

SheSecures

Descripción y
Manual de
Competición



ÍNDICE

1. Alcance y objetivos	3
2. Modelo de competición	3
2.1 Descripción de la plataforma	4
2.2 Necesidades técnicas	6
3. Escenario y Reglas de competición	6
3.1 Sistema de puntuación	7
3.2 Certificados	9
3.3 Premios	10

1. Alcance y objetivos

Este documento describe la plataforma de aprendizaje y entrenamiento en ciberseguridad de <https://shesecures-uruguay.hackrocks.com>, basada en escenarios realistas denominados retos. Estos retos varían en complejidad y dificultad.

Las jugadoras se pueden agrupar en equipos de máximo 3 participantes o jugar de forma individual. Para participar, las participantes deben inscribirse bajo la opción “equipo” en la competición, incluso si participan de forma individual. Para quienes participen como parte de un equipo de 2 o 3 personas, los equipos deben estar conformados con anticipación y, en caso de que no se encuentren en el mismo lugar físico, las integrantes deberán acordar la plataforma que usarán para comunicarse durante la competencia (ej., WhatsApp, Slack, Discord, etc.). Las integrantes del equipo también deberán decidir quién será la líder del equipo.

No es necesario que las participantes cuenten con conocimiento previo para participar. Sin embargo, solo pueden participar mujeres mayores de 16 años que residan en Argentina de la competencia.

2. Modelo de competición

Se compete en un escenario donde las participantes tendrán que ir resolviendo retos con el fin de obtener puntos. Estos puntos permitirán subir posiciones en el ranking.

El ranking mostrará una clasificación de las participantes que compiten individualmente y en equipos. En caso de empate de puntos, la primera participante/equipo que haya conseguido esos puntos será la/s ganadora/s.

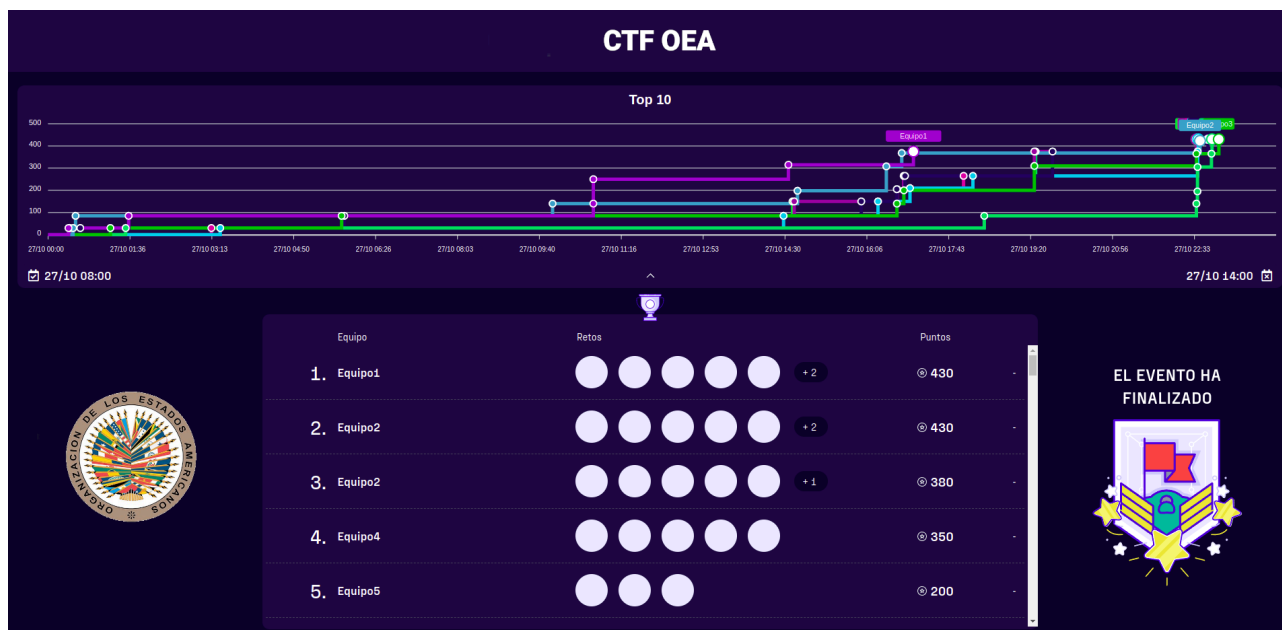


Figura 1. Ranking finalizado

Finalmente, cuando la cuenta regresiva llegue a **00:00:00**, la competición habrá terminado y el ranking determinará las ganadoras.

2.1 Descripción de la plataforma

La interacción y experiencia de la usuaria con la plataforma consta de los siguientes pasos:

1. **Registro en la plataforma:** se realiza en la página *landing* habilitada al efecto (*Figura 2*), donde la participante indica los datos necesarios para registrarse en la plataforma.

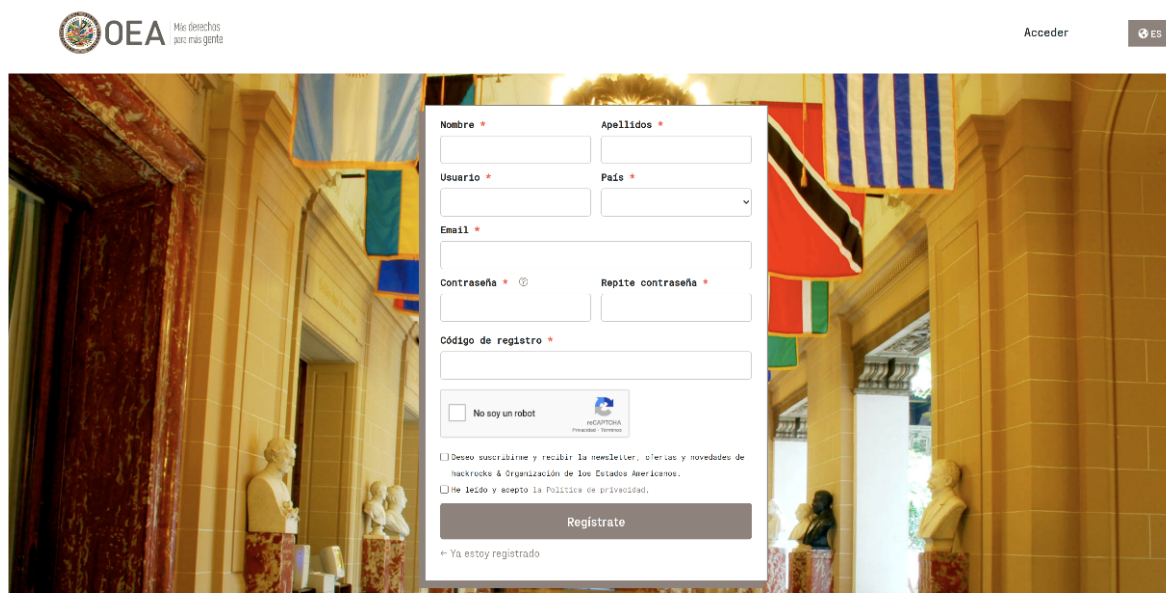


Figura 2. Landing de registro

2. **Confirmación de datos:** una vez realizado el paso anterior correctamente, se muestra la pantalla de confirmación de información (*Figura 3*).

En este paso, la participante confirma su información y selecciona el equipo del que desea formar parte. Si su equipo no aparece todavía por ser la primera en registrarse, podrá dar de alta el equipo ella misma, asegurándose de que el resto de las integrantes del grupo seleccione el mismo equipo cuando se registren. Quienes participen individualmente, deben registrarse como equipo (aunque el equipo no tenga más miembros), y el nombre de su equipo debe ser su nombre de usuario.

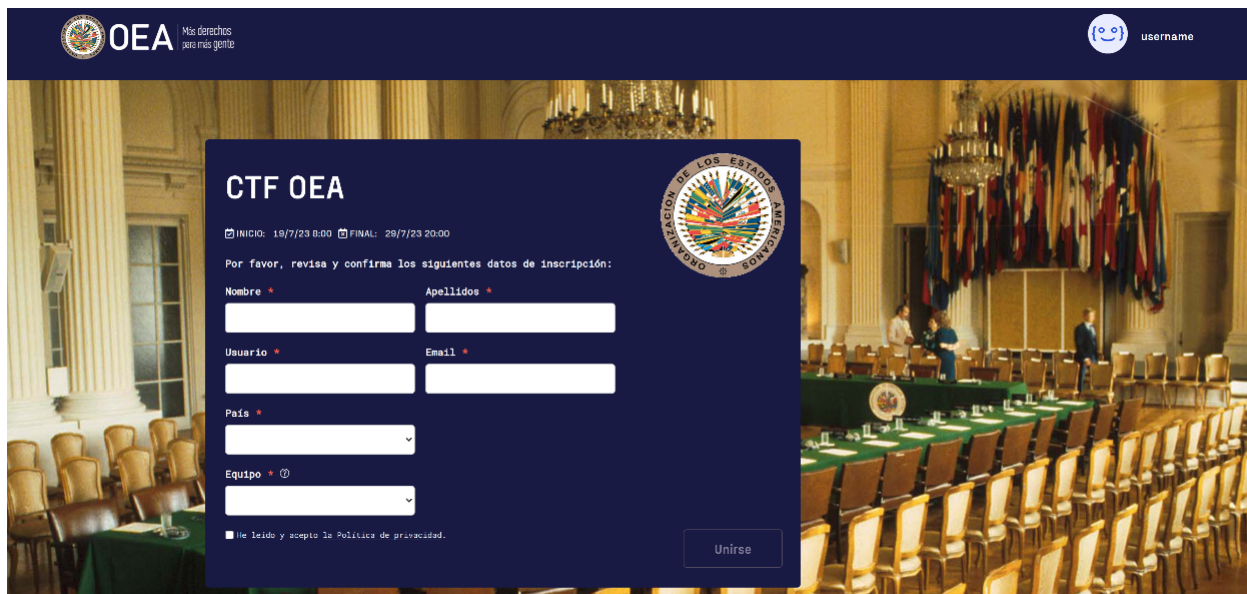


Figura 3. Página de confirmación de datos

Al seleccionar el equipo, se muestra la opción de indicar si la participante será la **Capitana/Líder** de éste (siempre que no se haya establecido ya). En ese caso, la capitana/líder del equipo debe introducir su número de **teléfono móvil**.

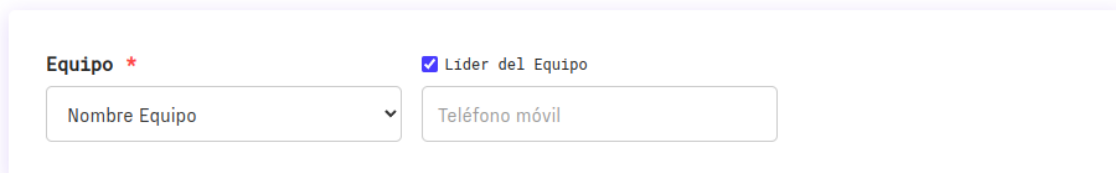


Figura 4. Selección de la Líder del Equipo

Una vez rellenados todos los datos necesarios correctamente, se muestra a la participante un mensaje de confirmación y una cuenta regresiva (si aún no ha comenzado la competición).

3. **Competición:** una vez iniciada la competición, la participante podrá acceder a la zona de competición (Figura 5), donde encontrará los retos a superar y el ranking. Los retos tratarán sobre *Inteligencia Artificial, Criptografía, Hacking Web y Análisis Forense*.

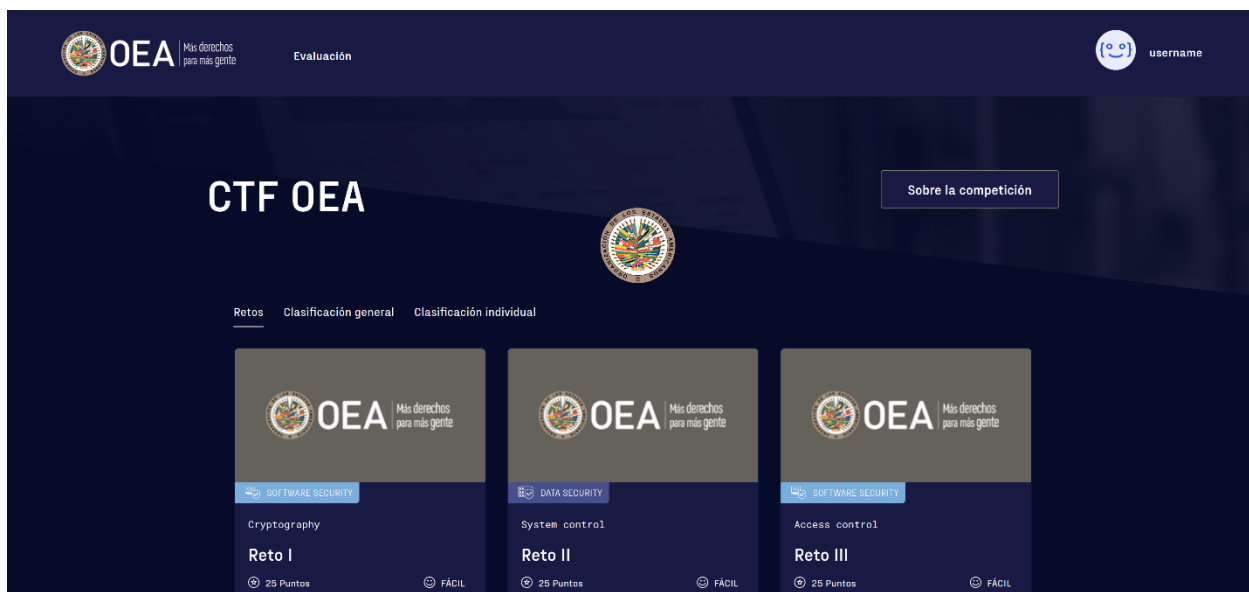


Figura 5. Zona de competición

2.2 Necesidades técnicas

Cada participante deberá disponer de los siguientes activos:

- **Conexión a internet** sin restricciones específicas en el tráfico saliente (TCP y UDP permitido).
- **Computador** con sistema operativo Windows, Linux, o MacOS con capacidad de instalación de herramientas. Si no es posible, al menos deberían poder ejecutar una distribución específica (como Kali Linux).
- No es necesario que las participantes cuenten con conocimiento previo para participar.

3. Escenario y reglas de competición

El escenario de competición se muestra en la siguiente imagen (*Figura 6*) y sus componentes se detallan a continuación:

1. **Sobre la competición:** enlace a la página de [Registro en la competición](#) donde podrán ver los detalles de la competición.
2. **Clasificación general:** Esta opción se refiere a la clasificación general, que incluye tanto a quienes participan como parte de un equipo, como quien lo hacen individualmente. Al ser completado un reto por una integrante de un equipo, los puntos de éste se sumarían a su equipo. **Solo se suman los puntos obtenidos la primera vez que una integrante de un equipo resuelve un reto.**
3. **Retos:** listado de retos de la competición.

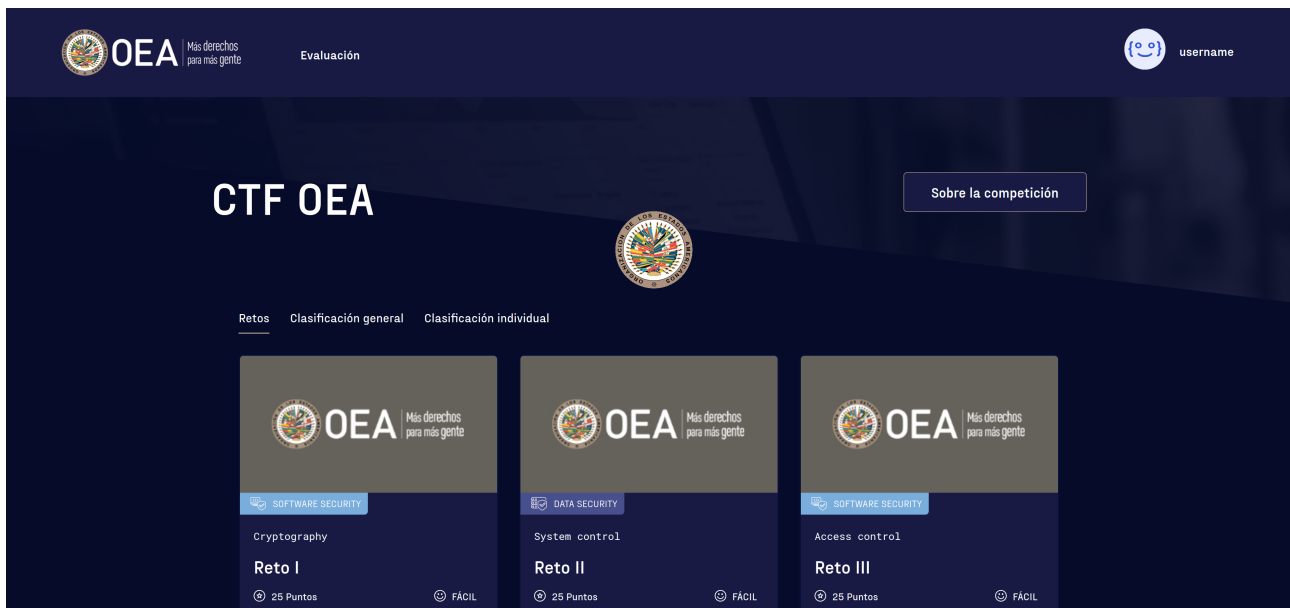


Figura 6. Zona de competición

3.1 Sistema de puntuación

La competición tiene un máximo de puntos que corresponden a la suma total de los retos que la componen. Los puntos de cada reto varían según su dificultad y categoría, pudiendo ser desde 10 hasta 120 puntos.

Las participantes obtienen puntos al resolver los retos de la competición. **Solo se suman los puntos obtenidos la primera vez que se resuelve el reto.**

Gana la participante/equipo que consiga más puntos primero. **Los equipos solo suman los puntos obtenidos la primera vez que un miembro resuelve el reto.**

Para resolver un reto, debe introducirse la solución correcta.

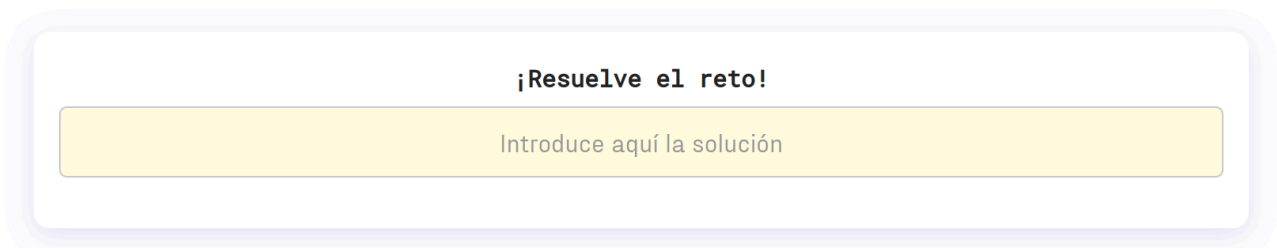


Figura 7. Resolver un reto

Si la participante no consigue resolver el reto, puede acceder a pistas para ayudarlo. **Cada pista que use restará puntos al máximo de puntos totales disponibles al resolver el reto.**



Figura 8. Pedir pista reto

Cada reto que resuelva una participante actualizará el ranking con los nuevos puntos obtenidos.



Figura 9. Ranking

En caso de encontrar algún tipo de error o problema al resolver un reto, las participantes podrán:

- Ponerse en contacto con soporte a través del *formulario de contacto* (<https://oea.hackrocks.com/info/contact>).
- O escribir un *email* a support@hackrocks.com, con asunto: **Soporte CTF OEA**.

Para emergencias (por ejemplo, caída de la plataforma u otras situaciones extraordinarias), pueden escribir un *email* a mcardona@oas.org.

3.2 Certificados

Una vez finalizada la competición, las participantes podrán descargar un certificado online que acredita su participación.

Para ello, deberán acceder a **Mi Cuenta / Mis Certificados** (<https://oea.hackrocks.com/profile/certs>):



Figura 10. Mis Certificados

Una vez finalizada la competición, se podrá descargar el **Certificado**:

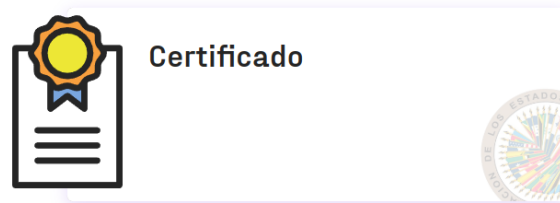


Figura 11. Generar Certificado



Figura 12. Certificado

3.3 Premios

Al finalizar la competición, el equipo o la participante (en caso de participar de forma individual) que tenga la mayor cantidad de puntos obtendrá como premio una **Licencia anual de Platzi**, una plataforma de aprendizaje en línea que cuenta con una gran variedad de cursos.

Adicionalmente, la empresa **hackrocks** proporcionará*:

1. **Licencia PRO anual** (por 1 año) para las integrantes de los equipos del **Top 3** del ranking, valorado en ~ USD \$100.
2. **Licencia PRO mensual** (por 1 mes) para las integrantes de los equipos del **Top 10** del ranking (excluyendo al Top 3), valorado en ~ USD \$10.
3. Todas las participantes obtendrán un **25% de descuento** en toda la plataforma <https://hackrocks.com/hackers>.

** Los premios no son acumulables a otras ofertas y suscripciones y deberán canjearse en el transcurso de un año a partir del día de la competición.*