

Ideias inovadoras gerando impacto positivo.

Apresentação

O “Hacka Jovem” é um evento inédito na Bahia e reunirá, na forma de uma maratona, hackers, influenciadores, designers, gestores, desenvolvedores e inventores, com o objetivo de promover o desenvolvimento de projetos inovadores por meio de tecnologias. O desafio proposto gira em torno do tema: **O Jovem na Pandemia - como conviver e interagir de forma segura.**

Compreende-se como hackers pessoas de qualquer gênero, profissão ou habilidades, capazes de usar a criatividade e quaisquer tecnologias para transformar informações de interesse público em soluções que visem à melhoria da qualidade de vida das pessoas. O “Desafios Bahia Hackathon Juventudes” é um projeto do CEJUVE e compõe a programação da Semana da Juventude, realizado pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação e pela Secretaria de Justiça, Juventude e Direitos Humanos do Estado da Bahia. Conta ainda com apoio da UNIJR, INFOJR, USE TELECOM, Wakanda Educação Empreendedora, Digital Innovation One e Quickup.

Em função do caráter do evento e do contexto pandêmico, essa será uma atividade totalmente virtual, sendo o caráter da inovação, criatividade e tecnologias diversas digitais ou não digitais enquanto os pilares para o desenvolvimento dos projetos promovidos. Nesse sentido, os participantes deverão apresentar projetos de inovação tecnológica digitais ou não, para engajar o debate social em torno de estratégias de convivência e interação segura da juventude no contexto de pandemia. Espera-se que as soluções desenvolvidas durante o evento tenham a finalidade de inspirar e difundir possibilidades no público jovem, além de inspirar políticas públicas e pactuações sociais indispensáveis para esse contexto.

Apoio



Realização



Regulamento

1. DA HABILITAÇÃO À PARTICIPAÇÃO NO “Hacka Jovem”:

1.1 A participação está aberta a jovens baianos, entre 15 e 35 anos, sendo que menores de 18 anos deverão ter autorização assinada pelos responsáveis legais conforme o Anexo I.

1.2 Os participantes devem residir no estado da Bahia.

1.3 As inscrições devem ser feitas em equipes, as quais recomenda-se ter conhecimento do tema do evento, do desenvolvimento de ideias e projetos inovadores, design de interfaces ou gerência de projetos de tecnologia. Não há necessidade de ter conhecimento aprofundado em todas essas áreas.

1.4 Não poderão participar do evento colaboradores, prestadores de serviço, estagiários ou quaisquer profissionais que mantenham vínculos de trabalho com a Comissão Julgadora, bem como seus dependentes diretos: filhos e cônjuges.

2. DAS INSCRIÇÕES:

2.1 As inscrições dos grupos serão gratuitas e estarão abertas entre 02/08 e 16/08/2021

2.2 Os interessados OBRIGATORIAMENTE deverão se inscrever e trabalhar em grupos previamente formados de 3 (três) a 5 (cinco) integrantes (conforme item 3.1). Toda equipe terá acesso a mentoria durante o evento e poderá contar com um tutor previamente inscrito pela equipe.

Apoio



Realização



2.2.1 O tutor inscrito pela equipe não terá direito ao prêmio caso a equipe ganhe o desafio.

2.3 Além dos dados obrigatórios de todos os membros da equipe que deverão ser fornecidos no formulário de inscrição, a equipe deverá enviar a documentação listada nos sub itens abaixo por meio de arquivo PDF (Portable Document Format) para o e-mail cai@secti.ba.gov.br até a data de 16/08/2021

2.3.1 Documento de identificação com foto válido em território nacional de cada membro da equipe (cédula de identidade, carteira de trabalho, passaporte ou carteira de habilitação);

2.3.2. Comprovante de residência (somente participantes residentes do Estado da Bahia podem participar);

2.3.3 Autorização assinada pelos responsáveis legais para menores de 18 anos (vide Anexo I) com documento de identificação com foto e assinatura dos responsáveis legais.

2.3.4 Pessoas transexuais e travestis deverão utilizar o nome social no ato da inscrição, não sendo necessária a retificação de nome civil para a validação da inscrição.

2.4 O participante é responsável pela veracidade das informações e dos documentos apresentados.

2.5 A realização da inscrição pelo participante implica na prévia e integral aceitação de todos os termos do presente Regulamento.

2.6 Será preciso seguir todos os passos descritos neste regulamento para a inscrição na competição, com o preenchimento de todos os campos obrigatórios e a apresentação da documentação solicitada.

2.7 Cada participante só poderá fazer parte de uma equipe.

2.8 O tutor escolhido pelo time deve apresentar a mesma documentação solicitada dos demais participantes.

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



2.9 As inscrições estão abertas para 8 equipes e elas se encerrarão na ordem de inscrição. As equipes que se inscreverem após as 8 primeiras ficarão na suplência e serão convocadas caso alguma equipe desista ou não entregue os documentos no prazo estabelecido. Os selecionados serão comunicados por e-mail no dia 17 de agosto de 2021.

3. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO:

3.1 Os participantes competirão em grupos formados por três a cinco membros.

3.2 A análise das inscrições levará em consideração, para o deferimento, o mínimo de 5 equipes inscritas e a capacidade máxima de 8 equipes para o “Desafios Bahia Hackathon Juventudes”, que recomenda:

- Presença de pelo menos uma pessoa por equipe com habilidades em apresentações virtuais em vídeo conferência, produção de slides, designer ou habilidades relacionadas ao uso de tecnologias digitais de ilustração.
- Presença recomendada de uma pessoa da equipe que dialogue com os temas de juventude, inovação e tecnologias digitais e sociais;
- Presença recomendada de uma pessoa na equipe com habilidades em elaboração ou gestão de projetos, empreendedorismo ou administração.
- Presença recomenda de uma pessoa na equipe com habilidades em vendas, relações públicas, jornalismo, rádio e tv, marketing, influenciadores digitais, apresentação em público, oratória e afins.

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



4. DA PARTICIPAÇÃO

4.1 Os projetos devem ser elaborados durante o período de 9 horas do dia 19 de agosto até 10 horas do dia 20 de agosto de 2021 em formato de slides ou protótipo da solução.

4.2 A Comissão Organizadora não se responsabiliza de apoiar o desenvolvimento dos projetos pós evento.

4.3 Cada grupo deverá apresentar apenas um projeto/ solução para o "Desafios Bahia Hackathon Juventudes" ao final do tempo de desenvolvimento.

4.4 Os projetos deverão ser inéditos e desenvolvidos ao longo da duração do evento, respeitando o cronograma definido.

4.5 Não serão aceitos projetos realizados previamente.

4.6 Caso a Comissão Julgadora e Organizadora tomem conhecimento por meio de fonte fidedigna, de que o projeto vencedor não observou o item 4.5 , o prêmio será cancelado e a equipe desclassificada.

4.7 O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto sozinho. Todos os projetos deverão ser desenvolvidos em equipe.

4.8 As equipes que não comparecerem integralmente à programação da maratona serão desclassificadas.

4.9 Desistências ou troca de participantes deverão ser informadas à Comissão Organizadora até o dia 17 de Agosto de 2021, às 17:00h, por meio do e-mail cai@secti.ba.gov.br.

4.11 A composição sugerida para as equipes deve levar em conta no conjunto de seus membros: criatividade, ideias inovadoras, capacidade de comunicação, capacidade de definir hipóteses, funcionalidade e soluções, viabilidade, capacidade criativa a partir das tecnologias.

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



5. DO TEMA

5.1 O tema central dessa edição do “Desafios Bahia Hackathon Juventudes” é:

O Jovem na Pandemia - Como Conviver e Interagir de Forma Segura

5.2 Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, de violação dos direitos humanos e/ou que violem a privacidade e a segurança do usuário final.

6. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

6.1 Check Point – Filtro de Ideias (dia 19/08 às 17h)

O filtro de ideias tem como objetivo filtrar as ideias que tenham conceito, estruturação, inovação, lógica e coerência para com a problemática apresentada. Nesta etapa, em formato de pitch de 5 minutos, o caráter é eliminatório de 2 das 8 equipes selecionadas, cabendo aos mentores auxiliarem no aperfeiçoamento das propostas que forem classificadas para a próxima etapa.

6.2 Apresentação Final dos Projetos (10h - 20/08/2021):

Nesta etapa, as equipes deverão apresentar em formato de pitch de 5 minutos em até 10 slides o seu projeto abordando os seguintes tópicos:

- I. O que é o projeto e como funciona;
- II. Inovação;
- III. Resultados esperados;
- IV. Limitações e potenciais implementações de melhoria;

Apoio



Realização



- V. Formas de implementação do projeto e o impacto para a sociedade, considerando o grau de independência de políticas públicas para tal (caso não seja um produto comercial).

Os projetos concluídos serão avaliados por uma Comissão Julgadora, levando-se em conta a criatividade, originalidade, impacto social, interesse público, qualidade técnica, sustentabilidade. Todos os quesitos apresentados terão o mesmo peso na análise da Comissão Julgadora. Os projetos serão avaliados com base em critérios abaixo descritos:

6.3.1 Interesse Público: Será avaliado o quanto o projeto contribuirá para melhoria da qualidade de vida do público alvo, com soluções tecnológicas adaptadas às necessidades e realidades de cada contexto social.

Nota de 0 a 2.

6.3.2 Criatividade e Inovação: Será avaliado o quanto o projeto contribuirá para experimentação de abordagens não convencionais para a solução de problema relevante, considerada a sua distinção entre as soluções alternativas já existentes.

Nota de 0 a 2.

6.3.3 Qualidade técnica: Será avaliado o quanto o projeto atende ao parâmetro usabilidade e acessibilidade;

Nota de 0 a 2.

6.3.4 Sustentabilidade: Será avaliado o quanto o projeto atende aos seguintes parâmetros:

- a) viabilidade de implantação
- b) custos de manutenção
- c) modelo de gestão
- d) monetização se houver

Nota de 0 a 4.

7. DO JULGAMENTO

7.1 A Comissão Organizadora do evento nomeará uma Comissão Julgadora composta por cinco membros, todos notáveis e relacionados com o tema do evento. A Comissão Organizadora poderá, a seu exclusivo critério, aumentar o número de membros da Comissão Julgadora, caso a complexidade dos projetos realizados assim o demande.

7.2 A Comissão Julgadora, ao fim, irá divulgar um parecer final em que indicará os três projetos premiados.

7.3 A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

7.4 Casos excepcionais serão decididos pela Comissão Julgadora em conjunto com a Comissão Organizadora do evento.

8. DA PREMIAÇÃO:

8.1 Após a realização do evento, a Comissão Organizadora disponibilizará o resultado final no website da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado, cujo endereço é www.secti.ba.gov.br.

8.2 As equipes participantes nas três melhores colocações determinadas pela Comissão Julgadora conforme item 7.2 receberão as seguintes premiações entregues pela Comissão Organizadora :

1º LUGAR – 5 chips de 10GB, durante o período de 1 ano da USE Telecom, Mentoria de 4 horas da Wakanda Educação Empreendedora e licença PRO para todos os cursos online da startup Digital Innovation One (DIO)

2º LUGAR – Licença PRO para todos os cursos online da startup Digital Innovation One (DIO).

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



3º LUGAR – Licença PRO para todos os cursos online da startup Digital Innovation One (DIO).

8.3 Os prêmios não poderão ser contestados.

8.5 Para fins de recebimento do prêmio, cada equipe deverá, sob sua responsabilidade, nomear por escrito, e com a assinatura de todos os componentes da equipe, um responsável à Comissão Organizadora para o recebimento do prêmio. No mesmo documento deverão ser informados os dados para aquisição do prêmio.

8.6 A Comissão Organizadora do evento não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre a equipe.

9. DA PLATAFORMA:

9.1 Todo evento acontecerá pela plataforma da RNP, plataforma que pode ser acessada pelo navegador tanto de computador quanto de celular

9.2 As oficinas, assim como a apresentação final e premiação dos projetos serão transmitidas pelo youtube

10. DIREITO AUTURAL E DIREITO DE IMAGEM

Os (as) inscritos (as) em participar do Desafios Bahia Hackathon Juventudes declara, desde já, ser responsável pela autoria da resposta encaminhada e que a mesma não constitui plágio ou violação de quaisquer direitos de terceiros, ao mesmo tempo em que cede e permite que o Governo da Bahia, sem quaisquer ônus para este e em caráter definitivo, plena e totalmente, faça uso dos projetos e participantes para qualquer tipo de publicação, reprodução por qualquer meio ou técnica, e na divulgação do resultado.

Apoio



Realização



HACKATHON DESAFIOS BAHIA

JUVENTUDES

Os (as) vencedores (as) da maratona autorizam o uso de seu nome nos materiais de divulgação da promoção e do resultado, sem ônus de espécie alguma para os seus organizadores.

Os participantes assumem total e exclusiva responsabilidade a respeito de quaisquer reivindicações de terceiros que se sintam prejudicados pela cessão dos direitos de autor e de imagem.

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



11. PROGRAMAÇÃO

Dia 19/08 - QUINTA FEIRA

9h - Oficina 1: Exposição do problema (2 painéis)

10h - Oficina 2: Uso de MVP

11h - Oficina 3: Identidade Visual

14h - Oficina 4: Aplicação e Validação de MVP

15h - Oficina 5: Como fazer um Pitch

16h - Trabalho das equipes

17h - Pitch de ideias com eliminação

Dia 20/08 – SEXTA FEIRA

9h - Maratona com mentoria assistida

10h - Pitch e Avaliação Final

12h - Divulgação e Premiação

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

12.1 Todos os participantes autorizam expressamente ao evento e aos demais parceiros do evento a utilização do uso de sua imagem, som e dados biográficos para materiais de divulgação e elaboração de vídeos institucionais, transmissão pública ao vivo da programação, publicação materiais de divulgação em geral referente ao evento. Os participantes autorizam ainda a divulgação dos projetos desenvolvidos durante a competição.

12.2 Os projetos realizados que não atenderem às exigências e/ou especificações serão desclassificados.

12.3 Casos excepcionais serão resolvidos pela Comissão Julgadora em questões técnicas, e pela Comissão Organizadora do Hackathon Solidário em questões administrativas.

12.4 O ato da inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente regulamento e autoriza a Comissão Organizadora, sem quaisquer ônus, a divulgar através de som, imagem, vídeo e texto, todos os projetos e equipes participantes.

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



ANEXO I

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Eu, _____,
portador(a) da Cédula de Identidade/Passaporte nº _____,
expedida(o) pela _____, data de
expedição _____,
residente à _____,
na cidade de _____, UF _____, tel. de
contato (____) _____, na qualidade de ☐ PAI ☐ MÃE ☐ TUTOR(A) ☐
GUARDIÃ(O), AUTORIZO que o(a) menor _____,
nascido(a) em _____,
sexo ☐ masc. ☐ fem., natural de _____,
Passaporte/Identidade nº _____, expedida(o) pela
_____ data de expedição _____, participe da
competição online “Hacka Jovem”, entre 19 e 20 de agosto de 2021.

Local/Data: _____, _____ de Agosto de 2021.

Assinatura:

PROGRAMAÇÃO DETALHADA

OFICINA 1 – 9H

Tema: O contágio da Covid-19 por jovens: Como conviver e interagir de forma segura

PALESTRANTES

Karine Oliveira



Apaixonada por empreendedorismo e comunidades periféricas. É graduanda em Serviço Social, Técnica em Viabilidades Econômicas pela ITCP-UCSAL e Coordenadora de Captação de Recursos da Universidade da Reconstrução Ancestral Amorosa (UNIRAAM). Há dois anos fundou a Wakanda Educação Empreendedora. Participante da 5ª Temporada do Shark Tank Brasil, saindo como sócia da Camila Farani, além de ter sido capa da Forbes Under 30 de 2020 que destacou os jovens brasileiros mais influentes, empreendedores e inovadores do ano.

Thiago Campos

Advogado sanitarista e professor de Direito Sanitário. Especialista em Direito Sanitário e em Gestão de Políticas de Saúde Informadas por Evidências, mestrando em Saúde Coletiva pela Faculdade de Ciências Médicas da Unicamp. Foi assessor jurídico da Secretaria de Atenção à Saúde do Ministério da Saúde e Diretor de Programas da Secretaria de Gestão do Trabalho e da Educação na Saúde. É Coordenador do Curso de Especialização em Direito Sanitário, além de Diretor Regional do Instituto de Direito Sanitário Aplicado - IDISA. Atualmente exerce o cargo de Subsecretário de Programas do Consórcio Nordeste.



Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



PROGRAMAÇÃO DETALHADA

OFICINA 2 – 10H

Tema: Como Montar um MVP para o Desenvolvimento de Ideias Inovadoras

PALESTRANTE

Victor Haruo



Formado em Administração pela UFSCar com especialização em Inovação e extensão na Harvard Extension School em Innovation & Strategy.

Como Head da Digital Innovation One, se dedica ao desafio de criar o maior programa de parcerias educacionais no Brasil para democratizar o acesso a oportunidades em tecnologia, levando capacitação gratuita e de qualidade para milhares de jovens universitários pelo país por meio de convênios com universidades e governos estaduais.

Como Fundador e Conselheiro do Inspirando Jovens, atua na criação de projetos relacionados a causa da juventude juntamente de agentes do setor público e empresarial, desenvolvendo soluções focadas em levar conhecimento, oportunidades e networking para o público jovem.

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



PROGRAMAÇÃO DETALHADA

OFICINA 3 – 11H

Tema: Como desenvolver a identidade visual de uma solução inovadora

PALESTRANTES

Caio Vinícius Lopes



Estudante de Ciência da Computação, Conselheiro Administrativo da InfoJr UFBA e Diretor de Conexões do NEJ Salvador. Engajado na área de Design UI/UX, possui experiência com UX research, gestão de mídias sociais, realização de eventos e conhecimento em softwares como pacote Adobe e Figma. Também possui experiência com desenvolvimento web e front-end em React e React Native. Atuo como Residente em Design UI/UX na Residência de Software da Cubos Academy.

Débora Sales

Estudante do 7º semestre do Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades, com foco em Políticas e Gestão da Cultura na UFBA. Em 2020 entrou na Produtora Júnior como gerente de projetos e projetista, para além de desempenhar papel de criação gráfica no squad de atuação e assessoria na Coordenadoria de Programação do FACOMSOM 2020, Diretora de Projetos em 2021, atualmente é Product Owner do squad pertencente e também permanece executando projetos de criação gráfica. Hoje é a Coordenadora Geral e de Estrutura do FACOMSOM 2021.



Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



PROGRAMAÇÃO DETALHADA

OFICINA 4 – 14H

Tema: Aplicação e Validação de MVP (Produto Viável Mínimo)

PALESTRANTE

André Argolo



Fundador e CEO da Quickup, é Bacharel em Ciência e Tecnologia pela UFBA, atualmente faz Especialização em Inteligência Artificial e Aprendizado de Máquina, pela PUC-MG. Com experiência em desenvolvimento, planejamento e gestão de projetos de software, também já atuou como mentor, jurado e palestrante em diversos eventos, como: Campus Party, Startup Weekend, Baanko Challenge e Founder Institute. Foi premiado em competições de tecnologia e inovação como o: "Hackathon Visa" e o "Concurso de Inovação promovido pela

Associação dos Juízes Federais do Brasil e pelo Instituto Brasileiro de Administração do Sistema Judiciário".

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



PROGRAMAÇÃO DETALHADA

OFICINA 5 – 15H

Tema: Como Fazer um Pitch no Elevador

PALESTRANTE

Rafaela Rodrigues



Especialista em Gestão de Negócios e Projetos Especiais, Rafaela Rodrigues é Gerente de Inovação e Empreendedorismo do Parque Tecnológico da Bahia, Líder Inovativa pela Bahia e Líder do Comitê de Empreendedorismo do Grupo Mulheres do Brasil - Núcleo Salvador. Atua a mais de 7 anos pelo desenvolvimento do ecossistema de inovação local. É também mentora de negócios e projetos e já colaborou em diversas iniciativas, a exemplo da maratona de inovação mundial Nasa Space Apps Challenge (3 vezes mentora) e do Programa MAE da UNIFACS (para mulheres

(para mulheres empreendedoras).

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE

USE



quickup



Realização

CEUVE CONSELHO
ESTADUAL DE
JOVENTUDE



EQUIPE DE MENTORES

(Poderão ser consultados pelas equipes durante as maratonas)

Kananda Eller



Kananda Eller é uma mulher preta e suburbana. Atualmente é coordenadora da Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação do CEJUVE. Membro no Movimento das Sete Mulheres de Salvador. Química, mestranda em Ensino de Ciências Ambientais na USP. Co-fundadora e coordenadora do Pré Vestibular Social Quilombo Amigos do Bem. Além disso, é divulgadora científica no YouTube, Instagram e TikTok, onde é conhecida como Deusa Cientista.

Leka Hattori

Founder e CEO do “Space&Terra”, uma plataforma que atua com projetos de impacto, dentre os quais o “Nasa Space Apps”. Co-Founder e CEO da startup “Combra”, plataforma com soluções digitais para a agricultura familiar. Administradora de empresas e chef de cozinha (com formação e atuação em Londres).



Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE

USE



quickup



Realização

CEJUVE CONSELHO
ESTADUAL DE
JUVENTUDE



EQUIPE DE MENTORES

(Poderão ser consultados pelas equipes durante as maratonas)

Ronald Castro



Ronald Castro é Presidente do Conselho Estadual de Juventude e Coordenador do Eixo de Juventude da Agenda Bahia do Trabalho Decente - ABTD / SETRE. Jovem dinamizador, articulador sócio-cultural referenciado em políticas públicas de Juventude.

José Soares

Economista, especialista em marketing digital e projetos. Mais de 10 anos de atuação com inovação nos pequenos negócios, startups e empresas de base tecnológica. Atualmente é gestor do Projeto de Educação Empreendedora no SEBRAE/BA.



Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização



EQUIPE DE MENTORES

(Poderão ser consultados pelas equipes durante as maratonas)

Patrícia Liger



Patrícia Liger é vice presidente do Instituto IAMCA e membro do Conselho Estadual de Juventude. Possui mais de 20 anos em prestação de serviços em Comunicação e Marketing no que tange as atividades de: Diagnóstico e Planejamento Organizacional; Elaboração e Aplicação de Pesquisa de Opinião Pública, Mercado e Institucional; Planejamento Estratégico, Mercadológico, Comercial e de Vendas, Planejamento de Comunicação e de Marketing; Desenvolvimento de Projetos Sociais e Culturais; Concepção de Produtos e Serviços; Captação de Recursos, Estudos de Mercado; Promoção de Eventos e Lançamentos de Produtos de Serviços; Editoração de Jornais e Revistas.

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE

USE



quickup



Realização

CEJVE CONSELHO
ESTADUAL DE
JUVENTUDE



Equipe de Mentores

(Darão auxílio para as equipes durante as maratonas)

Patrícia Liger - CEJUVE / Comissão De CTI

**Kananda Eller - Movimento das 7 Mulheres - Coordenadora de Comissão de
Ciência, Tecnologia e Inovação do CEJUVE**

Ronald Castro - CEJUVE

Leka Hattori - Nasa/Hacka Space

José Soares - SEBRAE

Equipe de Colaboradores

(Participantes de outros Hackatons)

Jéssica Cerqueira Santos

Victória Araújo Trindade

Tulio Calil dos Santos Andrade

José Diôgo da Silva Carneiro

Fernando Maia

Apoio



DIGITAL
INNOVATION
ONE



Realização

