

Analoge Serious Games

Einsatzmöglichkeiten der einzelnen Serious Games

- Teil eines ganzheitlichen Awareness-Konzepts
- Kombination mit anderen Serious Games dieses Formats als Awareness-Training (Stationenlernen-Methode)
- als Einstieg oder Auflockerung einer Schulung zum Thema des Serious Games

Zeitraumen: 15–45 Minuten (je nach gewünschter Intensität)

Durchführung: 1 moderierende Person (Vorbereitungszeit mind. 60 Minuten) & 6–8 Teilnehmende



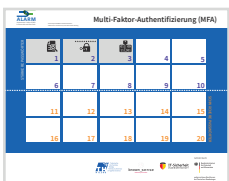
Sicher zuhause wohnen & arbeiten

Dieses Serious Game gibt einen Überblick über die wichtigsten betrieblichen und privaten Informationssicherheits- und Datenschutzrisiken in der eigenen Wohnung bzw. im eigenen Haus sowie über zugehörige Präventionsmaßnahmen, um Risiken zu minimieren.



Cyber Pairs

Dieses Serious Game bricht mögliche Barrieren auf und führt zu mehr Sicherheit im Umgang mit Begriffen bzw. Bezeichnungen von gängigen bzw. neuartigen Cybercrime-Angriffen, indem es dabei unterstützt, diese auch im Detail zu verstehen und in Bezug auf mögliche Präventionsmaßnahmen unterscheiden zu können – stets verbunden mit der Fragestellung, was jede/r Einzelne von uns tun kann, um Risiken zu minimieren.



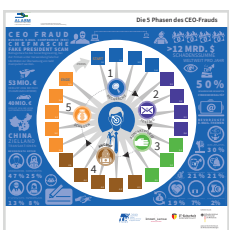
Multi-Faktor-Authentifizierung (MFA)

Dieses Serious Game vereint Aspekte von Passwortschutz und der Multi-Faktor-Authentifizierung (MFA) und demonstriert, dass der Schutz von Informationen in einem großen Maße von einer sicheren Authentifizierung abhängt. Es zeigt, wie ein „starkes“, weil sicheres, Passwort gebildet wird und dass ein (1!) Faktor zum Schutz sehr sensibler Informationen nicht ausreichend ist.



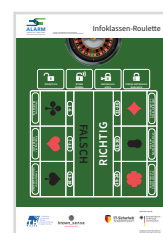
Daten- und Informationsschutz

Der Schutz von Informationen und Daten von Kund/innen, Mitarbeitenden und anderen Parteien ist Teil des Geschäftes jedes Unternehmen. Dieses Serious Game unterstützt dabei, Daten- und Informationsschutz zu gewährleisten, indem der Umgang mit den wichtigsten Schutzstrategien rekapituliert und eingeübt wird.



Die fünf Phasen des CEO Frauds

Dieses Serious Game gibt einen Überblick über den Gesamtprozess von CEO Fraud und über Präventionsmaßnahmen – insbesondere auch für das oft übersehene „Vorspiel“ der Vorbereitungen.



Infoklassen-Roulette

Der Zweck von Informationsklassifizierung ist der Schutz von wertvollen Informationen jeder Organisation. Die „richtigen“ Klassen hängen von den potenziellen Auswirkungen auf Verfügbarkeit, Beschädigung oder Verlust von Informationen ab. Dieses Serious Game unterstützt beim Verständnis von Informationsklassifizierung und deren Notwendigkeit.



Mobile Kommunikation, Apps & Co.

Dieses Serious Game sensibilisiert in Bezug auf Risiken und Präventionsmaßnahmen, die die potenziellen Gefahren mobiler Kommunikation bzw. bei Nutzung von Apps verringern.

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie unter <https://alarm.wildau.biz>

Gefördert durch: