



Oficina
de Seguridad
del Internauta

ES UN **JUEGO** de 2 a 6 jugadores



***Diviértete aprendiendo y
concienciándote en
ciberseguridad***



GOBIERNO
DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA
TERCERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE DIGITALIZACIÓN
E INTELIGENCIA ARTIFICIAL



INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD



TU AYUDA EN
CIBERSEGURIDAD

INTRODUCCIÓN AL JUEGO

¡Bienvenido a Criptópolis, el juego de mesa que te ayudará a concienciarte en los principales aspectos de ciberseguridad! Este juego pondrá a prueba tus habilidades como ciberusuario. Deberás invertir tus criptomonedas sabiamente, analizar la estrategia de tus adversarios y probar suerte con las cartas. Diviértete aprendiendo y concienciándote en ciberseguridad.

¡Mucha suerte!

CONTENIDO DEL JUEGO

- ▶ **6 Fichas de jugador**
- ▶ **2 Dados recortables**
- ▶ **6 Tarjetas e-wallet**
- ▶ **1 Tablero con 36 casillas**

4 Esquinas

- **Salida**
- **Hacker**
- **Botnet**
- **Ransomware**

24 Ciberpropiedades

4 Servicios OSI

2 Ciberacciones

2 Ciberataques

- ▶ **8 Cartas Ciberacciones**
- ▶ **8 Cartas Ciberataques**
- ▶ **24 Cartas Ciberpropiedad**

Estarán organizadas según 8 temáticas:

- Contraseñas seguras
- Compras online
- Redes sociales
- Seguridad en dispositivos
- Navegación segura
- Fraudes online
- Correo electrónico
- Servicios protección avanzados

- ▶ **24 Fichas de mejora**

Estas fichas servirán para colocarse sobre el tablero en las ciberpropiedades que los jugadores posean para reflejar que estas han sido mejoradas.





INSTRUCCIONES DEL JUEGO 1 de 2

Descárgate e imprime las instrucciones del juego. A continuación, recorta las piezas y coloca el tablero y las cartas en los espacios correspondientes.

Antes de comenzar la partida, **cada jugador deberá elegir una ficha de jugador**, que servirá para representarle mientras viaja por el tablero y recibirá **800 criptomonedas (C)** en su tarjeta e-wallet.

Los jugadores se situarán en la casilla de SALIDA del tablero. **Cada jugador lanzará los dos dados y el valor más alto comienza el juego.** El orden de los jugadores será siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

A medida que se avance por el tablero, los jugadores podrán caer en distintas casillas:

► **Las casillas de ciberpropiedad** pueden ser compradas por el jugador a cambio de sus criptomonedas. **El precio de la misma está detallado en la casilla y en la carta específica**, la cual se adquirirá una vez que se haya efectuado el pago.

Los jugadores que caigan en una casilla ciberpropiedad de otro jugador deberán abonar un pago por "uso" de ese espacio o servicio. El coste de ese "uso" vendrá indicado en la propia carta.

Estas cartas de ciberpropiedad **pueden, además, mejorarse para obtener un mayor rendimiento económico** de las mismas. Para ello, el jugador que tenga una carta de estas características podrá, en su turno y siempre que caiga en la ciberpropiedad a mejorar, pagar a la banca el coste de mejora y colocar una ficha de mejora sobre el tablero en dicha ciberpropiedad. Una vez que un jugador mejore una ciberpropiedad, no es posible devolverla a un estado anterior a no ser que la

venda a la banca u otro jugador se la compre tras pasar por encima en el tablero. **En el caso de venderla a la banca, la ciberpropiedad volverá a estar en el nivel inicial, es decir, sin mejoras.**

La venta de ciberpropiedades es opcional y puede realizarse a la banca o a otro jugador. **En el caso de vendérsela a otro jugador, la ciberpropiedad mantiene sus mejoras, en el caso de existir.**

Por norma general, la acción de vender se realizará con el objetivo de aumentar el capital de criptomonedas del jugador, aunque también **puede realizarse para pagar una deuda a otro jugador, por ejemplo, tras caer en una casilla con un valor de "uso" demasiado alto.** En este caso, los jugadores pueden llegar a un acuerdo intercambiando una carta de ciberpropiedad con un valor similar de venta, y pagando la diferencia en criptomonedas.

► **Las casillas pertenecientes a ciberacciones y ciberataques** obligarán al jugador a retirar **una carta de la pila de cartas correspondiente** (habrá dos pilas en el tablero, una para cada tipo).

Cada vez que se utilice una carta, deberá colocarse en un montón de descartes. Este montón, una vez que ya no queden cartas por descubrir, deberá barajarse y colocarse de nuevo en el espacio de las cartas de ciberacciones o ciberataques según correspondan.

► **Las casillas situadas en las esquinas del tablero** también tienen efectos en los jugadores y son los siguientes:

SALIDA: Aquí comienza el juego. **Cada vez que pases por esta casilla, recibirás 100 criptomonedas.**



INSTRUCCIONES DEL JUEGO 2 de 2

HACKER: Tranquilo, los hackers son expertos en ciberseguridad y te ayudarán a protegerte de los ciberdelincuentes. **Eres inmune a los efectos de cualquier carta de ciberataque durante esta ronda.**

BOTNET: Tus dispositivos han sido infectados. Ahora forman parte de una red zombi manejada por un ciberdelincuente. **Pierdes 2 turnos.**

RANSOMWARE: No debiste hacer clic en ese enlace o bajarte aquel archivo sospechoso. Un ransomware te ha infectado y ha cifrado todos tus archivos. **Pierdes 2 turnos.**

► **Existen otro tipo de casillas especiales**, se trata de los **servicios OSI** y hay 4 casillas repartidas por el tablero. **Mientras un jugador esté situado sobre una de ellas, será inmune a los efectos negativos de cualquier carta de ciberataque.** Son las siguientes:

- Concienciación OSI
- Servicio ANTIBOTNET
- Línea de Ayuda en Ciberseguridad: 017
- CONAN mobile

Uno de los jugadores deberá designarse como "banca". Sus funciones serán las de controlar y gestionar los pagos y asegurarse de que ningún jugador comete fraude.

Si un jugador se queda sin dinero o tiene problemas para afrontar los efectos de alguna carta debido a esto, puede vender cartas de ciberpropiedad a la banca (quedando esta casilla libre de nuevo) por el valor de venta que viene indicado, o a otro jugador, aunque el precio de venta podrá acordarse entre ambos jugadores (sin embargo, se recomienda seguir el precio de venta recomendado).

Existen distintas modalidades para terminar la partida:

1. **El jugador que se quede sin criptomonedas** o sin poder hacerse cargo de sus deudas, **perderá. El último jugador en el juego será el ganador.**

2. **Se establece al inicio del juego un tiempo de partida** (se recomienda entre 1 y 2 horas de juego para sacarle el máximo partido). **El jugador cuya suma de criptomonedas en su e-wallet más el valor de venta de sus ciberpropiedades al final del tiempo establecido sea más elevado, será el ganador.**

MONTAJE DE LAS PIEZAS



MONTAJE DE LA CAJA 1 de 2

Sigue el paso a paso del montaje y plegado de la tapa.



*Cuanto más gramaje tenga el papel más consistencia tendrán tus elementos.

MONTAJE DE LAS PIEZAS

MONTAJE DE LA CAJA 2 de 2

Sigue el paso a paso del montaje y plegado de la base.



Instrucciones montaje

Para montar la base y tapa de caja necesitaremos:

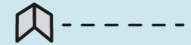
- 1-Tijeras de punta fina o cúter.
- 2-Pegamento.

La línea continua



Serán aquellas zonas que deban cortarse.

La línea discontinua

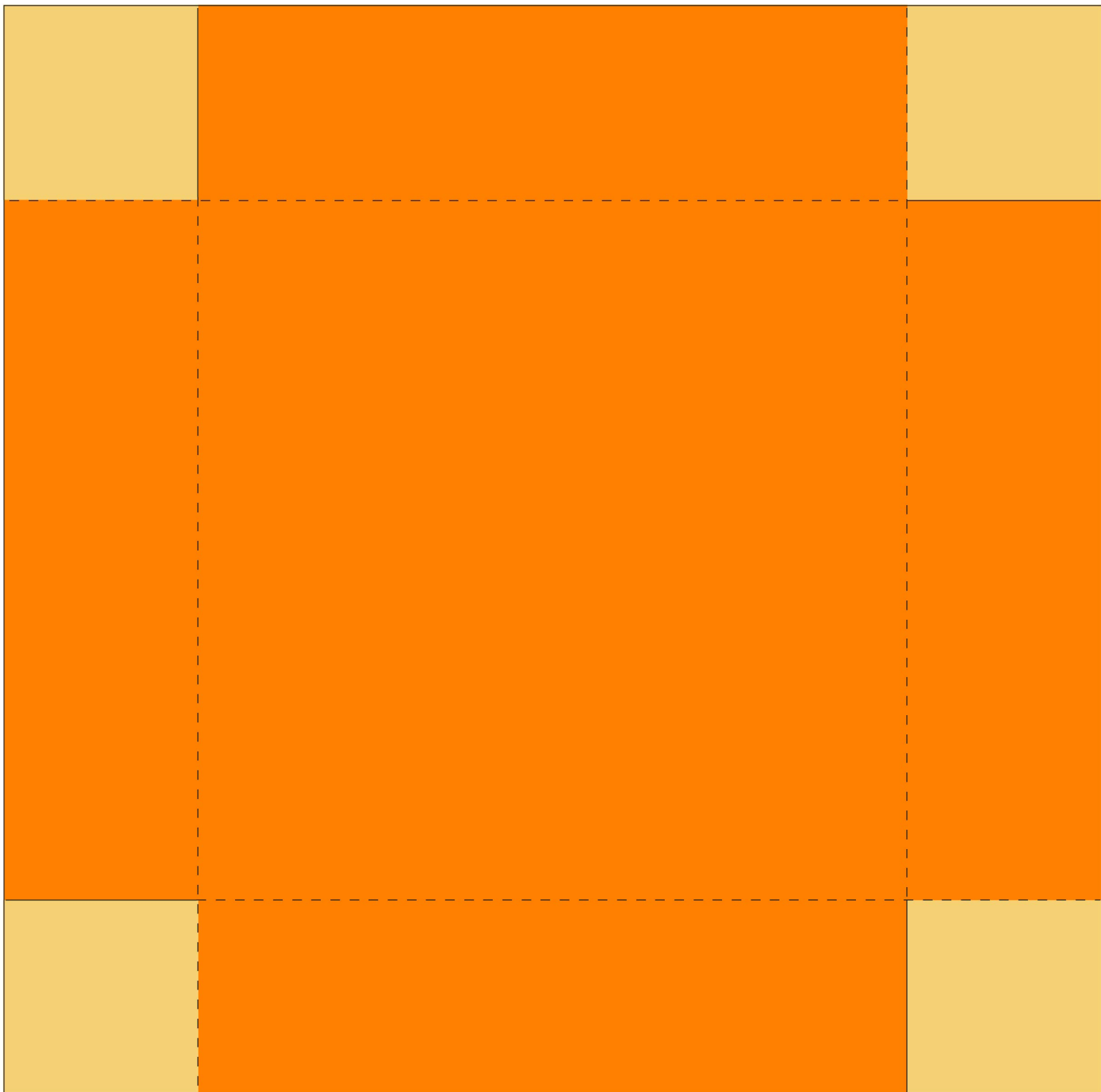


Serán las zonas que solo tengas que plegar.

Pegamento



Las zonas coloreadas en amarillo, es donde tendrás que untar pegamento, te servirá para unir los lados.



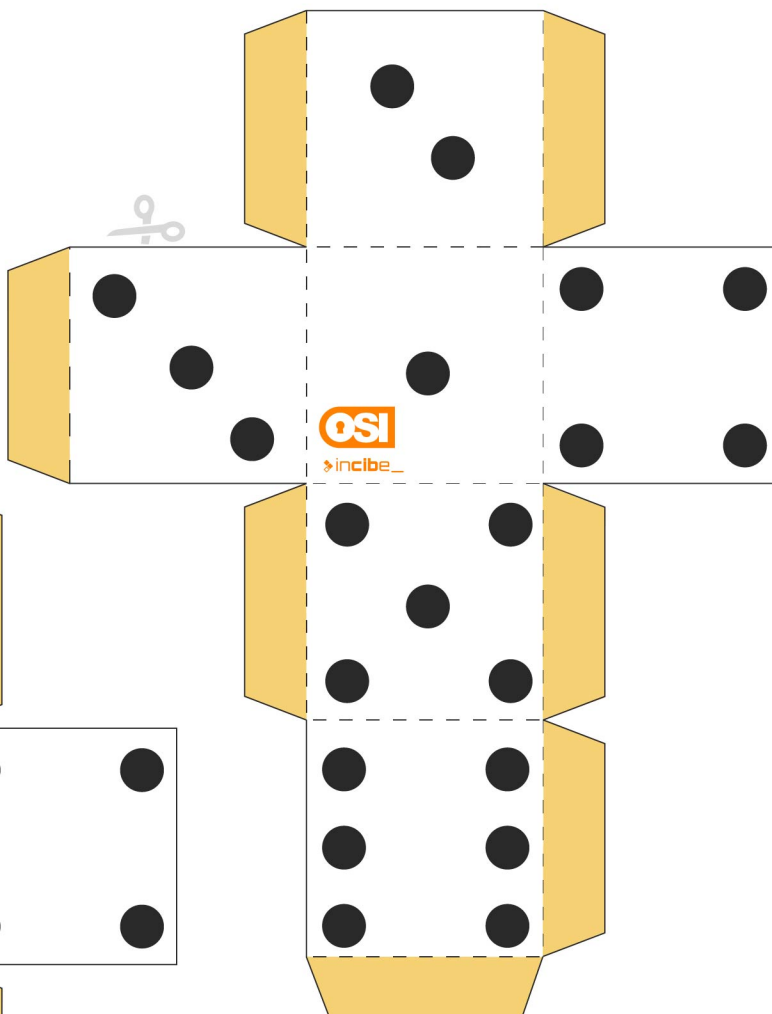
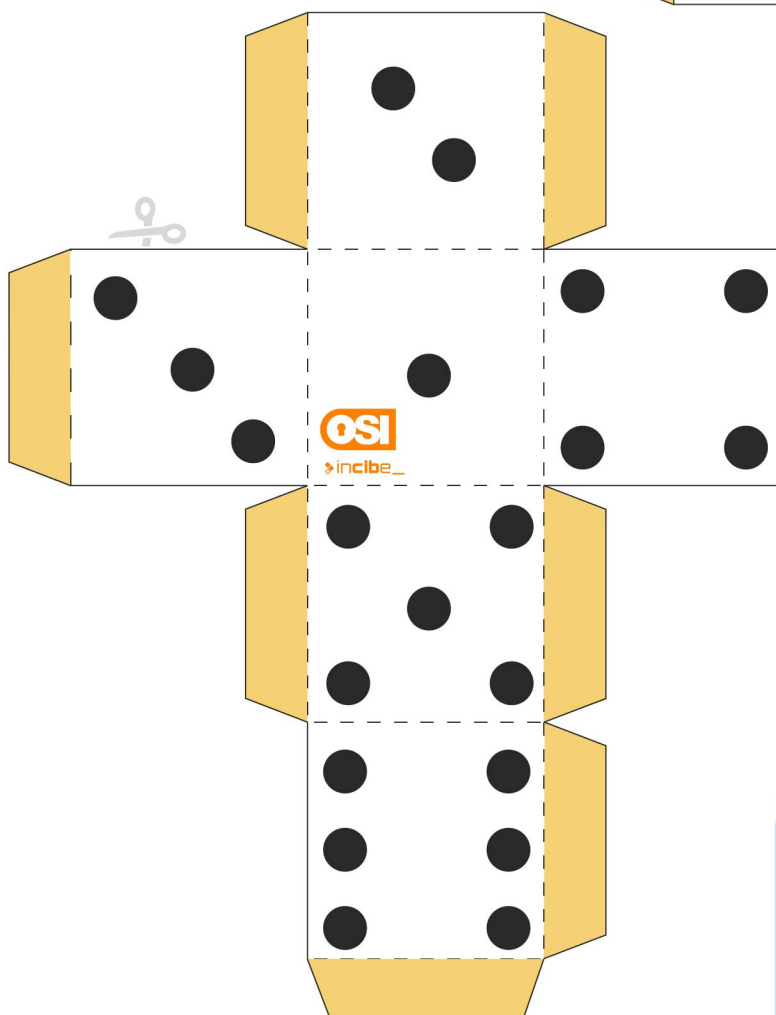
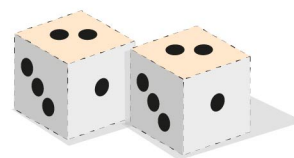
MONTAJE DE LAS PIEZAS

DADOS

Sigue el paso a paso del montaje y plegado de los dados.

Si no tenéis ningún dado a mano, no os preocupéis, podéis utilizar estos dados recortables que hemos creado para la ocasión.

Las instrucciones de montaje se encuentran en la parte inferior de la página (bloque azul).



*Cuanto más gramaje tenga el papel más consistencia tendrán tus elementos.

Instrucciones montaje

Para montar los elementos necesitaremos:

- 1-Tijeras de punta fina o cúter.
- 2-Pegamento.

La línea continua



Serán aquellas zonas que deban cortarse.

La línea discontinua



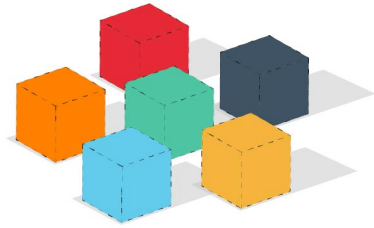
Serán las zonas que solo tengas que plegar.

Pegamento



Las zonas coloreadas en amarillo, es donde tendrás que untar pegamento, te servirá para unir los lados.

MONTAJE DE LAS PIEZAS

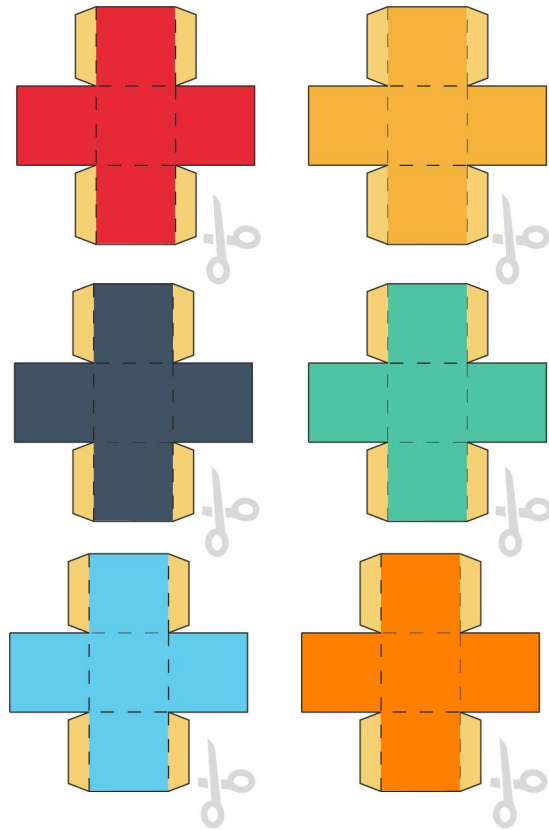


FICHAS JUGADOR

Sigue el paso a paso del montaje y plegado de las fichas.

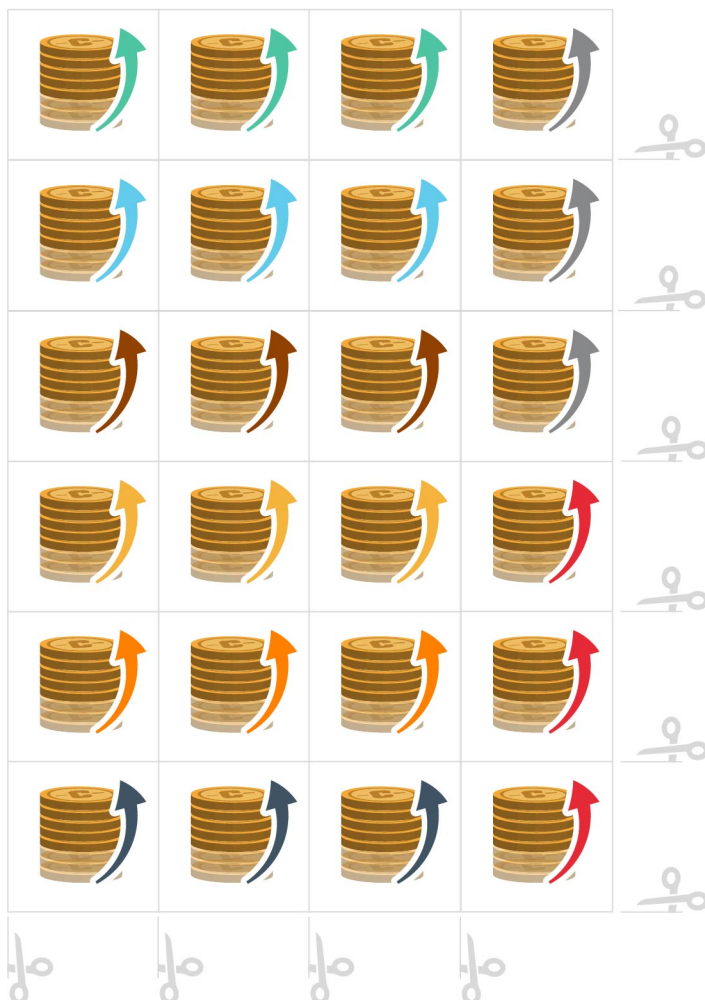
Tienes 2 opciones para crear tu ciberficha, recortar y montarla en 3D siguiendo los pasos para recortar, pegar y plegar los lados, o si prefieres puedes recortar solo el cuadrado central y usar la ficha en 2D.

Las instrucciones de montaje se encuentran en la parte inferior de la página (bloque azul).



FICHAS DE MEJORA

Sigue la línea continua para recortar las fichas de mejora.



Instrucciones montaje

Para montar los elementos necesitaremos:

- 1-Tijeras de punta fina o cúter.
- 2-Pegamento.

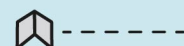
La línea continua

Serán aquellas zonas que deban cortarse.



La línea discontinua

Serán las zonas que solo tengas que plegar.



Pegamento

Las zonas coloreadas en amarillo, es donde tendrás que untar pegamento, te servirá para unir los lados.



MONTAJE DE LAS PIEZAS

TARJETA E-WALLET 1 de 2

Recorta y reparte las tarjetas e-wallet entre los jugadores.



NOMBRE
JUGADOR

i Recuerda que debes apuntar cada vez que ganes o gastes criptomonedas en tu e-wallet

Si tienes dudas llama al 017, la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE



NOMBRE
JUGADOR

i Recuerda que debes apuntar cada vez que ganes o gastes criptomonedas en tu e-wallet

Si tienes dudas llama al 017, la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE



NOMBRE
JUGADOR

i Recuerda que debes apuntar cada vez que ganes o gastes criptomonedas en tu e-wallet

Si tienes dudas llama al 017, la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE



MONTAJE DE LAS PIEZAS

TARJETA E-WALLET 2 de 2

Recorta y reparte las tarjetas e-wallet entre los jugadores.



NOMBRE
JUGADOR

i Recuerda que debes apuntar cada vez que ganes o gastes criptomonedas en tu e-wallet

Si tienes dudas llama al 017, la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE



NOMBRE
JUGADOR

i Recuerda que debes apuntar cada vez que ganes o gastes criptomonedas en tu e-wallet

Si tienes dudas llama al 017, la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE



NOMBRE
JUGADOR

i Recuerda que debes apuntar cada vez que ganes o gastes criptomonedas en tu e-wallet

Si tienes dudas llama al 017, la Línea de Ayuda en Ciberseguridad de INCIBE



MONTAJE DE LAS PIEZAS

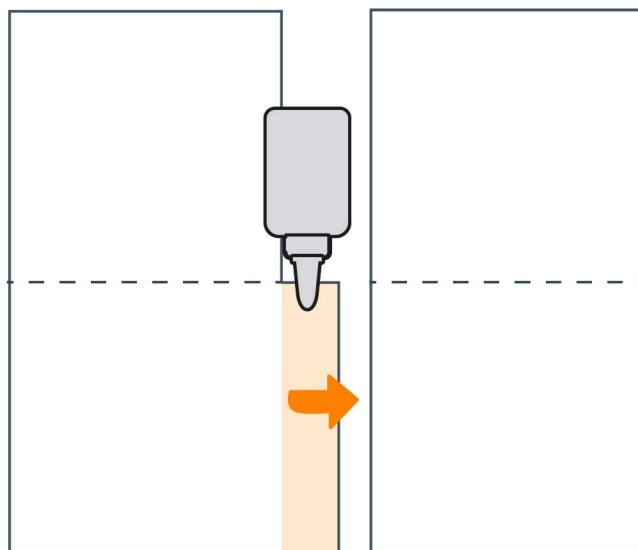
TABLERO

Sigue el paso a paso del recorte y montaje.

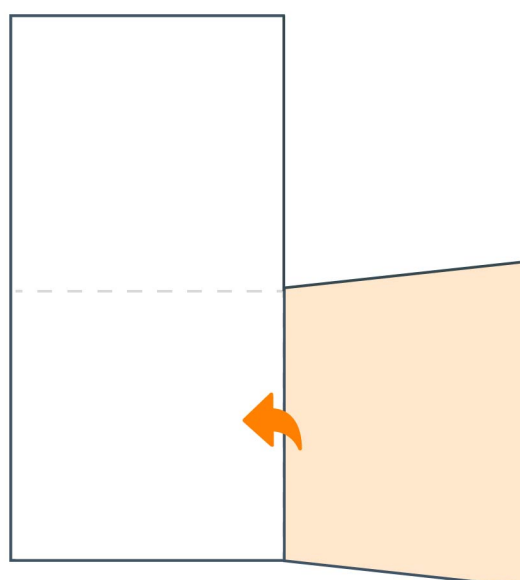
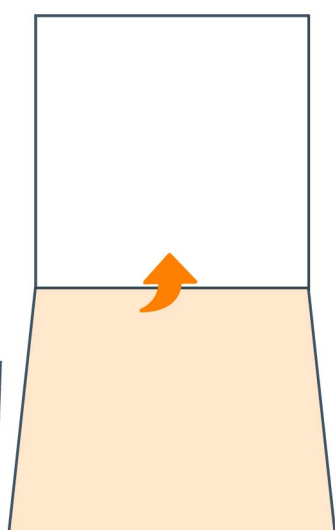
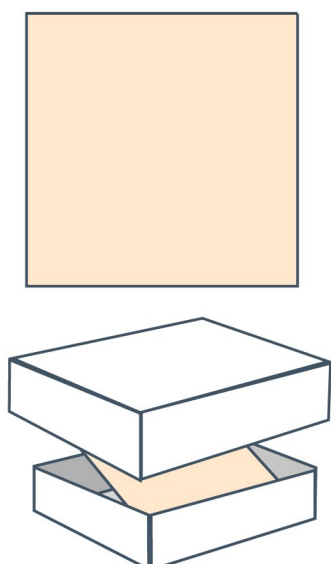
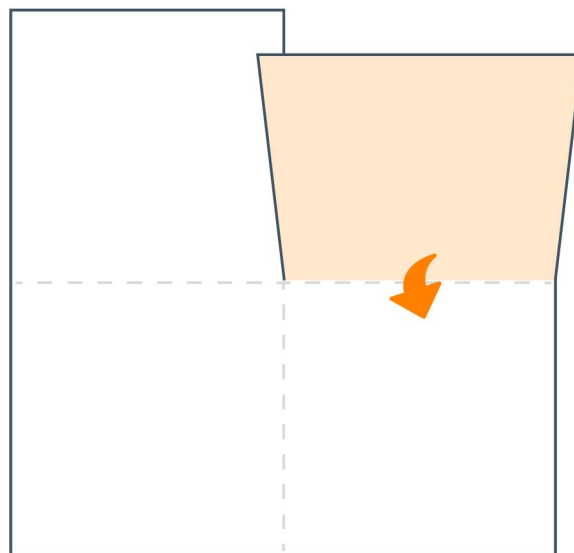
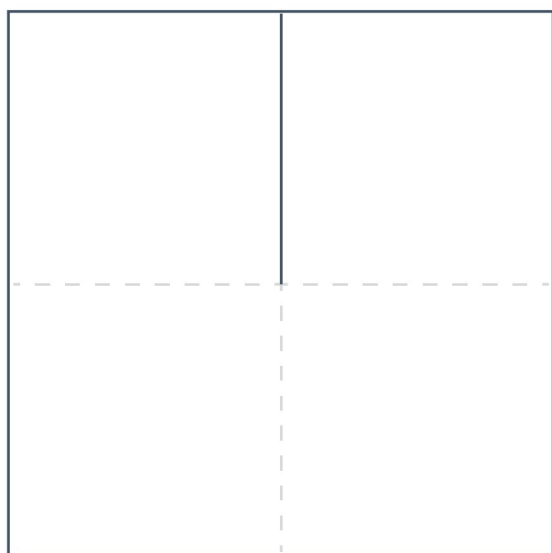
Para recortar y montar el tablero donde se desarrollará el juego (*ver imagen derecha*), deberás imprimir los siguientes 2 folios, recortarlos y unirlos con pegamento.

Las instrucciones para doblar el tablero y meterlo en la caja, en la parte inferior.

Recorte y pegado



Plegado para guardar





Oficina
de Seguridad
del Internauta

CRIPTÓPOLIS

PRECIO: 250C

FALSOS CONCURSOS Y PROMOCIONES

PRECIO: 250C

CERTIFICADO DE SEGURIDAD

PRECIO: 250C

COOKIES

PRECIO: 250C

REDES WIFI

Hacker

Eres inmune a las
cartas de ciberataques

CIBERACCIONES

PRECIO: 250C

DESCARGA DE APPS

PRECIO: 250C

ACTUALIZACIONES

Servicio
ANTI-BOTNET

PRECIO: 250C

ANTIVIRUS

PRECIO: 150C

ECOSURFING

PRECIO: 150C

FAKE NEWS

PRECIO: 150C

CONFIGURACIÓN PRIVACIDAD

Pierdes 2 turnos
RANSOMWARE

PRECIO: 150C

VALORACIÓN Y COMENTARIOS

CIBERATAQUES

PRECIO: 150C

SELLO DE CONFIANZA

PRECIO: 150C

POLÍTICA DE ENVÍO Y DEVOLUCIÓN

CRIPTÓ

El juego d
y ciberse

CIBERACCIONES

Oficina de Seguridad del Internauta

→

Esta pestaña irá pegada en la parte inferior de la otra mitad del tablero (siguiente folio) y en el mismo sentido, seguir las flechas.

→

*Cuanto más gramaje tenga el papel más consistencia tendrán tus elementos.

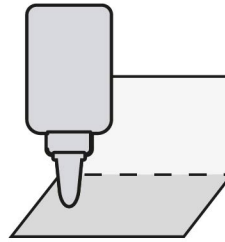
017 TU AYUDA EN CIBERSEGURIDAD	PRECIO: 250C VISHING	PRECIO: 250C SEXTORSIÓN	CIBERATAQUES i	</
---	--	---	---	--

*Cuanto más gramaje tenga el papel más consistencia tendrán tus elementos.

MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERACCIONES 1 de 2

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERACIÓN



CIBERACIÓN

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

¡Felicidades! ¡Es el mes de la ciberseguridad!
Cualquier ciberusuario sabe que la concienciación es nuestra mejor defensa.

► **El jugador avanza 1 casilla**

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Acaba de lanzarse una nueva actualización. Ahora tus sistemas están más protegidos.

► **El jugador avanza de 1 a 6 casillas (tira un solo dado)**



CIBERACIÓN



CIBERACIÓN

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Cientos de correos spam llegan a nuestras bandejas de correo electrónico diariamente. Lamentablemente, la tuya no es una excepción.

► **El jugador retrocede 1 casilla**

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Tu equipo ha sufrido una avería y tu última copia de respaldo es de hace 3 días. Deberías haber seguido la regla 3-2-1: **3 Copias, 2 soportes, 1 lugar físico distinto.**

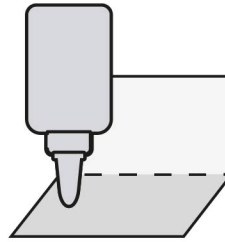
► **El jugador retrocede de 1 a 6 casillas (tira un solo dado)**



MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERACCIONES 2 de 2

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERACCIÓN



CIBERACCIÓN

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

¡Oh, no! Te has dejado el dispositivo sin bloquear y con tu cuenta de una tienda online abierta. Un tercero ha aprovechado para hacer unas compras.

▶ **El jugador pierde 25 criptomonedas**

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Has conseguido navegar por Internet sin dejar huella, sin descargarte ningún malware y sin caer en fraudes. Semejante logro necesita una recompensa.

▶ **Todos los jugadores obtienen 100 criptomonedas**



CIBERACCIÓN



CIBERACCIÓN

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

El ansia te pudo y terminaste descargando un malware de una web pirata. La próxima vez recuerda navegar por webs seguras (https y certificado digital), utilizar siempre la web del fabricante y mantener tu antivirus activado

▶ **Vuelves a la casilla de salida sin cobrar**

OSI Oficina de Seguridad del Internauta

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

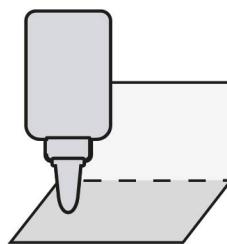
Eres el mejor ejemplo de un usuario concienciado. Tu información está blindada contra los ciberatacantes, tus dispositivos están actualizados y protegidos y no te dejas engañar por estrategias de ingeniería social.

▶ **Vuelves a la casilla de salida cobrando**

MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERATAQUES 1 de 2

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERATAQUE



CIBERATAQUE

OSI Oficina de Seguridad del Internauta
CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Acabas de recibir un email de tu banco, en el que te informa de un nuevo servicio de seguridad para sus mejores clientes. Al hacer clic en el enlace e ingresar tus credenciales, tus datos son enviados a un ciberdelincuente.
Recuerda revisar el enlace antes de hacer clic para identificar URLs seguras (https) y que redirijan a una dirección maliciosa.

-50



Todos los jugadores pierden 50 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: correos maliciosos, filtro antispam y/o certificado de seguridad.

OSI Oficina de Seguridad del Internauta
CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Suena el teléfono. Resulta ser una persona en nombre de la Seguridad Social informándote de una prestación especial. El abono se realizará a través de Bizum; sin embargo, en lugar de un reembolso, recibes un cargo a tu cuenta.
Recuerda desconfiar de desconocidos que se hacen pasar por entidades de confianza. No des tus datos ni accedas a nada hasta estar seguro de que la persona que te llama es quien dice ser.

-25



Todos los jugadores pierden 25 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: vishing.



CIBERATAQUE



CIBERATAQUE

OSI Oficina de Seguridad del Internauta
CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Recientemente, se ha producido un robo de cuentas masivo en un famoso servicio web. Las cuentas contenían datos sensibles como correos electrónicos y datos bancarios.
Recuerda proteger tus cuentas con una contraseña robusta y activar la doble verificación para evitar que terceros puedan acceder a ellas.

-50



Todos los jugadores pierden 50 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: contraseñas seguras.

OSI Oficina de Seguridad del Internauta
CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Llevas casi una hora esperando en el aeropuerto y decides conectarte a la red wifi para echar un vistazo a tus redes y navegar por Internet. Lamentablemente, te conectas a una wifi que parece la que ofrece el aeropuerto pero que resulta ser una red trampa creada por un ciberdelincuente. Toda tu actividad online está siendo monitorizada, incluidas tus credenciales.
Recuerda no conectarte a redes wifi gratuitas, especialmente en lugares públicos. En caso necesario, utiliza una VPN.

-25

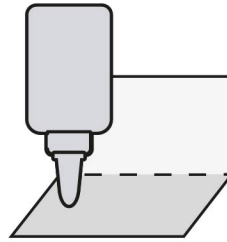


Todos los jugadores pierden 25 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: redes wifi y/o VPN.

MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERATAQUES 2 de 2

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERATAQUE



CIBERATAQUE

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Se acerca el Black Friday y estás dispuesto a aprovechar algún chollo o promoción. Una oferta llega a tu bandeja de correo con un descuento del 75% en esas gafas de sol que tanto te gustan. Al final, terminas registrándote en una web desconocida, ingresando tus datos bancarios y esperando un paquete que no te llega.

Recuerda desconfiar de las promociones demasiado atractivas y de revisar que se trate de una web de compra online segura.

-150



Todos los jugadores pierden 150 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: compras online.

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Un método casero de prevención contra el COVID-19 se ha viralizado rápidamente en redes sociales. Al parecer está respaldado por un prestigioso científico y varios estudios. Sin embargo, no solo la fuente no es fiable, sino que la cura puede llegar a ser peor que la enfermedad.

Recuerda desconfiar de noticias sin fuente, con titulares demasiado llamativos y cuyo objetivo sea desinformar. ¡Hay que contrastar las fuentes!

-150



Todos los jugadores pierden 150 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: fake news.



CIBERATAQUE



CIBERATAQUE

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

Un desconocido te ha enviado un mensaje privado a través de tu red social. Te informa que tiene contenido explícito y sexual sobre ti, y que se lo enviará a todos tus contactos. A cambio de no hacerlo, te pide que le envíes más contenido de este tipo. **Recuerda que no es recomendable compartir este tipo de contenidos con desconocidos, si no has producido contenido de esas características, puede ser un engaño para chantajearte y conseguir lo que quiere de ti.**

-150



Todos los jugadores pierden 150 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: sextorsión y configuración privacidad.

CRIPTÓPOLIS



incibe
INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD

La botnet Mirai ha vuelto y está infectando miles de dispositivos en multitud de hogares. Lamentablemente, tus dispositivos han sido víctimas de este malware y están bajo el control de un ciberdelincuente.

Recuerda configurar debidamente tu router para evitar que los ciberdelincuentes tengan facilidades para infectar tus dispositivos IoT.

-200

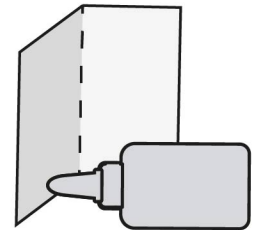
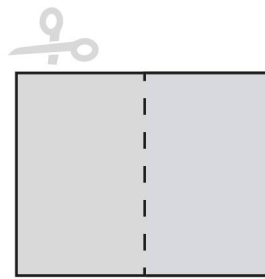


Todos los jugadores pierden 200 criptomonedas, excepto aquellos que estén en posesión de las siguientes cartas de ciberpropiedad: configuración del router.

MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERPROPIEDADES 1 de 4

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERPROPIEDAD



CONTRASEÑAS ROBUSTAS

VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Una contraseña robusta se compone de:

- ▶ 10 caracteres alfanuméricos.
- ▶ Mayúsculas y minúsculas.
- ▶ Caracteres especiales.
- ▶ Y, si es una unión de 2 o 3 palabras, mejor. Eso sí, que no sean del diccionario.

MEJORAR:	100C
VENTA:	200C
USO:	25C

CONTRASEÑAS SEGURAS



CIBERPROPIEDAD



VERIFICACIÓN EN 2 PASOS

VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Se trata de una capa extra de seguridad. Requiere la utilización de otro elemento, además de nuestra contraseña para validar el acceso a un servicio, como nuestro móvil.

MEJORAR:	100C
VENTA:	200C
USO:	25C

CONTRASEÑAS SEGURAS



CIBERPROPIEDAD



GESTOR DE CONTRASEÑAS

VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Permiten almacenar y gestionar todas tus contraseñas. Muy útil para evitar reutilizarlas en distintos servicios y para no tener que memorizarlas todas.

MEJORAR:	100C
VENTA:	200C
USO:	25C

CONTRASEÑAS SEGURAS



CIBERPROPIEDAD



POLÍTICA DE ENVÍO Y DEVOLUCIÓN

VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Una web fiable siempre informará al usuario sobre sus políticas de envío y devolución. Por ejemplo, quién asumirá los costes del envío y los plazos en caso de devolución.

MEJORAR:	100C
VENTA:	200C
USO:	25C

COMPRAS ONLINE



CIBERPROPIEDAD



SELLO DE CONFIANZA

VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Son certificados emitidos por empresas que garantizan que la tienda cumple con las medidas de seguridad y calidad necesarias para garantizar la confianza en la web.

MEJORAR:	100C
VENTA:	200C
USO:	25C

COMPRAS ONLINE



CIBERPROPIEDAD



VALORACIÓN Y COMENTARIOS

VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Una buena práctica antes de comprar online es realizar una búsqueda sobre el vendedor y comprobar los comentarios de otros usuarios para obtener más información.

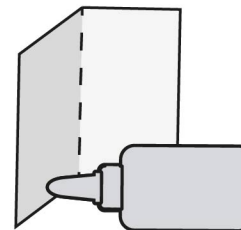
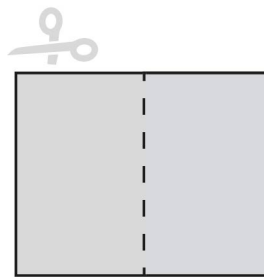
MEJORAR:	100C
VENTA:	200C
USO:	25C

COMPRAS ONLINE

MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERPROPIEDADES 2 de 4

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Las opciones de seguridad y privacidad de cualquier red social nos permiten llevar a cabo ajustes en la visibilidad de nuestras publicaciones y la accesibilidad de nuestro perfil.

MEJORAR:	100C	
VENTA:	200C	
USO:	25C	

REDES SOCIALES



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

La desinformación es un peligro. El sentido común, comprobar las fuentes y no dejarse llevar por titulares demasiado llamativos nos ayudará a detectarlas. ¡Ah, y no olvides denunciarlas!

MEJORAR:	100C	
VENTA:	200C	
USO:	25C	

REDES SOCIALES



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	150C
VENTA:	100C
USO:	15C

Esta práctica nos permite conocer qué se dice de nosotros en Internet. Realizar una búsqueda de nuestros datos personales en el buscador nos ayudará a saberlo, así como lo que nosotros mismos hemos publicado.

MEJORAR:	100C	
VENTA:	200C	
USO:	25C	

REDES SOCIALES



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Software de protección que detecta y elimina amenazas que tratan de acceder a nuestro sistema para infectarlo o robar información. Debe estar siempre actualizado y activo.

MEJORAR:	150C	
VENTA:	300C	
USO:	35C	

SEGURIDAD EN DISPOSITIVOS



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Son mejoras o modificaciones realizadas sobre los sistemas operativos o aplicaciones, cuya misión es mejorar su funcionalidad y su seguridad. Un programa desactualizado es un programa vulnerable.

MEJORAR:	150C	
VENTA:	300C	
USO:	35C	

SEGURIDAD EN DISPOSITIVOS



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Cuando instalamos una aplicación, esta nos pide una serie de permisos para funcionar. Debemos revisarlos y asegurarnos de dar solo los necesarios, además de descargarlas de sitios oficiales.

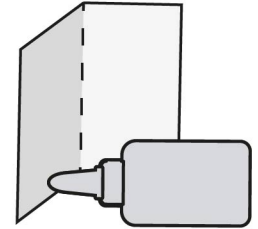
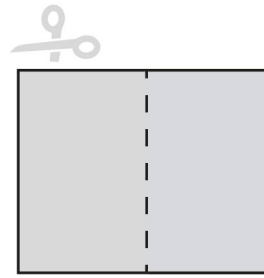
MEJORAR:	150C	
VENTA:	300C	
USO:	35C	

SEGURIDAD EN DISPOSITIVOS

MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERPROPIEDADES 3 de 4

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Una red wifi abierta es un gran riesgo para nuestra seguridad, ya que nos exponemos a diversos ataques, como Man-in-the-Middle o a conectarnos a una red trampa. Nuestra actividad online sería monitorizada por un ciberdelincuente que podría robar nuestras credenciales y datos personales.

MEJORAR:	150C
VENTA:	300C
USO:	35C

NAVEGACIÓN SEGURA



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Se trata de un fichero que guarda nuestro navegador con pequeñas cantidades de información según el tipo de cookies: usuarios, contraseñas, fechas de conexión, ubicación, etc. Al contener tanta información son potencialmente peligrosas para nuestra privacidad, por lo que conviene eliminarlas de vez en cuando desde nuestro navegador.

MEJORAR:	150C
VENTA:	300C
USO:	35C

NAVEGACIÓN SEGURA



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Representado como un candado junto a la URL, sirve para acreditar que la página web cifra nuestra conexión y, por lo tanto, protege nuestra privacidad. Sin él, nos exponemos a que toda la información que intercambiamos con la web pueda acabar en manos de terceros.

MEJORAR:	150C
VENTA:	300C
USO:	35C

NAVEGACIÓN SEGURA



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Suelen venir acompañados de un formulario con el que obtener datos personales (hábitos de consumo, correos, teléfonos e incluso datos bancarios). Debemos evitar compartir esta información y comprobar las bases legales, analizar los comentarios, contrastar la fuente y la URL en busca de errores.

MEJORAR:	150C
VENTA:	300C
USO:	35C

FRAUDES ONLINE



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Se trata de un tipo ataque por ingeniería social, donde el atacante busca ganarse la confianza del usuario suplantando la identidad de una entidad de confianza a través de una llamada de teléfono. Para protegernos evita dar información personal, desconfiar de números de teléfono desconocidos y comprobar siempre la autenticidad de la llamada.

MEJORAR:	150C
VENTA:	300C
USO:	35C

FRAUDES ONLINE



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	250C
VENTA:	150C
USO:	25C

Este tipo de extorsión busca chantajear a los usuarios con la publicación de contenido explícito y de carácter íntimo sobre su víctima. Los atacantes suelen exigir un pago a cambio de no publicarlo, pero la realidad es que no suelen disponer de este material. No te dejes engañar, mantén la calma y elimina estos mensajes.

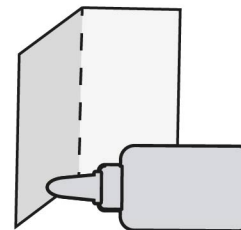
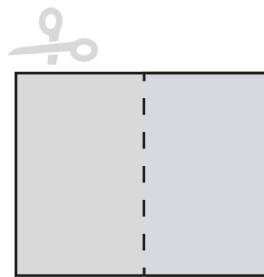
MEJORAR:	150C
VENTA:	300C
USO:	35C

FRAUDES ONLINE

MONTAJE DE LAS PIEZAS

CARTAS CIBERPROPIEDADES 4 de 4

Recorta, dobla las cartas y pégalas.



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	350C
VENTA:	200C
USO:	50C

Los gestores de correo electrónico disponen de una opción para filtrar mensajes no deseados o spam. Una vez configurado, evitará que la publicidad, cadenas de mensajes y correos maliciosos acaben en tu bandeja.

MEJORAR:	200C
VENTA:	400C
USO:	75C

CORREO ELECTRÓNICO



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	350C
VENTA:	200C
USO:	50C

Este tipo de correos suelen ser parte de un ataque de phishing. Es fácil identificarlos si prestamos atención a la redacción y analizamos la dirección del remitente. Jamás deberemos descargar ningún archivo adjunto y podemos pasar el ratón por encima de los enlaces adjuntos para comprobar adónde redirigen realmente.

MEJORAR:	200C
VENTA:	400C
USO:	75C

CORREO ELECTRÓNICO



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	350C
VENTA:	200C
USO:	50C

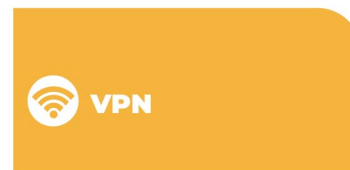
El cifrado permite proteger la información que compartimos por Internet, por correo o al subir a la nube. El contenido cifrado solo será visible por el emisor y el receptor del mensaje, ya que serán los únicos poseedores de las claves para abrirlo. De este modo, terceros que pudiesen interceptar un mensaje, por ejemplo, serían incapaces de descifrar su contenido.

MEJORAR:	200C
VENTA:	400C
USO:	75C

CORREO ELECTRÓNICO



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	350C
VENTA:	200C
USO:	50C

Una red privada virtual o VPN permite crear una conexión segura cuando te conectas a Internet, impidiendo que terceros puedan monitorizar tus comunicaciones con otro equipo o servidor web. Por ejemplo, al ingresar en tu red social, enviar correos o realizar alguna compra online.

MEJORAR:	200C
VENTA:	400C
USO:	75C

SERVICIOS PROTECCIÓN AVANZADOS



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	350C
VENTA:	200C
USO:	50C

El cortafuegos, más conocido como firewall, es una herramienta de protección que permite, por ejemplo, filtrar conexiones maliciosas hacia nuestro equipo.

MEJORAR:	200C
VENTA:	400C
USO:	75C

SERVICIOS PROTECCIÓN AVANZADOS



CIBERPROPIEDAD



VALOR COMPRA:	350C
VENTA:	200C
USO:	50C

El router es la puerta de entrada desde Internet hacia nuestra red privada y viceversa. Las configuraciones seguras son:

- ▶ Modificar el nombre y contraseña de la red wifi o SSID.
- ▶ Configurar el cifrado de la red (WPA2-PSK).
- ▶ Habilitar un filtrado por dirección MAC.
- ▶ Deshabilitar la administración remota y el WPS.

MEJORAR:	200C
VENTA:	400C
USO:	75C

SERVICIOS PROTECCIÓN AVANZADOS