**MATERIALS TO ANNEX
Project documentation**

**Lotto 2 Progetto 2.3**

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJECTIVES** | **Piano di sensibilizzazione destinato all’intera popolazione aziendale** |
| **EDITORIAL PLAN** | **Erogazione di un game di durata compresa tra i 6 e i 8 minuiti con cadenza mensile per 5 mesi** |
|  **TEACHING METHODOLOGY**  | **Il modello è quello della “video gamification”. Partendo da uno storytelling introduttivo, il discente viene calato nel ruolo di un “cyber investigatore”. Il game si sviluppa secondo uno schema ad albero, al fine di permettere la generazione di connessioni che rispettino la relazione “causa-effetto” nelle possibili decisioni che generano gli avanzamenti di stato, fino al termine del gioco** |
| **CONTENTS COVERED**  | **Aspetti evoluti della cybersecurity** |
| **FORMAT AND TOOLS USED** | **Oggetti prodotti in formato MP4/SCORM con l’utilizzo per la post-produzione della suite Adobe e di StoryLine.** |