

УТВЕРЖДАЮ,
Заведующий учебной частью
Детского технопарка «Кванториум» г. Челябинск



Ш. А. Хатмуллин/

«14» *август* 2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о региональном IT-квесте «Кибербезопасность»

Челябинск

2023 г.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Региональный IT-квест «Кибербезопасность» (далее по тексту — Квест) проводится Государственным бюджетным учреждением дополнительного образования «Дом юношеского технического творчества Челябинской области» (далее по тексту – ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»). Непосредственный организатор и исполнитель Квеста — Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум» г. Челябинска» ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области».

1.2 Квест проводится в соответствии с приказом Министерства образования и науки Челябинской области №012731 от 02 декабря 2022 года «Об утверждении Календаря образовательных событий для обучающихся образовательных организаций Челябинской области на 2023 год», приказом ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области» №369 от 25 декабря 2022 года «Об утверждении перечня мероприятий на 2023 год и назначении ответственных лиц».

1.3 Квест проводится в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012 г. (в ред. 31.12.2014 г.) части 2, статьи 77 и направлен на выявление, развитие и поддержку творческого потенциала детей и взрослых.

1.4 Цель:

Квест проводится с целью развития и поддержки талантливых детей Челябинской области в области IT-технологий и приобщения молодежи к решению проблем IT-сектора.

1.5 Задачи:

- реализация федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»;
- популяризация среди детей и молодежи профессий IT-сектора;
- стимулирование интереса у детей и молодежи к внедрению инновационных методов в практическую деятельность;
- организация профориентационной работы;
- повышение имиджа IT-профессий среди детей и молодежи.

2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

2.1 К участию в Квесте допускаются команды из 7 участников. Возраст каждого участника команды – от 12 до 17 лет.

2.2 Для участия в Квесте не требуется углубленных знаний программирования, важно только уверенное пользование компьютером, телефоном и интернетом.

2.3 Для участия в Квесте необходимо **зарегистрировать команду по ссылке:** <https://forms.yandex.ru/u/63c8e7d543f74f6afac57102/>

2.4 Квест пройдет в формате игры, где каждый участник имеет определенную роль и определенные функциональные возможности. Роли заранее распределяются внутри команды самостоятельно; не допускается передача роли от одного участника команды другому на всем протяжении Квеста.

2.5 Заявки на участие будут приниматься и рассматриваться организаторами до 3 марта 2023 года. **Всего на очный этап будут приглашены 10 команд.** Если команда по каким-либо причинам не сможет присутствовать на Квесте, организатор вправе заменить ее командой из резервного списка.

2.6 Критериями отбора команды являются:

- правильное заполнение заявки (п. 3.7 Настоящего положения);
- соответствие численности команды и возраста участников п. 3.1 настоящего Положения;
- короткое эссе-рассуждение на тему «Киберпреступность в современном мире».

2.7 За неправильное заполнение заявки Организатор вправе исключить команду. К неправильному заполнению относится отсутствие полной информации согласно требованиям, указанным в электронной форме (отсутствие отчества, название ОО не по Уставу, отсутствие эссе, отсутствие контактных данных).

2.8 Эссе «Киберпреступность в современном мире» должно отражать уровень понимания командой темы, рассуждение должно сопровождаться примерами, обозначением проблематики и предложением путей решения.

2.9 Информация о мероприятии и порядке участия в нём, форме проведения, о победителях и участниках является открытой и размещается в группе «ВКонтакте» ДТ «Кванториум»: <https://vk.com/kvantorium174>

2.10 Участие в Квесте бесплатное.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА

3.1 Квест пройдет в два этапа:

– заочный отборочный – с 14 февраля по 3 марта 2023 года;

– очный финальный – 17 марта 2023 года.

4.2 Квест пройдет в формате игры. Цель игры – с помощью социальной инженерии добыть информацию у сотрудников игровой «компании-жертвы» и взломать их компьютеры. Ролевое распределение внутри команд проводится с целью максимального погружения в профессиональную среду.

4.3 Роли в команде:

1) **Капитан команды** – общая координация работы команды, выбор стратегии, принятие тактических решений. Решающее слово при возникновении споров внутри команды принимает капитан команды. Презентация истории взлома перед судейской бригадой после прохождения Квеста.

2) **Хакер** – единственный член команды, которому разрешена работа с ноутбуком-жертвой. Именно этот человек вводит пароли, занимается поиском нужных папок и файлов.

3) **Коммуникатор 1** – ведет переговоры с сотрудниками организаций-жертвы. Другие участники команды к общению с сотрудниками не допускаются. Следуют стратегии, выбранной капитаном команды. Основная задача коммуникатора – при помощи методов социальной инженерии узнать необходимую информацию у сотрудников организации – жертвы.

4) **Коммуникатор 2** – аналогично п.3

5) **Финансист** – отвечает за условную игровую валюту, совершает покупки в магазине приманок. Учитывает все возможные траты, не допускает отрицательного баланса бюджета команды.

6) **Разведчик** – ведет переговоры с разведчиками других команд на предмет обмена ценной информации или игровой валютой. Не допускаются силовые методы добычи информации у команд-соперников. Допускаются любые договоренности между разведчиками команд, такие договоренности обязаны соблюдаться. При несоблюдении договоренностей капитан команды вправе подать жалобу ведущему, но обязан предоставить доказательства договоренности.

7) **Блогер** – пишет историю взлома, тщательно фиксируя каждый сделанный шаг, принятое решение, расход игровой валюты и прочие шаги квеста. Приветствуется литературное оформление истории взлома. История взлома презентуется перед судейской бригадой после прохождения Квеста. Блогер должен иметь собственный смартфон (планшет/ноутбук) с возможностью подключения к сети Wi-Fi и аккаунтом в Google для оформления блога (ссылка на файл блога – в Google Docs – предоставляется организаторами в виде QR-кода перед началом Квеста).

4.4 В Квесте существует игровая валюта – кванты. Изначальный капитал у каждой команды – 5000 квантов. Цена каждого предмета в магазине – 1000 квантов. Магазин товар обратно не принимает. Команды ведут товарообмен самостоятельно (устанавливают цены, принимают решения о продаже и т.п.)

4.5 Каждый сотрудник организации – жертвы имеет свой уникальный характер, должность, степень осведомленности и степень влияния на других сотрудников организации. Как и в любой реальной организации, отношения внутри коллектива сложные и не всегда очевидные. Изначально участники точно знают о должностях каждого сотрудника и могут попасть на прием к любому сотруднику (в порядке очереди), другая информация о характере персонажей до участников не доводится, участникам придется выяснять это самостоятельно.

4.6 Роли организации – жертвы:

1. Директор;
2. Главный бухгалтер;
3. Системный администратор;
4. Менеджеры;
5. Уборщица.

4.7 Система начисления очков. За успешное выполнение Квеста команды получают следующее количество очков:

- 1-е место (на решение задачи затрачено наименьшее время) – 100 очков
- 2-е место (второе место) – 90 очков
- 3-е место – 80 очков и т.д.

4.8 Презентация решения судейской бригаде может принести дополнительные очки от 0 до 20 (решение о начислении дополнительных очков принимается судейской бригадой коллегиально).

4.9 Квест пройдет 17 марта 2023 года в ДТ «Кванториум» по адресу: г. Челябинск, ул. Орджоникидзе, 50.

4. ОРГКОМИТЕТ КВЕСТА

5.1 Общее руководство подготовкой и проведением заочного и очного этапов Квеста осуществляет Оргкомитет. Оргкомитет возглавляется Председателем.

Хатмуллин Шамиль Азгарович	Заведующий учебной частью структурного подразделения «Детский технопарк «Кванториум» г. Челябинска» ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области» председатель оргкомитета
Лежак Анастасия Сергеевна	Педагог-организатор ДТ «Кванториум» Челябинск организатор +7 (904) 941 68 32
Ликсунова Ксения Александровна	Педагог дополнительного образования ДТ «Кванториум» Челябинск организатор +7 (999) 452 20 26

5.2 Оргкомитет Квеста:

- утверждает программу мероприятия;
- проводит заочный и очный этапы Квеста;
- готовит протокол и приказ по итогам Квеста;
- рассматривает и решает иные организационные вопросы;
- размещает итоги Квеста в группе «ВКонтакте» ДТ «Кванториум»

<https://vk.com/kvantorium174>

5. КОНТАКТНЫЕ ДАННЫЕ

Оргкомитет Хакатона находится по адресу:

454091, г. Челябинск, ул. Орджоникидзе, д. 50

Электронная почта: org.kvantorium74@yandex.ru