



MVK GmbH Unternehmensberatungsgesellschaft





MAKE IT

10. GELSEN-NET Security Day

15.06.2023

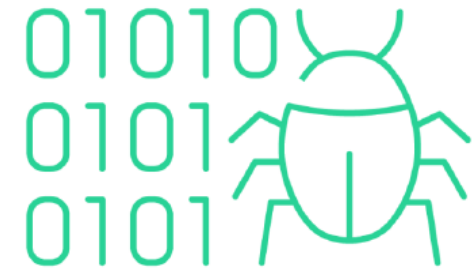
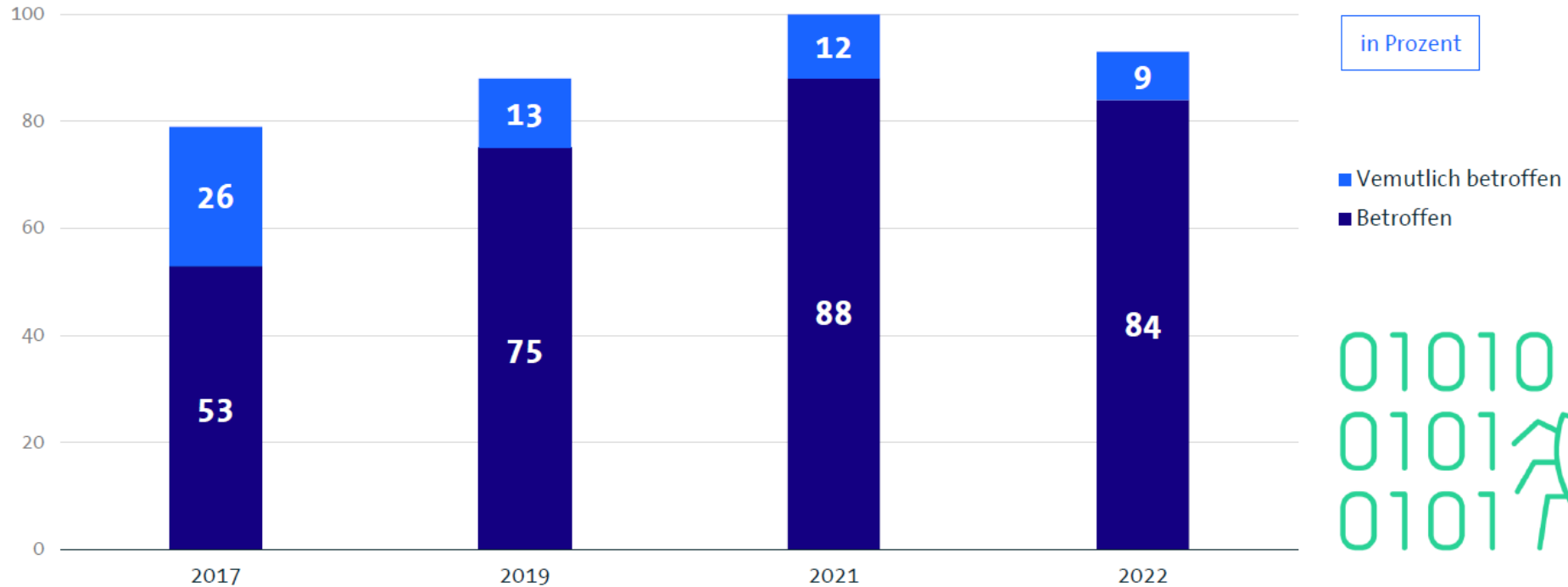
Awareness-Maßnahmen



Deutsche Wirtschaft in der Breite von Angriffen betroffen



War Ihr Unternehmen innerhalb der letzten 12 Monate (2017 und 2019: innerhalb der letzten zwei Jahre) von Diebstahl, Industriespionage oder Sabotage betroffen?



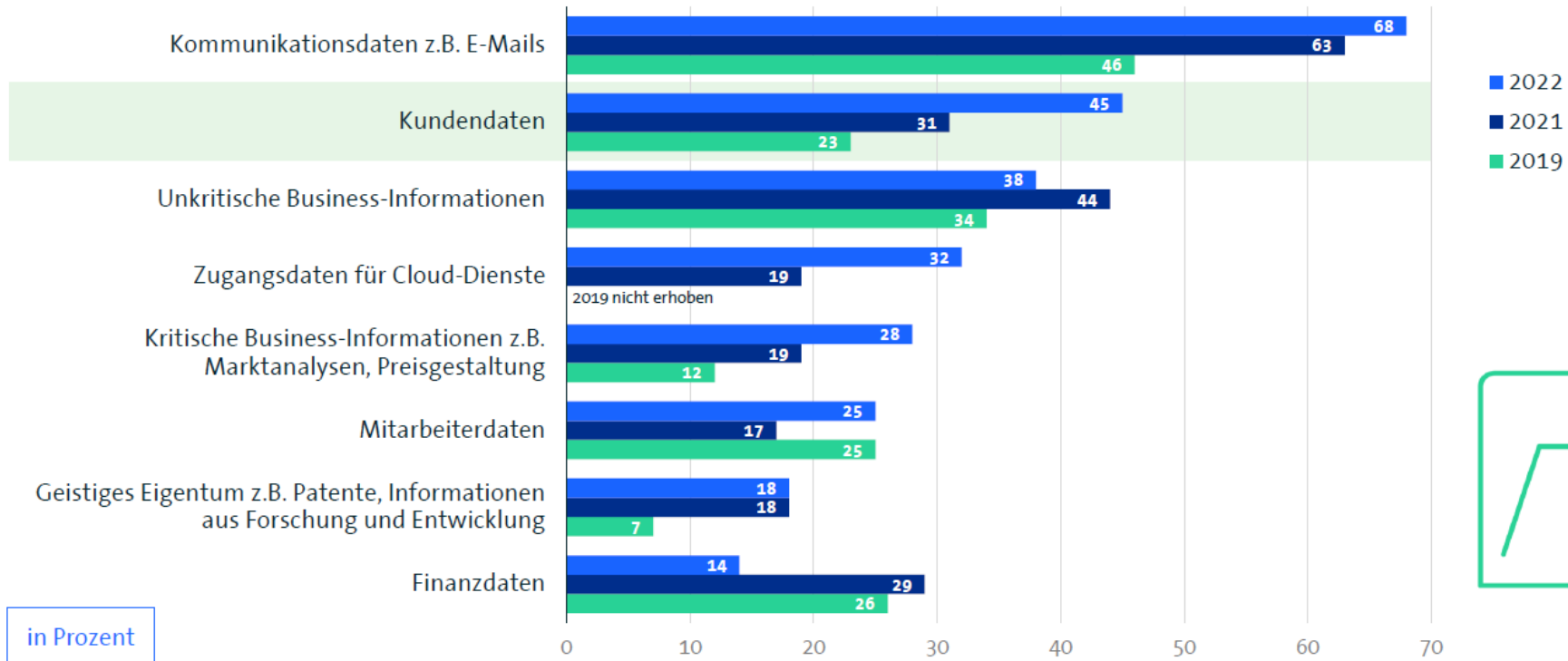
Basis: Alle befragten Unternehmen (n=1.066) | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom



Datendiebstahl: Immer öfter sind Dritte betroffen

Welche der folgenden Arten von digitalen Daten wurden in Ihrem Unternehmen gestohlen?



Basis: Alle befragten Unternehmen, die in den letzten 12 Monaten (2019: 2 Jahren) von Diebstahl von sensiblen digitalen Daten betroffen waren (2022: n=383; 2021: n=330; 2019: n=229) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

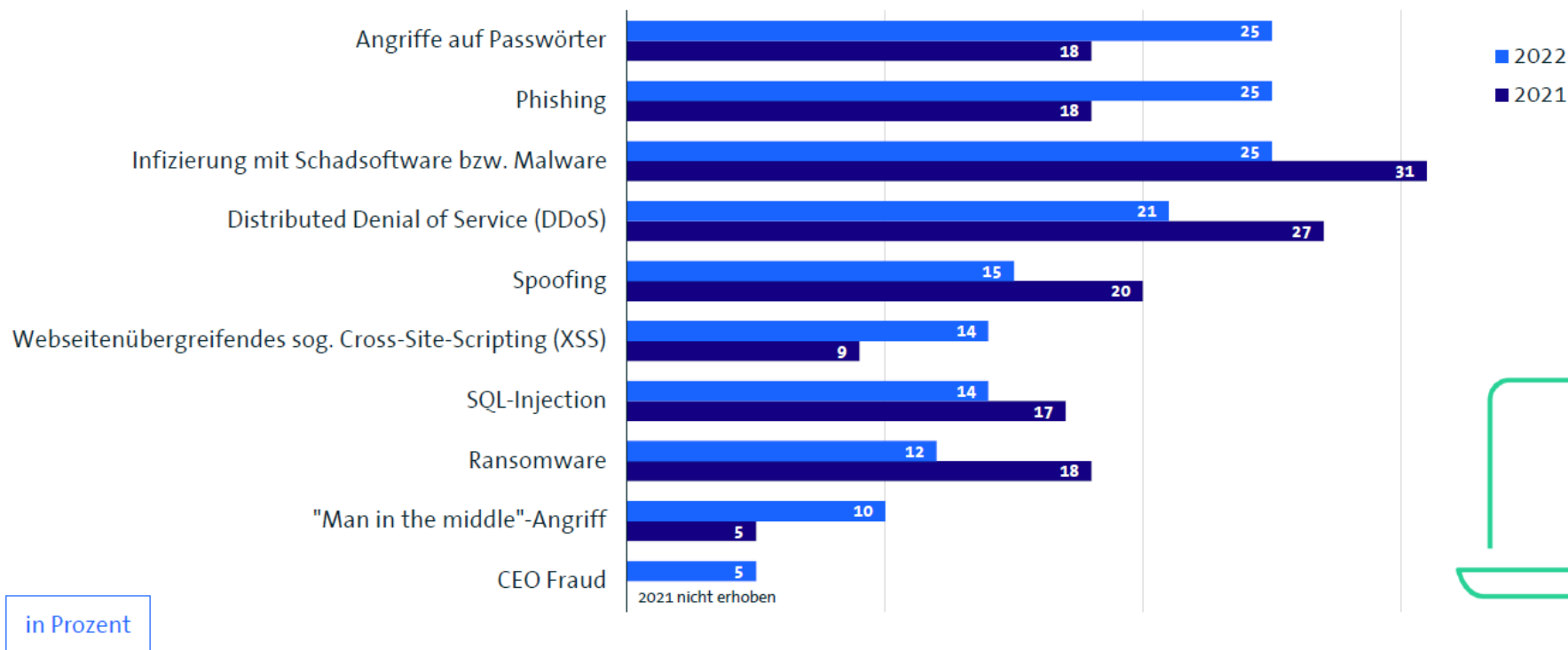
bitkom



Häufigere Schäden durch Phishing & Passwortdiebstahl



Welche der folgenden Arten von Cyberangriffen haben innerhalb der letzten 12 Monate in Ihrem Unternehmen einen Schaden verursacht?



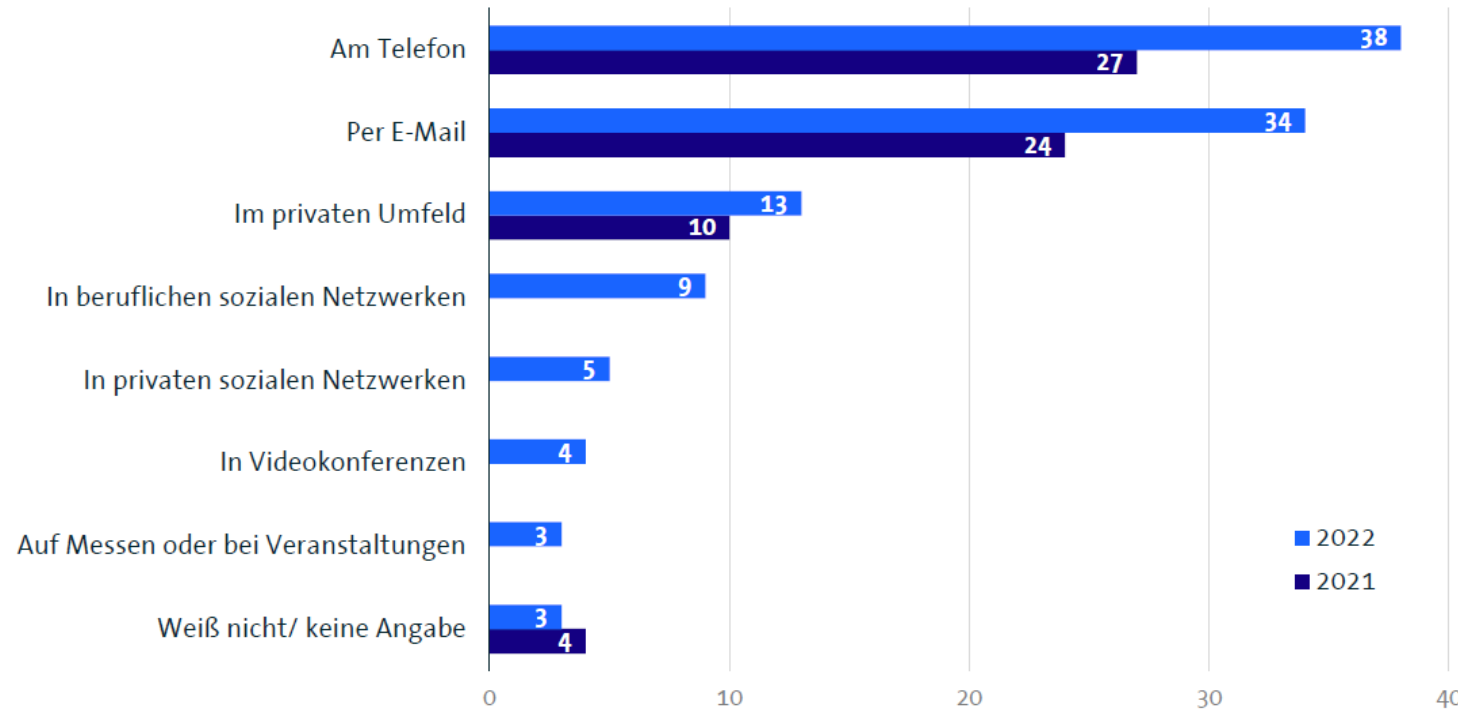
Basis: Alle befragten Unternehmen (n=1.066) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom



Social Engineering: Jedes zweite Unternehmen im Visier

Von welchen der folgenden Kontexte gab es innerhalb der letzten 12 Monate Versuche, Ihre Mitarbeiter mittels Social Engineering zu beeinflussen?



48%
Es gab **Versuche** von Social Engineering
(2021: 41%)
in Prozent

Basis: Alle befragten Unternehmen (n=1.066) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2022

bitkom





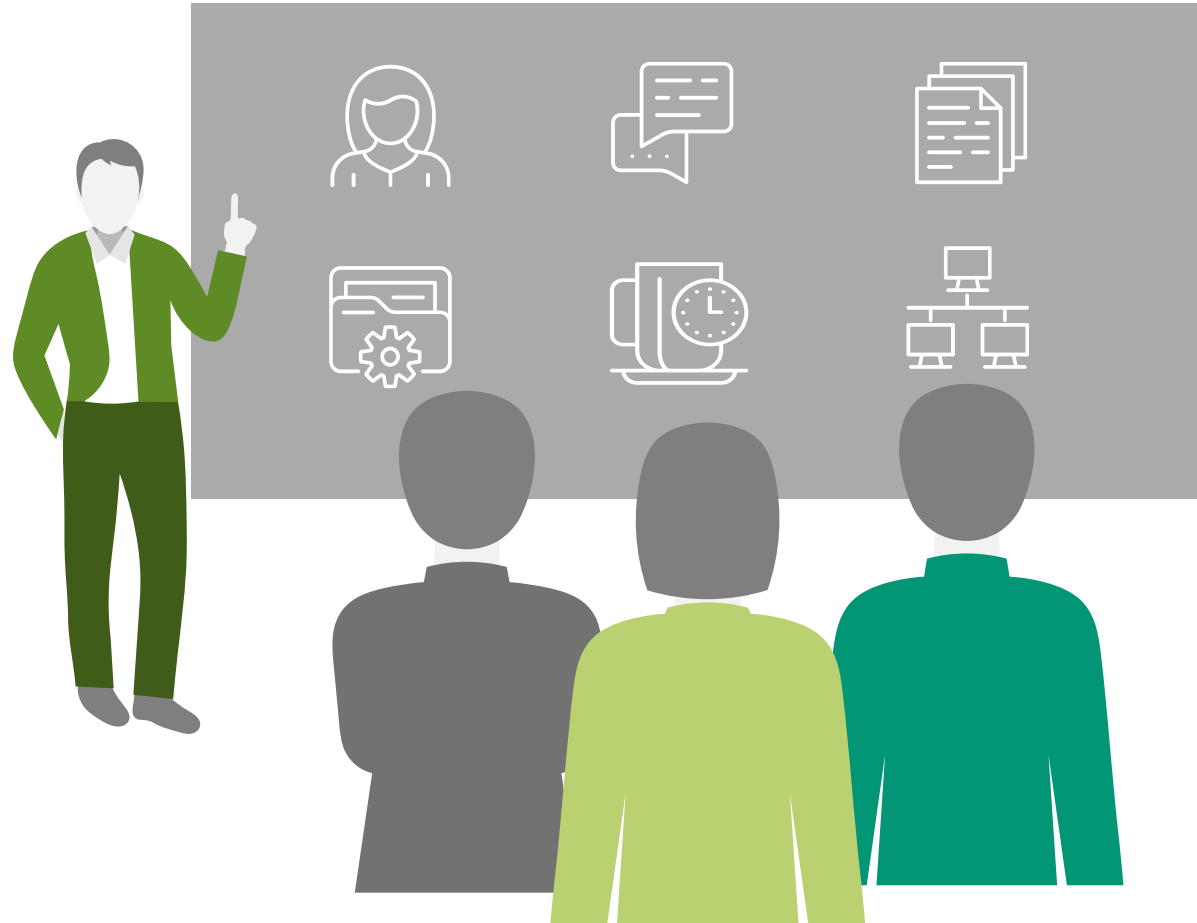
**Wenn du den Feind und dich selbst kennst,
brauchst du den Ausgang von hundert
Schlachten nicht zu fürchten.**

Sunzi - Die Kunst des Krieges



Verpflichtungen

- DS-GVO Art 39
- § 22 BDSG Absatz 2 Ziffer 3
- NIS-2-Verordnung
Erwägungsgrund 89
- IT-Grundschutz BSI - ORP.3

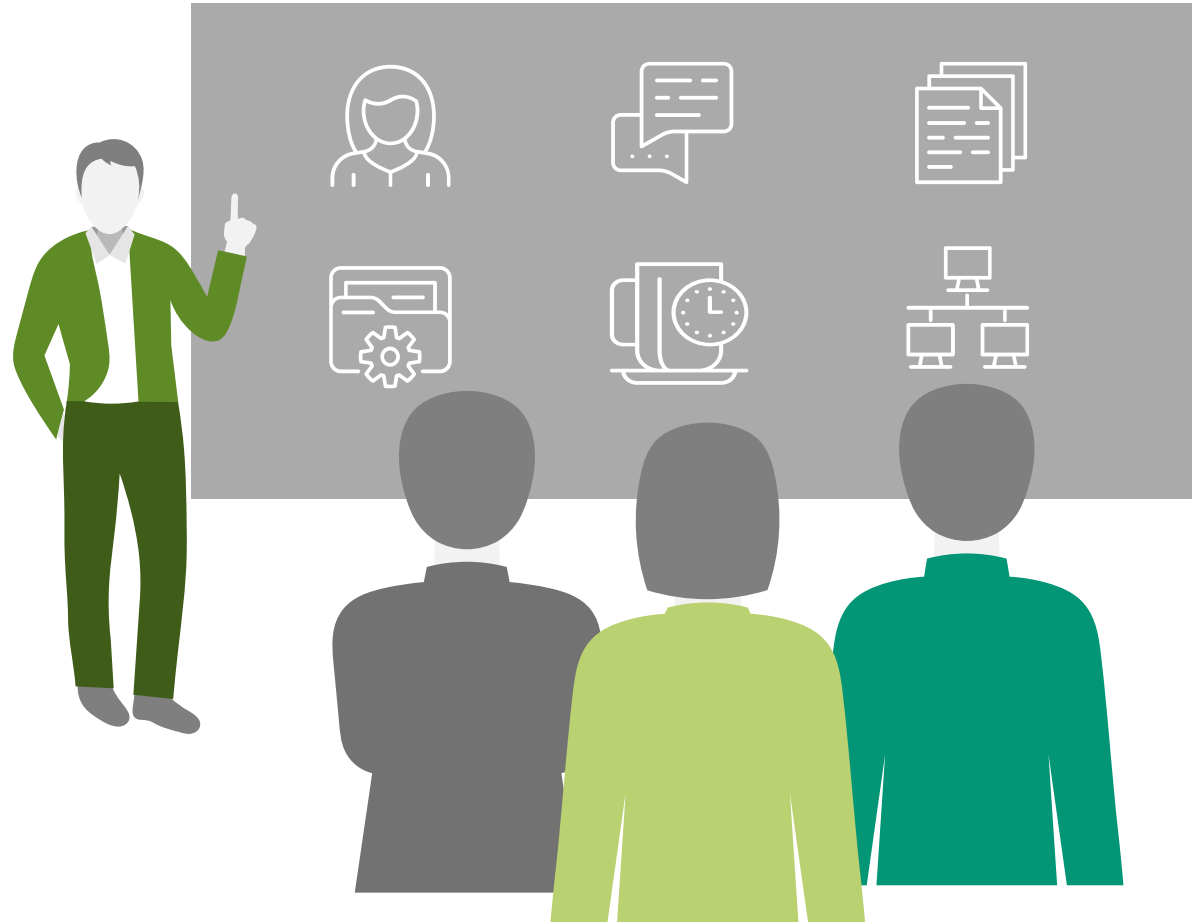


Awareness im Top-Down-Ansatz



Maßnahmen

- Präsenzs Schulungen
- Onlinetrainings
- Cloud-Schulungen über Schulungstools
- Trainingskampagnen, z. B. Phishing
- Gamification Ansatz



Herausforderung.

Thema „unsexy“ und trocken

Sensibilisierung für relevante Sachverhalte

Begeisterung der Workshop-Teilnehmer



Lösung.



Mehrwert für Teilnehmer durch mehr Spaß

Awareness als Erlebnis

Gamification





LEGO® SERIOUS
PLAY®

Grundprinzip.



Vereinfachung der
Komplexität



Bauen veranschaulicht
Gedanken, Konzepte und
Gefühle



Denken mit den Händen
(Hand-Hirn-Prinzip)





Metaphorisches Bauen.

Fokussierung auf Ideen, nicht auf Meinungen

Erzeugung von Bildern im Kopf der Zuhörer

Thema wird schneller (be-)greifbar

Strukturierung und Priorisierung eigener Gedanken





Storytelling.

Modell beschreiben

Erklärung mit den Händen

Zuhören mit den Augen



Prozess.

Skillbuilding

Individuelles Modell

Gruppenmodell

Ggf. Erweiterung um externe Faktoren (Systemmodell)

Bauen – Teilen – Reflektieren



AWARENESS ARENA



Grundprinzip.



Ganzheitliche
Awareness durch
Interaktion



Lernen auf
Beziehungsebene



Security durch
Kommunikation



Storytelling.



Fokussierung auf Situationen

Erzeugen von Bildern im Kopf der Teilnehmer

Thema wird schnell erlebbar

Kommunikativer Austausch



Arena.



Zirkeltraining

4 – 8 Awareness Stationen

Moderation



Prozess.



Briefing

Minigame

Debriefing

Stationswechsel





Die MVK Akademie

Menschen. Themen. Methoden.

Bei der MVK Akademie brennen wir für unsere Themen. So sehr, dass wir Euch auch dafür begeistern möchten. Wir sind immer auf dem neusten Stand und lieben es, unser Wissen mit Euch zu teilen. Unsere Themen haben Tiefgang und in unseren ungezwungenen Trainings könnt Ihr darin eintauchen.



Impulsvorträge



Online-Kurse



Inhouse-Training



Danke.

Wir freuen uns auf Ihre Rückfragen!



MVK GmbH

Unternehmensberatungsgesellschaft

Königsallee 34a • 40212 Düsseldorf

Fon 0211-520995-0 • kontakt@mvk-unternehmensberatung.de