

CHAMADA PÚBLICA 003/2016 **CHAMADA PÚBLICA PARA CURSOS DE EXTENSÃO – IFG/CÂMPUS** **FORMOSA**

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG) – Câmpus de Formosa faz saber, pela presente Chamada Pública, que estarão abertas no período de 08 a 10 de Junho de 2016 as inscrições para o PROJETO DE EXTENSÃO: IV MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DO IFG-FORMOSA, oferecido aos candidatos da comunidade externa e interna ao IFG.

1. DA INSCRIÇÃO, CURSOS E VAGAS

- 1.1. Os interessados no projeto de extensão “IV MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DO IFG-FORMOSA” deverão preencher o formulário disponível em: https://docs.google.com/forms/d/1BEIg-nvGD52xNgnE-CTP0Qwe2XKu5mJL_lhIQ0_3cBXc/viewform?c=0&w=1
- 1.2. As vagas destinadas à **comunidade interna** são para alunos matriculados em cursos regulares e servidores do IFG.
- 1.3. As vagas destinadas para **comunidade externa** serão ofertadas para a população em geral, excluídos os candidatos que se enquadram nas condições do subitem 1.2.
- 1.4. Será permitida inscrição para indivíduos acima de 13 anos de idade.

2. DA SELEÇÃO

- 2.1. A seleção consiste na classificação de candidatos de acordo com o número das vagas ofertadas, bem como para compor a lista de espera. Estes serão convocados de acordo com a ordem de classificação e após a desistência de candidatos contemplados.
- 2.2. A seleção dos candidatos ocorrerá por meio de sorteio eletrônico, por aplicativo ou site

a escolha da organização do evento, no caso do número de inscritos ser maior do que o número de vagas.

2.3. A lista dos candidatos contemplados e a lista de espera serão divulgadas no site do IFG/Câmpus Formosa (www.ifg.edu.br/formosa), dia 10 de Junho de 2016.

2.4. Na inexistência ou insuficiência de candidatos classificados de acordo com o número de vagas reservadas para a comunidade interna, conforme previsto no subitem 1.2, as vagas remanescentes serão preenchidas por candidatos inscritos para a comunidade externa seguindo a ordem de classificação.

2.5. Na inexistência ou insuficiência de candidatos classificados de acordo com o número de vagas reservadas para a comunidade externa, conforme previsto no subitem 1.3, as vagas remanescentes serão preenchidas por candidatos inscritos para a comunidade interna seguindo a ordem de classificação.

3. DAS VAGAS

3.1. Serão disponibilizadas 60 vagas, sendo 12 para comunidade interna (20% das vagas) e 48 para comunidade externa (80% das vagas).

4. DAS OBRIGAÇÕES E DISPOSIÇÕES GERAIS

4.1. A inscrição implica automaticamente o conhecimento e a tácita aceitação das condições estabelecidas pelo IFG/Câmpus Formosa nesta Chamada Pública, das quais o candidato ou seu representante legal não poderão, em hipótese alguma, alegar desconhecimento.

4.2. É de inteira responsabilidade dos candidatos as informações prestadas no ato da inscrição.

4.3. Serão anuladas, a qualquer tempo, as inscrições que não obedecem às determinações contidas nesta Chamada Pública ou que contenham informações falsas.

4.4. Em qualquer etapa da seleção, em caso de dúvida, os candidatos deverão se dirigir a GEPEX do IFG/Câmpus Formosa.

4.5. Os casos omissos, não previstos nesta Chamada Pública, serão julgados pela Gerência de Pesquisa, Pós-Graduação e Extensão - GEPEX do IFG/Câmpus Formosa, para o qual só

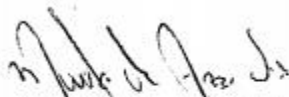
cabem recursos a suas decisões junto à Direção Geral do IFG deste Câmpus.

4.6 O regulamento da competição consta no ANEXO II deste edital. É de responsabilidade do candidato ler o regulamento e tomar ciência de suas normas.

5. CRONOGRAMA

CÂMPUS IFG FORMOSA	PERÍODO	ATIVIDADES
	08 a 10 de Junho de 2016	Período de Inscrições.
	10 de Junho de 2016	Realização do sorteio eletrônico, caso o número de inscritos seja maior que o número de vagas.
	10 de Junho de 2016	Divulgação da lista dos candidatos contemplados e lista de espera.
	11 de Junho de 2016	Realização da IV Maratona de Programação do IFG; 10:00 às 12:00h Aquecimento; 14:00 às 18:00h Maratona de Programação.

Formosa, 08 de Junho de 2016.



Murilo de Assis Silva

Diretor-geral do Câmpus Formosa
Port. nº 540-II de 16 de março de 2016

ANEXO I**PROPOSTA DOS PROJETOS DE EXTENSÃO - IFG/CÂMPUS FORMOSA**

IFG/CÂMPUS FORMOSA Rua 64, esq. c/ rua 11, s/n, Expansão Parque Lago	
Projeto de extensão	IV Maratona de Programação do IFG Câmpus Formosa
Coordenação	Daniel Saad Nogueira Nunes
Área de conhecimento	Informática
Carga horária	20 horas
Modalidade	Algoritmos e Programação
Número de Vagas	60
Público alvo	Comunidade interna e externa do IFG, acima de 13 anos de idade
Requisitos mínimos	Idade acima de 13 anos
Data de realização	11 de Junho de 2016
Data e Horário do evento	11 de Junho de 2016, das 10:00 às 12:00h (Aquecimento); 11 de Junho de 2016 das 14:00 às 18:00h (Maratona)
Objetivos	Disseminar o aprendizado de técnicas de algoritmos e programação entre os participantes e possibilitar a integração entre os segmentos técnico, docente e discente.
Metodologia	Evento em formato de competição.

ANEXO II
PROPOSTA DOS PROJETOS DE EXTENSÃO - IFG/CÂMPUS FORMOSA

I) Formato da Competição

A IV Maratona de Programação do IFG Formosa é baseada na Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação. Desta forma, as duas competições compartilham grande parte das regras.

No caso da IV Maratona de Programação do IFG Formosa, a competição possui o seguinte formato:

1) A IV Maratona de Programação será subdividida em Aquecimento; cuja função é habituar as equipes à plataforma computacional; e a Maratona, a competição propriamente dita.

(a) Apenas os resultados da Maratona serão utilizados para determinar a colocação final.

2) Os cadernos de problemas conterão os problemas elaborados pela organização da competição e eles deverão ser entregues somente no início do Aquecimento/Maratona. Todas as equipes terão acesso aos mesmos problemas na mesma ordem, isto é, os cadernos são iguais.

3) As equipes se dividirão em grupos de no máximo três pessoas.

(a) Cada equipe tem direito a apenas um computador, ficando a cargo da equipe uma estratégia para otimizar os resultados.

(b) Cada membro da equipe tem direito a um caderno de problemas impresso.

4) Fica vetada a utilização da internet durante a competição e qualquer outro meio de comunicação entre as equipes ou com o mundo externo.

5) É permitido que as equipes tragam material impresso para consulta como: livros, apostilas, códigos-fonte, notas de aula, etc...

6) Durante a competição será disponibilizada uma impressora para que as equipes possam solicitar a impressão de códigos-fonte, que, por exemplo, tenham algum erro. Desta forma, cada equipe pode otimizar o tempo no computador.

(a) A impressora não deverá ser utilizada para outras tarefas.

(b) A solicitação de impressão deve ser feita para a comissão organizadora.

7) As submissões das soluções e julgamento da correção dos programas serão feitas unicamente através da plataforma computacional da competição.

8) O julgamento do juiz pode ter vários vereditos, como:

- Accepted: a solução foi aceita, isto é, todas as respostas dos casos de teste conferem com o gabarito dentro do tempo limite do problema.
- Compilation Error: o programa falhou durante a sua compilação.
- Wrong Answer: o programa falha em algum caso de teste.
- Time Limit Exceeded: o programa demorou mais tempo do que o permitido para executar os casos de teste. Não necessariamente ele está correto.
- Runtime Error: o programa está abortando abruptamente com algum caso de teste.
- Presentation Error: A solução está correta, mas a impressão dos resultados contém erros como espaços e linhas a mais.

9) Dúvidas com relações aos enunciados dos problemas devem ser submetidas através da plataforma computacional da competição (clarifications).

10) Nos últimos 30 minutos do Aquecimento e da Maratona, o placar ficará congelado, e os vereditos do juiz não aparecerão até o término da competição.

11) A desobediência de qualquer uma destas regras pela equipe acarreta a sua eliminação da competição.

II) Critérios

A Maratona consiste de vários problemas dispostos no caderno de prova. Cada equipe é encarregada de realizar submissões para os problemas do caderno através da plataforma computacional da competição.

A pontuação da equipe consiste de pontos e como critério de desempate o tempo acumulado. Isto é, como forma de desempate será privilegiada a equipe com menor tempo acumulado.

Estes atributos são manipulados conforme os seguintes critérios:

1) Caso o veredito da submissão seja Accepted, a equipe ganha um ponto, simbolizado com a entrega de um balão para o time, e o tempo em que a submissão foi feita é adicionado ao tempo total da equipe.

- Por exemplo, se a equipe fez uma submissão correta as 1h:30min de competição, é adicionado um ponto à equipe e 90 minutos ao tempo acumulado.

2) No caso dos vereditos serem Wrong Answer, Time Limit Exceeded, Runtime

Error, Compilation Error, a equipe é penalizada com 20 minutos no tempo acumulado por cada submissão com problema. Estas penalidades são aplicadas desde que a equipe venha a acertar o problema depois. Se a equipe não acerta o problema, a penalidade não é adicionada.

3) O veredito Presentation Error não adiciona penalidade ao tempo acumulado.

III) Premiação

No final da competição, as equipes serão premiadas de acordo com a colocação final estabelecida pelos critérios da competição.

1) As três equipes mais bem colocadas serão premiadas com:

- Medalhas de ouro (1°), prata (2°) e bronze (3°).
- Brindes, conforme disponibilidade de verba da comissão organizadora.
- Certificado para cada membro da equipe indicando que a equipe foi a vencedora, ou segunda, ou terceira colocada. Este certificado também trará o número de horas complementares do evento.
- Lugar especial no Hall da Fama da Maratona de Programação do IFG Formosa.

2) As demais equipes serão premiadas com:

- Certificado de participação para cada membro da equipe. Este certificado também trará o número de horas complementares do evento.