

CRYPTO 2.0

Serious game sobre ciberseguridad en el entorno corporativo y personal

SYSTEM V.1.2.0 [C] 1984 OMNICORP

640 KB RAM INITIALIZED AND OK
HARDWARE CHECK
DISPLAY CARD OK
KEYBOARD OK
PORTS READY

LOADING...

BIOS V.3.1

LOADER.BIN

KERNEL.SYS

DRIVERS:

DISK.DRV READY

MOUSE.DRV READY

PRINTER.DRV LOADED

INITIALIZING SYSTEM...

SCANNING...

C:\>A

E

P

C:\UTIL

STAT

LOGS

TASKS

DEVIC

SEN

POWER

COMM DELAY: 0.000000 [ERROR 771]

ACCESS: FULL ACCESS

WELCOME TO THE NETWORK.

C:\>

Descripción general

Alex Lee, reconocido analista, hacker ético y detective privado, tiene una misión en Londres: camuflado como un trabajador, deberá infiltrarse en una empresa de biotecnología para detectar agujeros de seguridad informática. Gracias a su olfato y profesionalidad, no tardará en descubrir que toda la información confidencial está seriamente comprometida. Durante los cinco niveles del videojuego, ayudarás a Alex a detectar, analizar y solucionar las negligencias que aprovecharán los ciberdelincuentes para apoderarse de los datos de la empresa.

Características

Un programa de formación basado en la metodología *game-based learning*:

- aplicable y práctico
- revolucionario e impactante
- adictivo e innovador
- orientado al aprendizaje experiencial
- flexible, rápido y fácil de realizar
- divertido, ameno y único

Serious game sobre ciberseguridad en el entorno corporativo y personal

Metodología

La metodología *game-based learning* desarrollada por Gamelearn combina estos 3 elementos:

1. **Contenidos de calidad** con un enfoque eminentemente práctico, útil y directamente aplicable al puesto de trabajo.
2. **Técnicas de gamificación** como el *storytelling*, *rankings*, niveles o *badges* para convertir el aprendizaje en una experiencia diferente y divertida con el objetivo de generar *engagement* en el alumno.
3. **Ejercicios prácticos** para que el alumno practique en un entorno seguro y sin estrés, al mismo tiempo que recibe *feedback* con áreas de mejora.

Objetivos

Objetivo general:

- Al finalizar la actividad, serás capaz de identificar, comprender y aplicar prácticas básicas de ciberseguridad, reconociendo el valor de la información y el impacto del factor humano en la protección de entornos organizativos.

Objetivos específicos:

- Identificar la información personal y corporativa como un activo crítico, reconociendo los riesgos asociados a su pérdida, exposición o uso indebido.
- Reconocer el papel de las personas en la cadena de la seguridad informática, analizando cómo determinadas conductas pueden facilitar o prevenir ciberataques.
- Detectar amenazas habituales como phishing e ingeniería social, interpretando los mecanismos de engaño y manipulación utilizados por los ciberdelincuentes.
- Aplicar buenas prácticas de protección de accesos e información, utilizando correctamente contraseñas seguras, autenticación de doble factor y canales digitales fiables.
- Adoptar hábitos seguros en el uso del puesto de trabajo, dispositivos móviles, redes Wi-Fi, correo electrónico, redes sociales y navegación web, reduciendo la exposición a riesgos digitales.



Serious game sobre ciberseguridad en el entorno corporativo y personal

SYSTEM V.1.2.0 [C] 1984 OMNICORP

640 KB RAM OK
HARDWARE OK
DISPLAY OK
KEYBOARD OK
PORTS OK

LOADING BIOS V.1.0
BIOS V.1.0 OK
LOADER.1.0 OK
KERNEL.1.0 OK
DRIVERS.1.0 OK
DISK.1.0 OK
MOUSE.1.0 OK
PRINTER.1.0 OK

INITIALIZING SYSTEM...
SCANNING DISK...
C:\>AUTOEXEC.BAT
ECHO OFF
PROMPT \$P\$G
PATH C:\WINDOWS\SYSTEM32

STATUS:
LOGS: ALL OK
TASKS: 1 RUNNING
DEVICES: 1 OK
SENSOR: 1 OK
POWER: 1 OK
COMMS: 1 OFFLINE [ERROR 771]

ACCESS: FULL ACCESS

WELCOME TO THE NETWORK.

C:\>

Programa

El programa de Crypto 2.0 ofrece conocimientos actualizados y prácticos sobre seguridad informática, abordando riesgos y amenazas que afectan a la información que circula en la red y en espacios de trabajo, tanto a nivel personal como en entornos corporativos.

- El valor de la información.
- El rol de las personas en la cadena de la seguridad informática.
- Redes sociales.
- Phishing.
- Gestión de contraseñas y autenticación de doble factor.
- Almacenamiento y transferencia de archivos.
- Seguridad de la información en el puesto de trabajo.
- Seguridad en dispositivos móviles.
- Riesgos en el uso de redes wifi públicas.
- Uso seguro del correo electrónico.
- Prácticas de navegación segura.
- Ingeniería social.

Serious game sobre ciberseguridad en el entorno corporativo y personal

SYSTEM V.1.2.0 [C] 1984 OMNICORP

640 KB RAM INITIALIZED AND OK
HARDWARE CHECK
DISPLAY CARD OK
KEYBOARD OK
PORTS READY

LOADING...

BIOS V.1.2

LOADER

KERNEL

DRIVERS

DISK.

MOUSE

PRINTER

INITIALIZING

SCANNING

C:\>AUTOEXEC

ECHO OFF

PROMPT

PATH C:\

STATUS:

LOGS: ALL

TASKS: 1

DEVICES:

SENSOR

POWER

COMMS

ACCESS: FULL

WELCOME TO THE NETWORK.

C:\>

Conocimientos y competencias

Gracias a los simuladores del juego, Crypto 2.0 facilita un aprendizaje efectivo de conocimientos técnicos y, a la vez, desarrolla competencias vinculadas a la toma de responsabilidad sobre el propio rol en la cadena de seguridad:

- Aprendizaje continuo, autoconciencia, foco, integridad, pensamiento analítico y toma de decisiones.

A quién va dirigido

CRYPTO 2.0 está dirigido a personas de cualquier perfil profesional dentro de la organización. Está especialmente orientado a quienes tienen menor familiaridad con la ciberseguridad y necesitan asumir su rol en la cadena de la seguridad informática mediante la adopción de buenas prácticas.

Funcionamiento

1. Para jugar, solo se requiere de un dispositivo con conexión a Internet.
2. Se puede acceder a través de la plataforma de Gamelearn o incluyendo este juego como una solución más dentro de tu LMS (Cornerstone, Moodle, SAP Success Factors, etc.).
3. Tienes acceso a la información sobre la evolución de tus alumnos y grupos en tiempo real.