
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, CULTURA
E ASSUNTOS ESTUDANTIS
II SIMPÓSIO DE EXTENSÃO, CULTURA E ASSUNTOS ESTUDANTIS
13 e 14 de junho de 2013

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS
CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Programa de Extensão: Olimpíadas de Programação

Professor Titular: Prof^a. Ma. Hellen Carmo de Oliveira Matos

Anápolis
Fevereiro/2013

Ano Base: 2013

Título: Olimpíadas de Programação

Instituição/Unidade: Universidade Estadual de Goiás/CET

Unidade : Unidade Universidade de Anápolis (UnUCET)

Departamento: Sistemas de Informação

Grande Área: Programa de Extensão

Área Temática / área principal: Educação

Área Temática: Tecnologia

Linha Programática: Tecnologia da Informação

Palavra-Chave: Programação, Olimpíada de Programação.

Sumário

Introdução	4
Objetivos	4
Objetivo geral	4
Objetivos específicos.....	4
Metodologia	5
Público Alvo	5
Resultados Esperados	5
Resultados Obtidos	6

Introdução

A vivência na docência do curso Sistemas de Informação mostra que, embora a concorrência por vagas seja elevada em processos seletivos, é comum haver a desistência ou o afastamento de parte dos alunos que ingressam nesses cursos, certamente por diferentes razões. Uma delas parece ser o “desencanto” com o curso, que se revela não ser “bem aquilo” que os candidatos imaginavam. Sobre a formação de profissionais na área de Computação tem-se, portanto, um problema a ser resolvido: que estratégias devem ser criadas para incrementar o acesso e a permanência de alunos nos cursos da área de Computação?

Para superar a crise vivida pelos cursos da área de Computação, objetivando alcançar esse público, acredita-se que competições, em especial a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), podem servir como estratégia para divulgar e esclarecer o que é a Computação e desse modo atrair jovens talentos para as profissões relacionadas. Desse modo, podem se beneficiar tanto o curso de Sistemas de Informação da UnUCET-UEG, que não perderão seus alunos, pois estarão conscientes e informados sobre as possíveis carreiras a seguir na área; e da UEG como um todo que, ao realizar Olimpíadas, podem potencializar o surgimento de diversos benefícios para seus alunos.

O Projeto Olimpíadas de Programação é reconhecido em vários países do mundo, e, considerado um eficiente instrumento para estimular os alunos desde a tenra idade para resolver problemas novos e desafiantes, propiciando o desenvolvimento da imaginação, do raciocínio lógico e da criatividade.

Objetivos

Os objetivos a serem alcançados com este Programa são:

Objetivo geral

O Programa proposto visa preparar os alunos do curso de Sistemas de Informação para competições de âmbito regional (Maratona de Programação oferecida pela UFG), nacional (OBI - Olimpíada Brasileira de Informática) e internacional (IOI - *International Olympiad in Informatics*) de programação, capacitando-os e orientando-os através do ensino e treinamento das técnicas de resolução de problemas.

O programa também objetiva promover competições de programação voltadas para os alunos do curso de Sistemas de Informação da UnUCET-UEG e alunos de outras instituições do município de Anápolis, na qual serão verificados os conhecimentos desses estudantes na área da computação, premiando os alunos que obtiverem as melhores colocações. As competições serão regidas por normas e características das Olimpíadas de Informática de maior âmbito. Isso permitirá que os alunos participantes sejam familiarizados com as regras impostas em competições da área de Informática.

Objetivos específicos

1. Aproveitar o gosto natural dos jovens pelas competições e estimulá-los a um aprendizado menos burocrático, resolvendo problemas novos e desafiantes.
2. Divulgar o curso de Sistemas de Informação da UnUCET-UEG, proporcionando o reconhecimento nacional, da UEG, na área de Informática.
3. Estimular os alunos de Sistemas de Informação da UnUCET-UEG a buscarem aprofundar os conhecimentos na área de TI, uma vez que há uma demanda crescente no mercado por profissionais bem qualificados e preparados nessa área.
4. Proporcionar novos desafios aos estudantes.
5. Identificar os grandes talentos e vocações para a área de programação, de forma a melhor instruí-los e encaminhá-los para as carreiras acadêmica, científica e tecnológica.
6. Estimular o estudo da Programação promovendo uma maior integração entre os estudantes.
7. Contribuir para a melhoria do ensino da programação no curso de Sistemas de Informação da UnUCET-UEG.
8. Contribuir para integração dos alunos da UEG com outras Universidades.
9. Estimular aos alunos a estudar conteúdos além do currículo da graduação.
10. Estimular o trabalho em equipe.

Metodologia

A metodologia adotada será por meio de orientações de 2 horas semanais, das quais compreenderão orientações teórica e de melhores práticas para resolução de problemas computacionais. Também serão organizadas competições internas para treinamento dos acadêmicos envolvidos.

Público Alvo

Os acadêmicos do foco do programa são do curso de Sistemas de Informação da UnUCET-UEG que residem em Anápolis/Go ou Goiânia/Go. A faixa etária dos mesmos deve estar entre 16 e 24 anos.

Resultados Esperados

Estudantes motivados, não só capacitados para participarem de olimpíadas, mas também sair como profissionais mais preparados. Melhoramento significativo do raciocínio lógico e da forma de interpretar um texto. A proposta também espera que o programa na UnUCET-UEG seja um centro de referência de preparação para olimpíadas de programação.

Resultados Obtidos

O projeto ainda se encontra em execução, porém já se tem 4 equipes de 3 alunos inscritos no projeto. Os alunos estão em fase de treinamento, recebendo orientações de lógica, linguagens e programação.