14/04/2016 - Equipe de aluno do ICMC vence Hackathon promovido pela Globo

Junto com mais quatro colegas de equipe, Bruno Lemos ganhou uma viagem de três dias para o Vale do Silício depois de criar um projeto de GIFs animados

Ele cursa Sistemas de Informação no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos. No último final de semana, dias 9 e 10 de abril, Bruno Lemos estava no Rio de Janeiro, especificamente dentro da casa do Big Brother Brasil, participando de uma competição de programação. Depois de 33 horas trabalhando no desenvolvimento de um projeto junto com mais quatro competidores, conquistou o primeiro lugar no hackathon promovido pela Globo. O prêmio: uma viagem de três dias para o Vale do Silício, nos Estados Unidos.

"Ir para o Vale do Silício é um sonho que tenho há muitos anos", revela Lemos, que tem apenas 23 anos. Berço de grandes empresas de tecnologia como Google e Microsoft, o Vale do Silício também é o mais famoso ecossistema de startups do mundo. Além do aluno do ICMC, fizeram parte da equipe vencedora os competidores Ezequiel França, Fábien Oliveira, Guilherme Gonzalez e Ivan Seidel. Juntos, eles criaram o projeto GINFO, que propõe uma nova experiência de consumir conteúdos relacionados à área de esporte, jornalismo e entretenimento. Aliás, o tema da competição era exatamente o futuro da produção e distribuição desse tipo de conteúdo.

Lemos explica que os GIFs animados têm sido muito usados na web como divertimento, mas que também podem transmitir conteúdo de qualidade. O projeto desenvolvido pela equipe propõe a utilização de ferramentas da área de inteligência artificial e mineração de dados para gerar automaticamente esses GIFs. “Essa proposta é essencial para a Globo, que publica centenas de novas notícias por dia. Dessa forma, quando a empresa compartilhar um link no Facebook, por exemplo, será criado um GIF com um resumo do conteúdo”, conta o estudante do ICMC.

Lemos argumenta que o projeto propõe uma nova experiência de consumir conteúdos, já que um GIF animado possibilita ao público adquirir mais informações em menos tempo. “O objetivo não é substituir a notícia em texto, mas funcionar como um chamariz para gerar interesse e levar a pessoa ao conteúdo original, caso ela queira se aprofundar”, acrescenta o aluno.

Para criar o projeto, a equipe desenvolveu um algoritmo capaz de ler noticias, analisar o conteúdo e gerar o GIF automaticamente, com o resumo da informação, incluindo somente os trechos mais importantes. “Durante o Hackathon, utilizamos a API do Globo Esporte para obter as informações sobre os jogos. Porém, o projeto pode ser aplicado a qualquer tipo de notícia”, completa o estudante.

No total, 1.984 participantes se inscreveram no Hackathon Globo 2016, mas apenas 50 foram selecionados para participar da competição. O processo seletivo levou em conta aspectos como análise de currículo, projetos já realizados, prêmios recebidos e uma entrevista por telefone. Os 50 selecionados foram separados em 10 equipes de acordo com as ideias e especializações.

Além de estudar no ICMC, Lemos é hoje desenvolvedor na startup Easy Carros. Ele desenvolve softwares desde os 12 anos de idade e já participou de oito hackathons, conquistando o primeiro lugar em quatro deles. Em dezembro, esteve em Miami na Hackathon

Code4Inclusion MasterCard.

Texto: Denise Casatti – Assessoria de Comunicação do ICMC/USP
Com informações do site Techtudo
Assessoria de Comunicação do ICMC
Legenda da imagem: Bruno Lemos: vitória foi comemorada com mergulho na famosa piscina do Big Brother Brasil
Assessoria de Comunicação ICMC - USP