

10 DESAFIO ENG COMPUTAÇÃO

Terça-feira, 1 de Setembro de 2020 às 09:53

Por Otavio Marson Junior para Engenharia da Computação

10º DESAFIO: SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO PARA O USUÁRIO

"GAME COM DICAS PARA O USUÁRIO SOBRE SEGURANÇA"

Objetivo: Desenvolver um game para alertar/orientar o usuário sobre segurança da informação

- **Equipe:** Dois alunos ou individual
- **Exemplos de dicas a serem abordadas:**
 - Pergunte-se: "Eu solicitei?"
 - Não abra links suspeitos
 - Verifique o remetente
 - Nunca abra anexos de desconhecidos
 - Verifique o domínio em sites ou e-mails
 - Mantenha seus aplicativos e dispositivos atualizados
 - Cuidado com downloads
 - Qualquer dúvida, chame um técnico
 - Engenharia Social: não anote senhas, cuidado com informações postadas nas redes sociais, etc
- **Datas dos eventos:**
 - 08/09/20 – Enviar nome dos alunos da dupla (omjunior@unaerp.br);
 - 30/09/20 – Enviar o nome do game (omjunior@unaerp.br);
 - 27/10/20 – Produzir e postar um GAMEPLAY **preliminar** de no máximo 3 minutos;
 - 06/11/20 – Produzir e postar o GAMEPLAY **final**;
 - 18/11/20 – Final no teatro com os games classificados.

"Os alunos da Engenharia de Computação cujos games enviados em 06/11 forem aceitos, terão 1pto. no exame"