



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA**

**XV Semana de Educação, Ciência e Tecnologia - NOV/2020**

**V Workshop de Inovação  
VI OLIMPÍADA DE REDES DE COMPUTADORES DO IFPB – CAMPUS JOÃO PESSOA**

**REGULAMENTO**

**1. Objetivo**

A VI Olimpíada de Redes de Computadores do Campus João Pessoa do IFPB é uma competição que visa analisar o nível de conhecimento adquirido pelos alunos, bem como a capacidade de aplicar este conhecimento na resolução de problemas em cenários que simulam um ambiente real.

**2. Quem pode participar**

Os participantes devem ser alunos regularmente matriculados nos seguintes cursos do IFPB:

- Curso Superior de Tecnologia em Redes de Computadores
- Curso Técnico Integrado em Informática
- Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet
- Curso Superior de Tecnologia em Telecomunicações
- Bacharelado em Engenharia Elétrica
- Curso FIC em Redes de Computadores

**3. Inscrições**

- As inscrições serão individuais e devem ser realizadas exclusivamente pelo site oficial da competição: <http://olimpiadarc.vhost.ifpb.edu.br/>
- Período das inscrições: 09/11 à 16/11/2020

## 4. Recursos necessários

A competição será realizada de forma não presencial (*online*), portanto cada participante utilizará seu próprio computador, conectado à Internet e com a versão mais recente do **software Cisco Packet Tracer** (V7.3.1) instalada.

Link para *download* da versão mais atual do Cisco Packet Tracer:

<https://drive.google.com/drive/folders/14ps3KO00LmZDgKNR4dxephetXMAIE59b?usp=sharing>

Cada participante deverá utilizar o *login* e senha cadastrados na *Networking Academy* da Cisco. Caso não tenha realizado esse cadastro ainda, basta clicar no link a seguir:

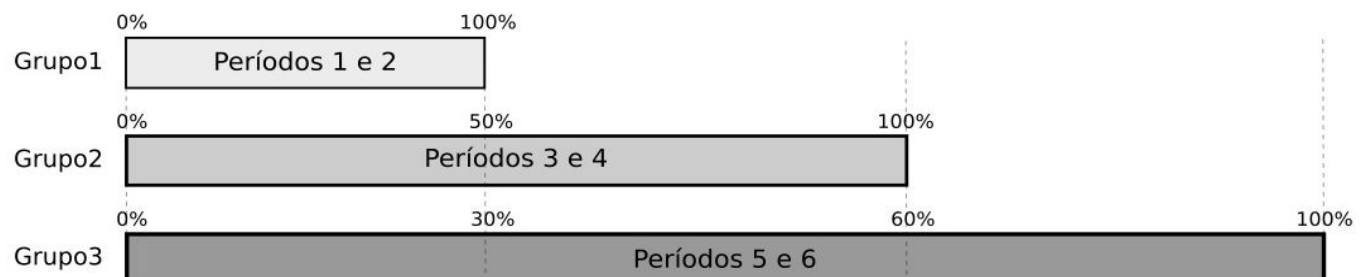
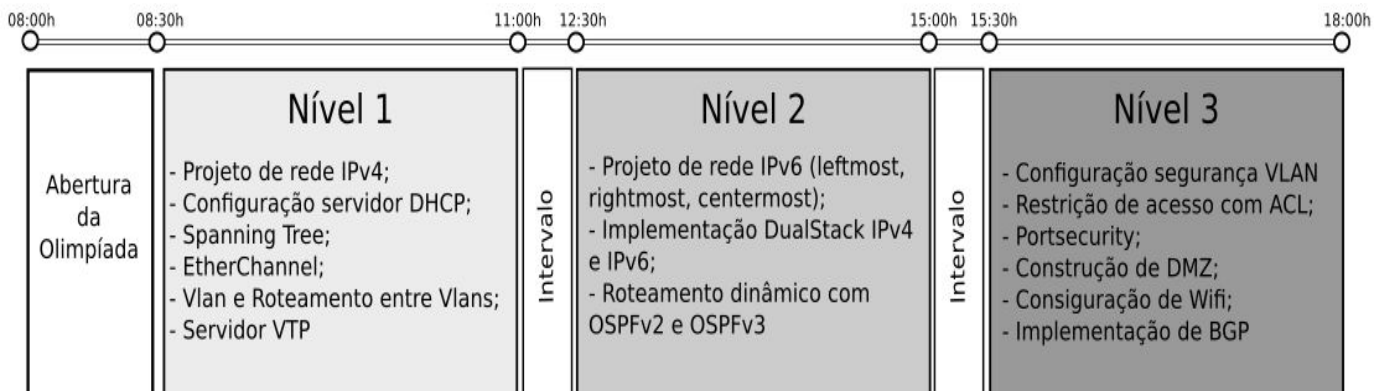
<https://www.netacad.com/portal/pt-br/self-enroll/m/133944>

## 5. A competição

Os participantes receberão um cenário elaborado no **software Packet Tracer V7.3.1** e deverão configurá-lo de acordo com os requisitos pré-estabelecidos, obedecendo ao limite de tempo definido pela organização.

A avaliação será feita em 03 (três) níveis e os assuntos abordados serão divididos de acordo com Figura 01 mostrada a seguir.

Figura 01: Níveis



Os Grupos serão formados de acordo com os seguintes critérios:

- Grupo 1: alunos do 1º e 2º períodos do Curso Superior em Redes de Computadores, alunos do 1º e 2º ano do Técnico Integrado em Informática e alunos de outros cursos.
- Grupo 2: alunos do 3º e 4º períodos do Curso Superior em Redes de Computadores, alunos do 3º ano do Técnico Integrado em Informática.
- Grupo 3: alunos do 5º e 6º períodos do Curso Superior em Redes de Computadores.

A competição será realizada no **dia 19/11/2020** com início às 8h e término às 18h.

Será utilizada uma sala de aula no Google Classroom, no qual as atividades serão disponibilizadas e deverão ser executadas no decorrer da competição. Os participantes serão informados previamente sobre o link de acesso.

As tarefas a serem executadas no cenário proposto, serão separadas em três atividades com os assuntos abordados de acordo com a Figura 01. A pontuação máxima será de 100 pontos.

Foi idealizado um projeto completo de redes de computadores dividido em 03 (três) níveis interligados e sequenciais, ou seja, o Nível 3 é uma continuação do cenário abordado no Nível 2 que por sua vez é uma continuação do Nível 1.

O desafio deverá ser executado em um intervalo de tempo pré-determinado e cada atividade concluída terá um peso específico na pontuação final de cada participante.

### **1ª ATIVIDADE**

- A primeira atividade corresponderá ao Nível 1 e será liberada às 8h30;
- O participante deverá enviar o arquivo do Packet Tracer até às 11h sob pena de não pontuar nessa fase;
- Os participantes de todos os Grupos deverão participar desta atividade;
- A pontuação obtida nesta atividade, servirá para definir o vencedor entre os participantes do Grupo 1 com um total de 100 pontos;
- Aos participantes do Grupo 2, a pontuação terá peso máximo de 50 pontos e do grupo 3 no máximo 30 pontos. Essa pontuação será somada às atividades dos níveis seguintes.

### **2ª ATIVIDADE**

- Para a segunda fase, todos os participantes utilizarão um arquivo do Packet Tracer com todas as configurações da 1ª atividade completas e assim dar continuidade às configurações no cenário proposto;
- A segunda atividade corresponde ao Nível 2 e será liberada às 12h30;
- O participante deverá enviar o arquivo do Packet Tracer até às 15h sob pena de não pontuar nessa fase;

- Apenas os participantes do Grupo 2 e 3 devem participar desta atividade;
- Para o Grupo 2, a pontuação obtida nesta atividade será somada com a pontuação da atividade anterior alcançando no máximo 100 pontos, e servirá para definir o vencedor deste grupo;
- Para o Grupo 3, a pontuação máxima será de 60 pontos, sendo 30 pontos da primeira atividade e 30 da segunda atividade;
- Os participantes do Grupo 3 acumularão essa pontuação para a atividade seguinte.

### 3ª ATIVIDADE

- Para a terceira e última parte do desafio, todos os participantes receberão um arquivo do Packet Tracer com todas as configurações das 1ª e 2ª atividades completas e assim dar continuidade às configurações no cenário proposto;
- A terceira atividade corresponde ao Nível 3 e será liberada às 15h30;
- O participante deverá enviar o arquivo do Packet Tracer até às 18h sob pena de não pontuar nessa fase;
- Apenas os participantes do Grupo 3 devem participar desta atividade;
- A pontuação obtida nesta atividade somada com as pontuações das atividades anteriores, servirá para definir o campeão do Grupo 3;
- A pontuação máxima será de 100 pontos, sendo 30 pontos da primeira atividade e 30 pontos da segunda e 40 pontos da terceira atividade.

O *timeline* da competição está descrito na Tabela 01, a seguir.

Tabela 01: Timeline da competição

HORA	DESCRIÇÃO
8h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abertura da olimpíada</li> <li>• Todos os participantes (Grupo 1, 2 e 3) devem acessar uma webconferência no Google Meet para explicação de como será a olimpíada e apresentar o cenário do Nível 1</li> </ul>
8h30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cenário do Nível 1 será disponibilizado em um Bloco de Atividade no Google Classroom</li> </ul>
11h	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempo final para entregar o cenário do Nível 1</li> </ul>
Intervalo para almoço	
12h30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apenas para alunos do Grupo 2 e 3</li> <li>• Apresentação e disponibilização o cenário do Nível 2</li> </ul>
15h00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempo final para entregar o cenário do Nível 2</li> </ul>
Intervalo	
15h30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apenas para alunos do Grupo 3</li> <li>• Apresentação e disponibilização o cenário do Nível 3</li> </ul>
18h00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempo final para entregar o cenário do Nível 3</li> </ul>

## 6. AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO

A premiação será dividida de acordo com os grupos e seguirá os critérios a seguir:

- **GRUPO 1**

- Será declarado campeão do Grupo 1 o participante que obtiver a maior pontuação no Nível 1 (1ª atividade).
- A premiação será para o primeiro e segundo colocados entre os participantes deste grupo.

- **GRUPO 2**

- Será declarado campeão do Grupo 2 o participante que obtiver a maior pontuação no nível 1 somada a pontuação obtida no Nível 2 (2ª atividade).
- A premiação será para o primeiro e segundo colocados entre os participantes deste grupo.

- **GRUPO 3**

- Será declarado campeão do Grupo 3 o participante que obtiver a maior pontuação obtida com a soma das atividades realizadas nos níveis 1, 2 e 3
- A premiação será para o primeiro e segundo colocados entre os participantes deste grupo.

***Obs: Os primeiros colocados que obtiverem pontuação maior que 90% em seu grupo, serão premiados com uma recomendação no LinkedIn.***

## 7. COMISSÃO ORGANIZADORA

Dr. Márcio Emanuel (Coordenador Geral)

Dra. Aline Marques de Moraes

MSc. José Quaresma Filho

MSc. Pedro Batista de Carvalho Filho

MSc. Eduardo Farias Brinds-Ley Fox