

No seu retorno ao estado de Pernambuco, Campus Party Nordeste supera todas as expectativas de público e se transforma em palco nacional para debater o marco regulatório da IA

Mais de 65 mil pessoas passaram pela Arena Pernambuco para acompanhar de perto palestras e workshops sobre o universo da tecnologia e aproveitar o espaço gratuito com atividades e experiências imersivas

Depois de 9 anos, a Campus Party, festival de tecnologia, disrupção, empreendedorismo e STEM, voltou com uma edição completa ao estado. Realizado em parceria com a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco, entre os dias 4 e 8 de setembro, o evento teve a presença de 65 mil pessoas e contou com 12 mil campuseiros, sendo mais de 5 mil alunos de escolas públicas.

"Desde 2015, quando realizamos nossa última edição completa aqui, até então a única fora do estado de São Paulo, já tínhamos plena consciência do protagonismo digital do estado de Pernambuco. Hoje, nove anos depois, nos deparamos com uma gama de comunidades consolidadas e projetos inovadores de empreendedorismo digital sem precedentes, o que mais do que reafirma aquela percepção. Este retorno não apenas celebra a inovação e a tecnologia, mas também a inclusão digital, algo essencial para o futuro do nosso país", enaltece o CEO da Campus Party Brasil, Tonico Novaes. Ele acrescenta que receber os alunos de escolas públicas do estado é um passo significativo para garantir que jovens carentes tenham acesso às oportunidades que a tecnologia pode proporcionar.

Todos os participantes puderam acompanhar de perto conteúdos direcionados ao empreendedorismo, tecnologia, games, entre outros, com destaque para o 2º 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. Pelo seu papel de destaque no cenário digital nacional, Pernambuco passa a ser um dos protagonistas desse processo cujo objetivo principal é fazer com 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 CPNordeste, puderam usufruir dos 20GB de internet **fornecidos pela RNP**. A edição contou com duas mil

pessoas acampadas em barracas, que tiveram a oportunidade de participar de mais de 500 palestras e atividades. As arquibancadas e o anel principal da Arena Pernambuco receberam nove palcos e outros diversos espaços de workshops produzidos pela organização e as comunidades, além de uma arena de disrupção. Durante os cinco dias, esses espaços receberam nomes como: Esther Paniágua, Don e Alex Tapscott, Marcelo Tas, Felipe Castanhari, Peter Jordan, Gustavo Guanabara, Giulia Bordignon, entre outros.

Um dos temas centrais da CPNordeste não poderia deixar de ser a Inteligência Artificial. Além de nortear boa parte das palestras e workshops, foi possível conhecer soluções inovadoras de uso IA na prática, seja na automação de questões do dia a dia, desburocratização de serviços públicos e inclusão social de pessoas com PCD.

Hackathons

Foram realizados quatro hackathons na Campus Party Nordeste. No **Desafio Correios**, a proposta era desenvolver projetos que permitissem aumentar a eficiência dos atendimentos diários nas agências dos Correios por meio da tecnologia. A solução vencedora foi da equipe Inovaflow, que ganhou como prêmio R\$ 11.000,00. Já no **Desafio Estado de Pernambuco**, o objetivo foi pensar em soluções que permitissem centralizar todos os serviços disponíveis para mulheres em Pernambuco em uma única plataforma acessível. A solução vencedora foi da equipe Pernambucana, que ganhou como prêmio R\$ 5.000,00. O **Hackathon Garagem Unilever** teve como objetivo buscar soluções inovadoras para o pequeno varejo do Nordeste. A solução vencedora foi da equipe Ulnk, que ganhou como prêmio R\$ 15.000,00. Por fim, o **Hackathon Lideri** tinha como proposta melhorar a experiência do usuário da I.A da Lideri Telecom, fazendo com que ela se torne mais ágil e assertiva. A solução vencedora foi da equipe HeadMind, que ganhou como prêmio de R\$ 2.500,00.

Área Open

A Área Open, um espaço aberto e gratuito para todo o público, foi um grande sucesso com atrações como o **Printer Chef**, competição gastronômica na qual os pratos foram compostos com ingredientes feitos em impressora 3D. A dinâmica também contou com um workshop sobre a impressão dos alimentos no equipamento. A grande vencedora desta edição foi Maria José Silva dos Santos, que ganhou passagem e camping, além da vaga garantida na final que acontecerá na edição nacional do evento em 2025.

O **Espaço Login** contou com uma programação repleta de palestras, workshops e atividades ligadas aos jogos digitais, eSports, streaming e à profissionalização do universo de games. Já na **Campus Play** foram realizados um torneio de Counter Strike com equipes semiprofissionais e dois campeonatos: League of Legends, com vitória da equipe NTS, e Free Fire, com vitória da equipe Chest Kills.

A **Campus Kids** contou com diversas oficinas promovidas pelo Include, programa do Instituto Campus Party que visa difundir o uso da tecnologia e incentivar a inclusão social por meio da criação e montagem de laboratórios de robótica para jovens moradores de comunidades de baixa renda. O espaço teve uma série de atividades e experiências, como “Crie seu primeiro jogo de IA”, onde as crianças aprenderam a treinar uma inteligência artificial e programar um jogo interativo.

O empreendedorismo esteve presente por meio do **Startup 360°**, espaço que conta com o apoio e parceria do Sebrae, e que reuniu 62 startups de diferentes graus de maturação e 7 estados diferentes do Nordeste para apresentar as suas soluções ao mercado, e a

Campus Future, área destinada a estudantes de diversos segmentos acadêmicos que puderam apresentar seus projetos para todo o público.

Além disso, a **Maratona de Negócios**, também em parceria com o Sebrae, buscou desenvolver e capacitar projetos de empreendedorismo por meio de mentorias e workshops. Foram 282 inscritos e 40 mentorias individuais, tendo como grande vencedora a equipe Ih, Alagou, com a proposta de uma tecnologia de sensor para medir o nível de alagamentos e monitorar em tempo real em cidades que sofrem com esse problema.

A Área Open contou ainda com a **Arena de Robôs**, montada em parceria com a Robocore, trazendo workshops e batalhas em arenas, e a **Arena de Drones Petrobras**, com atrações como workshops de montagem de drones e o uso de inteligência artificial integrada ao Google Gemini.

Próximas edições

Entre os dias 27 de novembro e 1 de dezembro, a Campus Party desembarca em Goiás para sua quarta edição no Passeio das Águas Shopping. Os ingressos já estão disponíveis em <https://brasil.campus-party.org/cpgoias4/ingressos/>

Nossos parceiros

A Campus Party Nordeste conta com apoiadores e patrocinadores que viabilizam a estrutura oferecida para que os campuseiros e visitantes possam imergir na tecnologia durante os cinco dias.

Apoio Institucional: Secretária de Ciência, Tecnologia e Inovação e Governo de Pernambuco.

Parceiro Institucional: Sebrae

Patrocínio Platinum: Petrobras e Governo Federal

Patrocínio Gold: Correios e 4.events

Patrocínio Silver: BBG Telecom, BNB, Café Santa Clara, Garagem Unilever, Lideri, RNP e UNINASSAU.

Realização: Instituto Campus Party e Gouvea Ecosystem.

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

Paulo Moura - paulo.moura@grupovirta.com.br – (21) 96601-1414