

Medien-Information

13. September 2018 | **Sperrfrist:** 19 Uhr

Digitale Innovationen in Schleswig-Holstein fördern: Landesregierung verleiht erstmals Digitalisierungspreis „Best of Digital.SH“

KIEL. Für ihre innovativen Projekte und Ideen rund um das Thema Digitalisierung sind mehrere Vereine und Institutionen aus Schleswig-Holstein erstmals mit dem Preis „Best of Digital.SH“ ausgezeichnet worden. Insgesamt wurde ein Preisgeld von 70.000 Euro ausgelobt. Digitalisierungsminister Jan Philipp Albrecht überreichte die Preise heute (13. September) im Mediendom der Fachhochschule Kiel.

„Es gibt inzwischen zahlreiche tolle Entwicklungen und pfiffige Ideen made in Schleswig-Holstein. Mit diesem Preis wollen wir auch dabei helfen, unsere Gründerinnen und Gründer sowie Start-Ups im Land noch bekannter zu machen“, sagte Albrecht. Die Landesregierung allein könne den Digitalen Wandel nicht regeln: „Wir müssen das zusammen mit ganz vielen Akteuren machen“, so der Minister. Bei der digitalen Infrastruktur sei Schleswig-Holstein bereits Vorreiter: „Das ist für uns alle Ansporn, diese Spitzenposition zu verfestigen.“

Albrecht ergänzte: „Digitalisierung ist eine Querschnittsaufgabe, die alle Bereiche unserer Gesellschaft betrifft. Das zeigt sich auch in den zukunftsorientierten Ideen und Projekten, die die Bewerberinnen und Bewerber im Rahmen des Digitalisierungspreises eingereicht haben. Vom digitalen Umweltmonitoring über eine geschlechtergerechte Sprachanwendungssoftware bis hin zu einer Bewerbungshilfe für Menschen mit Beeinträchtigung – die Vielfalt an Themen ist bunt. Ich freue mich daher, dass wir mithilfe des Preisgeldes diese Projektideen weiter fördern und damit unser Land zusammen mit diesen innovativen Ideengeberinnen und –gebern Schritt für Schritt digitaler gestalten.“

Der Preis wird in zwei Kategorien, Open Data und Partizipation in der Digitalen Gesellschaft, verliehen. Insgesamt 30 Bewerbungen waren im Rennen.

Der Digitalisierungspreis soll künftig jährlich vergeben werden. Die mit zwei Preiskategorien verbundenen Themen werden durch das Digitalisierungskabinett festgelegt und orientieren sich an den Schwerpunktthemen des Digitalisierungsprogramms. In diesem Jahr wird der 1. Platz mit bis zu 20.000 Euro, der 2. Platz mit bis zu 10.000 Euro und der 3. Platz mit bis zu 5.000 Euro Preisgeld in der jeweiligen Preiskategorie dotiert. Zudem hat die Landesregierung in diesem Jahr einen mit 5.000 Euro dotierten Sonderpreis verge-

ben. Das Digitalisierungskabinet hat auf Vorschlag eines Auswahlgremiums die Sieger der jeweiligen Preiskategorien ausgewählt:

Preiskategorie Open Data:

1. Platz: Nucleon, Tarp

Ziel des Projektes „The Things Network Südschleswig“ ist der Aufbau eines energiesparenden und kostengünstigen Bürgerdatennetzes zur Bereitstellung von offenen Daten durch jedermann. Das Funknetzwerk erlaubt eine Datenkommunikation, auch wenn kein W-Lan erreichbar ist oder sich SIM-Karten aufgrund geringer Datenmengen nicht lohnen. Mit dem Aufbau von speziellen Zugängen („Gateways“) ermöglicht der Verein anderen Projekten, Unternehmen und Kommunen den Zugang zu einem umspannenden und kostengünstigen Netzwerk.

2. Platz: TGD-Consulting, Süderbrarup

Das Unternehmen ermöglicht durch seine Produkte ein einfaches Umweltmonitoring, bei welchem Umweltwerte wie Feinstaubbelastung oder Radioaktivität erhoben, Software gestützt ausgewertet und als Open Data veröffentlicht werden können.

Preiskategorie Partizipation in der Digitalen Gesellschaft:

1. Platz: Fairlanguage, Quarnbek

Das Unternehmen entwickelt eine Autokorrektur in Form einer Erweiterung. Sie kann in Internet Browser eingebunden werden, so dass Nutzerinnen und Nutzer dabei unterstützt werden, fair und geschlechtergerecht zu schreiben.

2. Platz: Veris Gesellschaft für Bildungswesen, Kiel

Mit der Lern-Software „Spielend lesen lernen mit Lisa“ lassen sich differenzierte und abwechslungsreiche Übungsangebote auf der Silben-, Wort- und Satzebene in verschiedenen Schwierigkeitsgraden erstellen. Die Software zielt im Besonderen auf Kinder mit Les- und Schreibschwächen ab.

3. Platz: KulturLife, Kiel

Das Projekt „LeichtBewerben“ zielt darauf ab, Menschen mit Beeinträchtigungen mittels eines interaktiven Lernprogramms die Teilnahme am digitalen Bewerbungsprozess zu ermöglichen.

Sonderpreis:

If(game)SH, Kiel

Die Initiative „If(game)SH“ bietet Veranstaltungen an, um ein Netzwerk für Entwickler in Schleswig-Holstein aufzubauen. Ziel ist es, Wissen auszutauschen, Feedback einzuholen und die Bildung von Teams zu unterstützen. Zum Veranstaltungsrepertoire gehören

wöchentliche Lehrveranstaltungen, ein monatlicher Stammtisch für Spieleentwickler, ein Mentoringprogramm und Game Jams (ein Hackathon für Videospiele).

Ziel ist es, Schleswig-Holstein für Fachkräfte interessanter zu machen und wirtschaftlich zu stärken. Zudem setzt sich die Initiative für die Anerkennung von Spielen als Kulturgut und für den Abbau von Vorurteilen in Bezug auf die Computerspiel-Nutzung ein.