

El Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) ha desarrollado un videojuego para concienciar a las empresas sobre la importancia de la ciberseguridad

‘Hackend - Se acabó el juego’ muestra mediante acciones cotidianas, que las compañías están diariamente expuestas ante el peligro y se proporcionan medidas para mejorar la situación

El Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) ha puesto en marcha un videojuego dirigido a microempresas y pymes, para que los empresarios puedan conocer las principales vulnerabilidades que ponen en riesgo la seguridad de su empresa y qué medidas deben adoptar para solucionarlas de forma amena y divertida.

El proyecto titulado ‘Hackend - Se acabó el juego’ ha sido premiado como mejor Serious Game del Año en el Fun&Serious Game Festival de Bilbao. Está compuesto por 9 misiones, en las que se explica cómo algunos actos cotidianos, como no proteger con clave un documento, dejar la sesión del ordenador abierta o conectarse a una wifi abierta, pueden poner en riesgo a cualquier empresa independientemente de su tamaño y sector.

Max, el protagonista del juego, es un empresario que quiere relanzar su negocio a través de la «transformación digital». Identificará los puntos vulnerables, tendrá que implementar medidas de seguridad en su empresa para mejorar la protección y detener al responsable de los incidentes de seguridad ocurridos.

El serious game de INCIBE para las empresas estará disponible para todos en diferentes plataformas: App Store, Mac App Store, Windows Store, Facebook y Amazon App Store, así como una versión web.

El contenido de este comunicado fue publicado primero en la página web de Red.es

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [E-Commerce](#) [Ciberseguridad](#) [Gaming](#)