

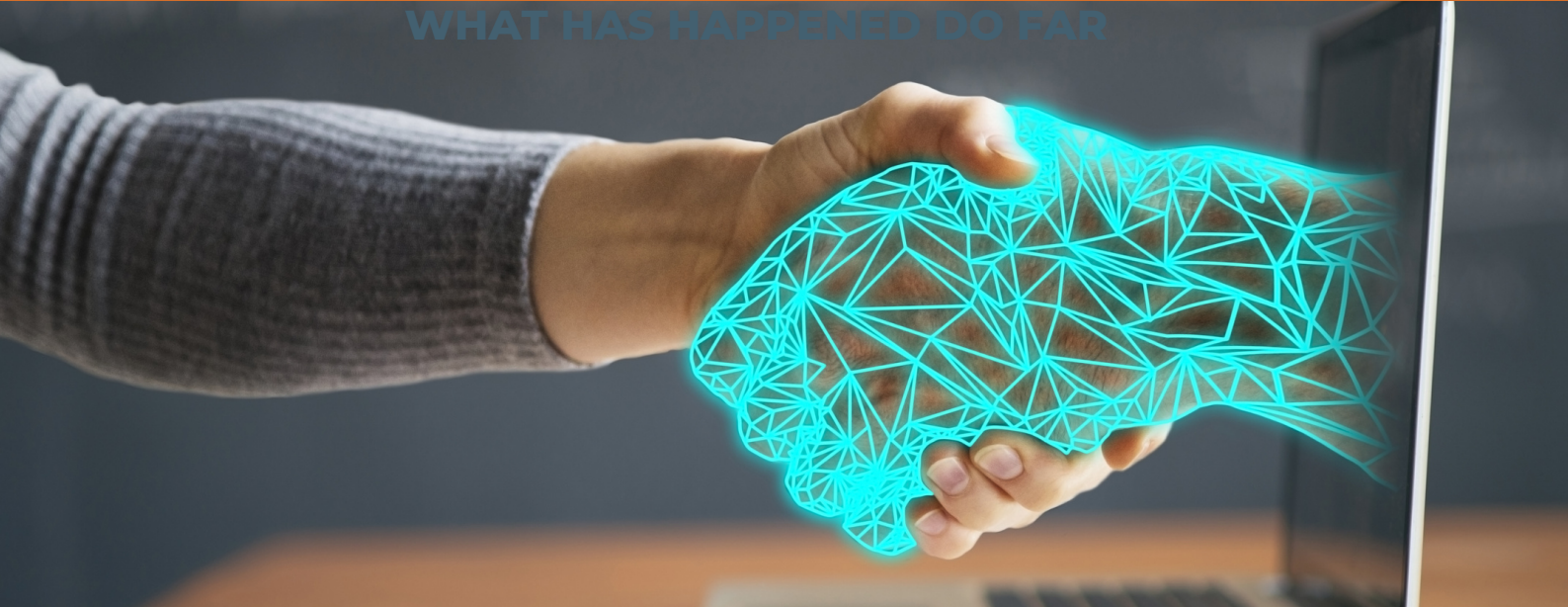


2ÈME BULLETIN
D'INFORMATION -
MISES À JOUR SUR
IO1 ET IO2

CYBER.EU.VET

AMÉLIORER LA PRÉPARATION À LA CYBERSÉCURITÉ DU SECTEUR EUROPÉEN DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE EUROPÉEN

WHAT HAS HAPPENED DO FAR



L'OBJECTIF DU PROJET CYBER.EU.VET EST DE RENFORCER LA CAPACITÉ DE L'EFP EUROPÉEN À RECONNAÎTRE ET À GÉRER LES MENACES DE CYBERSÉCURITÉ TELLES QUE LES ATTAQUES DE PHISHING, LES BOTNETS, LES FRAUDES FINANCIÈRES ET BANCAIRES, ETC. LES FRAUDES FINANCIÈRES ET BANCAIRES, LA FRAUDE AUX DONNÉES, ETC.

CE QUI S'EST PASSÉ JUSQU'À PRÉSENT

Les partenaires du projet ont mené des recherches approfondies sur les principaux défis et les meilleures pratiques en matière de cybersécurité dans leur pays et ont compilé le "Rapport de recherche du consortium CYBEREUVET".

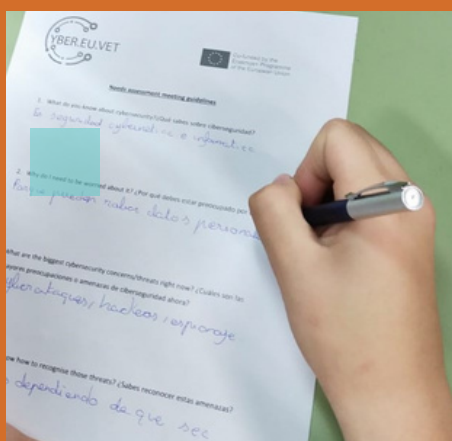
Le document peut être consulté sur le lien suivant : <https://www.cybervet.eu/en/outputs/io1-research-analysis/>.



IO1 - Research analysis

WWW.CYBERVET.EU
[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/CYBERVET
PROJECT.EU/](https://www.facebook.com/cybervetproject.eu/)

CE QUI S'EST PASSÉ JUSQU'À PRÉSENT



IO2 - MATÉRIEL DE FORMATION DE SENSIBILISATION À LA CYBERSÉCURITÉ POUR LE SECTEUR DE L'EFP

Tous les partenaires ont mis en œuvre une évaluation des besoins et une réunion d'information avec les groupes cibles afin d'identifier les principaux sujets et défis à suivre pour les Gamejams, ainsi que pour sensibiliser au projet.



Cette activité a été suivie par la mise en œuvre de Gamejams dans chaque pays partenaire où les cyber-volontaires ont résolu les défis identifiés lors de l'activité précédente en travaillant de manière indépendante ou en équipe, en personne ou en ligne - en fonction des restrictions COVID-19 en vigueur dans chaque pays.

À la suite de cette activité, les volontaires ont développé divers jeux en ligne ou de société à intégrer dans la boîte à outils de la formation des formateurs.