie zadań), w trakcie jej pokonywania prezentowane są skany archiwaliów ilustrujących proponowane przystanki – miejsca lub obiekty, również obecnie nieistniejące.

Archiwum Narodowe w Krakowie w konkursie reprezentowały Anna Sokół i Aldona Warzecha, do ich zadań należał wybór i opracowanie metadanych kolekcji zgłoszonej przez Archiwum do udziału, zaprojektowanie i wykonanie spotu reklamowego oraz przygotowanie wystąpienia podczas spotkania Kick off. Były także odpowiedzialne przez cały czas trwania konkursu za kontakty z organizatorami i programistami. W ramach współpracy z programistami A. Sokół i A. Warzecha opracowały także trasę spaceru dawnym korytem Starej Wisły oraz wspierały merytorycznie rozwój koncepcji autorek gry „Paracosm”.

Udział w hakatonie był ciekawym i rozwijającym doświadczeniem i doskonałą okazją do inspirujących kontaktów ze środowiskiem programistów i specjalistów branży kreatywnej. Formuła hakatonu, czyli maratonu programistycznego odbywającego się w określonej formie i ograniczonym czasie, wywołała efekt „burzy mózgów” zarówno po stronie jednostek sektora GLAM dostarczających dane, jak i programistów. Rezultaty konkursu pokazują, jak bardzo potrzebne jest stworzenie przestrzeni do swobodnego i twórczego spotkania obu stron, dalekiego od modelu usługodawca – zleceniobiorca. Uwidaczniają, jak skutecznie oba środowiska mogą się nawzajem inspirować i jak wiele wspólnie osiągnąć. Być może w przyszłości archiwa mogłyby zorganizować własny hakaton, np. stawiając programistom konkretne zadania i problemy do rozwiązania. Z pewnością byłoby to dla naszego środowiska rozwijające doświadczenie, które mogłoby dać asumpt do jeszcze szybszego unowocześniania archiwów państwowych.

*Anna Sokół, Aldona Warzecha
Archiwum Narodowe w Krakowie*

¹⁷ ANK, Zbiór Kartograficzny, sygn. 29/663/98.