

Forschungsthemen mitgestalten – Gamification, e-Learning, Wissensmanagement security awareness und security literacy

Prof. Dr. rer. nat. Claus Brell

<http://claus-brell.de/masterforschungsprojekt.php>

claus.brell@hs-niederrhein.de



29.09.2016

Es werden derzeit verschiedene Forschungsbereiche und Aktivitäten verfolgt, für die eine wissenschaftliche Begleitung im Rahmen eines Masterforschungsprojektes möglich und sinnvoll ist.

Auf die konkrete Ausprägung des Forschungsprojektes können Masterstudierende Einfluss nehmen.

Forschungsprojekte mit primären Bezug zur Informationssicherheit:

-> Ansiedlung im **Kompetenzzentrum für Informationssicherheit**

Forschungsprojekte mit primären Bezug zu Logistik, Touristik, Prozessmanagement:

-> Ansiedlung im **Forschungsinstitut GEMIT**

Forschungsprojekte mit Schwerpunkt e-learning, gamification, video-based-learning:

-> Ansiedlung im **Hochschulzentrum für Lernen und Lehren (HLL)**

Folgende Forschungsfragen sind meist mehreren Aktivitäten zugeordnet und sollen im Rahmen von Masterforschungsprojekten untersucht werden:

1. Wie kann die Wahrnehmung und **Wertschätzung von Sicherheitsthemen** in Unternehmen durch die Mitarbeitenden verbessert werden?
2. Welche Methoden zur Erhöhung der **security awareness** sind **wirksam**?
3. Wie können Maßnahmen zur Erhöhung der Informationssicherheit in einen **kontinuierlichen Verbesserungsprozess** eingebettet werden?
4. Wie kann **e-learning** helfen, Wissensverlust durch Fluktuation in Unternehmen zu mildern (Wissensmanagement)?
5. Welchen Beitrag kann **gamification** leisten, um die "Nutzungsrate" von Bildungsangeboten (Weiterbildung, Hochschullehre) zu erhöhen.
6. Wie kann gamification eingesetzt werden, ohne die "Intention" z. B. in der betrieblichen Weiterbildung zu stören?
7. Wie wirken **Lehrvideos** in Verbindung mit gamification?

1. Raspberry Pi Workshop für Lehrer mit ihren Schülern (Zusammenarbeit mit der WFG MG, ITZ Rhein/Maas, NEW).
2. Logistics – Verbesserung der Verkehrssituation in den Neuss-Düsseldorfer Häfen.
3. Einsatz von e-learning, Lernvideos und gamification in der Hochschullehre
- Lernwirksamkeit
4. Frequenzerhöhung im stationären Handel mit gamification und location based services.
5. Erhöhung der security awareness und security literacy in KMU.
6. Erhöhung des Erlebnischarakter touristischer Events.

Apell:

Nutzen Sie das günstige Zeitfenster, um jetzt im Rahmen Ihres Masterforschungsprojektes an relevanten Fragestellung mitzuarbeiten.

Nachfragen, Vorgespräche:

claus.brell@hs-niederrhein.de