



Digite um termo que deseja encontrar

Buscar



12/06/2018



Universitários maranhenses vencem o Hackathon promovido pela Vale

Evento contou com participação de 30 universitários de três estados do Nordeste

Três universitários maranhenses dos cursos de engenharia de produção e sistemas de informação foram os vencedores do Hackathon Mobilidade, maratona de inovação e tecnologia realizada no último final de semana na área do Terminal Marítimo de Ponta da Madeira, administrado pela Vale. O evento contou, ao todo, com a participação de 30 universitários do Maranhão, Piauí e Ceará, todos com a missão de construir soluções tecnológicas voltadas para a mobilidade dentro da área do terminal da empresa.

Kássia Pereira (Engenharia de Produção), Andreia Costa (Sistemas de Informação) e Ramon Luigi (Engenharia de Produção), integrantes da equipe Valemove e estudantes da universidade Ceuma foram os vencedores do desafio. Como premiação, ganharam R\$ 20 mil. "Estamos realizando um sonho pois este evento nos deu a oportunidade de colocar em prática o que aprendemos na teoria dentro da sala de aula", comemorou Ramon Luigi, da equipe vencedora, Valemove.

A solução vencedora foi escolhida por uma equipe de jurados formada por representantes da Vale, da academia e do governo, considerando o potencial que essas conexões têm de contribuir com o desenvolvimento de soluções de mobilidade para além dos muros da empresa. Participaram da comissão de jurados: o gerente executivo do terminal de Ponta da Madeira, Roberto Di Biase; o gerente executivo de TI e Inovação da Vale, Hélio Mosquim; a supervisora de Transporte e Alimentação, Josilene Lopes; o gerente executivo de Engenharia, Gustavo Bastos; o professor doutor em Engenharia da Computação, Rogério Lima, e o secretário adjunto de cidadania digital e inovação do Estado do Maranhão, Nivaldo Costa Muniz.

O que é um Hackathon

É uma maratona de programação que reúne apaixonados por empreendedorismo, tecnologia e inovação com o objetivo de construir soluções tecnológicas que atendam a um fim específico ou projetos livres que sejam inovadores e utilizáveis. A duração pode ser de um dia ou uma semana e, nesse tempo, os participantes têm a oportunidade de trabalhar com pessoas multidisciplinares, trocar experiências, participar de um projeto colaborativo e ainda concorrer a prêmios.

Mais informações

