



## AUFRUF ZUM WETTBEWERB KOMPASS – Digitalisierung, aber sicher!

### Gestalte mit! – Ein Beitrag zur Sicherheit, Privatsphäre, Ethik und Souveränität mit Open Source und frei für alle

Schirmherrschaft des Wettbewerbs durch Frau Dr. Lydia Hüskens, Ministerin für Infrastruktur und Digitales:

“Die Querschnittsziele der Digitalisierung sind uns sehr wichtig. Ich bin schon auf die eingereichten Beiträge des diesjährigen Wettbewerbs sehr gespannt und wünsche mir, dass der Wettbewerb dazu beiträgt, dass noch mehr Akteure einen Beitrag zur Sicherheit, Privatsphäre, Ethik und Souveränität mit Open Source leisten. Deshalb danke ich allen sehr herzlich für die Organisation des Wettbewerbs und hoffe auf eine rege Beteiligung.”

**Registrierung:** bis zum **08.02.2022** als Open Source oder Open Education Ressource (OER)

**Einreichung:** bis zum **31.03.2022** (Safer Internet Day)

**Preise:** **1.000 €** für Privatpersonen / **3.000 €** sowie **KOMPASS-Mitmachworkshop** für Einrichtungen

### FÜR WEN?

Schulen, Lehrer\*innen (auch im Vorbereitungsdienst), Schüler\*innen und Studierende sowie Personen in schulischer und außerschulischer Jugend- und Medienarbeit aus Sachsen-Anhalt

- als Einrichtung (Einzelperson, Schulklassen, Gruppen) oder
- als Privatperson (Einzelperson oder Gruppe)

#### **WETTBEWERBSLEITUNG:**

Prof. Dr.-Ing. Jana Dittmann  
Fakultät für Informatik  
Arbeitsgruppe Multimedia and Security Lab  
OVGU – Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg



#### **FRAGEN?**

Telefon: +49 391 67 51607 und +49 391 67 58965  
E-Mail: [sec-by-design@iti.cs.uni-magdeburg.de](mailto:sec-by-design@iti.cs.uni-magdeburg.de)  
Website: <https://link.ovgu.de/kompasswettbewerb>

### WAS?

Wir freuen uns über Einreichungen (Werke), die zur Unterstützung und Förderung von Sicherheit, Privatsphäre, Ethik und Souveränität in der Digitalisierung dienen. Beispiele:

- Erfahrungsberichte
- Lehr- und Lernkonzepte
- Lehr- oder Informationsmaterialien, z.B. Poster von Fragen und Antworten oder Spiele
- Neue datensparsame Open Source Anwendungen
- Ansätze der Spielervermittlung

**Ideen sei hier  
freien Lauf geben!**

