

# 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

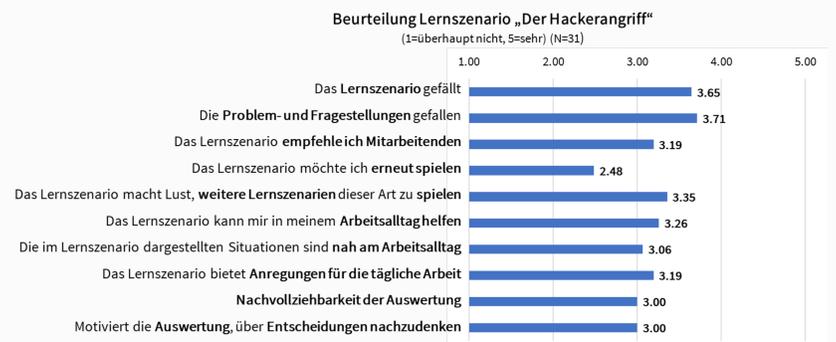


- Vielfalt, Individualität und Kontinuität
  - Vielfältige Informationssicherheitsrelevante Themen

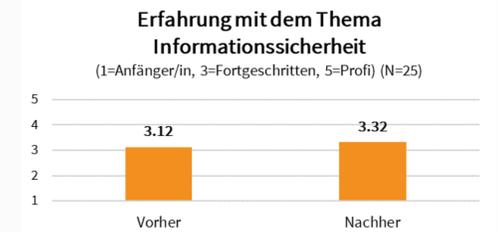
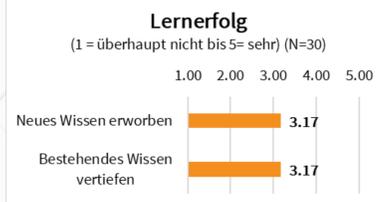


### Usertest

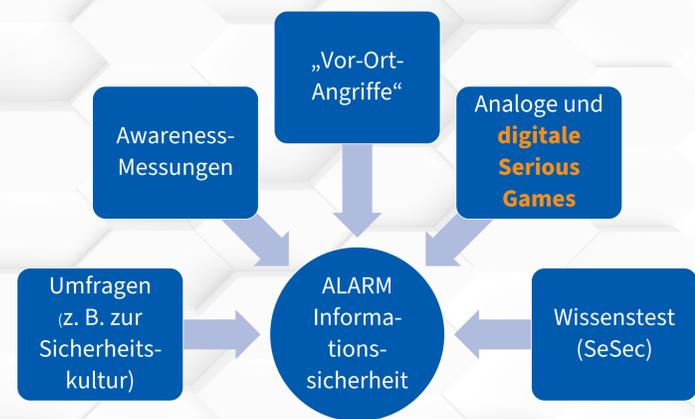
- Teilnehmende
  - 65% Männer (N=26)
  - 69% im Alter von 25–50 Jahren
  - 23% arbeiten im Vertrieb/Außendienst, je 19% in der IT und im Personalwesen
- Beurteilung Spielzeit und Schwierigkeitsgrad
  - Ø 10 Minuten Spielzeit; Beurteilung als „genau richtig“ beurteilt
  - Schwierigkeitsgrad: Tendenz zu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



### Lernerfolg



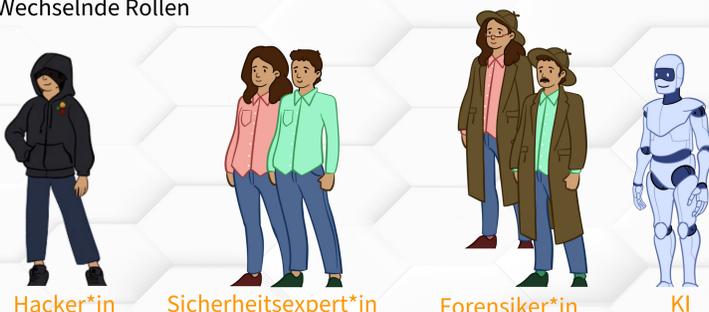
## Projekt „Awareness Labor KMU (ALARM) Informationssicherheit“



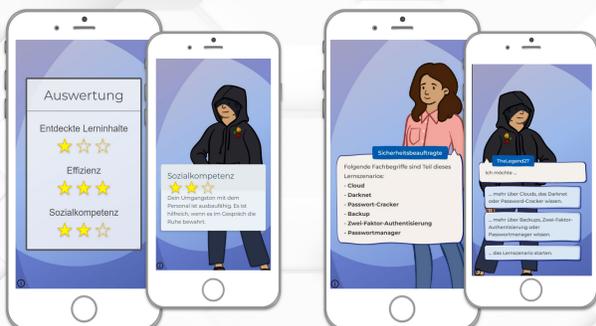
### Mehrwert des Projekts ALARM Informationssicherheit

- 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

### 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



Frauke Prött, Ulrike Küchler, Regina Schuktomow, Margit Scholl

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

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