



# Manual

Aprovação, Gamificação,  
Ranqueamento e Classificação



## SUMÁRIO

<b>1. APRESENTAÇÃO</b>	3
<b>2. ESTRUTURA DA FORMAÇÃO</b>	3
<b>3. CRONOGRAMA BASE</b>	4
<b>4. CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO</b>	5
4.1. APROVAÇÃO NIVELAMENTO	6
4.2. APROVAÇÃO BÁSICO	6
4.3. APROVAÇÃO FUNDAMENTAL	7
4.4. APROVAÇÃO ESPECIALIZADO	8
4.5. APROVAÇÃO RESIDÊNCIA	9
<b>5. GAMIFICAÇÃO</b>	9
5.1. GAMIFICAÇÃO CURSO NIVELAMENTO	10
5.2. GAMIFICAÇÃO CURSO BÁSICO	10
5.3. GAMIFICAÇÃO CURSO FUNDAMENTAL	12
5.4. GAMIFICAÇÃO CURSO ESPECIALIZADO	21
5.5. GAMIFICAÇÃO RESIDÊNCIA	21
<b>6. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO</b>	21
6.1. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: NIVELAMENTO PARA O BÁSICO	22
6.2. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: BÁSICO PARA O FUNDAMENTAL	22
6.3. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: FUNDAMENTAL PARA O ESPECIALIZADO	23
6.4. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: ESPECIALIZADO PARA A RESIDÊNCIA	24
<b>7. CONQUISTAS</b>	24
7.1. CONQUISTAS DE EMBLEMAS – “MEU NÍVEL”	25
7.2. CONQUISTAS DE SELOS – “CONQUISTAS RECENTES”	25
<b>8. CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES</b>	26

## 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.

## 1. 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	80
Básico	SENAI – SP	Assíncrono	64
Fundamental	ESR – RNP	Síncrono	96
Especializado	ESR – RNP	Síncrono	80
Residência	ESR – RNP	Híbrido	*A definir

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.

## 2. 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. 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					

### 3.1. 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.

### 3.2. 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.

### 3.3. 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 7,1 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	3	18	9	128	7,1
			10		
			4		
Módulo 2	3		7		
			10		
			8		
Módulo 3	3		5		
			7		
			7		
Módulo 4	3		8		
			9		
			10		
Módulo 5	3		10		
			0		
			6		
Módulo 6	3		4		
			7		
			7		

**ALUNO B = Nota 5,7 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	3	18	2	103	5,7
			10		
			4		
Módulo 2	3		7		
			5		
			5		
Módulo 3	3		5		
			6		
			3		
Módulo 4	3		8		
			3		
			10		
Módulo 5	3		7		
			4		
			6		
Módulo 6	3		4		
			7		
			7		

### 3.4. APROVAÇÃO - ESPECIALIZADO

Para concluir o Curso Especializado, o aluno terá de passar por 3 (três) critérios de aprovação para obtenção de certificado e garantir a oportunidade de



avanço para o próximo curso. Todas as regras serão discutidas previamente e comunicadas em uma próxima versão deste documento.

### 3.5. APROVAÇÃO RESIDÊNCIA

Todas as regras para a Residência serão discutidas previamente e comunicadas em uma próxima versão deste documento.

## 4. 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.

### 4.1. 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
<b>Total</b>		<b>250</b>	

### 4.2. 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
<b>Total</b>		<b>602 pts</b>		

### 4.3. 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
Aula 1 - Fundamentos da Segurança da Informação: Triade CIA, Least Privilege, Segurança em Profundidade	N/A	7	624
Aula 2 - Atores de ameaças, atributos, vetores de ataque e fontes de inteligência	N/A	8	632
Aula 3 - Engenharia social	N/A	9	641
Aula 4 - Segurança Ofensiva vs Defensiva: Ferramentas, Técnicas e Papéis	N/A	10	651
Vídeoaula	N/A	5	656
Slides	N/A	0	656
Questão objetiva obrigatória (1 questão)	1	10 (acerto da questão)	666
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	676
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	686
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	696
Encontro Online 1	N/A	15	711
Encontro Online 2	N/A	15	726
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	733
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	741
Atividade Prática Extra	N/A	7	748
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	793
Módulo 2 - Ameaças, Malwares e Controles			

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Tipos de Malware	N/A	7	800
Aula 2 - Análise de indicadores de Malware e prevenção de Malware	N/A	8	808
Aula 3 - Categorias de controle de segurança	N/A	9	817
Aula 4 - Fontes de ameaça: Darknet e Darkweb	N/A	10	827
Vídeoaula	N/A	5	832
Slides	N/A	0	832
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	842
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	852
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	862
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	872
Encontro Online 1	N/A	15	887
Encontro Online 2	N/A	15	902
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	909
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	917
Atividade Prática Extra	N/A	7	924
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	969
<b>Módulo 3 - Técnicas utilizadas na identificação de ameaças</b>			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Gerenciamento de vulnerabilidades	N/A	7	976
Aula 2 - Scanner de vulnerabilidades: Ativo x Passivo	N/A	8	984
Aula 3 - Honeypots e outras “armadilhas”	N/A	9	993
Aula 4 - Análise de Tráfego TCP/IP	N/A	10	1003
Vídeoaula	N/A	5	1008
Slides	N/A	0	1008
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1018
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1028
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1038

Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1048
Encontro Online 1	N/A	15	1063
Encontro Online 2	N/A	15	1078
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	1085
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	1093
Atividade Prática Extra	N/A	7	1100
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1145

### Módulo 4 - Controles de acesso

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Gerenciamento de identidade e acesso	N/A	7	1152
Aula 2 - Autenticação baseada em conhecimento	N/A	8	1160
Aula 3 - Tecnologias de autenticação	N/A	9	1169
Aula 4 - Autenticação por biometria	N/A	10	1179
Vídeoaula	N/A	5	1184
Slides	N/A	0	1184
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1194
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1204
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1214
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1224
Encontro Online 1	N/A	15	1239
Encontro Online 2	N/A	15	1254
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	1261
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	1269
Atividade Prática Extra	N/A	7	1276
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1321

### Módulo 5 - Gerenciamento de identidades e contas

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Tipos de contas e identidades	N/A	7	1328
Aula 2 - Políticas de contas	N/A	8	1336
Aula 3 - Soluções de autorização e políticas de pessoal	N/A	9	1345
Aula 4 - Políticas de pessoal	N/A	10	1355
Vídeoaula	N/A	5	1360
Slides	N/A	0	1360

Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1370
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1380
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1390
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1400
Encontro Online 1	N/A	15	1415
Encontro Online 2	N/A	15	1430
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	1437
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	1445
Atividade Prática Extra	N/A	7	1452
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1497

### Módulo 6 - Proteção Web e desenvolvimento seguro

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Ataques e proteção Web - Parte 1	N/A	7	1504
Aula 2 - Ataques e proteção Web - Parte 2	N/A	8	1512
Aula 3 - Práticas de codificação segura e análise de código	N/A	9	1521
Aula 4 - Scripts em ambientes seguros	N/A	10	1531
Vídeoaula	N/A	5	1536
Slides	N/A	0	1536
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1546
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1556
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1566
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1576
Encontro Online 1	N/A	15	1591
Encontro Online 2	N/A	15	1606
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	1613
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	1621
Atividade Prática Extra	N/A	7	1628
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1673

### Módulo 7 - Redundância, Backup, Segurança física e Destruição de dados



Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Redundância e replicação	N/A	7	1680
Aula 2 - Backup	N/A	8	1688
Aula 3 - Segurança física	N/A	9	1697
Aula 4 - Técnicas para destruição segura de dados	N/A	10	1707
Videoaula	N/A	5	1712
Slides	N/A	0	1712
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1722
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1732
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1742
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1752
Encontro Online 1	N/A	15	1767
Encontro Online 2	N/A	15	1782
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	1789
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	1797
Atividade Prática Extra	N/A	7	1804
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	1849
<b>Módulo 8 - Conceitos de criptografia</b>			
Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Propriedades da criptografia	N/A	7	1856
Aula 2 - Criptografia simétrica	N/A	8	1864
Aula 3 - Funções Hash	N/A	9	1873
Aula 4 - Criptografia assimétrica	N/A	10	1883
Videoaula	N/A	5	1888
Slides	N/A	0	1888
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	1898
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1908
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1918
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	1928
Encontro Online 1	N/A	15	1943
Encontro Online 2	N/A	15	1958
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	1965

Gravação Encontro Online 2	N/A	8	1973
Atividade Prática Extra	N/A	7	1980
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2025

### Módulo 9 - Infraestrutura de Chaves Públicas

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Autoridades certificadoras	N/A	7	2032
Aula 2 - Certificado Digital	N/A	8	2040
Aula 3 - Gerenciamento de Infraestrutura de Chaves Públicas (PKI)	N/A	9	2049
Aula 4 - Blockchain	N/A	10	2059
Vídeoaula	N/A	5	2064
Slides	N/A	0	2064
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	2074
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2084
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2094
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2104
Encontro Online 1	N/A	15	2119
Encontro Online 2	N/A	15	2134
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	2141
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	2149
Atividade Prática Extra	N/A	7	2156
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2201

### Módulo 10 - Segurança no host

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Proteção do Endpoint	N/A	7	2208
Aula 2 - Segurança em sistemas embarcados	N/A	8	2216
Aula 3 - Firmware seguro	N/A	9	2225
Aula 4 - Segurança em virtualização e nuvem	N/A	10	2235
Vídeoaula	N/A	5	2240
Slides	N/A	0	2240
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	2250
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2260

Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2270
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2280
Encontro Online 1	N/A	15	2295
Encontro Online 2	N/A	15	2310
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	2317
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	2325
Atividade Prática Extra	N/A	7	2332
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2377

### Módulo 11 - Equipamentos de segurança

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Balanceadores de carga, VPN e NAC	N/A	7	2384
Aula 2 - Segmentação de rede e port security	N/A	8	2392
Aula 3 - Equipamentos de segurança de rede (Firewall, IDS/IPS)	N/A	9	2401
Aula 4 - Segurança em redes sem fio	N/A	10	2411
Vídeoaula	N/A	5	2416
Slides	N/A	0	2416
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	2426
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2436
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2446
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2456
Encontro Online 1	N/A	15	2471
Encontro Online 2	N/A	15	2486
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	2493
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	2501
Atividade Prática Extra	N/A	7	2508
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2553

### Módulo 12 - Resposta a incidentes e protocolos seguros

Nome do conteúdo	Total de tentativas	Pontos de experiência (xp)	Acúmulo de xp
Aula 1 - Processo de resposta a incidentes	N/A	7	2560
Aula 2 - Protocolos seguros	N/A	8	2568

Aula 3 - Governança, compliance e gerenciamento de risco	N/A	9	2577
Aula 4 - Forense digital	N/A	10	2587
Vídeoaula	N/A	5	2592
Slides	N/A	0	2592
Questão objetiva obrigatória	1	10 (acerto da questão)	2602
Atividade Prática obrigatória 1	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2612
Atividade Prática obrigatória 2	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2622
Atividade Prática obrigatória 3	N/A	Até 10pts (de acordo com a nota atribuída pelo docente)	2632
Encontro Online 1	N/A	15	2647
Encontro Online 2	N/A	15	2662
Gravação Encontro Online 1	N/A	7	2669
Gravação Encontro Online 2	N/A	8	2677
Atividade Prática Extra	N/A	7	2684
Quizz de Fixação Extra	1	45 (5 pts por acerto)	2729
<b>Avaliação Final do Curso</b>			
<b>Nome do conteúdo</b>	<b>Total de tentativas</b>	<b>Pontos de experiência (xp)</b>	<b>Acúmulo de xp</b>
Avaliação Final (10 questões randomizadas)	2	100 (10 pts por acerto)	2829
<b>Pesquisa de Satisfação do Curso</b>			
<b>Nome do conteúdo</b>	<b>Total de tentativas</b>	<b>Pontos de experiência (xp)</b>	<b>Acúmulo de xp</b>
Pesquisa de Satisfação do Curso	N/A	15	2844
<b>Total</b>	<b>2844</b>		

## 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 da Atividade Prática não Obrigatória que será pontuada apenas pela sua entrega e validação do Docente.

#### 4.4. 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. Todos esses aspectos serão cuidadosamente discutidos e comunicados aos alunos antes do início do curso, garantindo transparência e clareza quanto aos critérios Gamificação e Ranqueamento.

#### 4.5. GAMIFICAÇÃO RESIDÊNCIA

Na Residência, devido à sua natureza prática e necessidade de imersão intensiva, inicialmente não implementaremos uma estrutura de gamificação.

### 5. 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 1º lista que não se matricularem dentro do prazo estabelecido serão temporariamente considerados desistentes, podendo ou não, participar da 2º onda de oferta (a depender de sua colocação no ranking classificatório), e suas vagas serão destinadas à 2º 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.

### 5.1. 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.**

### 5.2. 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: 01/05/2024	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 30/04/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 01/05/2024 a 03/05/2024		
2ª onda	30/09/2024 a 16/10/2024	Liberação: 30/09/2024	Liberação: 06/10/2024	Liberação: 11/10/2024	21/10/2024	16/12/2024
		Inscrições estarão disponíveis do dia 30/09/2024 a 05/10/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 06/10/2024 a 10/10/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 11/10/2024 a 15/10/2024		

- 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 30/09/2024, estima-se a convocação de contaremos com 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 Quiz 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 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.

### 5.3. 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 Fundamental para Especializado						
Onda	Data de Incrição	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	15/07/2024 a 26/07/2024	Liberação: 15/07/2024	Liberação: 20/07/2024	Liberação: 24/07/2024	05/08/2024	16/09/2024
		Inscrições estarão disponíveis do dia 15/07/2024 a 19/07/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 20/07/2024 a 23/07/2024	Inscrições estarão disponíveis do dia 24/07/2024 a 27/07/2024		
2ª onda	28/01/2025 a 12/02/2025	Liberação: 28/01/2025	Liberação: 03/02/2025	Liberação: 08/02/2025	17/02/2025	07/04/2025
		Inscrições estarão disponíveis do dia 28/01/2025 a 02/02/2025	Inscrições estarão disponíveis do dia 03/02/2025 a 07/02/2025	Inscrições estarão disponíveis do dia 08/02/2025 a 12/02/2025		

- Na 1ª (primeira) onda, prevista para início de convocação em 15/07/2024, 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 -	250
	BluTeam	195
	RedTeam	195
	Forense	195
	DevSecOps	195
2º onda	GRC -	200
	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 no *Quizz* obrigatório
- 4º) maior nota nas atividades extras: prática e *Quizzes*
- 5º) maior pontuação no consumo do conteúdo

#### 5.4. RANQUEAMENTO E CLASSIFICAÇÃO: ESPECIALIZADO PARA RESIDÊNCIA

As regras de Ranqueamento e Classificação do Especializado para a Residência, assim como a estrutura da gamificação, serão desenvolvidas e comunicadas em um momento oportuno.

## 6. 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.



## 6.1. 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:** 2844 pontos  
**Guerreiro Digital:** A definir  
**Hacker Lendário:** A definir

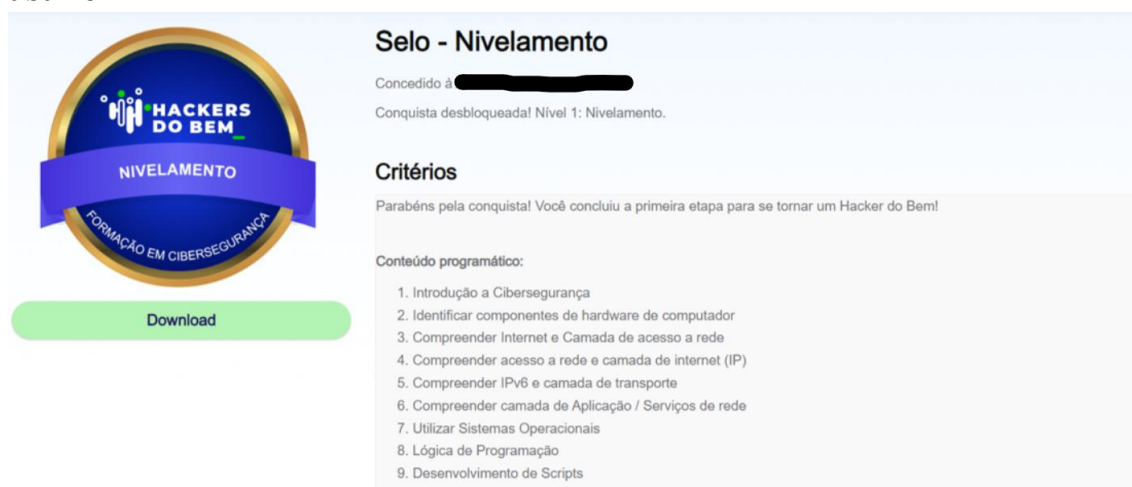
Esses emblemas poderão ser acompanhados no painel “Meu Nível”, ao seu lado direito no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## 6.2. 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 o curso

**Fundamental:** Desbloqueado ao concluir o curso

**Especializado:** Desbloqueado ao concluir o curso

**Residência:** Desbloqueado ao concluir o curso

## 7. 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 possuem 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, 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.

### 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.

