

Serious Games als Lernmethode zur Steigerung der Informationssicherheit

Prototyp digitale Serious Games (<https://alarm.wildau.biz/#learningScenarios>)

Storykonzept

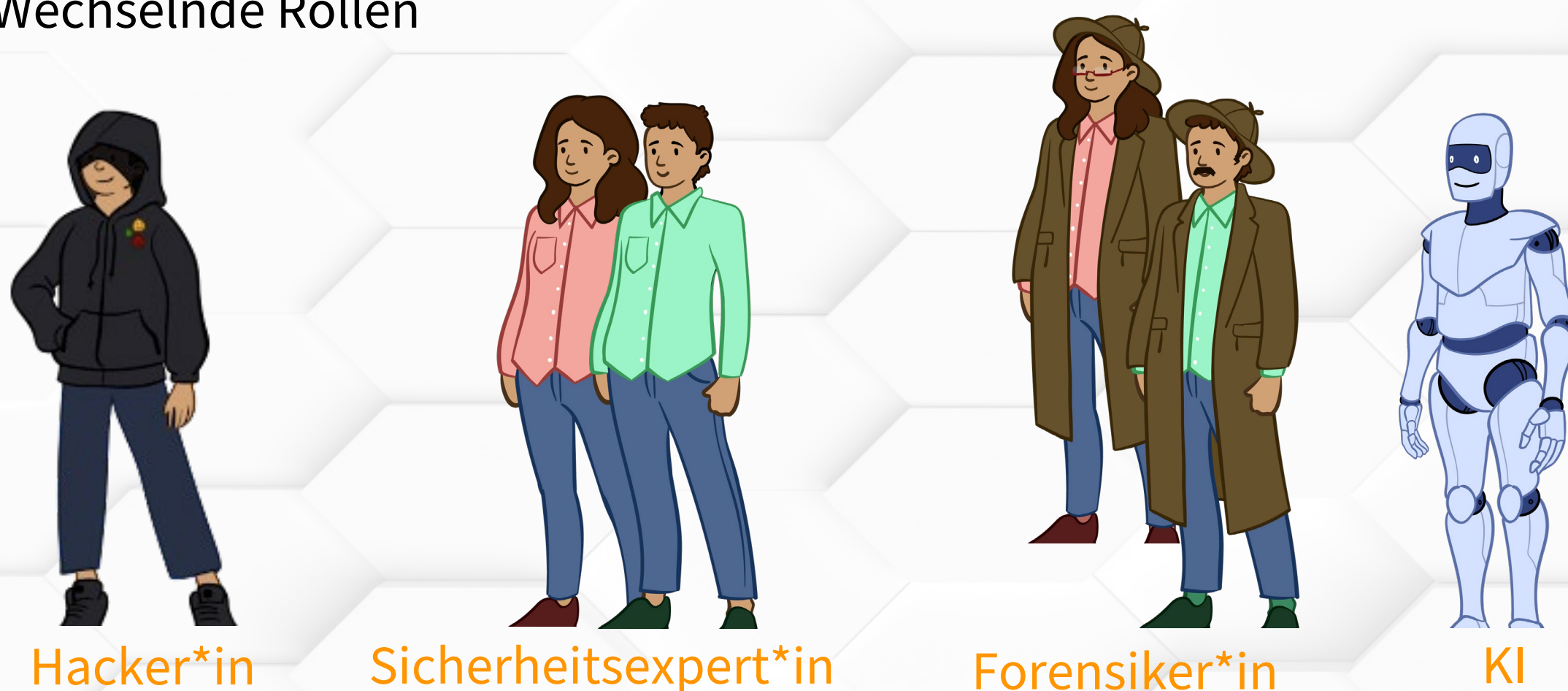
- Immersive Geschichten: Alltagssituationen in KMU
- Ich-Perspektive
- Visual-Novel-Format: Interaktives Buch
- Entscheidungen bestimmen Verlauf der Geschichte



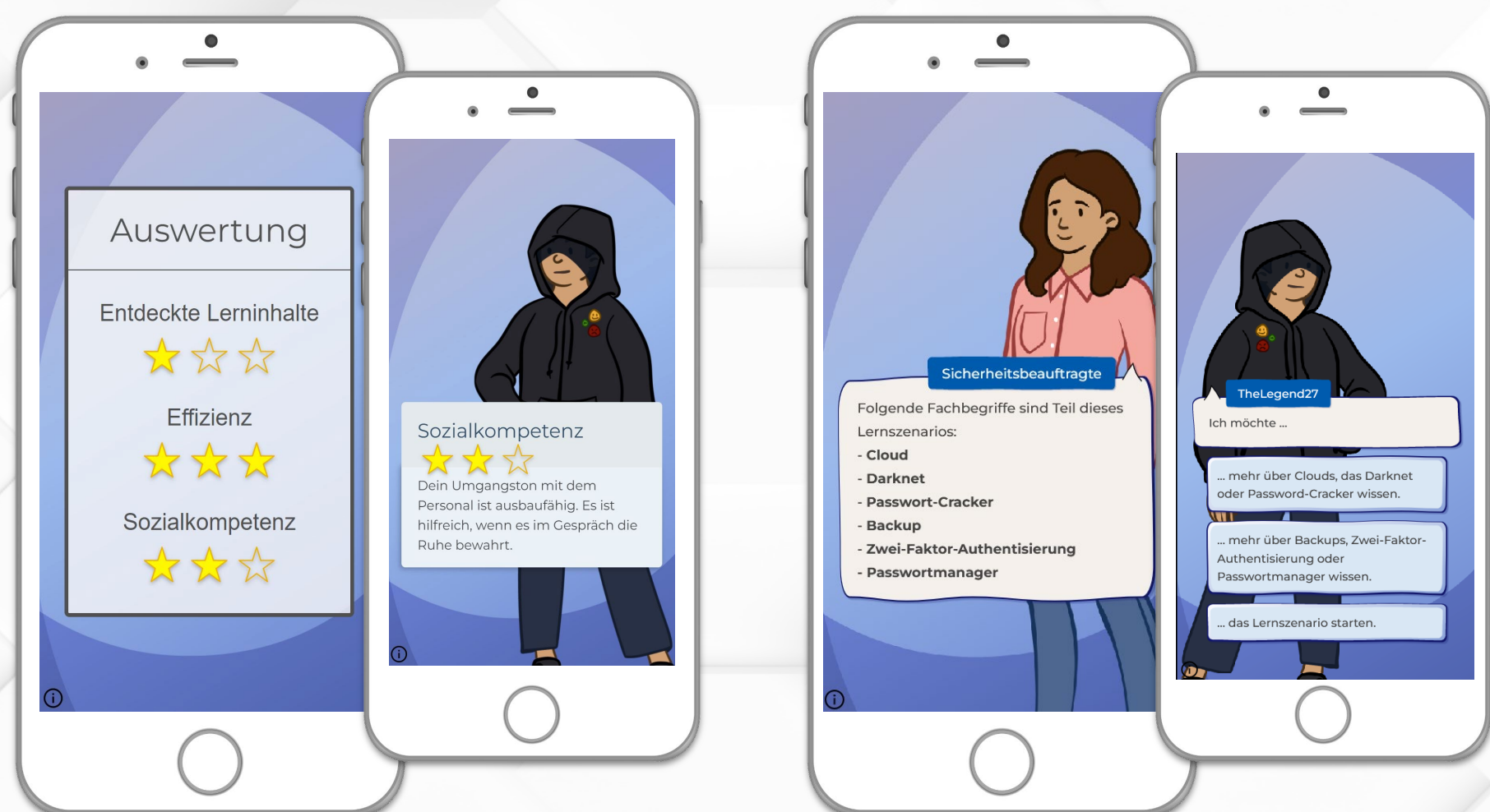
- Vielfalt, Individualität und Kontinuität
 - Vielfältige Informationssicherheitsrelevante Themen



- Wechselnde Rollen

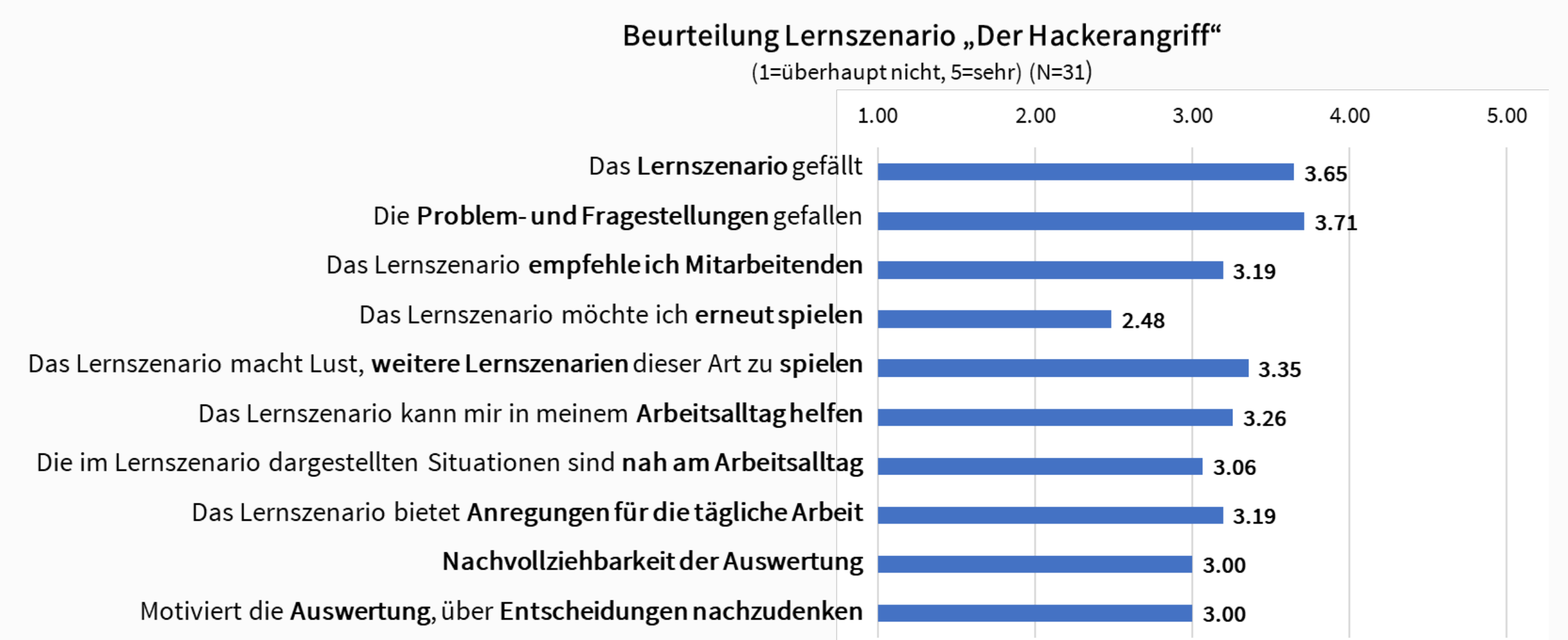


- Unabhängig voneinander spielbar, aber übergreifende Gesamtstory in einem fiktiven KMU
- Personalisiertes Lernerlebnis: persönliche Lernreise (Wissen und Präferenzen), 2-3 Lernpfade, unterschiedliche Fähigkeiten
- Feedback und Lexikonmodul

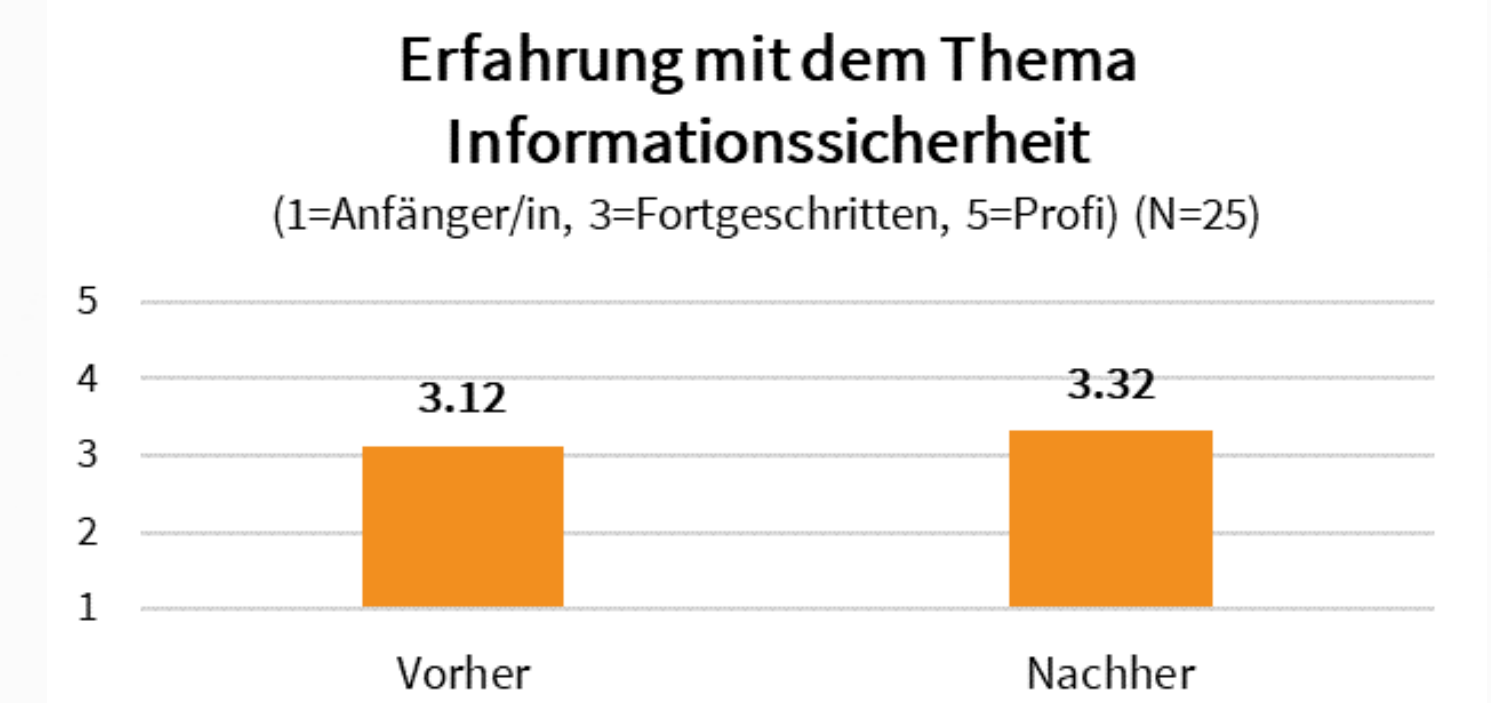
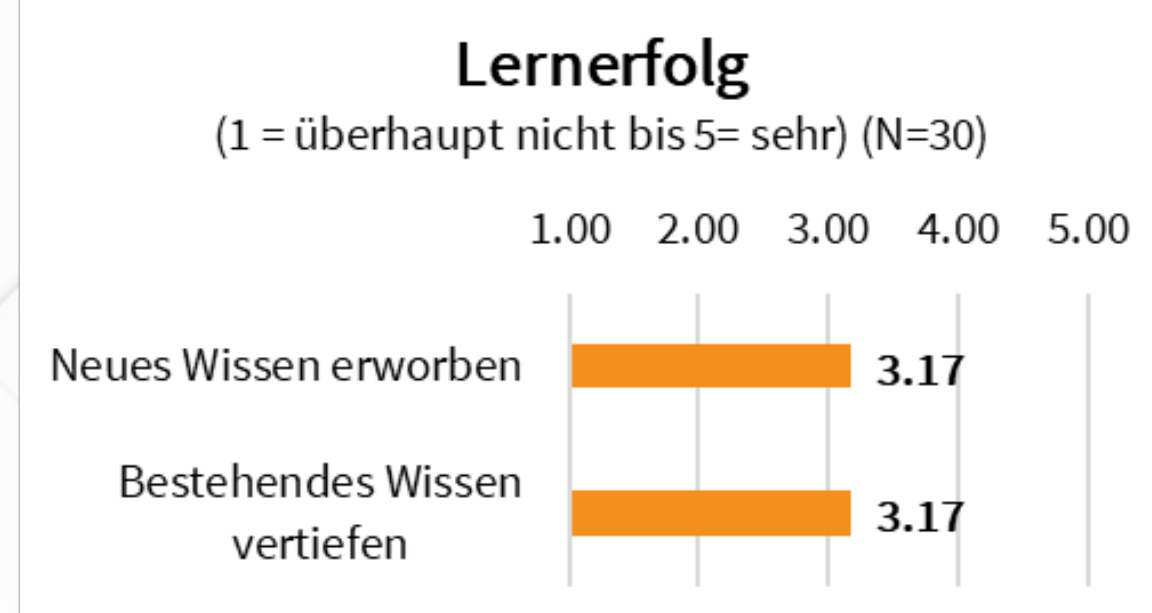


Usertest

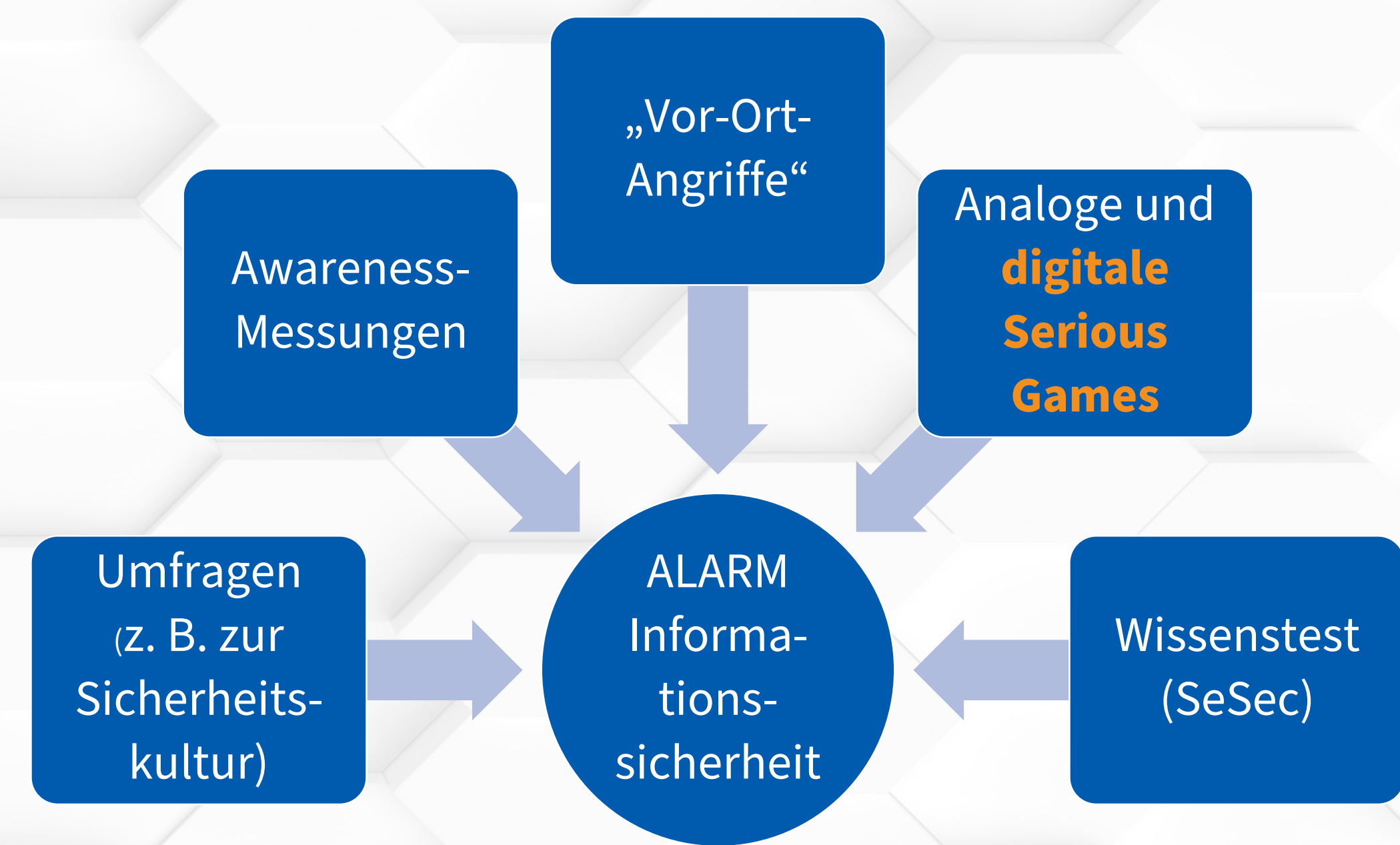
- Teilnehmende
 - 65% Männer (N=26)
 - 69% im Alter von 25-50 Jahren
 - 23% arbeiten im Vertrieb/Außendienst, je 19% in der IT und im Personalwesen
- Beurteilung Spielzeit und Schwierigkeitsgrad
 - Ø 10 Minuten Spielzeit; Beurteilung als „genau richtig“ beurteilt
 - Schwierigkeitsgrad: Tendenz zu „genau richtig“
- Gesamtbeurteilung



- Lernerfolg



Projekt „Awareness Labor KMU (ALARM) Informationssicherheit“



Mehrwert des Projekts ALARM Informationssicherheit

- Kostenfreie Bereitstellung der entwickelten Materialien auf der Projektwebseite (<https://alarm.wildau.biz>)
 - 7 digitale Serious Games
 - 7 analoge Serious Games
 - Handlungsanweisungen und Sicherheitskonzept der 7 „Vor-Ort-Angriffe“
 - Wissenstest (SeSec)
- Integration der Materialien in Ausbildung von Studierenden und Auszubildenden
- Nutzung durch Institutionen zur Sensibilisierung ihrer Mitarbeitenden

Frauke Prott, Ulrike Küchler, Regina Schuktomow, Margit Scholl

Ansprechpartnerin: Regina Schuktomow (Operative Projektleiterin): regina.schuktomow@th-wildau.de

Homepage: <https://alarm.wildau.biz>