



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS
CAMPUS SÃO JOÃO EVANGELISTA**

REGULAMENTO DA II MARATONA INTERNA DE BANCO DE DADOS

A Coordenação do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação e a Coordenação do Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática do *Campus* São João Evangelista torna público a realização do evento da II Maratona Interna de Banco de Dados (MIBD). O presente certame destina-se a integrar os alunos dos Cursos de Bacharelado em Sistemas de Informação e Técnico em Manutenção e Suporte em Informática e assim estimular desafios aos estudantes para identificar os grandes talentos e vocações na área de programação.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

O objetivo da MIBD é despertar nos alunos o interesse pelas disciplinas voltadas a área de banco de dados, através de uma atividade que envolve desafio, engenhosidade e uma saudável competição. A comissão do evento responsável pela organização do MIBD está a cargo do coordenador do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação, coordenador do Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática e os professores do curso da área técnica.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A Maratona Interna de Banco de Dados – MIBD tem como objetivos específicos para os cursos em Bacharelado em Sistemas de Informação e Técnico em Manutenção e Suporte em Informática do *Campus* São João Evangelista:

- a) Estimular o interesse pelas disciplinas de banco de dados;
- b) Proporcionar novos desafios aos estudantes;
- c) Aproximar a instituição para qualificação constante dos estudantes;
- d) Identificar os grandes talentos e vocações na área de banco de dados de forma a melhor instruí-los e encaminhá-los para as (carreiras acadêmica, científica e tecnológica).

3. MODALIDADE

O MIBD está organizado na Modalidade:

- Nível Básico, para alunos do Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, da terceira série do ensino médio/técnico.
- Nível Intermediário/Avançado, para alunos do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação que estão matriculados a partir do segundo ano.

3.1 Modalidade Programação - Nível Básico

A prova da **Modalidade Programação para o Nível Básico** exige conhecimento básico de SQL; é necessário prover computadores para os participantes, na ocasião da prova. Os computadores utilizados serão dos laboratórios de informática do Prédio II do *Campus*, sendo proibido o uso de computador pessoal.

Ela é composta de tarefas de consultas em banco de dados, com níveis variados de dificuldade, estas exigem conhecimento em DML (*Data Manipulation Language*) que compreende os comandos de seleção, junção, funções agregadas, além do entendimento do diagrama apresentado.

Os times serão compostos por dois ou três alunos, respeitando o nível da modalidade, que tentarão resolver durante 3 horas o maior número possível dos problemas que serão entregues no início da competição. Poderá no nível da modalidade ter alunos de turmas distintas. Estes alunos terão à sua disposição apenas um computador e material impresso (livros ou apostilas impressas, que eles mesmos terão que trazer) para vencer a batalha contra o relógio e os problemas propostos.

No início do evento os grupos irão tentar resolver um desafio teste para verificar o funcionamento da ferramenta de desenvolvimento. Caso haja falha na ferramenta o grupo poderá trocar de computador e fazer o teste desafio novamente. Se com o decorrer do evento houver falha no software utilizado a comissão não se responsabilizará e assim o grupo não poderá questionar.

3.2 Modalidade Programação - Nível Intermediário/Avançado

A prova da **Modalidade Programação Nível Intermediário e Nível Avançado** exige conhecimento avançado de SQL; é necessário prover computadores para os participantes, na ocasião da prova. Os computadores utilizados serão dos laboratórios de informática do Prédio II do *Campus*, sendo proibido o uso de computador pessoal.

Ela é composta de tarefas de consultas em banco de dados, com níveis variados de dificuldade, estas exigem conhecimento em DML (*Data Manipulation Language*) que compreende os comandos de seleção, junção, funções agregadas, além do entendimento do diagrama apresentado.

Os times serão compostos por dois ou três alunos, respeitando o nível da modalidade, que tentarão resolver durante 3 horas o maior número possível dos problemas que serão entregues no início da competição. Poderá no nível da modalidade ter alunos de turmas distintas. Estes alunos terão à sua disposição apenas um computador e material impresso (somente livros, que eles mesmos terão que trazer) para vencer a batalha contra o relógio e os problemas propostos.

No início do evento os grupos irão tentar resolver um desafio teste para verificar o funcionamento da ferramenta de desenvolvimento. Caso haja falha na ferramenta o grupo poderá trocar de computador e fazer o teste desafio novamente. Se com o decorrer do evento houver falha no software utilizado a comissão não se responsabilizar e assim o grupo não poderá questionar.

4. FERRAMENTAS UTILIZADAS

O Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados - SGBD para utilização na prova:

- PostgreSQL;
- PGADMIN III.

5. INSTRUÇÕES PARA COMPETIDORES

As inscrições serão efetuadas através de formulário entregue nas Coordenações dos Cursos para os alunos de Sistemas de Informação e para o curso técnico. Um integrante do grupo passará os dados dos demais integrantes a coordenação de seu respectivo curso. Cada grupo terá um nome, que ficará a cargo dos alunos na criação e a comissão do evento avaliará se será aceito ou rejeitado. Em caso de rejeição do nome o grupo terá que alterar e novamente a comissão avaliará para assim, poder participar da competição.

6. INSTRUÇÕES PARA PROFESSORES

Serão selecionados até 4 professores por laboratório para fiscalização da maratona. Em caso de uso indevido de material ou alunos que atrapalhem o andamento da competição ou desacatem os fiscais, os mesmos serão automaticamente eliminados, não cabendo recurso de contestação. Os membros da comissão farão a correção das questões, bem como divulgação do resultado. Em caso de empate nos pontos, será utilizado o critério do tempo, ou seja, qual grupo entregou as questões antes.

7. PREMIAÇÃO

Os participantes do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação e Técnico em Manutenção e Suporte em Informática receberão medalhas de acordo com sua colocação, sendo premiadas aquelas equipes que ficarem nas 3 primeiras colocações.

8. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Período e Local de Inscrição para o curso superior	De 04/09/2017 a 15/09/2017. O formulário será disponibilizado na sala da coordenação pedagógica (sala dos estagiários). Para esta etapa o estudante precisa ter feito inscrição na Semana de Informática.
Divulgação das inscrições deferidas do curso superior	18/09/2017
Período e Local de Inscrição para o curso técnico	De 04/09/2017 a 15/09/2017. O formulário será disponibilizado na sala da coordenação pedagógica (sala dos estagiários).
Divulgação das inscrições deferidas do curso técnico	18/09/2017
Dia e horário para a realização da Prova para o curso superior	20/09/2017 – Horário: 13:00 às 17:00

Dia e horário para a realização da Prova para o curso técnico	20/09/2017 – Horário: 13:00 às 17:00
Divulgação do Resultado Final e Premiação	21/09/2017

9. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

9.1 Todos os resultados serão divulgados na página do Instituto (<http://portal.sje.ifmg.edu.br>) e/ou no Portal do Curso de Sistemas de Informação (<http://si.sje.ifmg.edu.br/>) e/ou (<http://semanainfo.sje.ifmg.edu.br/>)

9.2 Não caberá recurso contra o resultado final.

9.3 Os participantes, ao inscreverem-se na competição, concordam implicitamente com as regras estabelecidas.