



Manual

Aprovação, Gamificação,
Ranqueamento e Classificação



SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	3
2. ESTRUTURA DA FORMAÇÃO	3
3. CRONOGRAMA BASE	4
3.1. REABERTURA DAS INSCRIÇÕES	5
4. CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO	6
4.1. APROVAÇÃO NIVELAMENTO	7
4.2. APROVAÇÃO BÁSICO	7
4.3. APROVAÇÃO FUNDAMENTAL	8
4.4. APROVAÇÃO ESPECIALIZADO	10
4.5. APROVAÇÃO RESIDÊNCIA	12
5. GAMIFICAÇÃO	12
5.1. GAMIFICAÇÃO CURSO NIVELAMENTO	13
5.2. GAMIFICAÇÃO CURSO BÁSICO	14
5.3. GAMIFICAÇÃO CURSO FUNDAMENTAL	15
5.4. GAMIFICAÇÃO CURSO ESPECIALIZADO	22
5.5. GAMIFICAÇÃO RESIDÊNCIA	26
6. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO	26
6.1. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: NIVELAMENTO PARA O BÁSICO	27
6.2. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: BÁSICO PARA O FUNDAMENTAL	27
6.3. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: FUNDAMENTAL PARA O ESPECIALIZADO	28
6.4. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: ESPECIALIZADO PARA A RESIDÊNCIA	30
7. CONQUISTAS	31
7.1. CONQUISTAS DE EMBLEMAS – “MEU NÍVEL”	31
7.2. CONQUISTAS DE SELOS – “CONQUISTAS RECENTES”	32
8. CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES	32

1. APRESENTAÇÃO

O presente documento estabelece as regras e critérios para aprovação, gamificação e ranqueamento (avanço entre os cursos), dos alunos participantes do Programa Hackers do Bem.

A formação oferecida pelo Hackers do Bem é completamente gratuita. No primeiro momento, o aluno terá acesso ao curso chamado "Nivelamento". Ao concluir esse curso, ele estará preparado para avançar para o próximo nível, o curso "Básico", que também conta com aulas gravadas.

Dando continuidade à formação, será oferecido os cursos - Fundamental e Especialização, que incluem aulas ao vivo e atividades práticas em laboratório. Estes dois últimos cursos, com calendários previamente divulgados que se estenderão até 2025, e com acesso condicionado às regras que detalharemos neste documento.

2. ESTRUTURA DA FORMAÇÃO

O Programa Hackers do Bem foi estruturado com os seguintes cursos de formação:

Curso	Responsável pelo conteúdo	Modalidade	Carga Horária total
Nivelamento	SENAI – SP	Assíncrono	80h
Básico	SENAI – SP	Assíncrono	64h
Fundamental	ESR – RNP	Síncrono	96h
Especializado	ESR – RNP	Síncrono	80h
Residência	ESR – RNP	Híbrido	6 meses

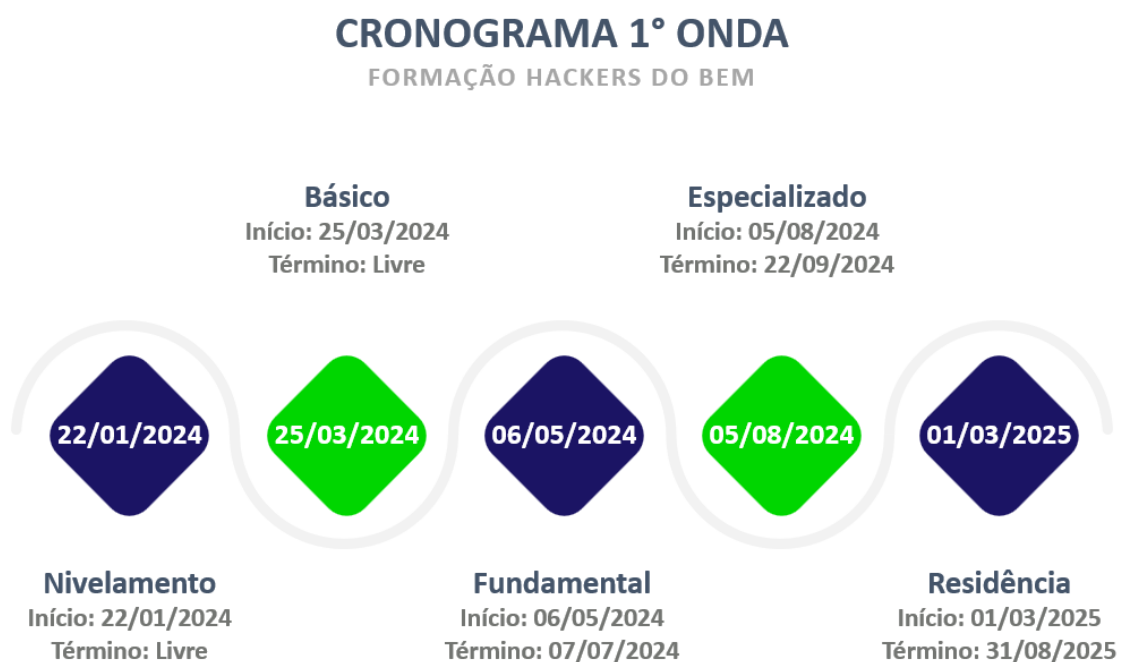
Tanto para o Nivelamento quanto o Básico, o progresso entre os cursos é livre. Isso significa que o aluno irá iniciar pelo Nivelamento e, ao concluí-lo, poderá avançar para o Básico sem restrições.

No entanto, para progredir para os cursos Fundamental e Especializado, foram estabelecidos critérios de aprovação. Estes critérios são baseados no desempenho do aluno na avaliação final e nas atividades práticas. Além da aprovação, o aluno também precisará alcançar uma boa colocação no ranqueamento geral. Este ranqueamento é construído através de um sistema de *Gamificação* que leva em consideração aspectos como o consumo de conteúdo, o desempenho nos Quizzes avaliativos, Atividades Práticas, Avaliação Final, entre outros.

3. CRONOGRAMA BASE

O cronograma para a formação Hackers do Bem foi estruturado em ondas, planejadas para cobrir um período de 2 (dois) anos de oferta do programa. Entende-se como “Onda” a oferta de todos os 5 cursos do programa: Nivelamento, Básico, Especializado e Residência

Neste documento, apresentaremos as informações referentes à 1º (primeira) e 2º (segunda) onda de oferta, que será completamente distribuída ao longo dos anos de 2024 e 2025.



CRONOGRAMA 2º ONDA

FORMAÇÃO HACKERS DO BEM



IMPORTANTE:

Os cursos de Nivelamento e Básico estarão disponíveis e poderão ser iniciados em qualquer momento durante toda a formação do Hackers do Bem. No entanto, é necessário se atentar a data limite para conclusão, a fim de ingressar nos próximos cursos.

3.1. REABERTURA DAS INSCRIÇÕES

As inscrições para os cursos Nivelamento e Básico do Programa Hackers do Bem serão reabertas no dia 09/09, com a oferta de 25 mil novas vagas.

Os alunos que ingressarem nesta nova fase integrarão o mesmo processo de ranqueamento e classificação já aplicado aos participantes atualmente inscritos no programa, incluindo aqueles que foram convocados mas não efetivaram matrícula, bem como os que ainda não foram convocados para as etapas seguintes do programa – etapas Fundamental, Especializado ou Residência.

Isso significa que todos os participantes, novos e já matriculados, concorrerão em igualdade de condições, sendo avaliados de acordo com os mesmos critérios de aprovação, gamificação e ranking descritos neste manual.

Reforçamos que os cursos de Nivelamento e Básico são assíncronos permitindo que o estudante organize sua rotina de estudos de forma flexível, mas respeitando os prazos de conclusão estabelecidos para avançar às etapas seguintes da formação.

As inscrições serão encerradas assim que o limite de 25 mil vagas for atingido. A decisão sobre a eventual liberação de vagas adicionais será de responsabilidade da Equipe de Gestão do Programa.

A **abertura de vagas para as etapas síncronas** — Fundamental, Especializado e Residência — será informada em momento oportuno, juntamente com a divulgação do cronograma de execução das turmas.

4. CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO

Os critérios de aprovação consistem nos requisitos ou padrões estabelecidos para avaliar se o aluno alcançou os objetivos de aprendizagem estabelecidos e se pode avançar para a próxima fase da formação Hackers do Bem. Dentre eles:

AVALIAÇÃO FINAL:

Uma avaliação final de um curso é a avaliação que ocorre ao término do curso e é projetada para medir os conhecimentos, habilidades e competências desenvolvidas pelos alunos ao longo do programa. Geralmente, a avaliação final é abrangente e aborda os principais conceitos, tópicos e objetivos de aprendizagem do curso.

ATIVIDADES PRÁTICAS (laboratórios virtuais):


São exercícios ou tarefas que os alunos realizam em ambientes virtuais simulados, geralmente utilizando software de virtualização, para desenvolver habilidades práticas e conhecimentos técnicos relacionados a sistemas operacionais, redes, segurança da informação e outras áreas da TI. Essas atividades práticas oferecem uma oportunidade para os alunos aplicarem os conceitos teóricos aprendidos em sala de aula em cenários do mundo real, experimentando configurações, resolvendo problemas e realizando tarefas práticas.

ESTUDOS DE CASO:

Um estudo de caso é uma análise detalhada e aprofundada de uma situação ou problema específico relacionado à área de estudo. Oferece uma oportunidade

para os alunos analisarem e resolverem problemas do mundo real, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades práticas e conhecimento aplicado.

Cada curso, com exceção do Nivelamento, terá seus critérios de aprovação, que serão considerados pré-requisitos para que o aluno possa ser incluído no ranqueamento e tenha a oportunidade de avançar para o curso seguinte.

	Nivelamento	Básico	Fundamental	Especializado	Residência
Avaliação Final					
Atividades Práticas					
Estudo de Caso					

4.1. APROVAÇÃO - NIVELAMENTO

Para o Curso de Nivelamento, não serão estabelecidos critérios de aprovação, isso significa dizer que não há requisitos específicos que os alunos precisam atender para conclusão do curso. O objetivo principal do curso é de fornecer acesso a conhecimentos relevantes em Cibersegurança, sem a necessidade de avaliação formal ou atribuição de notas.

4.2. APROVAÇÃO - BÁSICO

O curso Básico estabelecerá apenas 1 (um) critério de aprovação, que será o pré-requisito para a conclusão do curso e obtenção do Certificado. Em caso de reprovação, o aluno não terá a oportunidade de participar do ranqueamento e, consequentemente, não poderá avançar para o curso Fundamental. Entretanto, como regra, todos os alunos terão 2 (duas) oportunidades para realizar a Avaliação Final, seja para melhorar sua nota ou em caso de reprovação na primeira tentativa. No entanto, vale ressaltar que sempre contabilizaremos para a aprovação a nota mais alta, independentemente de ter sido obtida na 1º (primeira) ou 2º (segunda) tentativa.

A Avaliação Final do curso consistirá em um instrumento com 10 (dez) questões objetivas de múltipla escolha. Para ser aprovado, o aluno precisará atingir um desempenho igual ou superior a 60% (sessenta por cento) de acerto das

questões (6 questões). As questões abrangem uma variedade de conteúdos e conceitos apresentados durante o curso, com o objetivo de avaliar se o aluno desenvolveu uma compreensão ampla dos tópicos discutidos.

4.3. APROVAÇÃO - FUNDAMENTAL

Ao avançar para o curso Fundamental, o aluno terá 2 (dois) critérios de aprovação a serem considerados.

A Avaliação Final, assim como o curso Básico, contará com um instrumento com 10 (dez) questões objetivas de múltipla escolha e, para ser aprovado, o aluno precisará atingir um desempenho igual ou superior a 60% (sessenta por cento) de acerto das questões (6 questões). Também, como regra, todos os alunos terão 2 (duas) oportunidades de realização, seja para melhorar sua nota ou em caso de reprovação na primeira tentativa. No entanto, vale ressaltar que sempre contabilizaremos para a aprovação a nota mais alta, independentemente de ter sido obtida na 1º (primeira) ou 2º (segunda) tentativa.

Quanto as Atividades Práticas, o aluno entregará via Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) um relatório de execução, ao qual, será submetido a uma correção pelo Docente e atribuído uma nota de 0 (zero) a 10 (dez), por atividade. Caso não entregue alguma das atividades práticas obrigatórias propostas, automaticamente será atribuído nota 0 (zero) para aquela entrega. Para aprovação, o aluno terá de garantir média de 60% (sessenta por cento), ou seja, garantir uma nota de no mínimo 6 (seis) pontos na soma de toda as atividades obrigatórias do curso.

Veja 2 (dois) exemplos abaixo:

ALUNO A = Nota 6,5 pontos APROVADO

ALUNO A					
Módulo	Total de atividades práticas obrigatórias	Total de atividades do curso	Nota obtida pelo aluno em cada atividade	Soma das notas das atividades práticas	Média obtida pela divisão da soma das notas pelo total de atividades
Módulo 1	2	24	9	156	6,5
			4		
Módulo 2	2		7		
			8		
Módulo 3	2		5		
			7		
Módulo 4	2		8		
			9		
Módulo 5	2		10		
			6		
Módulo 6	2		4		
			7		
Módulo 7	2		4		
			0		
Módulo 8	2		5		
			10		
Módulo 9	2		10		
			5		
Módulo 10	2		10		
			7		
Módulo 11	2		8		
			0		
Módulo 12	2		3		
			10		

ALUNO B = Nota 5,5 pontos REPROVADO

ALUNO B					
Módulo	Total de atividades práticas obrigatórias	Total de atividades do curso	Nota obtida pelo aluno em cada atividade	Soma das notas das atividades práticas	Média obtida pela divisão da soma das notas pelo total de atividades
Módulo 1	2	24	7	131	5,5
			2		
Módulo 2	2		7		
			8		
Módulo 3	2		5		
			7		
Módulo 4	2		8		
			9		
Módulo 5	2		6		
			6		
Módulo 6	2		4		
			7		
Módulo 7	2		4		
			0		
Módulo 8	2		5		
			5		
Módulo 9	2		7		
			5		
Módulo 10	2		4		
			4		
Módulo 11	2		8		
			0		
Módulo 12	2		3		
			10		

4.4. APROVAÇÃO - ESPECIALIZADO

Para concluir o Curso Especializado, o aluno deverá satisfazer a 3 (três) critérios de aprovação para obtenção de certificado e garantir a oportunidade de avanço para o próximo curso.

A Avaliação Final para o Especializado, assim como nos cursos Básico e Fundamental, contará com um instrumento de avaliação com 10 (dez) questões objetivas, de múltipla escolha e, para ser aprovado, o aluno precisará atingir um desempenho igual ou superior a 60% (sessenta por cento) de acerto das questões (6 questões). Também, como regra, todos os alunos terão 2 (duas) oportunidades de realização, seja para melhorar sua nota ou em caso de reprovação na primeira tentativa. No entanto, vale ressaltar que sempre contabilizaremos para a aprovação a nota mais alta, independentemente de ter sido obtida na 1º (primeira) ou 2º (segunda) tentativa.

Quanto as Atividades Práticas, o aluno deverá entregar via Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) um relatório de execução, que será submetido a uma correção pelo Docente e atribuído nota de 0 (zero) a 10 (dez), por atividade. Em caso de não entrega de alguma das atividades práticas obrigatórias propostas, automaticamente será atribuído nota 0 (zero) para aquela entrega. Para aprovação, o aluno terá de garantir média de 60% (sessenta por cento), ou seja, garantir uma nota de no mínimo 6 (seis) pontos na soma de toda as atividades obrigatórias do curso.

Veja 2 (dois) exemplos abaixo:

ALUNO A = Nota 6,3 pontos APROVADO

ALUNO A					
Módulo	Total de atividades práticas obrigatórias	Total de atividades do curso	Nota obtida pelo aluno em cada atividade	Soma das notas das atividades práticas	Média obtida pela divisão da soma das notas pelo total de atividades
Módulo 1	5	15	9	95	6,3
			7		
			6		
			8		
			4		
Módulo 2	5		7		
			4		
			3		
			0		
			8		
Módulo 3	5		8		
			9		
			10		
			5		
			7		

ALUNO B = Nota 5,2 pontos REPROVADO

ALUNO B					
Módulo	Total de atividades práticas obrigatórias	Total de atividades do curso	Nota obtida pelo aluno em cada atividade	Soma das notas das atividades práticas	Média obtida pela divisão da soma das notas pelo total de atividades
Módulo 1	5	15	9	78	5,2
			0		
			4		
			8		
			4		
Módulo 2	5		7		
			4		
			2		
			0		
			8		
Módulo 3	5		1		
			9		
			10		
			5		
			7		

Quanto ao Estudo de Caso, cada aluno terá uma entrega a ser realizada ao término do curso. Todas as instruções serão fornecidas, e o aluno deverá resolver o caso e depois postá-lo no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). O professor será responsável por avaliar a entrega, atribuindo uma nota de 0 (zero) a 10 (dez).

Para ser aprovado, o aluno precisa obter uma média mínima de 60% (sessenta por cento), o que equivale a 6 (seis) pontos.

Para ser aprovado no curso, o(a) aluno(a) deverá ser aprovado(a) nos 3 (três) critérios informados. Dessa forma, não obtendo nota 6 (seis) em algum desses instrumentos (atividades práticas, estudo de caso e avaliação final) o(a) aluno(a) será considerado Reprovado(a) no curso Especializado.

4.5. APROVAÇÃO RESIDÊNCIA

Para concluir a Residência Tecnológica, o(a) Residente deverá atender aos critérios de aprovação definidos para a obtenção de certificado. Nesta etapa, será obrigatória a entrega de relatórios técnicos, cujas orientações e prazos serão comunicados no início do programa.

Nesta etapa o(a) Residente poderá obter até dois certificados distintos, conforme seu desempenho:

Certificado de Conclusão da Residência – Concedido após a avaliação do Mentor em todas as entregas realizadas. Para a aprovação, o(a) Residente deverá alcançar média igual ou superior a 8,0 na soma das notas atribuídas aos relatórios obrigatórios.

Certificado de Prontidão Cibernética – Concedido mediante a apresentação executiva do projeto final. Nessa etapa, o(a) Residente apresentará sua defesa a uma banca avaliadora. O certificado será emitido aos Residentes que obtiverem nota igual ou superior a 8,0 na apresentação executiva.

Será considerado(a) **reprovado(a)** aquele que não obter a média mínima de nota estabelecida.

5. GAMIFICAÇÃO

A gamificação no ensino digital é uma abordagem que utiliza elementos e mecânicas de jogos para engajar o aluno em seu processo de aprendizagem. O objetivo é tornar o processo de aprendizagem mais interativo, divertido e motivador, promovendo ao mesmo tempo a retenção de conhecimento e o desenvolvimento de habilidades.

Ao incorporar elementos de Gamificação em seu ambiente educacional, o Programa Hackers do Bem busca criar um processo de aprendizagem mais dinâmico

e estimulante, incluindo a utilização de pontuações e rankings para incentivar os alunos a alcançarem seus objetivos de aprendizagem e avanço para os próximos cursos.

O progresso entre os cursos da formação será determinado não apenas pela aprovação, mas também pelos pontos obtidos na Gamificação e sua Classificação no Ranking Geral. Isso implica, que para avançar para o próximo curso, com exceção do Nivelamento para o Básico, os alunos precisarão demonstrar um bom desempenho de acordo com as regras estabelecidas, pois isso influenciará sua posição no ranking. Dado que os cursos Fundamental, Especializado e Residência possuem vagas limitadas, a performance na gamificação será crucial para garantir um lugar nessas etapas subsequentes.

É importante observar que, embora o aluno tenha 2 (duas) oportunidades para responder à Avaliação Final, os pontos da gamificação serão contabilizados apenas 1 (uma) vez. Será levado em consideração o total de acertos do seu melhor desempenho, seja ele na 1º (primeira) ou na 2º (segunda) tentativa. Por exemplo, se na 1º (primeira) tentativa o aluno acertou um total de 3 (três) questões na Avaliação Final e na 2º (segunda) tentativa acertou 7 (sete) questões, ele será considerado aprovado e sua pontuação na Gamificação será proporcional aos 7 (sete) acertos, ou seja, 70 pontos.

ATENÇÃO

1. A pontuação da gamificação é acumulativa. Isso significa que, ao avançar de um curso para o outro, o aluno levará sua pontuação do nível anterior. Portanto, o bom ou mau desempenho em um curso anterior poderá influenciar diretamente as posições no ranking de classificação.

5.1. GAMIFICAÇÃO CURSO NIVELAMENTO

Para o curso de Nivelamento, a gamificação foi idealizada considerando o consumo dos conteúdos disponíveis. Ao progredir entre os diferentes conteúdos e módulos, os alunos acumularão uma pontuação previamente estabelecida. No entanto, essa pontuação não será um requisito para avançar para o curso Básico, já que suas vagas são ilimitadas e todos os alunos terão a oportunidade de avançar para essa etapa da formação.

Abaixo, disponibilizamos a tabela de pontos distribuídos para cada elemento da Gamificação no curso Nivelamento:

Gamificação do curso Nivelamento - Tabela de Pontuação			
Conteúdos dos módulos			
Módulo	Nome do conteúdo	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
1	Introdução a Cibersegurança	10	10
1	Ebook - Introdução a Cibersegurança	5	15
2	Identificar componentes de hardware de computador	10	25
2	Ebook - Identificar componentes de hardware de computador	5	30
3	Compreender Internet e Camada de acesso a rede	15	45
3	Ebook - Compreender Internet e Camada de acesso a rede	5	50
4	Compreender acesso a rede e camada de internet (IP)	15	65
4	Ebook - Compreender acesso a rede e camada de internet (IP)	5	70
5	Compreender IPv6 e camada de transporte	20	90
5	Ebook - Compreender IPv6 e camada de transporte	5	95
6	Compreender camada de Aplicação / Serviços de rede	20	115
6	Ebook - Compreender camada de Aplicação / Serviços de rede	5	120
7	Utilizar Sistemas Operacionais Windows	25	145
7	Ebook - Utilizar Sistemas Operacionais Windows	5	150
8	Utilizar Sistemas Operacionais - Linux	25	175
8	Ebook - Utilizar Sistemas Operacionais - Linux	5	180
9	Compreender lógica de programação	30	210
9	Ebook - Compreender lógica de programação	5	215
10	Desenvolvimento de Scripts	30	245
10	Ebook - Desenvolvimento de Scripts	5	250
Total		250	

5.2. GAMIFICAÇÃO CURSO BÁSICO

No curso Básico, adotamos uma estrutura ligeiramente mais elaborada que o Nivelamento. Além do consumo de conteúdo pelos alunos, haverá também a atribuição de pontos para a realização de *Quizzes* de Fixação. Esses *Quizzes* consistirão em 3 questões objetivas de múltipla escolha por módulo, além da Avaliação Final, que conterà 10 questões na mesma estrutura.

É importante destacar que para progredir do Curso Básico para o Fundamental, o aluno precisará obter aprovação na Avaliação Final e demonstrar um bom desempenho nos pontos atribuídos na gamificação. Somente assim, ele poderá alcançar uma posição favorável no ranking e assegurar sua vaga no curso seguinte.

Abaixo disponibilizamos a tabela de pontos distribuídos para cada elemento da Gamificação no curso Básico:

Gamificação do curso Básico - Tabela de Pontuação

Conteúdos dos módulos

Módulo	Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
1	Compreender os tipos, modelos e conceitos da computação em nuvem	N/A	10	260
1	Ebook - Compreender os tipos, modelos e conceitos da computação em nuvem	N/A	7	267
1	Quizz de Fixação (3 questões)	1	15 (5 pontos por acerto de questão)	282
2	Compreender os principais conceitos de desenvolvimento	N/A	10	292
2	Ebook - Compreender os principais conceitos de desenvolvimento	N/A	8	300
2	Quizz de Fixação (3 questões)	1	15 (5 pontos por acerto de questão)	315
3	Identificar as principais ameaças cibernéticas	N/A	15	330
3	Ebook - Identificar as principais ameaças cibernéticas	N/A	9	339
3	Quizz de Fixação (3 questões)	1	15 (5 pontos por acerto de questão)	354
4	Compreender os principais elementos associados e vulnerabilidades	N/A	15	369
4	Ebook - Compreender os principais elementos associados e vulnerabilidades	N/A	10	379
4	Quizz de Fixação (3 questões)	1	15 (5 pontos por acerto de questão)	394
5	Compreender as principais aplicações de criptografia 1 e 2	N/A	20	414
5	Ebook - Compreender as principais aplicações de criptografia 1 e 2	N/A	11	425
5	Quizz de Fixação (3 questões)	1	15 (5 pontos por acerto de questão)	440
6	Compreender os principais elementos relacionados a Governança, Risco e Compliance 1 e 2	N/A	20	460
6	Ebook - Compreender os principais elementos relacionados a Governança, Risco e Compliance 1 e 2	N/A	12	472

6	Quizz de Fixação (3 questões)	1	15 (5 pontos por acerto de questão)	487
7	Avaliação Final	2	100 (10 pts por acerto)	587
8	Pesquisa de Satisfação do Curso	N/A	15	602
Total		602 pts		

5.3. GAMIFICAÇÃO CURSO FUNDAMENTAL

A gamificação no curso Fundamental, assim como no Básico, estará diretamente relacionada ao progresso para o curso Especializado. O aluno só poderá avançar do Curso Fundamental para o Especializado se obtiver aprovação em todos os instrumentos avaliativos (Atividades Práticas e Avaliação Final), além de garantir uma boa colocação no ranking, novamente determinada pela pontuação adquirida na Gamificação.

Neste curso, implementaremos uma estrutura ainda mais abrangente do que nos cursos anteriores. Como resultado, haverá uma distribuição significativa de pontos que contemplam o consumo de conteúdo, a precisão nas respostas das questões objetivas, a entrega das atividades propostas e a participação nos encontros online.

Gamificação do curso Fundamental - Tabela de Pontuação			
Conteúdos dos módulos			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Enquete Inicial - Diagnóstica	N/A	15	617
Módulo 1 - Princípios de segurança e engenharia social			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp

Módulo 1 - Aula 1 e 2: Princípios de Segurança e Engenharia Social	N/A	7	624
Módulo 1 - Aula 3 e 4: Princípios de Segurança e Engenharia Social	N/A	8	632
Vídeoaula	N/A	5	637
Slides	N/A	0	637
Questão objetiva obrigatória (1 questão)	1	10 (acerto da questão)	647
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	657
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	667
Encontro Online 1	N/A	15	682
Encontro Online 2	N/A	15	697
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	704
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	712
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	757

Módulo 2 - Ameças, Malwares e Controles

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 2 - Aula 1 e 2: Ameças, malwares e controles	N/A	7	764
Módulo 2 - Aula 3 e 4: Ameças, malwares e controles	N/A	8	772
Vídeoaula	N/A	5	777
Slides	N/A	0	777
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	787
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	797

Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	807
Encontro Online 1	N/A	15	822
Encontro Online 2	N/A	15	837
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	844
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	852
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	897

Módulo 3 - Técnicas utilizadas na identificação de ameaças

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 3 - Aula 1 e 2: Técnicas utilizadas na identificação de ameaças	N/A	7	904
Módulo 3 - Aula 3 e 4: Técnicas utilizadas na identificação de ameaças	N/A	8	912
Vídeoaula	N/A	5	917
Slides	N/A	0	917
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	927
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	937
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	947
Encontro Online 1	N/A	15	962
Encontro Online 2	N/A	15	977
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	984
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	992
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1037

Módulo 4 - Controles de acesso

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 4 - Aula 1 e 2: Controle de Acesso	N/A	7	1044
Módulo 4 - Aula 3 e 4: Controle de Acesso	N/A	8	1052
Vídeoaula	N/A	5	1057
Slides	N/A	0	1057
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1067
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1077

Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1087
Encontro Online 1	N/A	15	1102
Encontro Online 2	N/A	15	1117
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	1124
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	1132
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1177

Módulo 5 - Gerenciamento de identidades e contas

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 5 - Aula 1 e 2: Gerenciamento de identidades e contas	N/A	7	1184
Módulo 5 - Aula 3 e 4: Gerenciamento de identidades e contas	N/A	8	1192
Vídeoaula	N/A	5	1197
Slides	N/A	0	1197
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1207
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1217
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1227
Encontro Online 1	N/A	15	1242
Encontro Online 2	N/A	15	1257
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	1264
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	1272
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1317

Módulo 6 - Proteção Web e desenvolvimento seguro

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 6 - Aula 1 e 2: Proteção Web e desenvolvimento seguro	N/A	7	1324
Módulo 6 - Aula 3 e 4: Proteção Web e desenvolvimento seguro	N/A	8	1332
Vídeoaula	N/A	5	1337
Slides	N/A	0	1337
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1347
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1357

Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1367
Encontro Online 1	N/A	15	1382
Encontro Online 2	N/A	15	1397
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	1404
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	1412
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1457

Módulo 7 - Redundância, Backup, Segurança Física e Destruição de Dados

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 7 - Aula 1 e 2: Redundância, Backup, Segurança Física e Destruição de Dados	N/A	7	1464
Módulo 7 - Aula 3 e 4: Redundância, Backup, Segurança Física e Destruição de Dados	N/A	8	1472
Vídeoaula	N/A	5	1477
Slides	N/A	0	1477
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1487
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1497
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1507
Encontro Online 1	N/A	15	1522
Encontro Online 2	N/A	15	1537
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	1544
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	1552
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1597

Módulo 8 - Conceitos de criptografia

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 8 - Aula 1 e 2: Conceitos de criptografia	N/A	7	1604
Módulo 8 - Aula 3 e 4: Conceitos de criptografia	N/A	8	1612
Vídeoaula	N/A	5	1617
Slides	N/A	0	1617
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1627
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1637

Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1647
Encontro Online 1	N/A	15	1662
Encontro Online 2	N/A	15	1677
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	1684
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	1692
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1737

Módulo 9 - Infraestrutura de Chaves Públicas e Blockchain

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 9 - Aula 1 e 2: Infraestrutura de Chaves Públicas e Blockchain	N/A	7	1744
Módulo 9 - Aula 3 e 4: Infraestrutura de Chaves Públicas e Blockchain	N/A	8	1752
Vídeoaula	N/A	5	1757
Slides	N/A	0	1757
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1767
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1777
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1787
Encontro Online 1	N/A	15	1802
Encontro Online 2	N/A	15	1817
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	1824
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	1832
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1877

Módulo 10 - Segurança no host

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 10 - Aula 1 e 2: Segurança no host	N/A	7	1884
Módulo 10 - Aula 3 e 4: Segurança no host	N/A	8	1892
Vídeoaula	N/A	5	1897
Slides	N/A	0	1897
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1907
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1917

Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1927
Encontro Online 1	N/A	15	1942
Encontro Online 2	N/A	15	1957
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	1964
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	1972
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2017

Módulo 11 - Rede segura e equipamentos de segurança

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 11 - Aula 1 e 2: Rede segura e equipamentos de segurança	N/A	7	2024
Módulo 11 - Aula 3 e 4: Rede segura e equipamentos de segurança	N/A	8	2032
Vídeoaula	N/A	5	2037
Slides	N/A	0	2037
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	2047
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2057
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2067
Encontro Online 1	N/A	15	2082
Encontro Online 2	N/A	15	2097
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	2104
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	2112
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2157

Módulo 12 - Resposta a incidentes e protocolos seguros

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Módulo 12 - Aula 1 e 2: Resposta a incidentes e protocolos seguros	N/A	7	2164
Módulo 12 - Aula 3 e 4: Resposta a incidentes e protocolos seguros	N/A	8	2172
Vídeoaula	N/A	5	2177
Slides	N/A	0	2177
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	2187
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2197

Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2207
Encontro Online 1	N/A	15	2222
Encontro Online 2	N/A	15	2237
Gravação Encontro Online 1	N/A	8	2244
Gravação Encontro Online 2	N/A	7	2252
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2297
Avaliação Final do Curso			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Avaliação Final (10 questões)	2	100 (10 pts por acerto)	2397
Pesquisa de Satisfação do Curso			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Pesquisa de Satisfação do Curso	N/A	15	2412
Total	2.412		

ATENÇÃO

1. A pontuação da gamificação referente a participação nos Encontros Online será computada mediante registro de presença, a ser realizado durante o encontro e pelo próprio aluno.
2. As pontuações da gamificação referente as Atividades Práticas Obrigatórias serão computadas de acordo com as notas atribuídas pelo Docente, não apenas pela entrega das mesmas, diferente de Atividades Prática não Obrigatórias (se houver), que será pontuada apenas pela sua entrega e validação do Docente.

5.4. GAMIFICAÇÃO CURSO ESPECIALIZADO

Para o curso Especializado, a gamificação desempenhará um papel fundamental para o avanço para a etapa da Residência. Além disso, serão considerados outros elementos para sua composição.

O aluno só poderá avançar do Curso Especializado para a Residência se obtiver aprovação em todos os instrumentos avaliativos (Atividades Práticas,

Estudo de Caso e Avaliação Final), além de garantir uma boa colocação no ranking, novamente determinada pela pontuação adquirida na Gamificação.

Nesta etapa implementaremos uma estrutura unificada para as 5 (cinco) opções de curso, ou seja, contará com a mesma estrutura geral, independente do curso escolhido pelo(a) aluno(a). Assim como no Fundamental, haverá uma distribuição significativa de pontos que contemplam o consumo de conteúdo, a precisão nas respostas das questões objetivas, a entrega das atividades propostas e a participação nos encontros online.

Gamificação do curso Especializado - Tabela de Pontuação			
Conteúdos dos módulos			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Enquete Inicial - Diagnóstica	N/A	15	2427
Módulo 1 -			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Vídeo - Apresentação do Módulo	N/A	5	2432
Módulo 1 - Aula 1	N/A	7	2439
Módulo 1 - Aula 2	N/A	8	2447
Módulo 1 - Aula 3	N/A	9	2456
Módulo 1 - Aula 4	N/A	10	2466
Módulo 1 - Aula 5	N/A	11	2477
Slides	N/A	0	2477
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2487
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2497
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2507

Atividade Prática obrigatória 4	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2517
Atividade Prática obrigatória 5	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2527
Encontro Online 1	N/A	10	2537
Encontro Online 2	N/A	10	2547
Encontro Online 3	N/A	10	2557
Encontro Online 4	N/A	10	2567
Encontro Online 5	N/A	10	2577
Quizz intermediário	1	125 (5 pts por acerto da questão)	2702

Módulo 2 -

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Vídeo - Apresentação do Módulo	N/A	5	2707
Módulo 1 - Aula 1	N/A	7	2714
Módulo 1 - Aula 2	N/A	8	2722
Módulo 1 - Aula 3	N/A	9	2731
Módulo 1 - Aula 4	N/A	10	2741
Módulo 1 - Aula 5	N/A	11	2752
Slides	N/A	0	2752
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2762
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2772
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2782
Atividade Prática obrigatória 4	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2792
Atividade Prática obrigatória 5	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2802
Encontro Online 1	N/A	10	2812
Encontro Online 2	N/A	10	2822
Encontro Online 3	N/A	10	2832
Encontro Online 4	N/A	10	2842
Encontro Online 5	N/A	10	2852

Quizz intermediário	1	125 (5 pts por acerto da questão)	2977
Módulo 3 -			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Vídeo - Apresentação do Módulo	N/A	5	2982
Módulo 1 - Aula 1	N/A	7	2989
Módulo 1 - Aula 2	N/A	8	2997
Módulo 1 - Aula 3	N/A	9	3006
Módulo 1 - Aula 4	N/A	10	3016
Módulo 1 - Aula 5	N/A	11	3027
Slides	N/A	0	3027
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	3037
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	3047
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	3057
Atividade Prática obrigatória 4	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	3067
Atividade Prática obrigatória 5	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	3077
Encontro Online 1	N/A	10	3087
Encontro Online 2	N/A	10	3097
Encontro Online 3	N/A	10	3107
Encontro Online 4	N/A	10	3117
Encontro Online 5	N/A	10	3127
Quizz intermediário	1	125 (5 pts por acerto da questão)	3252
Estudo de caso			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Vídeo - Apresentação Estudo de caso	N/A	5	3257
Encontro Online 1	N/A	10	3267
Encontro Online 2	N/A	10	3277
Encontro Online 3	N/A	10	3287

Estudo de Caso	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	3297
Avaliação Final do Curso			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Avaliação Final (10 questões)	2	100 (10 pts por acerto)	3397
Pesquisa de Satisfação do Curso			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Pesquisa de Satisfação do Curso	N/A	15	3412
Total	3.412		

ATENÇÃO

1. A pontuação da gamificação referente a participação nos Encontros Online será computada mediante registro de presença, a ser realizado durante o encontro e pelo próprio aluno.
2. As pontuações da gamificação referente as Atividades Práticas Obrigatórias serão computadas de acordo com as notas atribuídas pelo Docente, não apenas pela entrega das mesmas, diferente de Atividades Prática não Obrigatórias (se houver), que será pontuada apenas pela sua entrega e validação do Docente.

5.5. GAMIFICAÇÃO RESIDÊNCIA

Na Residência, devido à sua natureza prática e necessidade de imersão intensiva, inicialmente não implementaremos uma estrutura de gamificação. No mais, Todas as regras para a Residência estão disponíveis no documento Política da Residência Tecnológica em Cibersegurança. O mesmo ficará disponível para consulta no site e no AVA.

6. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO

O processo de ranqueamento e classificação envolve a avaliação e ordenação automática dos alunos com base nos critérios anteriormente estabelecidos, a fim de determinar sua posição relativa dentro do grupo. Este processo será utilizado com a finalidade de admissão dos alunos nos cursos Fundamental, Especializado e na Residência.

O Ranqueamento será conduzido com base em uma combinação de fatores, incluindo inicialmente a Aprovação do aluno e o seu desempenho na Gamificação. Sendo assim, cada um dos elementos gamificados contribuirão para uma pontuação geral do aluno, que é então comparada com a dos demais participantes.

A classificação resultante será apresentada em 3 (três) listas classificatórias, onde os alunos serão ordenados do melhor para o pior desempenho. Em cada lista o aluno receberá a notificação de sua classificação, e terá um prazo (data) específico para se matricular, caso contrário, poderá perder a sua vaga no curso. A execução de cada lista ficará condicionada ao preenchimento das vagas ofertada no curso, ou seja, se na primeira lista tivermos o preenchimento de 100% (cem por cento) das vagas com alunos matriculados, não será necessária a realização das demais.

Os alunos convocados na 1ª lista que não se matricularem dentro do prazo estabelecido serão temporariamente considerados desistentes, podendo ou não, participar da 2ª onda de oferta (a depender de sua colocação no ranking classificatório), e suas vagas serão destinadas à 2ª lista. Esta lista será composta pelos próximos colocados no ranqueamento que não foram convocados anteriormente. O mesmo procedimento será repetido para a 3ª lista, que será composta pelas vagas não preenchidas na anterior.

Gostaríamos de ressaltar que o ranqueamento visível para os alunos é dinâmico e se atualiza conforme a conclusão do curso por parte de cada aluno. Portanto, um aluno que atualmente está em 1º (primeiro) lugar poderá ocupar uma posição diferente amanhã, dependendo da conclusão e desempenho dos demais alunos.

6.1. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: NIVELAMENTO PARA BÁSICO

No curso Básico do programa Hackers do Bem, não há limitação de vagas, permitindo que o aluno avance do curso Nivelamento para o Básico sem restrições.

Para isso, basta que complete a degustação de todo o conteúdo e emita o certificado.

6.2. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: BÁSICO PARA FUNDAMENTAL

O aluno que deseja ingressar no curso Fundamental deve observar cuidadosamente alguns critérios, regras e datas pré-estabelecidas, além dos critérios de Aprovação e Gamificação discutidos anteriormente.

Cronograma de execução das listas:

Principais datas Avanço curso Básico para Fundamental						
Onda	Data de Inscrição	Data de Liberação da 1ª Lista	Data de Liberação da 2ª Lista	Data de Liberação da 3ª Lista	Início do Curso	Final do Curso
1ª onda	22/04/2024 a 03/05/2024	Liberação: 22/04/2024	Liberação: 27/04/2024	Liberação: 02/05/2024	06/05/2024	01/07/2024
		Inscrições estarão disponíveis do dia 22/04/2024 a 26/04/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 27/04/2024 a 01/05/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 02/05/2024 a 03/05/2024		
2ª onda	01/10/2024 a 17/10/2024	Liberação: 01/10/2024	Liberação: 08/10/2024	Liberação: 15/10/2024	21/10/2024	16/12/2024
		Inscrições estarão disponíveis do dia 01/10/2024 a 05/10/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 08/10/2024 a 12/10/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 15/10/2024 a 17/10/2024		

- Na 1ª(primeira) onda, prevista para início de convocação em 22/04/2024, estima-se a convocação de 1.690 (mil seiscentas e noventa) alunos.
- Na 2ª(segunda) onda, prevista para início de convocação em 01/10/2024, estima-se a convocação de 1.625 (mil seiscentas e vinte e cinco) alunos.

Em caso de empate e impossibilidade de seleção dos últimos alunos classificados, serão estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

- 1º) Maior nota na Avaliação Final
- 2º) Maior nota no *Quizz* de fixação
- 3º) Maior pontuação no consumo do conteúdo
- 4º) Menor data de término do curso Básico (início/fim), considerando a carga horária estimada para realização do curso ($\geq 64h$).

A data limite de finalização do curso Básico para ingresso no Fundamental pela 1ª lista é de 1 (um) dia útil anterior à data de liberação da mesma. Alunos que finalizaram o curso Básico entre a liberação das 3 (três) listas, serão considerados

na próxima lista a ser liberada. Caso o aluno finalize o curso pós a data de liberação da última lista, ele terá a oportunidade de entrar apenas na próxima onda, se houver.

6.3. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: FUNDAMENTAL PARA ESPECIALIZADO

O aluno que deseja ingressar no curso Especializado deve observar cuidadosamente alguns critérios, regras e datas pré-estabelecidas, além dos critérios de Aprovação e Gamificação discutidos anteriormente.

Cronograma de execução das listas:

Principais datas Avanço curso Especializado para Residência						
Onda	Data de Inscrição	Data de Liberação da 1ª Lista	Data de Liberação da 2ª Lista	Data de Liberação da 3ª Lista	Início do Curso	Final do Curso
1ª onda	16/07/2024 a 26/07/2024	Liberação: 16/07/2024	Liberação: 23/07/2024	Liberação: 30/07/2024	05/08/2024	16/09/2024
		Inscrições estarão disponíveis do dia 16/07/2024 a 20/07/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 23/07/2024 a 27/07/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 30/07/2024 a 01/08/2024		
2ª onda	28/01/2025 a 13/02/2025	Liberação: 28/01/2025	Liberação: 04/02/2025	Liberação: 11/02/2025	17/02/2025	07/04/2025
		Inscrições estarão disponíveis do dia 28/01/2025 a 01/02/2025	Inscrições estarão disponíveis do dia 04/02/2025 a 08/02/2025	Inscrições estarão disponíveis do dia 11/02/2025 a 13/02/2025		

- Na 1ª (primeira) onda, prevista para início de convocação em 16/07/2024, estima-se a convocação de 1.030 (mil e trinta) alunos.
- Na 2ª (segunda), prevista para início da convocação em 28/01/2025, estima-se a convocação de 1.240 (mil duzentos e quarenta) alunos.

Especialização Total de Vagas		
1º onda	GRC -	130
	BluTeam	260
	RedTeam	325
	Forense	195
	DevSecOps	130
2º onda	GRC -	190
	BluTeam	260
	RedTeam	260
	Forense	260
	DevSecOps	260

Em caso de empate e impossibilidade de seleção dos últimos alunos classificados, serão estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

- 1º) maior nota das atividades práticas
- 2º) maior nota na avaliação final
- 3º) maior nota nos *Quizzes* obrigatórios (questão objetiva)
- 4º) maior nota nas atividades extras: prática (se houver) e *Quizzes*
- 5º) maior pontuação no consumo do conteúdo.

O ranking será construído após correção e lançamento das notas de todas as Atividades Práticas. Após divulgação dos resultados não serão mais permitidos ajustes no ranqueamento.

6.4. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: ESPECIALIZADO PARA RESIDÊNCIA

No avanço para a Residência, serão considerados aptos a participar do sistema classificatório os alunos aprovados nos critérios avaliativos pré-estabelecidos.

Serão construídos 5 (cinco) rankings, sendo 1 (um) para cada especialização. Como critério de classificação, será considerado o **maior XP obtido entre todos os cursos da formação**.

Em caso de empate e impossibilidade de seleção dos últimos alunos classificados, serão aplicados os seguintes critérios de desempate:

- 1º) maior nota no Estudo de Caso
- 2º) maior nota nas Atividades Práticas
- 3º) maior nota na Avaliação Final
- 4º) maior nota nos Quizzes (questões objetivas)

O ranking será construído após a correção e lançamento das notas de todas as Atividades Práticas e do Estudo de Caso. Após a divulgação dos resultados, não serão permitidos ajustes no ranqueamento.

O total de vagas de cada onda serão divulgados em data oportuna, e informações adicionais estarão disponíveis no documento de *Política da Residência Tecnológica em Cibersegurança*.

Assim como nas etapas anteriores, o Ranking para a residência Tecnológica é acumulativo e contempla todos(as) os(as) alunos(as) concluintes do Curso Especializado, independente que tenham concluído na 1º (primeira), ou 2º (segunda) onda.

7. CONQUISTAS

Durante toda a jornada do Aluno nos Cursos do Hackers do Bem serão aplicadas conquistas no formato de Emblemas e Selos. Essas conquistas foram criadas a partir dos objetivos específicos que o aluno deve alcançar, podendo representar conquistas, ou habilidades adquiridas, ou níveis de progresso, entre outros marcos importantes no processo de aprendizagem.

7.1. CONQUISTA DE EMBLEMAS – “MEU NÍVEL”

Com base no desempenho em atividades de consumo do conteúdo e desempenho em tarefas, os alunos terão a oportunidade de desbloquear emblemas personalizados. Estes emblemas não são condicionantes ao avanço do curso, portanto, os alunos poderão progredir ao próximo curso da formação mesmo sem desbloquear um emblema específico.



Ao atingir um total específico de pontos na gamificação, cada emblema será desbloqueado, onde espera-se que o aluno tenha adquirido conhecimentos específicos com base em seu processo de consumo de conteúdo e desempenho pessoal.

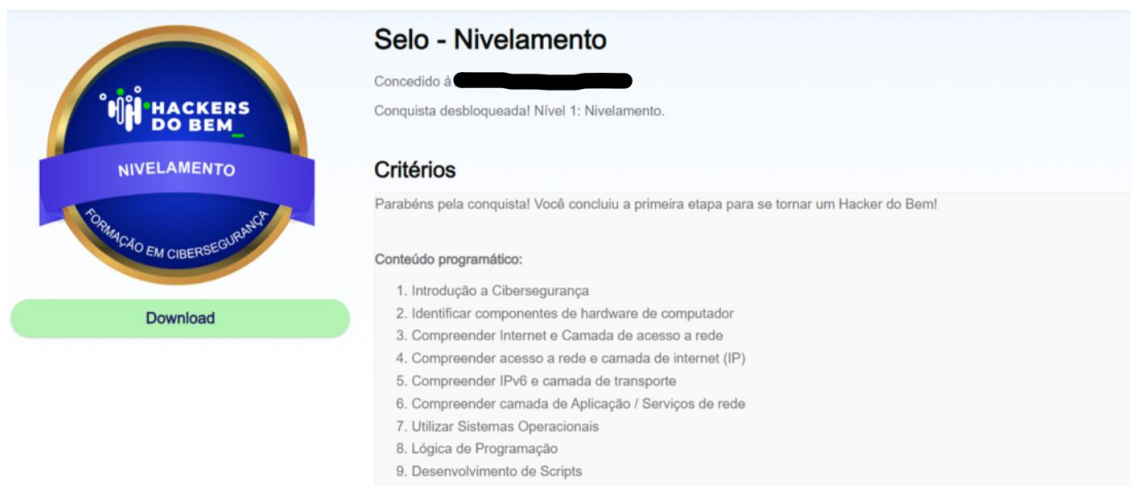
Aspirante a Hacker: 251 pontos
Explorador de Códigos: 603 pontos
Mestre de Segurança: 2.413 pontos
Guerreiro Digital: 3.413
Hacker Lendário: A definir

Esses emblemas poderão ser acompanhados no painel “Meu Nível”, ao seu lado direito no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

7.2. CONQUISTA DE SELOS – “CONQUISTAS RECENTES”

Ao contrário das conquistas de nível mencionadas anteriormente, nas Conquistas Recentes, os alunos receberão Selos após a conclusão de cada curso da formação. Esses selos são personalizados para cada curso e os alunos podem utilizá-los para divulgação em suas redes sociais.

Cada selo contará com as informações do curso concluído. Veja o exemplo abaixo:



Assim como nos emblemas, serão 5 Selos:

Nivelamento: Desbloqueado ao concluir o curso

Básico: Desbloqueado ao concluir e ser aprovado no curso

Fundamental: Desbloqueado ao concluir e ser aprovado no curso

Especializado: Desbloqueado ao concluir e ser aprovado no curso

Residência: Desbloqueado ao concluir o curso

8. CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES

- a) A análise dos recursos e contestações de aprovação/reprovação e ranqueamento é de responsabilidade da RNP.
- b) Com a comunicação prévia da lista de classificados para avanço entre os cursos, o participante assume a responsabilidade pelo cumprimento dos prazos estabelecidos.
- c) Independentemente da posição no ranqueamento, o aluno deverá selecionar a turma, turno, curso(especializado) e\ou horário. Caberá ao aluno selecionar seu interesse, de acordo com os limites de vagas pré-estabelecidos em cada turma. Após o preenchimento das vagas, a turma ficará indisponível, e o aluno só poderá se matricular nas turmas que ainda possuírem vagas.
- d) O aluno não terá permissão para troca de turma, turno, curso(especializado) e\ou horário após efetuação da matrícula.

- e) A RNP poderá realocar alunos de turmas ou curso (especializado), mediante comunicação prévia, de acordo com as necessidades de operacionalização.
- f) O ranqueamento não concederá prioridade aos alunos com base em sua colocação. Com a abertura do período de matrícula, todos os alunos terão igual oportunidade de selecionar uma turma de interesse.
- g) A responsabilidade pelo registro de presença nos encontros online é do aluno. Não serão aceitas contestações por esquecimento ou justificativas de falta, já que a presença não é um critério determinante para a aprovação, sendo relevante apenas para a gamificação.
- h) Os critérios de desempate serão aplicados conforme a necessidade e na sequência estabelecida no manual. Se não for possível o desempate, usando o 1º (primeiro) critério, utilizaremos o 2º (segundo) e assim, sucessivamente, até desempatarmos os candidatos.
- i) O ranqueamento visível para os alunos na plataforma é dinâmico e se atualiza conforme a conclusão do curso por parte de cada aluno. Portanto, um aluno que atualmente está em 1º (primeiro) lugar poderá ocupar uma posição diferente amanhã, dependendo da conclusão e desempenho dos demais alunos. A colocação final de cada aluno será construída e divulgada conforme cronograma e critérios de desempate, que não são contemplados na visão da plataforma.
- j) Em caso de problemas sistêmicos, o percentual de avanço entre os módulos dos cursos não afetará a conclusão dos cursos, nem a aprovação e classificação dos alunos.
- k) Para atividades com correção manual dos docentes, o percentual de avanço entre os módulos só atingirá 100% (cem por cento) após o lançamento da nota pelo docente.
- l) Nos cursos com correção manual dos docentes, será utilizado como base de cálculo da nota o Roteiro das Atividades Práticas e a Rubrica de Correção para o Estudo de Caso, não sendo possível a reavaliação ou contestação das notas.
- m) A elaboração final do ranking será realizada fora da plataforma, uma vez que não é possível aplicar, de forma automatizada, as regras de desempate e a separação dos rankings por curso/tipo de especialização. Após a

classificação dos alunos, essas regras serão aplicadas e o ranking consolidado. Em seguida, a lista com o ranqueamento será amplamente divulgada no site do Hackers do Bem.

- n) Em nenhuma hipótese serão concedidos de forma individual, prazos adicionais para a realização e envio de atividades práticas, estudos de caso ou quaisquer outras atividades, avaliativas ou não. Somente em situações de instabilidade sistêmica ou falhas que afetem coletivamente os estudantes haverá análise. Constatados os problemas, a equipe pedagógica poderá, excepcionalmente, prorrogar os prazos, sempre em benefício do coletivo.

IMPORTANTE!

O aluno terá 2 (duas) oportunidades para realizar a Avaliação Final. Além disso, disponibilizaremos todo o conteúdo dos cursos, para livre acesso do aluno ao longo do Programa, sem que isso sensibilize sua pontuação no ranking geral.

