

Tytuł: CyberGra VR – immersyjne szkolenia z cyberbezpieczeństwa

Firma: Orange Polska

Kontekst i wyzwanie

Phishing pozostaje jednym z najpoważniejszych zagrożeń, czego nie zmieniają liczne szkolenia. W czołówce jest także złośliwe oprogramowanie, w tym ransomware. Użytkownicy wciąż unikają rozmów o cyberzagrożeniach, bo nie widzą pułapek związanych z cyfrowym światem. Orange postawił na obraz, emocje, angażujące doświadczenie i grywalizację, by skuteczniej budować świadomość cyberbezpieczeństwa.

Co wdrożono

Zrealizowano wirtualne środowisko edukacyjne w technologii VR, które umożliwia uczestnikom „wejście” w świat cyberzagrożeń, walkę z awatarami hakerów i samodzielne reagowanie na ataki. Projekt obejmował przygotowanie scenariuszy, implementację, testy, szkolenia handlowców i pokazy dla klientów. Z rozwiązania korzystają już zespoły sprzedażowe, klienci i pracownicy w całej Polsce.

Rezultaty i efekty biznesowe

Projekt zwiększył skuteczność komunikacji o cyberbezpieczeństwie i zbudował nową formę zaangażowania klientów.

- Osiem zespołów handlowych zostało ambasadorami inicjatywy.
- Przeprowadzono ponad 20 spotkań z klientami i pracownikami w ciągu dwóch miesięcy. To dopiero początek. Docelowo Orange planuje szkolić 600 osób miesięcznie z wykorzystaniem tej formuły
- Rozwiązanie zaprezentowano na trzech konferencjach branżowych, zwiększając zasięg o kolejnych kilkaset użytkowników.
- Możliwość zdalnego uczestniczenia w spotkaniach.
- Uwaga uczestników skupia się wyłącznie na grze - nie mają dostępu do telefonów, laptopów lub innych rozpraszaczy.

Wnioski i znaczenie

CyberGra VR łączy technologię i emocje, czyniąc edukację skuteczną i atrakcyjną. Sukces projektu wynikał ze współpracy między działami biznesu, marketingu i cyberbezpieczeństwa oraz gotowości organizacji do eksperymentowania z immersyjnymi formami nauki. Rozwiązanie jest skalowalne i może wspierać budowanie cyberodporności w różnych sektorach. Zmienia postawę użytkowników, z biernych odbiorców na aktywnych i świadomych obrońców.