

Tiedote 31.3.2015

## Avoimet kulttuuriaineistot käyttöön - parhaimmista palkittiin

Suomen ensimmäinen avoimiin kulttuuriaineistoihin keskittyvä hackathon järjestettiin 6.–8.2.2015. *Hack4FI - Hack your heritage* kokosi yhteen yli 50 taiteilijaa, graafista suunnittelijaa, koodaria, palvelumuotoilijaa, käsikirjoittajaa ym. moniammatillisesta yhteistyöstä ja uudeltaisesta kulttuuriaineistojen työstämisestä kiinnostunutta. Seurauksena syntyi 15 avoimia aineistoja eri tavoin hyödyntävää [ideaa ja konseptia](#) sekä lukuisia uusia yhteistyökumppanuuksia.

Hackathon oli osa [hanketta](#), jonka tarkoituksena on saattaa suomalaisten kulttuuri- ja muistiorganisaatioiden avaamat kulttuuriaineistot hyötykäyttöön. Tämä [Open Knowledge Finlandin](#), Aalto-yliopiston [Medialaboratorion](#) ja [Aalto Media Factoryn](#) *Hack4FI - Hack your heritage* yhteishanke huipentui hackathon-viikonlopun jälkeen alkaneeseen kuuden viikon työstövaiheeseen sekä sen päättäneeseen gaalaan.

Torstaina 26.3. Kansallisarkiston vanhassa tutkijasalissa pidetyssä gaalassa jaettiin tunnustuksia hankkeen aikana luoduille kekseliäimmille, hyödyllisimmille ja monipuolisimmille sovelluksille, konsepteille ja kulttuuriteoksille. Päätöksen palkittavista projekteista teki eri alojen asiantuntijoista koostunut [tuomaristo](#).

Koko kilpailun voittajaksi julistettiin vuorovaikutteinen tarina [Kerttu's Journey](#). Yhteistyössä [Suomen Merimuseon](#) kanssa suunniteltu “point and click” -peli kertoo 1930-luvulle sijoittuvan nuoren naisen, Kertun, kasvutarinan. Tuomaristo kiitti konseptia mukaansatempaavasta tarinasta ja kulttuuriaineistojen monipuolisesta käytöstä.

Toinen sija meni työlle nimeltä [Sift.pics](#). Kyseessä on sovellus, joka osallistaa käyttäjiä historiallisten valokuvien kuvailutietojen lisäämiseen. Tunnisteita lisätään kuvakohtaisesti valitsemalla esimerkiksi onko kuva otettu sisä- vai ulkotiloissa tai onko kyseessä yleiskuva vai jotakin tiettyä tapahtumaa kuvaava kuva. Helsingin kaupunginmuseon Signe Branderin Helsinki-kuvia sisältävän sovelluksen voi ladata [Play Storesta](#).

Tuomaristo jakoi myös kolme kunniamainintaa arkistojen aineistoja erityisen luovilla tavoilla lähestyneille projekteille. Kunniamaininnan saivat [Sivuväli](#)-projektin kanssa yhteistyössä tehty runoutta ja videotaidetta yhdistävä [Video Poetry Marathon](#), J. L. Runebergin elämää ja persoonaa avaava kolmen pelin projekti [Runepeli - The Runeberg Quest](#) sekä työ nimeltä *Aikaa* - konkreettisen

# HACK YOUR HERITAGE!

#hack4fi

kellon muotoon rakennettu installaatio, jonka äänimaailma koostuu kellon äänien lisäksi Yle Arkiston avoimista äänitehosteista.

Syksyllä 2014 käynnistynyt *Hack4FI - Hack your heritage* -hanke kokoaa yhteen avoimista kulttuuriaineistoista, digitaalisesta kulttuurista ja moniammatillisesta yhteistyöstä kiinnostuneita ihmisiä. [Avoin GLAM -verkoston](#) toteuttama ja opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittama hanke jatkaa Tanskassa luotua *Hack your heritage* -konseptia, jossa avatuista digitaalisista kulttuuriaineistoista kehitetään uusia palveluita ja sovelluksia.

*Hack4FI - Hack your heritage* -hankkeen taustalla on viime keväänä järjestetty [Avoin kulttuuridata -mestarikurssi](#), joka koulutti suomalaisia kulttuuri- ja muistiorganisaatioita avaamaan dataa ja sisältöjä. Hankkeen tavoitteena on mahdollistaa ihmisten osallistuminen yhteisen kulttuuriperinnön tuottamiseen sekä kulttuuriaineistojen tarjoamien mahdollisuuksien ymmärrettäväksi tekeminen.

## Lisätietoja:

Hankkeen verkkosivut: <http://hack4.fi/>

Sanna Marttila, hankkeen projektipäällikkö, [sanna.marttila@okf.fi](mailto:sanna.marttila@okf.fi), p. 040 144 2103

Laura Sillanpää, hankkeen koordinaattori, [laura.sillanpaa@okf.fi](mailto:laura.sillanpaa@okf.fi)

Valokuvia: [hackathonista](#) ja [loppugaalasta](#).

**Avoin GLAM** (Galleries, Libraries, Archives & Museums) on osa kansainvälistä [OpenGLAM-verkostoa](#), joka koostuu avoimien sisältöjen ja tiedon kanssa työskentelevistä toimijoista. Verkoston tavoitteena on tehdä yhteistyötä GLAM-organisaatioiden kanssa sekä avata kulttuuri- ja muistiorganisaatioiden sisältöjä ja dataa eri yleisöille. Avoin GLAM järjestää mm. työpajoja ja seminaareja, sekä jakaa tietoa ja kokemuksia avoimesta kulttuurista ja taiteesta.

Lisätietoja: [avoinglam.fi](http://avoinglam.fi)



Opetus- ja kulttuuriministeriö

