

SBIR cyber security

Projecttitel:	ALERT project; Cyber security en de menselijke factor
Bedrijf:	InfoSecure
In samenwerking met:	BeOne Development / TNO / BusinessGames

Projectsamenvatting

De doelstelling van het ALERT project was; een tool-kit te bouwen die bedrijven in staat stelt om op een blijvende manier het gedrag van medewerkers positief te beïnvloeden en te borgen om daarmee de alertheid en weerbaarheid van de organisatie m.b.t. cybersecurity te vergroten.

Met deze toolkit zijn InfoSecure en haar partners in staat gebleken om een nieuw product in de markt te zetten zowel in de Nederlandse markt als in het buitenland. De volgende zaken zijn ontwikkeld;

- Meetinstrumenten:
 - Surveytool om kennis, attitude en bedrijfscultuur te meten rond cybersecurity
 - Phishing simulatie tool om te meten hoe “gevoelig” medewerkers zijn voor Phishing.
- Training programma
 - E-learning special topics per sector en voor specifieke functies (inclusief toetsing) waarbij de gehanteerde tactieken van cyber criminelen en terroristen wordt toegelicht in een awareness programma.
- Borging en gedragsverandering
 - Phishing simulatie tool als trainingsinstrument om te ervaren hoe phishing werkt
 - Awareness app. waarmee regelmatig dilemma's, vragen en “alerts” kunnen worden voorgelegd aan medewerkers via mobiele devices.
 - Cluedo cybersecurity game om medewerkers op een motiverende manier regelmatig te confronteren met mogelijke security incidenten.
 - Teamgames om het management te laten ervaren welke risico's er zijn en welke inpakt deze kunnen hebben op de continuïteit van het bedrijf..
- Beheer
 - Eén dashboard waarmee de security officer alle tools kan beheren, distribueren en rapporten kan genereren.

Tijdens het project is de meerderheid van de aandelen van InfoSecure per 18 oktober 2013 overgenomen door MeeMaken BV, een private investeringsmaatschappij. InfoSecure is onderdeel geworden van een nieuw opgericht bedrijf: BeOne Development group. De InfoSecure BV is gewoon blijven bestaan en zal de naam InfoSecure blijven gebruiken in de markt. InfoSecure en BeOne Development vormen een fiscale eenheid.

Binnen het project zijn een aantal partijen betrokken geweest:

Er is een review en testgroep met daarin een aantal organisaties:

- Voor de awareness App: Gemeente Amsterdam, ABNAMRO en DSM*
- Voor de e-learning modules en de Cluedo serious game: TNO
- Voor de Phishing simulatie tool: PGGM *
- Voor de Teamgames: een groep van 14 security officers van verschillende Gemeenten

* Oorspronkelijk waren een aantal andere organisatie voorzien als testgroep. Maar deze organisaties wilden als betalende “launching customer” optreden.

In de ontwikkeling van de toolbox is samengewerkt met verschillende partijen:

- Businessgames voor de ontwikkeling van de management game
- Gamemedia voor de ontwikkeling van de CLUEDO serious game
- Neupart voor de ontwikkeling van de phishing tool (1^e deel)

InfoSecure heeft zelf opgetreden als projectleider en zelf het meetinstrument, de e-learning content, de awareness app. (met een externe leverancier voor de front-end development) en het onderliggende rapportage platform ontwikkeld.

Resultaten

Het project is vrijwel volledig volgens de vooraf beschreven doelen opgezet en gerealiseerd. Alle geplande producten uit de toolbox zijn ontwikkeld en getest. De grootste verandering ten opzichte van het oorspronkelijke plan betreft de partijen die betrokken zijn bij de veldtest fase. We hebben uiteindelijk een aantal andere bedrijven gevonden die bereid waren om onze producten te implementeren (aan te kopen) en in de eerste fase het product te testen.

Een aantal van de ontwikkelde producten en diensten uit de toolbox blijkt nog tijdens het project hun commerciële waarde te bewijzen. Inmiddels zijn de Awareness App. en de Phishing simulatie tool door klanten afgenomen. De Surveytool en het Dashboard hebben hierbij hun waarde bewezen. Ook één van de ontwikkelde e-learning modules gericht op een managementgroep is aan een klant verkocht (ABNAMRO). We zijn bijzonder trots op het feit dat Procter & Gamble interesse heeft getoond voor onze App en deze momenteel uittest voor een groep sales managers die wereldwijd actief zijn. Ook DSM heeft de App. aangekocht om medewerkers te motiveren veilig en secure te werken. De toolbox blijkt niet alleen interesse op te wekken bij Security mensen, maar ook bij Safety en Compliance officers. Zo is de Cluedo game en de App. al gepresenteerd op de Offshore beurs en is gesproken met safety managers van ondernemingen zoals SHELL, ExxonMobil, Van Oord en Heerema.

Het blijkt dat deze producten technisch volwassen zijn en voldoen aan de verwachtingen. Natuurlijk spreken we in alle gevallen over een "eerste generatie" van de betreffende producten en samen met eindgebruikers ontwikkelen de producten zich inmiddels al weer verder. Zo wordt er gekeken naar de tweede generatie van de Awareness App. die nu voor Apple en Android beschikbaar is waarbij ook een Windows versie beschikbaar komt.

Ook de ervaringen met de Phishing tool leiden tot kleine nieuwe functionele eisen. En specifieke vragen van eindgebruikers leiden tot continue aanpassingen van de Surveytool en het Dashboard. In een volgende release van het dashboard zal de mogelijkheid om rijkere data over de eindgebruikers te koppelen aan hun resultaten toegevoegd worden. Daarmee zijn gerichtere risico-analyses mogelijk.

De CLUEDO game (omgedoopt tot CSI - Cyber Security Investigation game) is in een daarvoor opgezette testomgeving getest. De ervaringen uit de test hebben geleid tot de ontwikkeling van een aantal nieuwe scenario's en er wordt ook gekeken naar mogelijkheden om de CLUEDO game in te zetten voor Safety scenario's (veiligheidsincidenten). Eind 2014 zijn een aantal nieuwe scenario's ontwikkeld.

De teamgames zijn op een congres getest met een groep gemeente ambtenaren. De ervaringen daaruit zijn verwerkt in een tweede generatie van het spelconcept. De game wordt samen met de firma Business Games op de markt gebracht, waarbij één medewerker van Business games de spelbegeleiding verzorgt en één medewerker van InfoSecure de Security specifieke informatie tijdens de reviewrondes van het spel verzorgt. Tot op heden is er nog geen commerciële toepassing van de teamgame geweest.

De producten uit de toolbox zijn aan de internationale markt gepresenteerd via beurzen, presentaties op congressen, onze website en Flyers. (zie bijlage) Er is hierbij ook een verkoopprijs vastgesteld gebaseerd op een licentiemodel waarbij de prijs afhangt van het aantal eindgebruikers.

De toolbox biedt voor iedere organisatie een flexibele mogelijkheid om Cybersecurity bij de medewerkers op de agenda te zetten en een interne awareness campagne mee op te zetten. Door de toolbox gedachte kan iedere organisatie die tools kiezen die bij de eigen organisatie en het eigen budget passen.

Sightes

De Awareness App.

CLUEDO (Cyber Security Investigation) Serious game

Afbeelding, illustratie of foto:

Uitleg bij foto

Deze aanbesteding volgt de Small Business Innovation Research (SBIR) methode. SBIR benut en ontwikkelt kennis, creativiteit en innovatiekracht van het bedrijfsleven voor innovaties die een passend antwoord geven op maatschappelijke opgaven.