

Campus Party Brasil destaca impacto da tecnologia na sociedade e se transforma em palco para debater o marco regulatório da IA

Ao todo mais de 100 mil pessoas passaram pelo Expo Center Norte, em São Paulo, para acompanhar de perto as discussões sobre inteligência artificial e aproveitar o espaço gratuito com atividades diversas

São Paulo, 14 de julho de 2024 – Terminou ontem a Campus Party Brasil, festival de tecnologia, disrupção, empreendedorismo e STEM, que reuniu, entre 9 e 14 de julho, no Expo Center Norte, em São Paulo, mais de 100 mil pessoas em sua área gratuita e contou com 12 mil campuseiros e seis mil alunos das escolas públicas de São Paulo na Arena.

"Estamos extremamente realizados com o sucesso da 16ª edição da Campus Party Brasil. Este evento não apenas celebra a inovação e a tecnologia, mas também a inclusão digital, algo essencial para o futuro do nosso país. Receber os alunos de escolas públicas de São Paulo é um passo significativo para garantir que jovens carentes tenham acesso às oportunidades que a tecnologia pode proporcionar. A Campus Party Brasil continua sendo um marco na promoção de um futuro mais inclusivo e tecnológico para todos", enaltece o CEO da Campus Party Brasil, Tunico Novaes.

Todos os participantes puderam acompanhar de perto conteúdos direcionados ao empreendedorismo, tecnologia, games, entre outros, com destaque para o 1º Fórum do Marco Regulatório de Inteligência Artificial, que reuniu a sociedade civil, academia, empresários e políticos para debater o uso dessa nova tecnologia e discutir a criação de regulamentações adequadas.

Com a correalização do Instituto Campus Party, Cappra Institute e ITS Rio, o encontro estabeleceu premissas a partir de mesas-redondas e discussões envolvendo líderes de comunidades e caravanas, professores, campuseiros, especialistas em IA, representantes de organizações públicas e privadas. Eles concluíram ser necessário antecipar os impactos futuros e reconhecer a importância do marco regulatório para assegurar que a tecnologia seja uma força transformadora e benéfica para a sociedade brasileira.

"A implementação de um marco regulatório robusto para IA vai trazer inúmeros benefícios para a sociedade brasileira, incluindo a proteção de direitos individuais, o fomento a inovação, a inclusão e a melhoria da qualidade de vida. Por isso, é muito importante a sociedade civil participar desse processo para que o nosso país seja o primeiro do mundo a incentivar a criação colaborativa e democrática de um marco regulatório", ressalta o presidente do Instituto Campus Party, Francesco Farruggia.

Arena

Os 12 mil campuseiros que estiveram na Arena, a área paga da CPBR16, puderam usufruir dos 20GB de internet fornecidos pela parceria entre a Mega Telecom e a RNP. A edição contou com seis mil pessoas acampadas em barracas, que tiveram a oportunidade de participar de mais de 400 palestras e atividades. Destaque para a palestra "Explorando o Futuro da Inteligência Artificial," que contou com a participação de **Marcelo Tas**. O apresentador da TV Cultura falou sobre a experiência de participar de um evento do porte da Campus Party: "Esse é um encontro presencial de muita gente, com muita diversidade, criatividade e muitas ideias. A CPBR16 é uma tremenda

nuvem de gente ligando coisas que antes não estavam conectadas e, depois daqui, sabe-se lá o que vai acontecer,” ressaltou ele.

Outra palestra que movimentou bastante a Arena na CPBR16 foi “O Poder da Conversa,” que contou com a participação de **Fátima Pissara, CEO da Mynd**. Segundo ela, a Campus Party é um evento imprescindível, pois dá acesso a conceitos e inovações que estão por vir. “A CPBR16 desenvolve o jovem a aprender mais sobre tecnologia, inovação e negócios com um olhar para o futuro,” completou.

Ao longo dos seis dias, os palcos **Whats´Next, Petrobras e Loterias Caixa** receberam nomes de destaque como **Ricardo Cappra, Peter Jordan, Angélica Oliveira, Giulia Bordignon, Karina Tronkos, Gustavo Guanabara, Luisa Santos, o pentacampeão Gilberto Silva, Pyong Lee, entre outros**.

Área Open

A Área Open, um espaço aberto e gratuito para todo o público, foi um grande sucesso com atrações como o **Printer Chef**, que trouxe a novidade do workshop sobre culinária molecular desenvolvido pelo chef Cadu Alves, e a tradicional **Campus Play**, onde ocorreram campeonatos de eSports, palestras e workshops.

Além disso, o espaço gratuito contou com a **Game Party**, realizada em parceria com o Ministério da Cultura, que apresentou uma exposição de videogames antigos, mostrando a evolução dos emuladores desde o jogo Pong, lançado em 1972, até os consoles atuais. Também se destacaram as batalhas de robôs organizadas pela **Robocore**, que atraíram mais de 1,3 mil competidores, e a **Exposição Amazon Party**, promovida pelo Ministério da Cultura e a autotech GWM, que proporcionou uma experiência interativa e multissensorial dentro da floresta amazônica brasileira. Outra atração da Área Open foi a **Arena de Drones**, com workshops de pilotagem e conteúdo direcionado à inteligência artificial.

Confira os resultados das principais competições da CPBR16:

Printer Chef

Sucesso nas últimas edições, a Campus Party Brasil realizou o **Printer Chef** em parceria com a Printer X e a EBAC. Nesse ano a novidade foi a realização de um workshop sobre culinária molecular desenvolvido pelo chef Cadu Alves. No espaço de gastronomia, os participantes competiram elaborando pratos a partir de alimentos produzidos em impressoras 3D. Mais uma vez, a capital de São Paulo sediou a final nacional da competição. Entre os dias 10 e 12 de julho, ocorreram as seletivas de São Paulo, que tiveram como grande vencedor chef Renan Matheus. Ele também venceu a no dia 13, a final nacional, que contou com os vencedores das edições da Amazônia e Brasília.

Campus Play

O espaço sediou três torneios de eSports que distribuíram uma premiação total de R\$ 10 mil reais. No campeonato de **Valorant**, o grande campeão foi o time **Pancadão**. Já no torneio de **Rainbow Six**, a equipe vencedora foi **Stellae Gaming**. No torneio de **Mobile Legends**, o ganhador foi Alpha 7 Esports.

Maratona de Negócio

Durante a 16ª edição da Campus Party Brasil, foram realizadas a Maratona de Negócios e Startup 360ª, em parceria com o Sebrae. As ações visam estimular o ecossistema de inovação, o empreendedorismo e o surgimento de novos negócios.

Ao todo 80 participaram do Startup360ª, onde puderam expor seus trabalhos para os visitantes e potenciais investidores, além de receberem mentorias de especialistas.

Já na maratona de negócios, que tem como objetivo desenvolver e capacitar projetos de empreendedorismo por meio de mentorias e workshops. Foram 25 mentorias individuais e a vencedora da maratona foi a solução Profit Carbo com a plataforma que agrega áreas rurais para certificadoras de crédito de carbono.

Hackathons

A Campus Party Brasil também contou com três hackathons – presencial e online, contando com atividades, palestras e mentorias que integraram todos os participantes. O primeiro deles foi o “Desafio Viva Center Norte – Mapeando o comportamento do público”, que tinha o objetivo de entender o comportamento do público e propor soluções inovadoras para o Viva Center Norte, utilizando dados e tecnologias. A equipe vencedora foi Rec 081

Já o segundo desafio foi o “Garagem Unilever – Garagemthon” que visava encontrar novas formas de impactar positivamente o mercado com soluções criativas e tecnológicas para os desafios propostos pela Unilever. A solução escolhida foi Corrente do Bem.

Por fim, o terceiro hackathon GWM “Melhorando a qualidade de vida da gestante através da tecnologia”, que buscava encontrar uma solução para melhorar a qualidade de vida das gestantes, facilitando a maternidade com todos os seus desafios diretos e indiretos. A equipe vencedora foi Menos é Mais Devs.

Próximas edições

A Campus Party desembarca em setembro na cidade de Recife para a CPNordeste. Em outubro, Manaus receberá a CP Amazonia, e, em novembro, a Campus Party chega à Goiás. Para datas e mais informações sobre as próximas edições [acesse o site.](#)

Nossos parceiros

Como nas edições anteriores, a Campus Party Brasil conta com apoiadores e patrocinadores que viabilizam a estrutura oferecida para que os campuseiros e visitantes possam mergulhar na tecnologia durante os seis dias.

Apoio Institucional: Prefeitura de São Paulo e São Paulo Negócios

Parceiro Institucional: Sebrae

Diamond: GWM, Loterias Caixa

Platinum: Cidade Center Norte e Petrobras

Gold: 4events

Silver: 3 Corações, Garagem Unilever, NVÍdia, MSI, Senac, RNP e Mega Telecom.

Realização: Instituto Campus Party e Gouvea Ecosystem.

Serviço Campus Party Brasil – 16ª edição

Arena: de 9 a 14 de julho.

Área Open: de 9 a 13 de julho.

Local: Expo Center Norte

Informações e ingressos: [Site do evento](#).

Sobre a Campus Party

A Campus Party é a maior experiência tecnológica em Internet das Coisas, Blockchain, Cultura Maker, Educação e Empreendedorismo do mundo. O evento conta hoje com mais de 600 mil campuseiros cadastrados em todo mundo, e já produziu edições em países como Espanha, Holanda, México, Alemanha, Reino Unido, Canada, Argentina, Panamá, El Salvador, Costa Rica, Colômbia e Equador.

Para mais informações:

Virta Comunicação

Fernanda Arantes – fernanda.arantes@grupovirta.com.br – (11) 99617-8791

Aurelio Guerra – aurelio.guerra@grupovirta.com.br – (11) 94804-6144