

» Forschung in Wildau – innovativ und praxisnah «

Awareness Labor KMU (ALARM) Informationssicherheit



GAMIFICATION

Der gamifizierte Ansatz in analogen und digitalen Serious Games soll wissensbasierte Schulungen ergänzen, um die Mitarbeitenden stärker zu involvieren und zu emotionalisieren, um ihr Bewusstsein für Informationssicherheit zu erhöhen. Game-based Learning ist eine Form des Lernens und Lehrens, die Wissen auf unterhaltsame und motivierende Art den Teilnehmenden vermittelt [1]. Durch den spielerischen Ansatz in Kombination mit Narration (sinngewandte Erzählung) wird der Lerninhalt mit eigenen Erfahrungen verknüpft und regt dazu an, sich neues Wissen zu erschließen [2].



SERIOUS GAMES

Analoge & digitale Serious Games sensibilisieren für umfragegestützte Themen der Informationssicherheit.

Themen: Passwort, Homeoffice, Datenschutz & Cloud, Phishing & CEO-Fraud, App & Software, Social Engineering & Wirtschaftsspionage, Messenger, Übertragung & Verschlüsselung, Informationsklassifizierung

Das vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) geförderte Projekt **Awareness Labor KMU (ALARM) Informationssicherheit** versucht das Sicherheitsniveau in KMU eingehend mit einer Personal- und Kompetenzentwicklung der Mitarbeitenden zu erhöhen.

Die Forschungsgruppe der TH Wildau von Prof. Dr. Margit Scholl, Unterauftragnehmer, assoziierte Partner und Pilotunternehmen zeichnen das interdisziplinäre Forschungsprojekt durch Expertenwissen, innovative Ansätze und praktische Erfahrung aus.

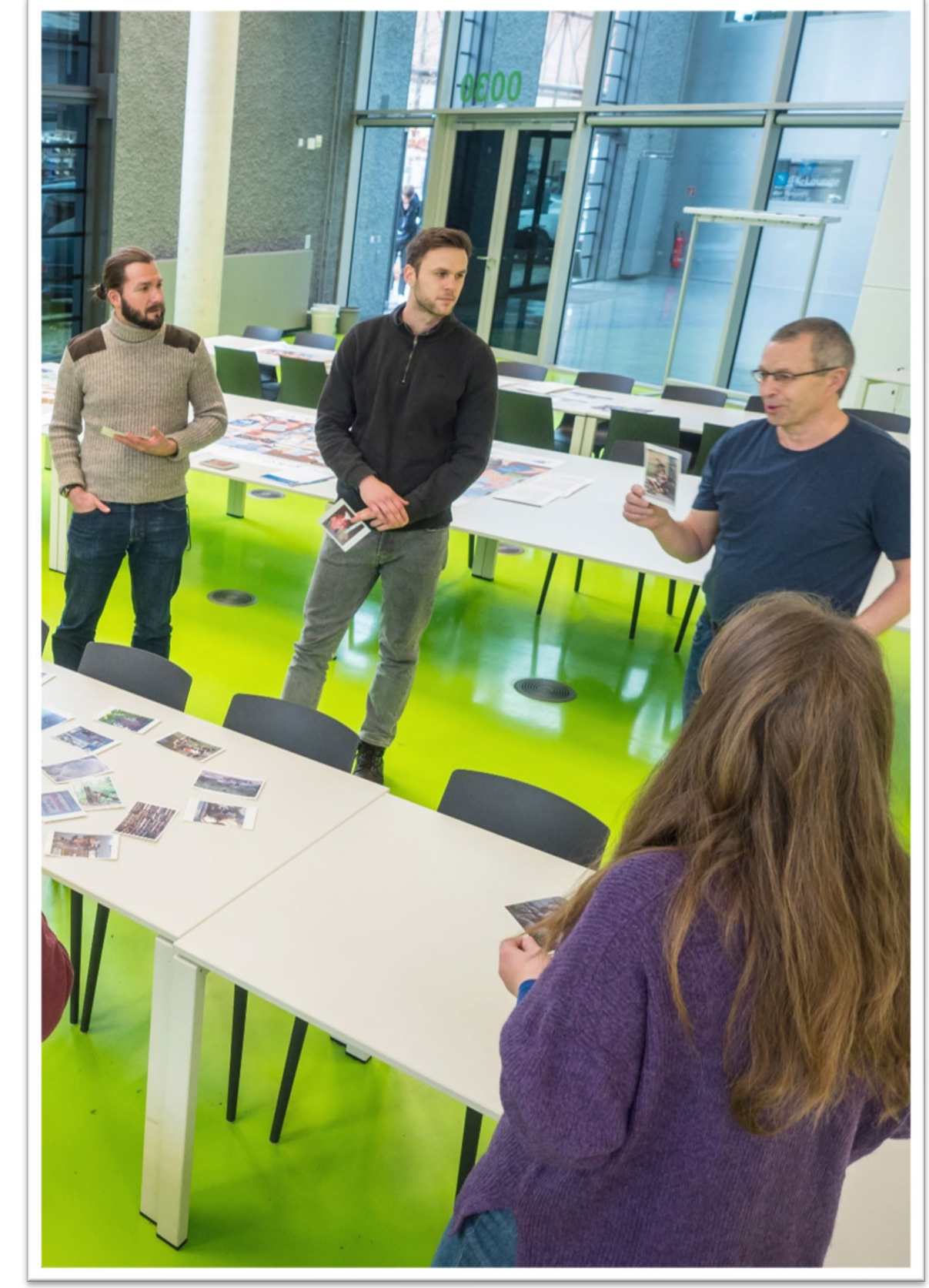
Projektlaufzeit: 10.2020 – 09.2023

Quellen
[1] Linek, S. B. & Albert, D. (2009): Game-based Learning: Gender-Specific Aspects of Parasocial Interaction and Identification. Conference: International Technology, Education and Development Conference (INTED).
[2] Fingerhut, K. (o. J.): Narration als Lernform im Fachunterricht und die Erweiterung von Sprachkompetenz im Fachunterricht. <https://docplayer.org/63632962-Narration-als-lernform-im-fachunterricht-und-die-erweiterung-von-sprachkompetenz-im-fachunterricht-gekurzte-fassung.html>, letzter Zugriff 25.4.2022.



AWARENESS-TRAININGS

Um alle Mitarbeitenden „abzuholen“ und zu deren Kompetenzentwicklung beizutragen, werden Awareness-Trainings eingesetzt, welche analoge und digitale Serious Games beinhalten. Diese behandeln auf die Bedarfe von KMU abgestimmte Informationssicherheits-Themen.



MODERATOREN-SCHULUNGEN

Durch Moderatorenschulungen werden Multiplikatoren geschaffen, die den breitenwirksamen Einsatz der Serious Games in Unternehmen sowie in öffentlich rechtlichen Organisationen ermöglichen.



Um zur Steigerung der Sicherheitskultur in KMU beizutragen und nachhaltige Sensibilisierung der Mitarbeitenden für Informationssicherheit zu erzielen, werden im Forschungsprojekt **Awareness Labor KMU (ALARM) Informationssicherheit** methodische Ansätze wie **Gamification**, **Awareness Trainings**, **Überprüfungen** und Messungen vereint. Ihre Kombination ermöglicht, Maßnahmen im Übungslabor für Informationssicherheit auch haptisch zu erleben. Dies trägt dazu bei, **Informationssicherheit ganzheitlich** zu betrachten, das Bewusstsein für das eigene Verhalten anzuregen und in die Sicherheitskultur einzubinden. Durch den Einsatz von vielfältigen kreativen Methoden und gebündelten Maßnahmen entsteht ein Instrument zur Selbsthilfe für KMU, welches die Mitarbeitenden befähigt, achtsamer im Umgang mit möglichen Risiken zu sein.

VOR-ORT-ÜBERPRÜFUNGEN

bzw. „Angriffsszenarien“ tragen zur Sensibilisierung bei und decken Sicherheitslücken auf, die als Handlungsempfehlungen in Form niederschwelliger Sicherheitskonzepte für Unternehmen verfasst werden.



UMFRAGEN UND STUDIEN

Umfragen und Studien ermöglichen die Feststellung des Ist-Zustandes, des Sensibilisierungsbedarfs durch tiefenpsychologische Interviews mit Mitarbeitenden sowie Erstellung eines Qualitativen Konzepttestes analoger Security Awareness-Lernszenarien.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages