

FABULA GAMES

We are Serious. In Games.



**Spielerisch Lernen
in bester Gesellschaft**

**Steigern Sie die Effektivität Ihrer Awareness-
Maßnahmen mit Serious Games und
Simulationen: Ein Leitfaden**

Wissen zum Mitnehmen

01

Games

Impact von
Consumer Games &
Serious Games

02

Effektivität

5 Kriterien für
die Effektivität
von Security Trainings

03

Trends

Zwei aktuelle
Trends bei
Security Games

Wissen zum Mitnehmen

01

Games

Impact von
Consumer Games &
Serious Games

02

Effektivität

5 Kriterien für
die Effektivität
von Security Trainings

03

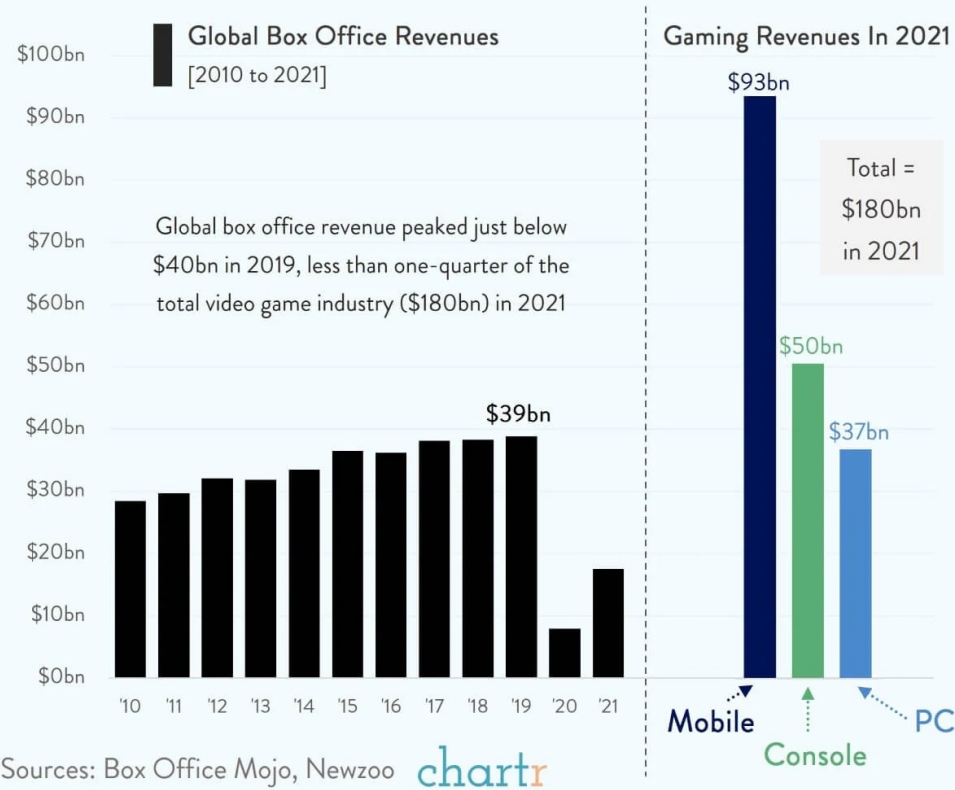
Trends

Zwei aktuelle
Trends bei
Security Games

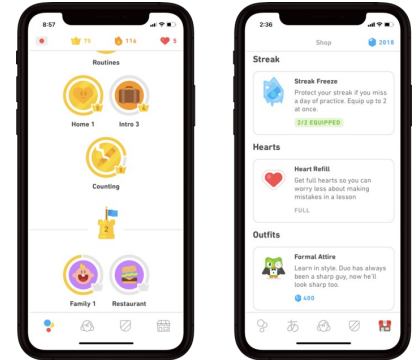
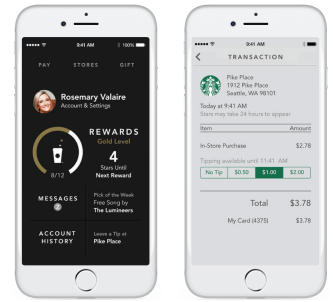




The Video Game Industry Is Bigger Than The Box Office... By A Lot



**Markt-
vergleich**



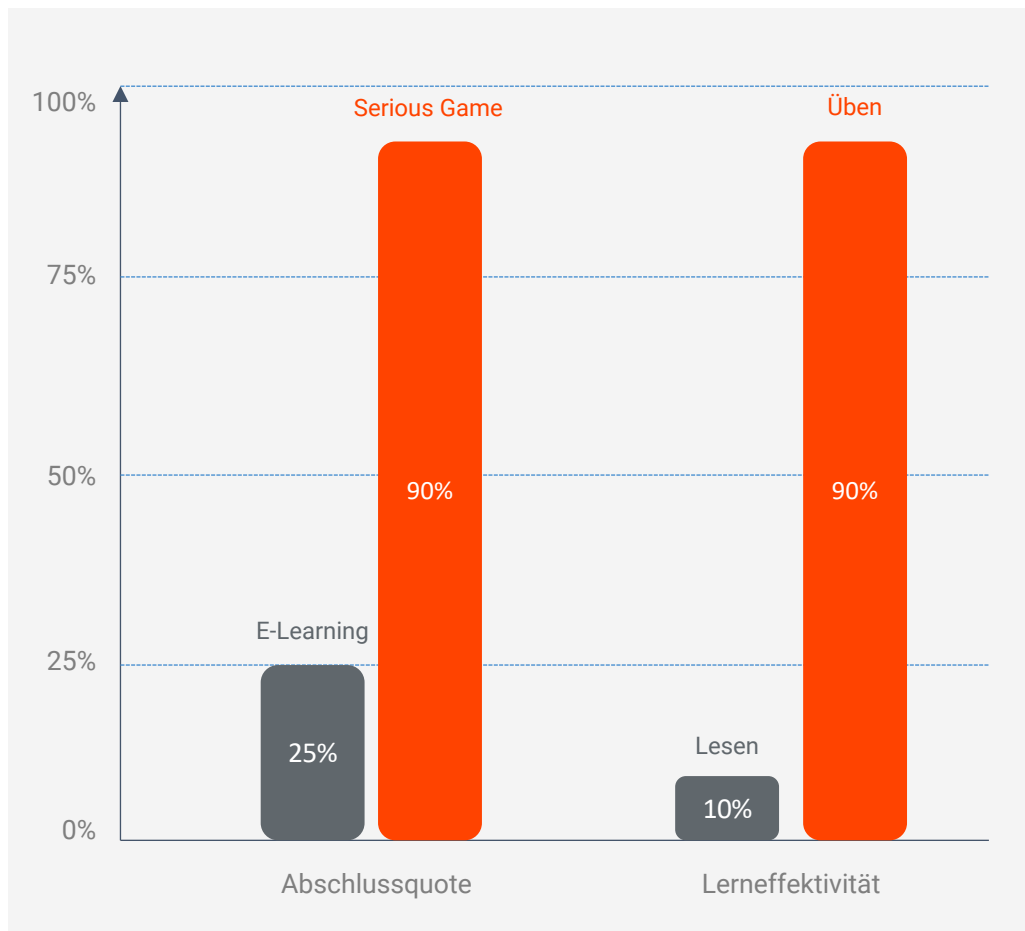
Gamification

Übertragung und Anwendung spielerischer Prinzipien in eine spielfremde Umgebung (Realität).

Serious Games

Spiele, die nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern einen definierten Zweck verfolgen





Abschluss- quote & Lern- effektivität

Wissen zum Mitnehmen

01

Games

Impact von
Consumer Games &
Serious Games

02

Effektivität

5 Kriterien für
die Effektivität
von Security Trainings

03

Trends

Zwei aktuelle
Trends bei
Security Games

Wissen zum Mitnehmen

01

Games

Impact von
Consumer Games &
Serious Games

02

Effektivität

5 Kriterien für
die Effektivität
von Security Trainings

03

Trends

Zwei aktuelle
Trends bei
Security Games



AKTIVIERUNG

1. Kriterium

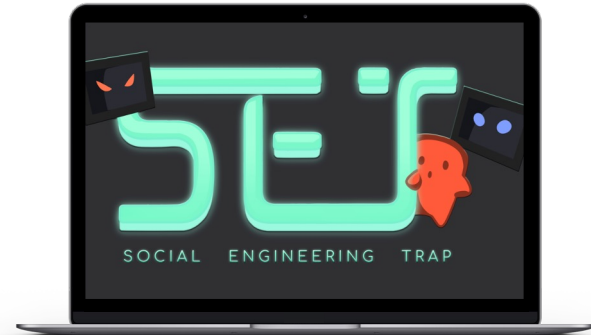
Raus aus passiver Konsumhaltung

Aktion → Reaktion → Aktion

Mitarbeiter muss Entscheidungen treffen

Idealerweise innerhalb von 60 Sekunden

Beispiel aus der Praxis



Beispiel aus der Praxis





MOTIVATION

2. Kriterium

Wichtig: intrinsische Motivation

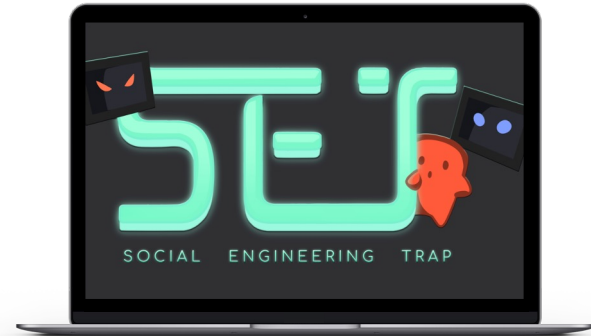
Beispiele: Spannung, Unterhaltung, Neugier, Wettbewerb, Spaß, Interesse, Werte, etc.

Mitarbeiter möchte von sich aus weitermachen

Beispiel aus der Praxis

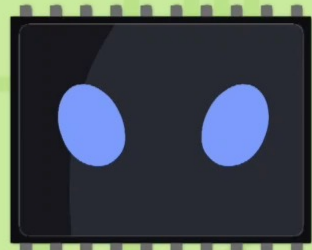


Beispiel aus der Praxis





SINISTRØ



LUCY



GRUNDLAGEN



MOBILE GERÄTE



PASSWÖRTER



3

DB DB DB



DB NETZE



1

DB DB DB



2

DB DB DB



SPAM & PHISHING



1

DB DB DB



2

DB DB DB



2

DB DB DB



3

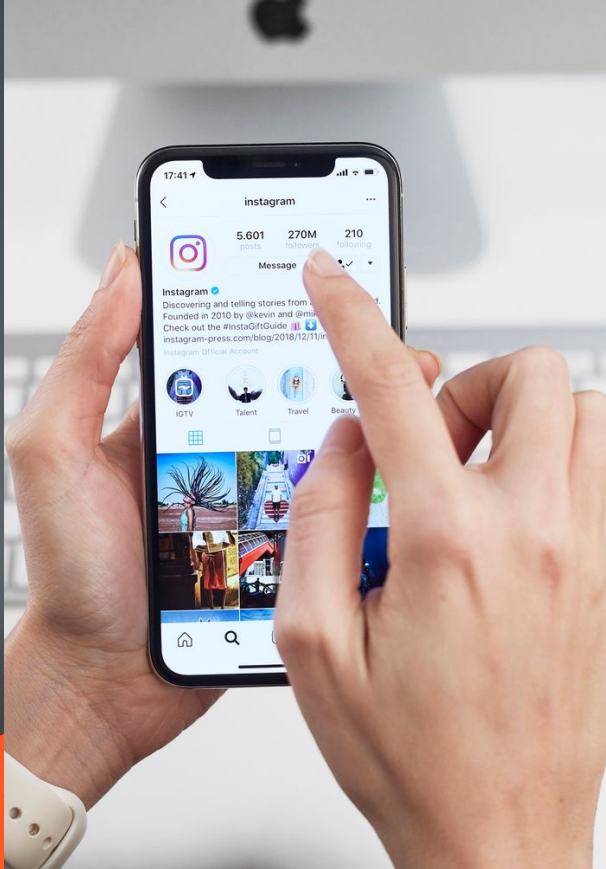
DB DB DB



AM ARBEITSPLATZ



?



INVESTITION

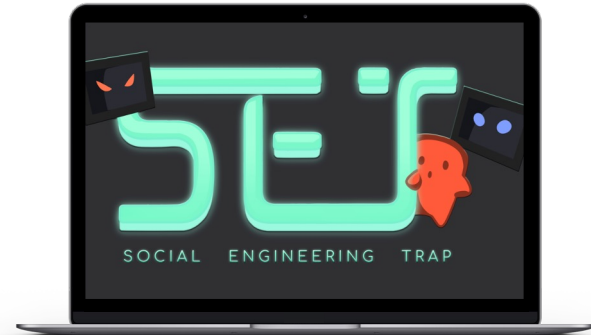
3. Kriterium

Durch Eingabe persönlicher Daten wird das Training für den Teilnehmer wertvoll

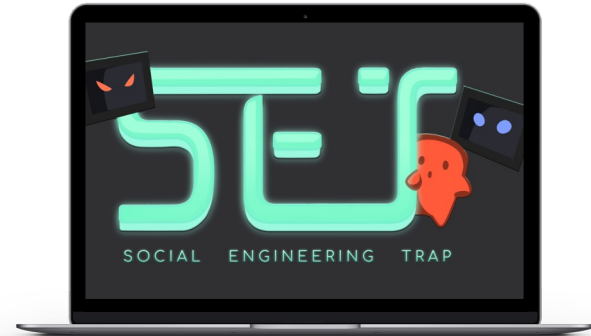
Beispiele: Angaben über sich, individueller Avatar, Entscheidungen, Eingaben, Name, usw.

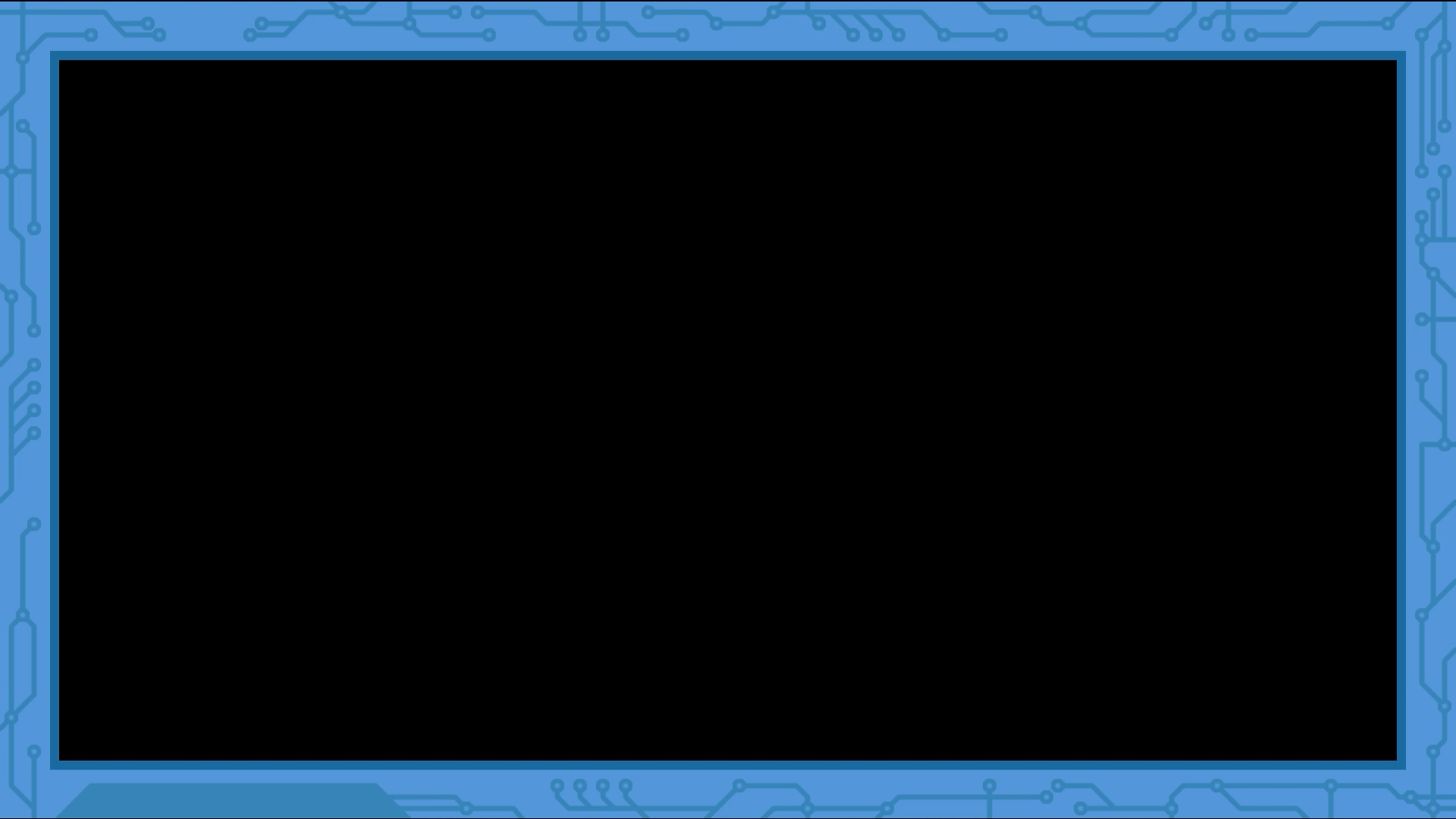
Training muss auf diese Daten eingehen – nur so wird es für den Teilnehmer wertvoll

Beispiel aus der Praxis



Beispiel aus der Praxis







SIMULATION

4. Kriterium

Erlaubt Trial & Error

Ermöglicht ganzheitliches Lernen

Verknüpft Lerninhalte mit Sinneswahrnehmungen

Erlaubt praktisches Verhalten

Practical example



Practical example





Wow, schon ganz schön spät. Für heute ist Feierabend.



IMMERSION

5. Kriterium

Immersion = Eintauchen in die Lernwelt

Vergessen, dass es sich um ein Training handelt

Erleben statt erlernen

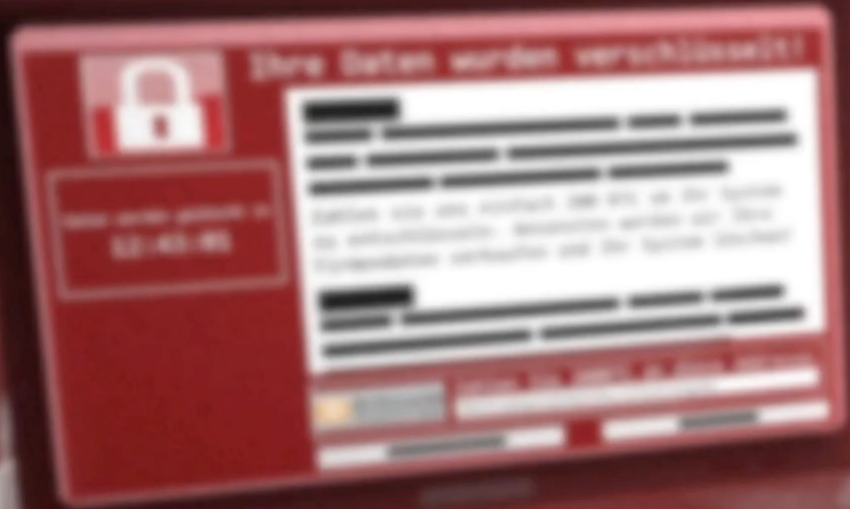
Beispiel aus der Praxis

**IM NETZ DES
SOCIAL ENGINEERS**



IM NETZ DES SOCIAL ENGINEERS

DAS G DATA AWARENESS GAME



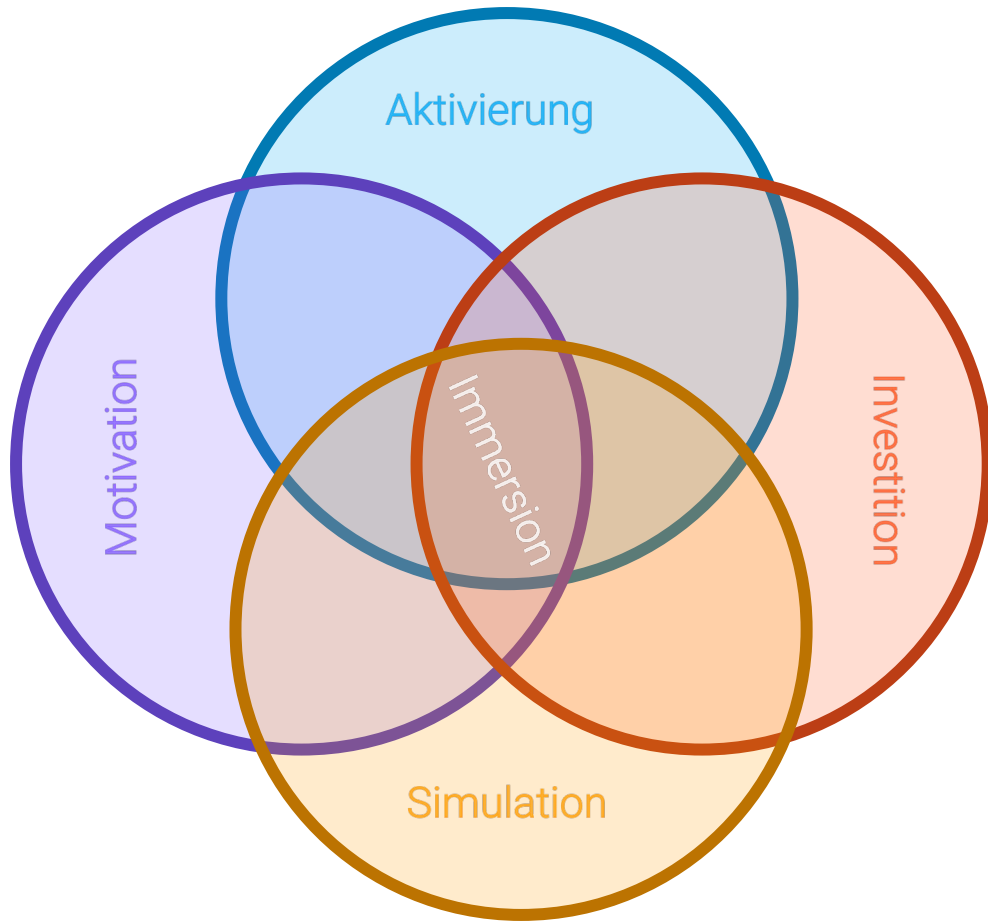
SPIELEN

G DATA ACADEMY



VERLASSEN





5 Kriterien für effektive Security Trainings

Wissen zum Mitnehmen

01

Games

Impact von
Consumer Games &
Serious Games

02

Effektivität

5 Kriterien für
die Effektivität
von Security Trainings

03

Trends

Zwei aktuelle
Trends bei
Security Games

Wissen zum Mitnehmen

01

Games

Impact von
Consumer Games &
Serious Games

02

Effektivität

5 Kriterien für
die Effektivität
von Security Trainings

03

Trends

Zwei aktuelle
Trends bei
Security Games

Trend #1

Micro-Learning



Trend #1

Mini-Games



Trend #1

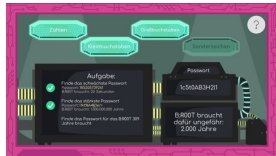
Mini-Games

Ransomware



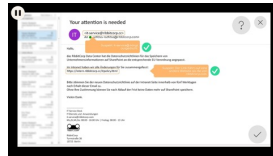
- Name: MG Das Bauteil
- Lerndauer: 8 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Richtig handeln während des Angriffs
- Sprachen: DE, EN, FR, IT

Passwörter



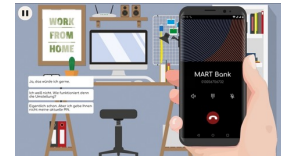
- Name: MG Passwörter
- Lerndauer: 10 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Sicherheit, Passphrasen, Manager
- Sprachen: DE, EN

Phishing



- Name: MG Phishing
- Lerndauer: 10 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Anzeichen, Erklärungen, Tricks der Angreifer
- Sprachen: DE, EN

Vishing



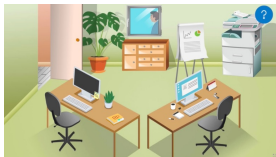
- Name: MG Vishing
- Lerndauer: 7 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Vishing erkennen, richtig handeln
- Sprachen: DE, EN

Webmeeting



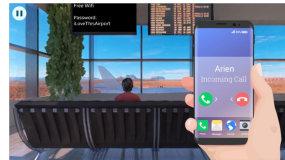
- Name: MG Videokonferenz
- Lerndauer: 6 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Sichere Umgebung schaffen, kritisch sein
- Sprachen: DE, EN

Clean Desk



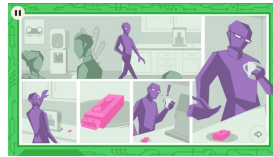
- Name: MG Clean Desk
- Lerndauer: 6 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Sensibilisierung, Sicherheitsaspekte
- Sprachen: DE, EN

Unterwegs



- Name: MG Unterwegs
- Lerndauer: 7 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: VPN, Blickschutz, vertrauliche Gespräche
- Sprachen: DE, EN

Baiting



- Name: MG Baiting
- Lerndauer: 7 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Baiting erkennen, richtig handeln
- Sprachen: DE, EN

Tailgating



- Name: MG Tailgating
- Lerndauer: 7 Minuten
- Module: 1
- Inhalte: Tailgating erkennen, richtig handeln
- Sprachen: DE, EN

Trend #2

**Multiplayer Games
Serious Games Markt**

Trend #2

Multiplayer Games Serious Games Markt



Game
launched in
2018

In November
2020:
500 million
monthly active
players

Trend #2

Multiplayer Games Serious Games Markt



Bundel Schönmietter, Andrea

Moderatorin

SESSION-CODE FÜR SPIELER: ML6Pa1S46y Moderator

SIE MODERIEREN: SECURITY POKER

Hier klicken, um Spieler zu entfernen

RIEN NE VA PLUS

Zeit für die Ergebnisse.

Klicken Sie auf ein Feld, um es zu vergrößern.

SPIELPHASE: DISKUSSION & ERGEBNISSE

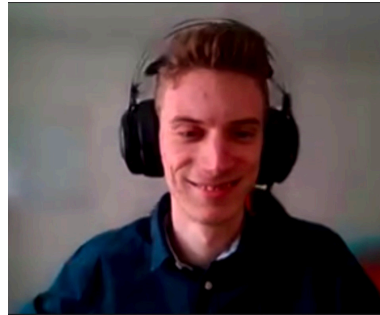
ERKLÄRUNGEN & ANWENDUNGEN:

1. Ergebnisse diskutieren: Die Spieler können von Ihre Ergebnisse auf dem Spielfeld und in einer zusätzlichen Tabelle sehen und gemeinsam diskutieren.

2. Sienonnte Reichhaltige: Zunächst mit Klick auf ein Spielfeld als gereschert, wenn eine Sicherheitsrisiko anbinden. Mit Klick auf die Ansicht, die unten angezeigt werden, die Ergebnisse nach Personen filtern. Die Schlüsse auf Tabelle öffnen, die nach Geschäftsfeldern und Pain Points gefiltert werden kann.

Tabelle anzeigen > Weiter

Kein Timer



RIEN NE VA PLUS Tabelle öffnen

Zeit für die Ergebnisse.

Klicken Sie auf ein Feld, um es zu vergrößern.

Kunden	Familien	Partner	Dörfer & Zentren	Firmen	Singles
Produkte	Brot & Backwaren	Schäbck & Kuchen	Heiß- und Kaltgerichte	Säfte	Snacks
Ressourcen	Personal	Energie & Wasser	Maschinen	Waren	Gebäude
Kernaktivitäten	Produktion	Verkauf	Werbung	Hygiene	Einkauf
Partner	Lieferanten	Vermieter	Behörden	Rechtsgeschäfte	Agenturen

RIEN NE VA PLUS Tabelle öffnen

Zeit für die Ergebnisse.

Klicken Sie auf ein Feld, um es zu vergrößern.

Kunden	Familien	Partner	Dörfer & Zentren	Firmen	Singles
Produkte	Brot & Backwaren	Schäbck & Kuchen	Heiß- und Kaltgerichte	Säfte	Snacks
Ressourcen	Personal	Energie & Wasser	Maschinen	Waren	Gebäude
Kernaktivitäten	Produktion	Verkauf	Werbung	Hygiene	Einkauf
Partner	Lieferanten	Vermieter	Behörden	Rechtsgeschäfte	Agenturen

RIEN NE VA PLUS Tabelle öffnen

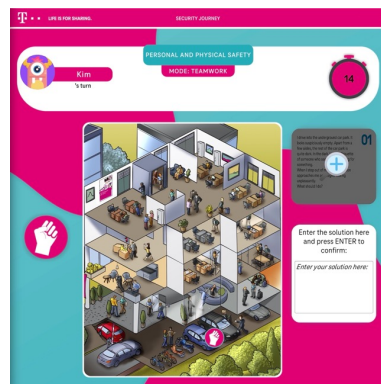
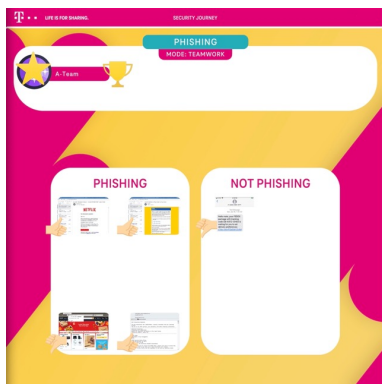
Zeit für die Ergebnisse.

Klicken Sie auf ein Feld, um es zu vergrößern.

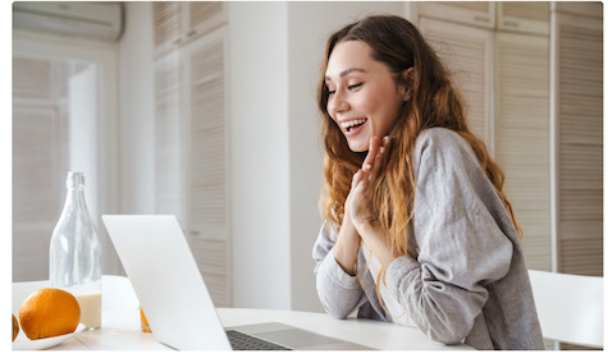
Kunden	Familien	Partner	Dörfer & Zentren	Firmen	Singles
Produkte	Brot & Backwaren	Schäbck & Kuchen	Heiß- und Kaltgerichte	Säfte	Snacks
Ressourcen	Personal	Energie & Wasser	Maschinen	Waren	Gebäude
Kernaktivitäten	Produktion	Verkauf	Werbung	Hygiene	Einkauf
Partner	Lieferanten	Vermieter	Behörden	Rechtsgeschäfte	Agenturen

Trend #2

Multiplayer Games Serious Games Markt







FABULA GAMES

We are Serious. In Games.



**Spielen in bester
Gesellschaft**

**Steigern Sie die Effektivität Ihrer Awareness-
Maßnahmen mit Serious Games und
Simulationen: Ein Leitfaden**