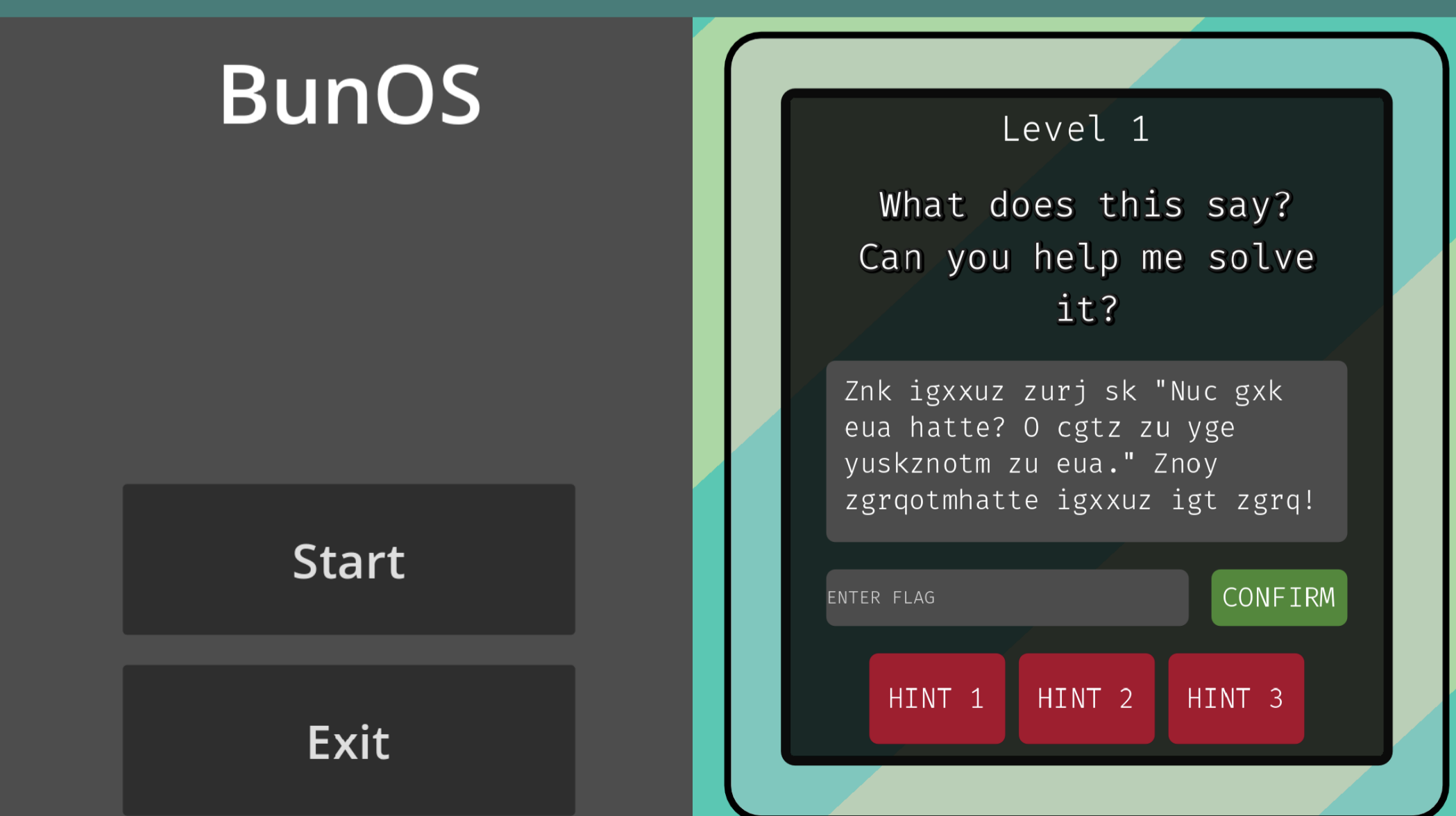


# Et gamifisert læringsverktøy for cybersikkerhet



## Hensikt og mål

Hvordan kan en gamifisert Capture The Flag (CTF)-plattform utformes for å støtte læring og motivasjon hos cybersikkerhets interesserte?

Prosjektets mål er å utvikle et gamifisert CTF læringsverktøy, for å bygge opp under denne interessen. Hensikten er at spillet skal gi en enkel og grundig introduksjon til cybersikkerhets konsepter som anvendes i klassisk CTF.

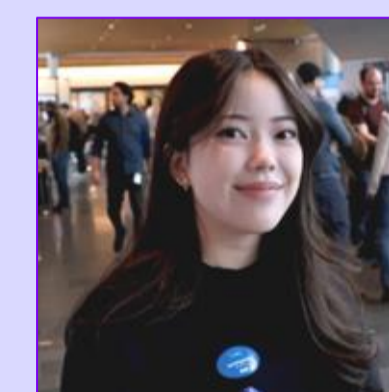
## Resultater og sentrale funn

Resultatet er et gamifisert CTF læringsverktøy, utstyrt med flere simplifiserte cybersikkerhets verktøy, story mode og progresjonsmåling.

Gjennom observasjon og tilbakemelding fra beta-testere er et sentralt funn at samtlige, med varierende grad av interesse og tidligere kunnskap, oppnådde mestring og læring gjennom læringsverktøyet.



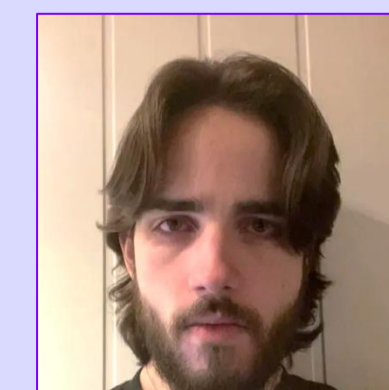
Sofie Emmelin Weber  
247511@usn.no  
Bachelor i ingeniørfag, dataingeniør



Edwina Larsen  
260571@usn.no  
Bachelor i ingeniørfag, dataingeniør



Sandre To  
260575@usn.no  
Bachelor i ingeniørfag, dataingeniør



Kristoffer Folkvord  
260562@usn.no  
Bachelor i ingeniørfag, dataingeniør

Veileder: Veralia Gabriela Sanchez, veralia.g.sanchez@usn.no