

CSAW'24

Cyber Security Challenge for HighSchool

La Universidad de Nueva York, en conjunto con la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, a través del Departamento de Estudios en Ingeniería para la Innovación, convoca a todos los estudiantes de nivel preparatoria a participar en:

Cyber Security Awareness Week (CSAW) 2024 – Cyber Security Challenge for High School

La competencia es una oportunidad para concientizar acerca de la importancia de la ciberseguridad en el mundo, entender los sistemas computacionales y refinar tu habilidad técnica.

Alentamos la exploración legal de sistemas informáticos y el aprendizaje de cómo funcionan las computadoras y los sistemas. **CSAW CSCHS no aprueba la piratería, como irrumpir ilegalmente en las máquinas, robar información y lanzar ataques de denegación de servicio.**

Acerca de los equipos

1. Las y los participantes pueden competir de manera individual o en equipos de hasta 4 integrantes.

1.1. Se deberá designar un docente responsable como tutor para cada equipo.

1.2. Sólo se permite que un docente se pueda hacer cargo de un equipo.

2. Los equipos deben trabajar de manera independiente.

Acerca de los participantes

3. Podrán participar todos(as) los alumnos y alumnas mexicanos y mexicanas menores de 21 años inscritos en alguna preparatoria de la República Mexicana.

3.1. Participantes de la Ciudad de México y Área metropolitana deberán asistir presencialmente a las instalaciones de la Universidad Iberoamericana.

3.2. Los participantes del interior de la República podrán competir a distancia manteniendo su cámara encendida en todo momento.

4. Es recomendable que tengan un conocimiento intermedio - avanzado de inglés.
5. Cada participante deberá contar con credencial vigente de su colegio de procedencia que lo acredite como nivel medio superior, p.ej. preparatoria, vocacional, bachillerato, etc.
6. Cada participante deberá proveer su propio equipo de cómputo. Se recomienda que cumpla con las siguientes especificaciones: Intel i3 y superior o equivalente en AMD, 4 GB de RAM, 128 GB de HDD/SSD con al menos 20 GB de espacio libre.
7. Los participantes deberán registrarse en http://enlinea.uia.mx/concursos/src/concursos/forma_concurso.cfm?id=27

Rol de los tutores

8. El tutor es el adulto responsable del equipo que representa y ayuda al equipo a prepararse para competir. El tutor también acompaña a los equipos que viajen durante la competencia.
9. Un tutor es responsable de un único equipo.
10. El tutor no podrá ayudar a los participantes en la resolución de desafíos.
11. Cada tutor deberá informar a la institución de procedencia los nombres de cada integrante del equipo que representa.
12. En caso de que un tutor no esté disponible para acompañar un equipo a la competencia, se podrá nombrar un tutor sustituto aprobado por el colegio y el equipo.

Fechas y ubicaciones finales de CSAW

13. La competencia será presencial y se llevará a cabo el viernes 8 de noviembre de 2024.

Premio general por participar

Pase al examen de admisión

14. Cada participante del concurso podrá realizar el examen de admisión a la Universidad Iberoamericana sin costo.
15. Este beneficio deberá usarse antes del 28 de febrero de 2025.
16. No aplica para cursos de preparación para el examen de admisión ni como reembolso a quienes hayan realizado proceso de admisión con anterioridad.

Otros premios

17. Se entregará un premio a cada integrante de los equipos ganadores.
 - 1er Lugar: Kit Arduino
 - 2do Lugar: Libro El arte de invisibilidad
 - 3er Lugar: Cuaderno inteligente

18. La ceremonia de premiación se realizará el 8 de noviembre de 2024 en las Instalaciones de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México.

Programa:

- Registro: 7:30 a 8:00
- Bienvenida: 8:00 a 8:15
- Conferencia: 8:15 a 9:15
- Desafíos: 9:30 a 17:00
- Comida: 14:00 a 15:00 (no se interrumpe la recepción de respuestas)
- Evaluación: 17:00 a 18:00
- Anuncio de finalistas y premiación: 19:00 a 19:30

Formato de la Competencia

19. En la plataforma del concurso se presentan varios retos que los integrantes de los equipos deben colaborar para resolver.

20. Se permite utilizar herramientas y recursos gratuitos disponibles en internet, pero no pedir ayuda a personas fuera del equipo para resolver el problema.

21. Cuando se resuelve un reto, el sistema proporciona la información para acreditar que está resuelto.

22. Cada reto contiene un formulario para acreditar la resolución con la información del paso anterior.

23. Se requerirá que cada equipo comparta la evidencia del proceso de resolución en formato libre, que será revisado por un panel de expertos.

24. Se informará al final de la competencia cuáles son los equipos finalistas.

25. La entrega de los premios será presencial, en las instalaciones de la Universidad Iberoamericana CDMX.

Acerca de las infracciones

26. Se descalificarán al equipo o participante que:

- 26.1. Reciba ayuda externa o del tutor.
- 26.2. Comparta información.
- 26.3. Participe en más de un equipo.
- 26.4. Ataque la infraestructura.
- 26.5. Utilice escáneres automatizados.
- 26.6. Utilice fuerza bruta cuando no está indicado.
- 26.7. Utilice herramientas de pago.

27. Si se detecta que un integrante o equipo incumple las normas quedará descalificado y no podrá participar en futuras ediciones.

28. Se reportará la infracción a las autoridades de la institución de procedencia.

Elementos no considerados

29. Los elementos no considerados se resolverán por el comité organizador. El fallo será inapelable.

INFORMES:

Eventos Admisiones
Tel. 5579289623 | eventos.admision@ibero.mx