Factsheet serious game ransomeware RNSM

"Een serious game over een serieus en actueel onderwerp"

Centrum Informatiebeveiliging & Privacybescherming (CIP) faciliteert kennisdeling en -ontwikkeling en ontwikkelt producten voor en met overheidsorganisaties ter verhoging van de informatieveiligheid en privacybescherming binnen de Nederlandse overheid. De CIP serious game ransomware draagt bij aan het vergroten van het bewustzijn ten aanzien van cyberincidenten en stimuleert het juiste gedrag en het (zo nodig) nemen van maatregelen, zowel individueel als organisatie breed. Serious gamen is meer dan spelen!

Context en doel van de game

De (fictieve) overheidsorganisatie RNSM wordt geconfronteerd met een informatiebeveiligingsincident. Digitale systemen zijn grotendeels onbruikbaar, gegevens zijn ontoegankelijk gemaakt en er is mogelijk sprake van een datalek. Een criminele organisatie eist losgeld. Deelnemers maken als lid van het crisisteam onder tijdsdruk keuzes om de cybercrisis zo effectief mogelijk te bestrijden. Daarbij staan vragen centraal als: hoe wordt de schade beperkt, hoe blijven bedrijfsactiviteiten doorgaan, wat zijn onze verplichtingen, welke acties zijn op welk moment relevant en had het incident voorkomen kunnen worden?

Doelgroepen en leerdoelen

De game geeft deelnemers inzicht in de verschillende aspecten en dilemma's die spelen bij een cybercrisis. De noodzaak om tijdig de juiste acties te nemen, de verschillende belangen en invalshoeken binnen een organisatie tegen elkaar af te wegen, de communicatie met betrokkenen in te richten en de impact op medewerkers en organisatie te beperken.
De game is geschikt voor:

- Vakspecialisten informatiebeveiliging en privacybescherming
- Bestuurders van organisaties
- Management (op alle niveaus)
- Medewerkers die werken met gegevensverwerkende systemen.

Tijdens de game staat samenwerking, communicatie en besluitvorming centraal, rekening houdend met meerdere interne en externe belangen. Na afloop vindt een evaluatie plaats waarin leerpunten worden besproken met betrekking tot de eigen aanpak en voorbereiding op cyberincidenten binnen jouw organisatie.

Opzet en procesverloop

De game wordt geleid door een moderator van CIP die deelnemers confronteert met gebeurtenissen en interventies tijdens de crisis in de vorm van memo's, e-mails, video's en geluidsfragmenten. Deelnemers bepalen gezamenlijk acties binnen het crisisteam. De gevolgen van deze acties zijn afhankelijk van timing en gemaakte keuzes, waardoor het verloop van de game dynamisch is. Een interactieve serious game over een serieus en actueel onderwerp.

De totale serious game duurt circa 120 minuten, dit is inclusief introductie, speluitleg, het spelen van de game en de dialoog/evaluatie achteraf.

Voorwaarden en faciliteiten

- De moderatie van de game wordt gedaan door ervaren moderatoren van CIP op locatie.
- De locatie heeft een zaal met een opstelling in open carré (u-vorm) inclusief scherm of beamer met geluid.
- Het spelen van de game kan met minimaal 5 en maximaal 15 deelnemers
  (bij een grotere groep worden er observanten aangewezen)
- Voor de moderatie wordt een financiële bijdrage van € 1.500,00 gevraagd.



Niet alleen leuk en leerzaam om te spelen, maar nu ook CBW-proof.

Contact

Wil je een CIP-serious game in jouw organisatie inzetten of samen met ons een eigen variant maken? Neem contact op via de contactpagina op cip-overheid.nl/contact.