

Lista dos 67 Selecionados

Nome do Projeto	Nome do Proponente	Resumo
<p align="center">PROJETO INTEGRAR: usando Desenhos Roteirizados para assegurar aos autistas autonomia e aprendizado</p>	<p align="center">Adriana Godoy</p>	<p>A dificuldade de interação, em níveis mais ou menos severos, é uma das características marcantes das pessoas com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA). Um dos maiores desafios de familiares e de profissionais de saúde ou de educação que convivem ou trabalham com esses pacientes é estabelecer uma comunicação eficaz, orientada para o desenvolvimento de suas habilidades de convívio social. Para os autistas a interação com o mundo externo é sempre difícil. Muitas vezes, por limitações na capacidade de usar a linguagem para interação social, comportam-se de forma apática ou inesperadamente agressiva. Nem sempre conseguem assimilar determinadas mensagens ou estímulos das pessoas e do ambiente externo. A proposta deste projeto é disseminar em larga escala uma técnica específica de comunicação com autistas, por meio de um curso de educação a distância, contribuindo assim para ampliar o acesso desses cidadãos a oportunidades de aprendizagem, convivência e participação na sociedade. Trata-se de técnica de grande eficácia, baixo custo, de fácil execução, mas ainda pouco conhecida, e que pode ser aplicada em contextos educativos diversos, como família, escola e serviços de saúde.</p>
<p align="center">SP Árvores: Conhecendo e monitorando as árvores da cidade de São Paulo</p>	<p align="center">Adriana Lippi</p>	<p>SP Árvores será um aplicativo para smartphones para o monitoramento participativo das árvores no ambiente urbano do município de São Paulo. A arborização urbana traz muitos benefícios à população, como: redução da poluição, redução da poluição sonora, garante sombreamento e controle da temperatura absorvendo a radiação solar, abrigo a fauna, influencia no balanço hídrico, além de valorizar ornamentalmente o ambiente. Através de um celular com câmera e conectado à internet, o usuário faz registros fotográficos de uma árvore e envia as fotos junto com algumas informações sobre a árvore e suas condições, como por exemplo, tamanho, tipo (se souber), se há pragas, se sofreu algum dano, o local, etc... Após o envio do registro, a equipe do projeto realizará uma moderação das informações e publicará o registro, de forma que qualquer pessoa conectada à internet poderá visualizá-lo através de um mapa online, juntamente com outros registros de outros usuários do sistema. Os registros ficarão públicos e o sistema servirá como um canal de comunicação entre os municípios e a prefeitura de São Paulo, que poderá informar no próprio sistema as medidas que foram ou serão tomadas.</p>
<p align="center">Cabana Ambientl</p>	<p align="center">Agdo José Farias de Sousa</p>	<p>Através de oficinas sobre as técnicas de bioconstrução, o Coletivo Pé na Massa, junto à comunidade da região da Chácara Santana, projetará dentro das instalações da EMEF Mauro Faccio Gonçalves Zacaria, um espaço comum "cabana" (ver anexo ilustrativo 1), para realização de suas atividades. Por meio de 6 (seis) oficinas, será construído o espaço que abrigará os equipamentos necessários para o desenvolvimento de práticas ligadas à cultura ambiental. A produção de mudas nativas, criação de uma horta urbana e a destinação correta dos resíduos sólidos serão práticas correntes durante projeto. Após concluída a construção, o espaço convidará artistas locais para a promoção de saraus e intervenções artísticas no espaço. Todo material (palha, restos de construção civil, madeira e terra) utilizado para construção da cabana serão captados na região, de forma gratuita e espontânea pelos participantes. A construção da Cabana não tem finalidade de posse/construção/conservação e sim de produto de estudo e desenvolvimento das atividades propostas.</p>

<p>SP Acessível</p>	<p>Aline Juliana Nascimento de Paula</p>	<p>Há no Brasil mais de 45 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência física – 2,8 milhões apenas na cidade de São Paulo, segundo dados do Censo 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). O SP Acessível surge para atender a demanda de circulação segura e autônoma dessas pessoas, agregando uma prática cada vez mais necessária às metrópoles: o colaborativismo. O aplicativo permite que todo cidadão identifique e sinalize espaços, rotas e equipamentos inclusivos existentes no município. Exemplos:• Rampas;• Semáforos sonoros;• Pisos táteis;• Elevadores e/ou plataformas elevatórias;• Identificação em Braille de equipamentos, monumentos e obras públicas;• Telefones públicos, bebedouros e banheiros adaptados;• Estabelecimentos comerciais acessíveis;• Obstáculos. Único dada sua abrangência, o SP Acessível prevê, mais do que indicadores que deem suporte a cadeirantes ou pessoas com mobilidade reduzida. Por meio de uma opção que viabiliza a exibição das informações em formato de texto - compatível aos principais programas de leitura em tela -, ele poderá ser utilizado também por deficientes visuais.</p>
<p>Ubuntu - Redes pretas</p>	<p>Ana Caroline da Silva de Jesus</p>	<p>Criação de um portal que possa realizar a acomodação de serviços prestados por e para afrodescendentes, visando criar um mecanismo que possa dar maior dinamismo às trocas do afroempreendedorismo e serviços especializados em especificidades da população negra, como, por exemplo, saúde e etc.</p>
<p>Water Savior</p>	<p>Ana Eliza Lamardo Alves Silva</p>	<p>Este projeto pretende desenvolver o Water Savior: um produto completamente novo para facilitar e estimular o reuso da água da máquina de lavar. Ele tem um design compacto para caber mesmo nas lavanderias mais apertadas e um conjunto de sensores e bomba que tornam o reuso da água do enxágue uma tarefa simples e prática. A saída da máquina de lavar é acoplada ao Savior e, após uma configuração simples, ele automaticamente armazena a água do enxágue para uso futuro. Caso o reservatório já esteja cheio a água é direcionada para o esgoto, evitando derramamentos. Quando quiser usar a água da reserva basta apertar um botão para ligar a bomba e encher a máquina novamente. A água armazenada pode também ser utilizada no tanque ou para lavar o chão, aumentando ainda mais a economia gerada. O reservatório é tampado para evitar a proliferação de mosquitos. Qualquer um pode usar e ajudar a economizar esse recurso cada vez mais escasso: a água!</p>
<p>BlinDJ</p>	<p>Anderson da Cunha Farias</p>	<p>O BlinDJ compreende o desenvolvimento de tecnologia assistiva para que os Deficientes Visuais possam utilizar softwares de mixagem que são necessários para o desempenho da atividade de DJ. O produto resultante desse projeto ficará a disposição do público gratuitamente em web site especialmente criado para divulgar o projeto e o apoio do VAI TEC.</p>
<p>Guia de Emprego da Periferia de SP</p>	<p>Anderson Meneses</p>	<p>O Guia de Emprego da Periferia de SP pretende ser uma plataforma tecnológica gratuita de referência no mapeamento e difusão de ofertas de vagas de trabalho nas regiões periféricas da capital e Grande São Paulo. O projeto se consiste em unificar a oferta de empregos existentes nesses bairros mais afastados. No guia, as empresas/pessoas (sobretudo negócios locais) poderão cadastrar suas vagas. Já os candidatos poderão buscar oportunidades na região onde residam. A plataforma terá as versões web e app. O guia terá canais específicos para: Meu Primeiro Emprego e Egressos do Sistema Penitenciário. O projeto já nasce com o apoio de iniciativas focados no jornalismo hiperlocal como o Mural (blog formado por dezenas de correspondentes comunitários e voluntários de São Paulo e Região) e do Nós, Mulheres da Periferia (coletivo idealizado por nove mulheres que conhecem e vivenciam o universo feminino de comunidades e bairros da periferia de São Paulo e mediações).</p>

<p>Inclusiva Agência Colaborativa</p>	<p>Andrea Fernanda Calvino Pinheiro Schiavo</p>	<p>Promover a inclusão digital de mulheres periféricas para capacitá-las para o mercado de trabalho de desenvolvimento de produtos digitais, bem como empoderá-las na sociedade em rede como cidadãs. O objetivo é que ao final de 1 ano, elas estejam aptas para manterem uma cooperativa de produção digital ou ingressarem nesse mercado de trabalho. Por meio de aulas presenciais e acompanhamento online, um grupo 6 mulheres de 18 a 25 anos receberão suporte pedagógico e instrumental para desenvolverem habilidades em criação e desenvolvimento de produtos digitais, tais como sites, e-mails, media social, conteúdo e interface. Além dessa capacitação técnica, com aulas práticas, a proposta colocá-las em contato com outras mulheres e profissionais que se destacam em áreas digitais por meio de palestras e mini workshops, com temas como conteúdo digital (texto, foto e vídeo), criação digital (design gráfico) e programação (codificação em html e linguagens de programação visual). Como objetivo final, divulgaremos a Inclusiva Agência Colaborativa como uma parceira para marcas e agências que queiram estar associadas a este tipo de iniciativa, de forma a cooptar recursos para manter o projeto.</p>
<p>Oficina Básica de Facilitação Gráfica para Professores e Alunos de Escolas (Técnicas, Ensino Fundame</p>	<p>Andrêssa Batelochio</p>	<p>Capacitar professores e/ou alunos na metodologia do pensamento visual, da facilitação e colheita gráfica, proporcionando um melhor entendimento no uso de recursos gráficos e imagens nas aulas, reuniões com pais e alunos, reuniões de mediações de conflitos, reflexões individuais, resolução de problemas em grupo.</p>
<p>Guia interativo para empreendedores de negócios sociais</p>	<p>Anna de Souza Aranha</p>	<p>Através de uma plataforma online interativa, disponibilizaremos informações detalhadas sobre os principais atores que oferecem suporte a negócios sociais, de maneira a facilitar e direcionar com qualidade o acesso do empreendedor aos atores e seus serviços. O Negócio Social é uma empresa cuja atividade principal intencionalmente gera resultado econômico e impacto socioambiental positivo. O levantamento acerca das organizações será feito por meio de entrevistas com suas lideranças, e inclui aceleradoras, incubadoras, redes e consultorias. Na plataforma, o empreendedor seleciona o tipo de suporte que necessita (exemplo: capacitação, suporte em gestão, espaço de trabalho, investimento) e qual o estágio do seu negócio (exemplo: ideia, protótipo, operacional) e, com base em um banco de dados, a plataforma indica automaticamente quais organizações são adequadas para ele e os meios para entrar em contato com elas. Além disso, disponibilizaremos no site um documento completo com todas as informações do levantamento. Ele será organizado de maneira didática com comparativo entre as organizações e a ficha técnica completa de cada, constando todos os serviços prestados, entre outros.</p>
<p>Por dentro da Saúde – Aplicativo para facilitar a troca de informações sobre o atendimento no SUS em</p>	<p>Ariane Sousa Campos Corniani</p>	<p>“Por dentro da Saúde” é um aplicativo móvel com acesso via web e para sistema Android que permite a interação dos usuários entre si e com estabelecimentos de Saúde da Rede SUS do Município. O aplicativo permitirá a visualização dos pontos já mapeados em http://buscasaude.prefeitura.sp.gov.br dando possibilidade de inserir relatos e fotos das experiências vividas nesses espaços. O usuário, ao utilizar o aplicativo no celular, poderá fazer “check-in” no local escolhido, avaliar sua experiência, incluir um breve relato e enviar uma foto. Os dados gerados serão compilados em um painel geral de avaliação disponível para a consulta de todos. A ideia é que o aplicativo sirva como base mobilizadora para a troca de experiências e crie massa crítica que atue na identificação de problemas e reivindicação de melhorias. Os dados coletados serão de livre acesso para o setor público e privado. Dessa forma, gestores públicos e privados contarão com mais informação para avaliar a qualidade os serviços prestados e as demandas dos usuários. Software livre em código-fonte aberto; Dados abertos, facilidade de importação e exportação; Licenças livres, que facilitem o uso e reuso dos dados.</p>

<p>SOCIALIZANDO</p>	<p>Bárbara Fernandes</p>	<p>'Socializando' é um aplicativo para Android e iOS que permite ao usuário localizar organizações sociais através do nome, localidade e tipo de serviço. A ideia é que as instituições enriqueçam seus perfis dentro do aplicativo com as mais diversas informações como localização, telefone, email, link da página nas redes sociais, instruções de como ajudar e de como fazer parte do voluntariado, além de uma clara e sucinta explicação sobre os objetivos da organização.</p>
<p>Byke: expandindo fronteiras para conectar pessoas à cidade.</p>	<p>Bluma Fernandez De Bona</p>	<p>Byke é um aplicativo que expande fronteiras para conectar pessoas à cidade. Criando pontes entre ciclistas, contribuimos com a instalação de uma comunidade virtual local que co-cria rotas ideais para nossa São Paulo. Este espaço de colaboração possibilitará o planejamento de rotas adaptadas às necessidades específicas de cada usuário) por meio da mescla de quatro informações imprescindíveis: presença de ciclovias, mapa da cidade, intensidade de trânsito de veículos e topografia. Esta interação, além de incentivar o uso de bicicletas e fornecer segurança aos ciclistas, poderá motivar o poder público a monitorar as vias e providenciar melhorias. Byke é pra usar.</p>
<p>Audiocult - Adaptações de obras literárias em formato de podcasts radiofônicos</p>	<p>Bruna Dentello Costa</p>	<p>O AUDIOCULT é um projeto que visa transformar obras clássicas da literatura em podcasts radiofônicos de duração máxima de 40 minutos, disponibilizados gratuitamente através de uma página na internet (http://www.audiocult.com.br) com a ideia de futuramente disponibilizá-los para downloads, o que facilitará ainda mais a propagação do conhecimento, que poderá ser transportado para novas mídias e aparelhos eletrônicos como celulares e aparelhos com reprodução de arquivos em mp3 levando a cultura oral como forma de aprendizagem. Acreditamos que através destas produções, podemos incentivar a leitura; auxiliando na educação de ouvintes, sejam crianças, adolescentes, adultos, estudantes, deficientes visuais, e todos aqueles possam e queiram aprender com as narrativas, contribuindo sobretudo para o crescimento cultural e intelectual da sociedade. Nossa ideia com o VAITEC é conseguir verba para duas novas produções e para uma reformulação do site, onde disponibilizaremos também arquivos em formato pdf para download das obras na íntegra, proporcionando mais uma possibilidade de obter conhecimento para a população.</p>
<p>RECICLA + SP</p>	<p>CAMILA RODRIGUES CAMILLO</p>	<p>Criação de um jogo digital sobre reciclagem que ensine a fazer a separação de materiais recicláveis de forma lúdica. O jogo tem como público alvo crianças nas primeiras séries do ensino fundamental. As latas de reciclagem no jogo serão personagens que se "alimentam" dos materiais jogados na lata, o jogo terá animações atraentes e divertidas que a cada vez que a criança acerta ou erra, surgem tornando a aprendizagem divertida. Apesar de o jogo focar na aprendizagem lúdica de crianças, ele pode agradar e servir para todas as idades, porque, ele terá informações sobre ONGs que fazem trabalho de reciclagem e conforme o jogador avança no jogo ele terá mais informações sobre o assunto, como o tempo de decomposição de um material, quantas vezes um material pode ser reciclado, quanto de lixo é produzido em São Paulo por dia e etc. O jogo será gratuito e estará disponível para plataformas móveis e web e o jogador poderá publicar avanços e resultados nas principais redes sociais, aumentando a rede de jogadores e provocando uma discussão em torno da produção de lixo em São Paulo e quanto desse lixo é reciclado.</p>

<p>Boomit</p>	<p>Carolina Augusta Rodrigues de Araujo</p>	<p>Boomit é uma plataforma online de fomento ao empreendedorismo e a inovação. Nós acreditamos que todas as ideias de fato podem mudar o mundo. O objetivo central da plataforma é transformar ideias em negócios inovadores e será projetada para pessoas que desejam empreender em qualquer esfera. A plataforma funciona de forma simples, o usuário cadastra sua ideia ou projeto e em seguida, poderá ver todas as ideias e projetos que existem na plataforma garantindo assim, integração, inspiração e colaboração entre os usuários. Neste ambiente, o usuário poderá se comunicar com empreendedores de outros projetos, seguir os projetos, analisar as interações que estão acontecendo na plataforma, dar e receber feedbacks. O usuário possui um perfil pessoal e perfil do projeto, onde ele poderá anunciar oportunidades de trabalho em seu projeto. Dessa forma, criamos um ambiente colaborativo entre os futuros empreendedores, um vale do silício online. Além disso, os empreendedores terão acesso a ferramentas de gestão de inovação no início do processo, mentoria e modelo escalável de validação da ideia. Com isso, queremos potencializar transformação de ideias em novos projetos e negócios inovadores</p>
<p>yumm</p>	<p>Carolina Rodrigues Castro</p>	<p>O yumm será um marketplace focado em alimentos artesanais e caseiros. Além de fornecer uma loja completa ao empreendedor, ele dará mais visibilidade ao seu negócio, pois sua loja estará em um marketplace vibrante, visitado por pessoas que já estão interessadas em comidas artesanais. Além disso, a plataforma possibilita o crescimento sustentável do negócio, uma vez que o empreendedor poderá selecionar regiões de interesse e alterá-las conforme sua disponibilidade; centralizar as formas de pagamento; e planejar melhor a produção através da customização do modo de entrega, número máximo de pedidos e atualização automática do estoque de acordo com as vendas.</p>
<p>Escola Criativa!</p>	<p>Denise Mazeto</p>	<p>O projeto consiste em oferecer atividades complementares e transdisciplinares para 100 alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental José Maria Lisboa. As atividades criam oportunidade para que jovens e professores pratiquem temas ainda pouco difundidos nas escolas, como agricultura urbana, coleta de água de chuva, TICs (vídeo, jornalismo, fanzine, etc) e fórum. São soluções criativas e inovadoras no ambiente escolar e que contribuem para ampliar a visão de mundo e dar início a participação cidadã.</p>
<p>TEIA DOS ARTESÃOS</p>	<p>ELAINE DINIZ SOARES</p>	<p>A ideia central deste projeto é a de criação de um site para reunir o maior número de artesãos, coletivos, cooperativas e grupos de artesanatos de São Paulo. Ser um site acessível a todos, ser democrático e oferecer aos artesãos de uma forma geral, principalmente aos menos favorecidos, a possibilidade de ofertar seus produtos sem atravessadores, por um preço justo, assim também como troca de experiências.</p>
<p>Aplicativo Interativo de Reconhecimento Nominal e Fonético para Crianças com Transtorno do Espectro</p>	<p>Eliana Souza Bezerra</p>	<p>Um aplicativo interativo de reconhecimento dos colegas de classe através da identificação nominal de cada um feita pelas próprias crianças pode auxiliar o desenvolvimento das relações sociais da criança autista. O aplicativo pretende reproduzir o cenário do espaço e das atividades escolares, permitindo que as crianças do grupo onde a criança autista está inserida apresentem-se à esta através de vídeos de autoapresentações de cada criança acessados por links. Acompanhando estas imagens, o aplicativo disponibilizará a audição do nome das crianças pelas próprias vozes destas e a exibição das articulações labiais em uma segunda audição, permitindo a captura dos fonemas constituintes dos nomes pela criança autista. A participação das crianças de desenvolvimento típico na construção do aplicativo, personalizado para a turma escolar onde a criança autista está inserida, constituir-se-á em atividade diferenciada de inclusão escolar, uma vez que as crianças serão sujeitos ativos da construção do aplicativo.</p>

<p>Design para todos – A inclusão por meio da interação</p>	<p>Érica dos Santos Malheiros Campanha</p>	<p>Criação de um site para interação de pessoas com deficiência e sem deficiência acerca do tema “acessibilidade”, com a avaliação, divulgação de produtos e serviços direcionados à inclusão no Brasil, segundo os requisitos do design universal. A produção de conteúdo, manutenção e desenvolvimento serão feitas por uma equipe multidisciplinar, de 4 profissionais (áreas de inclusão, design, comunicação e programação). O design universal é um conhecimento ainda pouco explorado em nosso país, cujo conceito permite avaliar as práticas dos setores da economia direcionadas a atender o maior número de públicos possíveis. Temos quase 24% de nossa população com deficiência e é necessária a criação de um canal que atenda efetivamente esse público. Em 2014, o Brasil foi classificado pela primeira vez no prêmio internacional “Design for all”, o tema da Bienal Brasileira de Design de 2015 é o design para todos e em abril de 2015, foi feita a 1ª Mostra de Design Universal do nosso país, em São Paulo, durante a feira Reatech.</p>
<p>Professores de Plantão</p>	<p>Erica Hoeveler</p>	<p>O Professores de Plantão é uma plataforma que possibilita o encontro IMEDIATO e EM TEMPO REAL entre Alunos e Tutores para o ensino particular À DISTÂNCIA. A solução permite ao aluno encontrar um professor particular de modo simples e rápido, realizar o pagamento e iniciar a aula imediatamente por meio da ferramenta de aula virtual. Além de não precisar agendar as aulas com antecedência, as aulas têm duração totalmente flexível, já que estas são contadas a cada minuto e não por hora, funcionando como um plantão de dúvidas online. O aluno adquire um pacote de minutos de tutoria pré-pago e assim pode tirar dúvidas com tutores no momento em que precisar, em diferentes disciplinas do ensino básico e superior. Ao final da aula, o aluno avalia o tutor, de forma que cada tutor terá as avaliações exibidas publicamente no site. A iniciativa inova no mercado de tutoria, deixando-o mais eficiente ao propor uma nova solução para o formato de organização, busca e realização de aulas particulares que ocorrem do mesmo modo há muitos anos. O objetivo é trazer a experiência real de uma tutoria do offline para o online, com qualidade, a qualquer hora e de qualquer local.</p>
<p>Mapa do Consumo Solidário: conectando consumidores e produtores da Economia Solidária</p>	<p>Erica Ribeiro de Andrade</p>	<p>Este projeto tem como objetivo mapear consumidores e empreendimentos da Economia Solidária. A sociedade contemporânea vive momentos difíceis com relação à produção e ao consumo exacerbados. Exploração da mão de obra, péssimas condições de trabalho, poluição e empobrecimento são as piores consequências do modo de produção atual. É no movimento da Economia Solidária que vemos a possibilidade de mudança para uma outra economia centrada no bem estar das pessoas. Ela existe na prática do trabalho cooperativista e autogestionário, no campo e nos centros urbanos, nas mais variadas áreas de atuação. Contudo, ainda é pouco conhecida pelo público em geral. Este projeto irá realizar um mapeamento dos potenciais consumidores da Economia Solidária na cidade de São Paulo. Será desenvolvida uma plataforma digital, como um site, que possibilitará inserir dados de pessoas (consumidores) e empreendimentos econômicos solidários, construindo, assim, uma mapa de acesso livre. Dessa forma, a Economia Solidária terá uma plataforma dinâmica, de fácil acesso e com informações relevantes para alcançar seu público e difundir suas práticas em prol de uma sociedade mais justa.</p>
<p>Crowtoon Quadrinhos digitais</p>	<p>Ester Tieme Akamine Terpilauskas</p>	<p>A proposta do projeto é estimular a publicação de quadrinhos através de uma plataforma que envolve website e aplicativo. Tal estimulação representará para o quadrinista a possibilidade de complementar sua renda através de sua arte e para a população em geral um incentivo a leitura de quadrinhos, disseminando a mesma e contribuindo para a fomentação do mercado nacional de quadrinhos. Representará ainda uma opção paradigmática interativa para as instituições de ensino. Será criado um aplicativo gratuito, contendo opções de compra, e os quadrinhos serão a ele submetidos através do portal acessível pelo desktop. A forma de comercialização do quadrinho será definida pelo próprio quadrinista. Será fornecido a ele um guia indicando a forma ideal de comercialização, para que não se torne inviável tanto para o artista quanto para o leitor. Além dos quadrinhos comuns poderão ser submetidos ao aplicativo ainda outros materiais, tais como manuais de uso de equipamentos, softwares, literaturas transformadas em quadrinhos e materiais explicativos sobre ações promovidas por órgãos públicos (Plano diretor, mobilidade urbana).</p>

<p>Software livre “Liga da Justiça”: registro e acompanhamento de violações de direitos no Departamento</p>	<p>Evorah Cardoso</p>	<p>Este projeto tem por objetivo desenvolver um software livre de cadastramento e acompanhamento de casos de violações de direitos na cidade de São Paulo. Primeiramente voltado para sistematizar a atividade de extensão universitária de atendimento jurídico gratuito realizada pelo Departamento Jurídico XI de Agosto da Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo (DJ), o software livre tem amplo potencial para ser utilizado por qualquer entidade de defesa de direitos que realize atendimento jurídico, para gerar informações estratégicas sobre perfil dos atendidos, tipos de casos e respostas dadas pela entidade. O software livre será desenvolvido em uma iniciativa conjunta de alunos de graduação, pós-graduação e ex-alunos das faculdades de Direito e Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo.</p>
<p>AGENDA SUS - Projeto Sistema de Integração de Consultas, por Unidades de Saúde</p>	<p>Fabiane</p>	<p>O projeto AGENDA SUS é uma ferramenta tecnológica pensada para a melhoria do sistema de gestão do atendimento à saúde pública no município de São Paulo. O foco de atuação principal do AGENDA SUS é oferecer um serviço de atendimento médico mais organizado e informatizado, para contribuir na qualidade do atendimento da rede de saúde pública do município. Essa ferramenta deve cadastrar os agendamentos, os atendimentos, organizar as agendas de consultas e de exames, bem como notificar pacientes sobre seus agendamentos, manter o histórico de suas consultas e exames. Trata-se de sistema será baseado na tecnologia SaaS, ligado aos sistemas de computação nas nuvens .AGENDA SUS conta com duas frentes de “interlocução”, a primeira juntamente com as unidades de saúde, que irão alimentar os dados e gerenciar os atendimentos, e a segunda parte será o paciente que poderá consultar a disponibilidade de horários para consultas e exames, neste mesmo sistema. O Software do AGENDA SUS será desenvolvido no modelo de um “Site Responsivo” , cuja consulta poderá ser feita em tablets, celulares, além dos computadores de qualquer sistema operacional, por pacientes e funcionários.</p>
<p>CONSULTAR.COM - Conheça, compare e avalie os serviços de saúde do seu município em tempo real.</p>	<p>felipe salles neves machado</p>	<p>Criação de um aplicativo online e gratuito que ajude as pessoas a melhorar seu relacionamento com os estabelecimentos de saúde (ES) do município de São Paulo. O aplicativo funciona de modo simples e georreferenciado, permite que o usuário avalie diferentes aspectos dos ES por meio de perguntas de satisfação após seu atendimento ter sido realizado. O aplicativo, possibilita a avaliação em tempo real de aspectos da comunicação e relação dos profissionais dos ES; da organização geral dos serviços; do tempo da fila de espera; da humanização dos serviços; do apoio a suas questões emocionais relacionados a seus problemas de saúde e entre outros aspectos. A ferramenta fomenta a participação social na gestão da saúde e tem um papel estratégico econômico e gestor da pois permite identificar problemas e avaliar de forma sistematizada os ES, influenciando assim a alocação de recursos de forma a alinhá-los à avaliação e anseios da comunidade.</p>
<p>Smart Pill – Cartela de Medicamento Inteligente</p>	<p>Gabriela Balazini</p>	<p>O projeto irá desenvolver uma ferramenta para ajudar pacientes crônicos que utilizam medicamentos de uso contínuo a aderirem ao tratamento de forma eficaz, ajudando-os a tomar suas pílulas no horário certo e pelo o período correto. Para tanto será desenvolvido um aplicativo, um gadget e um adesivo flexível com circuito impresso em tinta condutiva.O sistema funciona de forma simples; o paciente insere no aplicativo o medicamento que será usado, o horário que deve ser tomado de acordo com a prescrição médica e o telefone celular do cuidador. Após isso basta grudar o adesivo no verso da cartela e conectá-lo ao gadget. Uma vez que esteja na hora de tomar a pílula o aplicativo dispara um alarme sonoro para o paciente. Assim que a respectiva pílula for destacada da embalagem o circuito correspondente a aquele comprimido é rompido e o gadget envia a informação da posição da pílula e do horário que ela foi tomada para o aplicativo. Caso ela não seja de fato tomada o gadget envia uma mensagem para o celular do paciente alertando-o e em seguida para o cuidador, pedindo a esse que entre em contato com o paciente. Ao final do mês o app gera um relatório para avaliar a frequência do uso.</p>

<p>Vida Maker - Fazer e autonomia para o dia a dia</p>	<p>Giana Andonini</p>	<p>O Vida Maker é uma plataforma online para disseminar o conceito maker no Brasil de forma simples e abrangente. Inspirando, informando e conectando brasileiros curiosos que querem uma vida mais autônoma e sustentável, ele terá 03 pilares: 1) portal de conteúdo, com post com conteúdos maker; 2) fomento de comunidade: com ações de engajamento, será hub para troca entre interessados no assunto e 3) conexão online e offline: fomentará ações offline como workshops e encontros makers. Farei ela em rede, articulando atores desse ecossistema. Promovendo uma vida mais maker, meu objetivo com o portal é estimular o desenvolvimento de hábitos mais autônomos principalmente em relação a sustentabilidade do que consumimos.</p>
<p>MidiArt</p>	<p>Guilherme Pontes Militão da Silva</p>	<p>O Projeto tem como objetivo oferecer um processo de vivência cultural, a partir da apropriação dos espaços e redes digitais, que possibilitem a construção, pelos participantes, meios de produção e disseminação de informação, comunicação, arte e cultura digital, ampliação das redes e fomentar encontros culturais que dialoguem com essas interfaces.</p>
<p>CyberQuilombo</p>	<p>Hércules Laino</p>	<p>O Cyberquilombo é um projeto de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) voltado para a área de educação interlinguagem nos temas cultura digital e africanidades. Trata-se de um laboratório online de criatividade, arte e ação destinado a formação de jovens oficinairos acima de 18 anos, interessados em desenvolver habilidades de arte-educação, educomunicação e processos colaborativos no tema "Africanidades e Cultura Digital". A metodologia desenvolvida pelo labExperimental é de formação livre digital através de encontros online e uma intervenção criativa, com o intuito de instrumentalizar e acompanhar a ação criativa através da cultura de rede e da relação com o espaço público. O laboratório consiste em 10 encontros virtuais de formação nos quais será discutido, junto a palestrantes convidados, cultura digital e africanidades, por meio de quatro eixos temáticos que fazem parte da metodologia: ocupação de espaços públicos, mídia livre, modelos de organização e remixologia. A partir dos conteúdos trabalhados nas oficinas cada participante deverá realizar uma intervenção criativa de impacto positivo na comunidade local.</p>
<p>Tótem Digital Interativo - Vai pra onde?</p>	<p>Ingrid Cordeiro Pierazzo</p>	<p>O Tótem Digital Interativo terá utilização nos terminais de ônibus de São Paulo, oferecendo serviços de localização, pontos de referência, mapa de ônibus e opções de lazer. O projeto facilitará o deslocamento das pessoas dentro da cidade e o usuário poderá imprimir o roteiro que traçar dentro do aplicativo.</p>
<p>Mais no Mesmo</p>	<p>Juliana Lima Lopes Mozetic</p>	<p>Promover o consumo sustentável, a educação e a qualificação profissional de jovens e adultos que queiram ou tenham empatia com a área da moda por meio de um site de venda de peças customizadas e materiais para customização de peças do vestuário com um programa inovador interativo que proporcione a visualização prévia da sua peça antes e depois da customização e cursos on-line de métodos e estilos. Vinculado ao site, teremos uma Escola de Moda ofertando cursos gratuitos para a comunidade e disponibilizando os produtos feitos em aula para venda online em um regime parecido com o de uma cooperativa, podendo ofertar mão de obra para outros projetos sociais a renda fruto desse trabalho sustentará o projeto.</p>

<p>Preto em Cinza</p>	<p>Julio Cezar Albuquerque Souza Ramos</p>	<p>A escassez de elementos afro-brasileiros que cerca a vida cotidiana em São Paulo é uma realidade. O papel comunicativo do design gráfico, sobretudo em determinadas regiões de São Paulo, se distancia do ser, é ausente nas relações que constroem a imagem cultural e afro-brasileira, esta iniciativa vem preencher em parte esta lacuna. Este projeto tem como proposta alcançar não só a totalidade gráfica inerente ao design produzido por artistas negros, mas também comunicar e propagar a cultura afro-brasileira através de ícones símbolos e signos. A proposta do projeto Preto em Cinza, grupo formado especificamente por artistas negros ligados a variadas áreas que norteiam o design gráfico, é disseminar a cultura afro-brasileira em determinadas frentes de atuação: em painéis urbanos, espalhados pela cidade de São Paulo, diversas peças gráficas, incluir e capacitar jovens para que esses possam além de se aproximar da cultura de base, obtenham conhecimento específico em design gráfico também, prestar assistência aos pequenos afros empreendedores e artesões e desenvolver junto a artistas independentes uma linguagem gráfica que de suporte a uma estrutura elaborada de identidade gráfica.</p>
<p>LearnUp Comics</p>	<p>Juvenal Cassiano dos Santos</p>	<p>Este projeto é uma Web App com características de HQ interativa de conteúdo que contempla matérias didático-educacionais voltados ao 9º ano do ensino fundamental. Ao contrário das HQs impressas, a HQ interativa utiliza-se de animações, diagramação dinâmica, trilha sonora, narrativa multilinear e interatividade. No projeto, essas características auxiliam na aprendizagem de conteúdos por estarem próximas ao cotidiano do público, que utiliza a tecnologia diariamente. Assim, o produto "Learn-Up comics" prevê a utilização do ambiente online para trabalhar conteúdos vindo de educadores, que são aplicados de maneira tradicional em sala de aula, visando despertar a reflexão e o desejo no aprendizado tendo a tecnologia como suporte, além de permitir o compartilhamento inteligente, uma ação colaborativa e maior participação e interação desse público em relação aos conteúdos programáticos.</p>
<p>Observatório Popular de Direitos</p>	<p>Leonardo da Silva Brito</p>	<p>O projeto Observatório Popular de Direitos vem numa perspectiva de elaborar um canal de comunicação que possa de fato atender pautas, notícias e, principalmente, denúncias de violação de direitos humanos dentro das periferias. Nos últimos anos, as periferias de todo o Brasil intensificaram um processo de afirmação de identidade e valorização territorial, porque para nós, todo bairro é o centro. Mas a mídia, a tradicional e mesmo a alternativa, ainda está distante dos bairros mais afastados do centro rico. Ainda somos retratados apenas como palco de violência. Quando na verdade, somos exterminado, aumentando o genocídio da juventude pobre e negra diariamente. No entanto, temos direito à moradia, ao transporte, à saúde, à educação. Temos nossas próprias pautas ambientais e econômicas. Elas não são isoladas das demais. Mas poucas vezes são levadas em consideração. Uma das razões que levam a isso é a invisibilidade midiática a que estamos submetidos. Cansamos de esperar. Agora é nós por nós mesmos. Por isso, queremos potencializar a plataforma do Observatório Popular de Direitos via um site e aplicativo de denúncia de violação dos direitos humanos.</p>
<p>Bynd</p>	<p>Leonardo Fernandes Liborio</p>	<p>O Bynd é uma solução de mobilidade urbana eficiente para ambientes corporativos, universidades e outras instituições, que conecta pessoas de uma rede confiável para que possam otimizar seus recursos de transporte através da carona solidária. O aplicativo permite encontrar todas as possibilidades de combinações ao longo da rota como também receber pedidos ou ofertas de carona em tempo real. Com isso, pessoas e instituições podem economizar no transporte, aumentar o networking e reduzir suas emissões de carbono. Queremos transformar o tempo perdido no trânsito em uma experiência positiva, diminuindo o número de carros nas ruas e melhorando a qualidade de vida nas cidades.</p>
<p>Lab Moda+</p>	<p>Lia Maria Murari Spínola</p>	<p>O projeto nasce da colaboração entre 4 pilares principais ligados à moda, design e artesanato, sendo: grupos produtivos sob a premissa da economia solidária; estudantes; estilistas, marcas e canais de venda em geral e consumidores conscientes. Viabilizará a construção de uma plataforma de cocriação, produção, vendas e consumo de uma linha de produtos sustentáveis, objetivando a formação de uma rede produtiva ética, limpa e inclusiva na cidade de São Paulo.</p>

<p>As novas oportunidades - imaginação</p>	<p>LILIAN FERREIRA PIRES</p>	<p>Ampliar os conhecimentos da comunidade em torno, através da aplicação do projeto para pessoas classificadas como analfabetos, não necessariamente idosos, onde a junção da tecnologia com auxílio especializado na parte pedagógica façam a diferença para aguçar o interesse, pois faremos um trabalho transversal com o apoio da tecnologia como maior recurso visual. Este apoio também tem o objetivo de auxiliar os jovens adultos com dificuldades no ensino secular, onde o uso da tecnologia possa ser um chamariz para os mesmos.</p>
<p>PrograMaria</p>	<p>Luciana Fernandes dos Santos</p>	<p>O PrograMaria é um projeto de incentivo ao aprendizado das áreas de tecnologia, de programação e empreendedorismo, destinado a meninas e mulheres que nunca tiveram contato com esses temas. A base de atuação será uma plataforma online que funcionará como espaço de encontro, discussão e divulgação de conteúdos relacionados à tecnologia e gênero. Além disso, o site se propõe a ser um aprendizado em si: as próprias integrantes, todas mulheres e iniciantes na área, desenvolverão a plataforma, aprendendo com o processo e compartilhando seu aprendizado e experiência. O projeto se complexificará à medida que as integrantes aprendem e os leitores poderão acompanhar essa evolução.</p>
<p>Sistema informacional que conecta excedente com falta de alimentos</p>	<p>Luciana Heuko</p>	<p>O projeto possibilita a conexão entre locais em que há excedente de alimentos e locais que possuem alimento em escassez. Através da troca de informações entre tais realidades extremas, é possível conectar os recursos alimentares e diminuir a fome e o desperdício de alimentos na cidade, atendendo muitas pessoas necessitadas. Atualmente, no contexto da cidade de São Paulo, há principalmente duas instituições que realizam um importante trabalho com o intuito de aproveitar os recursos alimentares excedentes em uma extremidade e entregá-los na outra: a Ong Banco de Alimentos e o Programa Mesa Brasil do Sesc. Ambos buscam os excedentes de alimentos em estabelecimentos pré-cadastrados e os distribuem em instituições parceiras de assistência social à população. O problema é que não existe um sistema adequado que facilite a comunicação entre essas duas extremidades, o que faz com que a conexão não seja tão eficaz. Sendo assim, este projeto visa atender às necessidades de troca de informações entre os dois extremos (excedente e falta de alimentos) de maneira eficaz, diminuindo o desperdício e fome.</p>
<p>Revolukit. Mobiliário, robótica e tecnologia da informação, qualificando o espaço da habitação</p>	<p>Marcella Aquila</p>	<p>Revolukit é uma proposta para a construção de móveis robôs para habitações de interesse social, com o objetivo de investigação de novas espacialidades para a célula habitacional, a customização em massa da moradia, com melhores preços e qualidade que os atuais praticados.</p>
<p>Taxi4us</p>	<p>Márcia Maria</p>	<p>Este Projeto referente ao Programa VAI TEC tem como objetivo viabilizar a execução, lançamento e divulgação de um aplicativo (app) voltado para a área de Mobilidade Urbana, tendo como modelo de negócio a Economia Colaborativa. Do ponto de vista do usuário final, opera como uma rede social gratuita de compartilhamento de serviços (porém que se estabelece não apenas por "afinidade" entre seus membros, como ocorre no "Facebook", mas por "funcionalidade", ou seja, aglutina todos os interessados em obter um benefício econômico, social e ambiental, além da comunicação entre seus participantes), apoiando cotidianamente jovens e idosos, entre outros públicos. Trata-se de uma ferramenta inédita para encontrar pessoas que desejam ir para um mesmo local de destino, deixando seu próprio carro em casa, estimuladas pela economia ao poder dividir os custos dos serviços de taxi com outras pessoas de forma "segura" - ou seja, pelo compartilhamento organizado e seguro com outros usuários credenciados e validados pela rede social funcional, que também não cobra taxas de serviço.</p>

<p>Plataforma de apoio à mulher micro-empREENDEDORA inovadora paulistana</p>	<p>Maria Carolina Foss</p>	<p>Pretende-se desenvolver uma plataforma online de acesso livre e gratuito para apoiar o empreendedorismo feminino com informações relevantes para auxiliar na viabilidade do negócio, seja por meio de orientações jurídicas, recomendações de boas práticas ou de indicação das principais linhas de fomento disponíveis. A plataforma funcionará de modo simples como um fluxograma de perguntas e respostas e a empreendedora poderá utilizá-la em qualquer estágio de desenvolvimento do negócio. A partir da análise das respostas da empreendedora a um questionário elaborado pelos autores deste projeto que contemplará perguntas sobre o negócio e o perfil da empreendedora (input), a plataforma apresentará soluções para contribuir com a viabilidade do negócio pretendido (output). O output consistirá em orientações didáticas sobre temas jurídicos, administrativos e financeiros relevantes para o negócio. A ideia geral da plataforma é fornecer soluções de apoio ao empreendedorismo, em caráter gratuito, de modo ágil e inteligente a fim de facilitar o acesso das empreendedoras a informações relevantes ao negócio e auxiliá-las a superar os desafios e incertezas de empreender.</p>
<p>Nutripro - app para acompanhamento nutricional</p>	<p>Maria Julia Ramos de Araújo</p>	<p>Um dos desafios que enfrentamos nos dias de hoje é o de manter uma alimentação balanceada e nutritiva, indispensável para a manutenção da boa saúde. Muitas vezes não temos a informação de quais nutrientes estamos ingerindo, e muito menos se estamos ingerindo nas quantidades recomendadas. O objetivo deste projeto é trazer essa informação nutricional às mãos de todos os cidadãos, de forma fácil e rápida. A solução que propomos é um aplicativo para celular que realiza o acompanhamento nutricional do usuário. A cada refeição que fizer, ele tira uma foto do seu prato de comida e através da análise da imagem, o app identifica os principais componentes presentes e fornece uma estimativa das quantidades de cada nutriente que está ingerindo. Para alimentos industrializados, o usuário deve simplesmente escanear o código de barras para que as informações sejam carregadas do banco de dados colaborativo. Além disso, o app armazena essas informações para que o usuário possa acompanhar se já atingiu os valores diários recomendados. Usando técnicas inovadoras de processamento de imagens, o Nutripro oferece uma forma simples e acessível para que todas possam manter hábitos alimentares saudáveis.</p>
<p>Mãos e Mentes em Ação Plataforma Digital</p>	<p>Mariana Cyriaco de Camargo</p>	<p>Esse projeto foi elaborado com o intuito de capacitar mulheres microempreendedoras nas áreas da comunicação digital, empreendedorismo e sustentabilidade aperfeiçoando suas técnicas, visão crítica, visão de negócios, autoestima entre outras habilidades, permitindo que tenham um direcionamento adequado e geração de renda contínua, através de oficinas, palestras e workshops. Visa também a criação de um portal, que terá eixos de atuação para empreendedoras, fornecedores e consultores especialistas voluntários. O portal apoiará as empreendedoras de todas as regiões a darem visibilidade a seus negócios e encontrarem fornecedores de diversos segmentos e tirarem dúvidas pertinentes a sua área de atuação, através de mentorias virtuais que serão respondidas via SMS. Esse portal unirá atores (empreendedoras, fornecedores e consultores especialistas voluntários), que contribuirão para o desenvolvimento de cada mulher o que impactará diretamente em suas realidades e nas suas comunidades, permitindo que sejam mais protagonistas e autônomas, além de servirem de exemplo para tantas outras, que ainda não despertaram, mas que são dinâmicas e têm uma veia empreendedora (quituteiras, bordadeiras, etc)</p>

<p>Você Muda</p>	<p>Marília Yuka Hanita</p>	<p>Este projeto tem como objetivo principal estimular e promover a sensibilização da população da cidade de São Paulo com relação às plantas, elevando a qualidade de vida por meio de atividades que permitam o maior convívio com o mundo vegetal em casa. Assim, o projeto irá oferecer mensalmente oficinas de atividades e palestras que propiciem informações ligadas ao tema, além do espaço permitir distribuição e troca de mudas diversas. Para máxima eficiência do projeto, três ambientes virtuais serão construídos como sistemas de disseminação de informações, como uma página do facebook, um aplicativo de celular e site do projeto. Todos esses espaços vão oferecer o acesso às informações do projeto, as datas, temas que serão abordados e locais dos encontros, além de apontar quais locais na cidade distribuem mudas. Pretende-se que estes ambientes, físico e virtuais, permitam que as pessoas conscientizem-se quanto às questões ligadas à presença do vegetal no meio urbano, reconhecendo a importância do convívio com plantas, promovendo mudança de hábitos e de visão referente à qualidade de vida e alimentação.</p>
<p>ALERTNOW</p>	<p>Mario Richard Tordoya Jardim</p>	<p>Refere a um aplicativo capaz de gerar alertas em tempo real em caso de acidentes, roubos, sequestros, etc. Com um simples apertar de botão na tela do celular, o usuário consegue avisar parentes e familiares sobre uma situação de perigo. O aplicativo ainda envia a localização do usuário e mostra a distância que o mesmo se encontra da pessoa avisada. Pode ser usado até mesmo para pessoas com deficiência pedirem ajuda com mais facilidade ao seus parentes. O aplicativo é apenas uma parte do projeto onde na segunda etapa, será desenvolvido um sistema que utilizará câmeras comuns de segurança para identificar uma arma de fogo e o sistema emitirá um alerta para o aplicativo avisando as pessoas.</p>
<p>SP Foodie</p>	<p>Natalí Garcia</p>	<p>O intuito do projeto é facilitar a criação de conexões culturais que unem apaixonados pela arte culinária, oferecer boas experiências culturais e facilitar a troca de conhecimento. Pretendemos criar uma comunidade online (web e mobile) para inclusão social e conexão entre pessoas com afinidades semelhantes através de encontros gastronômicos. Pessoas com as mesmas afinidades de interesses (gastronômicas, culturais e outras) porém de diferentes regiões, classes econômicas e etnias podem interagir com a comunidade e se encontrar, desfrutando do compartilhamento de cultura, bom papo e boas refeições. O projeto pretende conectar tanto pessoas que cozinham quanto pessoas que não cozinham mas querem conhecer quem cozinha. Visamos unir pessoas simpatizantes da arte culinária para se encontrar, colaborar nas preparações e construir receitas de qualidade.</p>
<p>Projeto GayMaps</p>	<p>(Nicolle) Victor Batista da Silva</p>	<p>Criação de um aplicativo online e gratuito que mapeie as áreas de maior incidência da violência e violações de Direitos Humanos contra pessoas LGBT seus familiares e amigos no município de São Paulo. O aplicativo encaminhará ao Centro de Cidadania LGBT, equipamento municipal já existente de defesa desta população as denúncias de violações e gerará um protocolo para encaminhamento da referida denúncia. Desse modo a pessoa será procurada pelo Centro para acompanhamento da denúncia, além de gerar um mapa das áreas de maior incidência das violações e tipos mais ocorrentes. O mapa também terá informações dos espaços de frequência LGBT da cidade, com detalhes sobre cada espaço, sejam espaços públicos ou privados, resultando um mapa da sociabilidade LGBT, promovendo a ocupação do espaço público.</p>

<p>Cidade aumentada: expandindo e estendendo as camadas informacionais urbanas no espaço e no tempo por</p>	<p>Polise Moreira De Marchi</p>	<p>Cidade aumentada: expandindo e estendendo as camadas informacionais urbanas no espaço e no tempo por meio da realidade aumentada” propõe o desenvolvimento de um aplicativo de realidade aumentada que permita acessar informações da memória urbana da cidade de São Paulo, inseridas em um banco de dados virtual pelos próprios habitantes da cidade por meio do site do projeto. Este aplicativo permitirá o acesso a imagens, vídeos, textos e audios geolocalizados em pontos da cidade. O projeto tem como principal objetivo a valorização da memória urbana por meio do armazenamento em nuvem de informações e registros sobre a história vivida da cidade, materializada em seu espaço físico ao longo do tempo, expostos e reinseridos no contexto urbano através da realidade aumentada, a ser acessada por dispositivos móveis em pontos geolocalizados. A hipótese que se abre é que a memória é uma forma metafórica de armazenamento em nuvem que se condensa continuamente a partir da sedimentação de novas camadas informacionais promovidas na vivência da cidade em um processo contínuo e constante de configuração cultural urbana.</p>
<p>Educatriz: Uma viagem pelo conhecimento.</p>	<p>Rafael Camisa Nova Silva</p>	<p>Nossa ideia envolve o desenvolvimento de um jogo digital e didático para crianças não-ouvintes (surdas) que estejam entre a primeira e a quinta série do ensino fundamental. A criança irá acompanhar através de histórias da literatura brasileira ou mesmo fatos históricos, todo um universo animado que além da diversão, fornecerá conteúdo didático específico para cada bimestre ao longo dos anos mencionados, contemplando também outras áreas de estudo como libras/português, geografia e ciências.O projeto então se mostra válido por trazer soluções de forma inovadora, dando através da gamificação uma solução educativa para dentro e fora da sala de aula. O jogo não se limitará somente a um público não-ouvinte, sendo também capaz de abranger ouvintes e ir além, ajudando na divulgação da Linguagem brasileira de sinais (LIBRAS).</p>
<p>UpCar</p>	<p>Rafael dos Santos Salles</p>	<p>Nossa ideia é um aplicativo que ajuda o proprietário com problema em seu veículo a encontrar a solução como: auto peças, mecânico, guincho, martelinho de ouro, funilaria , auto elétrico , película automotiva , chaveiro, borracharia e lava-rápido . Todos esse serviços terá uma classificação de outros clientes que já usaram; Isso servirá como uma segurança para o próximo cliente onde indicará se o serviço foi realizado com sucesso e se ficou satisfeito.</p>
<p>Suporte Raios</p>	<p>Rafael Silva</p>	<p>Arquitetado para dar mais segurança ao trabalho pintando prédios,shoppings e qualquer edifício alto.Suporte Raios é feito de madeira e é formado por 7 suportes e cada suporte tem sua função na pintura .A função desse suporte é pintar qualquer edifício alto como um prédio alto sem ter que um homem ficar pendurado em uma corda correndo riscos de vida.A pessoa com este suporte consegue pintar a fachada de um prédio inteiro do chão apenas manuseiando o suporte da forma correta.</p>
<p>Morcegos no Tráfego: Algoritmos de ecolocalização para monitoramento do trânsito</p>	<p>Rafael Viana Ribeiro</p>	<p>Desenvolvimento de um sistema de monitoramento do tráfego a ser instalado em pontos da Avenida Corifeu, zona Oeste de São Paulo. O dispositivo seria baseado em um microcomputador Raspberry Pi e em sensores de movimento, monóxido de carbono e ruído. O dispositivo, já existente e de baixo custo, permitiria testar se novos métodos mais convenientes de medição do tráfego na região podem ser utilizados.A Av. Corifeu de Azevedo Marques, no Butantã, é um campo de testes ideal por se tratar de uma via em linha reta, com pontos de acesso público a Wi-Fi, implantação de corredor de ônibus e por servir ao acesso de comunidades de baixa renda, que seriam beneficiadas com o aumento da eficiência do transporte público da região.</p>

Cidade em Ação	Raphael Borba Arão Franco	A ideia principal do projeto é estimular o espírito de cidadania nas pessoas. Sua premissa inicial é criar um "jogo" onde seja possível formar equipes multidisciplinares para resolver problemas da cidade que incomodem a todos. Haverá uma lista de categorias onde as pessoas poderão relatar problemas, divulgá-los e formar uma equipe para resolvê-los. Além de criar a sua equipe também será possível participar de uma que já exista. Uma vez formada a equipe, as pessoas irão se auto-organizar para resolver o problema que escolheram. A função principal do aplicativo, será criar uma plataforma colaborativa e gamificada onde você possa encontrar pessoas que se preocupam com as mesmas questões que você.
ProUP	Raul Edson Blanco Condori	O aplicativo ProUP possibilita que grandes empresários adote microempresários. É uma plataforma que integra e conecta os microempresários, os grandes empresários e os clientes da mesma região. Nosso aplicativo cria um ciclo colaborativo e autosustentável onde todos ganham. O microempresário se cadastra e divulga seus serviços em nossa plataforma, então um empresário maior e da mesma região adota este microempreendedor oferecendo descontos em seu estabelecimento à quem contratar os serviços de seu adotado. O que também gera ao grande empresário maior fluxo de clientes, fidelização e também algo muito importante que é agregar para a sua marca o valor de beneficente à comunidade. Por exemplo, um cliente utilizando o ProUP encontra e contrata os serviços de uma empregada doméstica da sua região, esta mesma empregada é uma MEI adotada do supermercado do bairro. O cliente ao contrata-la automaticamente ganha 15% de desconto na compra de produtos de limpeza. Com o ProUP o microempresário tem uma plataforma completa de gestão, comunicação, divulgação, pagamento e claro o apoio e incentivo de empresas maiores.
Projeto Capacitar é Preciso	Renato Marques de Melo	O Projeto Capacitar é Preciso visa à criação de uma Agência de Assessoria Cultural no Bairro de São Miguel Paulista, que objetiva capacitar, apoiar e orientar jovens artistas, produtores e agentes culturais nas principais etapas de execução de um projeto cultural. É voltado para o público que, apesar da vivência no fazer artístico, tem pouca experiência em transpor suas idéias para o "papel" ou dificuldade em compreender os mecanismos de financiamento cultural existentes, em toda a sua complexidade. Agregado à capacitação, o Projeto desenvolverá um site (interagido com redes sociais e aplicativo mobile) com sistema que facilite o processo de cadastramento dos coletivos culturais e artistas da região para criar um banco de dados com a proposta de divulgar seus trabalhos e criar uma Incubadora de prestação de serviços a fim de fomentar a cultura local e valorizar o fazer artístico de maneira profissional. O site será atualizado semanalmente com notícias de editais em aberto e assuntos direcionados à área cultural.
Portal de Educação Tecnológica Inclusiva	Ronaldo Rosa Junior	Projeto de inclusão social que disponibiliza a todos a oportunidade de fazer parte da recente revolução digital e de aprender novas tecnologias. Uma vez que muitos jovens têm a necessidade de acesso a programas de capacitação em tecnologia, mas, não têm condições de pagar por um curso, neste projeto, é proposta a criação de um site que oferecerá cursos online gratuitos de iniciação em programação de computadores. Uma das dificuldades encontradas nos cursos de alta qualidade disponíveis na rede, foi o fato de que a maior parte deles oferece apenas versões em inglês, pois, foram concebidos em diversos países de língua inglesa. Apesar de ter conseguido acompanhar os cursos por ter conhecimentos dessa língua, o autor deste projeto passou a sentir a necessidade de desenvolver um site que ensine programação gratuita e em português. Os cursos terão linguagem amigável e didática para que possam ser oferecidos tanto para pessoas com experiência prévia em programação, quanto para iniciantes. Este projeto tem o potencial de promover o aprendizado de programação básica e, como consequência, poderá proporcionar aos participantes o estímulo ao desenvolvimento do raciocínio lógico.
Cidadania Ativa	Soninha Francine	Plataforma web com aplicativo para celular que reúne informações sobre todos os canais de participação na administração pública municipal - audiências públicas, reuniões de Conselhos etc.

<p>SANEAR</p>	<p>Thabata Tiemi Santos Suzuki</p>	<p>O Projeto SANEAR nasce da necessidade da transformação cultural da forma como a sociedade lida com a água, e da consciência da urgência de adoção de medidas para minimizar o impacto que a exclusão social causa às comunidades e ao meio ambiente. Por entender as limitações do sistema de esgotamento sanitário convencional, principalmente no que diz respeito ao atendimento de parcelas sem acesso a esse serviço público, o projeto tem como objetivo viabilizar uma solução tecnológica alternativa para o saneamento básico em meio urbano, minimizando o impacto à saúde e meio ambiente e promovendo economia de água nas populações carentes de infraestrutura. Este projeto prevê a implantação de 10 banheiros-secos com separação de urina em 10 residências desprovidas de coleta de esgoto da favela da Vila Nilo. A utilização dos banheiros secos pelas famílias será acompanhada, monitorada e avaliada durante todas as fases do projeto.</p>
<p>GPS Carreira</p>	<p>Vanderlei Silva Santos</p>	<p>A plataforma teve como inspiração e conceito os serviços prestados pelo GPS – um facilitador de acesso a locais antes desconhecidos. Essa tecnologia universalizou o acesso e efetivamente conduziu ao destino desejado milhares de usuários, mesmo aqueles que nunca tenham percorrido esse caminho. Aqui utilizaremos o nome GPS CARREIRA como metáfora. Assim como o princípio do GPS, a nossa plataforma se propõe a universalizar e monitorar o desenvolvimento de carreiras diversificadas e promissoras a estudantes do ensino médio, oferecendo novas referências e possibilidades de aprendizado. Para que o estudante inicie sua caminhada no GPS Carreira basta descrever a sua atual condição educacional e social, conhecer algumas possibilidades profissionais através da plataforma e então indicar onde deseja chegar profissionalmente.</p>
<p>Área Viva</p>	<p>VILMA VILARINHO</p>	<p>O projeto Área Viva propõe o desenvolvimento de um aplicativo baseado no conceito de rede, com a finalidade de mobilizar e agrupar pessoas em torno do desenvolvimento de hortas urbanas. O sistema será um ambiente de interação para: localizar potenciais espaços para a construção de hortas compartilhadas, acolher pessoas interessadas pela ação, organizar atividades para o desenvolvimento do espaço, compartilhar demandas, divulgar áreas de cultivo e por fim, disponibilizar a população a colheita.</p>
<p>Orgânicos no campo e na mesa</p>	<p>Vinicius Nascimento</p>	<p>O projeto pretende realizar um mapeamento de todos os restaurantes que comercializam produtos orgânicos na cidade de São Paulo, assim como um mapeamento de todos os agricultores orgânicos da cidade. Após o mapeamento pretende-se formalizar um elo entre os produtores e os comerciantes para o fortalecimento desta cadeia produtiva. Por fim, com o levantamento pretende-se elaborar um mapa de fácil acesso e implementá-lo em um aplicativo e em um site.</p>
<p>Tampa Inteligente – Conserve alimentos abertos por mais tempo</p>	<p>Vivian Ikeda Terni</p>	<p>O projeto visa desenvolver um mecanismo que estenda o prazo de validade dos alimentos depois de abertos por um período superior a 3 vezes seu prazo normal. Para tanto se faz uso da recente tecnologia de LED UV-C, com faixa de onda no comprimento de 256 nm, que possui poder bactericida e fungicida – 99,8% de eficiência. O mecanismo é constituído por 6 elementos, sendo eles: uma tampa de silicone que pode se adaptar a frascos em bocais de tamanhos diferentes; uma lâmpada LED UV-C instalada na parte interna da tampa para irradiar o alimento dentro do frasco; uma bateria, um interruptor, um temporizador e uma chave que seleciona a espécie de alimento que será irradiado (líquido, pastoso ou sólido) localizados na parte externa da tampa. A fim de que funcione corretamente, a pessoa necessita primeiramente posicionar a chave para informar se o alimento que será irradiado é líquido, pastoso ou sólido. Feito isso ela retira a tampa original do frasco e a substitui pela Tampa Inteligente. Então, basta ligar o interruptor e a tampa irá irradiar o alimento de tempos em tempos de acordo com a sua espécie, reduzindo a quantidade de microrganismos, o desperdício, e aumentando o prazo de validade</p>

Projeto Batida Perfeita	William Oliveira Lessa	O projeto visa transmitir o conhecimento da música para crianças e adolescentes do entorno do bairro Vila Santa Catarina, afim de garantir que se tornem capazes de transformar o contexto de vulnerabilidade social no qual vivem. Com oficinas de percussão e dança, o projeto passará por ensaios, e apresentarão diversos shows e eventos promovidos na comunidade, procurando tornar-se referência na comunidade pela ação social, mostrando a possibilidade de transformação da realidade através da música.
--------------------------------	-------------------------------	--