

Bilgi güvenliğini oyunla öğrettiler ödül kazandılar

Şirketlerin en önemli varlığı olan bilgiyi, artık Ajan 4141 koruyacak. HRİKa'nın bilgi güvenliğini öğretmek için yarattığı ödüllü oyun, ofisteki güvenlik açıklarını bulma üzerine kurulu

Bilgi güvenliği oyunu Ajan 4141, 2008'de Bora ve Murat Aytun kardeşler tarafından kurulan HRİKa Çözümler'in ilk ürünü. Katılımcılar oyun içinde Ajan 4141 karakterini canlandırarak bilgi güvenliği konusunda tam yargılama yetkisi olan müfettiş rolünü üstleniyor. Ajan 4141, şirketlere denetim hizmeti sunan Bilgi Güvenliği Otoritesi (BGO) kurumunun en gözde müfettişi. Kurumsal bilgi güvenliği e-öğrenim simülasyonu olan "Bilgi Güvenliği Otoritesi (BGO)- Ajan 4141, Aralık 2009'da sonuçlanan Yeni Medya Ödülleri yarışmasında İnteraktif Online Oyunlar kategorisinde "Yenilikçi", İnteraktif Flash Prodüksiyon kategorisinde de "Lider" ödüllerini kazandı.

YURTDIŞINDA İLGI ARTIYOR

Aslında bu ödüller BGO - Ajan 4141 / Agent Surefire - Infosec'in tek uluslararası başarısı değil. HRİKa Çözümler'in ABD'deki kardeş firması MAVI Interactive Ajan 4141'i dünya pazarına Agent Surefire olarak sunduktan hemen sonra Kasım 2009'da Florida'da gerçekleşen Ciddi Oyunlar Sergi ve Yarışması Serious Games Showcase & Challenge'da "En iyi kurumsal oyun" kategorisinde 6 finalistten birisi oldu.

'CİDDİ OYUN' NEDİR?

Önemli ve gerekli konulara yönelik eğitimleri eğlenceli ve ilgi çekici bir yapıda katılımcılara sunan Ciddi Oyun, ilgi çekici bir misyon, merak uyandırıcı engeller, etkileyici görsel ve işitsel öğelerin yanı sıra seçim yapma ve karar verme fırsatı sunuyor.



Bilgisayar şifrelerinin not kâğıtlarına yazılması, iş dünyasında en sık rastlanan ve en önemli güvenlik açıklarından biri. Ajan 4141, bu gibi güvenlik açıklarını fark etmeyi öğretiyor.

Katılımcı, çaba sarf etmeden, sık tekrarlar konuyu benimsemeye başlıyor ve öğrendiklerini kendi iş ortamında doğallıkla uygulayabilecek davranış değişikliği için gerekli altyapıyı kazanıyor. Murat Aytun, oyun bazı öğrenmenin, standart e-öğrenme programlarından çok daha etkin, sınıf içi eğitimlere göre de maliyetinin çarpıcı düzeyde düşük oluşu ile önmüzdeki yılların en popüler eğitim modellerinden biri olacağını savunuyor ve ekliyor: "Ülkemizde Ciddi Oyun'ların etkinliği ve geçerliliğinin yakın gelecekte artacağını ve bu alanda birçok yeni ürünün pazara sunulacağını tahmin ediyoruz. HRİKa Çözümler olarak oyun yapmayı çok ciddiye alıyoruz ve bu alanda öncü olmaya devam etmeyi hedefliyoruz."

Ciddi oyunlar beynin öğrenme yapısına uygun olduğu için, eğitimin konularını özümsemek, hatırlamayı kolaylaştırıyor. Dolayısıyla işte daha başarılı olmaya yardımcı oluyor.

SINAV STRESİ YOK

Ayrıca değerlendirme sistemi oyunun içine entegre edildiği için sınav stresi yaşamıyor. İlgi çekici olması sayesinde de eğitim kalıcı oluyor. Bilgi Güvenliği eğitimi çoğunlukla ders-sınav yapısında olduğu için çalışanlar bunu bir "zorunluluk" olarak algılayıp günlük faaliyetlerine entegre edemeyebiliyor. Ajan 4141'in senaryosu, altyapısı ve iş modelimiz bu özelliklere göre geliştirildi."

Çalışan ilgisi büyük

Oyuna ilgi gösterenlerin büyük bir kısmını çalışanlar oluşturuyor.



**AJAN
4141**
**NASIL
oynanıyor?**

Ajan, köstebeği arıyor

Katılımcı oyun içinde Ajan 4141 karakterini canlandırarak bilgi güvenliği konusunda tam yargılama yetkisi olan müfettiş rolünü üstleniyor. Ajan 4141, şirketlere denetim hizmeti sunan Bilgi Güvenliği Otoritesi kurumunun en gözde müfettişi. Teftişe gittiği şirkette araştırma yaparak güvenlik tehdidi yaratan vakaları tespit ediyor. Şirketten bilgi sızdıran köstebeğin varlığını kanıtlamaya çalışıyor.

Bilgi açığı çekmeceye çöp kutusunda olabilir

Katılımcı 3 boyutlu sanal ofisi Ajan 4141'in gözünden görüyor ve çalışma masalarını, bilgisayarları, rafları, dolapları, çekmeceleri, yazıcıları, kasacası ofisin her köşesini dikkatle inceliyor. Yeterince güvence altına alınmamış değerli bilgilere ulaşabilmek için kilitleri açmaya, şifreleri keşfetmeye çalışıyor, saklanmış veya dikkatsizce çöpe atılmış evrakları buluyor ve inceliyor, özetle bir ajan gibi çalışıyor.

Yanlışta ders almak var

Bilgi güvenliği vakalarını bulunca, vaka kategorilerinden hangisine uyduğuna karar veriyor. Seçtiği kategorinin doğru ya da yanlış olmasına göre vaka ile ilgili bir geri bildirim veriliyor ve puanlandırılıyor. 100'e yakın vakanın bulunduğu ortamda yanlışlardan ders almak için birçok fırsat var ve her kategoriden en az birer vaka bulunca oyuncu eğitimini tamamlamış oluyor.