



Ministerie van Infrastructuur
en Waterstaat

Inventarisatie Serious Gaming

Ten behoeve van de One Conference
op 18 & 19 oktober 2022



Programma
**Versterken
Cyberweerbaarheid
in de watersector**

CIO RIJK
RADIO

RijksAcademie voor
Digitalisering en
Informatisering Overheid
Leren is **netwerken**

 2-4  2.5u  Fysiek

Spelenderwijs leren over het vinden van een goede balans tussen verschillende risico's en belangen

In het coöperatieve spel Cybercare maak je keuzes op het gebied van Cybersecurity. In dit ziekenhuis spelt naast informatiebeveiliging ook kennis, imago en geld een rol. Uiteindelijk draait het om het vinden van een goede balans tussen verschillende risico's en belangen.

Behaal met je team binnen een bepaalde tijd genoeg overwinningpunten om het spel te winnen!

Lijnmanagement, beleidsmedewerkers, adviseurs & projectleiders

Algemeen	Contact	marijke.abrahamse@minbzk.nl
	Ervaring	Tientallen keren, waaronder tijdens de onboarding en introductie van I-Trainees (2x 70 personen).
	Taal	Nederlands
	Onderwerp: overheid/water	De setting is een ziekenhuis, omdat dat een voor veel mensen enigszins bekende of herkenbare omgeving is. Het gaat over dilemma's en keuzes waar professionals in de overheidspraktijk (managers, beleidsmedewerkers, projectleiders, adviseurs) altijd mee te maken hebben. Deze dilemma's spelen ook binnen bedrijven. Het zijn dus geen casussen uit de waterwereld, maar vraagstukken rondom kennis en gedrag van medewerkers, kwetsbaarheid van netwerken, investeringen in beheer, risicomanagement enz. zijn universeel.
Uitvoering	Spelvorm	Fysiek bordspel
	Begeleiding	De game kan zelfstandig gespeeld worden. Er is een uitgebreide handleiding en een filmpje met enkele voorbeeldbeurten (ca. 16 minuten). Het is mogelijk bij RADIO spelbegeleiding aan te vragen vanaf 12 spelers (= 3 speeltafels). Hier wordt een vaste vergoeding voor gerekend.
	Spelelement	Het is een competitief maar ook coöperatief spel: het doel is samen winnen. De deelnemers moeten gezamenlijk het ziekenhuis redden. Als dat niet lukt gaat het ziekenhuis failliet. De groep kan punten scoren door goede keuzes te maken. Onverwachte incidenten stellen het beleid op de proef en zorgen voor mee- of tegenvallers. Ondertussen loopt er een tijdspoor, als de groep na 24 beurten nog niet voldoende punten heeft is het ziekenhuis failliet. Spelers hebben verschillende rollen en vaardigheden. Samenwerken is cruciaal.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Fysiek
	Indien digitaal: platform	Niet van toepassing
	Indien fysiek: locatie	Geen voorkeur voor locatie.
	Benodigheden	Benodigd per spelteam: het bordspel, speeltafel, 4 stoelen. Voor grotere groepen (3 of meer tafels): presentatiescherm t.b.v. plenaire uitleg.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	Gewenste uitkomst is dat door goede samenwerking genoeg overwinningpunten behaald worden binnen een bepaalde tijd (aantal beurten). Gewenst leereffect: Bewustwording over de alomtegenwoordigheid van cyberdreigingen, de variatie in de dreigingen en oorzaken (aanval/ uitval/ gedrag), lastige dilemma's: veiligheid vraagt om kennis, kost geld, en tijd en imago spelen ook een rol en ten slotte het belang van samenwerking
	Feedback	Er is een korte nabespreking per team. Daarvoor zijn 5 vragen geformuleerd als kapstok. In een begeleide setting streven we naar een meeluisteraar dan wel gespreksleider om desgewenst wat te sturen door te vragen. T.b.v. RADIO: Een korte evaluatie met een online tool. Daarin waarderingscijfers voor enkele aspecten en vrije tekst voor tips en tops.
	Eindresultaat/uitkomst	De groep haalt de opdracht of niet. In de nabespreking wordt ingegaan op de samenwerking, aanpak en inzichten.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

Infosecure



Een bloedstollende VR-spelervaring

De security awareness game is een VR-game waarmee je de security awareness van medewerkers boost met een bloedstollende spelervaring. Spelers stappen, met VR-bril, een virtuele escaperoom binnen. waarna de cyber-opdrachten in een visueel schouwspel van start gaan. Tijdens de security awareness game spelen je medewerkers de hoofdrol in een verhaal dat zich afspeelt in een futuristische serverruimte. Een social engineer probeert de controle te krijgen over de servers. Aan je medewerkers de opdracht om te voorkomen dat alle data worden gewist. De game daagt spelers uit om op een snelle, leuke manier spannende opdrachten op het gebied van informatiebeveiliging op te lossen. Lukt het om het bedrijf van de ondergang te redden?

Iedere medewerker

Algemeen	Contactpersoon	arjen.kuik@infosecure.com
	Ervaring	Tientallen keren
	Taal	Engels
	Onderwerp: overheid/water	Informatieveilig werken. De game is niet sector-specifiek. Op verzoek is de game aan te passen (separaat te offrenen).
Uitvoering	Spelvorm	Het spel zelf is een VR-game. Na afloop van het spel kan een fysieke sessie ingepland worden voor evaluatie.
	Begeleiding	De game kan geheel zelfstandig gespeeld worden.
	Spelelement	In een prachtige virtuele game-omgeving, nemen we mensen mee in een spannende verhaallijn met interactieve elementen en uitdagende cyber-opdrachten. Tijdens het spel bevinden spelers zich in een virtuele escaperoom met tikkende tijdbom, die afgaat als je het spel niet op tijd weet op te lossen.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	De VR-escaperoom is beschikbaar als full-service game. Jij kiest de locatie, wij verzorgen de rest. Van introductie op het spel tot nabespreking. Heb je liever alles zelf in de hand? Dan kan de game ook digitaal worden gespeeld.
	Indien digitaal: platform	Te volgen via onze eigen ontwikkelde app.
	Indien fysiek: locatie	Elke gewenste locatie.
	Benodigheden	De game wordt op een mobiele telefoon (iPhone of Android) gespeeld, wij zorgen voor een login. De telefoon wordt in een cardboard VR-bril geplaatst. Deze bril kunnen wij leveren.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	Tijdens de game staan de gebruiker en zijn intrinsieke motivatie centraal. Met de juiste mix van spelelementen op het juiste moment zorgen we ervoor dat medewerkers hun verantwoordelijkheid voor informatieveilig werken ook echt gaan voelen.
	Feedback	De security awareness game kan worden afgesloten met een korte sessie onder begeleiding van een security awareness specialist. Tijdens deze sessie praten we na over de game en situaties die deelnemers herkennen uit het dagelijks werk. Zo zijn medewerkers zich binnen een uur bewust van de gevaren van cybercriminaliteit.
	Eindresultaat/uitkomst	Mensen onthouden dingen beter als ze spelen. Hoe meer betrokken ze zijn, hoe beter het resultaat. In de stimulerende VR-game zijn ze zelf de hoofdrolspeler en ervaren ze hoe security risico's hen en hun bedrijf kunnen beïnvloeden. Doordat de situaties in de game levensecht zijn, voelen spelers de druk en verantwoordelijkheid om hun bedrijfsdata te beschermen. Mensen komen vol energie uit het spel, waardoor de ervaring blijft hangen en het gewenste gedrag ook buiten de game-omgeving wordt bevorderd. Tijdens het spel komen je medewerkers voor keuzes te staan die ze ook kunnen tegenkomen op de werkvloer, waardoor ze risico's in het dagelijks werk sneller zullen herkennen. Tijdens de optionele nabespreking zoomt onze expert hier nog eens extra op in om de bewustwording extra te stimuleren.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

Kaspersky

kaspersky

 50+  2u  Hybride

Een strategische bedrijfssimulatie

KIPS is een strategische bedrijfssimulatie, een teamspel dat de verbinding laat zien tussen bedrijfsefficiëntie en cyberbeveiliging middels een tablet, speelbord & VR-bril.

Game-based learning helpt om besluitvormers van verschillende afdelingen te betrekken en motiveert hen om verdere stappen te zetten bij het bouwen een cyberveilige bedrijfsomgeving.

Management & Business decisionmakers

Algemeen	Contactpersoon	nick.mahieu@kaspersky.com
	Ervaring	1000+ keren
	Taal	Nederlands, Engels, Frans, Spaans, Duits, Russisch, Japans, Turks, Portugees en Arabisch.
	Onderwerp: overheid/water	We hebben een specifiek spel voor 'Waterplant' (op dit moment is deze alleen nog beschikbaar in het Engels). Er zijn zeker ook mogelijkheden om een spel te personaliseren.
Uitvoering	Spelvorm	Het spel wordt gespeeld met een speelbord en een tablet. Het is ook mogelijk om het spel te spelen met een Virtual Reality bril.
	Begeleiding	Er zal altijd een 'train de trainer' aanwezig zijn bij een live event. Dit kan iemand vanuit Kaspersky zijn, of iemand van onze getrainde kennispartners.
	Spelelement	'KIPS' is een oefening die managementleden van verschillende afdelingen in een team plaatst als leden van een IT-beveiligingsteam. Ze worden geconfronteerd met een reeks onverwachte cyberdreigingen waarbij hun belangrijkste doel is om het bedrijf aan het werk te houden en inkomsten te genereren. Het idee is om een cyberdefensiestrategie op te bouwen door keuzes te maken uit de proactieve en reactieve mogelijkheden die beschikbaar zijn. Elke reactie van de teams en de nieuwe gebeurtenissen veranderen de manier waarop het scenario zich afspeelt, en uiteindelijk hoeveel winst het bedrijf maakt of niet maakt. Nadat het spel gespeeld is zullen alle keuzes geëvalueerd en besproken worden.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Zowel live-event als remote beschikbaar.
	Indien digitaal: platform	Eigen platform.
	Indien fysiek: locatie	Geen voorkeur voor locatie.
Leereffect, feedback & afronding	Benodigheden	Een ruimte voor de deelnemers, met tafels waar groepen van 4 tot 6 personen aan kunnen zitten. Een aantal TV-schermen (afhankelijk van het aantal deelnemers).
	(Gewenste) uitkomst	KIPS-game is een dynamisch bewustwordingsprogramma gebaseerd op "leren door te doen" Na het KIPS-spel komen spelers tot de belangrijke en bruikbare conclusies voor hun dagelijkse werk: <ul style="list-style-type: none">• Cyberaanvallen schaden de inkomsten en moeten worden aangepakt vanuit het topmanagement.• Samenwerking tussen IT en andere afdelingen is essentieel voor succes op het gebied van cyberbeveiliging.• Een effectief beveiligingsbudget is veel kleiner dan de inkomsten die u dreigt te verliezen.• Mensen wennen aan bepaalde veiligheidscontroles en het belang ervan (audittraining, antivirus, etc)
	Feedback	Na het spel worden de keuzes geëvalueerd en besproken. Dit gebeurt in dezelfde ruimte als waarin het spel gespeeld wordt.
	Eindresultaat/uitkomst	De groepen krijgen te zien wat het eindresultaat is. Hoe veel omzet er nog over is en of het bedrijf überhaupt nog operationeel is. Vervolgens worden de resultaten klassikaal besproken en geëvalueerd.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

CSER



50+ 0.75u Hybride

Ontsnap uit de cybersecurity escaperoom!

De Cyber Security Escape Room is een interactieve security awareness training in de vorm van een escaperoom. De escaperoom is beschikbaar in zowel een fysieke pop-up escaperoom als een digitale online escaperoom. Het doel van het spel is niet om te ontsnappen, maar de spelers kruipen zelf in de rol van de hacker. De spelers zullen daarbij zelf ervaren hoe het is om iemand te hacken door het uitbuiten van meerdere beveiligingsproblemen, ondertussen komen de spelers in contact met een breed scala aan cyber security gerelateerde leermomenten

Iedere medewerker

Algemeen	Contactpersoon	thice@thice.nl
	Ervaring	Online versie: Al sinds 2019 actief ingezet bij een groot aantal verschillende klanten en evenementen. Fysieke versie: Al sinds 2018 actief en bij meerdere partijen ingezet.
	Taal	De online escaperoom is op dit moment beschikbaar in het Nederlands, Engels en Duits. De Spaanse versie is op dit moment in ontwikkeling. Alle andere talen kunnen door de gebruikte opzet op verzoek worden toegevoegd. De fysieke escaperoom is beschikbaar in het Nederlands en Engels.
Uitvoering	Onderwerp: overheid/water	De game richt zich op algemene security awareness die van toepassing is op alle partijen, waarbij het grote aantal van 25 leermomenten ook branche specifieke leermomenten dekt. Het scenario speelt zich af in een kantooromgeving. De escaperoom is daarnaast aanpasbaar voor verdere specifieke leermomenten of scenario's.
	Spelvorm	De escaperoom is beschikbaar in zowel een fysieke pop-up escaperoom als een digitale online escaperoom. Twee verschillende uitvoeringen van hetzelfde scenario. De escaperooms zijn los of gezamenlijk in te zetten. De fysieke pop-up escaperoom wordt opgebouwd op locatie bij de klant, hiervoor is slechts alleen een ruimte nodig met 2 bureaus en een stroomaansluiting. De escaperoom wordt vervolgens in deze ruimte opgebouwd en van buiten de ruimte begeleid.
	Begeleiding	De online escaperoom kan volledig zelfstandig gespeeld worden, door de ingebouwde tutorial, het hintsysteem, en de gebruiksvriendelijke interface. Verder is er een dashboard beschikbaar voor de klant om de statistieken en voortgang te volgen. De fysieke escaperoom moet begeleid worden. Dit kan door onze gamemasters gedaan worden, of door personeel van de klant. In het laatste geval ontvangt het personeel van de klant van ons instructies over hoe het spel te begeleiden.
Locatie en type	Spelelement	Voor zowel de digitale online escaperoom als de fysieke pop-up escaperoom wordt de tijd van de individuen of groepen bijgehouden. Deze tijd kan als spelelement gebruikt worden.
	Digitaal/hybride/fysiek	De escaperoom is beschikbaar in zowel een fysieke pop-up escaperoom als een digitale online escaperoom. Twee verschillende uitvoeringen van hetzelfde scenario. De escaperooms zijn los of gezamenlijk in te zetten. De digitale online escaperoom werkt volledig in de cloud en is via een standaard webbrowser te benaderen. Hier hoeft geen software voor te worden geïnstalleerd. De fysieke pop-up escaperoom wordt opgebouwd op locatie bij de klant, hiervoor is slechts alleen een ruimte nodig met 2 bureaus en een stroomaansluiting. De escaperoom wordt vervolgens in deze ruimte opgebouwd en van buiten de ruimte begeleid.
	Indien digitaal: platform	Eigen platform, beschikbaar via de cloud en via een standaard webbrowser te benaderen.
Leereffect, feedback & afronding	Indien fysiek: locatie	Pop-up, bij de klant op locatie.
	Benodigheden	De digitale online escaperoom werkt volledig in de cloud en is via een standaard webbrowser te benaderen. Hier hoeft geen software voor te worden geïnstalleerd. De fysieke pop-up escaperoom wordt opgebouwd op locatie bij de klant, hiervoor is slechts alleen een ruimte nodig met 2 bureaus en een stroomaansluiting. De escaperoom wordt vervolgens in deze ruimte opgebouwd en van buiten de ruimte begeleid.
	(Gewenste) uitkomst	De escaperooms bevatten 25 verschillende leermomenten. Door het spel zelf interactief mee te maken komen spelers zelf in aanraking met deze leermomenten waardoor deze beter onthouden worden. Dit leidt vervolgens tot een beter besef van de verschillende onderwerpen op het gebied van informatiebeveiliging en tot verbeterd gedrag op het gebied van security awareness.
Leereffect, feedback & afronding	Feedback	Aan het eind van de digitale online escaperoom krijgen de deelnemers een overzicht te zien van alle leermomenten (deze worden tijdens het spel ook al een keer getoond). Verder is er een dashboard beschikbaar voor de klant om de statistieken en voortgang te volgen. Uit de statistieken kan de klant zelf mogelijke vervolgacties bepalen. Aan het eind van de fysieke escaperoom wordt samen met de gamemaster het spel nabesproken, hierbij komen de verschillende leermomenten aan bod.
	Eindresultaat/uitkomst	Deelnemers hebben de optie om een certificaat van voltooiing te downloaden en een eindfoto te maken met hun speeltijd. Aan het eind van de fysieke escaperoom wordt samen met de gamemaster het spel nabesproken, hierbij komen de verschillende leermomenten aan bod. Verder kunnen de leermomenten worden aangeleverd om te gebruiken in het eigen materiaal van de klant of om als test op een later moment te herhalen.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.



50+
 2-4u
 Hybride

Bescherm je reputatie door weloverwogen beslissingen te nemen

De EY Cyber en Privacy War Game is een realistische simulatie van de dagelijkse uitdagingen waarmee organisaties te maken kunnen krijgen op het gebied van privacy en informatiebeveiliging om de bewustwording en cyberweerbaarheid van organisaties te kunnen verhogen. De serious game bevat diverse, uiteenlopende, interactieve elementen om de deelnemers uit te dagen om de bewustwording omtrent informatiebeveiliging en privacy te vergroten.

Door de inzet van verschillende spelelementen dagen wij deelnemers uit om split-second- of weloverwogen beslissingen te nemen in verschillende uitdagende scenario's waarbij de beveiliging van informatie of informatiesystemen op het spel staan en de reputatie van de organisatie geschaad kan worden.

Senior management, lijnmanagement, medewerkers

Algemeen	Contactpersoon	murat.aktan@nl.ey.com
	Ervaring	Tientallen keren in de afgelopen 4 jaren.
	Taal	Nederlands en Engels
Uitvoering	Onderwerp: overheid/water	De game kan toegespitst worden op de sector. De spelelementen kunnen betrekking hebben op zaken die van belang kunnen zijn in het geval op de (drink)watersector en overheid. Bijvoorbeeld: cyberaanvallen op waterzuiveringsinstallaties.
	Spelvorm	De game kan zowel fysiek, alsmede digitaal gespeeld worden. Of zelfs in combinatievorm. Gedurende het spel zullen verschillende groepen worden gevormd die door onze facilitators door verschillende scenario's worden geleid, waar actuele en interactieve methoden worden gebruikt om het spel zo realistisch mogelijk te maken.
	Begeleiding	De centrale groep en de diverse (kleinere) groepen zullen begeleiding nodig hebben, die door onze organisatie zelf wordt geregeld.
Locatie en type	Spelelement	Competitief (teams tegen elkaar, game bevat een puntentelling)
	Digitaal/hybride/fysiek	De game kan zowel digitaal, fysiek alsmede hybride.
	Indien digitaal: platform	Microsoft Teams.
Leereffect, feedback & afronding	Indien fysiek: locatie	In onderling overleg in verband met de groepsgrootte. Dit kan op locatie zijn bij de opdrachtgever of op kantoor bij EY (Amsterdam, Utrecht, Rotterdam, Den Haag) in een omgeving speciaal ontwikkeld (EY WaveSpace) voor dit soort interactieve sessies.
	Benodigheden	Digitaal: Break out rooms via MS Teams Fysiek: TV schermen, één grote vergaderruimte en kleinere vergaderruimtes.
	(Gewenste) uitkomst	1.Het vergroten van bewustwording en bewustzijn omtrent privacy en informatiebeveiliging. 2.Het onder de aandacht brengen van reële risico's, verantwoordelijkheden, en de bijbehorende implicaties omtrent privacy, databescherming, en informatiebeveiliging. 3.Het herkennen en anticiperen op mogelijke crisissituaties in een veilige omgeving.
	Feedback	Er vindt altijd op het einde een feedback ronde plaats met de deelnemers en de opdrachtgever om onze game verder te verbeteren.
	Eindresultaat/uitkomst	De uitkomst van de game, en hoe eventuele kleinere groepen hebben gepresteerd, wordt gepresenteerd door middel van een eindpresentatie of rapportage (in overleg met de opdrachtgever).

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

IPS



6u



Fysiek

Hoe verkrijg jij de regie?!

In de workshop behandelen wil de in onze praktijk beproefde en bewezen methode van crisismanagement waarbij we met de deelnemers de vuistregels voor crisismanagement bespreken. Daarbij leren we de deelnemers werken met een stakeholderskwadrant, laten we ze oefenen in scenario-denken en hoe deze instrumenten toe te passen in crisismanagement. Central in de workshop zal staan: hoe verkrijg ik de regie.

Crisismanagementorganisatie en hun vervangers

Algemeen	Contactpersoon	h.slaman@ispbv.nl
	Ervaring	Wij werken voor diverse opdrachtgevers uit verschillende branches en sectoren zoals: zorginstellingen, ziekenhuizen, levensmiddelenfabrikanten, pensioenfondsen en uitvoerders daarvan, woningbouwcorporaties, projectontwikkelaars, banken, makelaardij, ICT, telecombedrijven, groente-, fruit- en horeca groothandels.
	Taal	Nederlands en Engels
	Onderwerp: overheid/water	Scenario kan worden afgestemd met organisatie.
Uitvoering	Spelvorm	Workshop en crisissimulatie.
	Begeleiding	Begeleiding door twee consultants vanuit ISP.
	Spelelement	Reële spelvorm.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Fysiek
	Indien digitaal: platform	Niet van toepassing
	Indien fysiek: locatie	Op iedere gewenste locatie.
	Benodigheden	Voor de simulatie is een vergaderruimte voorzien van beamer, projectiescherm/beeldscherm en een flipover gewenst. Ten behoeve van de crisissimulatie hebben we graag de beschikking over 2 ruimtes die dicht bij elkaar liggen. Een ruimte is bedoeld voor het crisisteam en de tweede ruimte wordt gebruikt voor het tegenspel.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	
	Feedback	
	Eindresultaat/uitkomst	Na afloop van deze training hebben de deelnemers kunnen ervaren hoe om te gaan met een crisissituatie en wat daarvan de impact is. Door het volgen van deze training is de (crisis) organisatie nog beter voorbereid op een potentiële crisissituatie waardoor onnodige (imago) schade voorkomen kan worden.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.



Maak kennis met een crisis in een veilige omgeving

De interventie biedt een veilige omgeving om een crisis in te simuleren. Daar waar oefenen in de echte wereld soms lastig is, kan een simulatie uitkomst bieden.

We spreken van een interventie omdat ook de onboarding en nabespreking onlosmakelijk verbonden zijn met het spel en de leerdoelen.

Iedere medewerker

Algemeen	Contactpersoon	karen.sies@nhlstenden.com
	Ervaring	De interventie is 6 keer in een bedrijfscontext afgenomen. Daarnaast is deze onderdeel van het onderwijs in het tweede jaar van de opleiding HBO-ICT bij de NHL Stenden Hogeschool te Leeuwarden.
	Taal	Nederlands. Een Engelse variant van het platform is in testfase.
	Onderwerp: overheid/water	Het platform faciliteert het maken van een eigen scenario. Momenteel is er een crisissimulatie rondom het thema Ransomware aanwezig.
Uitvoering	Spelvorm	Een combinatie van fysiek en een online platform.
	Begeleiding	De interventie dient door een ervaren facilitator begeleid te worden. Op deze manier kan er geobserveerd worden zodat bij de nabespreking deze input toegevoegd kan worden aan de informatie die het platform zelf verzameld. Het te observeren gedrag wordt van tevoren met de opdrachtgever doorgenomen, zodat deze optimaal aansluiten bij de leerdoelen.
	Spelelement	Diverse spelelementen aanwezig zijn aanwezig, zoals de tijdsdruk en externe factoren.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Hybride. Zie ook bij "Spelvorm". Deelnemers zitten bij voorkeur in één ruimte zodat observatie mogelijk is. Eventueel kan gewerkt worden met een online vergaderplatform.
	Indien digitaal: platform	Er is een online web platform beschikbaar waarop deelnemers worden uitgenodigd en zelf inloggen voor deelname.
	Indien fysiek: locatie	Geen voorkeur.
	Benodigheden	Er is minimaal 1 centraal scherm nodig (zoals grote TV of beamer) tijdens het spel en voor de nabespreking. Deelnemers dienen per rol minimaal 1 laptop of mobiele telefoon beschikbaar te hebben.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	De interventie is geschikt voor diverse doeleinden: 1. Het oefenen met crisismanagementvaardigheden zoals communicatie, leiderschap, samenwerken, asymmetrische informatie en omgaan met interrupties. 2. Verbeteren van awareness van de effecten van een crisis, zowel binnen als buiten de eigen omgeving. 3. Kennis opdoen over inhoud en procedures die nodig zijn voor het voorkomen of afwenden van een crisis. De leeruitkomsten worden van tevoren met de opdrachtgever verder afgestemd. De leeruitkomsten worden van tevoren met de opdrachtgever verder afgestemd.
	Feedback	Na het spelen van het spel is er ruimte voor een nabespreking ("debriefing"). Tijdens de nabespreking wordt het verloop van het spel doorgenomen. Op basis van observaties en informatie die het spel verzameld wordt gekeken naar bijvoorbeeld de wijze van besluitvorming, samenwerken, informatie delen en hoe omgegaan is met impact op de organisatie en de omgeving. Deelnemers wordt na afloop van het spel gevraagd om direct enkele vragen te beantwoorden die helpen bij het onthouden van ervaringen uit het spel. Daarnaast wordt aanbevolen dat per interventie één deelnemer bij de nabespreking notuleert (leerpunten, acties, verbeterpunten binnen de eigen organisatie).
	Eindresultaat/uitkomst	De deelnemers en opdrachtgever kunnen direct na afloop van de interventie een digitaal rapport krijgen. Deze wordt typisch pas enkele dagen na de interventie zelf verzonden om de deelnemers te herinneren aan de interventie en de daar uit voortvloeiende acties en ambities tot verbetering. In overleg kan ook een uitgebreider rapport opgesteld worden waarbij bijvoorbeeld observaties van de facilitator meegenomen worden. Indien mogelijk en toegestaan kunnen ook video-opnames gemaakt worden van het spelverloop en de nabespreking.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

Capgemini



 6-12  3u  Fysiek

Ervaar de gevolgen van jouw keuzes

De treinen rijden op tijd. De directieleden van de spoorwegmaatschappij nemen beslissingen die passen bij hun functionele rol. Waar investeren we in, waar gaan we tijd aan besteden of juist niet? Dan vallen steeds meer treinen uit. Wat is er aan de hand? In het Cyber Experience Center trainen we bestuurders, directieleden en het hogere management hoe zij effectief om kunnen gaan met een cyber incident. Capgemini medewerkers acteren tijdens de training sessie als SOC analisten en OT control room medewerkers. De interactie en communicatie tussen de deelnemers en Capgemini experts staat hierbij centraal. Hoe gaan de deelnemers om met tegenstrijdige belangen? Welke moreel ethische keuzes worden als groep gemaakt? En hoe reageren de deelnemers als de pers vragen gaat stellen? Na afloop volgt een evaluatie door de observatoren en een uitleg welke stappen de dreigingsfactor heeft genomen.

Bestuurders, senior management

Algemeen	Contactpersoon	Matthijs.vander.wel@capgemini.com
	Ervaring	Meerdere keren per maand.
	Taal	Nederlands en Engels.
	Onderwerp: overheid/water	We hebben een aantal standaard scenario's en kunnen desgewenst een specifiek scenario ontwikkelen.
Uitvoering	Spelvorm	Fysiek
	Begeleiding	Wordt gefaciliteerd met acteurs.
	Spelelement	Niet competitief.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Fysiek met behulp van Ipads.
	Indien digitaal: platform	Niet van toepassing
	Indien fysiek: locatie	In het Cyber Experience Center van Capgemini, naast station Leidsche Rijn in Utrecht.
	Benodigheden	Niet van toepassing
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	<ul style="list-style-type: none">• Vergroten effectiviteit omgang met een cyberincident.• Omgang met tegenstrijdige belangen tijdens een cyberincident.• Ervaring opdoen met communicatie met cybersecurity experts.• Bewustwording van moreel ethische dilemma's bij een cyberincident.• Realisatie van de mogelijke impact van keuzes.• Reflectie op gedrag van de deelnemers tijdens de crisis.
	Feedback	De sessie wordt geobserveerd door Capgemini experts met ervaring in cyber crisis management. Na afloop vindt een uitgebreide evaluatie plaats met een weerslag in een rapport dat gedeeld wordt. De sessie kan worden afgesloten met een lunch of uitgebreide borrel.
	Eindresultaat/uitkomst	Na afloop worden de observaties besproken, mogelijke verbeter punten geïdentificeerd en gedeeld in een rapport.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

COT



COT | Instituut voor Veiligheids- en Crisismanagement
of: Aven.compassy



Kruip in de huid van een crisismanager

De Crisis Game is een online game waarin u in de huid van de crisismanager kruipt. U doorloopt een aantal complexe vraagstukken op basis van scenario-informatie. Hoe gaat u om met dilemma's? Laat u zich leiden door de adviseurs om u heen of juist niet? Welke belangen spelen mee?

De Crisis Game biedt u de kans om in korte tijd als individu en als team uitgedaagd te worden met een fictieve crisissituatie.

Seniormanagement, lijnmanagement, RvB, CISO,
ISO, Hoofden IT, Crisisfunctionarissen

Algemeen	Contactpersoon	a.kaouass@cot.nl
	Ervaring	Tientallen keren.
	Taal	Nederlands.
	Onderwerp: overheid/water	Generiek, niet specifiek voor één sector.
Uitvoering	Spelvorm	Zie omschrijving
	Begeleiding	De game wordt gefaciliteerd. Er vindt een introductie plaats die wordt gepresenteerd door COT, waarna de spelers van de game aan de slag gaan. Aan het eind vindt een plenaire terugkoppeling aan de gehele groep plaats.
	Spelelement	Niet van toepassing
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Online game
	Indien digitaal: platform	Eigen platform
	Indien fysiek: locatie	Niet van toepassing
	Benodigheden	Eigen laptop van de deelnemers.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	De Crisis Game biedt: <ul style="list-style-type: none">• Grotere bewustwording van de complexiteit van dilemma's;• Meer inzicht in uw eigen handelen en afwegingen tijdens een crisis;• Inzicht in welke belangen voor u en uw team belangrijk zijn in het maken van keuzes;• Een toegankelijke tool om het gesprek aan te gaan over uw eigen crisisvermogen als organisatie.
	Feedback	Nadat de deelnemers de game hebben gedaan, vindt onder begeleiding van COT plenaire terugkoppeling plaats over de ervaringen en vooral welke verbetermogelijkheden de klant kan doen om cyberweerbaarder te worden.
	Eindresultaat/uitkomst	Het is mogelijk om een door COT opgesteld verslag met aanbevelingen te ontvangen.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

KPMG



Een realistisch en spannende OT simulatie: een druk op de verkeerde knop en alles gaat fout.

KPMG heeft over afgelopen jaren in spelvorm een realistische incidentresponse cyber training ontwikkeld rond reguliere IT (KA) maar ook rond industriële omgevingen (OT/PA). Deze worden al jaren (al meer dan 10 jaar zelfs) met succes bij onze nationale en internationale klanten doorlopen met het Nederlandse team. Het doel van de games is het creëren van awareness en het leren door ervaren door de doelgroep in een positie plaatsen waarbij ze in korte tijd voor verschillende dilemma's komen te staan met bijbehorende informatie (overload).

Communicatie en samenwerking tussen alle betrokken partijen zijn de sleutel tot effectieve respons op cyberincidenten en verhoogde cyberweerbaarheid. Onze experts zullen begeleiden de deelnemers door de scenario's en beoordelen prestaties.

Algemeen	Contactpersoon	OT game: heil.ronald@kpmg.nl en kerkers.max@kpmg.nl Crisis simulatie game: heil.ronald@kpmg.nl en paques.matthieu@kpmg.nl
	Ervaring	De OT game is al minstens 15 keer uitgevoerd op verschillende locaties. Daarnaast heeft KPMG ook een crisis simulatie game dat 50+ keer is gespeeld.
	Taal	Nederlands en Engels.
	Onderwerp: overheid/water	De games zijn gericht op variërende industriële sectoren, waaronder de (drink)water sector.
Uitvoering	Spelvorm	De spelvorm is een combinatie van digitale en fysieke elementen, inclusief game cards.
	Begeleiding	De games dienen te worden begeleid en gefaciliteerd door KPMG.
	Spelelement	Indien de groepsgrootte het toelaat kunnen meerdere teams tegen elkaar spelen in aparte simulaties. Een visualisatie op groot scherm kan worden toegevoegd om te laten zien hoe goed de teams het ten opzichte van elkaar doen.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	De game dient volledig fysiek gespeeld te worden, maar heeft digitale elementen.
	Indien digitaal: platform	KPMG maakt gebruik van een eigen platform in de cloud.
	Indien fysiek: locatie	Geen voorkeur (zolang benodigdheden aanwezig zijn).
	Benodigdheden	Er dient één centrale kamer voor alle deelnemers te zijn en voor elk deelnemend team dient er een break out room aanwezig te zijn. De rest van de benodigdheden kunnen worden gefaciliteerd door KPMG.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	De gewenste uitkomst is dat de organisatie en betrokken deelnemers een groter bewustzijn krijgen over wat er allemaal bij komt kijken als de organisatie een cyberaanval ondergaat. Daarnaast zal de organisatie inzicht krijgen in waar het zich kan verbeteren als het gaat om reageren op cyber incidenten in hun kritieke infrastructuur.
	Feedback	Een evaluatie vindt plaats aan het eind van de game met alle betrokken deelnemers. Sterke en zwakke punten worden geïdentificeerd en uitgewerkt met de deelnemers. Uitdagingen worden centraal besproken samen met onze experts. Een eventuele winnaar tussen verschillende deelnemende groepen kan worden uitgeroepen.
	Eindresultaat/uitkomst	Indien gewenst kan er een rapport met aanbevelingen gemaakt worden om een goed overzicht te creëren van de te verbeteren gebieden. Een roadmap van de geïdentificeerde verbetergebieden kan opgesteld worden in samenwerking met de opdrachtgever. In deze roadmap zullen de lessen uit de cybergame worden omgezet in concrete acties voor uw organisatie

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

TNO

TNO innovation for life



De Ketenanalyse Game

Deze game is bedoeld om een basis inzicht te krijgen in de keten van de betreffende organisaties en daarbij ok bewustwording creëren over het belang van het toepassen van de ketenanalyse methode.

De game geeft inzichten in hoe de Keten eruitziet, mogelijk impact van cyberincidenten en hoe verschillende systemen en objecten binnen de organisaties aan elkaar gebonden zijn. Daarnaast krijgen deelnemers ook inzichten over de impact van verschillende cyberincidenten.

Lijnmanagement en middenmanagement

Algemeen	Contactpersoon	willem.verdaasdonk@tno.nl
	Ervaring	Oplevering Q1 2023
	Taal	Nederlands
	Onderwerp: overheid/water	Vitale sectoren in Nederland
Uitvoering	Spelvorm	Bordspel
	Begeleiding	Onder begeleiding
	Doelgroep	Lijnmanagement en middenmanagement
	Spelelement	Het bouwen van de keten aan de hand van fiches, rollen met de dobbelsteen om cyber incident scenario's te bepalen en welke speler(s) er worden geraakt door het getrokken cyber scenario. Door het nemen van maatregelen kunnen deelnemers de impactscore verlagen. Doel is om deze zo laag mogelijk te krijgen.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Fysiek
	Indien digitaal: platform	
	Indien fysiek: locatie	Door organisaties zelf te bepalen
	Benodigheden	Vergaderlocatie en een begeleider
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	Deelnemers krijgen inzicht in de ketenafhankelijkheden met andere organisaties en identificeren met elkaar mogelijke mitigerende maatregelen en hoe die gezamenlijk te implementeren. Daarnaast krijgen ze ook inzichten in het belang van het toepassen van de ketenanalyse methodologie.
	Feedback	
	Eindresultaat/uitkomst	

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

ARDA

ARDA



<8



1.5u



Fysiek



Digital

Alisson

Kijk mee met het fictieve drinkwater-bedrijf 'Alisson'. Deze game helpt medewerkers hun kennis en handelingsperspectief bij een cybercrisis te vergroten. Terwijl zich een cyberincident ontvouwt, wordt al spelenderwijs duidelijk waar de verbeterpunten liggen in de eigen organisatie. Na het beantwoorden van een aantal open en gesloten vragen maak je ook kennis met het crisisteam van Alisson. Beschikbaar voor alle organisaties in de watersector. Het is ook mogelijk deze game aan te passen voor specifieke doelgroepen of organisaties.

Seniormanagement, lijnmanagement & medewerkers

Algemeen	Contactpersoon	m.vdheuvel@arda.nl
	Ervaring	> 25 keer
	Taal	Nederlands
	Onderwerp: overheid/water	Ontwikkeld voor en door drinkwaterbedrijven, maar reeds succesvol gespeeld bij andere organisaties binnen de watersector.
Uitvoering	Spelvorm	Digitaal: videoscenari'o's toegankelijk via online platform.
	Begeleiding	Zelfstandig speelbaar
	Doelgroep	<ul style="list-style-type: none"> • Senior management • Lijnmanagement • Medewerkers Alle bovenstaande categorieën kunnen deelnemen aan deze game. Samenstelling verschilt op basis van crisisteam binnen de organisatie en cyberkennis.
	Spelelement	Een race tegen de klok om te voorkomen dat een cyberincident uitloopt in een crisis
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Digitaal én fysiek, niet hybride
	Indien digitaal: platform	Arda Live (dwcybercrisis.nl)
	Indien fysiek: locatie	Niet van toepassing
	Benodigheden	<ul style="list-style-type: none"> • Een goede internetverbinding • Een desktop of laptop met bij voorkeur 2 beeldschermen. 1 om de deelnemers te zien en 1 om op te spelen en de game te bedienen. • De game flow voor het scenario wat je gaat spelen met feedback tips. • Een video call platform wat prettig voor je werkt. Bvoorbeeld Teams, Zoom, Jitsy of Google Meet). Test voordat je de game start of alles prettig werkt.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kennisopbouw op het vlak van cybersecurity, crisisscenario's, en crisismanagement. 2. Samenwerking: door middel van de serious game leren medewerkers de verschillende rollen in de organisatie kennen, leren zij van elkaar en ontstaan er korte lijnen met betrekking tot communicatie. 3. Bewustwording van handelingsperspectieven: medewerkers weten wat te doen in een crisissituatie.
	Feedback	Deelnemers aan deze game worden geadviseerd om na afloop te reflecteren op de leerpunten. Afhankelijk van de geïdentificeerde leerpunten en actiepunten is het aan te raden op een later moment weer bijeen te komen.
	Eindresultaat/uitkomst	Deelnemers bespreken de leerpunten met elkaar.

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een uitvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.

Parcival



Parcival



Panta Rhei

Vijf spelers zitten geïsoleerd van elkaar aan een speltafel. Ze kunnen elkaar niet zien of spreken, maar kunnen communiceren met memo's of appjes. Gezamenlijk brengen ze een fysieke stroom op gang, door toegang tot informatie en de beschikking over hardware met elkaar te delen. Dat is een delicaat maar redelijk stabiel proces. Dit proces kan random verstoord worden door cybercrises in de vorm van DDOS, malware of ransomware. De deelnemers moeten hierop onder stressvolle condities bliksemsnel reageren en proactief proberen hun totale system meer robuust te maken tegen dergelijke aanvallen. De deelnemers vormen samen een team en spelen tegen "de wereld"

Iederen met invloed op cybersecurity

Algemeen	Contactpersoon	p.jongkind@parcivalcrisis.com
	Ervaring	De hier voorgestelde variant is nieuw en wordt specifiek voor de doelgroep ontwikkeld. Varianten voor andere doelgroepen zijn > 100 maal gespeeld, waardoor de ervaring met het spelproces zeer robuust is.
	Taal	Nederlands en Engels. Kan eenvoudig naar andere talen worden omgezet, onder voorwaarde dat facilitering en spelleiding in die taal beschikbaar is.
	Onderwerp: overheid/water	Wordt volledig sector specifiek gemaakt. Wij hebben daarmee grote ervaring.
Uitvoering	Spelvorm	Fysiek. Uit principe. Geeft een hoge realiteitsbeleving. Hybride versie in ontwikkeling.
	Begeleiding	Het spelverloop moet worden gefaciliteerd. Daarnaast is professionele begeleiding wenselijk om datgene dat door de deelnemers wordt ontdekt en geleerd te vertalen naar, en op te volgen in de eigen organisatie. Voor de spelbegeleiding is een Train the Trainer programma met accreditatie mogelijk.
	Doelgroep	Breed. Iedereen die invloed heeft op de cybersecurity in de organisatie. Wij raden aan om de doelgroep uit deelnemers uit verschillende lagen van de organisatie te laten bestaan. Ook externe stakeholders zullen een waardevolle aanvulling op het leerproces vormen.
	Spelelement	Sterk competitief in termen van opdracht vervullen, kwaliteit en tijd. De deelnemers spelen als één team tegen "de buitenwereld". Teamresultaten kunnen worden vergeleken met een externe benchmark.
Locatie en type	Digitaal/hybride/fysiek	Fysiek, met een digitaal component. Hybride versie in ontwikkeling.
	Indien digitaal: platform	<i>Niet van toepassing</i>
	Indien fysiek: locatie	Geen voorkeur voor locatie. Voldoende ruimte is het belangrijkste criterium. Als het mooi weer is kan buiten worden gespeeld.
	Benodigheden	Flip-over borden. De overige materialen nemen wij mee. In geval van een grootschalige toepassing moet dit uiteraard afzonderlijk worden bekeken.
Leereffect, feedback & afronding	(Gewenste) uitkomst	De deelnemers: We zijn klaar voor het onverwachte. We kunnen het en zijn niet bang voor een uitdaging. "When the going gets tough, the tough get going". Dit was fun om te doen! Heeft ons zelfvertrouwen en energie gegeven.
	Feedback	Sterker nog. Het spel is gebaseerd op de principes van Continu Verbeteren en wordt daarom in meerdere rondes gespeeld. Na iedere ronde evalueren de deelnemers zelf, met milde facilitering. Verkregen inzichten worden in de volgende ronde toegepast en getest. Experimenteren is mogelijk. Het visualiseren van de evaluatie is essentieel.
	Eindresultaat/uitkomst	De uitkomst wordt niet gepresenteerd AAN de deelnemers, maar DOOR de deelnemers, op de volgende aspecten: 1. Is ons bewustzijn voor cybersecurity toegenomen? 2. Is onze effectiviteit en snelheid van handelen als team toegenomen? 3. Hebben we een systematische aanpak of methode gebruikt? 4. Wat hebben we geleerd over ons eigen gedrag en kunnen we meenemen naar de praktijk? 5. Wat hebben we geleerd over de gedragingen in ons team en kunnen we meenemen naar de praktijk?

De organisaties die weergegeven worden in de inventarisatie, hebben hun informatie aan geleverd op vrijwillige basis (na een aanvraag). Desondanks kan de weergegeven informatie mogelijk afwijken of niet meer up-to-date zijn. Wij raden u daarom aan met de desbetreffende organisatie contact op te nemen voor verdere details over de door hun aangeboden optie.