

Pasibaigus Lietuvos šaulių sąjungos ir investicijų fondo „ScaleWolf” organizuotam kibernetinės gynybos ir saugumo inovacijų hakatonui „Ugninis skydas 2023”, nugalėtojai džiaugiasi rezultatais ir apdovanojimais, o stipriausiųjų sukurti produktai bus plėtojami toliau ir galės būti pritaikyti šalies gynybai stiprinti.

„Subūrėme įvairių technologinių sričių specialistus. Kai kurie yra vadovai, kai kurie – techniniai darbuotojai, galintys sukurti skirtingų inovatyvių produktų. Ir tokius produktus mes jau galime testuoti, pavyzdžiui, Ukrainoje. Tada įvertiname technologinį grįžtamąjį ryšį, tobuliname produktą ir taip kuriame gynybos pramonę Lietuvoje”, – sakė Lietuvos šaulių sąjungos vadas plk. lt. Linas Idzelis.

Lietuvos šaulių sąjungos vadas atkreipė dėmesį, kad valstybės saugumui užtikrinti reikalingas visaapimantis matymas. Būtent dėl to kibernetinės gynybos ir saugumo inovacijų hakatoną „Ugninis skydas 2023” sudarė dvi dalys: sausumos, jūros, oro saugumui reikalingų technologijų kūrimas klasikiniame hakatone ir kibernetinio saugumo įgūdžius stiprinantis CTF žaidimas.

Nugalėtojams – pasiūlymas tobulinti produktus

Tris dienas trukusiame hakatone „Ugninis skydas 2023” neskaičiuodamos valandų komandos generavo idėjas, meistravo, litavo, montavo bei nuolat konsultavosi su aukščiausio lygio mentorais. Nemažiau jėgų bei specifinių žinių pareikalavo ir kibernetinis žaidimas CTF („Capture The Flag”, lietuvių kalba – „Užfiksuokite vėliavą”), trukęs 24 val.

Klasikiniame hakatone stipriausiomis komandomis pripažintos „Stirlin” ir „BROSWARM”. Jos pasidalino laimėjimus po 15 tūkst. eurų.

Į „Stirling” komandą susibūrę Lietuvos šaulių sąjungos Kibernetinio saugumo Lizdeikos šaulių kuopos šauliai hakatono komisijai pristatė didelio efektyvumo termoelektros generatoriaus USB įrenginiams prototipą.

Rinkoje veikiančio startuolio „BROSWARM” komanda, besispecializuojanti minų aptikime naudojant dronus, dirbtinį intelektą ir jutiklių technologiją, pergalę šventė pristatę įrenginį, aptinkantį minas dirbtinio intelekto pagalba.

Abi šios komandos gavo pakvietimus tobulinti savo produktus ir siekti investicijų „ScaleWolf” akseleravimo programoje.

Komandos dirbo ir naktimis

Komandai „Astrolight“ antrąją vietą pelnė erdvės ir žemės lazerinis ryšys, sukuriantis netrukdomus, sunkiai aptinkamus laisvos vietos optinius ryšius. Antros vietos prizas taip pat atiteko „JGR“ komandai, kuri pristatė FPV kamikadzę-droną, veikiantį ir saugiai naudojamą taktinėse pratybose nakties metu. „JGR“ komanda – Vytauto Didžiojo šaulių (Kauno apskr.) 2-osios rinktinės šauliai, konstruojantys bepiločius orlaivius. Abi antros vietos prizininkų komandos pasidalino po 10 tūkst. eurų.

Trečioji klasikinio hakatono vieta atiteko komandai „Pinčiukai“, sukūrusiai FPV dronų terminalo instrukcijas bei komandai „Aktyvus Photonics“, pristačiusiai autonominio lazerinio žymėjimo įrenginį. Abi komandos laimėjo po 5 tūkst. eurų.

Vienas iš hakatono organizatorių „Tech-Park Kaunas“ vadovas, mentorius Paulius Nezabitauskas atkreipė dėmesį į tai, kad hakatone trečdalis komandų, pasikonsultavę su mentoriais, keitė savo pozicijas ir netgi perkonstravo pačias technologijas.

„Kelios komandos savo produktų prototipus kurti baigė tik paryčiais prieš pristatymą hakatono komisijai. Tai rodo, kaip jiems buvo svarbu laimėti ir pelnyti investuotojų dėmesį. Dauguma pasiūlytų produktų turėjo sąsajas su dirbtiniu intelektu. Tai ypač svarbu planuojant įvairias taktikas karo eigoje, kur reikalingi greitai sprendimai. O dirbtinis intelektas iš surinktos informacijos gali rekomenduoti, kaip elgtis, kaip keisti mūsų eigą“, – pastebėjimais dalijosi P. Nezabitauskas.

Virtualiame poligone – studentų pergalė

Hakatone „Ugninis skydas 2023“ vykusiose kibernetinėse CTF varžybose rungėsi penkiasdešimt dalyvių. Užduotis visiems buvo vienoda – surasti dvidešimt aštuonias vėliavėles, paslėptas specialiai šiam hakatonui sukurtame virtualiame poligone.

Žaidimą laimėjo studentų iš Vilniaus Gedimino technikos universiteto (VILNIUS TECH) komanda „V-TECH“. Geriausiai solo žaidėjo kategorijoje pasirodė IT specialistas Tautis Levinskas.

„CTF varžybose dalyvavo daug stiprių komandų, tačiau maloniai stebino tai, kad tvyrojo ne tik maksimali konkurencija – žaidimo dalyviai dalijosi žiniomis ir padėjo vienas kitam neužstrigti, judėti toliau. Užduotys buvo įdomios, kompleksinės, reikalaujančios įvairių žinių ir maksimaliai įtraukiančios“, – išpūdziais dalijosi nugalėtojų komandą CTF žaidimui subūręs VILNIUS TECH universiteto informacinių technologijų saugos dėstytojas Vitalijus Gurčinas. Anot jo, prie pergalės prisidėjo ne tik puikios studentų žinios, bet ir itin didelė jų motyvacija.

„Mūsų pasiruošimas nebuvo aukšto lygio. Jau pradėjus patį žaidimą reikėjo labai greitai mokytis, pritaikyti sprendimus čia ir dabar. Laimėti padėjo pasitikėjimas, ir darbų pasiskirstymas. Be komandos, dirbant vienam, būtų žymiai sudėtingiau“, – pasakojo „V-Tech“ komandos lyderis Ignas Saladžius.

Lietuvos šaulių sąjungos vado plk. lt. L. Idzelio teigimu, kibernetinės gynybos ir saugumo inovacijų hakatonus Lietuvos šaulių sąjunga ketina organizuoti ir ateityje, juolab, kad jau ir šiame renginyje būta pageidavimą dalyvauti kitais metais.

Iš viso renginyje dalyvavo šimtas trisdešimt dalyvių. Juos konsultavo skirtingų sričių mentoriai, įskaitant ekspertus iš tarptautinio kibernetinio saugumo instituto „SANS“, taip pat „TryHackMe“, „ScaleWolf“. Hakatono komandų idėjas vertino investicijų fondo „ScaleWolf“ partneriai. Paskutinę dieną jie nusprendė dvigubinti prizus ir, vietoje planuoto 30 tūkst. eurų prizinio fondo trims komandoms, išdalino 60 tūkst. eurų šešioms komandoms.

