
Concurso Nacional Seguridad de TICs 2da Edición

DESCRIPCIÓN GENERAL

El concurso contará con la participación de varios equipos de dos personas cada uno. Cada equipo deberá contar con al menos una laptop que se conectará a la red provista por los organizadores.

Los equipos deberán registrarse en la plataforma creada para el concurso, y la cual se indicará el día del evento. Dentro de dicha plataforma se dispondrá de una cantidad de retos a ser resueltos por los equipos participantes, los retos abordarán áreas relacionadas a seguridad en aplicaciones web, criptografía, esteganografía, codificación, malware, informática forense, entre otras.

Al resolver cada reto correctamente se otorgará a cada equipo participante de una bandera para registrarla en la plataforma provista e ir acumulando puntos. Los equipos que acumulen la mayor cantidad de puntos serán los ganadores. Cabe señalar que por cada reto hay tres intentos de registrar las banderas, si algún equipo sobrepasa el límite de intentos el sistema automáticamente cerrará el registro para la bandera del reto, ocasionando que el equipo no reciba puntos para ese reto.

REGLAMENTO

- Cada equipo es libre de traer sus propias herramientas computacionales y bibliografía para la resolución de los retos.
- Los equipos deberán constar con la presencia física de los dos integrantes con sus identificaciones para poder participar.
- Bajo ninguna circunstancia los equipos deberán atacar al servidor en donde se aloja la plataforma.

-
- Durante el concurso ningún equipo podrá recibir ayuda de terceros o algún acto deshonesto.
 - Los organizadores se reservan el derecho de ejecutar alguna revisión extra si así lo consideran.
 - El no cumplimiento de las reglas implica la descalificación del equipo.

MECÁNICA DEL CONCURSO

- Los equipos se registran la plataforma dada el día del evento con un usuario y número único de identificación.
- La plataforma presentará los retos a resolverse y tendrá mecanismos que permitan validar las banderas obtenidas al resolver los retos satisfactoriamente.
- Al validar correctamente la bandera, la plataforma adjudicará una cantidad de puntos a la cuenta del equipo.
- Se dispondrá de un tablero de puntos para que los equipos puedan observar sus puntos adjudicados en tiempo real.
- Los equipos disponen de 4 horas para la resolución de los retos, al finalizar ese lapso la plataforma se cerrará y se seleccionarán a los ganadores.

REQUERIMIENTOS

El presente concurso está dirigido a los estudiantes de pregrado de cualquier universidad del Ecuador. Se necesita que los participantes tengan conocimientos de seguridad en aplicaciones web, criptografía, entre otros.

Se recomienda que los concursantes lleven descargadas y configuradas todas las aplicaciones y sistemas que crean convenientes.

AYUDA PARA LA PREPARACIÓN

Los participantes deberán consultar cómo se manejan herramientas para hacking ético como las ofrecidas por Kali Linux, además deberán familiarizarse con las recomendaciones, tutoriales y herramientas de OWASP.

Es recomendado que los equipos revisen casos de hacking reales, debido a que los retos se basarán en escenarios reales.

FECHA, LUGAR Y HORA

- El concurso se tendrá lugar el día viernes 29 de Julio a partir de las 12:30 en el Centro de Convenciones, ubicado en el 5to piso del EARME (Edificio de Aulas y Relación con el Medio Externo) de la Escuela Politécnica Nacional.

COSTO

- La actividad es completamente gratuita.

PREMIOS

- Drones
- Tablets
- Cursos especializados
- Pasantías express en Kruger

CONTACTOS

En caso de requerir mayor información, puede contactarse al siguiente correo concursodetri@epn.edu.ec



DETRI

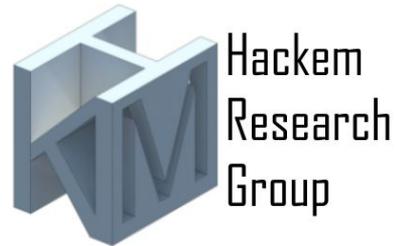
Departamento de Electrónica, Telecomunicaciones
y Redes de Información - EPN



ORGANIZAN:

DETRI

Departamento de Electrónica,
Telecomunicaciones y Redes de Información



**Comunidad de Software Libre y
Seguridad Informática HACKEM**