



known_sense pr_information 10/2005 S. 1/3

Design-Schüler entwerfen IT-Security-Spiele Nominierung für „IT-Sicherheitspreis NRW 2005“

Mit dem von der Kölner Kommunikationsagentur known_sense betreuten Projekt „IT-Security-Games und -Giveaways“ wurde die Fachoberschule für Gestaltung Köln im Berufskolleg Humboldtstr. 41 in der Kategorie „Bildung“ für den „IT-Sicherheitspreis NRW 2005“ nominiert, der im Rahmen des „4. IT-Sicherheitstag NRW“ am 23. November 2005 in Aachen vergeben wird. Die 25 (20) angehenden Design-Studenten, die an der Schule ausschließlich ein Schuljahr, die FOS 12 (12. Klasse) belegen, waren mit Beginn des neuen Schuljahres Mitte August erstmals zusammengekommen und hatten vom ersten Schultag an für zwei Wochen die Aufgabe, im Rahmen einer Lernsituation Promotion-Tools zu konzipieren, die das Thema IT-Sicherheit kommunizieren.

Der Auftrag im Wortlaut: „Sie arbeiten als Designer für die Agentur known_sense und sollen für einen Kunden aus dem Bereich IT-Security ein Objekt entwerfen, das im Rahmen von Promotion und Sensibilisierung eingesetzt werden kann. Der Kunde wünscht sich ein Giveaway, das das Thema auf spielerische Weise transportiert.“ Dietmar Pokoyski, Inhaber von known_sense, sagt: „Die Idee für das Projekt entstand bereits 2004 aufgrund des Erfolgs mit unserem Giveaway „Computer-Luder - das Virusquartett“, das wir für einen Messeauftritt eines unserer IT-Kunden produzierten.“

Handlungsorientiertes Unterrichtsmodell

Nachdem man dort und in der Kölner Schule bereits 2004 gute Erfahrung mit einem gemeinsamen Design-Projekt gemacht hatte - damals kooperierten Agentur und Schule im Rahmen eines Logo-Relaunchs für einen Agenturkunden -, beschloss man eine Fortsetzung. Die Fachlehrer der Bereiche Gestaltungstechnik, Deutsch und Englisch, Rainer Aring, Stefanie Althoff und Cerstin Henning, entwickelten auf der Basis der Ausgangsidee gemeinsam eine Lernsituation, die den derzeitigen Forderungen an ein handlungsorientiertes Unterrichtsmodell zur Entwicklung beruflicher Handlungskompetenz entspricht. Sprich: Die Schüler erfahren sich durch die Kooperation mit außerschulischen Partnern in einem realen beruflichen Handlungszusammenhang. Darüber hinaus werden sie durch das Handeln an einer konkreten Wettbewerbssituation zusätzlich motiviert. Die Englischlehrerin Cerstin Henning: „Damit leistet diese Lernsituation einen wesentlichen Beitrag zur Öffnung von rein inner-schulischen Aufgaben hin zu gesellschaftlichen.“ „Außerdem, so Rainer Aring, „führte das gemeinsame Projekt im Klassenverband adhoc zu intensiver Kom-

pr_information

known_sense

Dietmar Pokoyski
Kaiser-Wilhelm Ring 30/32
D-50672 Köln

Fon + 49 (0)221 - 912 7778
Fax + 49 (0)221 - 240 39 10

Mail/Net

www.known-sense.de
sense@known-sense.de

Atelier/Studio

Lützwowstr. 23
D-50674 Köln

Fon + 49 (0)221 - 47 47 402

Bank

Dresdner Bank
BLZ 370 800 40
Kto. 030 3826 900

St.-Nr. 214/5084/0106



known_sense pr_information 10/2005 S. 2/3

munikation und einer sozial entspannten Situation, wie wir sie hier bisher noch nicht erlebt haben."

Edutainment durch lehrreiche Legespiele und Viruspuppen als Reminder

Das Ergebnis ist - nicht zuletzt belohnt durch die Preis-Nominierung - durchaus beeindruckend. Nach zwei Wochen Arbeit in den fünf Projektgruppen konnten die Schüler Dummies von 1 Karten- und 2 Legespielen sowie Objekte, die eine Reminderfunktion ausüben, präsentierten. Darunter sogenannte Voodoo Puppies, ‚Kuscheltiere‘, die diverse bekannte Viren, Würmer und Trojanische Pferde darstellen. Beeindruckt vom breiten Spektrum und den detailreichen Ausarbeitungen zeigte sich auch Kommunikationsprofi Dietmar Pokoyski. „Wir setzen Spiele und andere Giveaways als Tool ein, das sich jeweils im Feld von PR, Promotion und Awareness, also Sensibilisierung für das Thema IT-Security, in den jeweiligen Gesamtauftritt eines Unternehmens einfügen soll. Aus diesem Grund ist es uns natürlich wichtig, dass Konzept und Design zu unseren Kunden und potenziellen Abnehmern passen. Die Grobkonzepte der Schüler demonstrieren verblüffende Ideen. Um Sie produktreif zu gestalten, müssen wir Profis jedoch noch Hand anlegen.“

Eine solche ‚Veredlung‘ mit einer anschließende Option der Vermarktung war bereits via Projektkonzept vorgesehen und ist bei einem der Spiele bereits erfolgt. Aus dem Konzept „Virus wechsele Dich“ wurde so „Duel Worms“, ein strategisches und lehrreiches Legespiel auf der Basis von Memokarten, für das known_sense das Design modifizierte und direkt eine passende und Promotion-freundliche Würfel-Verpackung entwarf. Weitere Überarbeitungen folgen. Spätestens nach der Preisverleihung werden die modifizierten Spiele und Objekte Unternehmen aus dem Bereich der IT-Security angeboten.

(KASTEN:) IT-Sicherheitspreis NRW 2005

Informationssicherheit und Datenschutz sind sensible Bereiche der Informationstechnik. Mit dem „IT-Sicherheitspreis NRW 2005“ werden auch in diesem Jahr praktikable und beispielhafte Anwendungen in diesen Bereichen identifiziert und die Erfahrungen und Umsetzungsmöglichkeiten anderen Unternehmen zur Verfügung gestellt. In jeder der beiden Kategorien „Mittelstand“ und „Bildung“ sind drei Beiträge nominiert, von denen jeweils einer den IT-Sicherheitspreis erhält. Die nominierten IT- und Datenschutzlösungen werden über eine umfangreiche Broschüre und weitere Kommunikationsmaßnahmen einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt. In diesem Jahr werden erstmalig auch vorbildliche Anwendungen in der Unterrichtspraxis an allgemein bildenden und berufsbildenden Schulen ausgezeichnet. Hier geht es nicht nur um Vorreiter, sondern um die Erkennbarkeit einer substanziellen Entwicklung.

(KASTEN:) Fachoberschule für Gestaltung Köln

Die Fachoberschule für Gestaltung Köln im Berufskolleg Humboldtstr. 41, Köln, ist eine berufsbildende Schule mit gewerblich-technischem Schwerpunkt und



known_sense pr_information 10/2005 S. 2/3

führt u.a. im Rahmen einer einjährigen Ausbildung angehende Gestalter zur Fachhochschulreife, an die sich in der Regel ein Designstudium anschließt.

(KASTEN:) known_sense: Erfolg durch konsequentes Networking

known_sense aus Köln arbeitet seit 2002 für Unternehmen und Institutionen aus den Bereichen IT, Edutainment/Bildung, Forschung und Kultur u.a. für die Citibank, das Institut der deutschen Wirtschaft Köln, den Caritasverband Köln oder die Altenburger Spielkartenfabrik und bricht durch ungewöhnliche Projekte und Kommunikationsmaßnahmen mit den eingefahrenen Strukturen ihrer Branche. Die Networking-Agentur, in der kleinere Kommunikationsunternehmen und Freelancer innerhalb äußerst flacher Hierarchien eng zusammenarbeiten, bietet ihren Kunden einen großen Wissenspool, der sich durch höchste Flexibilität und Effizienz auszeichnet. Entsprechend hoch ist die Motivation, gerade im Bereich der Kreation mit jungen, unverbrauchten Gestaltern schon während ihrer Ausbildung zu kooperieren. Eines der Kreationsschwerpunkte liegt auf der strategischen Entwicklung von Kommunikationstools wie Spiele oder Giveaways. Das von known_sense herausgegebene Kartenspiel „Computer-Luder – Das Virusquartett“ avancierte 2004 innerhalb der IT-Branche zum Kultobjekt. „Computer-Luder“ ist ein echtes Quartett mit 32 Trumpfkarten, bei dem statt – wie üblich – Autos nun Viren, Würmer und Trojaner mit all ihren Leistungsdaten und potenziellen Gefahren vorgestellt werden. Allein die Online-Variante (www.virusquartett.de) wurde eine Mio. mal gespielt.

Köln, 4. Oktober 2005 (ca. 6.600 Zeichen)

Abbildungen zum Download:

Spiel und Packaging Duel Worms nach Produktreife durch known_sense:

<http://www.known-sense.de/duelworms.pdf>

Präsentation Giveaways durch Schüler der FOS 12 (links: Dietmar Pokoyski/known_sense): <http://www.known-sense.de/praesentation.jpg>

Weitere Informationen/weiteres Bildmaterial:

<http://www.secure-it.nrw.de/> (Sicherheitspreis NRW)

<http://www.berufskolleg-humboldtstr.de> (Schule)

<http://www.known-sense.de> (Agentur)

<http://www.virusquartett.de> (mit Online-Spiel der Agentur known_sense)

oder bei:

Dietmar Pokoyski / known_sense

_identity _kreation _kommunikation _knowledge

Kaiser-Wilhelm-Ring 30/32 D-50672 Köln

Fon +49 (0) 221 - 912 777 78 Fax +49 (0) 221 - 240 3910

pokoyski@known-sense.de www.known-sense.de

pr_information