

Estado de São Paulo marca presença na 9ª edição do concurso de inovação Campus Mobile com cinco projetos entre os finalistas

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

São Paulo, 25 de março de 2021 – Destaque na 9ª edição do Campus Mobile, o estado de São Paulo será representado por sete estudantes, autores de cinco dos 18 projetos classificados para a grande final do concurso de inovação e empreendedorismo, que acontece em maio deste ano. 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, a iniciativa reúne jovens e estudantes de todo o País, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento de soluções para o segmento mobile que priorizem a tecnologia como ferramenta para a transformação social.

Os projetos paulistas competem nas categorias Smart Cities, Diversidade e Games. Na área de soluções urbanas, os três finalistas são os aplicativos SIAV, Fila Digital e Ecomilhas. Desenvolvido pela dupla Gabriel de Assis Furquim e Maria Inês Corrêa de Paula Santos, o SIAV – Sistema Integrado de Áreas Verdes Urbanas é um aplicativo que, por meio de um identificador instalado nas árvores de lugares públicos ou privados, permite a catalogação e atualização dos dados, de forma fácil e descomplicada.

Pensado para promover a organização em ambientes urbanos, o app Fila Digital proporciona um sistema para o gerenciamento de filas e atendimentos em geral. Desenvolvida pelos estudantes paulistas Mariana Cavichioli Silva e Lorhan Sohaky, em parceria com a colega mineira Renata Sarmet Smiderle Mendes, a solução conta com diversos recursos específicos, que podem ser acionados de acordo com as características de cada tipo de negócio.

Já a plataforma Ecomilhas, criada por Lucas da Silva Nicoletti, nasceu com o objetivo de incentivar a utilização de meios de transporte carbon-free por meio do acúmulo de milhas urbanas. Além de se locomover de maneira saudável, o usuário pode trocar as milhas viajadas por produtos de interesse nas empresas parceiras.

Formatado para promover a diversidade e a inclusão, o aplicativo Katie, desenvolvido por Jacqueline Dahmer Steffenon e Laura Rúbia Paixão Boscolo, auxilia pessoas cegas ou com baixa visão em tarefas cotidianas, como reconhecimento remédios ou leitura de embalagens. O programa provê um assistente visual, baseado em inteligência artificial

e processamento de linguagem natural, capaz de responder dúvidas sobre objetos capturados pela câmera do celular.

Para os fãs do universo gamer, o Jogo PCB, iniciativa de Gustavo Marangoni Rubo, aposta na temática de circuitos eletrônicos para engajar os jogadores. A proposta do jogo é trazer, a cada nível, um novo 'problema' que deve ser resolvido conectando pontos fixos de uma placa eletrônica por meio de caminhos de cobre.

Os finalistas, naturais das cidades de Campinas, São Carlos, Matão, Cabreúva, Piedade, Sumaré, Bauru, representam duas universidades públicas do estado: a Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) e a Universidade de São Paulo (USP).

Cada projeto finalista concorre com outras duas soluções em cada uma das seis categorias do Campus Mobile: 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

InPress Porter Novelli

imprensaclaro@inpresspni.com.br