



20 ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ
ΕΝΗΜΕΡΩΣΕΙΣ ΓΙΑ IO1 ΚΑΙ
IO2

CYBER.EU.VET

ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΗΣ ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΥΒΕΡΝΟΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

Ο,ΤΙ ΕΧΕΙ ΣΥΜΒΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ



Ο ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ CYBER.EU.VET ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΕΝΙΣΧΥΣΕΙ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΕΕΚ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΕΙ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΑΠΕΙΛΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ, ΟΠΩΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ PHISHING, BOTNET, ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΚΑΙ ΤΡΑΠΕΖΙΚΕΣ ΑΠΑΤΕΣ, ΑΠΑΤΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ Κ.Λ.Π.

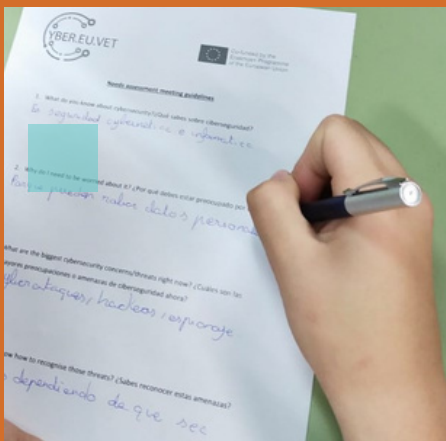
Ο,ΤΙ ΕΧΕΙ ΣΥΜΒΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ

Οι εταίροι του έργου διεξήγαγαν εκτενή έρευνα σχετικά με τις κύριες προκλήσεις και τις βέλτιστες πρακτικές στον κυβερνοχώρο στις χώρες τους και συνέταξαν την «Έρευνα της Κοινοπραξίας CYBEREU.VET. Το έγγραφο μπορείτε να το δείτε στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://www.cybervet.eu/en/outputs/io1-research-analysis/>



IO1 - Research analysis

Ό,ΤΙ ΕΧΕΙ ΣΥΜΒΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ



ΙΟ2-ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΥΒΕΡΝΟΑΣΦΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΕΕΚ

Όλοι οι εταίροι πραγματοποίησαν μια Συνάντηση Εκτίμησης Αναγκών και Πληροφόρησης με τις ομάδες-στόχους, προκειμένου να προσδιορίσουν τα κύρια θέματα και τις προκλήσεις που πρέπει να ακολουθήσουν τα Gamejams, καθώς και για να αυξήσουν την ευαισθητοποίηση σχετικά με το έργο.



Ακολούθησε η εφαρμογή Gamejams σε κάθε χώρα-εταίρο όπου οι Cyber Εθελοντές έλυναν προκλήσεις που είχαν εντοπιστεί στην προηγούμενη δραστηριότητα δουλεύοντας ανεξάρτητα ή σε ομάδες, αυτοπροσώπως ή διαδικτυακά - ανάλογα με τους τρέχοντες περιορισμούς COVID-19 που ισχύουν σε κάθε χώρα. Ως αποτέλεσμα αυτής της δραστηριότητας, οι εθελοντές ανέπτυξαν διάφορα διαδικτυακά ή επιτραπέζια παιχνίδια που θα ενσωματωθούν στην εργαλειοθήκη Εκπαίδευσης για Εκπαιδευτές