Publicado en Madrid el 24/06/2020

# [Más de 300 empresas deciden el futuro de la concienciación en ciberseguridad en L1v3! CyberSec Festival](http://www.notasdeprensa.es)

## El pasado 18 de junio se celebró L1v3! CyberSec Festival, un evento nunca visto en Internet sobre concienciación, que combinó contenidos por expertos del ámbito público y privado, y ocio interactivo alrededor de la ciberseguridad, en el que además se presentó Firewall, el primer videojuego corporativo para concienciar y predecir ataques en organizaciones

 Madrid, 24 de junio de 2020. El pasado 18 de Junio tuvo lugar en Internet el Primer Festival Interactivo sobre concienciación en Ciberseguridad, organizado por Aiwin con el apoyo institucional del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). Cuatro escenarios de contenidos en streaming para recorrer la actualidad en materia de ciberseguridad con charlas, entrevistas, música, networking, videojuegos y premios. Javier Boó, CTO de Aiwin, fue el encargado de abrir el escenario de charlas para trasladar la urgencia de reducir la estadística que cifra que entre el 70 y 80% de los ataques de la ciberdelincuencia aprovechan el comportamiento humano y los sesgos inconscientes para entrar en las empresas.Por su parte Rosa Díaz Moles, directora general del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE), destacó la importancia de la ciberseguridad de las empresas en un momento crucial como el actual donde "la ciberdelincuencia se ha profesionalizado y cuenta ya con estructuras comparables a las organizaciones más eficientes y eficaces". Además, Díaz también anunció los diferentes proyectos que INCIBE ha puesto en marcha como el 017, la línea telefónica gratuita que pone a disposición de empresas, ciudadanos, padres, menores y educadores de ayuda en ciberseguridad.Enrique Ávila, director del Centro Nacional de Excelencia en Ciberseguridad (CNEC), abordó algunos de los ataques menos comunes, pero más sofisticados. En palabras de Ávila: "Las redes generativas antagónicas o GANs permiten a la ciberdelicuencia generar sofisticados ataques de vishing que hace pocos años eran impensables".Gonzalo Asensio, CISO de una importante entidad bancaria y Fundador de Hackers CiberBeers, abordó el futuro de la concienciación destacando la importancia de la motivación intrínseca de los empleados para tomar conciencia ante las amenazas a las que están expuestos en Internet, resaltando que "el punto clave está en conseguir trasladar a los empleados, que sin un cierto conocimiento en ciberserguridad, no van a poder utilizar herramientas que les aportan valor en su día a día".Para cerrar la programación del escenario principal, Antonio Antúnez, CISO en Bergé y Compañía, respondía a la pregunta sobre si se puede predecir el siguiente ataque. En este sentido Antúnez, tras hacer un repaso a los componentes de la ciberseguridad, destacaba que "con Firewall vamos a poder extraer datos y ver dónde existen vulnerabilidades en el comportamiento de los empleados ante la ciberdelicuencia".En paralelo y durante la programación, se presentó además el videojuego corporativo Firewall, una historia de ficción interactiva para la concienciación de amenazas reales del entorno digital. Carla Vadell, directora de Firewall, realizó un recorrido de la mano de los guionistas, artistas e ingenieros y sus protagonistas como Maya Murofushi, conocida por participar en “Los Japón”, “The Nightless City” o la última temporada de "La Casa de Papel" y que encarna a Sophia, la experta en ciberseguridad dentro de la trama.Según Natalia Jiménez, CMO de Aiwin, “estamos muy contentos con la valoración del Festival. El 100% de los asistentes lo recomendaría a otras empresas y contactos profesionales, y nos anima a continuar trabajando con más fuerza en el futuro de la concienciación”.

**Datos de contacto:**

Natalia Jiménez Ruiz

https://aiwin.io/es/live-cybersec-festival/

910744432‬

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/mas-de-300-empresas-deciden-el-futuro-de-la](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Juegos Eventos E-Commerce Ciberseguridad Recursos humanos Gaming



[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)