



# Cyber Guru

## Cyber Guru **Academy** Producción de contenidos

Concebir, diseñar y producir contenidos formativos capaces de generar interés, implicación y motivación para aprender es un desafío diario para el departamento Academy de Cyber Guru. Ahora ya está claro que formar a la gente para defenderse de la ciberdelincuencia requiere algo más que una plataforma pegadiza y multitud de contenidos.

### **Las 5 competencias que marcan la diferencia**

Los **contenidos** son un **elemento determinante** en un itinerario de formación de Cyber Security Awareness realmente eficaz.

**Diseñar e implantar programas de formación** significa transformar los contenidos tecnológicos en contenidos funcionales que puedan aprender todos, incluso aquellos que tienen una relación compleja con la tecnología.

Este proceso de transformación solo se puede realizar si se dispone de 5 competencias muy sólidas sobre los siguientes temas: **Ciberseguridad, Psicología, Andragogía, Comunicación y Multimedia.**

## Las 5 competencias que marcan la diferencia

### Ciberseguridad

**La Ciberseguridad es una competencia básica.**

En concreto, los campos de estudio de la Academia se centran principalmente en la investigación y el análisis de las ciberamenazas para reconstruir su dinámica, sus posibles consecuencias y comprender la mentalidad de los atacantes. No menos importante es la «inteligencia de amenazas», necesaria para mantenerse constantemente actualizado sobre la evolución de las técnicas de ataque.

### Psicología

**La competencia en Psicología resulta igualmente importante.**

En particular, todo lo relacionado con el estudio de los aspectos cognitivos y conductuales de la mente humana, como:

- El estudio de la **mentalidad del atacante** y de las palancas de persuasión y manipulación utilizadas, para tener un «mapeo» completo entre estas palancas y los diferentes tipos de ciberataques.
- El estudio de las **vulnerabilidades humanas**, identificadas bajo el término «sesgo cognitivo», para comprender los procesos y condicionamientos de la toma de decisiones, al centrarse en las operaciones heurísticas y la intuición experta.
- El estudio de la **arquitectura cognitiva humana**, que sirve de puente entre la psicología y la educación y que influye decisivamente en la eficacia de la formación y en los mecanismos de motivación para el aprendizaje.

### Andragogía

**No menos importante es la competencia en Andragogía, o ciencia de la formación de adultos**, orientada a la formación empresarial y a la formación permanente.

Desde este punto de vista, la aplicación de reglas basadas en la «Teoría de la Carga Cognitiva», principal mecanismo de aprendizaje de los adultos, es especialmente relevante en la elección del «Microaprendizaje», para evitar la sobrecarga formativa, y el «Time-Spaced Learning», para lograr un aprendizaje permanente con una formación distribuida a lo largo de un largo período y de forma regular.

### Comunicación

**La Comunicación es una competencia igualmente necesaria** porque tiene un efecto fundamental en la eficacia del aprendizaje. Se presta especial atención al uso de un lenguaje divulgativo, es decir, «depurado» de cualquier forma de ortodoxia tecnológica, fundamental para una formación que se dirige a todos, incluso a los no expertos. A la Comunicación le sigue la competencia en «Semiótica», es decir, la disciplina que estudia el lenguaje de los símbolos y sus significados. Este estudio es fundamental para comprender cómo estos últimos pueden utilizarse eficazmente en el ámbito de la formación.

### Multimedia

**El potencial de esta herramienta en el ámbito de la formación es enorme**, pero si no entran en juego todas las competencias enumeradas anteriormente, se corre el riesgo de hacer un uso incorrecto de la misma, creando fenómenos de distracción que entran en conflicto con la teoría de la carga cognitiva. Nuestra memoria utiliza dos canales, uno dedicado al procesamiento de palabras y otro de imágenes. Solo un correcto equilibrio de estos dos canales puede aumentar la eficacia formativa y evitar elementos de distracción o aburrimiento.