

# CAMPUS MOBILE



10 anos

---







CAMPUS  
MOBILE 10  
ANOS

Quando a inovação  
ganha outra **dimensão.**

# Relatório de 10 anos

Realização



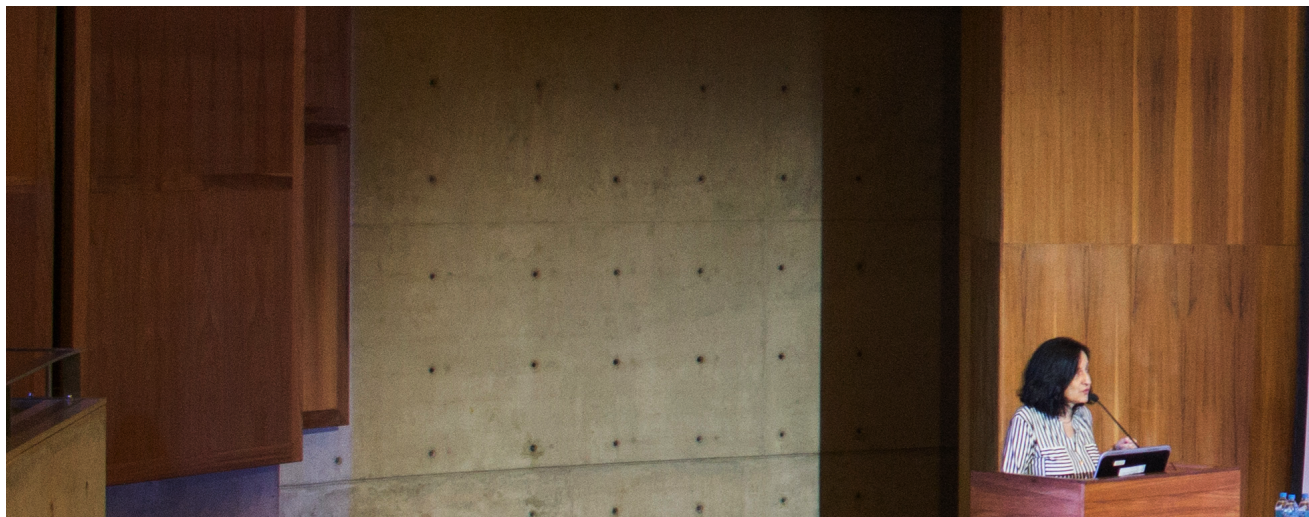
Patrocínio

Instituto **Claro**

Apoio







Ao completarmos 10 anos do programa Campus Mobile, realizado 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 (EPUSP) e do beOn, estamos muitíssimo satisfeitos com os resultados alcançados até agora e preparados para os desafios do próximo ciclo.

O público-alvo do Campus Mobile são universitários e recém-formados de todo o Brasil e este programa proporciona a eles uma imersão no universo das tecnologias móveis, ampliando e aprofundando seus conhecimentos e competências nesta área, de constante e acelerada expansão, para o desenvolvimento e viabilização de seus projetos voltados à geração de soluções tecnológicas que tragam diversos benefícios para a sociedade.

Com inúmeras histórias e casos de sucesso acumulados ao longo desses anos, o Campus Mobile vem estimulando e preparando jovens brasileiros para as oportunidades e desafios do futuro, tendo já alcançado mais de 8.351 pessoas de 25 Unidades da Federação e premiado 204 jovens, dos quais 70 foram contemplados com a oportunidade de participar de missões técnicas, nos Estados Unidos, visitando instituições acadêmicas, empresas e entidades parceiras, no Vale do Silício e na região de Boston.

Em um momento em que a humanidade enfrenta desafios sem precedentes, temos a certeza de que o Campus Mobile oferece as ferramentas e conexões necessárias para que estes jovens sejam capazes de acompanhar as rápidas transformações tecnológicas e sociais da atualidade e criar e implementar soluções criativas e inovadoras que ofereçam respostas para problemas reais nos mais variados contextos.

## Roseli de Deus Lopes

**Coordenadora Científica do Programa Campus Mobile**  
**Professora Associada III da Escola Politécnica da**  
**Universidade de São Paulo**





Conectar pessoas para um futuro melhor. Essa é a missão do Instituto Claro, responsável pelas ações de responsabilidade social corporativa da Claro. Fazemos isso por meio do investimento em projetos de educação e cidadania, que utilizam a tecnologia para o desenvolvimento humano, social e ambiental.

Por sabermos nosso papel nessa transformação, temos a sustentabilidade como um dos valores da Claro. Assumimos as nossas responsabilidades no exercício da cidadania incentivando e apoiando o desenvolvimento das comunidades em que atuamos. E sabemos que só é possível transformar a sociedade com educação de qualidade. Por isso, o Instituto investe em programas que abrangem todas as fases escolares.

Patrocínamos, por exemplo, um projeto de ensino técnico integral em telecomunicações integrado ao ensino médio, mas sabemos que antes disso, precisamos garantir que as crianças estejam na escola. Por isso, somos parceiros do UNICEF em iniciativa que contribui com as escolas públicas na construção de boas práticas para que estudantes que estão em atraso escolar não abandonem a escola. A gente sabe que o desafio é grande e não para por aí. Uma vez na escola, é preciso garantir que elas tenham conexão. E, claro, que os professores estejam prontos para utilizar as novas tecnologias em sala de aula. Então, também apoiamos um programa com esse foco. A gente se preocupa em garantir que crianças e jovens tenham acesso a uma educação de qualidade para que eles possam escolher o caminho que querem seguir. Seja trabalhando em empresa, seja seguindo o caminho do empreendedorismo, criando suas próprias Startups para tirar suas ideias do papel. É aí que entra o Campus Mobile, nosso projeto de inovação em parceria com o LSITEC com apoio da USP.

O Campus Mobile é uma iniciativa muito importante para o Instituto Claro porque tangibiliza o que acreditamos: a tecnologia e a inovação para gerar impacto social, a partir de uma parceria entre academia e mundo corporativo. E ainda contamos com o apoio do Hub de inovação da Claro, o BeOn.

O Campus Mobile é uma competição sim, afinal os 6 grupos vencedores ganham uma viagem para o Vale do Silício, mas é mais do que isso. É uma oportunidade de encontro, de conhecimento, de interação e de muita colaboração. Os participantes, que chamamos carinhosamente de mobilianos, sempre ressaltam esse diferencial e isso nos enche de orgulho porque acreditamos na troca e na construção conjunta. Não é à toa que eles viram embaixadores e mentores e seguem por muitas edições com a gente, apoiando os novos participantes.

É emocionante olhar pra trás e ver tudo que conseguimos construir nessas 10 edições de Campus Mobile. São dez anos mostrando que é possível fazer a diferença no mundo por meio da inovação e da tecnologia, de jovens criativos e cheios de propósito, e com parceiros que têm valores alinhados aos nossos como o LSITEC e a USP.

Eu, pessoalmente, acredito muito no legado que esse programa deixa e fico feliz em saber que esses 10 anos foram só o começo de uma jornada de transformação social. Que venham os próximos!

## Daniely Gomiero

**Diretora de Responsabilidade Social e Comunicação da Claro  
e Vice-presidente de projetos do Instituto Claro.**





**Organização:**

Alexandre Martinazzo  
Irene Ficheman  
Kelly Guerra  
Patricia Madaleno Sanches

**Coordenação Científica:**

Roseli de Deus Lopes

**Gerente de projeto:**

Irene Ficheman

**Coordenação de conteúdo:**

Alexandre Martinazzo

**Instituto Claro:**

Daniely Gomiero  
Flávio Rodrigues  
Patricia Madaleno Sanches  
Kelly Guerra

**Comunicação/Reportagem:**

Ohanna Jade do Amaral  
Elena Saggio

**Apoio operacional:**

Márcia Almeida  
Ohanna Jade do Amaral  
Rodrigo Suigh

**Gerenciamento e automação de sistemas**

Alexandre Martinazzo  
Leandro Biazon  
Rodrigo Suigh

**Palestras:**

Alexandre Kavalerski  
Alexandre Martinazzo  
Carina de Sá  
Fabiane Kuhn  
Felipe Vidal  
Franciele Oliveira  
Gabriel Correa  
Igor Magalhães  
Jacob Neto  
Jaqueline Steffenon  
João Victor Alves  
Laís Bandeira  
Lígia Cavallari  
Lucas Furtado  
Maiara Santos  
Maria Inês Santo  
Patricia Sanches  
Pedro Nogueira  
Raissa Hoffman  
Roseli de Deus Lopes  
Thais Machado  
Vitória Tobias  
convidados: Abrãao Sena (Rockseat), André Leal (BlockC), Bruno Cabral (EloGroup), Carlos Camardella (Claro), Daniely Gomiero (Instituto Claro), Danilo Costa (Pixel People), Débora Doimo (beOn), Fabiana Falcone (Ustore), Fernando Melo (Claro), Gustavo Possetti (Sanepar), Henrique Aveiro (Claro), Julia Ribeiro (UNICEF), Leonardo Alves (beOn), Leonardo Daniel, Nina da Hora (mobilieriana; PUC Rio e FGV), Pablo Carvalho (beOn), Pedro Neto (mobilieriano; Imersas), Pedro Silveira (mobilieriano; Leiloeê), Prof. Dr. Marcelo Zuffo (Poli USP), Renata Sarment (mobilieriana; Fila Digital), Simone Freire (Web para Todos)  
mediação: Alexandre Martinazzo, Flávio Rodrigues

**Oficinas:**

Alexandre Kavalerski  
Carina de Sá  
Igor Magalhães  
Jacob Neto  
Jaqueline Steffenon  
Laís Bandeira  
Lígia Cavallari  
Lucas Furtado  
Pedro Nogueira  
Raissa Hoffman  
Thais Machado  
Vitória Tobias

**Café das seis:**

Carina de Sá  
Fabiane Kuhn  
Felipe Vidal  
Franciele Oliveira  
Gabriel Correa  
Igor Magalhães  
Jacob Neto  
Jaqueline Steffenon  
Laís Bandeira  
Lucas Furtado  
Maiara Santos  
Maria Inês Santos  
Pedro Nogueira  
Raissa Hoffman  
Thais Machado  
Vitória Tobias  
convidados: Gabriel de Assis Furquim (mobilieriano, Tree & Arbor Tech), George Brito (prof. Universidade Federal do Tocantins), Esthevan Gasparoto (Treevia – CEO), Maycow Berbet (Treevia – CTO)  
mediação: Alexandre Martinazzo, Gabriel Correa  
edição: Ohanna Jade do Amaral





# Sumário

---

Introdução.....	8
O que é?.....	10
10 anos de história.....	20
Histórias de Sucesso.....	28
Campus Mobile - A 10ª edição.....	34
Futuro.....	44
Créditos.....	46
Projetos Premiados.....	50





# Introdução

A tecnologia mobile, ou tecnologia móvel, se tornou parte do cotidiano das pessoas de tal forma que não apenas foi responsável por moldar toda a nossa sociedade de acordo com seus termos, como também nos trouxe a necessidade de nos adaptarmos e evoluirmos de forma tão rápida quanto as mudanças e praticidades que ela traz.

Smartphones, tablets e todos os serviços móveis que os acompanham, tais como Wi-Fi, 5G, GPS, Bluetooth, SMS, se fizeram indispensáveis em nossa vida até mesmo para as tarefas mais básicas, como checar o saldo da conta no banco, nos guiar até um local ou pedir uma refeição. Prova disso é que uma pesquisa feita pela empresa de consultoria e análise Newzoo em 2021<sup>1</sup> aponta que o Brasil possui cerca de 109 milhões de usuários de smartphones, o que equivale a mais da metade da população do país e o posiciona no quinto lugar no ranking global. Quando expandimos nossa visão para nível mundial, os números são ainda mais impressionantes, com a pesquisa prevendo que o número de usuários de smartphones alcançaria a marca de 3,9 bilhões ainda em 2021.

---

<sup>1</sup>Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-mobile-market-report-2021-free-version>>. Acesso em: 18 de abr. de 2021.





Esses números deixam claro que abraçar a tecnologia móvel como aliada em nosso modo de viver, de pensar, de consumir e de produzir se tornou indispensável para que façamos parte da sociedade e possamos crescer nela. A tecnologia móvel já faz parte das trajetórias educacionais, profissionais, sociais e comerciais de qualquer indivíduo, empresa ou instituição, oferecendo vantagens e praticidades para a realização de uma infinidade de tarefas que hoje são impensáveis de serem realizadas sem a assistência que os dispositivos e serviços móveis oferecem.

Dentro dessa nossa realidade, estar preparado para o uso da tecnologia móvel e estimular o seu desenvolvimento por meio da criação de cada vez mais serviços que a envolvam é um dos melhores caminhos para impulsionar carreiras pessoais e negócios de forma que estejam em sintonia com o futuro e preparados para os desafios dos próximos anos.

Nesse sentido, em 10 anos de trabalhos do Campus Mobile incentivando talentos, inovação e empreendedorismo nessa área, temos a certeza de que investir em programas e iniciativas como essa, estimulando jovens e desenvolvendo suas habilidades para criar e executar soluções que incorporem a tecnologia móvel de forma relevante para os seus próprios contextos sociais e regionais, é a saída mais eficiente para prepará-los para os desafios do futuro e capacitá-los para novas oportunidades profissionais, além de nos permitir dominar cada vez mais os benefícios que o mobile pode nos trazer e expandir o seu acesso a todos os públicos do Brasil.



# O que é?

Com a principal missão de identificar e fomentar **talentos, inovação e empreendedorismo na área da tecnologia móvel**, o Campus Mobile é um programa cultural gratuito voltado a **estudantes brasileiros universitários e recém-formados** que tenham perfil empreendedor e inovador para criar projetos que apresentem soluções mobile impactantes para transformar a sociedade no Brasil e trazer benefícios à população.

Durante o programa, os participantes têm a oportunidade de desenvolver suas ideias por meio de diversas **atividades online** com o apoio da comunidade em um ambiente virtual e de **especialistas e profissionais da área de inovação** que fornecem mentoria e orientações. Além disso, os selecionados também participam de uma **semana imersiva**, que conta com uma maratona de programação, palestras e oficinas também voltadas ao aperfeiçoamento de seus projetos e habilidades em mobile e à troca de experiências.

Além da oportunidade de realizar interações e atividades enriquecedoras não apenas para o desenvolvimento do projeto, mas também para a formação educacional e profissional dos participantes, o grupo vencedor de cada categoria do Campus Mobile também ganha uma **viagem de imersão para o Vale do Silício, em São Francisco (CA), nos Estados Unidos**, principal polo de inovação em tecnologia do mundo.







# Principais objetivos

- Identificar e estimular a formação de talentos em nível universitário no campo da tecnologia móvel.
- Conectar jovens talentos e especialistas da área de tecnologia e inovação.
- Fomentar a criação de soluções mobile impactantes e inovadoras.
- Contribuir para o desenvolvimento tecnológico e social do Brasil.
- Promover a inclusão e a diversidade de gênero, étnica e regional na área de desenvolvimento tecnológico e inovação.

**Criado em 2011**, o Campus Mobile é realizado 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 (EPUSP) e do beOn, hub de inovação da Claro. Desde sua primeira edição, já contou com um total de 8.351 inscrições de 25 Unidades da Federação e **premiou 204 pessoas**, promovendo a inovação e o empreendedorismo jovem.

Agora, a iniciativa comemora **10 anos de história e casos de sucesso**, por meio dos quais é possível ver o resultado positivo dos esforços de todos os envolvidos para criar uma forte rede de estímulo e desenvolvimento de soluções inovadoras na área de mobile.





# Quem participa?

Os participantes do programa Campus Mobile são divididos em quatro categorias: **mobilianos**, **embaixadores**, **mentores** e **avaliadores**.

---

## Mobilianos

Os mobilianos são o público-alvo do programa, composto por **estudantes de graduação ou pessoas recém-formadas no Ensino Superior** do Brasil no mesmo ano ou no ano anterior à edição vigente.

Para estarem aptos a participar, os estudantes universitários ou recém-formados também devem ter no mínimo 18 anos e, individualmente ou em grupo de até três pessoas, fazer parte do desenvolvimento de um projeto de aplicativo ou serviço de tecnologia móvel que se encaixe em uma das categorias do programa.

---

## Embaixadores

Principais agentes de transmissão da cultura do Campus Mobile, os embaixadores ajudam na **disseminação da ideia do programa e na divulgação da edição**, com a missão de inspirar e incentivar a participação dos jovens.

Os embaixadores são pessoas que já conhecem e já participaram de pelo menos uma edição do programa e, pelo seu desempenho de destaque, foram convidados pela equipe de organização para apoiar os novos participantes.

Cada embaixador tem contato com cerca de cinco equipes de uma determinada categoria e, desde o início, auxilia na resolução de dúvidas e apoia a orientação do processo de desenvolvimento por meio de questionamentos que incentivem o pensamento crítico dos participantes, a colaboração e a criatividade. Eles também são responsáveis por conduzir atividades e, na semana imersiva, ficam hospedados com as equipes, auxiliando-as diretamente com seus projetos e apresentações.

---



---

## Mentores

Os mentores são **profissionais** com carreira consolidada e experiência de atuação na área específica de cada categoria. Cada um deles é responsável por uma categoria, na qual **orientam e avaliam os projetos**, além de também coordenar as bancas de avaliação daquela categoria.

Durante todas as atividades virtuais e a semana imersiva, os mentores estão à disposição dos participantes para orientá-los no desenvolvimento de suas ideias e apoiá-los na execução do projeto.

---

## Avaliadores

Os avaliadores que integram a banca de avaliação são **profissionais e pesquisadores** convidados pelo programa que tenham experiência nas áreas de Engenharia Elétrica ou Telecomunicações, no mercado de aplicativos e serviços móveis, nas categorias do programa ou em inovação e empreendedorismo.

Essas pessoas geralmente são especialistas do Instituto Claro e do beOn, pesquisadores do LSI-TEC e do LSI, docentes da Poli-USP, além de profissionais das empresas e instituições parceiras do programa, os quais, para escolher os vencedores de cada categoria, devem seguir os critérios de avaliação do regulamento.

---



*“Acredito que qualquer ambiente de inovação tecnológica e empreendedora deve ter a colaboração como base, e isso é um dos motivos que leva a Campus Mobile a ser um sucesso e marcar todos os participantes.”*

Luan Menezes - Embaixador na categoria Smart Cities na 7ª edição.





## Etapas do programa

O programa Campus Mobile acontece em frequência anual, iniciando-se no final do ano e estendendo-se até o meio do ano seguinte, e é dividido em cinco etapas:

- **Inscrição de projetos**
- **Seleção e divulgação dos selecionados**
- **Desenvolvimento dos projetos e Semana Imersiva**
- **Finalização de protótipos**
- **Viagem de Imersão**



Atualmente, a cada edição são selecionados até **17 projetos por categoria** para participar da etapa de Desenvolvimento dos Projetos, somando até **240 estudantes universitários ou recém-formados** participantes do programa



# 1. Inscrições

Os projetos inscritos no Campus Mobile abrangem ideias relativas a conteúdos, protótipos, produtos ou serviços voltados à tecnologia móvel e são desenvolvidos individualmente ou por uma equipe de até três pessoas. Para serem elegíveis à participação no programa, os projetos não precisam ser totalmente inéditos, no entanto projetos que envolvam ideias já exploradas são obrigados a conter uma adaptação relevante e inovadora que promova transformações para o público-alvo e a realidade na qual são inseridos.

O programa é divulgado pelos embaixadores de forma direta em universidades e grupos estudantis e também pelas instituições organizadoras em diversas mídias, principalmente por meio das redes sociais, sites de notícias e do site oficial do Campus Mobile. Os candidatos devem se inscrever de forma online por meio da ficha de inscrição disponível no site do programa.

Atualmente, para poder participar do programa, os projetos inscritos também devem se enquadrar em uma das seis categorias do Campus Mobile, que são:

## Educação:

Ideias inovadoras para dispositivos móveis que promovam e aprimorem a aprendizagem dentro e fora da escola, o contexto escolar ou o interesse pelos estudos, impactando estudantes, docentes, gestores e pais.

## Smart Farms:

Projetos tecnológicos para agregação de valor em comunidades remotas e iniciativas que contribuam para melhorar a vida dos habitantes em regiões rurais e suas atividades econômicas, como produção agropecuária, turismo ecológico, extrativismo sustentável e outras.

## Diversidade:

Produtos e serviços que contribuam para o empoderamento, redução de discriminação e promoção dos direitos de mulheres e minorias, bem como projetos com as temáticas étnico-racial, sexualidade, direitos humanos e inclusão da pessoa com deficiência, dentre outras.

## Saúde:

Soluções voltadas diretamente ao bem-estar físico e mental das pessoas, bem como produtos e serviços para dar apoio a profissionais ou instituições de saúde.

## Smart Cities:

Projetos que tornem as atividades em centros urbanos mais eficientes e melhorem a vida de seus habitantes, aprimorando aspectos do cotidiano, como moradia, mobilidade, lazer, trabalho, cidadania, entre outros.

## Games:

Jogos inovadores para plataformas móveis (2D, 3D, realidade aumentada, realidade virtual ou baseados em localização) ou jogos físicos apoiados/mediados por aplicativos móveis.



## 2. Seleção e divulgação dos selecionados

A seleção de participantes para o programa se dá com base em critérios eliminatórios e técnicos. Os critérios eliminatórios envolvem uma triagem que analisa as inscrições em relação aos requisitos obrigatórios de participação, como preenchimento adequado da ficha de inscrição, envio de todos os documentos solicitados, enquadramento na faixa etária e escolaridade exigidas e se o projeto proposto se adequa ao tema do programa e suas categorias.

Já os critérios técnicos são avaliados por um comitê de seleção formado por especialistas e profissionais de áreas correlatas ao programa e representantes do Instituto Claro, LSI-TEC, LSI, Poli-USP e parceiros. Esses especialistas avaliam o perfil dos inscritos com base em sua habilidade técnica, atitude criativa e empreendedora, autonomia e protagonismo, e avaliam também a proposta de projeto com base nos seguintes critérios: objetividade e clareza, originalidade e inovação, viabilidade técnica e impacto para o público-alvo.

A escolha do comitê de seleção é limitada a até **17 projetos por categoria e 240 candidatos**, com o objetivo também de **abranger diferentes regiões do Brasil e diversificar ao máximo os participantes**. Após a seleção, a lista dos projetos aceitos e dos candidatos a eles vinculados é divulgada no site do Campus Mobile e os selecionados devem confirmar sua participação no programa.

## 3. Desenvolvimento de projetos e Semana Imersiva

Após a seleção dos mobilianos, dá-se início à terceira fase do programa, na qual eles começarão a **desenvolver seus projetos** contando com o apoio de um mentor ou mentora e participarão de atividades educativas.

Esta fase se inicia com **quatro semanas preparatórias** nas quais os mobilianos participam de forma virtual de palestras sobre o desenvolvimento de conteúdos e serviços mobile, e têm à sua disposição um ambiente virtual em que podem interagir com outros participantes, mentores, mentoras e especialistas convidados por meio de fóruns de discussão, áudio e videoconferências. O objetivo é fornecer aos participantes a base necessária de informações, aprendizados e experiências para que eles desenvolvam seus projetos e alcancem os resultados esperados.







*“Conforme eu fui participando, eu fui vendo que era mais que só competir. É começar a entender sobre negócios, ter conexões com pessoas, abrir oportunidade para outros programas, entrar em contato com gente grande. Um dos primeiros ambientes em que eu me senti mais confortável em simplesmente ser eu mesmo foi a Campus.”*

Rafael Eiki - Ganhador da 6ª edição na categoria Educação

Após as quatro semanas preparatórias, ocorre a **Semana Imersiva**, quando as atividades para o desenvolvimento dos projetos são intensificadas e os mobilianos ficam cinco dias imersos em maratonas de desenvolvimento, mentorias, palestras, oficinas, visitas técnicas e apresentação dos projetos, podendo interagir com mentores, embaixadores, profissionais convidados e demais participantes para compartilhar seus conhecimentos e aperfeiçoar seus protótipos.

Até a 8ª edição do programa, as atividades da Semana Imersiva eram realizadas de forma inteiramente presencial em São Paulo, no entanto, desde que começamos a enfrentar as restrições impostas pela pandemia de covid-19, as atividades foram migradas para o ambiente virtual, podendo, a partir de agora, ser realizadas também em formato online, dependendo das restrições sanitárias e da avaliação da equipe organizadora.

Na Semana Imersiva, o objetivo principal é aprimorar os projetos, fazendo ajustes necessários e deixando-os prontos para a banca que selecionará os finalistas. Nela também ocorre a Oficina de Apresentação, na qual as equipes apresentam seus projetos umas para as outras com o intuito de simular uma apresentação para a banca e estimular a colaboração entre participantes em um ambiente aberto em que todos fazem sugestões e críticas construtivas uns aos outros.

Ao final da Semana Imersiva, cada equipe tem cinco minutos para apresentar e cinco minutos para demonstrar seu projeto para a banca de avaliação. Depois disso, a banca seleciona os **três melhores de cada uma das seis categorias** com base nos critérios de avaliação implementação, design e usabilidade, articulação (networking) e difusão, e inovação, além de dar sugestões e estabelecer metas para a finalização dos protótipos. Os projetos selecionados são **premiados com um valor líquido de R\$ 1.800,00** cada um e passam então para a próxima etapa, a de finalização dos protótipos.



## 4. Finalização de protótipos

Na etapa de finalização de protótipos, as equipes têm cerca de 10 semanas para realizar as metas estabelecidas e recomendadas pela organização do programa na etapa anterior com o objetivo de aprimorar e finalizar seus protótipos de modo que eles sejam funcionais e, ao final, devem apresentar os resultados à banca de avaliação. Os projetos que atingirem suas metas serão **premiados com R\$ 6.000,00 líquidos** cada um.

Como conclusão desta etapa, a banca de avaliação também escolhe o melhor projeto de cada uma das seis categorias, considerando novamente os critérios da etapa anterior e também avaliando a utilização real do aplicativo ou serviço proposto, ou seja, se o público-alvo está sendo beneficiado pela solução implementada ao longo do Campus Mobile.

## 5. Viagem de imersão

Após meses de muito aprendizado, trocas e aperfeiçoamento dos projetos durante as etapas do programa Campus Mobile, os mobilianos responsáveis pelos seis projetos que obtiveram o melhor desempenho segundo a banca de avaliação são contemplados com uma **viagem de imersão para a cidade de São Francisco e ao Vale do Silício**, nos Estados Unidos, principal polo de inovação em tecnologia do mundo.

O programa custeia todas as despesas com passagens aéreas, hospedagem, alimentação e transporte para os premiados e, durante a viagem de imersão, eles têm a oportunidade única de visitar empresas e instituições de pesquisa renomadas e de vivenciar experiências enriquecedoras para estimular ainda mais seus crescimentos pessoais e profissionais.





***“Eu tive experiências incríveis no Campus Mobile, além de conhecer várias pessoas super talentosas de todo o Brasil. Foram anos muito especiais para mim, tenho saudades da energia e conexão que criamos lá. Sem dúvidas o programa me ajudou muito a chegar onde estou hoje.”***

**Kesley Ribeiro - Embaixador da 5ª e da 6ª edição.**



# 10 Anos de História

Durante os 10 anos de Campus Mobile, a organização e os apoiadores do programa tiveram o orgulho e a satisfação de testemunhar sua abrangência e alcance em **crecente expansão**, atingindo cada vez mais pessoas no território brasileiro e podendo oferecer cada vez mais atividades de qualidade e suporte aos mobilianos participantes, sem nunca perder de vista o principal objetivo de **conectar e estimular jovens a desenvolver suas ideias relacionadas a tecnologia mobile em todo o país**.

O formato do programa como conhecemos hoje foi sendo aos poucos moldado ao longo desses 10 anos, com a adição e mudança de categorias, a adoção dos embaixadores e a possibilidade de premiar cada vez mais projetos. **Iniciado em setembro de 2011**, quando foram abertas as inscrições para sua primeira edição, e com as atividades programadas para o início de 2012, o primeiro Campus Mobile ainda não tinha divisões de categorias e nem embaixadores, além de ter premiado no total apenas quatro equipes com prêmios em dinheiro e tablets.





Foi na segunda edição, iniciada em fevereiro de 2013, que a divisão dos projetos participantes em categorias foi inserida no programa, inaugurando as categorias Tecnologias Sociais, que abrangia produtos ou serviços para dispositivos móveis aplicados no contexto de um benefício social, e Empreendedorismo, que incluía o lançamento de novos produtos ou serviços inovadores em mobile. Foi também na segunda edição que ocorreu pela primeira vez a premiação dos melhores projetos com uma viagem de imersão. Na ocasião, os integrantes dos três projetos premiados na categoria Tecnologias Sociais ganharam uma viagem imersiva para o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), em Boston (MA), nos Estados Unidos.

Já o conceito tão importante de embaixadores do programa apareceu pela primeira vez na terceira edição do Campus Mobile, cujas inscrições foram abertas em setembro de 2014. Na época, apenas dois embaixadores e uma embaixadora desempenharam os papéis de divulgar o programa e oferecer suporte aos participantes. Foi também nessa edição que a premiação principal com a viagem imersiva para os melhores projetos passou a ser para o Vale do Silício, em São Francisco (CA), nos Estados Unidos.

Saltando para a forma como o programa se encontra estruturado atualmente, o Campus Mobile teve a oportunidade de crescer o suficiente para, desde a oitava edição, iniciada em outubro de 2019, abranger a divisão dos projetos participantes em seis diferentes categorias (Educação, Diversidade, Smart Cities, Smart Farms, Saúde e Games) e contar com o apoio de 18 embaixadores, separados em grupos de três responsáveis por cada categoria.

Além disso, desde a nona edição, que teve início em novembro de 2020, o Campus Mobile tem premiado um total de 18 projetos com prêmios em dinheiro e agora são seis os projetos cujos integrantes podem ser contemplados com o prêmio principal para viajar ao Vale do Silício.



# Ao longo desses 10 anos...

Ao longo desses 10 anos, tivemos o aumento de categorias de zero para seis e do número de embaixadores de zero para dezoito! O número de projetos premiados e viagens concedidas também aumentou, chegando em dezoito e seis, respectivamente.



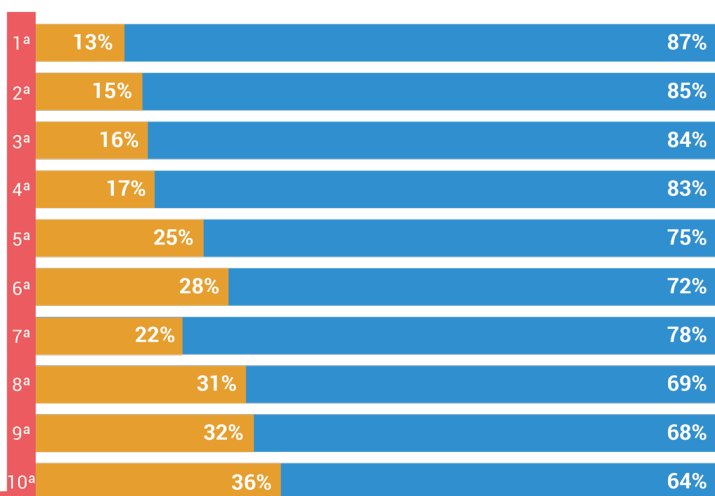



	Categorias	Embaixadores	Pessoas selecionadas	Projetos premiados	Projetos premiados com a viagem de imersão
1ª edição	Nenhuma	-	92	4	-
2ª edição	Tecnologias Sociais Empreendedorismo	-	84	6	3
3ª edição	Tecnologias Sociais Empreendedorismo	3	80	6	2
4ª edição	Educação Facilidades	6	80	6	2
5ª edição	Educação Facilidades Jogos	9	118	9	3
6ª edição	Educação Facilidades Jogos	9	120	9	3
7ª edição	Diversidade Educação Smart Cities Smart Farms	12	158	12	4
8ª edição	Diversidade Educação Games Saúde Smart Cities Smart Farms	18	239	18	6
9ª edição	Diversidade Educação Games Saúde Smart Cities Smart Farms	18	198	18	6
10ª edição	Diversidade Educação Games Saúde Smart Cities Smart Farms	18	175	18	6

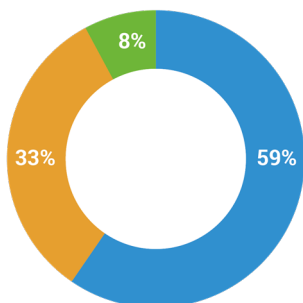
# Pessoas selecionadas

## Quem são?

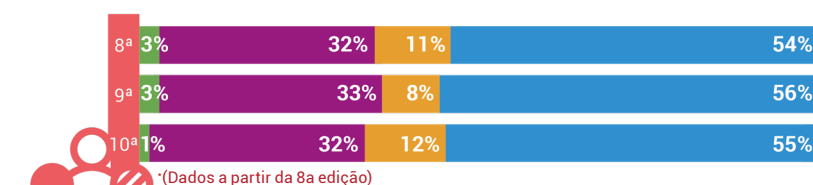
O perfil dos participantes do programa se transformou ao longo dos anos. Em termos de distribuição de gênero, **o número de participantes do gênero feminino aumentou** de maneira constante ao longo dos anos, começando em 13% e chegando a 36% após esses dez anos. Além disso, as equipes selecionadas apresentam **diversidade étnico-racial** em proporções próximas a da população brasileira como um todo. Esses dados dialogam com o objetivo do Campus Mobile em promover um ecossistema de inovação tecnológica cada vez mais inclusivo. Em relação a idade dos participantes, tivemos, até então, uma maioria de participantes com idade entre 18 e 22 anos, e apesar de a maioria dos mobilianos virem de cursos da área da tecnologia, em todas as edições **contamos com representantes das mais diversas áreas e cursos**. Por fim, em termos de distribuição geográfica e institucional, ao longo dessas dez edições, já tivemos participantes vindos de **mais de 200 instituições de ensino e cidades diferentes**.



 Distribuição de gênero feminino e masculino por edição



Distribuição de idade (18 a 22, 23 a 27 e 28 ou mais)

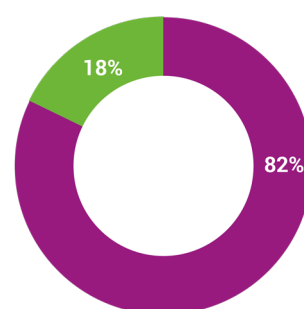


(Dados a partir da 8ª edição)

 Distribuição étnico-racial (amarela, parda, preta e branca) por edição



## O que estudam?

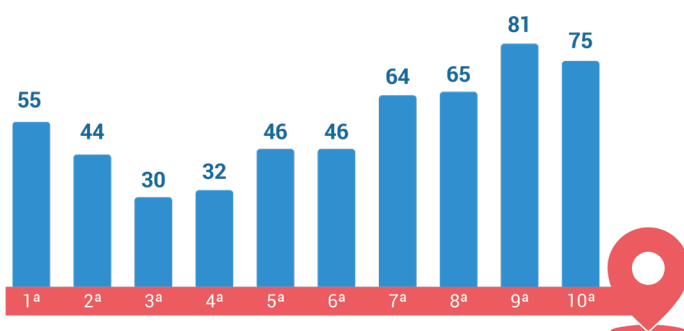
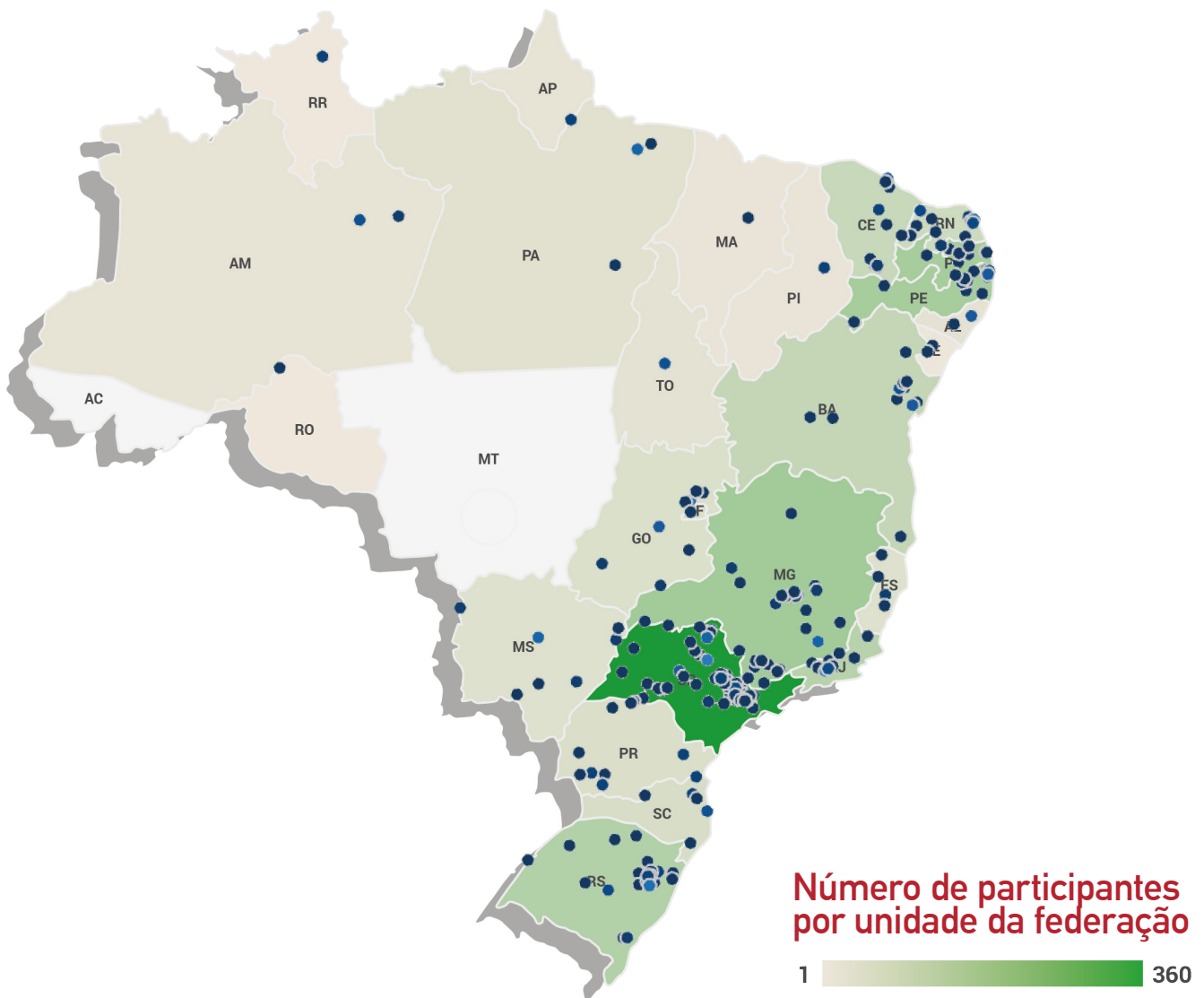


Distribuição de pessoas dentro e fora da área de tecnologia

## De onde vem?

25 unidades da federação representadas por 271 municípios

+200 Instituições de ensino representadas

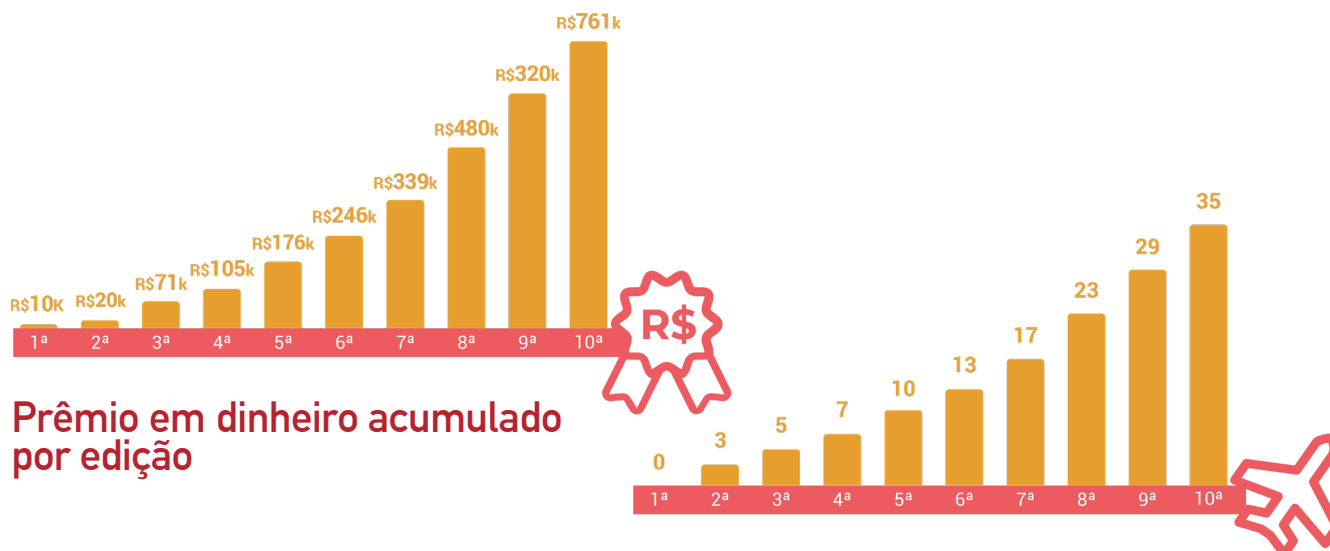


Municípios representados por edição



## Prêmios

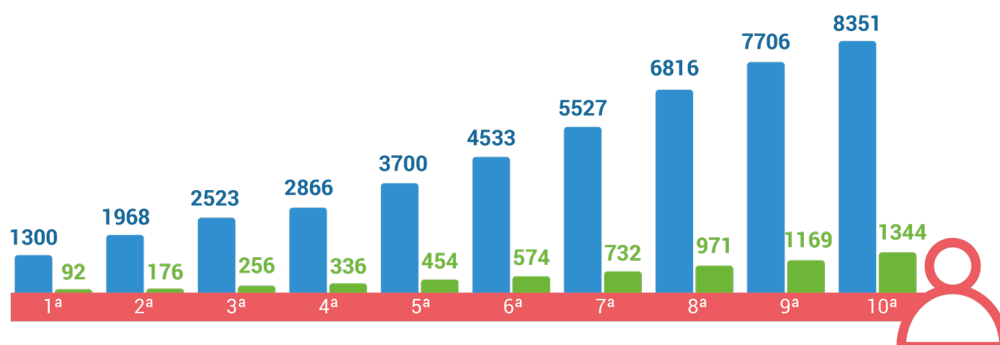
O programa já concedeu o total de **R\$ 761.000,00** em prêmios e já levou, ao todo, **35** equipes para conhecer empresas e centros de pesquisa no Vale do Silício nos Estados Unidos.



Prêmio em dinheiro acumulado por edição

Acumulado de equipes premiadas com a viagem de imersão por edição

## Participantes



Acumulado pessoas inscritas e pessoas selecionadas por edição



Acumulado equipes inscritas e equipes selecionadas por edição

# Histórias de sucesso

---

Nesses 10 anos de atividades, premiações e esforços focados na missão principal de incentivar estudantes universitários e recém-formados a criarem soluções para a sociedade por meio da tecnologia móvel, o Campus Mobile já deu espaço para o desenvolvimento de inúmeras ideias inovadoras e o crescimento educacional e profissional de jovens de todo o Brasil.

Temos muito orgulho de poder contar tantas histórias de sucesso que presenciamos ao longo desses anos, pois são elas que demonstram como o programa é um apoio importante na trajetória empreendedora dos mobilianos e essencial para criar oportunidades, incentivar conexões e ampliar perspectivas.

Aqui, destacamos algumas das histórias de sucesso que marcaram esses 10 anos de Campus Mobile. Confira.





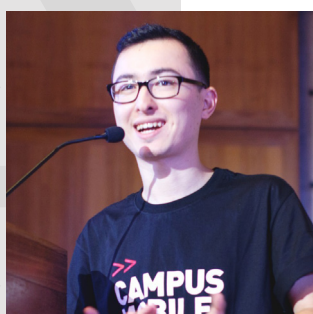
## Kesley Ribeiro

Kesley Ribeiro participou da Campus Mobile na 4ª edição e foi embaixador na 5ª e na 6ª edição do programa. Em 2018 ele foi para Atlanta trabalhar como desenvolvedor iOS, e após realizar trabalhos para empresas do Brasil, de Portugal e dos Estados Unidos, atualmente ele está migrando da área técnica para a área de gestão e liderança em projetos. Ele recentemente recebeu uma certificação em Professional Scrum Master™ I (PSM I), cursa um MBA em Gestão, Empreendedorismo e Desenvolvimento de Negócios pela PUC-RS e está na etapa final de um processo seletivo para trabalhar na Google USA. De acordo com ele, o programa foi importante para ele desenvolver um mindset empreendedor e a ousadia necessária para criar novas soluções e resolver problemas através da tecnologia e dos negócios. Além disso, o programa também o motivou a conhecer os Estados Unidos e aprender inglês.

Co-fundadora e CEO da startup Raks Tecnologia Agrícola, a Fabiane Kuhn foi vencedora do Campus Mobile na categoria Facilidades em 2018. Em 2019 e 2020 foi embaixadora de Smart Farms e em 2022 virou mentora da categoria. A Raks foi um projeto que começou quando a Fabi estava concluindo o curso técnico em eletrônica e que evoluiu durante a participação dela no programa. Foi durante o Campus Mobile que a equipe desenvolveu o aplicativo que acompanha a solução, e foi o primeiro momento em que eles tiveram contato com noções de empreendedorismo. Além disso, também foi lá que a Fabi desenvolveu conexões e relações pessoais que contribuem até hoje para o seu trabalho. A Raks hoje atende 7 estados, e a Fabi disse que tem muito orgulho de ser uma das desenvolvedoras desse projeto.



## Fabiane Kuhn



## Rafael Eiki

Rafael Eiki foi ganhador da 6ª edição do programa na categoria Educação com o projeto Vivros. Antes disso, ele já tinha sido finalista da 4ª edição, e depois disso foi embaixador na categoria Saúde, na 9ª edição. Ele conta que desde criança sonhava em ser inventor, e que foi na Campus que ele desenvolveu um conhecimento sólido sobre empreendedorismo, produto e negócios. O programa abriu portas para oportunidades que vieram depois, e permitiu que ele entrasse em contato com outros desenvolvedores e com pessoas importantes da área, além de fazê-lo perceber que existe gente fazendo empreendedorismo de verdade. Hoje, graças a experiência que ele teve com a Vivros, o projeto que desenvolveu para a Campus, ele é senior software engineer em uma startup de edtech lá do Vale do Silício.



Alexandre Kavalerski participou da Campus em 2019 e foi embaixador nos três anos seguintes. O programa, para ele, foi o momento em que ele conseguiu viver na prática tudo que ouvia falar sobre inovação na graduação, além de ter sido um momento para aprender sobre os métodos e as ferramentas relacionadas a essa área. O ambiente de colaboração em que ele ficou imerso durante suas participações permitiu que ele desenvolvesse a si próprio e também os seus projetos. Atualmente, ele é engenheiro de software em uma empresa de Recife e faz mestrado na área de Cultura de Inovação em Empresas na UFPE.

## Alexandre Kavalerski

Júlia Benatti atualmente mora na Irlanda e é senior software engineer de uma empresa em Dublin. Além disso, ela também faz um MBA em empreendedorismo e dá aulas de programação e assuntos de TI. Foi participante da Campus Mobile em 2015 e embaixadora em 2016, e conta que foi durante o programa que ela e seu parceiro de equipe desenvolveram a confiança e a animação necessárias para tocar o projeto. Ela disse que aprendeu muito sobre como apresentar um projeto e se beneficiou muito dos feedbacks que recebeu da banca avaliadora. Como embaixadora, Júlia disse que aprendeu mais do que ensinou, além de ter feito amigos com quem mantém contato até hoje.



## Júlia Benatti



Vanessa Furtado entrou como estagiária no Ifood, mas cinco meses depois já foi efetivada e se tornou desenvolvedora iOS da empresa. O mais legal é como ela chegou lá. Ela disse que quando participou da Campus Mobile, na 6ª edição, ela teve contato com pessoas de cursos e universidades diferentes. A partir desse contato, ela percebeu que poderia levar para sua faculdade as experiências e referências que tinha recebido das pessoas da Campus, e, a partir disso, organizou com seus colegas de curso um evento. Eles convidaram para o evento uma pessoa do Ifood, e foi através dessa pessoa que a Vanessa conseguiu o estágio. Ela destacou a importância desse encadeamento de conhecimentos e de experiências que o programa permite.

## Vanessa Furtado

Ana Coimbra é head de engenharia de software na Kobe, empresa de consultoria do Rio Grande do Sul. Ela é formada em ciência da computação pela PUC - Minas e tem pós-graduação em liderança e inovação pela Faculdade Getúlio Vargas. Foi durante sua primeira participação na Campus, na 3ª edição, que ela começou a trabalhar com Android. Na 4ª edição voltou como embaixadora, e nas três últimas foi mentora. Ela também destacou a rede de amigos e contatos profissionais que formou durante o programa, além de destacar como cresceu enquanto desenvolvedora e como líder ao longo de suas participações.



## Ana Coimbra





## Luan Menezes

Luan participou em 2018 na categoria educação e em 2019 voltou como embaixador. Hoje ele é formado em ciência da computação pela UFBA e trabalha como engenheiro de dados na McKinsey Company. Ele diz que o trabalho que ele faz hoje é muito parecido com o que ele fazia na Campus Mobile, já que a empresa que ele trabalha hoje preza muito pela resolução colaborativa de problemas e pelo aprendizado rápido de habilidades novas.

Lucas foi finalista na categoria Games na 8ª edição e embaixador da mesma categoria nos dois anos seguintes. Trabalhava numa empresa portuguesa multinacional como desenvolvedor iOS, enquanto terminava sua graduação em engenharia química na PUC-Rio. Nessa empresa, além de experimentar o ritmo de trabalho europeu, ele também teve contato com pessoas do mundo inteiro. Ele destacou a importância da comunidade Campus Mobile na área de tecnologia, e também nos contou que a experiência de ter sido embaixador permitiu com que ele se mantivesse atualizado das novidades que estavam surgindo na sua área.



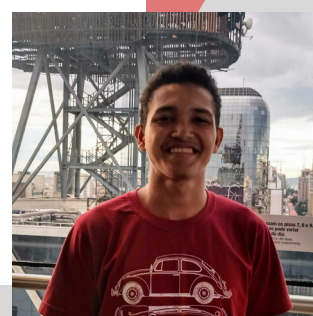
## Lucas Furtado (In Memoriam)



## Ana Rúbia

Ana Rúbia se formou na área de TI em 2020 e no início desse ano começou a trabalhar no Banco Estadual do Espírito Santo, também como analista de TI, e vai trabalhar na coordenação de software do banco. Ela participou do programa na categoria Diversidade, na 7ª edição, com um aplicativo que tinha o objetivo de auxiliar mulheres em relacionamentos abusivos. Ela disse que o programa influenciou muito sua vida pessoal e profissional, porque fez com que ela entendesse melhor seu lugar na sociedade, ao mesmo tempo em que a permitiu praticar coisas novas, como a apresentação de pitches e o desenvolvimento de planos de negócios.

Maurício foi vencedor da 8ª edição do programa na categoria Smart Farms, e embaixador da mesma categoria no ano seguinte. Hoje ele trabalha no time de logística do iFood como designer de produto. Além disso, ele também trabalha na sua própria startup relacionada a área da saúde. Ele é formado em ciências biológicas, mas foi se envolvendo cada vez mais com tecnologia após participar do programa, e ele destaca o quanto o programa foi essencial e importante para que essa mudança de carreira fosse bem sucedida.



## Maurício Pantoja



## Talita Lôbo

Talita Lôbo foi vencedora da 3ª edição do Campus Mobile, na categoria Empreendedorismo, e viajou com o grupo para São Francisco. Depois disso, voltou como embaixadora na 4ª edição, e como mentora na 8ª, 9ª e 10ª. Atualmente, ela está concluindo um doutorado em ciência de dados na Universidade Federal de Campina Grande. Além disso, trabalha como gerente de projetos em ciências de dados na ONG Transparência Brasil. Foi durante sua trajetória no programa que Talita percebeu que suas habilidades comunicativas eram melhores do que ela imaginava. Também foi durante o Campus Mobile que ela teve contato com pessoas do Brasil inteiro, e esse contato permitiu que ela aprendesse a lidar com pessoas diversas e com características diferentes.

Ronaldo Cohin é fundador e CEO da startup Jade Autism. A empresa, hoje, tem presença física no Brasil, em Abu Dhabi e em Londres, além de ter mais de 110 mil usuários e estar presente em mais de 170 países. Além disso, a startup participa de diversos eventos, acelerações e programas fora do Brasil, como o Web Summit, e o Gitex, em Dubai, um tipo de copa do mundo de startups em que Ronaldo e sua equipe foram campeões. O Jade começou como o projeto de TCC do Ronaldo, mas se desenvolveu e foi refinado ao longo da participação no Campus Mobile. Depois de ser finalista na 6ª edição, ele foi embaixador na 7ª e na 8ª, voltando para ser mentor na 10ª. O mentor da categoria Saúde destacou a importância da rede de contatos que o programa cria, tanto no âmbito profissional como no âmbito pessoal, e disse que fez amizades para a vida inteira durante a sua participação. Além disso, ele disse que gosta muito de contribuir para o amadurecimento de novas ideias e de estar em contato com jovens inspiradores.



## Ronaldo Cohin



## Raissa Hoffman

Raissa é diretora de arte na desenvolvedora de jogos Main Leaf, onde é responsável por coordenar times de artistas e estar em contato com programadores, game designers e clientes. Além disso, foi diretora de arte e fundadora do projeto Clareira de Jogos. Ela é graduada em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Espírito Santo, e recebeu menção honrosa na 5ª edição do programa, na categoria Games. Voltou na 6ª edição como embaixadora e na 10ª como mentora na mesma categoria. Para Raissa, o programa colaborou para o desenvolvimento da sua habilidade de tomar decisões, além de a ter colocado dentro de uma rede de colaboração enorme e que influencia sua carreira de maneira positiva até hoje.







# A 10ª edição Campus mobile

A **10ª edição** do programa **Campus Mobile** começou em 20 de outubro de 2021, quando se iniciaram as inscrições para projetos, que ficaram abertas até 28 de novembro de 2021.

No total, o programa recebeu **524 inscrições**, com um total de **645 estudantes** do ensino superior e recém-formados de **22 Unidades da Federação**. Em meio a tantos excelentes potenciais projetos para integrar esta 10ª edição, a organização do Campus Mobile selecionou os **85 mais promissores** para concorrer nas seis categorias do programa, totalizando **175 mobilianos** vinculados a eles que participaram das atividades oferecidas para desenvolver suas ideias.

## 10ª edição em números

De 20 de outubro de 2021 a 04 de maio de 2022

**645** estudantes do ensino superior e recém-formados



**524** projetos inscritos



**175** mobilianos participantes



**71** instituições de ensino representadas



**85** projetos participantes



**22** Unidades da Federação e **75** municípios representados pelos projetos selecionados





# Fase preparatória 2022

A fase preparatória da 10ª edição do Campus Mobile, que desde a primeira edição é realizada de forma **totalmente virtual**, aconteceu entre 10 de janeiro e 04 de fevereiro de 2022 com o suporte de diversas plataformas, como Slack, Calendly, Google Calendar, Google Meet, Zoom e YouTube.

Nesse período, os mobilianos das equipes participantes receberam assistência e orientações do time de mentores e embaixadores para o desenvolvimento de seus projetos, bem como de **mais de 30 profissionais** das instituições e empresas parceiras do programa, que conversaram com os mobilianos, tirando dúvidas sobre temas de suas especialidades por meio de **sessões de mentoria** que podiam ser agendadas em horários específicos, de acordo com a necessidade das equipes.

Além disso, complementando as orientações aos projetos, os mobilianos puderam também participar de sessões de diversas atividades online transmitidas ao vivo, como palestras, oficinas e os encontros do Café das Seis.

---

## Palestras

Durante toda a fase preparatória do Campus Mobile, os mobilianos puderam participar de uma palestra por dia, de segunda a sexta, totalizando **19 palestras ministradas** pela equipe do programa e especialistas convidados com exposições curtas sobre assuntos relacionados ao desenvolvimento de produtos mobile.

### Palestras ministradas na 10ª edição:

- Abertura Campus Mobile 10
  - Experiência na Semana Imersiva
  - Dicas para Smart Farms
  - Dicas para categoria Educação
  - Dicas para categoria Saúde
  - Monetizando jogos: um papo muito além de colocar ads
  - Construindo Cidades Inteligentes
  - Dicas da categoria Diversidade
  - Validação: teste da mãe
  - O que é MVP?
  - Acessibilidade digital
  - Planejamento Evolutivo
  - Desmistificando o DesignOps
  - IoT na Claro
  - Como falir uma empresa?
  - Como ser Data Driven na prática
  - 5G em áreas rurais
  - Semana Imersiva: programação e esclarecimento de dúvidas
-

---

## Oficinas

Para estimular os mobilianos a colocar a mão na massa e desenvolver suas habilidades por meio de atividades práticas, a 10ª edição do Campus Mobile também ofereceu **quatro oficinas** realizadas pelo time do programa por meio de encontros no Google Meets.

### Oficinas realizadas na 10ª edição:


- [Games] Como passar do boss
  - "Banca Avaliadora" na Campus: um estudo de caso
  - Oficina: Ideação
  - Oficina: canvas
  - Oficina: MVP - matriz CSD
- 

## Café das Seis

Outra atividade promovida pelo Campus Mobile durante a fase preparatória são os encontros informais do Café das Seis, que acontecem sempre às 18h em forma de um bate-papo com convidados e a própria comunidade sobre temas de escolha da comunidade e de interesse dos mobilianos. Os encontros ficam gravados e são disponibilizados como episódios de um podcast na plataforma Anchor. Até agora, o programa já produziu episódios sobre os mais variados assuntos, que vão desde curiosidades de startups a pesquisas científicas e culinária.

### Seguem os temas do Café das Seis na 10ª edição:

- Como seu jogo vai zerar este evento: um detonado da Campus Mobile
  - Inclusão digital
  - Criação de personas
  - Educação ambiental
  - Memorando de entendimento (ou como não brigar com sua equipe)
  - Floresta 4.0
  - Como fazer pitch
- 



***“A gente tinha palestras e treinamentos todos os dias, e uma complementava a outra. Hoje o que eu faço no meu trabalho é muito similar ao que eu fazia durante o programa.”***

**Maurício Pantoja - Vencedor da 8ª edição na categoria Smart Farms e embaixador da mesma categoria na edição seguinte.**



# Semana Imersiva 2022

A Semana Imersiva da 10ª edição do Campus Mobile ocorreu de **07 a 11 de fevereiro de 2022** e, neste ano, por conta das restrições impostas pela pandemia de covid-19, todas as atividades foram realizadas de forma **inteiramente online**, sendo algumas transmitidas ao vivo e outras em salas virtuais fechadas com o apoio das plataformas YouTube, Slack e Zoom. O distanciamento, no entanto, não afetou a intensidade das ações propostas e nem a dedicação dos participantes para absorver o máximo de conhecimento possível com o objetivo de desenvolver seus projetos.

Durante os cinco dias de imersão, os mobilianos marcaram presença online durante a manhã e a tarde nos painéis e palestras, maratonas de desenvolvimento, conversas com especialistas e oficinas de apresentação.

## Programação da Semana Imersiva 2022

### Segunda-feira, 07 de fevereiro

YouTube	10:00 – 10:30	Boas-vindas e abertura
	10:30 – 12:00	Painel: O papel da inovação e da tecnologia no futuro
Slack	14:00 – 18:00	Maratona de desenvolvimento

### Terça-feira, 08 de fevereiro

YouTube	10:00 – 12:00	Painel: Como meu projeto deslanchou após o Campus Mobile?
Slack	14:00 – 15:30	Oficina de apresentação: turma 1
	16:30 – 18:00	Oficina de apresentação: turma 2
	14:00 – 18:00	Salas de especialistas

## Quarta-feira, 09 de fevereiro

<b>YouTube</b>	10:00 – 12:00	Painel: Como formar uma equipe?
<b>Slack</b>	14:00 – 18:00	Maratona de desenvolvimento

## Quinta-feira, 10 de fevereiro

<b>Zoom</b>	09:30 – 18:00	Orientações e salas de espera
	10:00 – 13:00	Apresentações: turma 1
<b>Zoom</b>	14:00 – 16:00	Apresentações: turma 2
	16:30 – 18:00	Apresentações: turma 3

## Sexta-feira, 11 de fevereiro

<b>YouTube</b>	10:00 – 11:00	Painel: Direitos humanos e vulnerabilidade social
	11:00 – 12:00	Premiação e Encerramento

Nas maratonas de desenvolvimento da Semana Imersiva, as equipes tiveram o espaço necessário para que pudessem trabalhar de forma ativa no desenvolvimento de seus projetos e aperfeiçoamento de protótipos, com a ajuda e orientação dos mentores, embaixadores e profissionais convidados. Já nas oficinas de apresentação, as equipes puderam treinar apresentando seus projetos umas para as outras e recebendo retornos construtivos.

No último dia de imersão, a banca de avaliação divulgou o resultado da escolha dos projetos finalistas, avaliados como aqueles que tiveram o melhor desempenho em cada um dos critérios de avaliação.



***“Fico feliz de poder contribuir com a Campus, é um evento incrível que tem que crescer e expandir cada vez mais para que cada vez mais alunos, principalmente do interior, das margens da sociedade conseguiram ter acesso a esse tipo de experiência e situação.”***

**Vanessa Furtado - Participante da 6ª edição do programa e embaixadora da categoria Educação na 7ª edição.**





# Finalistas 2022

Depois de uma intensa Semana Imersiva, com painéis com especialistas e muita interação entre os mobilianos, a 10ª edição do Campus Mobile entrou em sua fase final. No dia 11 de fevereiro de 2022, o Instituto Claro divulgou os três projetos finalistas em cada uma das seis categorias, totalizando 18 equipes que receberam R\$ 1.800,00 por projeto como premiação e, desde então, começaram trabalhar na finalização dos protótipos de suas soluções mobile.

## Categorias

### Saúde

## Projetos Finalistas 2022

### Comunica:

Prancha automatizada de comunicação alternativa que permite que pessoas impossibilitadas de se comunicar verbalmente dentro ou fora do ambiente hospitalar possam falar através do aplicativo, seja utilizando cliques manuais ou apenas com o movimento.

### Idozum

App para gerenciamento e acompanhamento de saúde para pessoas idosas ou seus cuidadores.

### Subiu Pressão

Sistema de monitoramento de hipertensão através de um smartband conectado a um aplicativo.

## Categorias

## Projetos Finalistas 2022

---

### Educação

#### BRAIN

Aplicativo que auxilia no desenvolvimento de projetos científicos a partir da aprendizagem criativa como alternativa no estímulo ao interesse pela ciência e engenharia em jovens de localidades remotas.

#### Roady

Aplicativo para ensino de tecnologia com conteúdos abertos.

#### TalkInn

Aplicativo para conectar estudantes de línguas estrangeiras para treinar conversação.

---

### Diversidade

#### Exchange Pride APP – Intercâmbios e Missões Empresariais mais Diversas

Aplicativo que visa conectar pessoas LGBTQIA+ e instituições através de experiências e oportunidades de intercâmbio.

#### Fluxi (nome original: Flow)

Plataforma que possibilita o contato de deficientes auditivos com a música.

#### Rede Tabela

Aplicação mobile que busca conectar mulheres com "peladas", facilitando o intercâmbio de informações entre jogadoras e os diversos times de "peladeiras" da Região Metropolitana do Recife.

---



***“Estar no Campus Mobile, estar dentro principalmente da categoria Diversidade me ajudou a entender onde que eu estou na sociedade, como é que a sociedade me vê, e como é que eu posso ajudar outras pessoas a se inserirem onde quiserem. Essa visão crítica eu adquiri no programa.”***

**Ana Rúbia - Participante da 7ª edição na categoria Diversidade e embaixadora na edição seguinte.**



## Categorias

## Projetos Finalistas 2022

---

### Games

#### Libras e Letramento

Jogo educacional que auxilia no ensino e aprendizagem de Libras para alunos do Ensino Fundamental 1.

#### Projeto Glub (nome original: Patrono)

Jogo infantojuvenil sobre o mundo das finanças.

#### Urbonauta

Jogo de exploração do espaço urbano no qual o jogador deve solucionar charadas espalhadas pelos patrimônios histórico-culturais da cidade do Rio de Janeiro

---

### Smart Cities

#### Cola&Bora

Ferramenta para facilitar o trabalho voluntário, conectando pessoas de diversas áreas.

#### Economizei! – Lista de Compras Inteligente

Lista de compras gerada automaticamente a partir de receitas pré-definidas.

#### Trokaí

Ferramenta para compra/venda/troca/doação de roupas.

---

### Smart Farms

#### Bee App

Aplicativo para a gestão da criação de abelhas nativas sem ferrão.

#### Inovemilk

Solução para controle reprodutivo de vacas leiteiras.

#### Parceiros do Produtor: A inteligência que o produtor precisa na palma da mão

Aplicativo para a gestão de pequenas fazendas.

---



# Vencedores 2022

As equipes dos projetos finalistas tiveram até 26 de abril para entregar seus resultados e os vencedores foram divulgados pelo Instituto Claro no dia 03 de maio de 2022. Ao final, cada equipe que atingiu as metas estabelecidas pelos avaliadores foi premiada com R\$ 6.000,00 e os integrantes do melhor projeto escolhido como vencedor em cada categoria ganharam uma viagem de imersão ao polo de tecnologia do Vale do Silício, na Califórnia (EUA), que está prevista para o primeiro semestre de 2023.

## Categorias

## Projetos Vencedores 2022

### Saúde

#### Comunica:

Prancha automatizada de comunicação alternativa que permite que pessoas impossibilitadas de se comunicar verbalmente dentro ou fora do ambiente hospitalar possam falar através do aplicativo, seja utilizando cliques manuais ou apenas com o movimento.

### Educação

#### TalkInn

Aplicativo para conectar estudantes de línguas estrangeiras para treinar conversação.

### Diversidade

#### Rede Tabela

Aplicação mobile que busca conectar mulheres com "peladas", facilitando o intercâmbio de informações entre jogadoras e os diversos times de "peladeiras" da Região Metropolitana do Recife.

## Categorias

## Projetos Vencedores 2022

### Games

#### Projeto Glub (nome original: Patrono)

Jogo infantojuvenil sobre o mundo das finanças.

### Smart Cities

#### Trokaí

Ferramenta para compra/venda/troca/doação de roupas.

### Smart Farms

#### Bee App

Aplicativo para a gestão da criação de abelhas nativas sem ferrão.



*“O fato de eu ter trabalhado no meu projeto ao longo do programa fez com que muitas empresas quisessem trabalhar comigo, porque eu tinha uma visão desde o começo até o fim do projeto, de como relacionar aquela experiência com negócios e de como esses negócios impactariam na visão geral do produto.”*

Maurício Pantoja - Vencedor da 8ª edição na categoria Smart Farms e embaixador da mesma categoria na edição seguinte



# Futuro

---

Chegando ao marco de 10 edições realizadas com sucesso e, com tantas histórias e testemunhos de jovens que puderam colher os frutos da participação no Campus Mobile, seja concretizando seus projetos ou estabelecendo conexões relevantes e tendo experiências valiosas para suas carreiras, refletimos que nosso maior desejo é poder continuar criando oportunidades como essa e seguir fortalecendo a rede de apoio ao desenvolvimento tecnológico, educacional e social do nosso país.

Realizando uma edição por ano, alcançamos um total de 8.351 pessoas de 25 Unidades da Federação que se inscreveram para participar do programa e premiamos 204 jovens, dos quais 70 participaram da viagem imersiva aos Estados Unidos. Para o futuro, esperamos poder aumentar ainda mais esses números por meio da realização de duas edições do Campus Mobile por ano, nos permitindo alcançar e beneficiar ainda mais pessoas, atingindo todas as 27 Unidades da Federação e todos os gêneros e classes sociais para, assim, refletir e acolher da melhor forma possível a diversidade da população brasileira.

Sabemos que, como os grandes desafios enfrentados até aqui, ainda temos muitos outros pela frente, mas somos confiantes nos excelentes resultados que já alcançamos, tanto por meio dos projetos de ações que de fato se concretizaram no campo da tecnologia mobile, como pelo notável crescimento de todos que participaram do programa e a própria evolução do programa em si, que se reestrutura e melhora um pouco mais a cada ano, procurando moldar da melhor forma possível suas técnicas para orientar e apoiar os participantes.





Mais do que ter ideias, é preciso executá-las e mais do que desejar um futuro melhor, é preciso construí-lo. Sendo assim, também esperamos que cada vez mais iniciativas como o Campus Mobile, que apoiem o desenvolvimento de talentos e projetos após a saída do Ensino Médio, possam ser realizadas em nosso país e reforçamos nosso compromisso de apoiar e incentivar essas iniciativas dentro e fora das salas de aula da rede universitária. Seguiremos trabalhando cada vez mais e estamos ansiosos para colher os ótimos frutos que nos aguardam nos próximos anos!

---

## Saiba mais

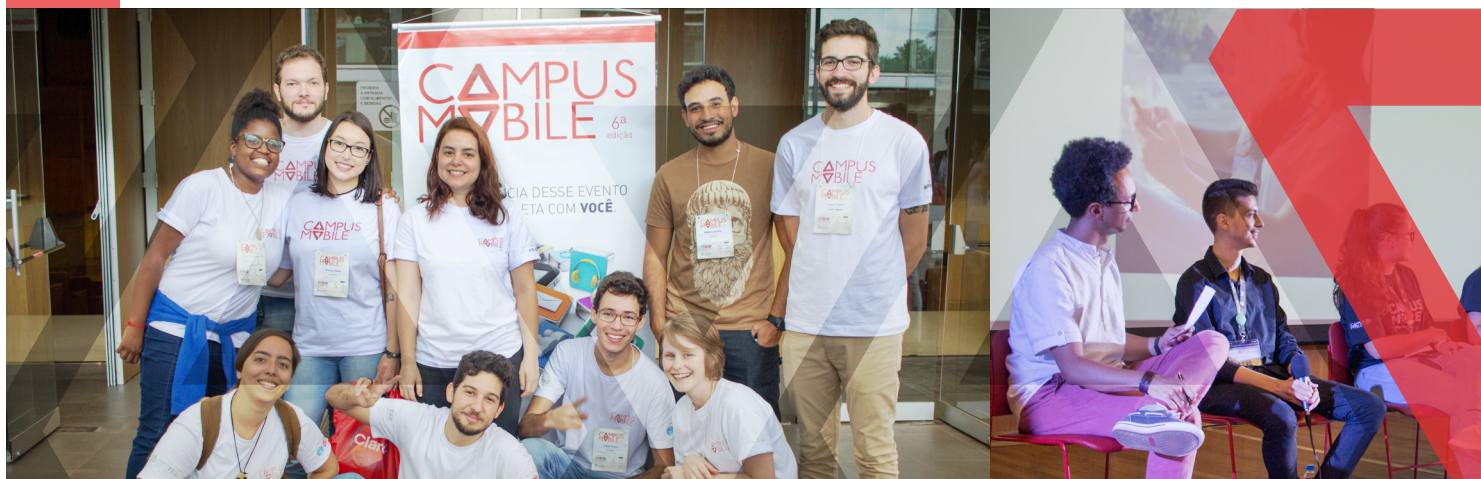
 <https://www.institutoclaro.org.br/campus-mobile/>

 <https://www.youtube.com/c/CampusmobileBr>

 <https://anchor.fm/cafe-das-seis>

 [contato@campusmobile.com.br](mailto:contato@campusmobile.com.br)





# Créditos

## Mentores e mentoras

## Embaixadores e Embaixadoras

### 1ª edição

Ana Grasielle Dionísio Corrêa  
Alexandre Martinazzo  
Leandro Biazon  
Marcelo Archanjo

não houve

### 2ª edição

**Tecnologias Sociais:** Alexandre Martinazzo e Leandro Biazon  
**Empreendedorismo:** Ana Grasielle Dionísio Corrêa e Marcelo Archanjo

não houve

*“Como embaixadora, sinto que aprendi muito mais do que ensinei. Para mim, foi muito legal ver projetos interessantes, ver as ideias das pessoas, ter contato com pessoas com ideias muito legais. Me sinto muito sortuda.”*

Júlia Benatti - Menção honrosa na 3ª edição do programa e embaixadora da 4ª edição.





## Mentores e mentoras

## Embaixadores e Embaixadoras

### 3ª edição

**Tecnologias Sociais:** Alexandre Martinazzo  
**Empreendedorismo:** Marcelo Archanjo

Ana Paula Gomes  
 Dirceu Medeiros  
 Willian Rochadel

### 4ª edição

**Educação:** Alexandre Martinazzo  
**Facilidades:** Leandro Biazon

**Educação:** Douglas Henrique Batista, Glauber Carlos Alves Borges e Laís Vasconcellos Minchillo  
**Facilidades:** Talita Lôbo de Menezes, Ana Coimbra Gomes e Júlia Benatti Latanzio

### 5ª edição

**Educação:** Alexandre Martinazzo  
**Facilidades:** Marcelo Archanjo  
**Jogos:** Leandro Biazon

**Educação:** Maria Carolina Marinho, Lucas Mellos e Kawê Fauster  
**Facilidades:** Carolina Bonturi, Mateus Carvalho e Vinícius Lima  
**Jogos:** Kesley Ribeiro, Felipe Pacífico e Matheus Morgado

## Mentores e mentoras

## Embaixadores e Embaixadoras

### 6ª edição

**Educação:** Alexandre Martinazzo  
**Facilidades:** Marcelo Archanjo  
**Jogos:** Leandro Biazon

**Educação:** Nina da Hora, Carolina Ramalho Bonturi e Tairon Neitzel Coelho  
**Facilidades:** Mateus Carvalho, Kesley Moraes Ribeiro e Yasmin Wink Finger  
**Jogos:** Mateus Pacheco Roza da Cunha, Raíssa Chiabay Hofmann e Tamyres da Silva Freitas

### 7ª edição

**Diversidade:** Alexandre Martinazzo  
**Educação:** Leandro Biazon  
**Smart Cities:** Erich Lotto  
**Smart Farms:** Marcelo Archanjo

**Diversidade:** Nina da Hora, Nemuel Lima e Vitória Oliveira Tobias de Souza  
**Educação:** Douglas Henrique Batista, Evelyn Cristiny Auzier Pestana e Vanessa Furtado  
**Smart Cities:** Luan Menezes, Ronaldo Lima Cohin Ribeiro e Tamyres Freitas  
**Smart Farms:** Daniela Moraes, Fabiane Khun e Renata Sarmet Smiderle Mendes

### 8ª edição

**Diversidade:** Alexandre Martinazzo  
**Educação:** Ana Coimbra  
**Games:** Leandro Biazon  
**Saúde:** Marcelo Archanjo  
**Smart Cities:** Talita Lôbo  
**Smart Farms:** Erich Lotto

**Diversidade:** Nina da Hora, Nemuel Lima e Ana Rúbia Ramos Vicente  
**Educação:** Evelyn Cristiny Auzier Pestana, Vanessa Furtado e Eduardo Lima Nascimento  
**Games:** Vitória Oliveira Tobias de Souza, Renata Sarmet Smiderle Mendes e Gabriel Simmel Nascimento  
**Saúde:** Ronaldo Lima Cohin Ribeiro, Alexandre H. Kavalerski Teixeira e Rafael Eiki Matheus Imamura  
**Smart Cities:** Luma Moura da Silva Lopes, Pedro Gattás Bara Neto e Thiago Augusto dos Santos Martins  
**Smart Farms:** Fabiane Kuhn, Tairon Neitzel Coelho e Gabriel Albuquerque Correa

## Mentores e mentoras

## Embaixadores e Embaixadoras

### 9ª edição

**Diversidade:** Alexandre Martinazzo  
**Educação:** Ana Coimbra  
**Games:** Leandro Biazon  
**Saúde:** Marcelo Archanjo (Alexandre Martinazzo assumiu depois da Semana Imersiva)  
**Smart Cities:** Talita Lôbo  
**Smart Farms:** Erich Lotto

**Diversidade:** Nemuel Lima, Paula Leite e Thais Machado da Silva  
**Educação:** Vanessa Furtado, Eduardo Lima Nascimento e José Roberto do Nascimento Júnior  
**Games:** Vitória Oliveira Tobias de Souza, Nathália Cruz Farias e Lucas Bernardo Furtado  
**Saúde:** Alexandre H. Kavalerski Teixeira, Márcia Cunha Santos e Laís Bandeira  
**Smart Cities:** Igor Magalhães Rodrigues, Douglas Santos da Silva Vasconcelos e Pedro Avelino Ferreira Nogueira  
**Smart Farms:** Gabriel Albuquerque Correa, Maiara dos Anjos Santos e Maurício Pantoja

### 10ª edição

**Diversidade:** Talita Lôbo  
**Educação:** Ana Coimbra  
**Games:** Raissa Hofman  
**Saúde:** Ronaldo Cohin  
**Smart Cities:** Erich Lotto  
**Smart Farms:** Fabiane Kuhn

**Diversidade:** Thais Machado da Silva, Felipe Vidal e Franciele Oliveira  
**Educação:** Alexandre H. Kavalerski Teixeira, João Victor Alves e Evelyn de Jesus  
**Games:** Vitória Oliveira Tobias de Souza, Lucas Bernardo Furtado e Jacob de Abreu Neto  
**Saúde:** Laís Bandeira, Lígia Cavallari e Jaqueline Steffenon  
**Smart Cities:** Igor Magalhães Rodrigues, Pedro Avelino Ferreira Nogueira e Carina de Sá  
**Smart Farms:** Gabriel Albuquerque Correa, Maiara dos Anjos Santos e Maria Inês Santos





# Premiados

1ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Offering</b> Iury Fontoura da Valls e Pietro Schaff	<b>1º lugar</b> R\$ 5.000,00
	<b>Rex Mobile</b> Willian Rochadel	<b>2º lugar</b> R\$ 3.000,00
	<b>Busão</b> Daniel Farias Batista Leite e Julio Henrique Rocha	<b>3º lugar</b> R\$ 2.000,00
	<b>Ônibus da Hora</b> Moisés Ramos Santana	<b>4º lugar</b> Tablet Motorola Xoom



2ª edição

## Projeto

## Premiações

### Save Me

Dirceu de Medeiros Teixeira

viagem de imersão

### Radar

Ana Paula Gomes Ferreira

viagem de imersão

### EarUp

José Carlos Bueno de Moraes

viagem de imersão

### Senha Fácil

Juliana Alves Pegoraro

**1º lugar**  
R\$ 5.000,00

### Garça

Nivaldo Henrique Bondança e Pedro Góes

**2º lugar**  
R\$ 3.000,00

### Pipoca e Cinema

Cíntia Milena Vasconcelos Dias da Silva e Isabele Medeiros de Souza

**3º lugar**  
R\$ 2.000,00

### Shopping Droid

Caique Garutti Moreira

menção honrosa

### Chico Brito

Ramon Artur Freire

menção honrosa

### Matemática++



Daniel Borges Ferreira da Silva

Curso



### Social Mob




Wellington Pacheco Ferreira

Curso

2ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Viventium</b> Henrique Lopez Blanck	Curso
	<b>Fomel Balada</b> Diego Bassani de Souza	Curso
3ª edição		
 Vencedor Tecnologias Sociais	<b>Minha Leitura</b> Douglas Henrique Batista, Jaylon Henrique da Silva e Moises Meirelles dos Santos Filho	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Empreendedorismo	<b>RunMusic</b> Talita Lôbo de Menezes, Fábio Fernando de Oliveira Silva e João Paulo Targino dos Santos	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
	<b>Business Game Mobile</b> Mauricio Joni Baum Jr.	R\$ 7.800,00
	<b>Gardians</b> João Otávio Ribeiro Costa, Rodrigo Dobbin Fellows e Marcos Vinicius Bergamo Marsari	R\$ 1.800,00
	<b>Kanguru</b> Samuel Sousa Ferreira, Luiz Felipe Franco Candeco Tomazini e Rafael Dassi Kiyoto	R\$ 7.800,00
	<b>Irrigauto</b> Lucas Bicca e Silva	R\$ 1.800,00
	<b>Serviço de telefonia movel de baixo custo</b> Mateus Carpanez Correa, Evelyne Bernardes da Silva e Lucas Pacheco Amaral	menção honrosa
	<b>Memorify</b> Kevin Meurer Campos	menção honrosa
	<b>SimplePass</b> Leandro Borges Ferreira	menção honrosa



3ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Jukesong</b> Júlia Benatti Latanzio e Elton Martins Marcelino	menção honrosa
4ª edição		
 Vencedor Educação	<b>Block.ino</b> Lucas Mellos Carlos, João Paulo Cardoso de Lima e José Pedro ScharDOSim Simão	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Facilidades	<b>Motaxis</b> Augusto Mateus Araujo Carvalho, Ian Vitor Barreto da Silva e Vinícius Lima de Oliveira	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
	<b>Yarner</b> Rafael Eiki Matheus Imamura	R\$ 7.800,00
	<b>Nino</b> Carlos Eduardo Millani, Alfredo Cavalcante Neto e Danilo Cleber Becke	R\$ 7.800,00
	<b>coaShe.</b> Carolina Ramalho Bonturi, Sidney Orlovski Nogueira e Daví Rodrigues	R\$ 1.800,00
	<b>SOS</b> André de Lima Berzagui, Tiago Reck Gambim e Lucas Jardim da Silva	R\$ 1.800,00
	<b>Bit-lândia</b> Tamyres da Silva Freitas, Meyrele Torres Nascimento e Maria Carolina Marinho Seves Santos	menção honrosa
	<b>Insight - The Minds Canvas</b> Felipe Filgueiras Argento, Gabriel Coutinho de Paula e Douglas Pinheiro Mandarino	menção honrosa
	<b>MyClass</b> Felipe do Nascimento Nunes, Antônio Gilmar Rodrigues de Moura e Dayvid Emerson Silva Ferreira	menção honrosa

4ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Seu Flores</b> Marcel Tavares de Miranda, Bruno Maline Baring e Jordana Zerpini Mecler	menção honrosa
	<b>Change my Booking</b> Luciana Lisboa de Castro Oliveira	menção honrosa
	<b>SportMatch</b> Rafael Guimarães De Sousa, Tainá Viriato Mendes e Felipe Luciano Pacífico Machado	menção honrosa
5ª edição		
 Vencedor Educação	<b>Ducante</b> Lucas Moreira Santos, Gustavo Henrique Faustino Silva e Leonardo de Carvalho Freitas Padilha Aguilar	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Facilidades	<b>Mapa da Leitura</b> Tairon Neitzel Coelho, Yasmin Wink Finger e Guilherme Donada	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Jogos	<b>League of Kites</b> Mateus Pacheco Roza da Cunha e Leandro Morgado Pinto Corrêa	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
	<b>EducAUTI</b> Luana Carla de Andrade, Luiza Morais de Medeiros e Derycly Douglas Eufrásio Galdino	R\$ 7.800,00
	<b>Abie</b> Rafael Guimaraes de Sousa e Tainá Viriato Mendes	R\$ 7.800,00
	<b>Trescolar</b> Lucas Magalhães Almeida Santos, Danilo Rocha de Almeida e Carlos Douglas Borges Barbosa	R\$ 7.800,00
	<b>Campainha inteligente para deficientes auditivos</b> Mateus Carpaneze Correa, Thiago Alves Scher e Luccas Marques Batalha	R\$ 7.800,00

5ª edição	Projeto	Premiações
	<b>ScreenPlay</b> Barbara Kudiess, Gabriel Viegas Maciel de Freitas e Nicolas Pereira do Nascimento	R\$ 7.800,00
	<b>Mutuca Mobile</b> Leonardo Frazão Xavier	R\$ 7.800,00
	<b>BlueTDAH</b> Vinicius Melo da Silva, Getúlio Feitosa de Melo Neto e Manoel Mescias Bezerra de Meneses Filho	menção honrosa
	<b>MathLingo</b> Marcos Alves dos Santos, Dyeimys Franco Correa e Paulo Henrique Carvalho De Moarais	menção honrosa
	<b>Cooking</b> Rafael Eiki Matheus Imamura, Vinicius Gabriel Veroneze e Laura Rúbia Paixão Boscolo	menção honrosa
	<b>Nuts about Winter</b> Danilo Virgilio Duarte Moschem, Fabricio Caneva Calheiros e Raissa Chiabay Hofmann	menção honrosa
	<b>Phacil</b> Rafael Moris de Souza	menção honrosa

## 6ª edição

**Vivros**

Rafael Eiki Matheus Imamura, Rafael Bueno Lamarques Alves e Daniela Marques de Moraes

**viagem de imersão**

R\$ 7.800,00

**Raks**

Fabiane Kuhn, Guilherme de Oliveira Ramos e Vinicius Muller Silveira

**viagem de imersão**

R\$ 7.800,00

**Juke Fiesta**

Rafael Grohmann Cadaval, Matheus Mello Vaccaro e Matheus Fetzner Viana

**viagem de imersão**

R\$ 7.800,00














6ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Ative Libras</b> Nemuel Gonçalves de Lima, Érycson Gomes da Nóbrega e João Fellipe Guimarães da Silva	R\$ 7.800,00
	<b>Fala Aí</b> Ana Karine Bessa Candido, Caíque de Araújo Monteiro e Francisco Alan Ribeiro dos Santos	R\$ 7.800,00
	<b>JADE</b> Ronaldo Lima Cohin Ribeiro	R\$ 7.800,00
	<b>Memórias Imersivas</b> Pedro Gattás Bara Neto, Vinícius Junqueira Schettino e João Vitor Almeida Rodrigues Silva	R\$ 7.800,00
	<b>Isolated</b> Priscila Ribeiro Zucato	R\$ 7.800,00
	<b>Juju's Shadows</b> Renata Sarmet Smiderle Mendes, Rafael Bastos Saito e Leonardo de Oliveira Peralta	R\$ 7.800,00
	<b>QBraille</b> Vanessa Cristina Furtado Fagundes e Cristiano Furtado Fagundes	menção honrosa
	<b>IM eSports</b> Guilherme Goes Mendonca, Raul Guedert e Giovanni Cimolin da Silva	menção honrosa
	<b>Capy's lock</b> Fernanda Marana, Gabriel Simmel Nascimento e Arthur Rosa de Souza	menção honrosa

## 7ª edição



<b>Robosquadrão</b> Eleazar Fernando Braga, Gabriel Simmel Nascimento e Óliver Savastano Becker	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
---	--

7ª edição	Projeto	Premiações
	<b>SafeGirl</b> Brenda de Abreu Sá, Mateus Bezerra da Silva e Vitor Hugo Souza Moraes	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>Padrinhos Mágicos</b> Hugo dos Santos Silva, Samuel Barbosa Jatobá de Souza e Thiago Augusto dos Santos Martins	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>SmartMilk</b> Deivid Edson Delarota Campos, Gabriel Albuquerque Correa e Ítalo Fernando Valle Alvarenga	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>Argio</b> Eduardo Lima Nascimento, Hugo Henrique da Silva Lima e Vívian Leite Sousa	R\$ 7.800,00
	<b>EMBARQUEI</b> Vinícius Otávio Gouveia Gomes	R\$ 7.800,00
	<b>Aventuras da Bia</b> Jéssica Caroline Dias Nascimento e Thiago Yonamine	R\$ 7.800,00
	<b>Charles</b> Anderson Kloss Maia, Luisa Salvatori Scaletsky e Virgilius Francisco Tertuliano dos Santos	R\$ 7.800,00
	<b>Canary</b> David Batista de Luna, Gabriel de Souza Barros e Henrique Martins Miranda	R\$ 7.800,00
	<b>RANGOFF</b> Lucas Arusiewicz Lacerda, Rodrigo Mello da Rosa e Thales Duarte Flores Santos	R\$ 7.800,00
	<b>Arrent</b> Eduardo Gracez Dusik, Fernando Duarte Pascoal e Guilherme Prezzi	R\$ 7.800,00
	<b>Plantar Mais</b> Leticia Bombig Alves, Victor Araújo de Souza e Victor Bell de Oliveira	R\$ 7.800,00

8ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Radar do Preconceito</b> Nathan Aguiar Neves	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>Julius</b> Daniel Rodrigues Coura e Daniele Aparecida de Melo Silva Coura	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>JumonGO</b> Arthur Lucas da Silva Nogueira, Carlos Eduardo Pereira Marques e Thiago Lima Costa	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>AuTapp</b> Erick de Almeida Oliveira Riso, Gabriela Alves Rodrigues e Laís Bandeira Miranda da Silva	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>NIDE</b> José Luis Maziero Baretta, Nathã Vieira de Azevedo0 e Vinicius Zgoda Parizotto	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>FARM.GO</b> Mauricio Pantoja	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>ChartVision</b> Alan Trindade De Almeida Silva	R\$ 7.800,00
	<b>Portal Lacrei</b> Felipe Israel de Oliveira Vidal	R\$ 7.800,00
	<b>MindLand</b> Guiherme Piccoli, Gustavo Igor Gonçalves Travassos e Saulo Gustavo Buseti	R\$ 7.800,00
	<b>SAPIENTIA</b> Ariel Roque Inácio Luz, Dimas Germano Brandão Soares Silva e José Roberto do Nascimento Júnior	R\$ 7.800,00
	<b>Following Seas</b> Guilherme de Moraes Vassallo, Lucas Bernardo Furtado e Maria Gorette Soares Tavares	R\$ 7.800,00



8ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Lunette</b> Elaine Cruz Farias, Luane Barbosa da Silva Lima e Nathália Cruz Farias	R\$ 7.800,00
	<b>Afeto</b> Ana Paula Aguiar Figueiredo, Pillar Benedetti Vasconcellos Luz e Thais Machado da Silva	R\$ 7.800,00
	<b>ALMA</b> Carolina Rosa Kelsch, Jaqueline Dahmer Steffenon e Márcia Cunha dos Santos	R\$ 7.800,00
	<b>Caramelo</b> Douglas Santos da Silva Vasconcelos, Iraline Nunes Simões e Jurandir de Castro Vasconcelos Junior	R\$ 7.800,00
	<b>Share Food</b> Eros Frederico da Silva, Fernando Augusto da Silva Gallardo e Ingridy Dyanna Vieira Barreto	R\$ 7.800,00
	<b>Daily Milk</b> Dalton José Santos Sant'Ana e Maiara dos Anjos Santos	R\$ 7.800,00
	<b>FishEye</b> Daniel Carriço de Lima Menezes, Luana Campos Amado e Rafael Marinho de Araújo	R\$ 7.800,00

## 9ª edição

**KATIE**

Jaqueline Dahmer Steffenon e Laura Rúbia Paixão Boscolo

**viagem de imersão**

R\$ 7.800,00

**Educação + Cuidados da Saúde = - Doença**

Darlei Pereira da Silva

**viagem de imersão**

R\$ 7.800,00




**eDraft League**







Giulio Lelis Souza Castro e Rogério Marques Amâncio Júnior

**viagem de imersão**

R\$ 7.800,00



9ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Aplicativo BemAli</b> Antonio Lêvi Pinto de Jesus, Carina Silva de Sá Santos e Fernando José de Jesus Silva	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>Fila Digital</b> Lorhan Sohaky de Oliveira Duda Kondo, Mariana Cavichioli Silva e Renata Sarmet Smiderle Mendes	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>Leiloeê</b> Marcos Paulo Muniz de Andrade e Pedro Henrique Silveira	viagem de imersão R\$ 7.800,00
	<b>Afroteca</b> Jonathan Caio dos Santos da Silva e Lara Jessica da Silva Pontes	R\$ 7.800,00
	<b>Lacrei</b> Felipe Israel de Oliveira Vidal	R\$ 7.800,00
	<b>Educame</b> João Victor Souza Alves, Mathews Martins Sant'ana Lima e Wilian Araujo Lopes	R\$ 7.800,00
	<b>LinGO plataforma colaborativa</b> Evelyn de Jesus	R\$ 7.800,00
	<b>Jogo PCB</b> Gustavo Marangoni Rubo	R\$ 7.800,00
	<b>Lost Pixel</b> Jacob de Abreu Neto	R\$ 7.800,00
	<b>CoLogic</b> Kevin Beltrão de Melo, Marcos Gabriel Pereira da Paz e Sérgio de Souza Leão Pessoa	R\$ 7.800,00
	<b>Comida de Panela PET</b> Cleiton Gomes Silva, Davi Ricardo Barros Campos e José Alexandro do Nascimento Silva	R\$ 7.800,00
	<b>Ecomilhas</b> Lucas da Silva Nicoleti	R\$ 7.800,00

9ª edição	Projeto	Premiações
	<b>SIAV</b> Gabriel de Assis Furquin e Maria Inês Corrêa de Paula Santos	R\$ 7.800,00
	<b>Cultiv.ai</b> Ladson Gomes Silva, Igor de Moura Philippini e Antonio Barros da Silva Netto	R\$ 7.800,00
	<b>HidroponUP</b> Matheus de Araújo Gomes, Gabriel de Melo Santos e Luciano Alves dos Santos	R\$ 7.800,00
10ª edição		
 Vencedor Diversidade	<b>Rede Tabela</b> Elaine Cruz Farias, Luane Barbosa da Silva Lima e Nathália Cruz Farias	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Educação	<b>TalkInn</b> Amanda Faria Galvão de Oliveira e Vítor Giudice Batista de Araujo Porto	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Games	<b>Projeto Glub (nome original: Patrono)</b> Beatriz Figueiredo Alves, Jansen Cersosimo Moreira e Rafael Paladini Meirelles	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Saúde	<b>Comunica</b> Joyce Querubino de Oliveira	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Smart Cities	<b>Trokaí</b> Lucas Leandro Ribeiro	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
 Vencedor Smart Farms	<b>Bee App</b> Marcello Freyesleben Caon	<b>viagem de imersão</b> R\$ 7.800,00
	<b>Exchange Pride APP</b> Julia Fripp Thomaz, Marcelo Pereira Vargas Rodrigues e Sabrina da Silva Lima	R\$ 7.800,00



10ª edição	Projeto	Premiações
	<b>Fluxi (nome original: Flow)</b> José Eduardo de Lima	R\$ 7.800,00
	<b>BRAIN</b> Ekarinny Myrela Brito De Medeiros e Matheus Lucas Dantas Lopes	R\$ 7.800,00
	<b>Roady</b> Alexandre Torres Okita, Caio Emanuel Rhoden e Larissa Gomes de Stefano Escaliante	R\$ 7.800,00
	<b>Libras e Letramento</b> Silvania Maria Ramos Mendes	R\$ 7.800,00
	<b>Urbonauta</b> João Pedro Vital Brasil Wieland	R\$ 7.800,00
	<b>Idozum</b> Bruna Alves Wanderley de Siqueira e Filipe Gomes de Melo	R\$ 7.800,00
	<b>Subiu Pressão</b> Fernanda Tostes Marana, João Víctor Crescioni e Lucas Cardoso dos Santos	R\$ 7.800,00
	<b>Cola&amp;Bora</b> Igor Rennan Costa de Abreu, José Henrique Silva Carneiro Leão e Vinicius de Sousa Vilela	R\$ 7.800,00
	<b>Economize!</b> Juliana Bronqueti da Silva, Marcos Cunha Rosa e Matheus Augusto da Silva Cândido	R\$ 7.800,00
	<b>Inovemilk</b> Fabiano Cezar Mascarello, Jailson Lucas Panizzon e Thomas Jordão de Souza	R\$ 7.800,00
	<b>Parceiros do produtor</b> George Mendonça silva de Morias, Luan Luis Magioli Barros e Mario Estevam de Freitas Neto	R\$ 7.800,00