

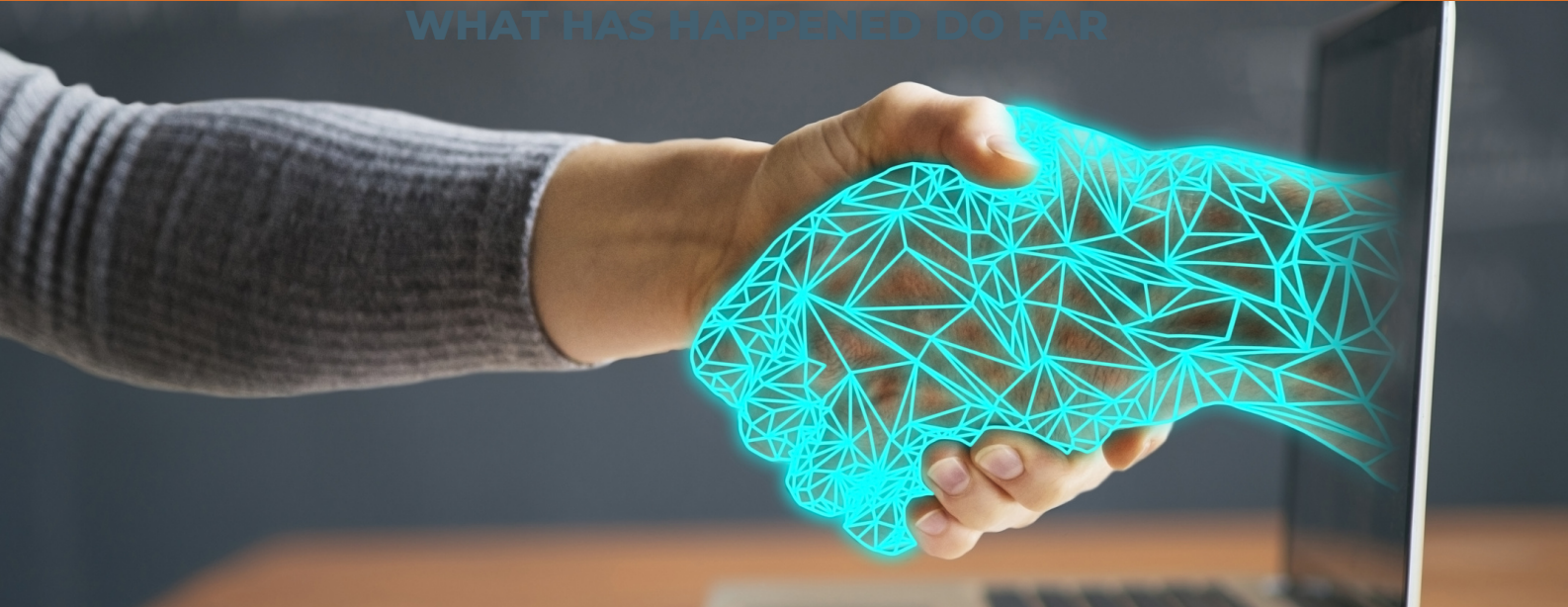


2^a NEWSLETTER
ATUALIZAÇÕES EM
IO1 E IO2

CYBER.EU.VET

MELHORAR A PRONTIDÃO DE CIBERSEGURANÇA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL EUROPEIA E SETOR DE FORMAÇÃO.

WHAT HAS HAPPENED DO FAR



THE AIM OF CYBER.EU.VET PROJECT IS TO STRENGTHEN THE EUROPEAN VET CAPACITY TO RECOGNISE AND MANAGE CYBERSECURITY THREATS LIKE PHISHING ATTACKS, BOTNETS, FINANCIAL & BANKING FRAUDS, DATA FRAUD ETC.

O QUE ACONTECEU ATÉ AGORA

Partners of the project conducted an extensive research on main cybersecurity challenges and best practices in their countries and compiled the "CYBEREU VET Consortium Research Report.

The document can be viewed on the following link:

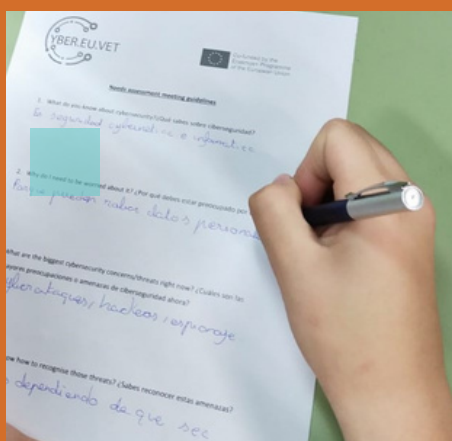
<https://www.cybervet.eu/en/outputs/io1-research-analysis/>



IO1 - Research analysis

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

O QUE ACONTECEU ATÉ AGORA



IO2 - MATERIAL DE FORMAÇÃO DE CONSCIENCIALIZAÇÃO SOBRE CIBERSEGURANÇA

Os parceiros do projeto realizaram uma pesquisa profunda sobre os principais desafios de cibersegurança e as melhores práticas nos seus países e compilaram o "Relatório de Pesquisa do Consórcio CYBEREUVET.

O documento pode ser visualizado no seguinte link:
<https://www.cybervet.eu/en/outputs/io1-research-analysis/>



Seguiu-se a implementação de Gamejams em cada país parceiro onde os Cyber Voluntários resolveram desafios identificados na atividade anterior, trabalhando de forma independente ou em equipa, presencialmente ou online - dependendo das restrições COVID-19 em vigor em cada país.



Como resultado desta atividade, os voluntários desenvolveram vários jogos online ou de tabuleiro para serem incorporados no Kit de Formação para Treinadores.