

# Hackathon n MAIS

Projetos Benchmarking certificados - 5ª Edição

# 2019



# O FUTURO JÁ COMEÇOU

Hackathon Mais faz parte do Programa Benchmarking Brasil que existe há 17 anos e certifica as melhores práticas socioambientais das organizações brasileiras.

A partir de 2015 foi criado o Hackathon Mais com o objetivo de identificar, reconhecer e compartilhar as inovações que estão sendo desenvolvidas por jovens talentos de TI Verde, no desenvolvimento de aplicativos que ajudam na adoção e difusão das melhores práticas de sustentabilidade.

Em parceria com escolas e faculdades que oferecem cursos técnicos é realizado anualmente o Hackathon Mais. Para participar é necessário ser aluno de cursos técnicos em escolas e universidades que apoiam a iniciativa e ter sido pré-selecionado pelo representante da instituição no Hackathon Mais.

Uma comissão técnica formada por representantes das instituições parceiras e jurados independentes indicados pelo Programa Benchmarking Brasil avalia e aprova os inscritos.

São projetos inovadores desenvolvidos por alunos de cursos técnicos e que darão corpo e consistência a uma nova economia, mais verde e mais inclusiva.

## Projetos Certificados em 2019

### **SENAI "Antônio Souza Noschese"**

**Curso:** Redes de Computadores

**Ano Letivo:** 2019

**Co-Autores:** José Eduardo Peres de Oliveira, Breno Luiz Peres

**Título do Projeto:** Concentratrônico

**Descrição:** Com o intuito de cadastrar empresas fabricantes de produtos eletrônicos, com o descritivo de sua política de troca do e-lixo, onde o consumidor irá fazer um cadastro e tirar uma foto do material a ser descartado. O fabricante avalia o produto e oferece ou não um benefício na troca. O usuário tem a opção de não aceitar a proposta do fabricante e contactar a empresa de reciclagem para o descarte. O aplicativo terá espaço para o cadastro de empresas parceiras, promovendo o B2B, entre ponto de coleta e empresas de reciclagem, informará o ponto de descarte do e-lixo mais próximo além de fornecer informações relevantes sobre o descarte adequado, promovendo a conscientização e apoiando o desenvolvimento de políticas socioambientais. O Concentratrônico se difere pela originalidade na proposta da democratização da escolha do consumidor no momento do descarte consciente do e-lixo, além da multifuncionalidade ofertada pelo aplicativo na relação fabricante/reciclagem/consumidor/empresas parceiras.

### **Escola SENAI "Marcio Bagueira"**

**Curso:** CAI Mecânico de Manutenção Ind

**Ano Letivo:** 2019

**Co-Autores:** Iago de Brito Garcia

**Título do Projeto:** EstAplic

**Descrição:** Estacionar os automóveis nas grandes cidades tornou-se um grande desafio para a mobilidade urbana sustentável. Entre os efeitos negativos, estão a perda de tempo para encontrar vagas, os congestionamentos e o aumento da poluição do ar. Pensando em solucionar a escassez de vagas de estacionamento, desenvolvemos um app que possibilita a expansão e a organização de vagas de estacionamento, beneficiando sustentavelmente a sociedade e o ambiente. O app EstAplic conectará pessoas interessadas em compartilhar estacionamentos privados com motoristas que trafegam em suas proximidades, aumentando as opções de estacionamento,

através da organização de uma rede colaborativa e compartilhada, que disponibilizará as vagas livres privadas, onde o motorista e o dono da vaga de estacionamento serão partes interessadas do projeto. Gerando novas vagas de estacionamentos até então inexploradas e gerenciando a rotatividade online, o app contribuirá como uma ferramenta importante a ser aplicada na sociedade.

**Centro Paula Souza**

**Curso:** Hackathon Acadêmico

**Ano Letivo:** 2019

**Co-Autores:** Dennisiane de Jesus Saraiva

**Título do Projeto:** Recognition of parasite

**Descrição:** O software auxilia na identificação dos parasitos de peixes, como se fosse um atlas virtual. Onde o mesmo descreve brevemente a características destes parasitas, facilitando a identificação para o pesquisador e/ou estudante. E a partir de uma imagem do espécime que se deseja estudar/pesquisar, poderá ser identificado o gênero, e talvez a espécie do mesmo através de pontos chaves identificados pelo software, similar aos programas de reconhecimento facial utilizado por instituições. Segundo estimativas, o que se conhece sobre parasitas de peixes não são 15% do que ainda é capaz descobrir. Logo, essa ferramenta vai contribuir no estudo de novas espécies e facilitar o processo de coleta que ainda é muito manual.

**Universidade Nove de Julho**

**Curso:** Ciência da Computação

**Ano Letivo:** 2019

**Co-Autores:** Rodrigo R Martins, Bruno F P Bezerra, Maurício L Silva, Giovanni S Santos e Raul L Mosca

**Título do Projeto:** Sustemty

**Descrição:** Sustemty é um APP desenvolvido para todas as plataformas mobile e apresenta um formato de jogo interativo e intuitivo de perguntas e respostas foco em sustentabilidade e ODS. Sua principal característica é de informar e formar cidadãos conscientes e engajados com as causas e práticas sustentáveis. Todas as perguntas foram elaboradas com parâmetros e referencial técnico-científicos dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e as 169 metas da Agenda 2030. O objetivo do jogo é o aprendizado proposto. O cidadão poderá aprender testar os seus conhecimentos ou perceber o envolvimento de suas tarefas diárias nas práticas de desenvolvimento sustentável. A interação gera uma pontuação mínima e máxima ao cidadão, reconhecendo os seus conhecimentos e

classificando-o. Ao mesmo tempo, feedback do aprendizado. São três grupos de cidadãos engajados no jogo: Cidadão Comum – acesso público; Cidadão Estudante – escolas; Cidadão Empresarial – acesso voltado à empresa no engajamento dos colaboradores.

**Fatec Itu**

**Curso:** Análise e Desenv. de Sistemas

**Ano Letivo:** 2019

**Co-Autores:** Gustavo Henrique Patricio e Angelina V.S. Melaré

**Título do Projeto:** Vitta Horta – Virtual Pet

**Descrição:** Vitta Horta – Virtual Pet é um aplicativo que tem como objetivo auxiliar educadores e professores no ensino de educação ambiental com foco em hortas escolares. Por meio deste aplicativo, as crianças aprendem mais sobre hortas e como as plantas se comportam, pois o objetivo do jogo é cuidar de uma muda de uma determinada espécie até que chegue em sua maturidade.

# Hackathon



## MAIS

2019