

2° TRANSNATIONAL MEETING IN ITALY

PESCARA - 17 SEPTEMBER 2024

The 2nd Transnational Meeting concludes: AICY partners gather in Italy to propel the project forward and shape the future of cybersecurity education!

STATE OF THE ART AND NEXT STEPS

On September 17, 2024, the 2nd Transnational Meeting of the AICY project—AI-Based Cybersecurity Training with Gamification Techniques—was held in Italy, marking a pivotal moment for consolidating the achievements made so far and charting the course for the upcoming months. During this productive gathering, partners collaborated intensively to review and approve the training modules developed, ensuring that all content aligns with educational objectives and maintains a high standard of quality. Additionally, plans were laid out for the process of uploading materials to the web platform, with clear timelines and specific responsibilities assigned to each partner. This meeting provided a comprehensive overview of the current status and facilitated the establishment of a shared strategy to advance the project effectively and collaboratively.



ABOUT GAMIFICATION

One of the standout features of the project is the discussion around integrating "Gamification" into the training modules. It was emphasized how gamification can enhance the learning experience, making it more engaging, interactive, and motivating for users. By incorporating playful elements such as points, badges, and instant feedback, skill acquisition is facilitated, and participant motivation is kept at a high level.



Photo group in Pescara

In summary, integrating gamification into the training modules makes learning more engaging and effective, paving the way for a dynamic environment that inspires active participation.

This meeting represents a significant milestone in our international cooperation journey, uniting partners from various countries with the shared goal of creating an innovative educational pathway in the field of Cybersecurity. For ongoing updates on the meeting outcomes and future developments of the AICY project, please visit the official website: <https://aicy.eu/> and consider subscribing to our newsletter.

2° MIĘDZYNARODOWE SPOTKANIE WE WŁOSZECH

PESCARA - 17 WRZESIEŃ 2024

2023-1-ES01-KA220-VET-000153926

Co-funded by
the European Union



AI-based Cybersecurity Training

2-gie międzynarodowe spotkanie zakończone: Partnerzy AICY spotykają się we Włoszech, aby rozwijać projekt i kształtować przyszłość edukacji w zakresie cyberbezpieczeństwa!

STAN RZECZY I NASTĘPNE KROKI

W dniu 17 września 2024 r. we Włoszech odbyło się drugie międzynarodowe spotkanie w ramach projektu AICY - AI-Based Cybersecurity Training with Gamification Techniques, które stanowiło kluczowy moment dla konsolidacji dotychczasowych osiągnięć i wyznaczenia kursu na nadchodzące miesiące. Podczas tego produktywnego spotkania partnerzy intensywnie współpracowali w celu przeglądu i zatwierdzenia opracowanych modułów szkoleniowych, zapewniając, że wszystkie treści są zgodne z celami edukacyjnymi i utrzymują wysoki standard jakości. Ponadto opracowano plany dotyczące procesu przesyłania materiałów na platformę internetową, z jasnymi harmonogramami i konkretnymi obowiązkami przypisanymi każdemu partnerowi. Spotkanie to zapewniło kompleksowy przegląd aktualnego statusu i ułatwiło ustanowienie wspólnej strategii mającej na celu zwiększenie efektywności i współpracy w ramach projektu.



O GRYWALIZACJI

Jedną z wyróżniających się cech projektu jest dyskusja na temat integracji „Grywalizacji” z modułami szkoleniowymi. Podkreślono, w jaki sposób grywalizacja może poprawić doświadczenie edukacyjne, czyniąc je bardziej angażującym, interaktywnym i motywującym dla użytkowników. Dzięki włączeniu elementów zabawy, takich jak punkty, odznaki i natychmiastowe informacje zwrotne, nabywanie umiejętności jest ułatwione, a motywacja uczestników jest utrzymywana na wysokim poziomie.



Zdjęcie grupowe w Pescara

Podsumowując, włączenie grywalizacji do modułów szkoleniowych sprawia, że nauka jest bardziej angażująca i skuteczna, torując drogę do dynamicznego środowiska, które inspirowane do aktywnego uczestnictwa.

Spotkanie to stanowi kamień milowy w naszej międzynarodowej współpracy, jednocząc partnerów z różnych krajów we wspólnym celu stworzenia innowacyjnej ścieżki edukacyjnej w dziedzinie cyberbezpieczeństwa. Aby uzyskać aktualne informacje na temat wyników spotkania i przyszłego rozwoju projektu AICY, odwiedź oficjalną stronę internetową: <https://aicy.eu/> i rozważ zapisanie się do naszego newslettera.



2° TRANSNATIONALE MEETING IN ITALIË

PESCARA - 17 SEPTEMBER 2024

De 2e transnationale meeting wordt afgesloten: AICY-partners verzamelen zich in Italië om het project vooruit te helpen en de toekomst van het cyberbeveiligingsonderwijs vorm te geven!

STAND VAN ZAKEN EN VOLGENDE STAPPEN

Op 17 september 2024 vond de tweede transnationale bijeenkomst van het AICY-project—AI-Based Cybersecurity Training with Gamification Techniques—plaats in Italië. Deze bijeenkomst markeerde een cruciaal moment om de behaalde resultaten te consolideren en de koers voor de komende maanden uit te stippelen. Tijdens deze productieve sessie werkten de partners intensief samen om de ontwikkelde trainingsmodules te evalueren en goed te keuren, waarbij werd gewaarborgd dat alle inhoud in lijn is met de educatieve doelstellingen en een hoge kwaliteitsstandaard behoudt. Daarnaast werden plannen gemaakt voor het uploaden van materialen naar het online platform, met duidelijke tijdschema's en specifieke verantwoordelijkheden voor elke partner. Deze bijeenkomst bood een uitgebreid overzicht van de huidige status en faciliteerde het opzetten van een gezamenlijke strategie om het project effectief en in samenwerking verder te bevorderen.



Deze bijeenkomst is een belangrijke mijlpaal in onze internationale samenwerking, waarbij partners uit verschillende landen samenkwamen met het doel een innovatief educatief traject in cybersecurity te creëren. Voor updates over de resultaten en ontwikkelingen van het AICY-project, bezoek de website: <https://aicy.eu/> en abonneer u op onze nieuwsbrief.

OVER GAMIFICATION

Een van de opvallende kenmerken van het project is de discussie over de integratie van "gamification" in de trainingsmodules. Er werd benadrukt hoe gamification de leerervaring kan verbeteren, waardoor deze aantrekkelijker, interactiever en motiverender wordt voor gebruikers. Door speelse elementen zoals punten, badges en directe feedback toe te voegen, wordt de vaardigheidsontwikkeling bevorderd en blijft de motivatie van de deelnemers op een hoog niveau.



Groepsfoto in Pescara

Samenvattend zorgt de integratie van gamification in de trainingsmodules voor een aantrekkelijker en effectievere leerervaring, wat de weg vrijmaakt voor een dynamische omgeving die actieve participatie stimuleert.

2º REUNIÃO TRANSNACIONAL EM ITÁLIA

PESCARA - 17 SETEMBRO 2024

2023-1-ES01-KA220-VET-000153926

Co-funded by
the European Union



AI-based Cybersecurity Training

**Concluída a 2ª Reunião Transnacional:
Os parceiros do AICY reuniram-se em Itália
para impulsionar o projeto e moldar o futuro
do ensino da cibersegurança!**

ESTADO DA SITUAÇÃO E PRÓXIMOS PASSOS

No dia 17 de setembro de 2024, realizou-se em Itália a 2ª Reunião Transnacional do projeto AICY - Formação em Cibersegurança Baseada em IA (Inteligência Artificial) com Técnicas de Gamificação - que constituiu um momento crucial para consolidar os resultados alcançados até agora e traçar o rumo para os próximos meses. Durante este encontro produtivo, os parceiros colaboraram intensamente para rever e aprovar os módulos de formação desenvolvidos, assegurando que todos os conteúdos estão alinhados com os objetivos educativos e mantêm um elevado padrão de qualidade. Além disso, foram definidos planos para o processo de carregamento de materiais na plataforma Web, com prazos claros e responsabilidades específicas atribuídas a cada parceiro. Esta reunião proporcionou uma visão abrangente do estado atual e facilitou o estabelecimento de uma estratégia partilhada para fazer avançar o projeto de forma eficaz e colaborativa.



SOBRE GAMIFICAÇÃO

Uma das características de destaque do projeto é a discussão em torno da integração da "Gamificação" nos módulos de formação. Foi salientada a forma como a gamificação pode melhorar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais envolvente, interactiva e motivadora para os utilizadores. Ao incorporar elementos lúdicos como pontos, distintivos e feedback instantâneo, a aquisição de competências é facilitada e a motivação dos participantes é mantida a um nível elevado.



Fotografia de grupo em Pescara

Em suma, a integração da gamificação nos módulos de formação torna a aprendizagem mais envolvente e eficaz, abrindo caminho para um ambiente dinâmico que inspira a participação ativa.

Esta reunião representa um marco significativo no nosso percurso de cooperação internacional, unindo parceiros de vários países com o objetivo comum de criar um percurso educativo inovador no domínio da cibersegurança. Para obter atualizações contínuas sobre os resultados da reunião e os futuros desenvolvimentos do projeto AICY, visite o Website oficial: <https://aicy.eu/> e considere a possibilidade de subscrever a nossa newsletter.



2° TRANSNATIONAL MEETING IN ITALY

PESCARA - 17 SETTEMBRE 2024

Concluso il 2° Transnational Meeting che ha visto i partner del progetto AICY ospitati in Italia da Ud'Anet: si entra nel vivo del progetto con il completamento dei moduli formativi!

STATO DELL'ARTE E PROSSIMI STEP

Il 17 settembre 2024 si è svolto in Italia il 2° Transnational Meeting del progetto AICY - AI-Based Cybersecurity Training with Gamification Techniques, un'occasione importante per consolidare i risultati raggiunti finora e definire il percorso da seguire nei prossimi mesi. Durante l'incontro, si è lavorato intensamente alla revisione e all'approvazione dei moduli formativi sviluppati dai partner, assicurando che i contenuti fossero coerenti con gli obiettivi formativi e di qualità elevata. Inoltre, si è discusso e pianificato il processo di caricamento dei materiali sulla piattaforma web, delineando le tempistiche e i compiti specifici per ciascun partner. L'incontro ha permesso di fare il punto della situazione e stabilire una strategia condivisa per portare avanti il progetto in modo efficace e collaborativo.



GAMIFICATION

Uno degli aspetti più innovativi affrontati durante il progetto riguarda l'integrazione della "Gamification" nei moduli formativi. Si è evidenziato come la gamification possa trasformare l'esperienza di apprendimento, rendendola più coinvolgente, interattiva e motivante per gli utenti. Attraverso elementi ludici come punteggi, badges e feedback immediati, si facilita l'acquisizione delle competenze e si mantiene alta la motivazione dei partecipanti.



Photo group in Pescara

In sintesi, l'integrazione della gamification nella formazione rende l'apprendimento più coinvolgente ed efficace, aprendo la strada a un ambiente dinamico che stimola la partecipazione attiva.

Questo incontro segna un importante passo avanti nel nostro percorso di cooperazione internazionale, unendo partner da diversi paesi con l'obiettivo di creare un percorso educativo innovativo nel campo della Cybersecurity. Ulteriori aggiornamenti sui risultati degli incontri e sui prossimi sviluppi del progetto AICY sono disponibili sul sito ufficiale: <https://aicu.eu/> e attraverso iscrizione alla newsletter.

2º ENCUENTRO TRANSNACIONAL EN ITALIA

PESCARA - 17 DE SEPTIEMBRE DE 2024

2023-1-ES01-KA220-VET-000153926

Co-funded by
the European Union



AI-based Cybersecurity Training

**La 2ª Reunión Transnacional concluye:
¡Los socios de AICY se reúnen en Italia para
impulsar el proyecto y dar forma al futuro de
la educación en ciberseguridad!**

ESTADO DEL PROYECTO Y PRÓXIMOS PASOS

El 17 de septiembre de 2024 se celebró en Italia la 2.ª Reunión Transnacional del proyecto AICY (AI-Based Cybersecurity Training with Gamification Techniques), un momento clave para consolidar los logros alcanzados hasta el momento y trazar el rumbo para los próximos meses. Durante este fructífero encuentro, los socios colaboraron intensamente para revisar y aprobar los módulos de capacitación desarrollados, asegurando que todo el contenido se alinee con los objetivos educativos y mantenga un alto estándar de calidad. Además, se trazaron planes para el proceso de subida de materiales a la plataforma web, con plazos claros y responsabilidades específicas asignadas a cada socio. Esta reunión proporcionó una visión general completa del estado actual y facilitó el establecimiento de una estrategia compartida para avanzar en el proyecto de manera eficaz y colaborativa.



Esta reunión representa un hito importante en nuestra trayectoria de cooperación internacional, ya que une a socios de varios países con el objetivo común de crear un camino educativo innovador en el campo de la ciberseguridad. Para obtener actualizaciones constantes sobre los resultados de la reunión y los desarrollos futuros del proyecto AICY, visite el sitio web oficial: <https://aicy.eu/> y considere la posibilidad de suscribirse a nuestro boletín informativo.

ACERCA DE LA GAMIFICACIÓN

Una de las características más destacadas del proyecto es el debate sobre la integración de la "gamificación" en los módulos de formación. Se hizo hincapié en cómo la gamificación puede mejorar la experiencia de aprendizaje, haciéndola más atractiva, interactiva y motivadora para los usuarios. Al incorporar elementos lúdicos como puntos, insignias y retroalimentación instantánea, se facilita la adquisición de habilidades y se mantiene alta la motivación de los participantes.



Foto grupal en Pescara

En resumen, la integración de la gamificación en los módulos de formación hace que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, allanando el camino para un entorno dinámico que inspira la participación activa.