

Личные наблюдения и рекомендации для организации университетской CTF- команды.

Версия от 13.06.2015
Евгений Сопов



Благодарности

- Алексею Гуляеву (мы вместе с ним тренировали keva)
- Витале Шишкину за крутую работу в команде keva!
- Команде keva
- Кафедре «КИБЭВС» ТУСУР за предоставленные возможности
- Виктору Минину за рекомендации для презентации

Введение

- «Традиции» - что бы команда могла существовать непрерывно
- «Движуха» - интерес, развитие и рейтинг
- «Тусовка» - естественный отбор
- Ну и все в дальнейшем успешный люди :)
- P.S. Все что излагается в данной презентации является субъективным представлением о том как должно быть и основано на опыте работы в команде keva, а также на информации от других команд.

ОСНОВЫ

- Не жадничайте и не торопитесь
- Не беритесь за сразу много вещей
- Делайте все последовательно
- Работайте на благо команды и ждите чуда
- Не нарушайте священный УК РФ

Условные уровни

- 1 Мотивационный
 - 1.1 Для команды
 - 1.2 Для университета
- 2 Публичный
 - 2.1 Представители от команды
 - 2.2 Популяризация вашей команды (пиар)
- 3 Организационный
 - 2.1 Роли внутри команды

1 Мотивационный уровень

- Как показывает практика многих команд: недостаточно просто играть в ctf, необходимо общее дело (важно что бы результат работы группы был виден на кафедре):
 - Например «ГПО» (в ТУСУРе есть такое) — суть группа студентов делают один проект и отчитываются каждый семестр
 - Например Администрирование сетей кафедры или факультета.
 - Например команда разработки ПО для кафедры, факультета или университета

1 Мотивационный уровень

- То есть необходим такой проект который бы:
 - был способен удержать команду вместе
 - интересен для кафедры, факультета или университета что бы они могли в свою очередь поддерживать вашу деятельность официально на основании проекта
 - проект не должен отнимать много времени — так как играть тоже надо
 - И развивался бы командный дух
 - Не забываем о корпоративах (ищем повод) или о совместных посещениях пищеблоков — укрепляет дух команды

1 Мотивационный уровень

- Легенды (то есть люди)
 - Собирайте легенды вашей команды
 - Создавайте легенды для вашей команды
 - Старайтесь поддерживать общение с бывшими участниками команды
 - Легенды позволят некоторых участников замотивировать (что вы не фигней занимаетесь а навыки полученные на играх ctf помогают во всех сферах жизни)

2 Публичный уровень

- Проведения игр раз в семестр (или раз в год)
 - Игра минимум на неделю
 - Объявления по всему университету (или по универсам вашего города)
 - Обязателен: разбор заданий, но в первую очередь самими участниками соревнований
 - Для набора новичков
 - Для объявления публики что есть такие игры и есть такая команда
- Публикации в блоге команды (группе вк)
 - О проведении семинаров
 - О результатах очередной игры
 - Материалы с семинаров
 - Новости о уязвимостях

2 Публичный уровень

- Проведения workshop, лекций, семинаров, гости
 - Лекторное или лабораторное помещение
 - Также развешиваются объявления
 - Не надо сложных
 - Например: про установку linux, regex, sql-injection и так далее
 - Не делайте заурядных лекций на час или два — не прокатит. Должно быть немного материала + если есть возможность то небольшая практика
 - Гости в живую или по скайпу: легенды команды, бывшие участники, легенды других команд

2 Публичный уровень

- Выбираются самые адекватные и общительные люди:
 - Представители команды — те к кому можно обратиться или сослаться при рекламировании команды (мол подойдите к тому человеку он вам все расскажет)
 - Ответственные перед кафедрой, факультетом или университетом за ваш совместный проект
- Ресурсы:
 - сайт (блог)
 - группа в контакте
 - регистрация на ctftime.org
- Было бы неплохо иметь свой «банк заданий», например fhq.keva.su или любой другой аналог
 - для тренировки новичков
 - Для демонстрации при необходимости что есть СТФ

2 Публичный уровень

- Проведения игр раз в семестр (или раз в год)
 - Игра минимум на неделю
 - Объявления по всему университету (или по универсам вашего города)
 - Обязателен: разбор заданий, но в первую очередь самими участниками соревнований
 - Для набора новичков
 - Для объявления публики что есть такие игры и есть такая команда
- Проведения workshop, лекций, семинаров, гости
 - Лекторное или лабораторное помещение
 - Также развешиваются объявления
 - Не надо сложных
 - Например: про установку linux, regex, sql-injection и так далее
 - Не давайте заурядных лекций на час или два — не прокатит. Должно быть немного материала + если есть возможность то небольшая практика
 - Гости: легенды команды, бывшие участники, легенды других команд

2 Публичный уровень

- Публикации в блоге команды (группе вк)
 - О проведении семинаров
 - О результатах очередной игры
 - Материалы с семинаров
 - Новости о уязвимостях
- Стена почета
 - Найти место (стену) под достижения
 - что бы все могли ходить и смотреть на них
 - что бы был ощутимы результаты
 - Все грамоты за игры (в том числе за участие)
 - И самое важное это демонстрация новичкам, ну вы понимаете о чем я ;)
- Спонсоры
 - У keva небыло официального стороннего спонсора, поэтому я не могу об этом говорить но у некоторых команд они есть — футболки, оплата поездок на соревнования и прочее
 - Если есть возможность то наверное это один из самых комфортных но всегда внимательно читайте что от вас хочет спонсор

3 Организационный

- Условно поделим на три составляющие:
 - Тренера (они же представители)
 - В лучшем случае аспиранты или преподаватели
 - Официальный состав команды
 - Те кто в основном участвует в играх
 - «Тусовка»
 - Те кто иногда играет
 - Новички
 - Кто может поделиться знаниями
 - Участники вашего проекта

3 Организационный

- Официальные представители
 - ответственные перед кафедрой за все что происходит в команде
 - Кто может договариваться с университетом на ночные часы
- Представители
 - Те кто готов рассказывать какая ваша команда классная и общаться с новичками возможно
 - вести проекты
- Администратор
 - Для обслуживания ваших ресурсов: сайт и банк заданий
 - Для участия в играх
- Редактор и модератор
 - Блог
 - Группы ВК
 - Объявления
-

3 Организационный

- Мониторинг игр
 - Поиск
 - Выбор
 - Регистрация для участия в играх
 - Рассылка логина-пароля все игрокам
- Поддержание Банка заданий в «живом» состоянии
 - Разработка платформы
 - Создание новых заданий
 - Наполнение контентом
- Семинары
 - Собственно все остальные

Рекомендации

- Все что расписано это только обобщение накопленного опыта
- Некоторые участники берут на себя несколько ролей
- На первом этапе выбираются только те пункты которые возможно реализовать, например:
 - проект и блог
 - или проект и база заданий

Спасибо за внимание.
С уважением, sea-kg.