

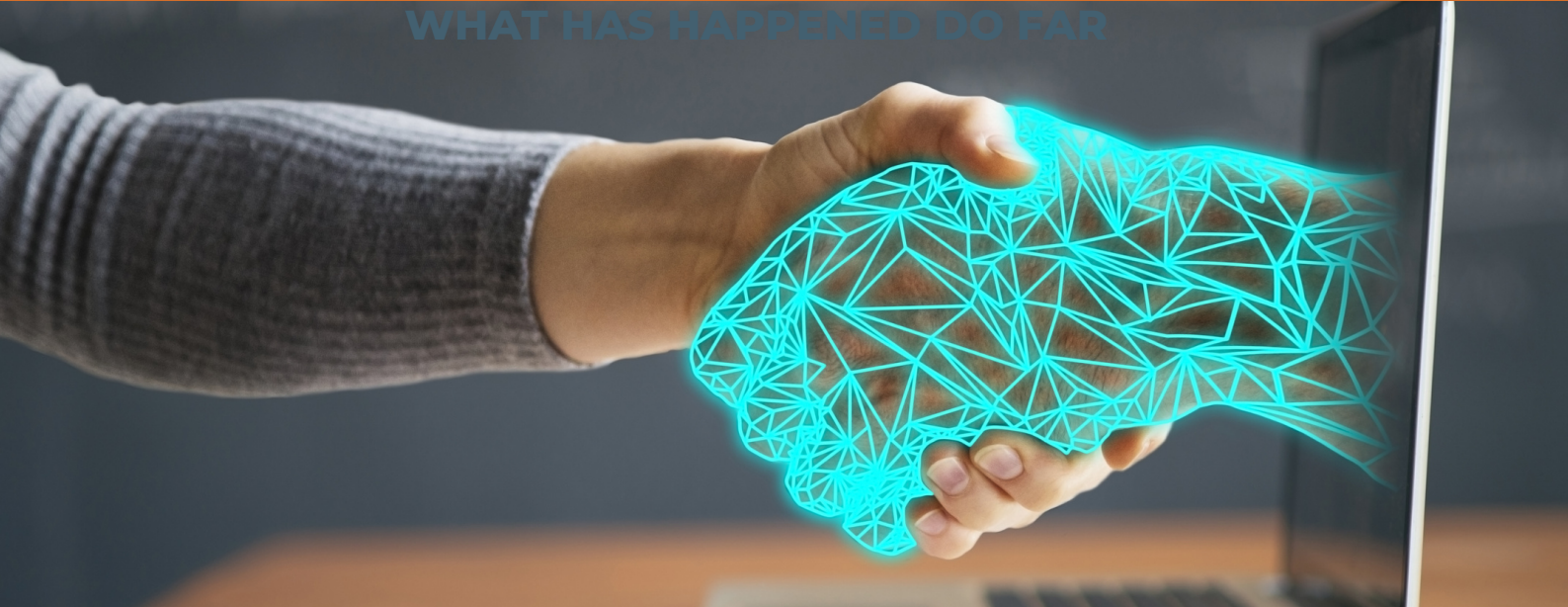


2ª BOLETÍN DE
NOTICIAS
ACTUALIZACIONES
SOBRE
IO1 Y IO2

CYBER.EU.VET

MEJORAR LA PREPARACIÓN EN MATERIA DE CIBERSEGURIDAD DEL SECTOR EUROPEO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

WHAT HAS HAPPENED DO FAR



EL OBJETIVO DEL PROYECTO CYBER.EU.VET ES REFORZAR LA CAPACIDAD DE LA EFP EUROPEA PARA RECONOCER Y GESTIONAR LAS AMENAZAS A LA CIBERSEGURIDAD, COMO ATAQUES DE PHISHING, BOTNETS, FRAUDES FINANCIEROS Y BANCARIOS, ETC.

WHAT HAS HAPPENED DO FAR

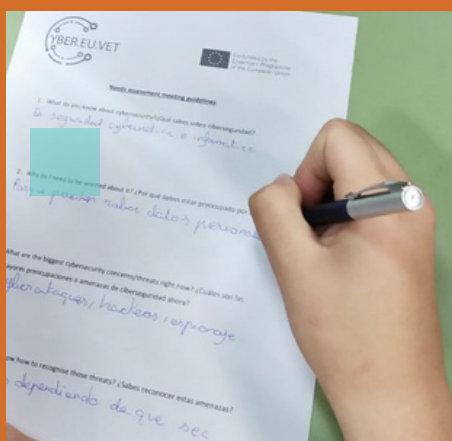
" Los socios del proyecto llevaron a cabo una amplia investigación sobre los principales retos en materia de ciberseguridad y las mejores prácticas en sus países y recopilaron el "Informe de Investigación del Consorcio CYBEREUVET".

El documento puede consultarse en el siguiente enlace: <https://www.cybervet.eu/en/outputs/io1-research-analysis/> "



IO1 - Research analysis

LO QUE HA SUCEDIDO HASTA AHORA



IO2 - MATERIAL DE FORMACIÓN SOBRE CIBERSEGURIDAD PARA EL SECTOR DE LA EFP

Todos los socios llevaron a cabo una evaluación de las necesidades y una reunión informativa con los grupos destinatarios para identificar los principales temas y retos que deben seguir los Gamejams, así como para dar a conocer el proyecto.



A continuación, se llevaron a cabo Gamejams en cada país asociado en los que los cibervoluntarios resolvían los retos identificados en la actividad anterior trabajando de forma independiente o en equipo, en persona o en línea, dependiendo de las restricciones vigentes de COVID-19 en cada país.



Como resultado de esta actividad, los voluntarios desarrollaron varios juegos en línea o de mesa que se integraron en el kit de herramientas de formación para formadores.