**Participar de olimpíadas tem impacto positivo no rendimento dos competidores ao longo de todo o Curso de Ciência da Computação (UFCG)**, sendo esta influência mais notória em disciplinas em que o foco é a resolução de problemas, implementação e algoritmos, comumente chamadas de disciplinas de “programação” tais como: Estrutura de Dados e Algoritmos (EDA), Laboratório de Estrutura de Dados e Algoritmos (LEDA), Análise e Técnicas de Algoritmos (ATAL); mas os efeitos positivos não se restringem a este tipo de disciplina, segundo os entrevistados há também o desenvolvimento das habilidades de raciocínio lógico, que são aplicáveis em todas as disciplinas do curso.

**A escolha do curso superior de Ciência da Computação foi, em grande parte, influenciada pela experiência e participação em olimpíadas de informática**, em geral atrelada a outros fatores como aptidão e interesse precoce pela área, afinidade com disciplinas como matemática e física.

Alguns participantes notaram que é necessário ter um bom gerenciamento do tempo dedicado às atividades de preparação para olimpíadas e às atividades ligadas diretamente ao curso superior. Isso porque a preparação pode reduzir o tempo dedicado ao curso, no entanto observou-se também que o estudo para competições pode gradualmente se tornar algo rotineiro e assim ter impactos mínimos no tempo para outras atividades, ainda mais se esta atividade gerar diversão para o praticante.

**As fontes utilizadas como ferramenta de estudo e preparação são diversas** e variam bastante de um competidor para outro, mas em geral a fonte de busca é a internet, seja para a procura de materiais de outros maratonistas ou sites que contenham o assunto de estudo. O livro Competitive Programming é citado como um dos poucos (talvez o único) materiais impressos com foco em competições de programação e, na maioria das vezes, é usado para consulta e como introdução aos conceitos base de um novo assunto.

**Quanto às estratégias de preparação e resolução de problemas há mais concordância**, os meios de preparação envolvem a resolução de muito exercícios, participação em contests sempre que possível e após cada um dessas atividades, a discussão dos resultados e das dificuldades encontradas para resolver cada questão pois é esse feedback que possibilita o crescimento e solidificação do conhecimento.

Uma estratégia recorrente é abordar o tema onde se tem maior dificuldade, os participantes buscam encarar o tema que menos dominam para ampliar a gama de assuntos a algoritmos que conhecem, dessa forma, estão sempre aprendendo algo novo e se desafiando.

Outro método usado é a não adoção de uma rotina estrita, pois segundo os entrevistados, ter um horário limitado e fixo para o treinamento para competições pode caracterizar o processo como obrigatório, tornando-o menos prazeroso para os maratonistas, deste modo, o tempo dedicado é orientado a motivação e a diversão que a experiência proporciona.

No que se refere aos **Online Judges** **os mais citados foram o Codeforces** no que se refere a exercícios e realização de contests, o **URI** em relação a exercícios e como plataforma de entrada para aqueles que estão iniciando seu treinamento para olimpíadas de programação.

Os competidores guiam seus estudos pelos assuntos discutidos nas **aulas de Algoritmos Avançados (AA) que é tida como um coeficiente importante na preparação e nos resultado dos maratonistas**, tanto por guiar o estudo como por promover a reunião do competidores e gerar essa comunidade interna que pode se motivar e ajudar internamente. Existem também os cursos extra, ministrados por um treinador convidado que buscam abordar temas mais específicos, estes cursos podem por vezes exigir um nível de conhecimento mais elevado, impedindo que alguns os aproveitem plenamente.

**Todos os entrevistados participavam de outras olimpíadas (matemática, física e etc.) durante a educação básica e tiveram contato com programação antes mesmo de ingressar no curso de computação**, o primeiro contato aconteceu, na maioria dos casos, ainda no ensino fundamental e em geral através de cursos, ministrados pelo Projeto Olímpico ou por outras instituições. Alguns deles já eram até mesmo medalhistas em olimpíadas de programação e possuem afinidade com matemática ou física.

**Os fatores que mais motivam os participantes** a continuar competindo são o sentimento de **realização pessoal** que os resultados das olimpíadas trazes e o **grupo de pessoas que se forma guiados pelo mesmo objetivo**, criando uma atmosfera produtiva de competição amistosa entre os participantes que provoca o esforço e a interação entre todos.

O Projeto Olímpico tem função de destaque na preparação do competidores, pois além de promover um dos primeiros contatos com programação, favorece a organização de grupos de estudo. Além disso os instrutores de AA e o professor Rohit são figuras capazes de motivar os participantes.

**Algumas características pessoais observadas foram o interesse por outras olimpíadas, e a abordagem do treinamento como uma diversão para que este não se torne oneroso**.

Constatou-se que os temas mais recorrentes nas olimpíadas são os que envolvem grafos, seguidos por Ad-hoc e programação dinâmica ao passo que o assunto que representa maior desafio para a maioria é geometria acompanhado por grafos.