

26. - 28. oktober 2020 | Kongresni center Bernardin, Portorož

Izboljšanje ozaveščenosti na področju informacijske varnosti z uporabo metod igrifikacije

*dr. Alenka Brezavšček
mag. Maja Mlnič*

26.10.2020

Zagotavljanje informacijske varnosti

Implementacija
tehničnih
rešitev

Varnostno
ozaveščeno
delovanje

Teoretične osnove s področja igrifikacije

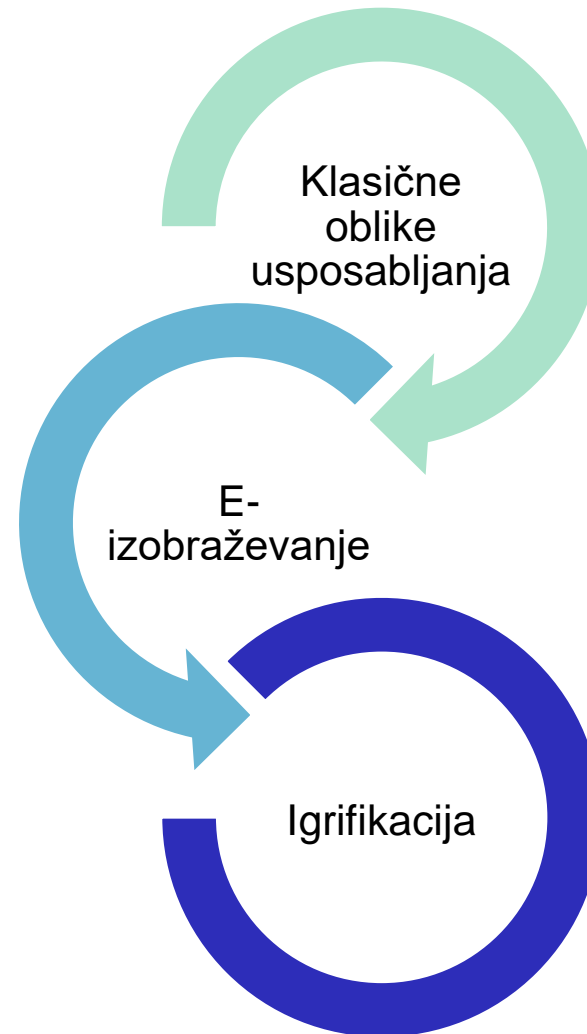
- Igrifikacija

- uporaba lastnosti iger in igralne mehanike v neigralnem okolju
 - dodajanje elementov, kot so zgodba, izziv, radovednost, skrivnostnost in vloge, kar dodatno spodbuja udeleženca
 - igrifikacija vsebine
- Osnovni namen – motiviranje udeležencev
- povezave med abstraktnimi koncepti in vsakdanjim življenjem
- učinkovita na področju izobraževanja

Temeljni pojmi in koncepti igrifikacije

- Igralna mehanika
 - Elementi in pravila, ki narekujejo kako igra poteka
 - Primarni namen – zadovoljevanje določenih želja igralca
 - Primeri: točke, značke, uvrstitev na lestvici, itd.
- Igralna dinamika
 - Predstavljajo naše želje in potrebe v izkušnji
 - Prilagajanje igralnih mehanik na način, da se zadovolji različnim vrstam motivacije udeležencev
- Cilj – stanje toka oz. flow state
 - Notranja motivacija

Ozaveščanje za informacijsko varnost



Igrifikacija v poslovnem okolju

- v Sloveniji običajno implementirani samo deli igrifikacijskih metod
 - Simulacijske igre
- vzpostavitev povezave med varnostnimi napadi in njihovimi potencialnimi vplivi na ljudi in podjetja
- Metode igrifikacije – poveča vztrajnost tudi za 75 odstotkov

Šola internetne samoobrambe



Hvala za pozornost!

Vprašanja?

Pripombe?

Predlogi?