



# Eine Klassifizierung für sich

## Info-Klassen und Verwendungszweck

Die Spielenden setzen sich mit dem Thema Informationen und deren Klassifizierungen auseinander. Was ist Informationsklassifizierung genau? Was bringt sie im Alltag und wie wird sie sinnvoll im Unternehmen eingesetzt? Dafür begeben sich die Spielenden in die Rolle der KI. Diese ist nun marktreif und wurde bei der Firma Grüsselig als Assistenzsystem etabliert.

### Ziel des Serious Games

Ziel des Spiels ist es, ein System zu entwickeln, wie Informationen richtig klassifiziert werden können. Dabei gibt es drei Informationskategorien, denen bestimmte Eigenschaften zugeordnet werden. Bewertet werden dabei die Fähigkeit, Kategorien zu definieren, Informationen einzuordnen, Termine zu verwalten und Fehler zu identifizieren.

**Zielgruppe:** Spielende, die sich vertiefend mit Informationsklassifizierung beschäftigen möchten

### Einsatzmöglichkeiten

- Teil eines ganzheitlichen Awareness-Konzepts
- Kombination mit anderen Serious Games dieses Formats als Awareness-Training
- Als Einstieg, Auflockerung oder Vertiefung einer Schulung zum Thema Informationsklassifizierung

**Zeitraumen:** 15–20min (ein Spieldurchlauf)

**Durchführung:** Teilnehmende spielen einzeln, danach erfolgen eine gemeinsame Nachbesprechung und ein Austausch mit anderen Teilnehmenden online oder in Präsenz.



Gefördert durch: