



# CRYPTO

## Serious Business Game sobre ciberseguridad

**Aprenda las habilidades más importantes para defenderse de los riesgos de social engineering y de la seguridad informática.**



### Gamification Storyline:

CRYPTO es un dinámico Serious Business Game sobre ciberseguridad. La formación se lleva a cabo en una empresa de investigación biotecnológica en Londres.

Como participante te convertirás en Alex Lee, un analista de seguridad y detective privado. Su tarea es infiltrarse en la compañía e identificar las brechas de seguridad más importantes.

Para ello, Alex debe interactuar con los únicos y diversos empleados de la empresa. Al hacerlo, encuentra errores de seguridad comunes, a menudo relacionados con **la informática y el riesgo de ingeniería social**, que luego son utilizados por los ciberdelincuentes para acceder y robar información confidencial valiosa.

Crypto es un excitante entrenamiento gamificado que combina rompecabezas, elementos de exploración "point-and-click" y una interesante aventura narrativa. Como participante, tendrás que encontrar, analizar y explotar específicamente las vulnerabilidades de seguridad cibernética en la empresa en los cinco niveles del Serious Business Game.

**Esto eventualmente te llevará a un final inesperado.**

Sí, ¿lo prueba? Obtenga una licencia de prueba gratuita [www.ARC-Institute.com](http://www.ARC-Institute.com)

ARC Institute es su contacto didáctico para Serious Business Games. Estaremos encantados de ofrecerle una solución individual para su equipo: [Info@ARC-Institute.com](mailto:Info@ARC-Institute.com). Junto con usted, desarrollamos conceptos para que pueda apoyar a sus empleados independientemente del tiempo y el lugar en hasta 11 idiomas simultáneamente, en todo el mundo. Cree una nueva y única experiencia de entrenamiento para sus empleados!





# CRYPTO

## Serious Business Game sobre ciberseguridad

### Características del Serious Business Games:

- ✓ **Aprende con métodos didácticos** basados en gamified training.
- ✓ **Contenidos aplicables y prácticos.**
- ✓ Aprendizaje orientado a los resultados con revolucionarias tecnologías de Serious Business Games.
- ✓ Utilizar las simulaciones para el aprendizaje por experiencia.
- ✓ Flexible, de uso intuitivo, rápido y fácil de entrenar.
- ✓ Un emocionante tema de la gamificación facilita el aprendizaje objetivo.
- ✓ **Una experiencia de aprendizaje única!**

### Objetivos | ¿Por qué CRYPTO?

El objetivo del entrenamiento de Crypto es concienciar a los participantes de los frecuentes errores y malos comportamientos en relación con la seguridad informática. Se discuten temas de TI tanto personales como corporativos, así como los errores que pueden llevar a la vulnerabilidad de datos valiosos e información confidencial.

- ✓ Identifica los comportamientos más comunes que podrían comprometer la seguridad de los datos de tu ordenador.
- ✓ Aprende técnicas y trucos para proteger tus dispositivos y redes sociales.
- ✓ Detectar y prevenir los ataques a las redes de correo electrónico y de comunicación.





# CRYPTO

## Serious Business Game sobre ciberseguridad

### Resumen del contenido:

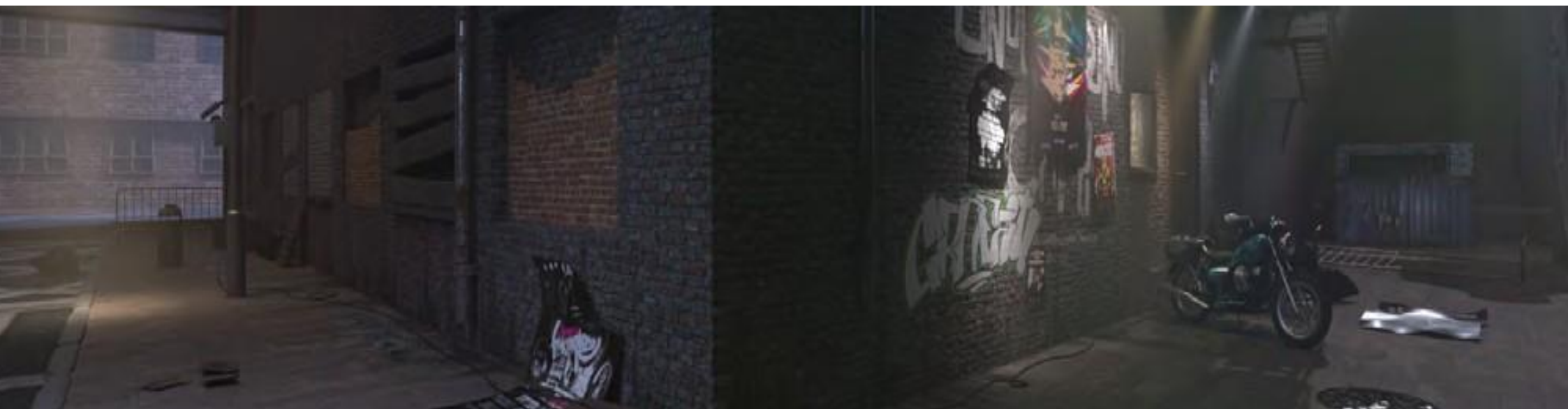
El Serious Business Game tiene **cinco niveles**. En cada nivel de entrenamiento Alex tendrá un objetivo **específico de ciberseguridad** como protagonista. Cada nivel corresponde a un día virtual. Cada día usted como participante tendrá la oportunidad de realizar varias acciones relacionadas con situaciones a lo largo de la historia del juego. **Cada nivel**, cada día se centrará en **dos temas de aprendizaje**, que se estructuran de la siguiente manera:

Level	Learning topics
Level 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Password management.</li><li>• Social media risks.</li></ul>
Level 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Risks in the workplace.</li><li>• Removable storage device security.</li></ul>
Level 3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Risks when using public Wi-Fi networks.</li><li>• Mobile device security.</li></ul>
Level 4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Safe browsing practices.</li><li>• Virus/malware identification.</li></ul>
Level 5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Email safety.</li><li>• Social engineering.</li></ul>

### Metodología:

El método de aprendizaje desarrollado basado en el videojuego es una combinación de 3 elementos:

- ✓ **Contenido de alta calidad** que corresponde a un curso de dos días de duración en el aula, con un fuerte enfoque práctico que es útil y directamente aplicable al trabajo.
- ✓ **El uso de técnicas de gamification** en el sentido de narración de historias, motivación para la clasificación, diferentes niveles de aprendizaje y de juego así como incentivos a través de premios y recompensas. Esto hace que el entrenamiento sea una experiencia de aprendizaje motivadora y emocionante. Esto promueve directamente la motivación intrínseca de aprender con usted y sus empleados.
- ✓ **Ejercicios prácticos** que le permitan a usted, como participante, practicar directamente en un entorno seguro y motivador y poner en práctica los conocimientos aplicados. Recibirá una retroalimentación detallada en forma de Learning Loops individuales.





# CRYPTO

## Serious Business Game sobre ciberseguridad

### ¿A qué grupo objetivo se dirige CRYPTO?



Crypto está dirigido a todos los perfiles profesionales que utilizan dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas o teléfonos móviles. Obtendrá nuevos conocimientos y / o ser consciente de los temas de enfoque ya aprendidos.

Todos los empleados que hoy en día entran en contacto con información personal o de la empresa a través de redes internas o externas, lograrán un gran éxito de aprendizaje y algún efecto "wow" a través de este curso.

### ¿Cómo funciona? ¿Cuáles son los requisitos tecnológicos?

1. Lo único que necesitas para usar este Serious Business Games, entrenamiento es un dispositivo con acceso a Internet.
2. Puede acceder a nuestra plataforma de Serious Business Games optimizada en cualquier momento y desde cualquier lugar del mundo a través de su perfil de usuario individual o integrar el entrenamiento de los Business Games en su LMS (Cornerstone, Moodle, SAP Success Factors, etc.).
3. Recibirán informes periódicos sobre los progresos de sus participantes y grupos de capacitación. Esto le permite mantener una visión general en todo momento y motivar a sus equipos de manera específica.

