



EDITAL Nº. 002, DE 16 DE MARÇO DE 2018
V OLIMPÍADA DE INFORMÁTICA INTEGRADO
IFAM CAMPUS PARINTINS.
TEMA: COPA DO MUNDO NA ERA DA INFORMAÇÃO

O Diretor Geral Substituto do IFAM *campus* Parintins, no uso de suas atribuições legais conferidas pela Portaria nº 910–GR/IFAM, de 13/05/2016, torna pública a realização da **V Olimpíada de Informática** do IFAM *campus* Parintins, que será regida pelas condições abaixo descritas.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. A Olimpíada de Informática - é um evento do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – *campus* Parintins com objetivo de:

- Estimular o interesse pela Informática e pela Ciência em geral;
- Despertar maior interesse pelas disciplinas técnicas dos cursos de Informática;
- Proporcionar novos desafios aos estudantes;
- Propiciar a interação entre os discentes dos cursos dos cursos de Informática;
- Buscar e premiar novos talentos.

1.2. A Olimpíada de Informática será realizada no dia 06 de abril de 2018 (sexta-feira), no turno matutino, para os alunos do curso técnico integrado em Informática, e fará parte das atividades acadêmicas do IFAM *campus* Parintins.

2. DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO:

2.1. Ser aluno e estar regularmente matriculado no curso Técnico em Informática na forma integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas IFAM – *campus* Parintins.

2.2. Não estar, no período do evento, cumprindo suspensão;

3. DAS ETAPAS:

3.1. A Olimpíada de Informática será realizada em quatro etapas, sendo:

1ª Etapa (equipe) – Piscina de dados;

2ª Etapa (equipe) – Vídeo;



3ª Etapa (equipe) – Perguntas e Respostas;

4ª Etapa (equipe) – Vitrais Quebrados.

3.2. Na **etapa 1**, a atividade consiste em solucionar um estudo de caso utilizando o diagrama entidade relacionamento. As peças referentes às entidades e relacionamentos que deverão ser utilizadas pelas equipes para montar o diagrama, estarão espalhados pela piscina.

3.2.1. Regras:

- Um participante será o nadador, e será responsável por recolher as peças do diagrama de sua equipe que estarão espalhadas dentro da piscina. A equipe pode possuir um nadador reserva, porém apenas 1 poderá estar na piscina de cada vez.
- O nadador só pode transportar uma peça de cada vez.
- Poderá haver um participante, de cada equipe, ao redor da piscina para orientar o nadador sobre qual peça pegar.
- As peças serão entregues pelo nadador, para um membro da equipe que estará fora da piscina, utilizando apenas um dos lados da piscina (a ser definido pela equipe organizadora), o mesmo deverá buscar as peças e entregar para um dos membros da equipe que estará esperando.
- Os membros da equipe que estiverem do lado de fora deverão montar o diagrama utilizando as peças trazidas pelo nadador.
- Ao terminar o diagrama a equipe deverá chamar os organizadores para conferir o resultado e anotar o tempo.

3.2.2. A equipe que terminar primeiro de montar o diagrama de Entidade e Relacionamento corretamente, ganhará 30 pontos. A equipe que terminar em segundo lugar 28, e assim, cada grupo que for terminando perderá 2 pontos de acordo com a sua colocação.

3.3. Na **etapa 2**, o tema do vídeo será "Copa do mundo na era da informação". Nesta prova os estudantes deverão construir um vídeo retratando um assunto dentro de seu tema. A equipe deverá:

3.3.1. Produzir um texto escrito sobre a relevância da temática apresentada no vídeo (em no máximo uma lauda), de forma auxiliar o julgamento da prova.



- 3.3.2. Postar o vídeo no Youtube, em data específica, identificando a equipe;
- 3.3.3. Se houver pessoas participantes (exceto da equipe), a equipe deverá solicitar direito de imagens por escrito e apresentar a Comissão Organizadora. Formulário disponível no Setor Pedagógico.
- 3.3.4. Características técnicas do vídeo: Formato mp4.
- 3.3.5. Duração do vídeo: O vídeo deve ter no mínimo 2 minutos e máximo de 3 minutos de duração incluindo a abertura e os créditos finais.
- 3.3.6. Critério de avaliação/pontuação:
- Criatividade e Originalidade (de 0 a 3);
 - Trilha sonora (de 0 a 3);
 - Edição de imagens (de 0 a 4);
 - Relação com tema (de 0 a 7);
 - Interatividade com a temática (texto escrito) (de 0 a 3);
 - Curtidas no Youtube (0 a 10): 10 para 1º, 9 para 2º, 8 para o 3º, e assim até o décimo colocado que recebe 1 ponto.
- 3.3.7. As equipes deverão:
- 3.3.7.1. Postar o vídeo a partir do dia 02 de abril de 2018;
- 3.3.7.2. Entregar o texto impresso, o vídeo (em CD) e o link para o vídeo no Youtube até às 21h do dia 02 de abril de 2018, impreterivelmente.
- 3.3.7.3. O número de curtidas será avaliado no dia 05/04/2018 às 11h.
- 3.3.8. Penalidades:
- Ocorrendo plágios identificados pela comissão julgadora ou organizadora, a equipe será desclassificada, ou seja, não pode haver partes de vídeos existentes ou na íntegra.
 - Serão descontados 10 pontos para cada minuto excedente ou que faltar, ou frações.
 - Terá pontuação zero a equipe que manifestar apoio ou despreço a time e/ou jogadores.
- 3.4. Na etapa 3, as tarefas da prova versarão sobre um quiz, com perguntas relacionadas a área de informática;



- 3.4.1. A prova vai consistir em perguntas (6), 2 de nível fácil, (2) médias e 2 difíceis.
- 3.4.2. O assunto a ser estudado é o de introdução ao hardware, redes de computadores e as principais características das linguagens de programação C, C++ e Java.
- 3.4.3. Será apresentada a pergunta e as opções de respostas.
- 3.4.4. Cada equipe terá placas com as opções de A a D e apresentará a placa de acordo com a opção da resposta escolhida.
- 3.4.5. A pontuação é de 2 pontos para questões de nível fácil, 3 pontos para nível médio e 5 para nível difícil.
- 3.5. Na **etapa 4**, os alunos devem agrupar os vidros coloridos de forma que cores vizinhas sejam exatamente as mesmas. Será feito em três rodadas:
- 1 - Vitral 2x2 - tempo máximo da prova: 1 min. Valerá 10 pontos.
 - 2 - Vitral 3x3 - tempo máximo da prova: 3 min. Valerá 10 pontos.
 - 3 - Vitral 3x3 - tempo máximo da prova: 2 min. Valerá 10 pontos.
- 3.5.1. Os alunos podem treinar para a prova em:
- <https://rachacuca.com.br/jogos/vitral-quebrado/>
- 3.6. Cada etapa valerá no mínimo 0 e máximo 30 pontos.

4. DAS EQUIPES:

- 4.1. As equipes deverão ser formadas obrigatoriamente por 6 discentes, sendo que deverá ter no mínimo 1 aluno do 1º ano, 1 aluno do 2º ano e 1 aluno do 3º ano;
- 4.2. Na ausência de um ou dois participantes da equipe inscrita, a mesma ainda estará apta para participar da competição;
- 4.3. Na ausência de mais de 2 participantes, a equipe estará desclassificada.
- 4.4. Cada equipe, obrigatoriamente, deverá estar identificada, exemplo: a utilização de crachás, camisas da mesma cor, boné ou camisas personalizadas. Sendo que, deve ter o NOME da equipe.
- 4.5. Cada equipe deverá apresentar, obrigatoriamente, um grito de guerra, contendo o nome da equipe e o tema da Olimpíada. Sendo vetado qualquer tipo de insulto às demais equipes, a moral, a ética e o bom convívio.



5. DAS INSCRIÇÕES

- 5.1. Para concorrer, a equipe deverá inscrever-se, gratuitamente, junto ao CGE(Coordenação Geral de Ensino) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas – IFAM *campus* Parintins, sediado na Estrada Odovaldo Novo, S/N, Comunidade do Aninga/Parananema.
- 5.2. As inscrições deverão ser realizadas por meio do preenchimento da Ficha de Inscrição (ANEXO I) a ser disponibilizada no setor da CGE(Coordenação Geral de Ensino) do IFAM *campus* Parintins, no período de 21 a 23 de março de 2018, nos seguintes horários: das 8h às 12h, 13h às 17h e das 18h às 22h.
- 5.3. No momento do preenchimento da Ficha de Inscrição, é imprescindível que o participante informe o seu número de matrícula, como forma de comprovação de que é aluno regularmente matriculado no curso.
- 5.4. No momento do preenchimento da Ficha de Inscrição, é imprescindível que o participante informe o nome da equipe.
- 5.5. A lista das inscrições deferidas será divulgada dia 26 de março de 2018, às 17 horas nos murais do *campus*.

6. DAS PROVAS

- 6.1. No dia 03 de abril de 2018 às 13:15h, no auditório do *campus*, será realizada pela Comissão Organizadora uma reunião com todos os participantes inscritos, na qual serão divulgadas todas as informações e esclarecidas todas as dúvidas relacionadas às provas que serão realizadas.

7. DA CLASSIFICAÇÃO, DA PUBLICAÇÃO E PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO CONTRA O RESULTADO.

- 7.1. Todas as classificações das equipes baseiam-se exclusivamente no desempenho obtido em cada etapa da olimpíada.
- 7.2. Em caso de empate no resultado final da Olimpíada, será considerada como critério para o desempate a avaliação da apresentação do **grito de guerra**, conforme os itens abaixo:



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS
CAMPUS PARINTINS



- Letra (deverá ser entregue impressa ou escrita)
- Animação
- Organização

- 7.3. A equipe que não tiver nenhum representante na reunião no dia 03 de abril de 2018 às 13:30h estará automaticamente eliminada da Olimpíada.
- 7.4. A interposição de recursos quanto aos resultados divulgados após as etapas deverá ser feita em formulário próprio (ANEXO II), o qual deverá ser entregue à Comissão Organizadora da Olimpíada de Informática.
- 7.5. Serão aceitos os recursos, desde que seja entregue a Comissão em até, no máximo, 20 minutos após o término de cada etapa.
- 7.6. Após o prazo de recurso a Comissão Organizadora terá 10 minutos para julgar os recursos entregues e logo após deverá divulgar o resultado final da etapa.
- 7.7. Caso não haja recurso o resultado de cada etapa será divulgado 20 minutos após o término da etapa.
- 7.8. O resultado final da Olimpíada será divulgado no dia 05 de abril de 2018 ao término da 4ª etapa, atendendo as especificações definidas nos itens 7.6, 7.7 e 7.8 deste Edital.

8. DA AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM DAS DISCIPLINAS

8.1. Das disciplinas avaliadas:

INTEGRADO		
PROFESSOR	TURMA	DISCIPLINA
Adelson Portela	1º INFO	Sistemas Operacionais
Adelson Portela	2º INFO	Teste de Software
Adelson Portela	2º INFO	Banco de Dados
Adelson Portela	3º INFO	Web Designer
David Ramos	2º INFO	Linguagem de Programação C++
David Ramos	3º INFO	Linguagem de Programação PHP
Hudson Castro	1º INFO	Introdução ao Hardware
Hudson Castro	2º INFO	Conceito de Orientação a Objetos
Hudson Castro	3º INFO	Linguagem de Programação JAVA
Lia Martins	1º INFO	Análise de Sistemas
Lia Martins	1º INFO	Lógica de Programação
Rodrigo Maués	1º INFO	Informática Básica
Rodrigo Maués	2º INFO	Estrutura de Dados
Rodrigo Maués	2º INFO	Rede de Computadores