Дата

8 октября

Заголовок

ИБ, хакатоны и 3D-моделирование

Анонс

Во второй день форума «Время IT» спикеры рассказали о современной индустрии кибербезопасности, применении нейросетей в 3D-моделировании и том, как проводятся хакатоны

Текст

Первая половина дня была посвящена обсуждению информационной безопасности. Пресейл-архитектор по ИБ «ИнфосистемыДжет» Марат Валеев рассказал студентам, как найти свое призвание в ИБ. Следующий спикер, эксперт по информационной безопасности, финалист CTF-соревнований, сооснователь площадки «Третья Сторона» Антон Бочкарев обратил внимание на наиболее актуальные угрозы. Так, он выделил рейтинг точек входа, по которым чаще всего происходят взломы: социальная инженерия – ошибка человека, 1-day уязвимости и небезопасные конфигурации, взлом личных устройств сотрудников, атаки на цепочки поставок, 0-day уязвимости и инсайд. Антон Бочкарев также обратил внимание на ключевые проблемы индустрии ИБ.

– Почему сразу не сделать нормальную защиту? Начнем с того, что безопасность – это не финальная точка, а бесконечный процесс. Одна из ключевых проблем – осознанность. У нас в стране до сих пор множество компаний вообще не занимаются информационной безопасностью. Особенно это касается мелких компаний, крупных – в меньшей степени. Руководство отталкивает тот факт, что безопасность не приносит никаких денег. Также сейчас нет понимания, что вообще защищать. Раньше считалось, что защищать надо все сети и всех пользователей – эта парадигма существовала лет 10-15. Сейчас приходит понимание, что защищать абсолютно все не надо. Появилась концепция недопустимых событий – событий, которые принесут максимальный ущерб бизнесу, – отметил в своем выступлении Антон Бочкарев.

Следующей частью мероприятия стало взаимодействие студентов с лидерами хакатон-движения IT-сообщества ГУАП «SUAI TECH» Александром Звездаковым и Булатом Зариповым, а также с психологом и тренером Центра компетенций ГУАП Анастасией Живых, которая провела тренинг на командообразование «Я и Другие». Спикеры рассказали, какие бывают задачи у хакатонов и как членам команды взаимодействовать в процессе.

– Хакатон обычно длится один-три дня. Задача разработать MVP сервиса, продукта или приложения для решения какой-то проблемы заказчика. Универсального ответа здесь нет, но есть несколько советов: ходить на чек-поинты, задавать вопросы экспертам, не бояться чего-то уникального, поддерживать друг друга и получать удовольствие, – подчеркнул Александр Звездаков.

Завершением второго дня форума стали лекции представителей группы компаний «Леста Игры»: младшего руководителя группы производства 3D моделей наземных объектов проекта «Мир кораблей» Никиты Мариничева и руководителя группы дизайна Игоря Чермашенцева. Спикеры рассказали о том, какую роль сегодня играет искусственный интеллект в создании и продвижении игр.

– Я прошел на стажировку в «Лесту» сразу после университета. Хочу посоветовать всем, кто стремится попасть в 3D индустрию, не бояться откликаться на тестовые задания. Выполняя их, можно показать все свои актуальные навыки. Мы стараемся всем кандидатам, которые присылают готовые тестовые задания, оставлять комментарий, на что стоит обратить внимание: где с геометрией плохо, где – с текстурами. До момента, пока мы не набрали нужное количество людей, у студентов и соискателей, которые сделали работу быстро, есть время получить фидбэк и исправить свою работу, – поделился Никита Мариничев.

Региональный цифровой форум «Время IT» продлится в Санкт-Петербургском государственном университете аэрокосмического приборостроения до 13 октября.