Пресс-релиз

В рамках игрофикации образовательных программ и проектно-проблемной ориентации учебного процесса, на кафедре систем информационной безопасности ВГТУ в ходе изучения дисциплины «Введение в специальность» организована игровая дискуссионная площадка с условным названием «Информация и безопасность».

Целью игрофикации учебного процесса по дисциплине "Введение в специальность" является привитие навыков профессиональных самоорганизации, самообучения и самоопределения на основе дискуссионного формирования целостного и адекватного образа мира и России в информационной сфере, включая аспекты обеспечения её безопасности.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

1.Развитие эрудиции и задатков (притупленных средней школой) системно-аналитического мышления в приложении к всеобъемлющей сфере информационной безопасности.

2.Возбуждение творческого интереса к исследованию объектов специальности и привитие навыков выявления противоречий, формулировки цели, задач, а также - выносимых на дискуссию результатов исследования.

3.Формирование умений подготовки и подачи аудитории (презентации) результатов своего исследования, участия в публичной дискуссии, аргументации и отстаивания своего мнения в профессиональной среде по актуальным вопросам обеспечения информационной безопасности, в том числе в условиях интеллектуальной игры.

В этой связи студенту предлагается:

1.Выбрать интересующую его проблематику (см. прилагаемую таблицу) и сторону, на которой он будет в дискуссии отстаивать противоречащие друг другу интересы глобалистов, государства или свободной личности.

2. В дуэльном варианте игры изложить (желательно с визуальной презентацией) свои варианты сценариев противоборства сторон, включая выбор стратегии и тактики, а также – оценку шансов и рисков их реализации.

3. Наиболее оригинальные результаты своего исследования опубликовать в сборнике научных трудов «Управление информационными рисками и обеспечение безопасности инфокоммуникационных систем», издаваемом кафедрой под редакцией академика Российской академии наук В.И. Борисова, а также – доложить на научно-технической конференции университета.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № варианта  задания | Основное противоречие современной эпохи: между амбициями глобалистов и интересами суверенных наций и свободной личности порождает для информационного общества шансы и риски в следующих проблемных тенденциях его динамики: | Участники интеллектуальной игры, вызвавшиеся защищать интересы субъектов рассматриваемого противоречия в рамках организованной дискуссионной площадки | | |
| Сторонники глобальных телекоммуникаторов | Сторонники государственного суверенитета | Сторонники цифровой свободы личности |
|  | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Суверенизация национальных инфопространств |  |  |  |
| 2 | Мультисетевая организация общества |  |  |  |
| 3 | Внедрение цифровой слежки |  |  |  |
| 4 | Международная киберпреступность |  |  |  |
| 5 | Сетевая компьютерная разведка |  |  |  |
| 6 | Внедрение дистанционного обучения |  |  |  |
| 7 | Доминирование интернет-гигантов |  |  |  |
| 8 | Компьютерные вирусы и эпидемии |  |  |  |
| 9 | Кибер-атаки на критическую информационную инфраструктуру |  |  |  |
| 10 | Интернет и международный терроризм |  |  |  |
| 11 | Соцсети и «цветные революции» |  |  |  |
| 12 | Фабрики троллей |  |  |  |
| 13 | Интернет-зависимость |  |  |  |
| 14 | Игровая кибер-индустрия и деформация сознания |  |  |  |
| 15 | Пандемия и «инфодемия» |  |  |  |
| 16 | Интернет-переписывание истории |  |  |  |
| 17 | Соцсети и «зеленая энергетика» |  |  |  |
| 18 | Соцсети и «фейк-индустрия» |  |  |  |
| 19 | Интернет-девальвация традиционных ценностей |  |  |  |
| 20 | «Цифровые бункеры» |  |  |  |
| 21 | Управление «интернет-трафиком» |  |  |  |
| 22 | Внедрение криптовалют |  |  |  |
| 23 | Создание кибер-войск |  |  |  |
| 24 | Сетео-центрические войны |  |  |  |
| 25 | Тотальная цифровая трансформация |  |  |  |
| 26 | Внедрение искусственного интеллекта |  |  |  |
| 27 | Масштабная роботизация социума |  |  |  |
| 28 | Социальные сети и антиваксеры |  |  |  |
| 29 | Интернет-виртуализация сознания |  |  |  |
| 30 | Отечественная и зарубежная блогосфера |  |  |  |
| 31 | Кибератаки на критически важные объекты |  |  |  |
| 32 | Внедрение прокси-технологий |  |  |  |
| 33 | Внедрение облачных технологий |  |  |  |
| 34 | Биометрия |  |  |  |
| 35 | Чипирование |  |  |  |
| 36 | Культурная экспансия Запада |  |  |  |
| 37 | Цифровые экосистемы |  |  |  |
| Примечания: Множество вышеперечисленных проблем подарила миру именно глобализация, породив экзистенциальные угрозы нарушения информационной безопасности государства, общества и личности.  Дискуссионные тройки формируются из студентов различных специальностей. К примеру, студенты группы БТ могут выступить сторонниками глобалистов, ИБ – сторонниками государства, а КБ – сторонниками свободы личности. | | | | |

Успешно прошла первая дискуссия интеллектуальной игры. Студенты первого курса Михайлюкова Алина, Протасов Михаил и Романенко Алексей открыли площадку, представив своё видение на проблему доминирования интернет-гигантов. Стоит отметить, что в процессе дискуссии к обсуждению присоединились и остальные студенты, активно выдвигая свои точки зрения и задавая вопросы участникам дискуссии. В дальнейшем планируется вынести на обсуждение другие тематики, представленные выше.

Дискуссионная площадка реализуется в рамках проекта «Безопасный интернет» (рег. № АААА-А18-118050700061-7).