



### REGULAMENTO OFICIAL DA II OLIMPÍADA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

#### 1. Objetivo

Proporcionar o desenvolvimento e todo o trabalho de montagem, análise e projeto de um sistema informatizado, utilizando ferramentas como a Unified Modeling Language (UML®), mostrando a importância da engenharia de software no Processo de Desenvolvimento de Software, visando tornar a prática da Análise e Projeto Orientado a Objeto comum no meio universitário e ou profissionais da área de TI.

#### 2. Condições para Participação

- i. Podem participar estudantes de graduação, pós graduação, especialização, cursos técnicos e profissionalizantes da área de Informática e afins, ligados a qualquer instituição de ensino.
- ii. Estes estudantes comporão equipes com três alunos (todos devem ser da mesma instituição e devidamente matriculados na mesma) e um Orientador (Professor ou profissional da área).
- iii. A equipe inscrita deverá apresentar comprovante de matrícula (planilha de matrícula ou atestado da instituição) de seus integrantes no início da Olimpíada, sob pena de desclassificação.
- iv. Não será permitida, após o início das provas, a ausência de qualquer integrante das equipes da sala de realização da competição, sob pena de desclassificação da equipe.
- v. Os membros de cada equipe participam exclusivamente de uma única equipe, sendo vedada à participação de um mesmo integrante em mais de uma equipe.

Para a transferência de integrantes entre equipes, há a necessidade de cancelamento da inscrição das equipes e readequação das mesmas, durante o período de inscrições da competição.

- vi. Havendo um número excessivo de equipes inscritas, a seleção das equipes obedecerá aos seguintes critérios:

A. *Ordem das inscrições:* Será levada em conta a ordem de inscrição, ou seja, o grupo que efetuar a inscrição primeiro terá prioridade em segurar a vaga. A ordem de inscrição também contará na prioridade para escolher qual instituição cederá uma vaga caso tenha a mesmo numero com mais de um grupo inscrito.

#### 3. Composição da Comissão Julgadora

A comissão será formada por profissionais da área com experiência no mercado e ou integrantes da comissão organizadora, devidamente nomeado pela Coordenação do grupo SPIN-MT.

A olimpíada contará com a participação de 3 (três) fiscais, que serão encarregados de fiscalizar e garantir um bom andamento da competição. O fiscal terá plenos poderes de levantar irregularidades e levar até ao Presidente da Olimpíada que julgará e tomará as devidas providencias, providencias estas que, poderão ser a desclassificação do grupo ou somente uma advertência.

#### 4. Locais, datas e horário

- i. As inscrições vão de 15/10/2007 à 05/11/2007 e será realizada através do site do SPIN-MT: [www.spinmt.org](http://www.spinmt.org) ou [www.spinbrasil.org](http://www.spinbrasil.org).
- ii. A inscrição só será validada se no dia da olimpíada os participantes apresentarem as documentações comprovando que pertence a instituição de ensino indicada na inscrição.
- iii. A Olimpíada terá o início às 7:30hrs da data 09/11/2007 na UNIRONDON. Sendo que das 7hrs e 15 min e das 7hrs e 30 min é reservado para instalação e configuração de ferramentas solicitadas pelo grupo (Instalação e configuração da ferramenta são de responsabilidade do grupo participante)
- iv. A comissão avaliadora receberá os artefatos gerados pelas equipes no final da olimpíada e terão uma ficha de avaliação contendo os critérios de avaliação que depois de preenchido será depositado em uma urna para





contagem final da pontuação.

v. O resultado final será anunciado na data 10/11/2007, Local UNIRONDON na cerimônia de encerramento do evento do 1º encontro anual do Spin Brasil a partir as 22:00 hs.

### 5. Fontes de Referência

i. As equipes concorrentes poderão levar para o recinto da prova materiais de referência impressos, tais como: livros, apostilas e manuais. Não serão permitidos materiais em meio magnético, digital e equipamentos eletrônicos, aparelho celular, pagers, etc.

ii. O ambiente de realização da prova estará sem acesso à Internet para garantir o isolamento das equipes.

iii. O orientador de cada grupo poderá ser consultado quando for concluída a última fase, onde o orientador analisará as documentações que lhe foi entregue e poderá fazer algumas considerações para correção ou não dos artefatos, caso haja pedido do orientador para correção de artefatos o grupo terá mais 15 (Quinze) minutos para fazê-las.

### 6. Ambiente Operacional

i. O sistema Operacional será Windows XP

ii. Não será permitido o uso de ferramentas não homologadas pelo comitê organizador

iii. As estações de trabalho serão PC Compatíveis, sendo destinado a cada equipe apenas 1 (um) computador.

iv. A Ferramenta UML disponibilizada pela a organização é o Poseidon for UML 3.1

- Community Edition.

v. O grupo poderá solicitar autorização para usar outra ferramenta UML, desde que a ferramenta seja livre. Nesse caso, o grupo competidor deverá providenciar a instalação e configuração da ferramenta 30 minutos antes do início da Olimpíada.

A comissão organizadora não se responsabilizará por eventuais falhas da ferramenta ou do equipamento após a execução da instalação.

vi. Eventuais problemas nas instalações de hardware e software de qualquer dos grupos deverão ser comunicados ao comitê organizador que poderá a seu exclusivo critério, solicitar auxílio técnico, substituir equipamentos, estender prazos e como medida extrema, caso não se consiga uma solução para o problema, desclassificará o grupo competidor, resguardado o direito deste em oferecer equipamento próprio para continuidade no processo, devidamente inspecionado e homologado pela organização do evento e anunciado publicamente à todos os participantes.

### 7. A Olimpíada

i. A Olimpíada terá início as 7hrs e 30 min. do dia 09/11/2007.

ii. Execução de uma especificação Orientada à Objeto, partindo de uma história e documentos de entrevista fictícios apresentando as necessidades de um sistema, sob a perspectiva de stakeholders (interessados no sistema a ser documentado).

iii. Todos os grupos trabalharão com a mesma história, de forma independente, sem o auxílio do orientador durante a execução dos trabalhos.

iv. Todos os grupos deverão seguir um Modelo de Processo único, elaborado pelo patrocinador do Modelo e avaliado pela comissão organizadora que será entregue com dois dias de antecedência aos grupos para que o sigam durante a competição.

A olimpíada terá 7 Fases:

I. **Fase 1 (30 min):** Abstração dos Problemas (identificação do problema e suas causas raízes);

II. **Fase 2 (20 min):** Transformação dos Problemas em Características de uma Solução (Criar um Documento Único contendo todos os requisitos encontrados para o produto, tipo de usuário e informações gerais que limitariam a construção do Sistema);

III. **Fase 3 (20 min):** Análise de Tamanho dos Requisitos (UCP . Use Case Point );

IV. **Fase 4 (1 hr):** Montagem do Diagrama de Casos de Uso e Detalhamento do Requisito de Maior





Tamanho;

V. **Fase 5 (1 hr):** Diagramação do Requisito detalhado na Fase anterior (Diagrama de Seqüência);

VI. **Fase 6 (30 min):** Montagem da Rastreabilidade (Matriz de Rastreabilidade Fase1(Problemas) X Fase2(Características) e Fase2(Características) X Fase2(Casos de Uso);

VII. **Fase 7 (40 min):** Diagrama de Classes;

VIII. **Fase 8 (15 min):** Repasse da análise do Orientador a sua respectiva equipe;

IX. **Fase 9 (30 min):** Correções e Entrega da Versão Final dos documentos gerados pelas equipes.

- *Obs.: O Orientador poderá passar instrução para o grupo no início da olimpíada e no final quando ele estiver com todos os artefatos de todas as fases em mãos, caso o orientador ache necessário que o grupo faça correções ele poderá solicitar mais 10 minutos para a execução das possíveis correções.*
- *Obs.: Cada fase será descrita com maiores detalhes no processo de desenvolvimento de software que será disponibilizado 48 horas antes do início do evento.*

### 8. Organização Disciplinar

- Os concorrentes não deverão estabelecer nenhum tipo de comunicação com pessoas que não integrem suas respectivas equipes ou que não tenham sido especificamente designadas pelo Presidente da Olimpíada.
- Eventuais problemas de não entendimento por falha mecânica ou de impressão dos materiais deverá ser reportado a um dos fiscais da Olimpíada que levará até o Presidente da Olimpíada o problema ocorrido;
- Qualquer comportamento irregular de um membro da equipe, que prejudique o bom andamento da prova, poderá, a critério do Presidente da Olimpíada, levar à desclassificação da equipe.

### 9. Alterações na duração da prova

- Situações imprevistas podem, a critério do Presidente da Olimpíada, motivar um prolongamento do prazo do término de cada fase. Nesta eventualidade, todas as equipes serão notificadas em tempo hábil e de maneira uniforme.

### 10. Contagem de Pontos

A pontuação será dada pelo atendimento aos critérios de tempo e pela qualidade avaliada nos artefatos entregues.

Cada fase deverá estabelecer um conjunto de artefatos a serem entregues, com seus respectivos critérios de avaliação e pontos de atenção para orientar a comissão julgadora na definição da pontuação dos artefatos. Os critérios devem abranger pelo menos os aspectos funcionais e documentais, procurando avaliar de forma objetiva:

a) Funcionais:

- Técnica de construção dos diagramas
- Atendimento às sintaxes definidas pelas melhores práticas (se houver dúvidas quanto à esse atendimento, os grupos podem apresentar as fontes de referência, que poderão ou não ser aceitas)
- Abstração da solução (percepção dos detalhes relevantes)
- Presença de requisitos chave extraídos da estória
- Aderência ao processo definido de software
- Artefatos de apoio entregues

b) Documentais:

- Elaboração e organização dos documentos e distribuição dos artefatos na documentação
- Organização interna dos documentos
- Apresentação dos documentos
- Qualidade da redação técnica





- v. Qualidade do texto escrito (clareza e correção semântica, de acordo com as normas gramaticais da língua portuguesa)
- vi. Facilidade de manipular a documentação

- Os artefatos de cada fase serão avaliados por uma comissão julgadora de 3 profissionais de reconhecida experiência no mercado, convidados pela comissão organizadora, e cujos currículos resumidos serão apresentados à todos os participantes. A atribuição dos pontos para cada artefato será feita pela média de pontos atribuídos por cada membro da comissão julgadora.

c) Social: O ponto social da 2ª Olimpíadas do Spin-MT, será contabilizado 1 (um) ponto extra por membro que levar pelo menos 1Kg de alimento não perecível (exceto sal e açúcar), ou seja se cada membro levar pelo menos 1Kg de alimento não perecível a equipe terá 4 pontos acrescentado na pontuação final.

### 11. Atividades Obrigatórias e não Obrigatórias

As atividades e artefatos obrigatórios estarão no processo de desenvolvimento de software que será entregue a cada equipe participante. A não execução de uma tarefa não obrigatória não irá tirar ponto da equipe, mais será adicionado como ponto de bonificação para a equipe que executá-la.

### 12. Recursos

Os competidores poderão apresentar recursos quanto aos resultados da Olimpíada, por escrito a Coordenação do Spin no caso de considerarem ter havido violação do regulamento, por parte de problemas técnicos ou de infra-estrutura ou má conduta por parte de membros da organização, não será aceito recursos sobre a análise da banca avaliadora.

Tais recursos deverão ser apresentados até as 16:30 hs do dia 10/11 e serão julgados pelo Presidente da Olimpíada e pela Coordenação do SPIN-MT.

Não será aceito recurso após a divulgação do resultado da Olimpíada.

### 13. Premiação

- i. Os três primeiros colocados serão premiados;
- ii. Os prêmios serão obtidos junto aos patrocinadores do evento, e serão atribuídos para cada colocação de acordo com sua disponibilidade e a importância dada pelo comitê organizador.
- iii. Todos os participantes receberão um Certificado de Participação emitido pelo evento;
- iv. Quaisquer dúvidas, em razão de detalhes não contemplados pelo presente regulamento, deverão ser encaminhadas à Comissão Organizadora, que goza de plenos poderes para o julgamento de situações pendentes.

