

Теория  
многоуровневой системы  
подготовки ctf-команды

Theory multilayers system for  
training ctf-team.

# Цели

- Обеспечить обмен знаниями между членами команды
- Обеспечить большее взаимодействие между членами команды
- Повысить скорость обучения новичков команды
- Снять “страх” перед “неизвестным” у новичков
- Созданеи базы знаний

# Основные принципы

- Один передает знания двум-трем (как пирамида)
- Одно занятие должно содержать в себе как теорию так и практическую часть
- Одно занятие не должно охватывать большой объем знаний
- Стараться подбирать одинаковый уровень обучаемых
- Все материалы должны быть сохранены для дальнейшего переиспользования и модернизации

# Почему нужно менять систему подготовки?

- Остается только 1-3 человека из 10-20 которые приходят на первое занятие: необходимо повысить это количество
- Уровень команды держится только на тех кому это действительно необходимо
- Тренера не всегда могут уделять достаточно времени для подготовки команды

# Как это может работать в жизни

- Тренер готовит небольшую презентацию и материал для практики
- Далее собирает 2-3 игроков
- Рассказывает в свободной обстановке (!) некоторые знания
- И проводит небольшую практику
- Далее эти игроки используют полученные навыки делятся ими с другими игроками

# Пример

- Тема; подключение по ssh
- Теория 1: Что это? Для чего? Как это работает?
- Теория 2: рассматриваются различные клиенты под различными ОС
- Практика 1: Каждый участник занятия обязан совершить подключение и прочитывать какой-то файл – возможно обернуть в мини-игру. При этом они могут задавать вопросы тренеру.