

Disputas tecnológicas viram moda nas universidades

Hackathons e competições de inovação invadem o setor e reforçam o desenvolvimento de alunos e profissionais

Quem está por dentro da área de tecnologia tem notado que, cada vez mais, as competições estão se tornando tendência no Brasil. Influenciadas pelos ideais de inovação que tomaram conta da área nos últimos tempos, as diversas competições vêm se popularizando nas universidades e no mercado. Hackathons, programas de aceleração de startups e até mesmo competições internas nas universidades possuem vários aspectos em comum, embora tenham objetivos distintos.

Para que houvesse essa popularização, mudanças foram acontecendo em todo o ambiente da tecnologia. "O aluno está mais conectado, a tecnologia em constante evolução, as empresas à procura de bons profissionais e o mercado aquecido. Tudo isso cria um ambiente bastante propício a esse tipo de competição", explica a professora Ellen Francine, do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos.

As mudanças nos alunos, em especial, se relacionam com o aumento do interesse em empreender e, segundo a professora Ellen, é observado um crescimento significativo nos últimos anos: "Lá atrás a gente não via essa ideia de próprio negócio, era 'eu quero ir pra uma grande empresa, crescer lá dentro'. Hoje, a gente vê isso de uma forma muito mais clara, já com alunos que estão ingressando". Mas o que são essas competições? Como elas funcionam? Passar 30 horas de um fim de semana estudando sem intervalos não é, exatamente, o plano ideal de ninguém. Mas passar o mesmo período desenvolvendo um protótipo que pode resolver um problema importante e, ao mesmo tempo, conhecer outras pessoas, aprender coisas novas e ainda ganhar uns prêmios parece interes-



Foto: Divulgação/USP de São Carlos

Alunos mais conectados e a tecnologia em constante evolução provocaram o aquecimento do mercado de trabalho

sante, não é mesmo? É assim que funcionam os hackathons. Esses eventos são "maratonas de programação", organizados por empresas, órgãos públicos ou grupos independentes a fim de encontrar soluções para um problema específico por meio do desenvolvimento de protótipos. Os hackathons têm crescido, em especial, graças à cultura de softwares e hardwares livres.

Existem diversas vantagens em participar, principalmente por causa do aprendizado. "A primeira vez que eu ouvi falar de Arduino e Raspberry Pi foi num hackathon. Então, independentemente da área, você acaba conhecendo coisas novas, ferramentas novas", explica Eder Santana, aluno de Bacharelado em Matemática do ICMC.

Já Caio Lopes, aluno de Engenharia de Computação do ICMC, acredita que é a intensidade do aprendizado que realmente faz a diferença. "Se você decidir experimentar um conhecimento novo, você ganha uma energia a mais no hackathon. Eu estava aprendendo Android básico em um hackathon e saiu um aplicativo legal. Foi um salto muito grande, que

eu não teria se decidisse estudar em um fim de semana", ele conta. Caio foi um dos alunos do ICMC que participaram da edição mais recente do Hackathon da Globo, realizado em maio, em que o tema era O futuro da produção e distribuição de conteúdo em jornalismo, esportes e entretenimento. Nesse evento, um dos mentores era Bruno Lemos, formado em Bacharelado de Sistemas de Informação no ICMC e campeão da edição de 2016.

Em 2017, outro Bruno se destacou na competição da Globo. Formado em Ciências de Computação, Bruno Orlandi fez parte da equipe que ficou em segundo lugar: "No ICMC, os trabalhos em grupo e conceitos como aprendizado de máquina me ajudaram no hackathon. Foi no Instituto que comecei a reunir um time e focar para programar algo. Por isso, os alunos do ICMC se destacam nessas competições", diz. Essa imersão em um ambiente de inovação e criatividade não beneficia somente quem participa de um hackathon. A rede de contatos desenvolvida nesses eventos pode ser bastante vantajosa.

Formado em Ciência da Computação pelo ICMC, Filipe Grillo faz parte da equipe que criou a startup Arquevei. Ela surgiu no fim de 2013 e foi desenvolvida por um grupo do qual participam outros ex-alunos do Instituto. A startup desenvolveu uma ferramenta online que consulta e armazena todas as notas fiscais emitidas por uma empresa, facilitando a organização e evitando a perda de documentos importantes.

Neste mês de julho, Filipe vai para os Estados Unidos com mais dois funcionários da empresa passar duas semanas no Google. Essa viagem é a primeira parte do LaunchPad Accelerator, programa de aceleração de startups do Google que tem duração total de seis meses. A Arquevei tentou participar da edição anterior do programa, mas não foi selecionada. Participar de programas de aceleração é uma alternativa para as startups encontrarem soluções e crescerem. Esses programas são criados por grandes empresas ou bancos por meio de um processo seletivo. Eles escolhem as startups que acreditam possuir soluções inovadoras e possam gerar valor.

Anvisa proíbe venda do produto Manta Quântica

A Agência Nacional de Vigilância Sanitária proibiu, na última segunda-feira (3), a comercialização do produto Manta Quântica, fabricada pela Ative Natural Equipamentos Fisioterápicos Eireli - ME.

A publicidade alegava que o uso do produto era útil no tratamento de diversos problemas de saúde. Não havia, no entanto, qualquer tipo de comprovação ou embasamento científico.

Entre as promessas, estavam o tratamento de dores de coluna, fibromialgia, pressão alta, diabetes e má circulação. A publicidade prometia, ainda, a emissão de "energia quântica" e o tratamento das doenças "dentro das células".

Para que a venda de qualquer equipamento de uso terapêutico seja permitida no Brasil, é preciso provar o funcionamento por meio do pedido de registro na Anvisa.

Falsificados

A Agência também proibiu os cosméticos da linha Professional Vitafavo Color Hair. O rótulo dos produtos indicavam que a empresa responsável pela fabricação era a Laboratórios Ltda. A empresa não existe e o CNPJ do rótulo é falso.

Isso significa, segundo informações da Anvisa, que os produtos são de origem desconhecida e que a vigilância sanitária não sabe onde são fabricados ou se estão de acordo com as regras sanitárias.

Nas promessas feitas pela empresa no tratamento de diversos problemas de saúde ao consumidor não havia comprovação ou embasamento científico

Jornal A União oferece 2 novas colunas ao leitor



O jornal A União estreia duas novas colunas semanais (página 18 do Caderno Diversidade, às quartas e quintas-feiras), que tratarão de assuntos ligados à área da tecnologia e ao universo dos veículos. Escritas pelo jornalista carioca Íuri Moreira, as colunas trarão informações e curiosidades sobre duas das principais esferas da vida cotidiana do cidadão moderno. Segundo Íuri Moreira, a coluna voltada à tecnologia, que será veiculada nas quartas-feiras, trará ao público novidades sobre a internet, a informática, e, principalmente, produtos que sejam de interesse do público consumidor.

A coluna voltada ao universo dos veículos, de acordo com o jornalista, será publicada todas as quintas-feiras, e tratará não somente de automóveis e motocicletas, mas também de barcos, aviões e outros tipos de transporte.

"Vamos abordar lançamentos, notícias do mercado e da indústria automobilística nacional e internacional. Teremos ainda dicas de segurança, serviços e tudo que for relacionado a esse mundo", explicou.

Quem é Íuri Moreira

Carioca de 42 anos, Íuri Moreira é casado e tem graduação em Jornalismo pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Atuou em veículos como o Diário de Pernambuco e a Folha de Pernambuco, tendo passagem também por órgãos como a Prefeitura Municipal do Recife e a Superintendência do Desenvolvimento do Nordeste (Sudene).

Íuri
Moreira

iurimoreira.imprensa@gmail.com

eFlamengo

O vice-presidente de marketing do Flamengo, Daniel Orlean, divulgou que o clube carioca vai investir em League of Legends (LoL), game onde os jogadores batalham online em uma arena virtual. Em sua conta no Twitter, o empresário revelou que LoL será "uma nova modalidade do Mengão". O Flamengo, no entanto, não é o primeiro clube de futebol brasileiro a olhar com carinho para o mercado de eSports: o Santos firmou parceria em 2015 com a Dexterity, tornando-se o primeiro time do país a investir na modalidade, com a Santos.DeX, ativa até hoje. O Clube do Remo foi outro que já investiu com a Remo Brave, embora a aventura tenha sido encerrada. Internacionalmente, times como River Plate, Manchester United e Paris Saint-Germain também já se aventuraram no mundo dos games.



A iniciativa se justifica quando se olha para os números. Campeonatos de jogos eletrônicos, como CBLol, têm suas partidas transmitidas nos principais canais de esporte do país. BandSports, ESPN Brasil, Esporte Interativo, Fox Sports e SporTV já perceberam que o mercado de games - que possui 2,2 bilhões de jogadores no mundo entre PCs, smartphones, tablets e videogames e deve gerar US\$ 108,9 bilhões (aproximadamente R\$ 360 bilhões) em receita até o final do ano (dados do relatório do Newzoo) -, não deve ser ignorado. De acordo com o relatório, o Brasil ocupa o 13º lugar entre os países que mais geram receita no segmento, com previsão de US\$ 1,3 bilhão (R\$ 4,29 bilhões) até o final de 2017.

Dota2

A Valve anunciou mudanças para a temporada 2017-2018. Entre elas estão a adoção de um ranking de jogadores e novos torneios no calendário. A produtora vai patrocinar diretamente campeonatos organizados por terceiros, que serão classificados em Majors e Minors. Para realizar um torneio maior, os organizadores deverão distribuir US\$ 500 mil em prêmios - e a Valve adicionará mais US\$ 500 mil ao bolo. Nos minors, a premiação mínima precisa ser de US\$ 150 mil, e a Valve entra com mais US\$ 150 mil.

Crescimento

Os investimentos em TI devem crescer no Brasil ainda esse ano, de acordo com um levantamento da Associação Brasileira das Empresas de Software. A previsão é de recuperação de até 6,7% do setor no país, o dobro da média global prevista para 2017.

Dropbox

A empresa de serviços de armazenamento em nuvem está se preparando para sua oferta pública de ações, segundo a Reuters. Se confirmado, a companhia pode se tornar a maior empresa de tecnologia dos Estados Unidos a abrir o capital desde a Snap Inc., dona do Snapchat.

AMD

Os novos processadores Ryzen fizeram a empresa crescer 10,4% do mercado de CPUs. A AMD registra agora 31% de participação do mercado, contra 20,6% no trimestre anterior. A Intel perdeu espaço, mas continua na liderança do mercado, com 69% de participação.

Lenovo

A empresa lançou o novo notebook Ideapad 320, com versões de 14 e 15,6 polegadas. O notebook, com preços a partir de R\$ 3.149,00, vem com placa de vídeo dedicada, design minimalista, tela antirreflexo e tecnologia Dolby Audio, entre outras características.

Facebook

A rede social informou que vai reduzir a visualização de usuários que postam seguidamente, escondendo suas publicações no feed de notícias. A ideia é tentar mostrar histórias mais relevantes. A rede ressalta que a decisão vai afetar primordialmente links.

Asus

O site russo da empresa divulgou que o novo Zenfone Max virá com bateria de cinco mil mAh, o que deve garantir autonomia para ao menos dois dias de uso. Ainda não se sabe se o modelo virá para o mercado brasileiro.

Sony

Dois novos smartphones apresentados na Mobile World Congress estão chegando ao Brasil. O celular Xperia XZ Premium tem como diferencial filmar em supercâmera lenta a 960 frames por segundo. Já o Xperia XA1 Ultra vem com tela grande e preço mais acessível.

Pokémon Go

O game teve mais de 750 milhões de downloads, segundo dados da Appptopia. A empresa estima que esses downloads geraram US\$ 1,2 bilhão (R\$ 3,96 bilhões) para a Pokémon Company. Embora a febre tenha diminuído, o jogo ainda tem 60 milhões de usuários ativos mensais.