09/12/2015 - Aplicativo e drone para entregar medicamentos na casa dos idosos: ideia conquista prêmio internacional

Estudantes da USP em São Carlos fazem parte da equipe que ganhou US$ 10 mil depois de ficar em primeiro lugar no Hackathon Code4Inclusion MasterCard, realizado em Miami



Eles vislumbraram avôs e avós comprando medicamentos por meio de aplicativos e recebendo os produtos na porta de casa diretamente por um drone. Os quatro estudantes brasileiros que lançaram essa proposta conquistaram US$ 10 mil por terem ficado em primeiro lugar no Hackathon Code4Inclusion MasterCard. A competição foi realizada durante o Fórum de Inovação da MasterCard para a América Latina e Caribe (LAC), que aconteceu em Miami de 1 a 3 de dezembro.

Entre os idealizadores da solução estão três estudantes da USP, em São Carlos: Bruno Lemos, que faz Sistemas de Informação no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC); Pedro Góes, que estuda Engenharia de Computação, curso que é oferecido em parceira pelo ICMC e pela Escola de Engenharia de São Carlos (EESC); e Vinicius Neris, que é aluno de Engenharia Mecânica na EESC. Também faz parte do grupo Renato Rodrigues, recém-formado em Engenharia de Produção nas Faculdades de Campinas (Facamp).

“O aplicativo permite que você salve uma lista com os medicamentos que toma frequentemente e os receba por delivery em sua casa. Você também pode selecionar em que dias e horários deve tomá-los, para ser lembrado. Quando a quantidade estiver acabando, novas unidades serão solicitadas para a farmácia automaticamente”, explica Bruno Lemos. O estudante conta que, nesse tipo de competição, os grupos devem criar suas ideias durante o evento: “Eles testam nossa capacidade de realização e inovação nas 24 horas de competição”.

O nome usado para o evento já nos traz pistas sobre o que acontece durante essas 24 horas: hackathon vem da junção das palavras inglesas hack e marathon. Como você já deve saber, uma maratona é uma competição que demanda muito empenho dos participantes, mas quando se trata de uma maratona de hackers, o desafio é lidar com dados e sistemas lógicos para desenvolver algo novo. Em suma, os hackathons ou as hackatonas são competições exaustivas de programação. No caso do Hackathon Code4Inclusion MasterCard, a meta era apresentar soluções que beneficiassem a sociedade com o foco na eliminação do uso do papel

dinheiro e na promoção da inclusão financeira. Para isso, sete equipes de desenvolvedores e programadores que já haviam participado de competições promovidas pela MasterCard em seus respectivos países reuniram-se em Miami: duas do Brasil, duas do México e três dos Estados Unidos.
“Esse prêmio é o reconhecimento de que somos capazes de nos destacar mesmo em situações de forte concorrência. Isso pode nos abrir diversas portas no futuro”, revela Lemos. Além da pressão do tempo, eles enfrentaram um desafio adicional: a proposta precisou ser apresentada em inglês durante apenas dois minutos para os jurados, cerca de 300 pessoas, a maioria deles investidores e líderes da indústria financeira que estavam participando do evento. Nas 24 horas em Miami, os estudantes brasileiros criaram uma versão simplificada de um produto. É o que eles chamam de produto viável mínimo ou MVP (sigla para Minimum Viable Product). Foi assim que nasceu o MonkeyDoc, com foco no mercado farmacêutico global, que tem lucro estimado de US$ 300 bilhões por ano e segue crescendo, estimando-se que alcance US$ 400 bilhões nos próximos três anos. O grupo pensou em um projeto voltado especificamente para a população idosa, uma das principais consumidoras dessa indústria, a qual necessita de soluções que facilitem a maneira como compram e recebem seus medicamentos. Por isso, o aplicativo criado pela equipe é fácil de usar e possui botões maiores.

Aprendizados que perduram – “Eu recomendo que todos os estudantes da área de ciências exatas participem desse tipo de competição. Você é colocado à prova e exercita sua capacidade de visualizar um problema da sociedade e propor uma solução”, conta Vinicius Neris. “É uma experiência que vou carregar para a minha vida profissional, um diferencial”, completa o estudante. Na visão de Lemos, participar desse tipo de atividade extracurricular é importante porque propicia que os estudantes tenham uma visão fora do mundo acadêmico: “Assim, o aluno pode conhecer o que está acontecendo no mercado e se formar como um profissional muito mais sólido e capacitado”.
Segundo Neris, a própria rotina universitária ajuda a preparar os estudantes para esse tipo de competição: “Nos cursos de engenharia, é comum passarmos horas a fio trabalhando em um projeto e termos muito pouco tempo para desenvolver uma ideia. Isso é um grande treino”. Lemos destaca que a computação é uma área muito abrangente e que o ICMC fornece uma ótima base para quem quer segui-la. “Mas é importante que o aluno saiba que precisa se dedicar por conta própria para aprender os conhecimentos específicos da área que quer seguir. Se não fizer isso, estará desatualizado em relação às novas tecnologias”, finaliza.
Pelo menos por enquanto, os estudantes não pretendem dar continuidade ao MonkeyDoc, já que estão envolvidos em outros projetos. Neris e Pedro Góes, por exemplo, já tem uma empresa, a InEvent, que desenvolve ferramentas para aprimorar a comunicação em eventos.

Texto: Denise Casatti - Assessoria de Comunicação ICMC/USP
Site da competição: http://code4inclusion.com/
Vídeo de apresentação do projeto: icmc.usp.br/e/6cd30