

Kultūras datu hakatons skolēniem 2022

Klātiene/tiešsaiste

Palidzi Latvijas kultūras vēsturiskos datus atklāt mūsdienīgā un atraktīvā veidā!

No 2022. gada 6. oktobra līdz 2022. gada 10. novembrim norisināsies kultūras datu hakatons skolēniem 2022!

Šogad plānotas divas aktivitāšu plūsmas -

- (1) kultūras datu hakatons produktu vai pakalpojumu radīšanai un
- (2) kultūras datus balstītu produktu vai pakalpojumu ideju ģeneratoros.

Organizē:

LATA - Latvijas atvērto tehnoloģiju asociācija

Partneri:

Latvijas Nacionālā bibliotēka

Latvijas Kultūras akadēmija

Vides aizsardzības un reģionālās attīstības ministrija

SIA "Izglītības sistēmas" (E-klase)

SIA "DATI Group"

Mērķi:

- 1) veidot sabiedrības, tostarp jauniešu izpratni par kultūras datu nozīmīgumu jaunu inovatīvu produktu un pakalpojumu ideju un risinājumu izstrādē;
- 2) veicināt kultūras vēsturisko datu atklāšanu un izmantojumu Latvijā;
- 3) izglītēt jauniešus par atvērto datu un tehnoloģiju izmantošanu.

Uzdevumi:

- (1) Radīt lietotņu prototipus sabiedrībai noderīgiem produktiem vai pakalpojumiem, radoši pielietojot kultūras vēsturiskos datus un objektus;
- (2) Piedāvāt radošas un inovatīvas idejas sabiedrībai noderīgiem produktiem vai pakalpojumiem, veicinot kultūras vēsturisko datu un objektu praktisku izmantojumu.

Piemēram, produktus un pakalpojumus vai to prototipus aizraujošai un jēgpilnai izklaidei un atpūtai, izglītošanās procesam, profesionālajai darbībai, kolektīvai kopradei (crowd sourcing) bagātinot digitālos kultūras vēsturiskos objektus u.c.

Ar kultūras vēstures datiem un objektiem saprotam daudzveidīgus kultūrvēsturiskā mantojuma materiālus (piemēram, mākslas darbi, grāmatas un laikraksti, mūzikas skaņdarbi, muzeju krājumi, filmas un raidījumu ieraksti u. c.), kam digitalizācijas procesā ir radītas digitālas kopijas, vai arī tas ir digitāli radīts (digitāli fiksēts), kā arī metadatus par šiem materiāliem.

Rezultāti:

- 1 **Hakatona dalībnieku uzdevums** ir radīt lietotni vai tās prototipu, kas nodrošina sabiedrībai noderīgus un inovatīvus produktus un pakalpojumus, izmantojot atvērtos kultūras vēstures datus un digitalizētos objektus.
- 2 **Ideju ģeneratora dalībnieku uzdevums** ir radīt, aprakstīt un prezentēt idejas sabiedrībai noderīgiem produktiem un pakalpojumiem, kas veicinātu kultūrvēstures datu un digitalizēto objektu praktisku pielietojumu.

Hakatona dalībnieku **tematiskie uzdevumi/scenāriji (piemēri):**

Lietojuma scenārijs – kvalitatīva brīvā laika pavadīšana (izklaide un atpūta)

Šis scenārijs varētu iekļaut ceļošanu un citus vaļaspriekus.

Lietojuma scenārijs – izglītojošā un profesionālā darbība

Šī scenārija mērķauditorijas varētu būt skolēni un studenti, pedagogi un augstskolu mācībspēki, zinātnieki un pētnieki, radošo industriju profesionāļi.

Lietojuma scenārijs – kultūrvēsturisko datu un objektu tālāknodešana

Kā atsevišķs scenārijs izdalīts digitālā kultūras mantojuma lietojums ar mērķi to nodot plašākai auditorijai, veidojot savu specializētu saturu. Šajā scenārijā iekļaujas IKT aplikāciju veidotāji, izklaides un izglītības satura izdevēji un veidotāji, masu mediji, veidojot oriģinālo saturu, kura papildināšanai tiek izmantots digitālais kultūras mantojums, izdevēji un izklaides satura nodrošinātāji, piemēram, televīzijas raidījumu ierakstu un filmu retranslācijai.

Lietojuma scenārijs – kolektīvā koprade jeb “crowdsourcing”

Iesakām kolektīvās koprades scenārijiem izdalīt vairākus apakšscenārijus, kas saistīti ar turpmāk minētajām aktivitātēm:

- o Darba ieguldījuma aktivitātes (contributory) – veic samērā vienkāršas darbības, piemēram, transkribē audio, pārraksta tekstus no skenētiem dokumentiem, veic vienkāršus labojumus objektu aprakstos, atzīmē kartēs noteiktas vietas u. tml;
- o Sadarbības aktivitātes (collaborative) – veic darbības, kuru izpildei nepieciešamas specifiskas zināšanas un prasmes, piemēram, pievieno objektiem aprakstošo informāciju, veido saites starp objektiem, klasificē digitālos objektus (pievieno metadatus), papildina kolekcijas ar vietnē atrodamiem digitālajiem objektiem u. tml;
- o Kopradīšanas aktivitātes (co-creating) – veic darbības, kuru izpildei nepieciešamas gan specifiskas zināšanas un prasmes, gan arī augsta personiskā motivācija radīt jaunu saturu, piemēram, jaunu un unikālu kolekciju radīšana un kūrēšana (virtuālās izstādes kuratora darbs) noteiktiem mērķiem, savu digitālo materiālu pievienošana jau esošām kolekcijām, jaunu digitālo materiālu radīšana vai digitalizācija pašu spēkiem u.tml.

Piemēram, digitālajiem objektiem pievienot datus ar atrašanās vietas koordinātām.

Kultūras dati un digitalizētie objekti

Digitālā kultūras mantojuma materiāliem ir nodrošināta pieeja digitālo kolekciju un resursu veidā, kas piedāvā dažādu funkcionalitāti atkarībā no satura atklāšanas vajadzībām vai materiāla tipa. Šīs vietnes ir kā galvenie digitālā kultūras mantojuma satura izplatīšanas kanāli. Ir vairāki kanāli, kuros ir iespējams piekļūt viena veida materiāliem, taču Digitālā bibliotēka <https://digitalbiblioteka.lv/> nodrošina piekļuvi visiem LNB un lielam skaitam partneru digitāliem kultūras un zinātnes materiāliem:

- o **atvērtie kultūras dati**, piemēram, <https://data.gov.lv/dati/lv/group/kultura>, <https://dom.lndb.lv/>;
- o **attēli, fotogrāfijas un kartes** pieejamas vietnēs zudusilatvija.lv, kartes.lndb.lv, kulturasdati.lv, kulturasdati.lv/lv/maršruti, ainavudargumi.lv;
- o **laikraksti, žurnāli un grāmatas** pieejamas vietnēs periodika.lv, gramatas.lndb.lv;
- o **audio un video materiāli** pieejami vietnēs redzidzirdilatviju.lv, diva.lv, filmas.lv, audio.lndb.lv;
- o **tematiskās kolekcijas** pieejamas dažādās specifiskām kolekcijām veltītās vietnēs – industria.lndb.lv, stenders.lndb.lv, braludraudze.lndb.lv, runa.lnb.lv, academia.lnb.lv, dziesmusvetki.lndb.lv, kulturaskanons.lv;
- o **kolekcijas aprakstošie metadati**.

Laika plāns

Līdz 19.septembrim hakatona informācijas publicēšana mājas lapā, sociālajos tīklos, publicitātei nepieciešamās informācijas sagatavošana, tai skaitā preses relīzes un informācija izglītības iestādēm.

19. septembris – 30.septembris hakatona reklāma un aicinājums pieteikties dalībai

6. oktobris – komandu pieteikšanās termiņš

6. oktobris - hakatona uzsākšanas pasākums LNB Ziedoņa zālē (klātienē) ar tiešraidi LATA un LNB kanālos

7. oktobris - 21. oktobris izglītojoši semināri un darbnīcas (tiešsaiste vai ieraksts) par datiem, tehnoloģijām un rīkiem

7.oktobris - 3. novembris hakatona uzdevumu veikšana

3. novembris - 7. novembris - starpvērtējums un 10 komandu atlase finālam

7.novembris - 10. novembris hakatona uzdevumu veikšana finālistiem

10. novembris - hakatona fināls 10 komandām, uzvarētāju paziņošana pasākumā LNB Korē

11. novembris - pēchakatona informācijas izsūtīšana, preses relīzes utml.

6.oktobris Hakatona uzsākšanas pasākums plkst. 13:00-16:30

Provizoriskā dienas kārtība (tiks precizēta oktobra sākumā) - LNB kolekciju un metadatu pārziņu prezentācijas, metodiskā informācija par hakatonu un ideju ģeneratoru, iepazīstināšana ar autoritātes jautājumiem.

Prezentācijas (40 min, 13:00-13:40)

- kultūras datu apstrādes motivācijas un iedvesmas prezentācija - tiek saskaņoti lektori (LNB pārstāvis Artūrs Žogla)
- hakatona uzdevumi, organizācija un vērtēšana – LATA pārstāvji
- kultūras mantojuma objektu metadati un objekti - LNB pārstāvji
- piekļuve pie kultūras mantojuma datiem - LNB pārstāvis Emīls Boltris

Pauze (20 min, 13:40-14:00)**Prezentācijas (40 min, 14:00-14:40)**

- idejas par hakatonā veicamajiem uzdevumiem un iepazīstināšana ar dažām no LNB kolekcijām - LNB pārstāvji
 - Periodika - prezentētājs tiek precizēts
 - Latvijas enciklopēdija - LNB, Latvijas enciklopēdijas vadītājs Valters Šcerbinskis
 - Digitālā bibliotēka - LNB pārstāvis
 - Zudusī Latvija - prezentētājs tiek precizēts
 - Muzeju kopkataloga izmantošana - prezentētājs tiek precizēts

Aktīvā atpūtas pauze (20 min, 14:40-15:00)**Prezentācijas (40 min, 15:00-15:40)**

- tehniskās prezentācijas par datu apstrādi un atrādišanu
 - virtuālās realitātes iespējas – prezentētājs tiek precizēts
 - datu apstrāde un bagātināšana - Anda Baklāne
 - dažādu rīku pielietošana datu apstrādei – prezentētājs tiek precizēts
 - mašīnmācīšanās risinājumu pielietošana – prezentētājs tiek precizēts
- autortiesību aspekti - LNB pārstāvis Jurģis Īvāns
- prezentācijas un gala rezultāta sagatavošana – prezentētājs tiek precizēts
- hakatona laika grafiks un citi pasākumi – LATA pārstāvis

Jautājumi un atbildes (30 min, 15:40-16:10)**Pasākuma noslēgums, neformālās sarunas (20 min, 16:10-16:30)**

Rezultātu vērtēšanas kritēriji hakatonam:

- Atvērtie dati: Risinājumā lietoti atvērtie dati inovatīvā veidā, radot ieguvumus sabiedrībai vai kādai tās daļai.
- Tehniskā implementācija: Risinājumā lietoti atvērtie standarti un jaunākās tehnoloģijas inovatīvā veidā. Rekomendējam kodu publicēt kā atvērto pirmkodu. Atvērtā pirmkoda publicēšana nav obligāta, bet augstāks vērtējums būs projektam, kura kods tiks publicēts kā atvērtais pirmkods.
- Lietotnes vai prototipa dzīvotspēja/sociāli ekonomiskais ieguvums.
- Prezentācija (vienots noformējums, skaidrība un uztveramība, struktūra, prezentācija iekļauj informāciju par komandu, piedāvātā risinājuma tapšanu un jēgu, izmantotajām datu kopām un objektu kolekcijām, izmantotajām tehnoloģijām, risinājuma aprakstu un/vai demonstrāciju, turpmākajiem soļiem).
- Progress - cik tuvu rezultātam.

Rezultātu vērtēšanas kritēriji ideju ģeneratoram:

- Atvērtie dati: Idejas ģenerēšanai lietoti vai papildināti atvērtie dati inovatīvā veidā, radot ieguvumus sabiedrībai vai kādai tās daļai.
- Idejas vajadzību pamatojums un jēga sabiedrībai (kādu problēmu ideja atrisinās?).
- Idejas apraksta detalizācija.
- Idejas potenciāls (dzīvotspēja/sociāli ekonomiskais ieguvums).
- Prezentācija (vienots noformējums, skaidrība un uztveramība, struktūra, prezentācija iekļauj informāciju par komandu, piedāvātās idejas tapšanu un jēgu, idejas vajadzību pamatojumu un mērķa auditorijas aprakstu, izmantotajām datu kopām un objektu kolekcijām, idejas apraksts, turpmākie soļi).
- Resursu turētāja (datu vai objektu kolekcijas turētāja) novērtējums.

Balvu fonds

Hakaton

- 1 vieta komandai 500EUR, pedagogam - ekspertam 250 EUR
- 2 vieta komandai 300EUR, pedagogam - ekspertam 150 EUR
- 3 vieta komandai 150EUR, pedagogam - ekspertam 75 EUR

Ideju ģenerators

- 1 vieta komandai 500EUR, pedagogam - ekspertam 250 EUR
- 2 vieta komandai 300EUR, pedagogam - ekspertam 150 EUR
- 3 vieta komandai 150EUR, pedagogam - ekspertam 75 EUR

Specbalvas, veicināšanas balvas no LNB, E-klases un citiem partneriem

Hakatona dalībnieki

Hakatonā aicināti piedalīties ikviens Latvijas vispārizglītojošo, profesionālo izglītības iestāžu, interešu izglītības iestādes audzēknis.

Ieteicamais vecumposms hakatonam: 10.-12. klase un ideju ģeneratoram: 6.-12. klase.

Komandas lielums 1-5 skolēni. Katrai komandai jābūt piesaistītam vienam ekspertam - skolotājam vai citam pilngadīgam ekspertam. Piemēram, kā eksperts var būt kāda bērna vecāks (tēvs, māte), kultūras vai informāciju tehnoloģiju jomas entuziasts.

Viens skolotājs - eksperts var būt piesaistīts vairākām skolēnu komandām.

Komandu jāreģistrē ekspertam – skolotājam [šeit](#). Hakatonā tiek plānoti 100 dalībnieki no Latvijas. Dalība hakatonā bez maksas.



Latvijas atvērto tehnoloģiju asociācija

www.lata.org.lv, hakaton@lnb.lv

Žūrija

Jānis Tupulis, LATA, valdes priekšsēdētājs

Artūrs Žogle, LNB digitālās bibliotēkas vadītājs

Emīls Botris, LNB sistēmu nodaļas vadītājs

Jānis Freimanis, LNB Tehnoloģijas departamenta direktors, LATA valdes loceklis

Žūrijas locekļu saraksts tiks papildināts

Mentori

LATA un partneri visa pasākuma laiku nodrošinās mentoru atbalstu gan tehniskajos, gan kultūrvēstures datu un objektu jautājumos.

Informācija par iepriekšējiem hakatoniem: <https://www.lata.org.lv/hakatoni>