



UNIVATES

***Technology Day***

## **PROJETO TEMA**

### **10ª COMPETIÇÃO DE ROBÓTICA – Regulamento 2018**

**Prof. Carlos Henrique Lagemann**

**Prof. Cristian Pohl Meinhardt**

**Prof. Evandro Franzen**

**Prof. Fabrício Pretto**

**Profª. Maria Claudete Schorr**

**Profª. Rebeca Jéssica Schmitz**

**Acad. Natália Mezzomo Dal Más**

**Acad. Raphael Perigo Weiland**

**Profª. Voluntária Profª. Emanuele Amanda Gauer**

Lajeado, 2018

# Regulamento 10ª OLINFU (Olimpíada de Informática da Univates)

## 1. Objetivos

- a) Estimular o interesse pela Computação e pela Ciência em geral;
- b) promover a introdução de disciplinas de técnicas de programação de computadores nas escolas de ensino médio e fundamental;
- c) proporcionar novos desafios aos estudantes;
- d) aproximar a universidade da educação básica;
- e) identificar os grandes talentos e vocações para a área de Computação, de forma a melhor instruí-los e encaminhá-los para as carreiras acadêmica, científica e tecnológica.

## 2. Competições

Nesta edição ocorrerá uma competição:

- a) Competição de desenvolvimento de jogos e animações: serão avaliadas a capacidade de aplicar o raciocínio lógico e fundamentos de programação aplicados a criação de jogos e animações. Nesta edição será utilizado o software Scratch (<http://scratch.mit.edu>), que permite o desenvolvimento de histórias, animações ou jogos usando as instruções de programação tradicionais, que são: sequenciais, condicionais e de repetição. Através do uso do referido software, a atividade se torna mais lúdica e permite também o emprego da criatividade por parte do participante. As provas poderão ser realizadas em duplas, desde que os integrantes da dupla estejam na mesma modalidade e nível.

## 3. Modalidades

A competição que envolve o desenvolvimento de jogos, animações usando lógica e programação é realizada em duas modalidades, de acordo com a escolaridade do participante: *Iniciação e Programação*. Essas modalidades seguem as definições da Olimpíada Brasileira de Informática (<http://olimpiada.ic.unicamp.br>). Em ambas as modalidades será utilizado o software Scratch. Portanto, os participantes deverão conhecer e saber utilizar esta ferramenta. Durante o ano serão realizadas oficinas de capacitação para alunos e professores:

A modalidade iniciação é dividida em dois níveis, conforme a série do participante.

**Modalidade Iniciação Nível 1:** poderão participar desta modalidade alunos que estejam cursando 6º e 7º ano do Ensino Fundamental.

**Modalidade Iniciação Nível 2:** poderão participar desta modalidade alunos que estejam cursando 8º e 9º ano do Ensino Fundamental

**Modalidade Programação:** nesta modalidade poderão participar alunos que estejam cursando Ensino Médio.

O objetivo da competição é avaliar a capacidade lógica e o talento para programação. Não é necessário conhecimento anterior de programação, pois as tarefas da prova versarão sobre problemas de programação de baixa complexidade, exigindo conhecimento da ferramenta e instruções básicas para construção de interações simples entre objetos;

Na modalidade de programação as tarefas das provas versarão sobre problemas de lógica, instruções e interações de maior complexidade para a construção de histórias, animações ou jogos.

#### **4. Elegibilidade**

a) Para participar de qualquer uma das competições e modalidades, o aluno deverá estar regularmente matriculado em sua escola ;

b) O aluno não pode ter mais de 20 (vinte) anos completos até o dia 1º (primeiro) de julho do ano de sua atual inscrição;

c) Modalidade iniciação: é permitida a participação de alunos que estão cursando o Ensino Fundamental;

d) Modalidade programação: é permitida a participação de alunos que estejam cursando o Ensino Médio

#### **5. Inscrições**

a) As inscrições serão realizadas no período de 10/09/2018 a 23/09/2018;

b) Cada Escola deve indicar um professor responsável, preenchendo as informações que serão indicadas no site da Olimpíada ([www.univates.br/olinfu](http://www.univates.br/olinfu));

c) Este professor é responsável por acompanhar as inscrições dos alunos que competirão pela sua escola, responsabilizando-se pela veracidade de informações;

d) Maiores detalhes sobre a forma de inscrição e os documentos a serem enviados serão divulgadas através do site [www.univates.br/olinfu](http://www.univates.br/olinfu);

e) Para a competição de desenvolvimento de jogos e animações não existe limite de inscrições.

#### **6. Provas:**

a) A prova será realizada na UNIVATES, em locais previamente informados pela comissão do evento;

b) A realização das competições, em todas as modalidades ocorrerá nos seguintes dias: 05 de outubro de 2018, no turno da manhã;

c) É obrigatória a apresentação de documento de identificação com foto recente, expedido por órgão oficial, no dia do evento.

d) O competidor que chegar atrasado no dia da prova não poderá participar da competição;

e) Durante a prova, cada participante ou no caso da competição por duplas, cada dupla, deverá ter acesso a computadores ou demais materiais necessários para realização da atividade;

## **7. Resultados e premiação**

a) A correção das provas caberá à comissão organizadora do evento, juntamente com os professores dos cursos de graduação na área de Informática;

b) Os resultados da OLINFU serão divulgados dentro de um prazo mínimo de 30 (trinta) dias a contar da data de realização da respectiva prova;

c) Serão premiados os três primeiros lugares de cada modalidade na competição de programação.

d) Nas provas de desenvolvimento de jogos e animações será atribuída 1 (uma) nota de 0 (zero) a 10 (dez) para cada prova;

e) Os primeiros colocados de cada modalidade receberão um kit Souvenirs. Serão premiados também com medalhas os três primeiros colocados de cada modalidade.

## **8. Disposições Gerais**

a) Os participantes, ao inscreverem-se na competição, concordam implicitamente com as regras estabelecidas;

b) A comissão da OLINFU terá a última palavra sobre a interpretação deste regulamento;

c) Caso o concorrente seja menor de idade, deverá, juntamente com os pais ou representante/assistente legal, ler completamente este Regulamento e só se inscrever se estiver plenamente de acordo com este documento;

d) A Instituição não se responsabiliza por eventuais falhas elétricas ou em equipamentos. Ocorrendo falhas durante a competição o competidor deverá reiniciar a atividade do ponto imediatamente anterior a falha. O competidor é responsável por gravar as informações durante a competição.

e) Ao inscrever-se para participar deste concurso, nos termos deste Regulamento, o concorrente está automaticamente autorizando, desde já e de pleno direito, de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável:

- o uso, gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo, de seu nome, voz e imagem, em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, digitalizadas ou não, bem como em cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na Internet, para registro e/ou ampla divulgação do concurso, dos seus vencedores e dos respectivos trabalhos;

- o uso dos direitos de expor, publicar, reproduzir, armazenar e/ou de qualquer outra forma de utilização dos trabalhos vencedores, em caráter gratuito e sem qualquer remuneração, ônus ou encargo, podendo os referidos direitos serem exercidos pelos meios citados no item anterior, para registro e/ou ampla divulgação deste concurso, dos seus vencedores e dos respectivos trabalhos e/ou de seu desenvolvimento posterior.