

**PROYECTO
CONCURSO CREATIVO
“YO VIVO LA CIBERSEGURIDAD”**

1. ANTECEDENTES

El internet, en la actualidad, es una herramienta necesaria para el desarrollo de actividades inherentes al estudio; su metodología, en muchos de los casos, permite que los niños y jóvenes naveguen en internet gran parte del tiempo que pasan en el hogar.

Durante los últimos años, a la par del avance tecnológico y del uso cada vez mayor de internet, se han incrementado el número de ataques y amenazas informáticas como: robo o secuestro de información (fotografías, documentos, etc.), estafas en compras o pagos por internet, robo de contraseñas, etc., así como el número de casos de Ciberacoso o Ciberbullying, e incluso de Grooming (Extorsión sexual a menores mediante internet).

Según un estudio realizado por ESET Latinoamérica, empresa dedicada a la detección proactiva de amenazas informáticas, el 95% de los jóvenes dispone de redes sociales, lo que nos indica que el Mundo Digital es tan importante como el Mundo Físico en su vida, pues ahí comparten abiertamente con su círculo social, pero con ciertas características y “facilidades” que el Mundo Físico no brinda, como por ejemplo: la posibilidad de conexión en tiempo real, sin importar distancias, ni horarios; el estudio antes mencionado, también refleja que el 50% de los padres, desconocen totalmente lo que hacen sus hijos en internet, por lo que la educación enfocada a una adecuada convivencia en el Mundo Digital, es más que necesaria.

2. PROPUESTA

Ante esta problemática, ESET Ecuador, como parte de su Plan de Responsabilidad Social, busca generar un espacio de concientización entre los jóvenes, para que puedan comprender la importancia de una adecuada convivencia digital. Para hacerlo, pretendemos llegar a los Principales Colegios de Quito con el Primer Concurso Creativo “YO VIVO LA CIBERSEGURIDAD”.

El concurso busca generar campañas internas de comunicación, que abarquen la problemática de la seguridad informática, desde el punto de vista de los jóvenes, en su cotidiano vivir. Para ello, se plantea que cada institución educativa

participante, designe dos estudiantes pertenecientes a segundo año de bachillerato (Quinto Curso), para que sean los responsables de la conceptualización, desarrollo y ejecución de la campaña de comunicación interna en su institución. Una vez seleccionadas las ternas, el proyecto dará inicio con una capacitación a los estudiantes sobre los temas a desarrollar.

A continuación, cada institución educativa deberá desarrollar su campaña que tendrá un tiempo de duración de un mes; posterior a este periodo se realizará la evaluación de las campañas, y el impacto y aceptación generada en cada una de las instituciones. (Los tiempos de ejecución del proyecto se detallan en el cronograma tentativo propuesto más adelante).

2.1. OBJETIVO GENERAL

Concientizar a los jóvenes estudiantes de instituciones educativas de nivel secundario de la capital, y a sus familias, sobre el adecuado uso de la tecnología y del internet en su cotidiano vivir, para fomentar una cultura digital de respeto.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover la investigación en temas de seguridad informática
- Generar espacios de debate sobre una sociedad cibersegura
- Concientizar sobre la importancia del mundo digital y su correcto manejo.
- Obtener dos voceros de cada institución para la Seguridad Informática.
- Promover campañas de concientización sobre seguridad informática en las instituciones educativas participantes.

3. BASES DEL CONCURSO

3.1. PARTICIPANTES

Pueden participar los estudiantes de Segundo año de Bachillerato, de todos los Colegios interesados, que se encuentren ubicados dentro de la Ciudad de Quito.

Cada institución deberá delegar a dos representantes para que formen parte del proyecto y sean los responsables de conceptualizar, desarrollar y ejecutar la campaña de comunicación.

Cada establecimiento realizará una preselección interna de los candidatos que representarán al colegio y enviarán la lista final a ESET ECUADOR.

3.2. TEMÁTICA

Las campañas de comunicación podrán regirse a los siguientes ejes temáticos:

- a) Yo le digo "NO" al Cyberbullying
- b) No hagas en el Mundo Digital, lo que no harías en tu Vida Real
- c) Mi vida es privada, el Internet "NO"
- d) Yo respeto en persona y en Internet
- e) Si alguien me acosa por Internet, yo no me callo

3.3. FASES DEL CONCURSO

3.3.1. CONCURSO INTERNO

Los Colegios participantes iniciarán un proceso interno de selección, entre sus alumnos de bachillerato.

El proceso interno deberá dar como resultado la selección de los dos representantes de la Institución. Los representantes deben ser reportados a ESET Ecuador, según el cronograma propuesto, para poder iniciar la siguiente etapa.

La inscripción debe realizarse vía correo electrónico a la dirección: yovivolaciberseguridad@eset.com.ec; los datos que se deben incluir son:

- a) Nombres y Apellidos
- b) Edad
- c) Institución a la que Representa
- d) Temática a tratar

3.3.2. CAPACITACIÓN INICIAL

Con el objetivo de brindar a los estudiantes designados por las Instituciones Educativas, las herramientas y conocimientos necesarios para la ejecución de su campaña, ESET Ecuador brindará una capacitación presencial "intensiva"; la misma que dará inicio formalmente al proyecto y que deviene en la siguiente etapa:

3.3.3. EJECUCIÓN DE LA CAMPAÑA

Una vez que los estudiantes recibieron la capacitación de parte de ESET Ecuador, ellos deberán ejecutar una campaña de comunicación, basada en uno o varios de los ejes temáticos propuestos en el numeral 3.2.

La campaña debe ser totalmente conceptualizada, es decir no se pueden copiar o adaptar iniciativas anteriores, realizadas en el país. Las formas de comunicación son totalmente abiertas, es decir existe total libertad creativa para la estrategia a aplicar, incluyendo todo el proceso de comunicación:

- 1) Creación del Mensaje
- 2) Codificación (método de transmisión)
- 3) Canal (Vía por la que se entregará el mensaje)

Es importante indicar que todas las acciones que se realicen desde el momento de la conceptualización, hasta la ejecución de la campaña, deberán ser recopiladas fotográfica o videográficamente, puesto que las instituciones que pasen a la final, deberán presentar un video con las acciones realizadas.

Para realizar la campaña de comunicación, los estudiantes contarán con un plazo de un mes calendario, posterior a lo cual, llegaremos a la siguiente etapa:

3.3.4. CALIFICACIÓN DE LAS CAMPAÑAS

Una vez recopilada la información por cada una de las instituciones, los estudiantes deberán elaborar una presentación en la que se visibilicen las principales acciones de la campaña, su impacto y acogida, así como se detallen los puntos principales como:

- Mensaje principal
- Herramientas utilizadas
- Piezas comunicacionales (pueden ser gráficas)
- Estrategia de difusión

La calificación de la campaña será realizada en las instalaciones de ESET Ecuador en Quito, por una delegación asignada para el efecto y se tomarán en cuenta los siguientes puntos de valor:

- Creatividad del mensaje
- Creatividad de la estrategia de difusión
- Aceptación de la campaña

Una vez valoradas las presentaciones, se procederá a la selección de las 3 Instituciones Educativas finalistas.

3.3.5. FINAL

Las Instituciones Educativas finalistas deberán preparar un "reel" o video producido, en el que se recopilen las acciones realizadas y se visualice el trabajo y la creatividad de la campaña.

Entre los reels presentados, se escogerá al que mejor aborde la temática, y exprese de manera más efectiva el objetivo de la campaña realizada.

La final se llevará a cabo en el Salón de la Ciudad, en el Municipio de Quito y contará con el siguiente jurado calificador:

1. 3 Autoridades o Representantes del Municipio de Quito
2. 2 Directivos de ESET Ecuador

Los puntos a calificar del video son:

- Creatividad del mensaje original de la campaña
- Creatividad en la realización del video (compilación)
- Impacto del mensaje, mediante el material audiovisual
- Diseño gráfico
- Mensaje de cierre (compromiso)

Para referencia, se detallan los siguientes videos de ejemplo:

1. Diseño gráfico y creatividad:
<https://www.youtube.com/watch?v=UqKBHr3mvdK>
2. Realización, creatividad del mensaje, impacto del mensaje, cierre:
<https://www.youtube.com/watch?v=Al7LfuHdx8Y>

3.3.6. PREMIACIÓN

El Primer Concurso Creativo “YO VIVO LA CIBERSEGURIDAD”, reconocerá al primer y segundo lugar, tanto a la Institución Educativa, como a los estudiantes participantes.

Para el Segundo Lugar se entregará:

- Placa de Reconocimiento a la Institución Educativa
- 5 Licencias Antimalware ESET para Autoridades
- 10 Licencias Antimalware ESET para la Institución
- 1 Licencia Antimalware ESET para cada estudiante participante
- 1 Diploma de Honor para cada estudiante participante

Para el Primer Lugar se entregará:

- Placa de Reconocimiento a la Institución Educativa
- 10 Licencias Antimalware ESET para Autoridades
- 30 Licencias Antimalware ESET para la Institución
- 1 Licencia Antimalware ESET para cada estudiante participante
- 1 Diploma de Honor para cada estudiante participante
- 1 Smartphone para cada estudiante participante

3.3.7. DESIGNACIÓN COMO VOCEROS

Los dos estudiantes que resulten ganadores del Primer Concurso Creativo “YO VIVO LA CIBERSEGURIDAD”, serán designados como Voceros Estudiantiles para la Seguridad Informática, cuya principal función será difundir el mensaje a los demás estudiantes y colegios de la capital, mediante la presentación de su video y brindando una charla referencial sobre el tema.

