

São Paulo, 20 de julho de 2016

» 24/07/2016 - **Cine Observatório** **exibe o desenho animado Titan A.E.**

Procurar...

Busca

Editorias

[Ciências](#)[Cultura](#)[Educação](#)[Especiais](#)[Esporte e Lazer](#)[Institucional](#)[Meio ambiente](#)[Saúde](#)[Sociedade](#)[Tecnologia](#)[Vídeos](#)

Publicações

- [Hiroshima e Nagasaki](#)
- [Mudanças climáticas](#)
- [O Fio Invisível da Felicidade](#)

Quadro de Avisos

- [Pós-doutorado em Matemática](#)
- [Síndrome de Down](#)
- [Novo blog da BBM](#)

Disputa de programação revela habilidades de alunos

Por [Da Redação](#) - agenusp@usp.brPublicado em 30/março/2016 | Editoria : [Educação](#) | [Imprimir](#) |

Recommend { 231 }

Denise Casatti, da Assessoria de Comunicação do ICMC



Microsoft Code Competition: disputa mobilizou 59 estudantes, no ICMC

Na história, na literatura e no cinema, não são poucos os relatos de aprendizes que superam seus mestres. Foi o que aconteceu na última competição de programação realizada no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos. Promovida pela Microsoft na dia 10 de março, a disputa mobilizou 59 estudantes que, reunidos em times, tentaram resolver oito problemas em apenas uma hora e 45

minutos. Quando o relógio marcava uma hora e sete minutos, uma das equipes surpreendeu os organizadores ao finalizar todos os desafios e conquistar a pontuação máxima.

“Foi fantástico! A gente não esperava, estávamos competimos com o terceiro melhor time da América Latina e com o nosso mentor”, revela Victor Forbes que, junto com Lucas Pacheco e Samuel Ferreira, formaram o time Zaz e obtiveram a primeira colocação na competição. Os três estudantes estão cursando o segundo ano do curso de Ciências de Computação no ICMC e, desde que ingressaram no Instituto, em 2015, fazem parte do Grupo de Estudos para a Maratona de Programação (GEMA). Foi no GEMA que os estudantes conheceram Luís Dorelli de Abreu, o mentor a que Victor se refere. Junto com Bianca Oe e Bruno Adami, Dorelli tornou-se referência ao trazer para o ICMC pela primeira vez, em 2013, a medalha de ouro da Maratona Brasileira de Programação. Dorelli também participou da competição da Microsoft, desta vez ao lado de Nicolas Oe e Rodrigo Weigert, e ficou em segundo lugar.

O terceiro lugar no pódio da Microsoft Code Competition foi ocupado pelo time formado por Bruno Sanches, Danilo Tedeschi e Tomás Fonseca. Na última Maratona de Programação, essa equipe consagrou-se como a terceira melhor da América Latina. Em maio, eles vão embarcar para a Tailândia, onde disputarão o mundial de programação (ICPC), na ilha de Phuket.

Estímulo para aprender

Quem participou da iniciativa e não subiu ao pódio reconhece que competições como essas motivam o aprendizado. “Programar é sempre um desafio. Se tem gente que resolveu todos os problemas, é possível e eu também quero conseguir”, conta João Alves, 21 anos, que cursa Análise e Desenvolvimento de Sistemas no Instituto Federal de São Paulo, no campus de Araraquara. Ele nunca havia participado de uma competição de programação e admite que a disputa foi mais difícil do que imaginava: “Treinei resolvendo os exercícios do Desafio Universitário da Unicamp de 2014, mas aqui só consegui responder os problemas que valiam um ponto. Nem cheguei perto dos que valiam dois e três pontos”.

Sabrina Tridico, que está no segundo ano do curso de Ciências de Computação do ICMC, também não havia participado desse tipo de atividade e diz que foi uma excelente experiência. “A gente conseguia resolver logicamente o exercício, mas implementar não é tão fácil assim. Eu fiquei com muita vontade de treinar, resolver o código na lousa e tentar explicar em inglês. Afinal de contas, se um dia eu for passar por uma entrevista na Microsoft, vou precisar ter essa habilidade”, completou.



Leia no **facebook**

Newsletters

Inscriva-se para receber nossa newsletter

Nome:

Sobrenome:

Empresa:

Email:

Vídeos

- [Projeto leva arte para o ensino fundamental](#)



Uso da música no ensino fundamental despertou o gosto pela literatura nos alunos, que já publicaram 2 livros

Explicar para o entrevistador qual é a solução de um problema de programação é um dos pré-requisitos do processo seletivo da Microsoft segundo Elisabeth Arredón, recrutadora da empresa na América Latina. Na abertura do evento, ela explicou como funciona cada etapa do processo, que começa com o envio do currículo em inglês, depois prossegue com uma primeira entrevista e, a seguir, na etapa final, são realizadas mais quatro entrevistas com os candidatos. As inscrições para o processo seletivo da empresa estão abertas ([saiba mais](#)). Há vagas efetivas e também possibilidades de estágio para quem está terminando a graduação ou a pós-graduação e deseja trabalhar durante 12 semanas em Redmond, na sede da empresa, nos Estados Unidos. “Os recrutadores querem saber como funciona o processo de pensamento dos candidatos. Porque quando forem trabalhar, terão que aprender muito”, explica Elisabeth. A Microsoft conta hoje com 128 mil funcionários, dos quais 42 mil trabalham em Redmond, e possui um centro de desenvolvimento em São Paulo.

Gabriela Duque cursa o último ano de Ciências de Computação no ICMC e está estagiando na Microsoft, em São Paulo, desde o dia 11 de janeiro. Ela faz parte da equipe de consultoria técnica que atua no projeto de construção do site oficial das Olimpíadas Rio 2016. “Faço a análise funcional de todas as páginas do site e sou responsável por validar essa documentação junto ao Comitê Olímpico”, explica Gabriela.

Ela pretende continuar na empresa quando se formar e diz que a USP prepara muito bem os alunos para enfrentarem o dia a dia de trabalho em uma grande empresa de tecnologia. Para o professor João Batista, que coordena o GEMA, um círculo virtuoso é criado quando as empresas se aproximam da Universidade em busca de novos talentos. “Os alunos também ganham um estímulo. Eles sabem que se tornando bons programadores vão conquistar os melhores empregos e salários”, finaliza.

Fotos: Denise Casatti

Mais informações: (16) 3373-9666; email comunica@icmc.usp.br

Mais informações

Palavras chave

[competição de programação](#), [computação](#), [Grupo de Estudos para a Maratona de Programação \(GEMA\)](#), [ICMC](#), [Microsoft](#)

Artigos relacionados

- [Alunos montam startup para desenvolver jogos eletrônicos](#)
- [Certo, mesmo errado](#)
- [Potencialidades da aprendizagem](#)

Compartilhe

Recommend 231 people recommend this. Be the first of your friends.

- [Compartilhe no Delicious](#)
- [Compartilhe no Digg](#)
- [Compartilhe no Facebook](#)
- [Compartilhe no LinkedIn](#)
- [Compartilhe no Orkut](#)
- [Compartilhe no Stumblers](#)
- [Compartilhe no Technorati](#)
- [Compartilhe no Tweet](#)

Agência USP de Notícias

Canais - [Artigos RSS de todo o site](#)
[Cursos e palestras](#) | [Editorias](#) | [Publicações](#) | [Quadro de avisos](#)

Editorias
[Ciências](#) | [Cultura](#) | [Educação](#) | [Especiais](#) | [Esporte e Lazer](#)
[Institucional](#) | [Meio ambiente](#) | [Saúde](#) | [Sociedade](#) | [Tecnologia](#)
[Vídeos](#)

[Créditos](#) | [Direitos autorais](#) | [Newsletter](#) | [Sobre a Agência](#)

Rua da Reitoria, 109 bloco L - 5º andar

CEP 05508-900 - São Paulo - Brasil

+55 11 3091-4411 - E-mail: agenusp@usp.br

© 2000-2016 Universidade de São Paulo



Universidade de São Paulo

[Fale com a USP](#)
[Créditos](#)

[USP.br](#)
[USP hoje](#)
[Ensino](#)
[Pesquisa](#)
[Extensão](#)
[Institucional](#)

Mídias da USP
[Agência USP de Notícias](#)
[EDUSP](#)
[IPTV](#)
[Jornal da USP](#)
[Rádio USP](#)
[Revista Espaço Aberto](#)
[Revista USP](#)
[TV USP](#)

Links úteis
[Reitoria](#)
[Pró-reitorias](#)
[Institutos, Faculdades e](#)
[Escolas](#)
[Graduação](#)
[Pós-graduação](#)
[Webmail](#)
[Lista telefônica](#)
[Serviços de A a Z](#)

Procurar...

[usp.br](#)

[pessoas](#)

