

Dossier Realidad Virtual

La ciberseguridad y la confianza digital son hoy dos de los retos más importantes a los que se enfrentan gobiernos, empresas y ciudadanos. Se trata de aspectos de crucial importancia en un contexto global, interconectado y dependiente de la tecnología como es el actual, e imprescindible para alcanzar la necesaria confianza en el ámbito digital.

Por todo ello, INCIBE está **desarrollando un conjunto de acciones de sensibilización, concienciación, educación, promoción y divulgación en ciberseguridad** para favorecer la confianza en la adopción de las tecnologías digitales de ciudadanos, pymes, profesionales y fortalecer las capacidades de la Sociedad (ciudadanos, menores, pymes, profesionales y autónomos).

La experiencia de realidad virtual se trata de una carpa que, durante 3 años, viajará de una provincia a otra para ofrecer capacitación en materia de ciberseguridad.

Cuenta con 3 zonas que en su conjunto formarán una experiencia completa de concienciación en ciberseguridad: zona de entrada, zona de espera y formación de grupos; zona de juego.

- Zona de entrada: Los asistentes podrán encontrar toda la información que los diferentes juegos disponibles relacionados con y se dará a conocer a INCIBE (misión, servicios, canales).
- Zona de espera y formación de grupos: En esta se explicará la dinámica de juego y se formarán los grupos.
- Zona de juego: Cada juego está basado en un Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS), con una dinámica de juego en formato 'escape room'.

La experiencia estará abierta del 16 al 20 de julio en horario de 10:00h a 14:30h y de 17:00h a 20:30h.





■ Objetivo

El objetivo es acercar un espacio lleno de actividades para descubrir cómo proteger nuestro yo digital y vivir una experiencia cibersegura en la que cualquier persona pueda desenvolverse con confianza

El espacio forma parte de las experiencias itinerantes con las que INCIBE recorrerá el territorio español durante los próximos 3 años, alcanzando todas las provincias y ciudades autónomas del país una vez al año.

■ Público objetivo

Esta experiencia está dirigida a los públicos objetivos centros educativos y otras organizaciones de infancia y juventud, público general y tercera edad, así como empresas.

■ Metodología de la actividad y protocolo

La experiencia comienza con la llegada de los usuarios a la zona de entrada, donde se informará a los usuarios sobre los diferentes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), y dependiendo de las características del grupo (menores, público general, tercera edad y empresas), se cargará un juego u otro.

A continuación, pasarán a la zona de espera, donde se organizará a los integrantes del siguiente grupo y se les explicará las diferentes modalidades de juego.

Después, accederán a la zona de juego, donde pondrán a prueba sus conocimientos para salir del 'escape room' utilizando unas gafas de realidad virtual.