

Minas Gerais é destaque na 9ª edição do concurso de inovação Campus Mobile com quatro projetos entre os finalistas

Promovida pelo Instituto Claro, iniciativa reúne universitários e recém-formados para o desenvolvimento de soluções tecnológicas voltadas para o impacto social

São Paulo, 25 de fevereiro de 2021 – Os mineiros estão sob os holofotes na 9ª edição do Campus Mobile. Responsáveis pela concepção de quatro dos 18 projetos finalistas do concurso de inovação e empreendedorismo, realizado pelo Instituto Claro em parceria com a Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC), a Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP) e o beOn – Hub de Inovação da Claro, os sete participantes desenvolveram soluções para o segmento mobile nas áreas de Diversidade, Educação, Smart Cities e Games, todas com foco no uso da tecnologia como ferramenta para a transformação social.

Com olhar para o segmento de educação e fruto do trabalho do trio João Victor Souza Alves, Mathews Martins Sant’ana Lima e Wilian Araújo Lopes, o Educame nasce com o propósito de oferecer conteúdos e jogos educacionais para auxiliar no processo de aprendizagem. Apostando em uma abordagem lúdica e divertida para as atividades disponibilizadas, funciona como complemento escolar.

No segmento de Smart Cities, o destaque é o Fila Digital. Pensado para promover a organização em ambiente urbano, o app proporciona um sistema para o gerenciamento de filas e atendimentos em geral. Desenvolvida por Renata Sarmet Smiderle Mendes, em conjunto com os colegas paulistas Mariana Cavichioli Silva e Lorhan Sohaky, a solução conta com diversos recursos específicos, que podem ser acionados de acordo com as características de cada tipo de negócio.

Voltado para o público LGBT+, o Lacrei, criado por Felipe Israel de Oliveira Vidal, é um portal que tem a finalidade de conectar esse público específico a profissionais de saúde, com a proposta de oferecer um atendimento prático e seguro por intermédio de plataforma digital, ampliando o acesso à saúde para essa população.

Já para os integrantes da comunidade gamer, a dupla de estudantes Giulio Lelis Souza Castro e Rogério Marques Amâncio Junior desenvolveu o eDraft League, um fantasy game voltado para os aficionados por eSports. Acessando a solução, os participantes conseguem escalar equipes virtuais com jogadores reais de campeonatos de vários eSports diferentes.

Cada solução proposta concorre com outros dois projetos em suas respectivas categorias do Campus Mobile. Ao todo são 18 projetos finalistas, divididos em seis categorias: Saúde, Diversidade, Smart Cities, Smart Farms, Educação e Games.

Neste ano, 10 estados brasileiros estão representados na final, sendo: São Paulo – com cinco projetos e sete estudantes; Minas Gerais – com quatro projetos e sete estudantes; Pernambuco – com dois projetos e seis estudantes; Ceará – com dois projetos e cinco estudantes; Bahia – com dois projetos e quatro estudantes; Paraíba – com um projeto e três estudantes; Pará – com um projeto e um estudante; Paraná – com um projeto e um estudante; Rio Grande do Sul – com um projeto e um estudante; Rio de Janeiro – com um projeto e um estudante.

Os vencedores do concurso serão premiados pelo Instituto Claro com uma viagem ao Vale do Silício, na Califórnia, Estados Unidos, para uma imersão nas principais empresas de tecnologia do mundo. O resultado, com a indicação dos vencedores, será divulgado no mês de maio.

Conheça todos os finalistas no portal: <https://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile/noticias/apos-semana-imersiva-9a-edicao-do-campus-mobile-divulga-seus-finalistas/>

SOBRE O CAMPUS MOBILE

O Campus Mobile é um concurso de inovação e empreendedorismo que busca estimular estudantes universitários e jovens recém-formados a desenvolverem soluções por meio de aplicativos, produtos e serviços do segmento mobile que promovam impacto social e benefícios à população. A iniciativa é realizada pela Associação do Laboratório de Sistemas Integráveis Tecnológico (LSI-TEC), com patrocínio do Instituto Claro e apoio da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP) e do hub de inovação da Claro beOn. www.institutoclaro.org.br/campus-mobile/

SOBRE O INSTITUTO CLARO

A área de Responsabilidade Social da Claro investe continuamente em ações relacionadas à Educação e à Cidadania, por meio do Instituto Claro, com o objetivo de atuar em frentes sociais que integram a tecnologia e a informação como fonte de desenvolvimento e conhecimento. Desta forma, realiza e apoia projetos como o Campus Mobile, o Educonex@o, o Programa Dupla Escola, entre outros. O Instituto Claro é qualificado como Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP) pelo Ministério da Justiça, e é reconhecido pelo Departamento Global de Comunicação das Nações Unidas (DGC/ONU) como uma organização não governamental corporativa que promove os ideais e princípios sustentados pela Carta das Nações Unidas. Conheça outras realizações no site do Instituto: <https://www.institutoclaro.org.br/>

Contatos para a imprensa

In Press Porter Novelli

imprensaclaro@inpresspni.com.br