

SEXY SECURITY-WORKSHOP KÖLN, 8. März 2019

Magnus Siemens Dietmar Pokoyski

known\_sense







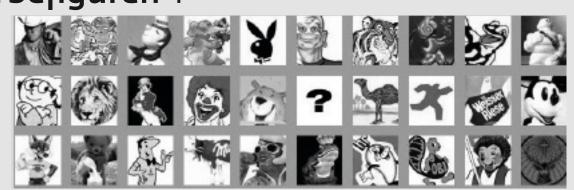
# Agenda

- Kurze Vorstellung inkl. Erwartungen
- Imaginierungs-Übung Wir setzen jeder für sich aus Figurenfragmenten (12 Bastelbögen) eine Figur (oder Figurenfamilie bzw. mehrere Figuren, gerne inkl. Accessoires) zusammen, die als starkes Bild für Informationssicherheit steht, sie so repräsentiert, wie ich diese im Moment erlebe im Unternehmen wie auch privat (d.h. beide Szenarien integriert oder 1 dominant).
- Auswertung der Übung Mit Clusterung und Einstieg ins Thema
- Impulsvortrag mit Diskussion Diese Folien durch D. Pokoyski! M. Siemens
- (Minipause, 5 Min.)
- **Gruppenarbeit mit Abfrage** Per Karten: Wir stellen uns eine ideale Kampagne der kooperierenden Kultusministerien in Deutschland vor, um zu Themen wie Informationssicherheit bzw. Datenschutz bei Jugendlichen in Schulen (Mittel- und Oberstufe) zu sensibilisieren wie könnte eine Leitfigur (auch ggf. Name von Figur und Kampagne, Claim etc.) einer derartigen Initiative aussehen?
- Dokumentation am Flipchart Mit Auswahl von tragenden Winner-Konzepten und Live-Illustration durch Magnus Siemens



# **Bedeutung Leitfigur**

- als Leitbild angesehene Person
- Synonyme: Hauptfigur, Idol, Ikone, Legende, Leitbild, Mythos, Vorbild, Maßstab
- auch: Avatar: künstliche Person oder grafischer Stellvertreter (aus d. Hinduismus/Sanskrit: "Avatara" = Abstieg, d.h. das Herabsteigen einer Gottheit in irdische Sphären) – auch Gravatar: global verfügbar
- Aus dem Marketing Werbefiguren\*:
  - Marken-Icons
  - Produkt-Akteure
  - Branded Entertainers







# Einsatz-Szenarien Leitfigur

- Logo, Key Visual etc.
- Giveaways: Absenderfunktion oder als Figur
- **Absender/Moderator:** E-Learnings, Quickguides, Poster, Aufsteller, Magazine, Newsletter, Blogs, Wettbewerbe, (virale) Aktionen etc.
- Videos/Animatics



# Funktionen 1 (Werbung generell)

- Symptome: Rückschlüsse auf soziokulturelle Zeitkontexte
- Symbole: Verdichtung persuasiver Bedeutungen (Überreden)
- fiktive Wesen: produktbezogene Handlungsrollen in Werbe-Szenarien
  - Merkmale orientieren sich an Wertvorstellungen der Zielgruppe (Leitbilder, Begehrensobjekte, imaginäre Freunde, Stellvertreter oder negative Gegenbilder)
  - Beeinflussung von Stereotypen
- Artefakte: Ästhetik der Prägnanz
  - Auflösung der Grenze zwischen Figur und Inhalt/Intention
  - Botschaften werden verlebendigt



# Funktionen 2 (Security Awareness)

- **Security Branding:** Repräsentanz, Absender, Konsistenz, Aufmerksamkeitssteigerung etc.
- Symbolisierung von Botschaften: assoziative Verdichtung etc.
- Interaktivität & persuasive Kommunikation: Emotionalisierung/Verlebendigung, Beeinflussung, Beziehung bzw. Distanz-Verkürzung zum Empfänger (Sprachrohr, Vereinfachung, Direktheit/Unmittelbarkeit), Handlungsrollen in inhaltsbezogenen Szenarien
- Protagonisten fürs Story Telling





# Awareness Key Visuals 2002 – heute

- OHNE Leitfigur
  - Wort-Marke
  - Wort-Bild-Marke
- MIT Leitfigur
  - Menschen
  - Tiere (alternativ Fantasie- oder Mischwesen)
  - Objekte (alternativ Fantasie- oder Mischwesen)
- In der **Werbung** unterschieden: Symptome, Symbole, fiktive Wesen und Artefakte





# Awareness Key Visuals 2002 – heute: OHNE Leitfigur/Wort-Marke



# VITAMINSECURITY

secure it

Sicherheit verstehen und leben





Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik







# Awareness Key Visuals 2002 - heute: OHNE Leitf./(Wort-)Bild-Marke





















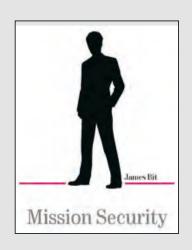




# Awareness Key Visuals 2002 – heute: Leitfigur = Menschen























# Awareness Key Visuals 2002 - heute: Leitf. = Tiere/Fanatasiewesen



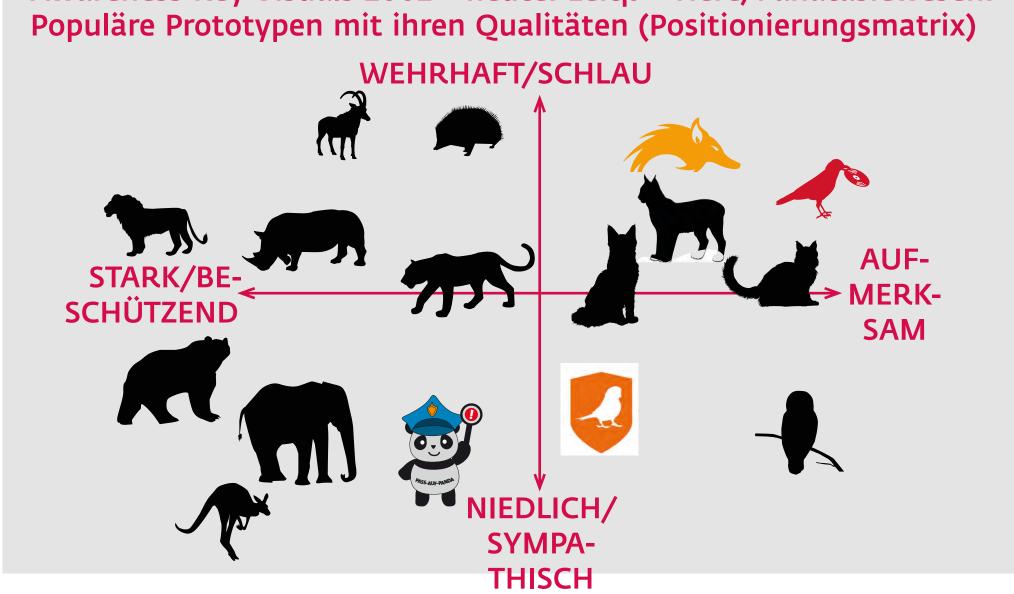








Awareness Key Visuals 2002 - heute: Leitf. = Tiere/Fanatasiewesen:





awareness you can touch.

### Erzähl' mir keinen vom Pferd – Leitfigur-Entwicklung für Security Awareness-Kampagnen

# Awareness Key Visuals 2002 – heute: Leitfigur = Objekte



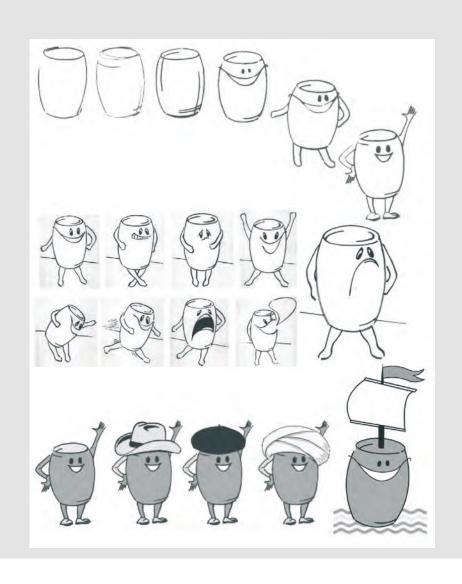




awareness you can touch.

### Erzähl' mir keinen vom Pferd – Leitfigur-Entwicklung für Security Awareness-Kampagnen

# **Evolution: Bsp. Cybarry (CYTEC Industries)**

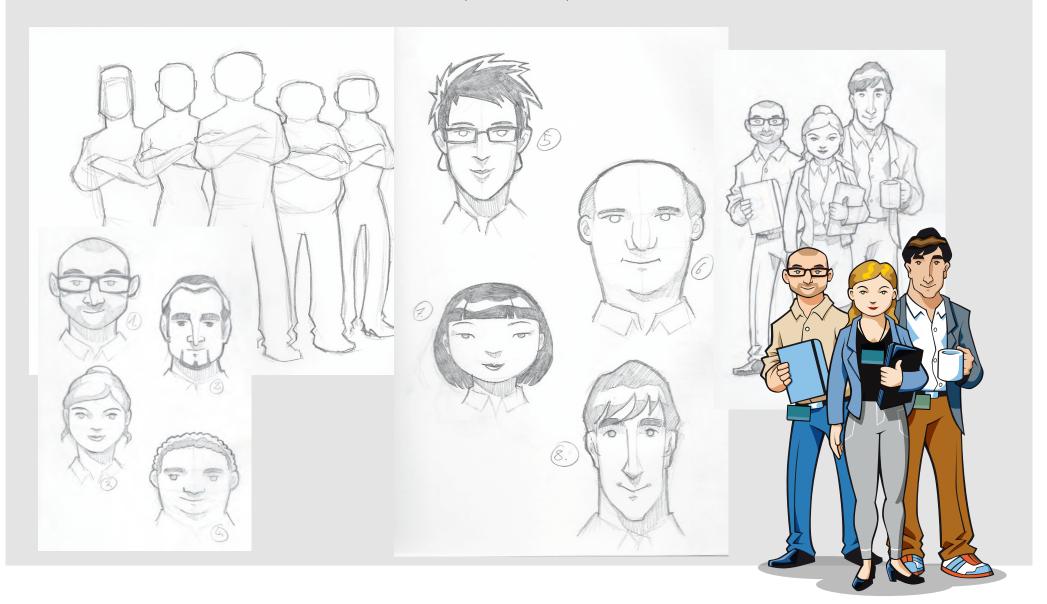








# **Evolution: PhantomBuster 1 (Aduno)**





# **Evolution: PhantomBuster 2 (Aduno)**







## Kommunikations-Elemente bzw. Merkmale

- Figur: Mensch, Tier, Objekt (Symptome, Symbole, fiktive Wesen oder Artefakte)
- Farbe: sw/farbig, Corporate Colours/abweichend
- Illustrationsstil: digital/analog/Mix, Outline, 3D/2D, Iconartig/Piktogramm oder stärker ausdifferenziert
- Wording: Figurenname, Kampagnename, Slogan/Claim
- **Auftritt:** Kleidung, Ausstattung, Mimik, Gestik, sprechend, Blickrichtung, in Bewegung/still
- Instanzen: wenige/zahlreich, still/animiert
- **Bindung/Kultur:** fiktional/nicht-fiktional, Bezug zum Unternehmen/Branche/Geschichten



# Umsetzung: Machen oder Delegieren?

- Inhouse: selber machen oder via Kommunikationsabt.?
- Stock-Einkauf: Original oder als Remix
- Individuell über externe Dienstleister: Agentur oder freier Illustrator
- WICHTIG in der Kooperation mit Illustrator:
- Kernbotschaften formulieren und Geschichten zuweisen
- Briefing mit Anforderungen erstellen
- Vorbilder benennen ("... im Stile von ...")
- Sukzessive Annäherung mithilfe des Illustrators



