

- L'industrie 4.0 et ses risques associés.
- Un mot sur les normes IEC 62443, ISO 27019, 27032 et 38500.
- Les principaux leviers de prévention face aux risques.
 - o Gouvernance
 - o Technologie
 - o Comportements
 - o Concepts, structure & architecture

Le serious game

Le serious game permet de couvrir des thématiques très variées en lien avec la cybersécurité : **Phishing, Malware, Internet, Authentification, Comportement, Ransomware, Téléchargement, Social engineering...** 3 missions seront sélectionnées parmi le catalogue en lien avec le contexte et les attentes du client.

Organisée en micro-sessions de 2 à 10 minutes, la formation plonge l'apprenant dans un univers futuriste aux graphismes soignés avec une approche ludique et volontairement inspirée du monde de la bande dessinée.

Lors de son parcours, au travers des différentes missions, l'apprenant est confronté à diverses cybermenaces, apprend à les détecter et à réagir en conséquence.

Avec des textes simples et accessibles à tout public, l'apprenant évolue dans des environnements très variés : domicile, lieu de travail, une banque, un lycée, un laboratoire, une usine.... Autant de contextes dans lesquels il est amené à évoluer que ce soit dans sa vie professionnelle ou personnelle.

L'apprenant effectue son parcours à son rythme et rejoue les missions autant de fois qu'il le souhaite dans un délai de 30 minutes dans le cadre de cette formation.

À la fin de chacune des missions, un document synthétique des bonnes pratiques liées à la thématique abordée est mis à la disposition de l'apprenant afin qu'il se constitue sa propre base documentaire.

Accessibilité aux personnes en situation d'handicap : nous consulter pour étudier la faisabilité

CGV et règlement intérieur sur demande