

---

## REGULAMENTO DO CONCURSO DE CRIAÇÃO DE MASCOTE

### 1. CONCURSO:

A **FCSAC** (Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação), junto com a **FEAU** (Faculdade de Engenharias Arquitetura e Urbanismo), realiza o **Concurso de Criação da Mascote** da MARATONA DE PROGRAMAÇÃO da UNIVAP. Sendo assim, todos os alunos da UNIVAP poderão participar.

A comissão julgadora será formada por Professores da FCSAC e da FEAU, os alunos interessados em participar do concurso devem conhecer as regras descritas abaixo:

### 2. REGRAS

- a) Poderão participar somente em dupla (**dois** alunos);
- b) Os participantes deverão estar devidamente matriculados na faculdade ou nos colégios UNIVAP;
- c) Teremos um limite de 30 duplas;
- d) Os integrantes serão avaliados por uma comissão julgadora composta por professores da área de criação, design e os responsáveis pelo evento;
- e) A decisão da Comissão Julgadora será irrecorrível;
- f) Os alunos devem desenvolver uma Mascote com as dimensões para utilização e aplicações em preto e branco e colorido.
- g) O arquivo deve ser enviado nos seguintes formatos: AI (Arquivo de Illustrator), JPEG, PNG e PDF.

### 3. PARA SE INSCREVER:

A inscrição será realizada em duas partes, enviando para [mascote@univap.br](mailto:mascote@univap.br):

- a) Inscrição da dupla (entrega da ficha de inscrição no email do evento), prazo final 08/10/2017 ou o limite de 30 duplas.
- b) Envio das peças (MASCOTE), para as duplas inscritas. Prazo final: 22/10/2017. O não envio das peças até o prazo final desclassifica/desqualifica a dupla.

**Ficha de Inscrição | Clique aqui**

### 4. PARTICIPANTES:

Todos os alunos inscritos no projeto ganharão:

**2**

Certificados de participação, disponível após a premiação.

Obs.: O aluno é considerado inscrito, após a confirmação da entrega dos arquivos da seção item **g** deste regulamento.

---

## 5. FINALIZAÇÃO DO CONCURSO E PREMIAÇÃO

A comissão julgadora selecionará até 3 mascotes que serão divulgados para a comunidade no dia 10/11/2017, no site <http://www.wagnerscj.com.br/mascote>. Este site será utilizado para a votação popular que escolherá a mascote da Maratona de programação. O período de votação será entre o dia 14/11/2017 e 21/11/2017. O resultado final será divulgado durante a EXPOCOMARTE no dia 22 de novembro de 2017.

## 6. BRIEFING

A Maratona de Programação é uma iniciativa da Coordenação do Curso de Ciência da Computação, seus professores e alunos e tem por objetivos aumentar a convivência dos alunos dos cursos de computação e cursos afins, prepará-los e selecioná-los para a participação das competições regionais classificatórias para as finais mundiais do concurso de programação da ACM International Collegiate Programming Contest.

A competição promove nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão.

Os times são compostos por um grupo de alunos, que tentarão resolver durante certo tempo o maior número possível de problemas que são entregues no início da competição. Estes alunos têm à sua disposição apenas um computador e material impresso (livros, listagens, manuais) para vencer a batalha contra o relógio e os problemas propostos.

Os competidores do time devem colaborar para descobrir os problemas mais fáceis, projetar os testes, e construir as soluções que sejam aprovadas pelos juízes da competição. Alguns problemas requerem apenas compreensão, outros conhecimentos de técnicas mais sofisticadas, e alguns podem ser realmente muito difíceis de serem resolvidos.

O julgamento é estrito. No início da competição os competidores recebem os problemas que devem ser resolvidos. Nos enunciados dos problemas constam exemplos dos dados dos problemas, mas eles não têm acesso às instâncias testadas pelos juízes. A cada submissão incorreta de um problema (ou seja, que deu resposta incorreta a uma das instâncias dos juízes) é atribuída uma penalidade de tempo. O time que conseguir resolver o maior número de problemas (no menor tempo acumulado com as penalidades, caso haja empate) é declarado o vencedor.

Para conhecer melhor sobre o evento acesse:

[http://web.univap.br/maratona\\_programacao/](http://web.univap.br/maratona_programacao/)