# Введение

## Экспериментальное обучение и его влияние на процесс образования

Экспериментальное обучение – это современный метод исследования психолого-дидактических проблем. На данный момент различается два вида экспериментального обучения: индивидуальный обучающий эксперимент, и коллективное экспериментальное обучение.

Индивидуально обучающий эксперимент существует уже довольно продолжительный срок и основательно вошел в научный процесс. Данный вид эксперимента позволяет определить существующие черты у индивида, а также сформировать новые, направляя обучающегося в процессе исследования. Благодаря экспериментам такого типа можно наблюдать и положительно воздействовать на процесс усваивания и запоминания новой информации.

Коллективное экспериментальное обучение как правило проводится на контрольной группе обучающихся. За контрольную группу берется группа в детском саду, школьный класс, группа студентов, и т.д. Данные исследования проводятся с целью углубленного изучения процесса обучения человека при условии различных, влияющих на процесс обучения, обстоятельств извне для каждого обучающегося.

В совокупности, основной целью экспериментального обучения является выявление наиболее результативного способа усвоения информации с наименьшим количеством негативных последствий и рисков. Внедрение экспериментальных методик обучения или контроля знаний позволяет обеспечить систематичность, регулярность и преемственность необходимого воздействия, а также, дает возможность анализировать полученные данные для дальнейшей обработки и усовершенствования эксперимента.

Так как экспериментальное обучение отличается от обычного процесса обучения, оно вызывает интерес у людей, и получает больший отклик, нежели стандартные обучающие практики. Причем, чем необычнее, но легче и спокойнее эксперимент, тем, как правило, больше обучающихся (или их представителей) соглашаются на подобные методики. Внедрение новых методик образования позволяет разнообразить учебный процесс, давая возможность мозгу переключиться от обычного способа получения информации, что является одним из важных факторов в её успешном запоминании.

Такой способ обучения так же распространяется и в мире информационных технологий. В текущих реалиях IT-технологии прогрессируют с необычайной скоростью, поэтому для них необходимо обучать новых специалистов с использованием актуальных данных. Совместить прогресс в IT-сфере, который шагает широким шагом, и обыденные методики образования с каждым годом всё сложнее. На помощь в таком случае приходит экспериментальное обучение.

(Тут будут разглагольствования по поводу того, почему ЭО так популярно в ИТ и ИБ, но я не могу придумать, почему оно так популярно).

# Глава 1. Обзор жюрейных систем CTF типа TaskBased.

## Обзор функционала

Жюрейные системы, или, как их еще называют, платформы, служат для проведения task-based CTF (catch the flag) соревнований. Task based – это тип соревнований, когда игрокам предоставляется список заданий, которые нужно решить. Решением является флаг, который необходимо ввести в специальное поле. За каждое решенное задание (таск) даются очки, сумма очков за каждый таск разная, зависит она от сложности задачи. Побеждает та команда, которая набирает наибольшее количество баллов за время, отведенное на соревнование.

Функционал жюрейных систем может различаться, есть множество дополнительных функций, которые могут присутствовать в системах, однако, основной перечень необходимых функций, без которых не сможет обойтись ни одна платформа.

1. Редактирование пользователей и команд.

Под редактированием пользователей подразумевается возможность корректировки его анкетных данных, возможность его добавления и удаления, а также зачисления его в определенную команду. Так же, можно редактировать самих команды (название, численность, логотип и т.д.).

Пользователям также присваиваются права (участник/администратор).

Ко всему прочему, организаторам доступна еще и возможность временной блокировки определенного игрока или команды.

1. Редактирование заданий.

Так как основой CTF соревнований являются таски, которые выдаются участникам, у администраторов платформы есть возможность добавления квестов, их удаления, и редактирования их свойств. Также, квесты можно отсортировать по тематике заданий, или по тегам, которые им выставляются.

Не лишней является функция загрузки квеста в систему из архива.

1. Наличие оповещений.

Оповещения от организаторов являются неотъемлемой частью жюрейной системы, с помощью них участники получают уведомления о начале и окончании игры, о появлении новых заданий, информацию о решенных заданиях командой участника. Кроме оповещений для всех игроков и для конкретной команды, есть оповещения для конкретного участника или нескольких участников. Такая функция очень удобна в случае, когда организатору необходимо донести информацию до одного или нескольких участников, потому что не нужно ставить в известность всю команду или всех игроков.

1. Установка времени начала и окончания игры.

Данный пункт один из самых важных: каждое соревнование проходит в четко оговоренных временных рамках, и чтобы не допустить возможность досрочного получения доступа к заданиям (или, наоборот, поздней сдачи), для каждого этапа соревнований выставляется время начала и окончания. До и после этого отрезка времени все задания этапа можно заморозить.

1. Наличие панели администратора.

Для организаторов соревнований администрирование большого количества команд не должно составлять большой труд. По возможности, панель администратора делается максимально удобной, функциональной и интуитивно понятной.

1. Просмотр аналитики.

Для наблюдения за участниками в режиме on-line в системах присутствуют средства аналитики. Они позволяют осуществлять контроль за скоростью решения заданий, просмотр успехов отдельно взятой команды или участника. Аналитика обычно выстраивается в виде графика.

## Обзор жюрейной платформы «CTFd».

CTFd – самая распространенная платформа для соревнований Capture The Flag. Она ориентирована на простоту использования и расширенную кастомизацию. В состав платформы входит всё необходимое для развертывания, настройка системы происходит с помощью множества тем.

CTFd – продукт группы разработчиков из США. Это полностью открытое программное обеспечение, его исходный код расположен на GitHub. Данную систему можно самостоятельно развернуть на хостинге, однако, для потребителей, которые не хотят заниматься такими вещами как настройка и развертывание, команда CTFd может предложить вариант «под ключ»: арендовать хостинг с развернутой на нем платформой за определенную сумму в месяц (в зависимости от перечня функций хостинга).

Платформа имеет множество функций, начиная от основных, описанных в предыдущем разделе, и заканчивая уникальными только для неё.

Из дополнительных функций можно перечислить:

* Автоматическую защиту от brute force.

Данная особенность системы очень полезна для соревнований типа tack based, так как участники могут начать «перебирать» ответы в поисках верного.

* Автоматическое скрытие заданий.

Эта функция срабатывает тогда, когда у участника (или у команды) закончились попытки для решения задания.

* Временное замораживание статистики.

Может использоваться организаторами соревнований для различных целей: например, для того чтобы команды не знали предварительные результаты своих соперников.

* Отложенная установка временных рамок соревнования.

Обеспечивает удобство для организаторов. Не обязательно нажимать на кнопку для старта состязаний - таймер сработает в определенный час и соревнование начнется автоматически.

* Использование языка разметки Markdown.

Данная особенность упрощает управление системой, давая возможность легко редактировать контент на страницах.

* Интеграция с MajorLeagueCyber.

Данная система тесно связана с MajorLeagueCyber (MLC). MLC – это средство отслеживание статистики для CTF, позволяющее отслеживать и планировать события.

* И другие.

Установить систему можно несколькими путями. Разработчики в первую очередь советуют использовать Docker, так как это самый простой и удобный способ. Но если такой вариант не подходит, можно использовать сервер отладки Flask.

Для удобства использования разработчиками составлена краткая и подробная инструкция по развертыванию и использованию CTFd.

## Обзор жюрейной системы «Project Asya»

Project Asya – система для проведения CTF-соревнований, произведенная на свет российскими разработчиками. Его исходный код расположен в репозитории на GitHub, как и у предыдущей разработки.

В отличие от CTFd, Project Asya не является популярной жюрейной системой, которой пользуются тысячи пользователей, она малопопулярна, но не уступает по производительности своим аналогам. Продукт был создан разработчиками команды Keva (имя система унаследовала от одной из участниц команды), и использовался для проведения соревнований UralCTF.

У этой системы есть ряд преимуществ, благодаря некоторым из них она даже может обойти свои более известные аналоги:

* Простой и удобный интерфейс.

Это было отмечено как и организаторами соревнований UralCTF, так и его участниками. Систему все чаще выбирают для проведения состязаний из-за её интуитивно понятного интерфейса и незагруженности.

* Простая система мониторинга

Является несомненным преимуществом в проведении соревнований. Бонусом к данному пункту является то, что система мониторинга динамичная, и позволяет показывать прогресс участников в режиме online.

* Быстрая установка.

Project Asya показывает отличные результаты в развертывании: процесс запускается всего одной командой и длится всего две минуты (что подтвердили организаторы соревнований).

* Стабильность.

Является главным критерием любой системы: так как система поддается большой нагрузке, она должна уметь справляться с неравномерным напряжением, при этом не теряя в производительности.

* Доступность.

Как уже было сказано выше, Project Asya совершенно бесплатна и доступна всем желающим для использования. Эта особенность дает возможность тренироваться в развертывании и управлении системой задолго до проведения собственных соревнований.

* И другие.

Будучи малоизвестной системой, Project Asya имеет очень хорошую поддержку в лице своих разработчиков. Во время разработки и доведения до совершенства данного проекта, система получала регулярные обновления, которые можно отследить по обновлениям на GitHub. Платформа была спроектирована по аналогии со своими зарубежными конкурентами, с ориентиром на простоту и удобство, но она не лишена своей уникальности и изящности.

## Обзор жюрейной системы от Hackerdom

Hackerdom – русская команда, образовавшаяся в 2005 году на математико-механическом факультете Уральского государственного университета. Она развивается и по сей день, и в неё входят студенты самых разных направлений и курсов.

Команда занимается изучением компьютерной безопасности, организацией и участием в соревнованиях CTF. Поначалу, молодые хакеры только участвовали в соревнованиях, но затем начали понемногу организовывать свои. В настоящее время студенты организовывают всероссийские и международные соревнования QCTF, RuCTF и RuCTFE. Так же, Hackerdom проводит курсы для тех, кто хочет играть в CTF, но не обладает достаточными знаниями. Участие в курсах абсолютно бесплатно и не требует сильно специфических и углубленных знаний.

Использование сторонней жюрейной системы для соревнований перестало подходить команде, поэтому вскоре студенты создали свою собственную.

Основными разработчиками системы стали Михаил Гнедашев и Александр Гейн.

Интерфейс системы прост и незамысловат: его можно отредактировать под нужды участников, но изначально он сделан в черно-белых тонах. Нерешенные задания выделены синим цветом, решенные – зеленым. Есть доступ к своему профилю, квестам, а также к турнирной таблице.

Платформа от Hackerdom находится в открытом доступе, её исходный код выложен в репозитории на GitHub. Там же находятся и модификации системы для различных проведенных соревнований.

Одним из самых главных плюсов данной системы является то, что её можно протестировать, не раскатывая на своем сервере. Это дает ей неоспоримое преимущество перед остальными системами, так как все мы с большей вероятностью отдадим предпочтение тому сервису, который можем самостоятельно опробовать без лишних усилий. На сервис уже добавлено очень большое количество заданий (с прошлых CTF), которые используются в обучении школьников старших классов и студентов.

К другим полезным функциям системы можно отнести:

* Стабильность

Была отмечена как разработчиками, так и участниками. За всё время проведения множества соревнований, система постоянно улучшалась, и с каждым годом становилась всё более стабильной.

* Интуитивность в использовании

Все функции системы просты и понятны, она не нагружена лишними малоиспользуемыми возможностями ПО. Одновременно с этим, в ней присутствуют главные опции, перечисленные выше, что делает её приятной для использования.

* Поддержка разработчиков

Несомненно, наиболее успешно используется та система, разработчики которой поддерживают свой продукт. Детище Hackerdom регулярно обновляется, для каждых соревнований выпускается своя, немного модифицированная, полноценная версия системы, которую потом разработчики любезно выкладывают на GitHub. Там же находятся и задания с прошедших соревнований, который можно решать, тем самым тренируясь, и даже использовать в своих собственных состязаниях.

* Доступность.

Аналогично предыдущей системе, данная платформа обладает свободной лицензией и может быть использована любым человеком.

* И другие.

(ЫЫЫЫ тут концовка, пока не придумала)

## Обзор жюрейной системы от Facebook.

Facebook это популярная социальная сеть, основанная в 2004 году. Позже, так стала называться и владеющая ею компания. Поначалу, дальше сайта для общения между людьми компания не двигалась, но потом она разрослась, начав занимать всё большие IT-сферы. Так она поглотила несколько крупных сервисов, таких как Instagram и What’sApp.

Параллельно с развитием основной компании и поглощением дочерних, Facebook занялся развитием в сфере проведения соревнований Capture the Flag. Изначально соревнования проводились только на уровне колледжа, а целью компании было помочь детям школьного возраста открыть для себя мир информационных технологий и компьютерной безопасности. Со временем аудитория на соревнованиях расширилась, и Facebook стал организовывать соревнования уже по всему миру.

Все состязания уже с самого начала проводились на CTF-платформе, которая был разработана в Facebook специально для этой цели.