



IUT
Institut Universitaire
de Technologie
de Martinique



PROJET ANTILLES CYBERESCAPE

2ème édition

Organisme :

Vizyon Dijital

Chef de projet

Kathleen MARTHE

SOMMAIRE

- 1. Présentation générale de l'événement
- 2. Définition des besoins et des spécificités
- 3. Programme de l'événement
- 4. Sécurité et logistique
- 5. Budget prévisionnel
- 6. Communication
- 7. Évaluation post-événement

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ÉVÉNEMENT

Nom de l'évènement : Antilles Cyberescape - 2ème édition

Objectifs de l'évènement :

L'évènement a pour objectif de sensibiliser les étudiants du campus de l'Université des Antilles pôle Martinique à la cybersécurité, qu'ils soient novices ou expérimentés en informatique. Il vise à offrir une expérience immersive et captivante, à travers laquelle les participants pourront découvrir de manière interactive les enjeux et les défis de la sécurité numérique.

Evènement ouvert à tous, Antilles Cyberescape est conçu pour être un moment à la fois divertissant et intellectuel. Les participants seront amenés à faire appel à leur esprit logique, à leur capacité de réflexion et à leur sens de la compétition pour relever les défis proposés. Ce cyberescape, à l'échelle numérique, se déroulera sur ordinateur, où différentes épreuves liées à la cybersécurité seront à résoudre. Ces épreuves pourront inclure des énigmes cryptographiques, des simulations d'attaques et des tests de détection de vulnérabilités.

L'évènement prend la forme d'un tournoi, où les participants en équipes de 5 personnes maximum devront se mesurer les uns aux autres dans un cadre ludique mais compétitif. Tout au long du jeu, ils devront faire preuve de stratégie, de collaboration et de persévérance pour surmonter les obstacles numériques mis en place. À l'issue du tournoi, les meilleures équipes seront récompensées, avec des prix attribués aux trois premiers sur le podium ainsi que les participants, soulignant ainsi l'aspect compétitif et gratifiant de l'évènement.

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ÉVÈNEMENT

Nom de l'évènement : Antilles Cyberescape - 2ème édition

Scénario :

Un mystérieux hacker, surnommé **Black Phantom**, a réussi à pénétrer les systèmes informatiques de l'Université des Antilles et à voler des données hautement confidentielles. Ces informations, si elles sont divulguées, pourraient mettre en péril la réputation de l'université et compromettre les recherches en cours. Pire encore, le hacker menace de publier les données dans les 24 heures si ses exigences ne sont pas satisfaites.

Face à cette menace, une organisation secrète nommée **Vizyon Dijital** fait appel aux meilleurs experts en cybersécurité pour contrer cette attaque. L'évènement est baptisé **Opération Blackout**. Vingt équipes de 5 experts chacune sont convoquées pour résoudre des défis complexes et déjouer les pièges laissés par Black Phantom dans les systèmes informatiques de l'université.

Chaque équipe a pour mission de :

- Décoder des énigmes cryptographiques.
- Simuler des attaques et comprendre les vulnérabilités exploitées par le hacker.
- Réparer les failles du système et sécuriser les données sensibles avant leur divulgation.

L'équipe qui réussit à restaurer la sécurité des données dans le temps imparti recevra le titre de **Cyber Elite**, un statut prestigieux au sein de la communauté de cybersécurité. Lors de la cérémonie de remise des prix, les équipes découvriront si elles ont réussi à neutraliser Black Phantom et à protéger les données de l'université. L'équipe victorieuse sera non seulement récompensée pour son expertise, mais aura également contribué à sauver l'avenir de l'université.

2. DÉFINITION DES BESOINS ET DES SPÉCIFICITÉS

Date(s) et heure(s) :



Jeudi 28 Novembre

Lieu :



Institut Universitaire de Technologie de Martinique ou autres endroit du campus

- 5 salles pour les épreuves en équipe.
- 1 amphithéâtre ou une grande salle pour l'accueil des participants et la remise des prix.
- Collation à l'extérieur ou dans les halls d'entrée si accueil en amphithéâtre.
- 1 salle de stockage pour le matériel informatique et autres équipements.
- 1 salle d'attente pour les animations, jeux et conférences.

Durée :



4 heures de 12h30 à 17h00

Nombre de participants :

5

Groupe de

100

Participants

20

Equipes

Thème :

Cybersécurité : Les participants apprendront à déjouer des attaques informatiques et à protéger leurs données.

Jeux d'énigmes : Les équipes collaboreront pour résoudre des énigmes complexes, mettant à l'épreuve leur esprit critique.

Sécurité de l'intranet et d'internet : Ils découvriront comment sécuriser leurs réseaux tout en contrant les cyberattaques.

3. PROGRAMME DE L'ÉVÉNEMENT

Nombre de session de jeu : 4 sessions de 5 groupes

Durée des épreuves : 45 minutes à 1 heure

Chaque équipe se présente à l'heure qui lui est attribuée.

12h30

- Ouverture de l'événement et accueil des cinq premiers groupes.
- L'accueil se déroulera dans un amphithéâtre ou dans une grande salle.
- Présentation de l'événement et du déroulement des épreuves.

13h00

- Première session de jeu (5 groupes).

13h30

- Accueil des cinq groupes de la deuxième session de jeu.
- Présentation de l'événement et du déroulement des épreuves.

14h00

- Deuxième session de jeu (5 groupes).
- Fin de la première session de jeu. (- 5 groupes)
- Les groupes en attente (animation ou conférence).

14h30

- Accueil des cinq groupes de la troisième session de jeu.
- Présentation de l'événement et du déroulement des épreuves.

15h00

- Troisième session de jeu (5 groupes).
- Fin de la deuxième session de jeu. (- 10 groupes)
- Les groupes en attente (animations ou conférences).

15h30

- Accueil des cinq groupes de la quatrième session de jeu.
- Présentation de l'événement et du déroulement des épreuves.

16h00

- Quatrième session de jeu (5 groupes).
- Fin de la troisième session de jeu. (- 15 groupes)
- Les groupes en attente (animations ou conférences).

16h30 - 17h00

- Fin de la quatrième session de jeu. (- 20 groupes)
- Remise des prix avec collation
- Clôture de l'événement

4. LOGISTIQUE ET SÉCURITÉ

Intervenants et prestataires :

À la fin d'une session de jeu, plusieurs activités seront proposées pour divertir les groupes en attente :

- Conférence avec des étudiants en Informatique sur les enjeux de la cybersécurité.
- Conférence avec un professeur de l'Université sur la cybersécurité.
- Conférence avec un intervenant extérieur sur la cybersécurité.

Animations :

- Conformément au planning mentionné précédemment, des activités seront organisées pour divertir les différents groupes en attente.
- Un espace photo sera également mis en place pour permettre aux participants de garder un souvenir de l'événement.

Logistique technique :

- **Équipement informatique** : 10 ordinateurs (1 par équipe de 5), 6 vidéoprojecteurs, 6 enceintes Bluetooth et autres.
- **Décoration** : Pas encore défini, mais il est essentiel de créer une ambiance d'arcade avec une touche de mystère.

Accueil et inscription :

Les participants devront s'inscrire sur une plateforme en ligne qui sera ouverte le **5 Novembre 2024**. Un code d'identification leur sera attribué, ce qui facilitera l'identification des participants. Le jour de l'événement, ils devront présenter cet identifiant à l'entrée pour accéder à la salle d'accueil et participer à la Cyberescape.

Collation et restauration :

Nous ferons appel à une entreprise de traiteur pour des petites collations et des boissons.

Encadrement :

Pendant les épreuves, chaque groupe sera accompagné de deux superviseurs pour les aider en cas de difficulté à comprendre les épreuves ou pour résoudre d'éventuels problèmes techniques.

5. BUDGET PRÉVISIONNEL

Le budget prévisionnel de l'événement est de **2900 €**, réparti sur plusieurs postes de dépense, notamment les collations, les boissons, les lots, la décoration, l'hébergement web et la communication. Ce tableau ci-dessous résume cette répartition.

Les devis devront être envoyé avant le 26 Octobre 2024.

Poste de Dépense	Montant (en €)	Description
Repas (boissons et collations)	800	Comprend boissons (eau, soda, jus) et traiteurs (snacks)
Lots	1000	Récompenses pour les gagnants (ex. : bons d'achat, cadeaux)
Décoration	200	Décoration en lien avec le thème
Conception des épreuves (hébergement web)	1000	Coût de l'hébergement en ligne
Communication	200	Goodies, affiches, promotion sur les réseaux sociaux
Total	2900	

6. COMMUNICATION

Affiches :

Pour assurer une large diffusion de l'événement et maximiser les inscriptions, plusieurs actions de communication seront mises en place. Des affiches seront conçues pour présenter l'événement, ses objectifs et les principales activités de la cyberscape. Ces affiches seront diffusées à la fois en version papier et numérique, avec un QR Code intégré permettant aux participants de s'inscrire en ligne.

Réseaux sociaux :

Des campagnes de communication seront également lancées sur les réseaux sociaux de l'association Vizyon Dijital et de l'Université des Antilles, pôle Martinique. Ces publications mettront en avant les temps forts de l'événement, les avantages d'y participer, permettant ainsi de toucher un large public d'étudiants.

Intervention dans les classes :

Pour renforcer cette visibilité, des membres de l'organisation se rendront directement dans les classes de l'Université pour présenter l'événement en personne. Cette démarche permettra de faire connaître notre association Vizyon Dijital, d'interagir directement avec les étudiants, de répondre à leurs questions et de les inciter à participer.

Stand :

De plus, un stand sera installé à l'extérieur, sur le campus ou dans un lieu fréquenté, pour promouvoir l'événement. Ce stand servira à fournir des informations supplémentaires sur le programme, à répondre aux interrogations et à faciliter l'inscription sur place.

Sponsors :

Les sponsors joueront un rôle clé en soutenant l'événement en fournissant des goodies et des prix pour les participants. Leur contribution enrichira l'événement et encouragera la participation, tout en renforçant leur visibilité auprès des étudiants et du grand public.

Date de diffusion :

Toutes ces actions de promotion seront déployées progressivement, entre un mois et une à deux semaines avant la date de l'événement, afin de garantir une visibilité continue et de stimuler les inscriptions dans les temps.

7. ÉVALUATION POST-ÉVÉNEMENT

Pour évaluer la réussite de l'événement, plusieurs critères pertinents seront mis en place afin de recueillir des données qualitatives et quantitatives.

1. Évaluation par les participants

Sondage post-événement : À la fin de l'événement, les participants devront scanner un QR code pour évaluer l'événement sur une échelle de 1 à 5 (ou de 1 à 10). Ce sondage comprendra également des questions ouvertes afin de recueillir des commentaires précis, permettant ainsi d'identifier les points forts et les aspects à améliorer.

Critères à évaluer :

- Organisation générale de l'événement
- Qualité des épreuves
- Ambiance et expérience globale
- Accessibilité et communication avant l'événement

2. Statistiques d'inscription

L'analyse des inscriptions et du taux de participation permettra d'évaluer l'attractivité de l'événement, en comparant avec des événements précédents.

3. Suivi des performances des épreuves

Un suivi des réussites dans les épreuves permettra d'adapter la difficulté et d'identifier les épreuves les plus appréciées.

4. Interactions sur les réseaux sociaux

Un post sera réalisé pour recueillir les avis des participants, avec un suivi du nombre de vues des stories et des interactions pour mesurer l'engagement.

5. Objectifs d'adhésion

Un suivi des nouvelles adhésions après l'événement aidera à mesurer son impact sur l'attractivité de l'association.

6. Amélioration continue

Les retours seront analysés pour élaborer un plan d'action, permettant d'améliorer les événements futurs.