Auflösungen bei simulierten Fallen

Konzept für Vorsicht Falle

Valentine Auer

Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation

Phishing-Simulationen auflösen

Wann?

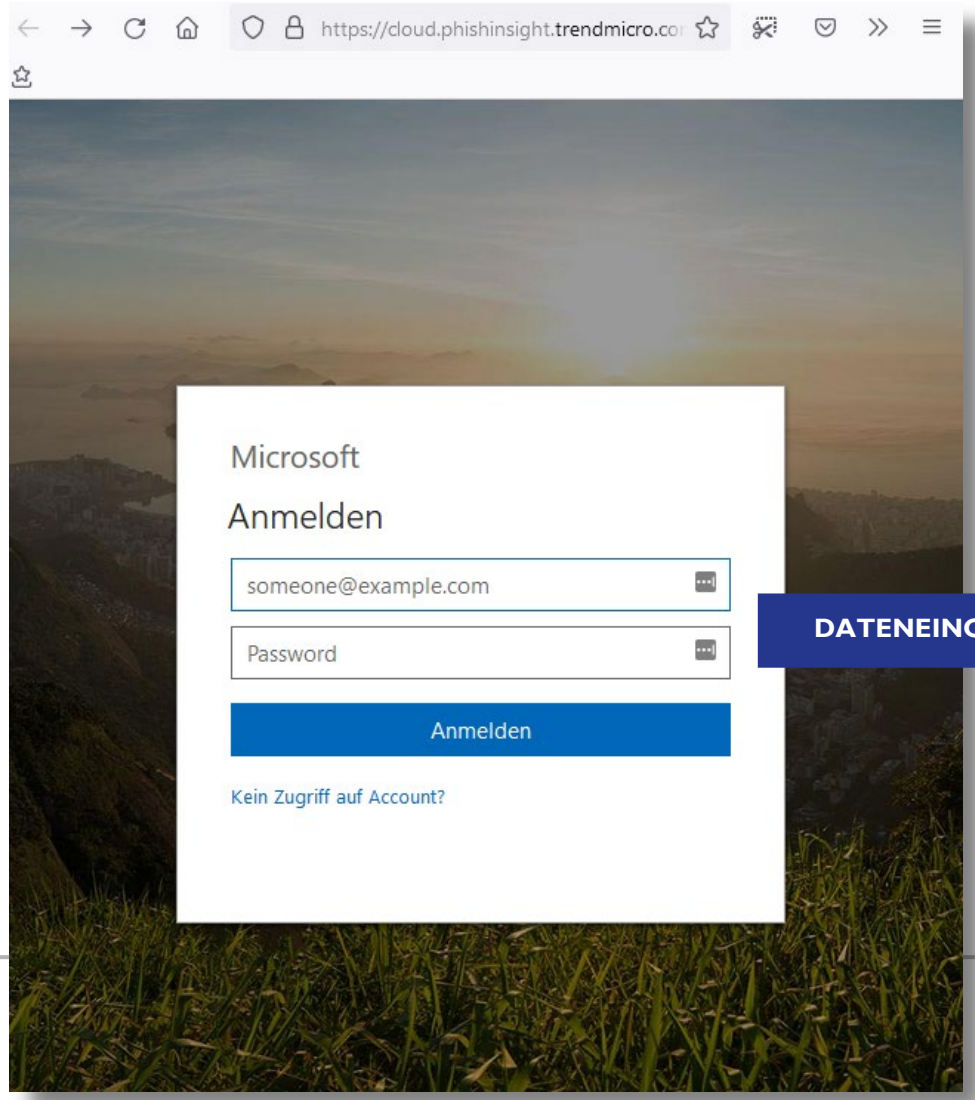
- Keine Auflösung, wenn Phishing-Nachricht ignoriert wird
- Auflösung beim Anklicken eines Links oder Öffnen eines Anhangs
- Auflösung nach Dateneingabe

Wie?

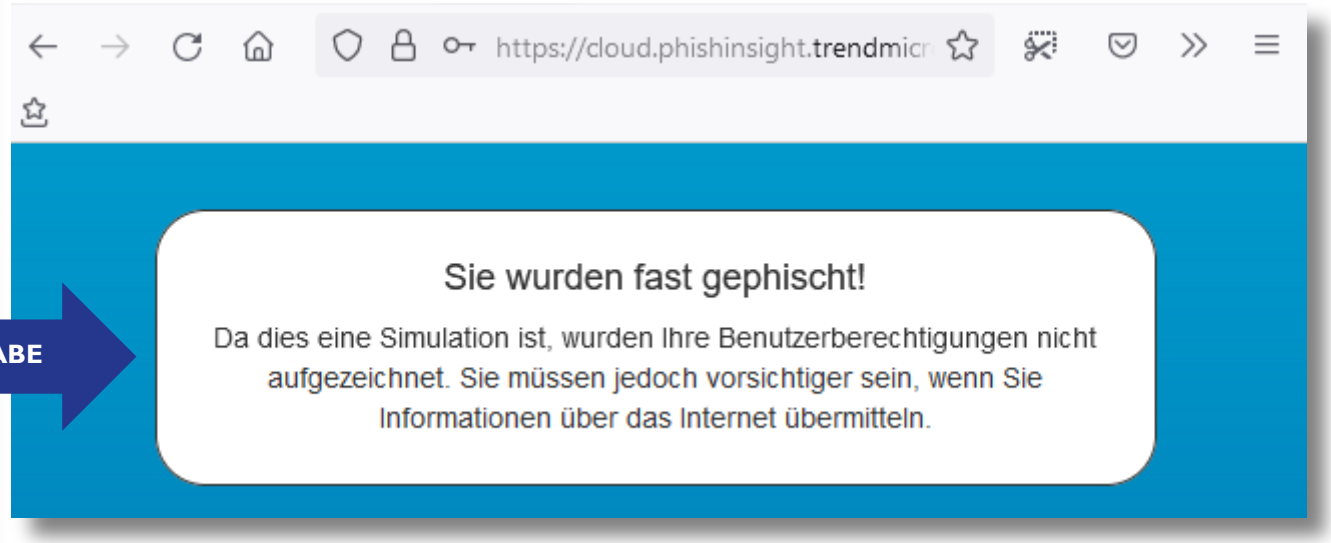
- Allgemeiner Hinweis
- Anzeichen für Phishing anhand der konkreten Nachricht
- Allgemeine Tipps um Phishing zu erkennen
- E-Learning-Modul

Beispiel: Allgemeiner Hinweis nach Dateneingabe

(Phishing-Simulation von Phish Insight | Trend Micro)

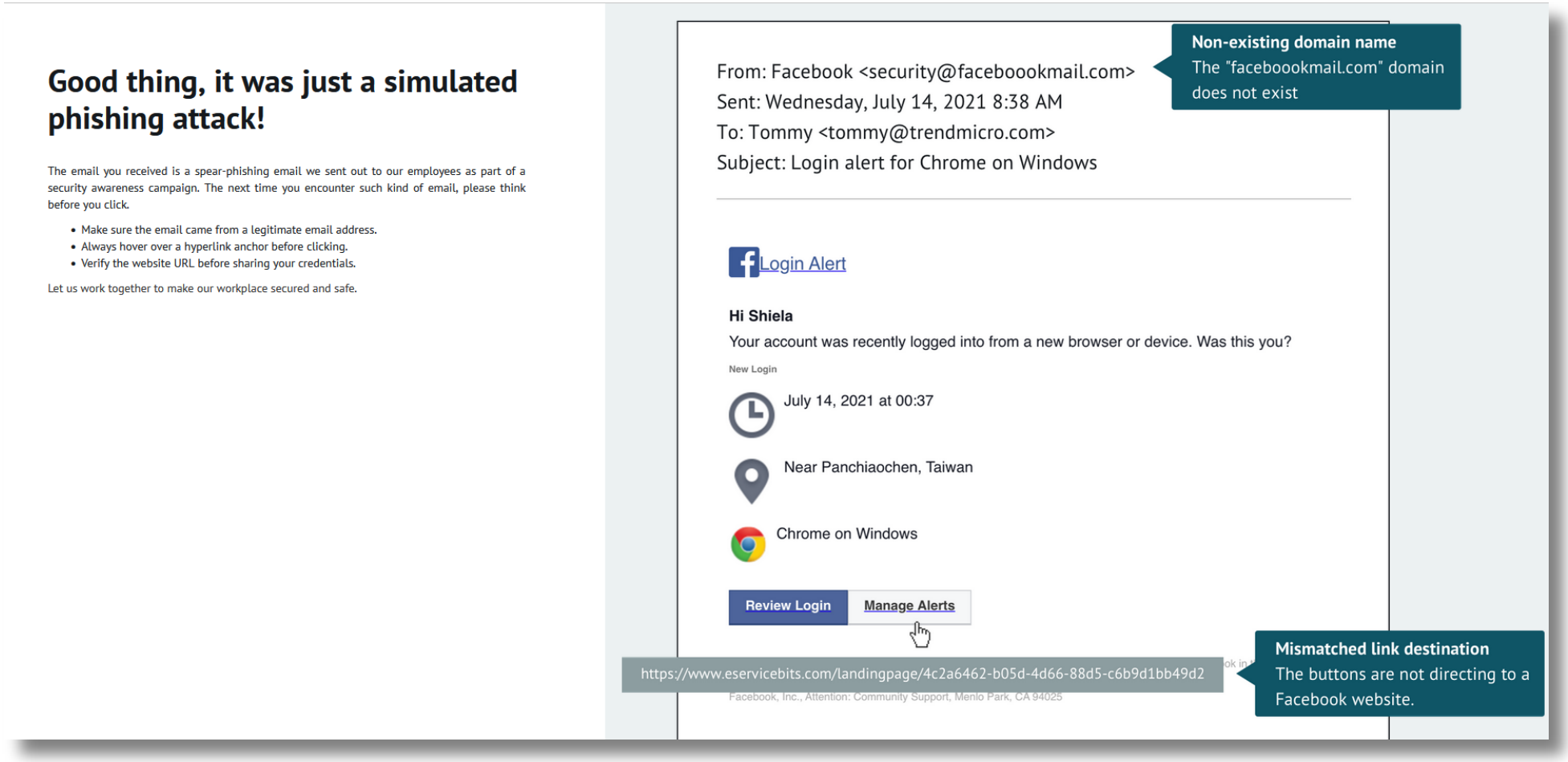


DATENEINGABE



Beispiel: Phishing-Anzeichen nach Dateneingabe

(Phishing-Simulation von Phish Insight | Trend Micro)



Beispiel: Phishing-Anzeichen nach Klick

(Phishing-Simulation von SoSafe)

Kleines 1x1 zur Cybersicherheit

Was ist Social Engineering?

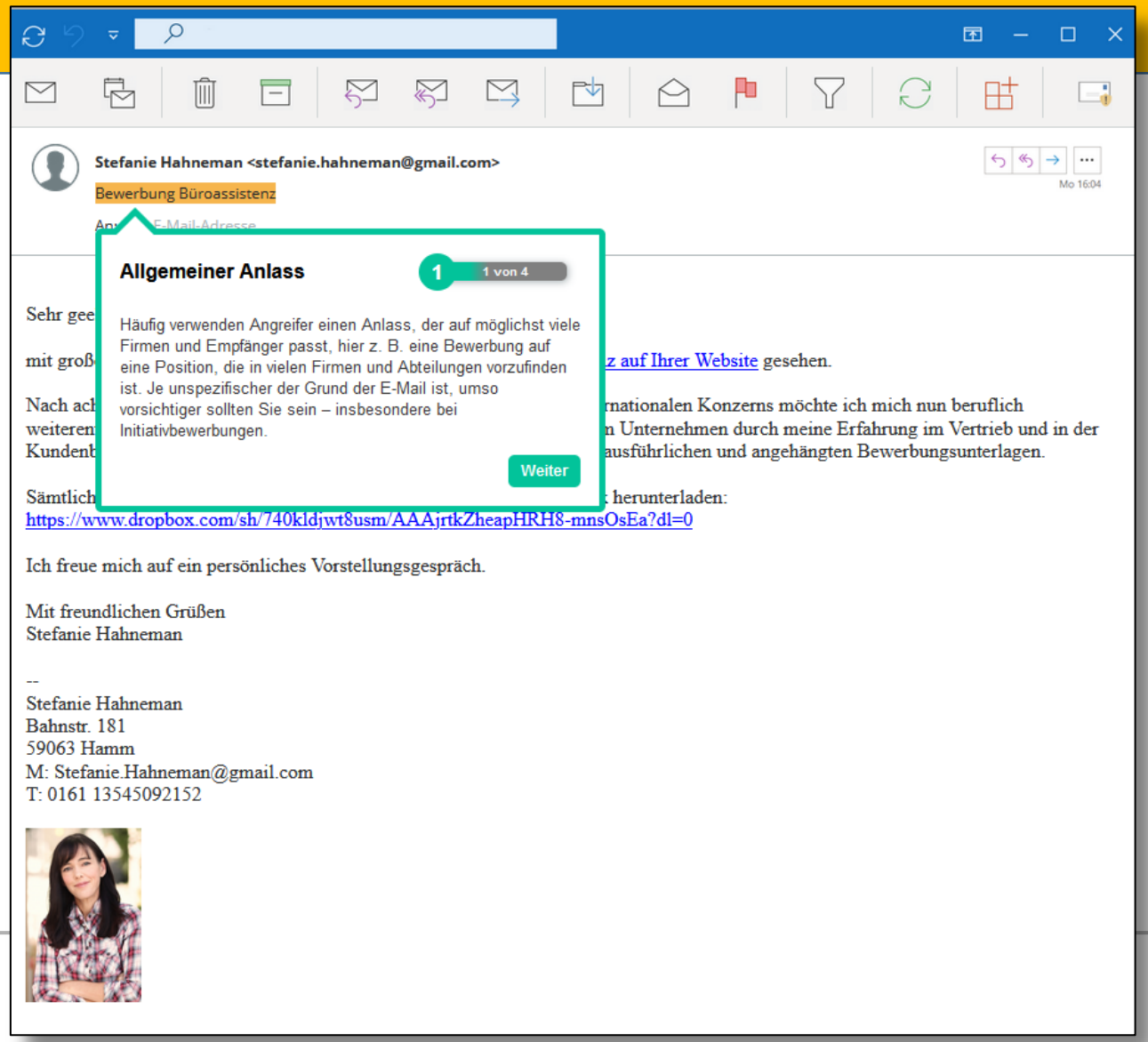
Bei Social Engineering geht es darum, Menschen so zu manipulieren, zu beeinflussen oder zu täuschen, dass Kontrolle über deren Computersystem erlangt werden kann. Die Kontaktaufnahme erfolgt in der Regel per E-Mail, Privatnachrichten in sozialen Netzwerken, Telefon oder seltener auch per Briefpost und direkten Kontakt. Ziel bei allen Methoden ist es, illegalen Zugriff auf die Daten des Nutzers oder des zugehörigen Unternehmens zu erhalten. Einige Beispiele für Social Engineering sind Techniken wie Phishing, Spear-Phishing oder der „CEO-Trick".

Was ist Phishing?

Was ist Spear Phishing?

Was ist CEO-Fraud?

Siehe auch Vorsicht Falle: amazon.gewlnnspiel.at



Beispiel: MicroLearning-Einheit nach Klick

(nachgebildete Phishing-Simulation von Lucy)

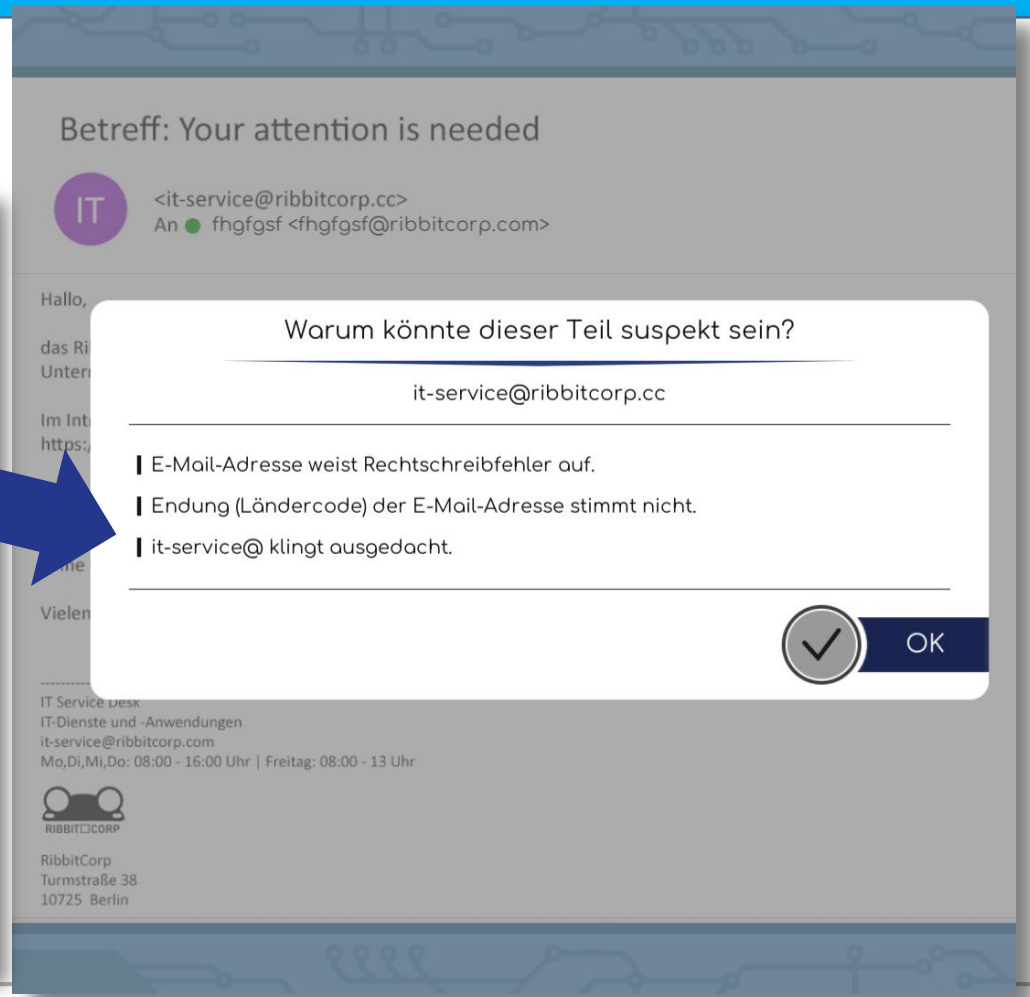
Man kommt auf eine Seite mit unterschiedlichen Micro-Learnings: Texterklärungen, Video, Quiz, wichtigsten Tipps etc.

Beispiel: Hinweise selbst finden

(Adventure Game „Social Engineering Trap“ von Fabula Games)

Wir haben einen Demo-Zugang zu diesem Game: https://demo.fabula-games.de/set_tb/ unter dem Modul „Phishing“, findet ihr dieses Element.

KLICK auf ABSENDERADRESSE



Beispiel: Hinweise selbst finden

(Adventure Game „Social Engineering Trap“ von Fabula Games)

Beispiel: Hinweise selbst finden

(Adventure Game „Social Engineering Trap“ von Fabula Games)

Simulationen auflösen

Wann?

- Auflösung nach Dateneingabe bzw. anderer Aktion
- Wer nicht geklickt oder Daten eingegeben hat, erhält einige Tage später eine Auflösungs-Mail.

Wie?

- Zwei verschiedene Auflösungsseiten
  - Geklickt: „Das war knapp. Das hätte auch ein Phishing-Mail sein können. Aber woran erkennt man solche betrügerische Nachrichten?“
  - Nicht geklickt: „Wir haben Ihnen ein Phishing-Mail geschickt. Woran haben Sie erkannt, dass es sich um Betrug handelt?“
- Screenshot der Phishing-Mail mit Aufforderung, Hinweise selbst zu finden.