



## 1) Over de Game

### Voor wie is de game bedoeld

De game leent zich voor diverse doeleinden. Bijvoorbeeld als oefening voor teams van mensen die met elkaar in ketensituaties samenwerken en samen tot inzicht en oplossingen moeten komen als het fout gaat. Ook kan de game ingezet worden als teambuildingsoefening voor een afdeling of een managementteam. Iedereen heeft tenslotte wel te maken met ketenaspecten in de werksituatie.

### Context van de game

Jouw organisatie is verantwoordelijk voor de beoordeling en verstrekking van bepaalde subsidies. Een ondernemer krijgt een afwijzing van een subsidieaanvraag van deze organisatie, maar... hij heeft zelf nooit zo'n aanvraag gedaan.

Nadat hij een klacht hierover indient, gaat een team aan de slag om te achterhalen wat er aan de hand is. Waar is het fout gegaan en wat zijn de oorzaken?

Je krijgt in het zoekproces te maken met de complexiteit die ketensamenwerking met zich meebrengt. Zelfs partijen die je niet eens als ketenpartners zou hebben aangemerkt, blijken een rol te spelen in het netwerk.

### Doel van de game

De game heeft als doel deelnemers kennis en ervaring op te laten doen met vraagstukken op het gebied van informatie- en privacybescherming en de rol van ketens en netwerken.

Het gaat om de bewustwording dat informatie- en privacybescherming niet iets is dat je alleen binnen je eigen organisatie regelt, maar dat het vaak je eigen organisatie overstijgt.

Met netwerkpartners (de keten), kijk je naar preventieve maatregelen en bereid je je voor op mitigerende en corrigerende maatregelen. De game beoogt die bewustwording te creëren in een fictieve setting.

### Procesverloop

De game bestaat uit een onderzoeksfase, waarin deelnemers allerlei keuzen kunnen maken en waarin zich meerdere interventies voordoen. Bepaalde keuzen leveren zinvolle informatie op, andere minder zinvolle informatie. Wees daarom selectief!

Na zo'n 60 minuten sluit deze fase en wordt duidelijk wat wel en niet ontdekt is door de deelnemers. Daarna volgt nog een korte vrije opdracht (circa 30 minuten), waarin preventieve en corrigerende maatregelen worden bedacht en communicatie-uitingen worden gevraagd.

### Rollen tijdens de game

De deelnemers vormen een zesttal teams die vanuit een specifieke bedrijfsfunctie bedenken wat de volgende actie zou moeten zijn. Een van de teams is het crisisteam. Dit team bepaalt o.b.v. de suggesties van de andere teams welke acties prioriteit hebben om in gang te zetten.

### Voorwaarden voor een goed spelverloop

- Min/max. aantal deelnemers: 6 - 18 (bij meer kan een tweede ring gevormd worden van mensen die zelf niet actief meedoen, maar observeren en aan het eind feedback geven).
- 2 moderatoren met eigen tafel voor opstelling materiaal.
- PC aangesloten op een beamer (of groot plasmascherm) met goed geluid.
- PC die niet is aangesloten op een beamer.
- Meeste effectieve tafelopstellingen: U-profiel, Ronde tafel of cafetariaopstelling.



## 2) Uitvoeringsmogelijkheden bij jouw organisatie

### **Je gaat zelf modereren en gaat dat op ons verzoek ook bij andere organisaties doen als actieve moderator.**

Deze variant werkt als volgt:

- Je benoemt twee moderatoren uit de eigen organisatie.
- Een ervaren moderator uit het CIP-netwerk laat zien hoe de moderatie werkt.
- De moderatoren krijgen de beschikking over het materiaal van de game.
- Zij modereren de game vervolgens in hun eigen organisatie.
- De moderatoren zijn vervolgens ook inzetbaar voor het modereren van de game bij andere organisaties in het CIP-netwerk; voor minimaal driemaal per jaar.

### **Je laat de game organiseren door CIP en modereert niet zelf.**

In deze situatie zorgt CIP voor de moderatie. Hierbij worden uren ingezet voor een individuele organisatie. Omdat dit ten koste gaat van onze taak om CIP-brede samenwerking te bevorderen, vragen wij hiervoor een vrijwillige bijdrage.

Aangezien de waarde van de CIP-bijdrage voor iedere organisatie verschillend zal zijn en de draagkracht sterk uiteen kan lopen, laten we de hoogte van de financiële bijdrage over aan de organisatie zelf.

Als een bijdrage wordt toegezegd, zullen wij die bevestigen met onderstaande tekst:

*Hierbij bevestigen wij uw toezegging een vrijwillige financiële bijdrage te doen aan de door CIP georganiseerde samenwerking. De bijdrage zal worden aangewend ter versterking van de organisatie van de kennisdeling die CIP faciliteert op het gebied van Informatieveiligheid en Privacy.*

*De bijdrage die u heeft toegezegd, bedraagt: € ...<sup>1</sup>*

*Wilt u dit bedrag storten op  
IBAN: NL08INGB0702712884, tnv UWV,  
ovv 'bijdrage CIP/kostenplaats 430002'.*

## 3) Eigen variant maken

Organisaties kunnen onder de Creative Commons licentie Naamsvermelding-GelijkDelen ook aangepaste varianten maken. Wij vragen in dat geval wel om die ook ter beschikking te stellen van CIP.

## 4) Contact over de game

Wil je de game in je organisatie inzetten of wil je een eigen variant maken: laat dan een bericht achter op de contactpagina van onze site: [cip-overheid.nl/contact](http://cip-overheid.nl/contact)

<sup>1</sup> Op verzoek kan een indicatie worden gegeven van ons capaciteitsverlies dat gepaard gaat aan de uitvoering van een game.