



FEIRA DE TECNOLOGIA & INOVAÇÃO 2025

VISITE O SITE DA FEIRA DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO 2025



**Toque no QR Code ou utilize a
câmera do seu smarthone**



@fmatiasmachline

BOAS VINDAS

É com grande satisfação que a Fundação Matias Machline apresenta a **7ª Edição da Feira de Tecnologia e Inovação**. Este evento científico celebra as conquistas dos estudantes do 3º ano do Ensino Médio Técnico, ao apresentar publicamente os projetos desenvolvidos por eles. Essa iniciativa permite que a comunidade conheça de perto as soluções tecnológicas criadas pelos estudantes, com foco em enfrentar desafios sociais e impulsionar o avanço tecnológico e social.

A Feira de Tecnologia e Inovação tem como objetivo fortalecer a conexão entre a Fundação Matia Machline e a sociedade, demonstrando o impacto do nosso trabalho e a relevância do apoio à sustentabilidade da Fundação. Além de valorizar o talento e a criatividade dos nossos alunos, o evento proporciona um espaço essencial para debater temas inovadores e estratégicos, alinhados às demandas do mercado e às necessidades da comunidade.

Ao reunir estudantes, educadores, comunidade e avaliadores especialistas, a Feira se consolida como um ambiente de troca de conhecimento, *networking* e inspiração, promovendo discussões fundamentais para o avanço da educação, da tecnologia e da inovação no Brasil.

SUMÁRIO



Toque no nome do projeto para
acessar a página correspondente.

TRILHAS	8
APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS	9
PRIMEIRO ANDAR	10
SEGUNDO ANDAR	11
QUADRA	12

TRILHA 1 13

STRADIA	14
SHIPGUARD	14
OLHO D'ÁGUA	14
BLOOM	15
PLASTICFORM	15
BIOSCAN	15
ECOFIT	16
VORTEX	16
AQUAPONICS	16
GALALYTE	17
BANZEIRO	17
WATER MANAGER	17

TRILHA 2 18

CAPSULE CLEAN	19
INSPECTOR AI	19
FIBRAC	19
DYNAMIC VOLTS	20
AQUALIS	20
STOCKMASTER	20
TRIP	21

VOLTECH	21
MOTOR HEALTH	21
MAINTech	22
RAMINSIGHT	22
STOCKUP	22
LIQUID CHECK	23
ECO CLUTCH	23
BIOSOY	23
ARMTECH	24
TENAÇOL	24
INSPECTRA	24
DIVTRACK	25
CPCOLOR	25

TRILHA 3 26

SOLLUS	27
DOMMUZ	27
AQUACHRONOS	27
SATIVE	28
DEMÉTER	28
HORZEA	28
VITALFLORA	29
AVICONTROL	29
ESSENCÍALIA	29
INSECTUM	30

TRILHA 4 31

OLÍMPIA	32
KINISI	32
ARANDU	32
LUNATERPE	33
GALILEU	33
SLYBAN	33
SOLAR SPACE	34
SALDO POSITIVO	34
SIGNUM	34
ASTROS	35
SALUS	35
MY TEST	35
ROOM MASTER	36
VOTEI	36
ROOMAP	36
TOPOMATH	37
OPTARIS	37
AMAZPLAY	37
FROGTRIX	38
OASIS	38
FREQUENCODE	38
ALPHACARD	39
IRISCIÊNCIA	39
WAVES	39
ALFA+	40
LEDWIG	40
CARDWISE KIDS	40
FONUS	41
TECHTREK	41
SOLDERA	41
PET HUB	42
TALK ME UP	42
TIMEAWAY	42

SOUTH PAD	43
VOLTUS	43
GEOPHYSIS	43
SILENT PROTOCOL	44
AME	44
APRENDA+	44
THERMUS	45
GEOTELLUS	45
TRAJECTUS	45
AMASSUNU	46
BRASENIES	46
REDAVEST	46
MAVIE	47
TUNÁ	47
GAM	47
LIRES	48
KHEMEIA	48
SIGNALS	48
SUNAMA	49
LIVING PLANET MISSION	49
NIKOLA	49
MIGRAID	50
ACTUS	50
TEKOÁ	50
FUNNOTES	51

TRILHA 5 52

ECOBREATH	53
HEALTHBEAT	53
BLOWSYNC	53
HEARTSENSE	54
AURORA	54
BIOBAND	54
S.O.S ALUNOS	55

SYNAPSE.....	55
HORUS REACT.....	55
NOUS.....	56
SAFEHUG.....	56
LUMINIS.....	56
NESHIMA.....	57
ALIVIU.....	57
IGLOVE.....	57
CARDIOPULSE.....	58
AQUARIUM.....	58
BIOTHESIS.....	58
AQHEAL.....	59
CARDIOLUDUS.....	59
EXOVITALIS.....	59
SALUVIA.....	60
LATCH.....	60
VECTOR.....	60
FLASHMIND.....	61

TRILHA 6 62

MIRAGE.....	63
ÁTYPOS.....	63
SPY-K.....	63
BIOETHIK.....	64
ECOCHRONOS.....	64
ISSORI.....	64
GEOMOS.....	65
NATURAME.....	65
WIDEA.....	65
IMUNO.....	66
HELPAMAZON.....	66
VERDANT HAVEN.....	66
BUZZBOT.....	67
FUN MAZE.....	67
MYTHO.....	67

MUTAGEN.....	68
ENIGMART.....	68
DARKZOO.....	68
BIOWAY.....	69
ROTA AMERICANA.....	69
MUSICIAN.....	69
ARTIVIS.....	70
LIBERTÉ.....	70
ARTIUM.....	70
ARTISTIC FRENZY.....	71
BODYMAP.....	71
PALPITE.....	71

TRILHA 7 72

MURAI.....	73
MEDSYNCH.....	73
SONICBRACE.....	73
BREATHE.....	74
CRHONO ID.....	74
SPORTIZE.....	74
TUCUMECHE.....	75
TUMUSA.....	75
HANDTONE.....	75
EVENT PLANNER.....	76
VIVARIUM.....	76
VITALBOX.....	76
SNOOP.....	77
AQUAEAT.....	77
FOODBOXD.....	77
SOILTRACE.....	78
ORTHOFIT.....	78
SMARTCUT.....	78
NETSAFE.....	79
GLICONTROL.....	79
AQUABETTA.....	79

IPANT	80
KAYTAI	80
AXIOSLAB	80
LÚMINA	81
AROMAX	81
COMPARA+	81
PROTEC+	82
HASLETT	82
AURA	82
SOKETSAFE	83
STYLE MATCH	83
QUICKGRADER	83
FEEDBOX	84
MENDSTER	84
SPECTRUS	84
SMART RELAY	85
SMASHZONE	85

TRILHAS

Os projetos da Feira de Inovação e Tecnologia 2025 estão organizados em sete trilhas temáticas, que reúnem soluções voltadas à sociedade, entretenimento, educação, saúde, indústria e sustentabilidade.



TRILHA 1

Iniciativas voltadas à sustentabilidade, energia limpa, mobilidade e infraestrutura urbana inteligente.



TRILHA 2

Tecnologias que otimizam processos produtivos e impulsionam a inovação no setor industrial.



TRILHA 3

Soluções digitais e sustentáveis que ampliam a eficiência e a produtividade no campo.



TRILHA 4

Ferramentas e projetos que promovem inclusão, aprendizagem e transformação social por meio da tecnologia.



TRILHA 5

Inovações em saúde digital, prevenção, bem-estar e melhoria dos serviços de saúde.



TRILHA 6

Desenvolvimento de jogos, experiências imersivas e soluções criativas para o setor de entretenimento.



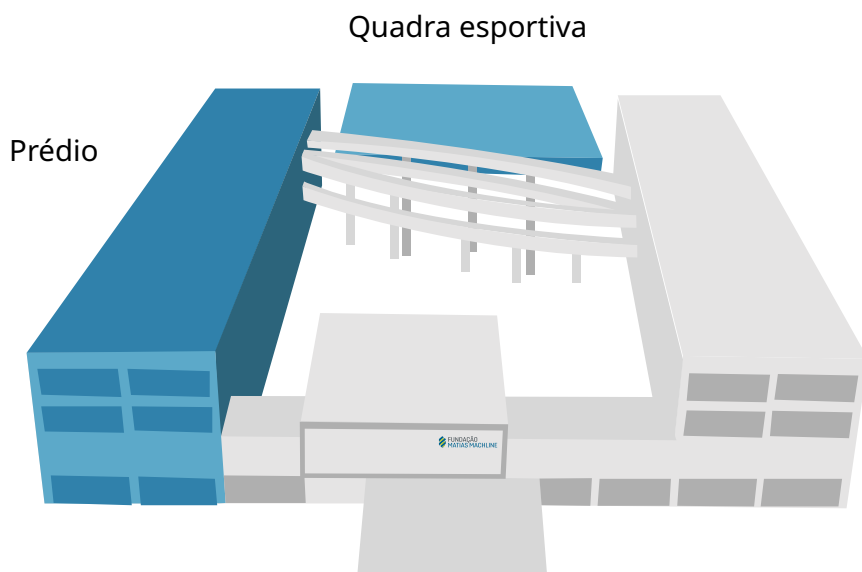
TRILHA 7

Startups e ideias inovadoras com foco em novos produtos, serviços e modelos de negócio.

APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS

Os projetos estão distribuídos nas salas no primeiro e segundo andar no prédio ao lado esquerdo, bem como na quadra de esportes, conforme as áreas das trilhas temáticas.

Para acessar as salas localizadas no prédio, utilize a escada próxima à quadra de esportes.



PRIMEIRO ANDAR

A207

SLYBAN
FROGTRIX
SOUTH PAD
BRASENES
MAVIE
ACTUS

A208

SALUS
ROOMAP
GEOPHYSIS
APRENDA+
AMASSUNU

A209

MY TEST
VSILENT PROTOCOL
TUNÁ
LİRES
NIKOLA

A210

GALILEU
OPTARIS
TIMEAWAY
KHEMEIA

A211

FONUS
THERMUS
GEOTELLUS
REDAVEST



A206

KINISI
ROOM MASTER
ALFA+
VOLTUS
MIGRAID

↔ ESCADA DE ACESSO

A204

OLÍMPIA
VOTEI
OASIS
PET HUB
SUNAMA

A205

AMAZPLAY
TECHTREK
TRAJECTUS
LIVING PLANET MISSION
FUNNOTES

A203

ARANDU
TOPOMATH
LEDWIG
CARDWISE KIDS
SOLDERA

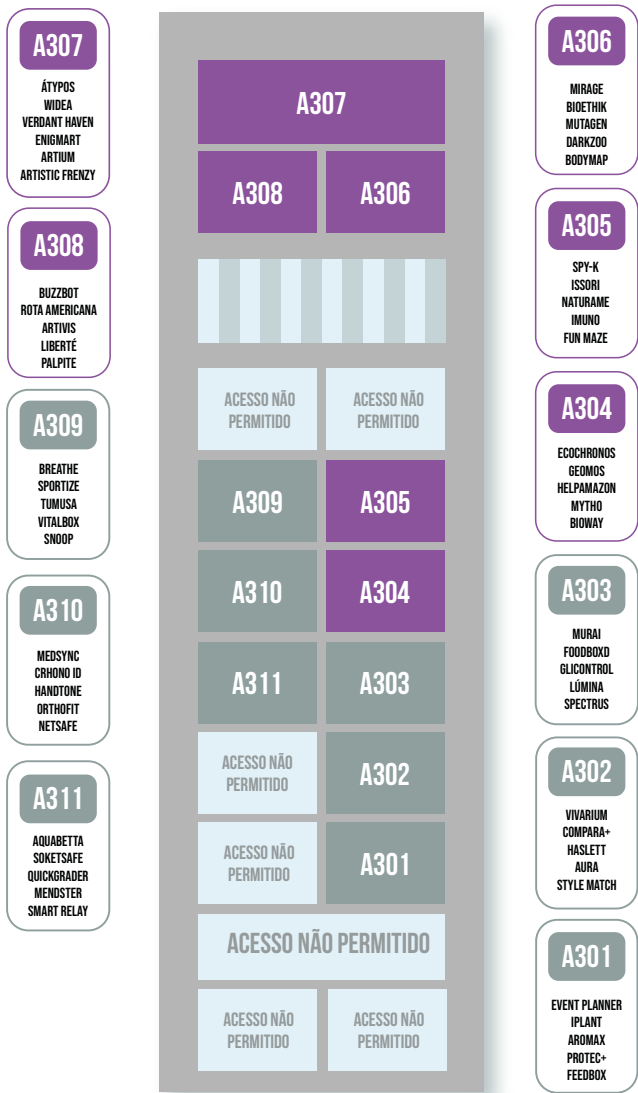
A202

SALDO POSITIVO
FREQUENCODE
AME
GAM
TEKOA

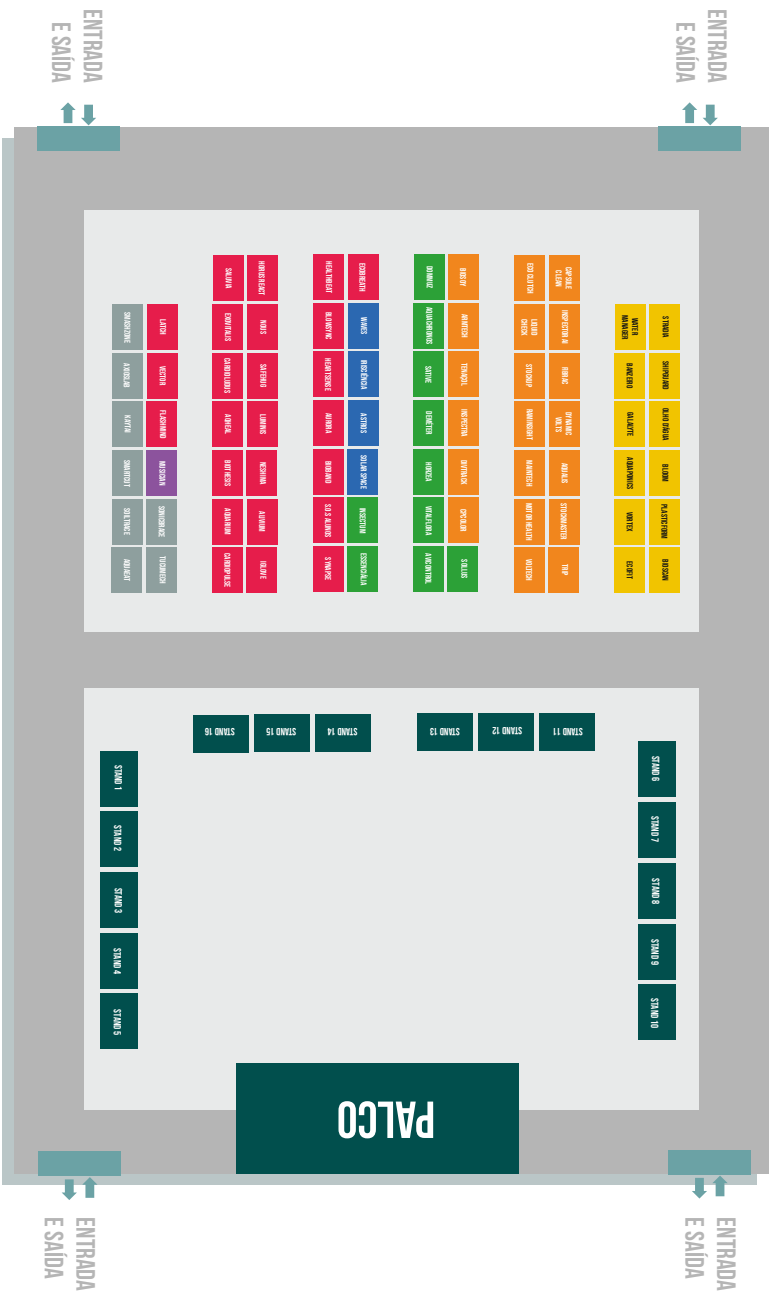
A201

LUNATERPE
SIGNUM
ALPHACARD
TALK ME UP
SIGNALS

SEGUNDO ANDAR



QUADRA





TRILHA 1
FONTES RENOVÁVEIS E
CIDADES INTELIGENTES

STRADIA

[QUADRA - Stand 80]



Yuri Garcia e Silva
Matheus Tavares Furtado Gomes
João Vitor da Silva Melo



Prof. Davi Leão

O projeto Stradia é um site informacional acerca dos dados de condições da pavimentação da malha rodoviária intermunicipal da região amazônica. É integrado a uma inteligência artificial que realiza a análise de imagens de satélites de geoprocessamento e informa ao usuário trechos que se encontram degradados.

Stradia Project is an informational website providing data on the pavement conditions of the intermunicipal road network in the Amazon region. It is integrated with artificial intelligence that analyzes satellite geoprocessing images and informs users about degraded road sections.

SHIPGUARD

[QUADRA - Stand 79]



Jackson Junior de Padua Mineiro
Gustavo Vieira Monteiro
Mario Junior Arduini Santos



Prof. Emerson Leão

A falta de informações em tempo real sobre o fluxo de embarcações e a disponibilidade de vagas de atracação pode resultar em atrasos e riscos nos portos. Para enfrentar esse desafio, o Shipguard se apresenta como uma solução, oferecendo um sistema de visão computacional capaz de monitorar o perímetro portuário e fornecer atualizações constantes.

The lack of real-time information on vessel traffic and berthing availability can lead to delays and risks in ports. To address this challenge, Shipguard emerges as a solution, offering a computer vision system capable of monitoring the port perimeter and providing constant updates.

OLHO D'ÁGUA

[QUADRA - Stand 78]



Jardel Vinicius Castro dos Santos
Eike Gustavo Figueiredo de Souza
Maria Júlia Coimbra de Souza



Prof. Sandiego Moraes

O Olho d'água será um dispositivo compacto para monitoramento remoto de motores em ETES privadas, oferecendo mais controle e segurança. Usando ESP32, sensores, Firebase e um app, enviará alertas para o cliente e permitirá o acionamento manual e automático de uma bomba d'água, buscando eficiência e acessibilidade.

Olho d'Água will be a compact device for remote monitoring of motors in private Wastewater Treatment Plants (WWTPs), providing greater control and security. Using ESP32, sensors, Firebase, and an app, it will send alerts to the client and enable both manual and automatic activation of a water pump, aiming for efficiency and accessibility.

BLOOM

[QUADRA - Stand 77]



Ana Karolina dos Santos e Santos
Icaro Vieira do Santo
Maria Eduarda da Silva de Oliveira



Prof. Geison Barroso

Desenvolver um vaso inteligente que monitora umidade, luz e temperatura, enviando dados em tempo real para um aplicativo. O usuário recebe notificações sobre cuidados necessários e dicas personalizadas, aumentando a saúde das plantas e facilitando o manejo para jardineiros e iniciantes.

Develop a smart planter that monitors humidity, light, and temperature, sending real-time data to an app. The user receives notifications about necessary care and personalized tips, improving plant health and making management easier for both gardeners and beginners.

PLASTICFORM

[QUADRA - Stand 76]



Renan Gomes Ferreira
Matheus Alcantara Galucio
Thomas Bernardino Leite Orsolon



Prof. Geison Barroso

A máquina de produção de filamento com garrafas PET descartadas, por meio de corte e extrusão, será responsável por cortar as garrafas abertas. O filamento será extrudado na medida padrão, com sensores de temperatura e presença para otimizar e monitorar o processo.

The filament production machine using discarded PET bottles will operate through cutting and extrusion. It will be responsible for cutting open bottles and extruding the filament to a standard size. Equipped with temperature and presence sensors, the system ensures process optimization and real-time monitoring.

BIOSCAN

[QUADRA - Stand 75]



Gabriel Augusto Melendez Patearroy
Alyson Cauã Macena Santiago
Andreyana Emanuely de Araujo Holanda



Prof. Emerson Leão

O projeto busca implementar um sistema de monitoramento para melhorar o bem-estar animal, permitindo melhor compreensão das condições que afetam sua saúde. Além disso, visa superar desafios na gestão de recursos em zoológicos, utilizando tecnologias para monitorar animais e temperatura ambiente de forma eficiente.

The project aims to implement a monitoring system to improve animal welfare by providing a better understanding of the conditions affecting their health. Additionally, it seeks to overcome challenges in resource management in zoos by using technology to efficiently monitor animals and ambient temperature.

ECOFIT

[QUADRA - Stand 74]



Isis Gabriely Rocha Paiva
Marcio Bezerra Sobreira Junior
Myrrana Vitória Barbosa Amaral



Prof. Emerson Leão

O plástico, com uma correlação de 95% com o PIB, impacta significativamente os custos de diversas cadeias produtivas, promovendo a elevação de preços. O Ecofit justifica-se pela eficiência e agilidade no atendimento, além da redução de custos operacionais, ao propor uma máquina dispenser automatizada para produtos de limpeza.

Plastic, with a 95% correlation to GDP, significantly impacts the costs of various production chains, driving up prices. Ecofit is justified by its efficiency and agility in service, as well as the reduction of operational costs, by proposing an automated dispenser machine for cleaning products.

VORTEX

[QUADRA - Stand 73]



Israelly da Silva Amorim
Julia Anita de Souza Bezerra
Julia Marques Azevedo Pereira



Prof. Emerson Leão

As enchentes atingem milhões de pessoas, causando graves impactos sociais, econômicos e ambientais, especialmente em áreas vulneráveis. O projeto Vortex propõe o desenvolvimento de um sistema eficiente de alerta de enchentes para mitigar esses impactos e melhorar as estratégias de evacuação em regiões de risco.

Floods affect millions of people, causing serious social, economic, and environmental impacts, especially in vulnerable areas. The Vortex project proposes the development of an efficient flood alert system to mitigate these impacts and improve evacuation strategies in high-risk regions.

AQUAPONICS

[QUADRA - Stand 72]



Eltony Silva de Souza
Júlio Gabriel Fernandes Mendonça
Geovanna Danniely Teixeira Aparício



Prof. Emerson Leão

A piscicultura no Brasil enfrenta desafios como condições hídricas inadequadas e falta de manejo sanitário. A visão computacional se apresenta como uma solução para identificar anomalias, promovendo eficiência e sustentabilidade. O projeto Aquaponics propõe automatizar sistemas de aquaponia, utilizando essa tecnologia para detectar insetos-pragas.

Fish farming in Brazil faces challenges such as inadequate water conditions and lack of sanitary management. Computer vision presents itself as a solution to identify anomalies, promoting efficiency and sustainability. The Aquaponics project proposes automating aquaponics systems, using this technology to detect pest insects.

GALALYTE

[QUADRA - Stand 71]



Beatriz Sofia Freitas Sena
Fernanda da Costa Lima
Júlia Layssa Castro Neves



Prof. Sandiego Moraes

Os resíduos gerados pela indústria de laticínios precisam passar por um tratamento caro antes de serem descartados na natureza. No entanto, devido a presença da proteína caseína no leite, é possível transformá-lo em um plástico biodegradável (galalite). Assim, o projeto Galalyte será uma máquina que automatize a produção de galalite, com etapas como aquecimento e filtragem, transformando um resíduo em um bem com valor agregado.

The waste generated by the dairy industry needs to undergo expensive treatment before being discarded into nature. However, due to the presence of casein protein in milk, it is possible to transform it into a biodegradable plastic (galalite). Thus, the Galalyte project will be a machine that automates the production of galalite, with stages such as heating and filtration, turning waste into a valuable product.

BANZEIRO

[QUADRA - Stand 70]



Alexssandro Pinheiro Sevalho
Rebecca Marina Santos da Silva
Samara Jacauna Souza



Prof. Sandiego Moraes

A segurança dos transportes fluviais no Amazonas é desafiadora, com acidentes frequentes, especialmente à noite. O projeto Banzeiro busca reduzir riscos usando tecnologia: um site offline, gateway para GPS, ESP32 LoRaWAN e sinalizadores para alertar sobre áreas perigosas, prevenindo colisões.

River transport safety in the Amazon is challenging, with frequent accidents, especially at night. The Banzeiro project aims to reduce risks using technology: an offline website, GPS gateway, ESP32 LoRaWAN, and signal markers to warn about hazardous areas, preventing collisions.

WATER MANAGER

[QUADRA - Stand 69]



Jeosafá Texeira da Cunha
João Gabriel Freire Mar
Francisco de Andrade Lopes



Prof. Emerson Leão

A ausência de monitoramento automatizado compromete a qualidade da água e gera desperdícios. O Water Manager busca criar um sistema inteligente para monitorar os níveis de água e pH, prevenindo problemas e garantindo eficiência.

The absence of automated monitoring compromises water quality and leads to waste. Water Manager aims to create an intelligent system to monitor water levels and pH, preventing issues and ensuring efficiency.



TRILHA 2
SOLUÇÕES INDUSTRIAIS

CAPSULE CLEAN

[QUADRA - Stand 68]



Adriel Eduardo Pontes Sicsu
Karoline Silva Campos
Luan Henrique Barbosa dos Santos



Prof. Sandiego Moraes

Na usual produção de cápsulas é comum ter sobras de resíduos dos compostos inseridos sobre as capsulas, que se mantidos, geram o risco sanitários. Dessa forma, objetivo principal do Capsule clean é desenvolver um protótipo como mecanismo para a limpeza de cápsulas, pós-processo de encapsulamento, via vibração e limpeza a álcool.

In the conventional production of capsules, residual compounds often remain on their surfaces, posing a potential sanitary risk if not removed. Thus, the primary objective of Capsule Clean is to develop a prototype as a mechanism for cleaning capsules after the encapsulation process, using vibration and alcohol-based cleaning.

INSPECTOR AI

[QUADRA - Stand 67]



Cristiano Kauê Mesquita Guimarães
Davi Teles de Moraes
Maria Rita Gama Lima



Prof. Davi Leão

O projeto InspectorAI busca solucionar os desafios da soldagem industrial, como trincas, porosidades e descontinuidades, que comprometem a qualidade dos produtos e geram custos elevados com retrabalho e descarte. Seu objetivo é desenvolver um dispositivo assistido por inteligência artificial capaz de monitorar soldas em tempo real, identificar defeitos e gerar relatórios detalhados para controle de qualidade.

InspectorAI Project aims to address the challenges of industrial welding, such as cracks, porosities, and discontinuities, which compromise product quality and lead to high costs due to rework and waste. Its objective is to develop an AI-assisted device capable of real-time weld monitoring, defect detection, and detailed report generation for quality control.

FIBRAC

[QUADRA - Stand 66]



Maria Fernanda Ferreira Nogueira
Débora de Oliveira Leite
Ana Célia Augusta Santos do Amaral



Prof. Sandiego Moraes

O Fibrac é um sistema, com uma IA de monitoramento integrada, que usa a fibra de coco como matéria prima para a produção de azulejos. O objetivo é criar uma máquina e um software que otimizam a eficiência e a qualidade do processo, além de implementar um processo sustentável, reutilizando as cascas de coco desperdiçadas.

Fibrac is a system with an integrated AI monitoring tool that utilizes coconut fiber as a raw material for tile production. The main issue it addresses is the large amount of discarded coconut shells after water extraction. The project's objective is to develop a machine and software that optimize the efficiency and quality of the production process while implementing a sustainable approach by repurposing wasted coconut shells.

DYNAMIC VOLTS

[QUADRA - Stand 65]



Salomão Araújo do Nascimento
Théo Henrique Noronha de Vasconcelos
Luis Henrique Lira do Vale



Prof. Davi Leão

Dynamic Volts é um simulador em realidade virtual para manutenção de quadros elétricos em dispositivos móveis, usando VR Box e controle de Xbox. Oferece cenários variados, orientação passo a passo, normas técnicas e relatório de desempenho, tudo com baixo custo.

Dynamic Volts is a virtual reality simulator for electrical panel maintenance on mobile devices, using VR Box and Xbox controllers for user interaction. The system features multiple scenarios covering common maintenance cases, with built-in step-by-step guidance, applicable technical standards, and performance analytics after each simulation - all designed for low-cost training.

AQUALIS

[QUADRA - Stand 64]



Hanna Leticia Siza de Oliveira
Giovanna Oliveira da Costa
Maria Clara Pereira Farias



Prof. Gabriel Araújo

AQUALIS é um sistema inteligente para monitoramento de reservatórios de água, utilizando sensores de pH, temperatura, turbidez e nível. Garante a qualidade e segurança do recurso, acionando automaticamente a descontaminação com raios UV-C e cloro quando necessário.

AQUALIS is an intelligent system for monitoring water reservoirs, utilizing sensors for pH, temperature, turbidity, and water level. It ensures resource quality and safety by automatically activating UV-C and chlorine decontamination when necessary.

STOCKMASTER

[QUADRA - Stand 63]



Ana Carla Lima da Silva
Lucas Brito de Oliveira
Yago Matheus Santos Lima



Prof. Pedro Corrêa

O StockMaster é uma plataforma digital inovadora para vendas e gerenciamento de estoque de pequenos mercados. Permite ao cliente do mercado escolher produtos, adicionar itens ao aplicativo e realizar o pagamento pelo sistema, sem necessidade de ir ao caixa. Oferece agilidade na compra e redução de filas.

StockMaster is an innovative digital platform for sales and inventory management in small markets. It allows customers to select products, add items to the app, and complete payment through the system without the need to go to the checkout. The platform enhances shopping efficiency and reduces checkout lines.

TRIP

[QUADRA - Stand 62]



Ana Clara Araújo da Encarnação
Eliana Nicolý Matos de Souza
Naiany dos Anjos Rodrigues



Prof. Emerson Leão

O projeto TRIP propõe desenvolver um sistema de visão computacional para inspeção de mini disjuntores, visando superar as limitações da inspeção visual tradicional, aumentar a eficiência e reduzir erros humanos.

The TRIP project aims to develop a computer vision system for the inspection of miniature circuit breakers, addressing the limitations of traditional visual inspection, increasing efficiency, and reducing human errors.

VOLTECH

[QUADRA - Stand 61]



Juliana Magalhães Braúna
Fernanda Sonje Marques Campos
Estela da Cruz Araújo



Prof. Geison Barroso

O dispositivo analisará o desempenho e os parâmetros de uma bateria, por meio do hardware que fará a medição da tensão, o cálculo aproximado da resistência interna e a carga. O software por meio das informações no display gerará um relatório do estado e dos dados coletados e terá comunicação com o usuário por meio do site.

Voltech will analyze the performance and parameters of a battery through hardware that measures voltage, estimates internal resistance, and monitors charge levels. The software will generate a report on the battery's status and collected data, displaying the information on a screen and enabling user communication through a website.

MOTOR HEALTH

[QUADRA - Stand 60]



José Miguel Siqueira de Queiroz
Kauã Santos Silva
Maria Luísa Alves



Prof. Geison Barroso

O projeto visa criar um sistema para monitorar dados de motores elétricos, como temperatura e umidade, horas de funcionamento e diagnóstica possíveis falhas.

The project aims to develop a system for monitoring data from electric motors, such as temperature, humidity, operating hours, and diagnosing potential failures.

MAINTECH

[QUADRA - Stand 59]



Eveny Cerdeira de Carvalho
Fernanda da Silva Menezes
Laura Barbara Vieira Alves



Prof. Gabriel Araújo

MAINTECH é um software de treinamento em realidade aumentada para manuseio e manutenção de máquinas fabris. Proporciona um ambiente seguro e imersivo, reduzindo riscos de acidentes e aprimorando a eficiência no aprendizado dos operadores.

MAINTECH is an augmented reality training software for handling and maintaining industrial machines. It provides a safe and immersive environment, reducing accident risks and enhancing the efficiency of operators' learning process.

RAMINSIGHT

[QUADRA - Stand 58]



Millena Costa Ximenes
Luiz Daniel Barbosa da Silva
Bruna Graziela Oliveira França



Prof. Geison Barroso

O sistema tem como objetivo oferecer uma solução rápida e eficaz para testar, diagnosticar e identificar falhas na memória RAM. Além de detectar possíveis problemas de desempenho, ele visa otimizar o funcionamento geral do sistema, assegurando maior estabilidade, eficiência e fluidez nas operações.

The system aims to provide a fast and effective solution for testing, diagnosing, and identifying failures in RAM memory. In addition to detecting potential performance issues, it seeks to optimize overall system functionality, ensuring greater stability, efficiency, and smooth operation.

STOCKUP

[QUADRA - Stand 57]



Debora Santos dos Santos
Danilo Santos dos Santos
Gustavo Moreira Vieira



Prof. Emerson Leão

A falta de integração entre automação e software de gerenciamento em centros de distribuição cria vulnerabilidades no processo manual. O STOCKUP propõe uma solução automatizada de paletização, unindo tecnologia de organização de estoques a um sistema eficiente de controle de paletes, resultando em maior eficiência e praticidade na gestão.

The lack of integration between automation and management software in distribution centers creates vulnerabilities in manual processes. STOCKUP proposes an automated palletizing solution, combining inventory organization technology with an efficient pallet control system, resulting in greater efficiency and practicality in warehouse management.

LIQUID CHECK

[QUADRA - Stand 56]



Guilherme Braga Leite
Jefferson Cavalcante de Paula Filho
Luis Henrique Lima Silva



Prof. Geison Barroso

Um sistema de envasamento com visão computacional que detecta erros em tempo real, garantindo maior precisão e eficiência. A implementação permite identificar falhas nos produtos durante o processo, reduzindo a necessidade de retrabalho e aumentando a qualidade e a produtividade.

A bottling system with computer vision detects errors in real time, ensuring greater accuracy and efficiency. Its implementation allows for the identification of product defects during the process, reducing the need for rework and increasing both quality and productivity.

ECO CLUTCH

[QUADRA - Stand 55]



Sara Giza Cavalcante dos Santos
Ana Carolina Pinto da Silva
Yasmin Araújo de Oliveira



Prof. Geison Barroso

Estufa automatizada para incubação de ovos de jabuti, com controle preciso de temperatura e umidade. Monitoramento via software e ideal para centros de preservação.

Automated incubator for tortoise eggs, featuring precise temperature and humidity control. Monitored via software, it is ideal for conservation centers.

BIOSOY

[QUADRA - Stand 54]



Kawanne Aimee Nascimento e Silva
Edicea Araújo Albuquerque
Leonardo Nascimento Bentes



Prof. Emerson Leão

A crise energética nas comunidades ribeirinhas do Amazonas durante a seca afeta sua qualidade de vida e produtividade devido à escassez de água para a geração hidrelétrica. O projeto Biosoy propõe a automação da produção de biodiesel utilizando óleo de soja usado.

The energy crisis in riverside communities in the Amazon during the dry season affects their quality of life and productivity due to the lack of water for hydroelectric generation. The Biosoy project proposes automating the production of biodiesel using used soybean oil.

ARMTECH

[QUADRA - Stand 53]



Alana Alzira da Silva Rodrigues
Fernando Junior Souza Oliveira
Thalles Henrique Silva Alves



Prof. Emerson Leão

A manipulação direta de substâncias perigosas em laboratórios apresenta riscos significativos à saúde. O projeto Armtech busca desenvolver um manipulador mecânico que permita o manuseio seguro de elementos químicos, promovendo maior proteção e reduzindo acidentes.

The direct handling of hazardous substances in laboratories poses significant health risks. The Armtech project aims to develop a mechanical manipulator that enables the safe handling of chemical elements, enhancing protection and reducing accidents.

TENAÇOL

[QUADRA - Stand 52]



Lívia Teixeira Tenaçol
Maria Clara Pacheco da Silva
Sarah Elizabete Gomes de Moraes



Prof. Emerson Leão

A dificuldade das indústrias farmacêuticas em adotar soluções automatizadas para o encapsulamento de fármacos gera desperdícios e reduz a eficiência produtiva. O objetivo é desenvolver um sistema semiautomático para o encapsulamento de fármacos.

The difficulty pharmaceutical industries face in adopting automated solutions for drug encapsulation leads to waste and reduces production efficiency. The goal is to develop a semi-automatic system for drug encapsulation.

INSPECTRA

[QUADRA - Stand 51]



Ana Gabriela Ferreira de Souza
Caroline Silva de Souza
Gabriel Maciel Nunes



Prof. Emerson Leão

O controle de qualidade manual apresenta desafios como lentidão, erros e altos custos. A automação, exemplificada pelo sistema INSPECTRA, melhora a eficiência, reduz custos e fortalece a competitividade no mercado.

Manual quality control presents challenges such as slowness, errors, and high costs. Automation, exemplified by the INSPECTRA system, improves efficiency, reduces costs, and strengthens market competitiveness.



Guilherme da Silva Alfaia
Reinaldo Cavalcante Soares
Vinicius Samuel Oliveira de Oliveira



Prof. Emerson Leão

O projeto DIVTRACK busca resolver a lentidão na separação e classificação de produtos em centros de distribuição, causada pela dependência de mão de obra manual, desenvolvendo um sistema automatizado que otimiza a gestão, reduz custos e minimiza erros.

The DIVTRACK project seeks to solve the slow product sorting and classification in distribution centers, caused by the reliance on manual labor, by developing an automated system that optimizes management, reduces costs, and minimizes errors.



Vitório Gabriel Ribeiro Nunes de Medeiros
Sayro Calimam Batista Ferreira
Levy Bernado Marin Alves



Prof. Geison Barroso

O sistema vai monitorar o fluxo pneumático de tampas através de uma câmera, onde ocorrerá a leitura das cores dessas tampas e a contagem delas dentro de um software.

The system will monitor the pneumatic flow of caps through a camera, where the colors of the caps will be read and counted within a software.



TRILHA 3
TECNOLOGIAS VOLTADAS PARA
AGRICULTURA

SOLLUS

[QUADRA - Stand 48]



Felipe de Jesus Furtado dos Santos
Luís Felipe Ferreira Cavalcante
Samuel Martins Vieira Junior



Prof. Davi Leão

O projeto tem como objetivo proporcionar a análise dos fatores químicos e físicos do solo, essenciais para o desenvolvimento das plantações. O dispositivo é equipado com um sensor capaz de medir o pH, os níveis de nitrogênio, fósforo e potássio, além da umidade, condutividade elétrica e temperatura do solo.

The project aims to analyze the chemical and physical factors of the soil, which are essential for crop development. The device is equipped with a sensor capable of measuring pH, nitrogen, phosphorus, and potassium levels, as well as soil moisture, electrical conductivity, and temperature.

DOMMUZ

[QUADRA - Stand 47]



Wanda Clara Braga Martins
Gabrielle Fontes Teixeira
Naiaara Amariel de Oliveira Barros



Prof. Sandiego Moraes

O projeto Dommuz desenvolve uma máquina automatizada para a produção de ração suína, com o objetivo de reduzir os impactos negativos da força física excessiva e movimentação repetitiva dos suinocultores, prevenindo problemas de saúde como LER, artrite e síndrome do túnel do carpo. Além disso, contará com um site de suporte online.

Dommuz Project develops an automated machine for swine feed production, aiming to reduce the negative impacts of excessive physical effort and repetitive movements among pig farmers, preventing health issues such as repetitive strain injuries (RSI), arthritis, and carpal tunnel syndrome. Additionally, it will feature an online support website.

AQUACHRONOS

[QUADRA - Stand 46]



Daniel Barbosa de Carvalho
Murillo Batista Maquiné
Pedro Augusto Moreira Consentine



Prof. Sandiego Moraes

Trata-se de um sistema automatizado para monitoramento biométrico de peixes na aquicultura, visando melhorar a precisão na medição e contagem dos alevinos. O objetivo é reduzir erros humanos e estresse nos peixes. A tecnologia principal será visão computacional, com câmera conectada a um PC para processamento.

AQUACHRONOS is an automated system for biometric monitoring of fish in aquaculture, aimed at improving the accuracy of fry measurement and counting. The objective is to reduce human errors and minimize stress on the fish. The core technology will be computer vision, utilizing a camera connected to a PC for processing.

SATIVE

[QUADRA - Stand 45]



Ana Kézia Araqui Alves
Eliana de Castro Freire
Guilherme Gabriel de Oliveira Santana



Prof. Sandiego Moraes

O projeto Sative tem como proposta a criação de uma máquina para reutilização do coproduto do plantio do arroz (casca) para fabricação de plástico biodegradável. As problemáticas que motivaram a proposta foram: poluição dos recursos hídricos e do solo, maior mortalidade de animais e risco à saúde humana fatores esses intrinsecamente relacionados com a intensa produção do plástico convencional.

The Sative project proposes the creation of a machine to reuse a byproduct of rice cultivation (rice husk) for the production of biodegradable plastic. The issues that motivated this proposal include: pollution of water resources and soil, increased animal mortality, and risks to human health — all of which are intrinsically linked to the intense production of conventional plastic.

DEMÉTER

[QUADRA - Stand 44]



Ana Regina da Silva Guedes
Fabiana Magno Cabral
Evenly Arcanjo Pinto



Prof. Emerson Leão

A falta de cuidados adequados pode prejudicar o desenvolvimento de plantas domésticas. Sistemas automatizados de monitoramento oferecem soluções para melhorar a saúde e produtividade dessas plantas. O projeto Deméter propõe criar uma UTI inteligente para garantir atenção especializada e eficiente.

The lack of proper care can harm the development of houseplants. Automated monitoring systems offer solutions to improve the health and productivity of these plants. The Deméter project proposes creating an intelligent ICU to ensure specialized and efficient care.

HORZEA

[QUADRA - Stand 43]



Augusto Inhuma de Menezes
Felipe Gabriel Paixão Lima
Julia Maria Rego Coelho



Prof. Sandiego Moraes

O cultivo agrícola em várzeas amazônicas enfrenta desafios devido às cheias sazonais, que alagam plantações e afetam o cultivo de subsistência. O Horzea propõe um sistema automatizado de irrigação com estrutura flutuante, ajustando-se ao nível da água. Utilizando sensores de umidade, mini bombas de água e energia solar, a ESP32 gerencia a irrigação de forma eficiente e sustentável.

Agricultural cultivation in Amazonian floodplains faces challenges due to seasonal flooding, which inundates crops and affects subsistence farming. Horzea proposes an automated irrigation system with a floating structure that adjusts to water levels. Using moisture sensors, mini water pumps, and solar energy, the ESP32 efficiently and sustainably manages irrigation.

VITALFLORA

[QUADRA - Stand 42]



Enzo Eduardo Alves da Silva
Flávio Matias Figueira Costa
Moisés Ferreira de Moraes



Prof. Emerson Leão

O controle preciso da nutrição pode otimizar a saúde das plantas, aumentar a rentabilidade e reduzir custos operacionais. O projeto propõe desenvolver um sistema de controle de nutrientes para melhorar a qualidade, o rendimento e o equilíbrio em plantações mistas.

Precise control of nutrition can optimize plant health, increase profitability, and reduce operational costs. The project proposes developing a nutrient control system to improve quality, yield, and balance in mixed plantations.

AVICONTROL

[QUADRA - Stand 41]



Ana Karolina Souza dos Santos
Enzo Kauã Corrêa do Nascimento
Pamela Ferreira da Cruz Marciel



Prof. Emerson Leão

A falta de controle ambiental em granjas pode levar à contaminação das aves por microrganismos prejudiciais e impactar a saúde humana. O Avicontrol busca desenvolver um sistema para monitorar e ajustar os parâmetros do ambiente avícola, visando reduzir perdas, melhorar a qualidade e o bem-estar das aves.

The lack of environmental control in poultry farms can lead to contamination of birds by harmful microorganisms and impact human health. Avicontrol seeks to develop a system to monitor and adjust poultry environment parameters, aiming to reduce losses, improve quality, and enhance the well-being of the birds.

ESSENCÍALIA

[QUADRA - Stand 40]



Ana Beatriz de Souza Alves
Heloany Dias Arruda
Carlos Eduardo dos Santos Buch



Prof. Davi Leão

O projeto automatiza a extração de óleos essenciais de plantas amazônicas por arraste a vapor, gerenciando parâmetros como pressão, temperatura e nível com uma Raspberry Pi. A interface web permite monitoramento em tempo real e consulta a históricos. Destinado a produtores rurais, oferece uma solução eficiente, acessível e segura para extrações de alta qualidade.

The project automates the extraction of essential oils from Amazonian plants through steam distillation, controlling parameters such as pressure, temperature, and level with a Raspberry Pi. The local web interface, developed with Node.js, React, and SQLite, allows real-time monitoring, parameter adjustment, and access to historical data without the need for internet. Aimed at rural producers, it provides an efficient, accessible, and secure solution for high-quality extractions.



Dean Bruno da Silva Freitas
Gustavo César dos Santos Costa
Karine Tenazor de Lima



Prof. Geison Barroso

Dispositivo para plantações que detecta e repele pragas para reduzir o impacto ambiental e promover uma agricultura mais sustentável e produtiva. Como agente repelente será utilizado um aroma composto por substâncias naturais.

A device for plantations that detects and repels pests to reduce environmental impact and promote more sustainable and productive agriculture. A repellent aroma composed of natural substances will be used as the repelling agent.



TRILHA 4
TECNOLOGIAS VOLTADAS PARA
EDUCAÇÃO E SOCIEDADE

OLÍMPIA

[SALA - A204]



Heloisa Noda Kadota
Maria Eduarda Araújo de Paula
Izabele de Sá Corrêa



Prof. Davi Leão

O projeto Olímpia é um software para a gestão de clubes de preparação para olimpíadas de conhecimento. O software auxiliará no gerenciamento de alunos e materiais, contando com um banco de questões e com ferramentas de criação e análise de simulados personalizados.

Olímpia Project is a software designed for managing clubs that prepare students for academic olympiads. It assists in student and material management, featuring a question bank and tools for creating and analyzing customized practice exams.

KINISI

[SALA - A206]



Davi Corrêa da Silva
Gabriel Moraes Martins
Victor Silva Veras de Souza



Prof. Davi Leão

O projeto busca desenvolver um ambiente gamificado para o ensino de física, tornando o aprendizado mais dinâmico e interativo. Diante das dificuldades dos estudantes em assimilar conteúdos abstratos, a plataforma integrará inteligência artificial para gerar questões. Além disso, permitirá desafios entre amigos, incentivando o aprendizado colaborativo. Assim, a iniciativa combina tecnologia e gamificação para fortalecer o engajamento e a compreensão dos conceitos físicos.

Kinisi aims to develop a gamified environment for physics education, making learning more dynamic and interactive. Given the challenges students face in grasping abstract concepts, the platform will integrate artificial intelligence to generate questions. Additionally, it will allow for challenges between friends, fostering collaborative learning. By combining technology and gamification, this initiative seeks to enhance engagement and improve the understanding of physics concepts.

ARANDU

[SALA - A203]



Davi Mateus das Chagas Teixeira
Mellany Krithyne da Costa Salayeta
João Gabriel Amazonas Fernandes



Prof. Davi Leão

O Arandu é um aplicativo que visa aprimorar a experiência turística na cidade de Manaus, oferecendo informações acessíveis sobre a cidade, avaliações online dos principais atrativos turísticos e recursos de gamificação. O objetivo é conectar os usuários aos pontos turísticos e serviços essenciais de forma prática, tornando a exploração da cidade mais interativa e engajante.

Arandu is an application designed to enhance the tourism experience in Manaus by providing accessible information about the city, online reviews of major attractions, and gamification features. Its goal is to connect users with tourist spots and essential services in a practical way, making city exploration more interactive and engaging.

LUNATERPE

[SALA - A201]



Leticia Maia do Nascimento
Laís Tury de Oliveira Carmo
Hugo de Carvalho Valente



Prof. Emerson Leão

Desordens motoras muitas vezes surgem devido à falta de estímulos na infância. O projeto LUNATERPE visa criar um dispositivo interativo com jogos de música e ritmo para aprimorar a coordenação motora fina e facilitar o aprendizado musical em crianças e adultos.

Motor disorders often arise due to a lack of stimulation during childhood. The LUNATERPE project aims to develop an interactive device featuring music and rhythm games to enhance fine motor coordination and facilitate musical learning for both children and adults.

GALILEU

[SALA - A210]



Gabriel Silva do Nascimento
Lucas dos Santos Peixoto
Daneken Jhordan Arruda Frazão



Prof. Davi Leão

O Projeto Galileu é uma iniciativa educacional voltada para alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II e do 1º ano do Ensino Médio, com o objetivo de facilitar a compreensão do fenômeno do plano inclinado. Utilizando um site interativo, o projeto oferece explicações, animações e recursos didáticos para auxiliar no aprendizado. Além disso, conta com uma estrutura física que permite a realização de experimentos práticos, proporcionando uma experiência mais acessível, interativa e envolvente para os estudantes.

Galileu Project is an educational initiative designed for 9th-grade middle school and 1st-year high school students, aiming to facilitate the understanding of the inclined plane phenomenon. Through an interactive website, the project provides explanations, animations, and educational resources to support learning. Additionally, it features a physical structure that enables practical experiments, offering a more accessible, interactive, and engaging experience for students.

SLYBAN

[SALA - A207]



Jennifer Lameira Pereira
Márcio Henrique de Sá do Espírito Santo
Natália Gama Vasconcelos



Prof. Geison Barroso

Ábaco eletrônico para o ensino da matemática básica a crianças do fundamental I como ferramenta para o auxílio ao combate à discalculia

An electronic abacus designed for teaching basic mathematics to elementary school children as a tool to support the fight against dyscalculia.

SOLAR SPACE

[QUADRA - Stand 38]



Ana Soraia Barroso Silva
Emily Beatriz Lemos da Silva
Letícia Maria Campos de Souza



Prof. Sandiego Moraes

A problemática central é a ausência de recursos práticos no ensino de física e astronomia, o que dificulta a aprendizagem, gera desinteresse pela disciplina e compromete o desempenho dos alunos em vestibulares e olimpíadas. O objetivo é criar um módulo que simule os movimentos planetários com base nas leis de Kepler e na lei da gravitação universal. As tecnologias utilizadas incluem sensores, microcontroladores, micro servos e motores de passo.

The central issue is the lack of practical resources in teaching physics and astronomy, which hinders learning, leads to disinterest in the subject, and affects students' performance in entrance exams and academic olympiads. The objective of Solar Space is to develop a module that simulates planetary movements based on Kepler's laws and the law of universal gravitation. The technologies used include sensors, microcontrollers, micro servos, and stepper motors.

SALDO POSITIVO

[SALA - A202]



Erick Magalhães Coutinho
Jadson Farias Fernandes Filho
Otavio Freitas Barbosa Filho



Prof. Davi Leão

O Projeto Saldo Positivo é uma plataforma de educação financeira que apoia educadores por meio de desafios interativos. Com IA, será permitido criar novos desafios com base nos erros dos alunos. Oferece feedback imediato, gráficos de progresso e permite ao professor a personalização de atividades com a inserção de resumos, vídeos e situações-problema, tornando o aprendizado dinâmico e eficaz.

The Saldo Positivo Project is a financial education platform that supports educators through interactive challenges. With AI integration, it allows the creation of new challenges based on students' mistakes. The platform provides immediate feedback, progress charts, and enables teachers to customize activities by adding summaries, videos, and problem-solving scenarios, making learning more dynamic and effective.

SIGNUM

[SALA - A201]



Gabriely Rodrigues de Souza
Geovane Nascimento Corrêa
Maria Eduarda Cordeiro da Silva



Prof. Pedro Corrêa

SIGNUM é um aplicativo mobile que promove o ensino em Libras para crianças com deficiências comunicativas em fase de alfabetização e para quem convive com elas, facilitando a comunicação e tornando a inserção da criança na sociedade mais acessível.

SIGNUM is a mobile application that promotes Libras learning for children with communicative disabilities in the literacy phase and for those around them. It facilitates communication and makes the child's integration into society more accessible.

ASTROS [QUADRA - Stand 37]



Beatriz da Silva Queiroz
Marcela Beatriz Martins Torres
Sigmon Finoti Maineti Filho



Prof. Sandiego Moraes

O ensino de Astronomia enfrenta desafios devido a materiais pouco interativos, dificultando a compreensão e o interesse dos alunos. O Projeto Astros propõe um telescópio refletor com alinhamento automático, conectado a um software, permitindo explorar o céu e acessar conteúdos de Astronomia.

The teaching of Astronomy faces challenges due to less interactive materials, making comprehension and student engagement difficult. The Astros Project proposes a reflecting telescope with automatic alignment, connected to software that enables sky exploration and access to Astronomy-related content.

SALUS [SALA - A208]



Lady Anne da Gama Teixeira
Letícia Bessa Andrade
Samuel Oliveira de Souza



Prof. Ricardo Fernandes

O Projeto Salus é um aplicativo mobile desenvolvido para auxiliar no treinamento teórico de brigadistas. Seu objetivo é tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível por meio de quizzes interativos, vídeos educativos e gamificação.

Salus Project is a mobile application designed to assist in the theoretical training of brigade members, making learning more dynamic and accessible through interactive quizzes, educational videos, and gamification.

MY TEST [SALA - A209]



Celeste da Silva Santos
Paulina Colares Guimarães
Joycilane da Silva Coelho



Prof. Gabriel Araújo

MYTEST é uma plataforma intuitiva que auxilia educadores na criação de provas de forma ágil e segura. Com filtros específicos, otimiza a busca por questões, reduzindo o tempo gasto no processo e garantindo uma experiência mais eficiente para os profissionais da educação.

MYTEST is an intuitive platform designed to assist educators in creating exams quickly and securely. With specific filters, it optimizes the question selection process, reducing the time spent on test creation while ensuring a more efficient experience for education professionals.

ROOM MASTER

[SALA - A206]



Abraão Furtado Braga
Antonio Pedro da Silva Articlino
Vitor Henrique Rivera Tavares



Prof. Gabriel Araújo

ROOM MASTER é um sistema para otimizar o agendamento e gerenciamento de espaços em ambientes escolares, com foco em praticidade e eficiência. Com um design intuitivo e funcionalidades de fácil acesso, o sistema permitirá que os membros da comunidade escolar agendem salas de aula, laboratórios, áreas comuns e outros espaços compartilhados de forma rápida e sem complicações.

ROOM MASTER is a system for optimizing scheduling and space management in school environments, with a focus on practicality and efficiency. With an intuitive design and easy-to-access features, the system will allow members of the school community to schedule classrooms, labs, common areas and other shared spaces quickly and without complications.

VOTEI

[SALA - A204]



Fabya Danyella Perdigão Monteiro
José Aires Vasconcelos Cardelis Neto
Wellington Vicente Brasil Bezerra



Prof. Gabriel Araújo

VOTEI é uma plataforma web intuitiva para otimizar a avaliação de projetos finais na Fundação Matias Machline. Reduz o tempo gasto no processo e garante confidencialidade, utilizando tecnologia para assegurar segurança, transparência e eficiência na análise dos projetos.

VOTEI is an intuitive web platform designed to optimize the evaluation of final projects at Fundação Matias Machline. It reduces the time required for assessments while ensuring confidentiality, security, transparency, and efficiency through the use of advanced technology.

ROOMAP

[SALA - A208]



Michely do Nascimento Passos
Beatriz Martins da Costa
Isaac Pessoa Vilhena



Prof. Emerson Leão

Software de ensalamento acadêmico otimiza alocação de salas, professores e recursos, automatizando horários e evitando conflitos. Interface intuitiva beneficia gestores, professores e alunos, melhorando organização, eficiência e qualidade do ensino.

Academic scheduling software optimizes room, teacher, and resource allocation, automating timetables and preventing conflicts. An intuitive interface benefits administrators, teachers, and students, improving organization, efficiency, and teaching quality.

TOPOMATH

[SALA - A203]



Luis Miguel Carvalho Menezes
Samuel Etto da Silva e Silva
Fabricio Dani de Oliveira



Prof. Emerson Leão

O Topomath é um brinquedo educativo que oferece uma alternativa prática e lúdica aos métodos tradicionais de ensino, ajudando crianças a superar dificuldades em matemática e favorecendo o desenvolvimento motor por meio do aprendizado interativo.

Topomath is an educational toy that provides a practical and playful alternative to traditional teaching methods. It helps children overcome difficulties in mathematics while promoting motor development through interactive learning.

OPTARIS

[SALA - A210]



Carlyane Camilly de Souza Candeira
Isabelle Peres Souza de Oliveira
Alexandre Bruno Falcão Brito Junior



Prof. Emerson Leão

A limitação de recursos para braille compromete a inclusão educacional e informacional, mesmo com leis de acessibilidade mal implementadas. O projeto OPTARIS visa solucionar esse problema com um dispositivo de impressão e digitação em braille, promovendo autonomia e inclusão.

The lack of resources for Braille compromises educational and informational inclusion, even with poorly implemented accessibility laws. The OPTARIS project aims to solve this issue with a Braille printing and typing device, promoting autonomy and inclusion.

AMAZPLAY

[SALA - A205]



Antônio Flávio Berredo Runa Neto
José Vinicius Souza da Silva
João Guilherme Ferreira de Araújo



Prof. Pedro Corrêa

AMAZPLAY é um jogo educativo 2D que explora a fauna aquática da Amazônia. Por meio de mecânicas interativas, o jogador aprende sobre espécies de peixes, práticas sustentáveis e preservação ambiental, unindo diversão e conhecimento.

AMAZPLAY is a 2D educational game that explores the aquatic fauna of the Amazon. Through interactive mechanics, players learn about fish species, sustainable practices, and environmental preservation, combining fun and knowledge.

FROGTRIX

[SALA - A207]



Beatriz Gomes de Souza
Ana Clara Correa dos Santos
Cassiane Silva Ataíde



Prof. Geison Barroso

Dispositivo educativo para estímulo da coordenação motora fina e atenção infantil, responsável por influenciar significativamente o desenvolvimento infantil em crianças por meio da concentração e agilidade da máquina.

An educational device designed to stimulate fine motor coordination and children's attention, significantly influencing child development by enhancing concentration and agility through interactive engagement with the machine.

OASIS

[SALA - A204]



Anabel de Lima Carvalho
Valeska Araújo de Aragão
João David Correa Bentes



Prof. Geison Barroso

Um jogo de tabuleiro eletrônico sobre mitologia egípcia, voltado para alunos do fundamental 2. Com desafios interativos e uso de tecnologia, estimula o interesse pela história e torna o aprendizado mais dinâmico. A proposta busca combater a desvalorização da disciplina, incentivando a curiosidade e a imersão cultural.

An electronic board game about Egyptian mythology, designed for middle school students. With interactive challenges and technology integration, it stimulates interest in history and makes learning more engaging. The project aims to counteract the undervaluation of the subject, encouraging curiosity and cultural immersion.

FREQUENCODE

[SALA - A202]



Ana Vitoria da Costa Farias
Marcos Vinícius de Souza Braga



Prof. Gabriel Araújo

FrequenCODE é um aplicativo de monitoramento de frequência escolar através de biometria digital.

FrequenCODE is a school attendance monitoring application that uses fingerprint biometrics to track student presence.

ALPHACARD

[SALA - A201]



Luiz Filipe Pinheiro Martins
Ana Luiza Lopes Marques
Emanuelly Myrlanda Souza dos Santos



Prof. Gabriel Araújo

ALPHACARD é um jogo físico e tecnológico para apoiar o início da alfabetização de crianças, onde o jogador usa uma dinâmica de cartões com as letras do alfabeto, que vão ser lidas por um sensor e com isso criar uma dinâmica com fases que acompanharão o progresso do jogador.

ALPHACARD is a physical and technological game designed to support early childhood literacy. Players use alphabet letter cards, which are scanned by a sensor, creating an interactive gameplay experience. The game features progressive stages, adapting to the player's learning pace and enhancing engagement in the literacy process.

IRISCIÊNCIA

[QUADRA - Stand 36]



Ana Luiza Silva de Lira Reis
Eduardo Richard Melo de Souza
Rhaysa Manuella Oliveira de Oliveira



Prof. Sandiego Moraes

A IrisCiência é um suporte educacional para crianças do Ensino Fundamental I. O projeto analisa a falta de interesse dos alunos pela complexidade da matéria e a escassez de recursos tecnológicos. O objetivo é desenvolver um holograma educacional integrado com um site web que reproduz as imagens 3D.

IrisCiência is an educational support tool for Elementary School children. The project addresses the lack of student engagement due to the complexity of subjects and the scarcity of technological resources. The goal is to develop an educational hologram integrated with a web platform, allowing the display of 3D images to enhance learning and engagement.

WAVES

[QUADRA - Stand 35]



Isabella Machado Soares
Bianca Elia Teixeira Martins
Ana Vitoria Massulo Morais



Prof. Sandiego Moraes

O Waves é um dispositivo educacional para o ensino da acústica, permitindo a análise da interação das ondas sonoras com diferentes materiais. O projeto busca suprir a falta de experimentação prática no ensino de física, transmitindo e recebendo sinais acústicos para medir a variação da frequência sonora ao atravessar um material. Utiliza ESP32, microfone e alto-falante para coleta e exibição de dados em tempo real.

Waves is an educational device for teaching acoustics, enabling the analysis of sound wave interactions with different materials. The project addresses the lack of hands-on experimentation in physics education by transmitting and receiving acoustic signals to measure frequency variations as sound waves pass through materials. It utilizes ESP32, a microphone, and a speaker to collect and display real-time data.

ALFA+

[SALA - A206]



Felipe do Nascimento Moraes
Ana Beatriz Gomes Ramos
Clara Queiroz Maia



Prof. Emerson Leão

A falta de estímulo fonológico e metodologias inadequadas atrasam a alfabetização infantil. O dispositivo ALFA+ tem como objetivo auxiliar crianças de 4 a 6 anos nesse processo, melhorando a memória, desenvolvendo o cognitivo e promovendo autonomia no aprendizado.

The lack of phonological stimulation and inadequate methodologies delay children's literacy. The ALFA+ device aims to assist children aged 4 to 6 in this process, enhancing memory, developing cognitive skills, and promoting autonomy in learning.

LEDWIG

[SALA - A203]



Gabrielle de Araújo Dantas
Meice Gabrielle de Oliveira
Aridnielys Nazareth Rondón Fernández



Prof. Geison Barroso

Dispositivo interativo de aprendizado para iniciantes no teclado, utilizando LEDs embutidos em um teclado eletrônico para fornecer orientação visual e feedback imediato, facilitando a memorização e prática das notas musicais.

An interactive learning device for beginner keyboard players, using embedded LEDs in an electronic keyboard to provide visual guidance and immediate feedback, making it easier to memorize and practice musical notes.

CARDWISE KIDS

[SALA - A203]



Hayla Nayla Fernandes Borges
Felipe Oliveira Mourão
Iago Ramos Sampaio



Prof. Emerson Leão

Dificuldades na alfabetização, como o reconhecimento de letras e a soletração na infância, podem atrasar o progresso acadêmico. O CardWise Kids propõe desenvolver um dispositivo que estimule o aprendizado infantil por meio de jogos com cartas e um software interativo, com o objetivo de auxiliar na alfabetização e no desenvolvimento da habilidade de soletrar.

Difficulties in literacy, such as letter recognition and spelling in childhood, can delay academic progress. CardWise Kids proposes the development of a device that stimulates children's learning through card games and interactive software, aiming to support literacy and spelling skills development.

FONUS

[SALA - A211]



Rebecka Maria Silva Pinheiro
Raianne dos Santos Tavares
Jessé Augusto Rodrigues Guerra



Prof. Gabriel Araújo

FONUS é um sistema web integrado a um aplicativo que tem como objetivo a realização da fonoterapia por meio de exercícios para desenvolvimento da linguagem a partir das dificuldades da criança.

FONUS is a web system integrated with an application designed to facilitate speech therapy through exercises that support language development based on the child's specific difficulties.

TECHTREK

[SALA - A205]



Ellen Vitória Da Silva Braz
Luis Mauricio de Souza Araujo
Polyana Albuquerque Silva



Prof. Emerson Leão

A falta de materiais acessíveis dificulta o ensino de eletrônica para crianças. O TECHTREK é uma maleta interativa que torna o aprendizado de eletrônica mais lúdico e acessível, facilitando a compreensão de conceitos básicos.

The lack of accessible materials makes it difficult to teach electronics to children. TECHTREK is an interactive kit that makes learning electronics more playful and accessible, helping children better understand basic concepts.

SOLDERA

[SALA - A203]



Ítalo Freire da Costa
Nichollas Martinho Medeiros Almeida de Souza
Nicolly Oliveira de Lima



Prof. Emerson Leão

A falta de metodologias adequadas no ensino de imunologia afeta negativamente a compreensão de conceitos essenciais. O projeto SOLDERA visa enfrentar esse desafio por meio de um jogo educativo que simula o combate do sistema imunológico a infecções bacterianas, tornando o aprendizado mais acessível e envolvente.

The lack of adequate methodologies in immunology education negatively impacts the understanding of essential concepts. The SOLDERA project aims to tackle this challenge through an educational game that simulates the immune system's fight against bacterial infections, making learning more accessible and engaging.

PET HUB

[SALA - A204]



Maria Eduarda Monteiro de Assis
Ana Lis Siqueira de Oliveira
Tamyres da Costa Batista



Prof. Gabriel Araújo

Pet Hub é uma aplicativo para auxiliar ONGs, Prefeituras e voluntários a localizarem animais em situação de abandono, através da geolocalização e expor dados reais sobre o abandono de animais no Brasil.

Pet Hub is an app designed to help NGOs, city governments, and volunteers locate abandoned animals using geolocation and to provide real data on animal abandonment in Brazil.

TALK ME UP

[SALA - A201]



Maria Eduarda Gomes de Assis
Wevellyn Coelho Branco
Janderson Melo da Cunha



Prof. Gabriel Araújo

O Talk Me Up é um aplicativo de aprendizado de idiomas que conecta pessoas para uma aprendizagem bilateral, onde ambos ensinam e aprendem. Com um sistema de barganha, os usuários negociam antes das aulas, tornando a prática acessível e dinâmica por meio de videoconferência em tempo real.

Talk Me Up is a language learning app that connects people for bilateral learning, where both parties teach and learn. With a bargaining system, users negotiate before the lessons, making practice accessible and dynamic through real-time video conferencing.

TIMEAWAY

[SALA - A210]



Nicole Silva de Freitas
Leticia Ferreira de Mello
Lídia Rodrigues Silva



Prof. Pedro Corrêa

O Timeaway é um aplicativo que facilita a troca de serviços por meio de créditos, sem envolver dinheiro. Ele conecta pessoas que precisam de assistência a pessoas que podem fornecê-la, promovendo colaboração, inclusão social e o fortalecimento de uma economia solidária.

Timeaway is an app that facilitates the exchange of services through credits, without involving money. It connects people who need assistance with those who can provide it, promoting collaboration, social inclusion, and the strengthening of a solidarity-based economy.

SOUTH PAD

[SALA - A207]



Nicholas Oliveira Viana
Davi Arlesson Ruso Castro



Prof. Gabriel Araújo

SOUTH PAD é um jogo que tem o objetivo de fazer testes de múltipla escolha sob um console personalizado trazendo passatempos e aprimorar a educação dos jovens nos anos finais do Ensino Fundamental com fases interativas, desenvolvimento do intelecto e aprimoração do interesse da Geografia Sul Americana.

SOUTH PAD is a game designed to conduct multiple-choice tests using a customized console, combining entertainment with education. It aims to enhance learning for students in the final years of middle school through interactive levels, intellectual development, and increased interest in South American Geography.

VOLTUS

[SALA - A206]



Giselle Leal da Costa
Luiz Werner Lima da Silva
João Victor Farias Pena



Prof. Gabriel Araújo

VOLTUS é sistema para ensinar crianças os conceitos básicos de eletrônica digital por meio de experimentação prática e estímulos visuais, promovendo aprendizado interativo e divertido.

VOLTUS is a system designed to teach children the basic concepts of digital electronics through hands-on experimentation and visual stimuli, promoting interactive and enjoyable learning.

GEOPHYSIS

[SALA - A208]



Jheme Borges de Carvalho
Isabel Ferreira Ambrosio
Iunna Sophia Soares Muniz



Prof. Davi Leão

O Geophysis é um software de aprendizagem da Geografia Física, com o auxílio da realidade virtual, voltado ao ensino fundamental II, tornando o aprendizado mais dinâmico e visual. O objetivo principal do projeto é auxiliar alunos que apresentam desinteresse e dificuldades na fixação de conteúdos. A plataforma conta com videoaulas, questionários e revisões, além de permitir a exploração imersiva de elementos. A justificativa para a criação desse software reside na necessidade de inovar o ensino da Geografia Física, utilizando a realidade virtual para transformar conceitos teóricos em experiências práticas.

Geophysis is a learning software focused on Physical Geography, designed for middle school students, using virtual reality to make learning more dynamic and visual. The project's main goal is to support students who struggle with engagement and content retention. The platform includes video lessons, quizzes, and reviews, and allows immersive exploration of geographical elements. The justification for creating this software lies in the need to innovate the teaching of Physical Geography by using virtual reality to transform theoretical concepts into practical experiences.

SILENT PROTOCOL

[SALA - A209]



Guilherme da Silva Souza
Marcelo Roque do Carmo e Silva Filho
Rodrigo de Souza Sales



Prof. Pedro Corrêa

Um jogo educacional com puzzles interativos, que ensina programação básica de Java Script de forma divertida e gamificada para adolescentes por meio de situações-problemas.

An educational game with interactive puzzles that teaches basic JavaScript programming in a fun and gamified way for teenagers through problem-solving scenarios.

AME

[SALA - A202]



Amithes Gabrielly Inhumá Lima
Ana Camilly Figueiredo dos Santos
Angélica Dias de Sousa



Prof. Gabriel Araújo

AME é uma plataforma para auxiliar no gerenciamento, controle e monitoramento de demandas de um ambulatório médico escolar.

AME is a platform designed to assist in the management, control, and monitoring of demands in a school medical clinic.

APRENDA+

[SALA - A208]



Priscila Vitória Ferreira Monteiro
Rafaelly Barreto dos Anjos
Vitória Oliveira Macedo



Prof. Pedro Corrêa

O APRENDA+ é um aplicativo educacional para estudantes do 9º ano do ensino fundamental. Oferece conteúdos de Ciências, Geografia, História, Matemática e Língua Portuguesa, organizados em módulos com assuntos, flash cards e quizzes. O objetivo é proporcionar uma aprendizagem acessível e envolvente.

APRENDA+ is an educational app for 9th-grade elementary school students. It offers content in Science, Geography, History, Mathematics, and Portuguese Language, organized into modules with topics, flashcards, and quizzes. The goal is to provide accessible and engaging learning.

THERMUS

[SALA - A211]



Clara Karoline Santos de Castro
Kris Maisa Pedrosa Teles
Laura Bianca Lima dos Santos



Prof. Emerson Leão

A falta de recursos adequados para a demonstração de fenômenos termodinâmicos impacta negativamente o aprendizado dos estudantes, dificultando a assimilação dos conceitos. O Kit didático Thermus tem como objetivo facilitar um aprendizado mais dinâmico, utilizando experimentação prática e interativa para abordar os princípios da termodinâmica.

The lack of adequate resources for demonstrating thermodynamic phenomena negatively impacts students' learning, making it harder to grasp the concepts. The Thermus educational kit aims to facilitate more dynamic learning by using practical and interactive experimentation to explore the principles of thermodynamics.

GEOTELLUS

[SALA - A211]



Nayara Leticia do Rosario Campos
Marie Klein Silva Porto



Prof. Gabriel Araújo

GEOTELLUS é um aplicativo para auxiliar o ensino de conceitos de geografia física, como formação do relevo, clima, hidrografia e biomas, utilizando recursos interativos e gamificação para facilitar a aprendizagem.

GEOTELLUS is an app designed to support the teaching of physical geography concepts such as landform formation, climate, hydrography, and biomes, using interactive features and gamification to facilitate learning.

TRAJECTUS

[SALA - A205]



Ana Cássia Rodrigues de Vasconcelos
Juliane Furtado Correa
Samantha Silva de Oliveira



Prof. Emerson Leão

A falta de tecnologias interativas para explorar conceitos físicos sobre lançamento oblíquo é um desafio. O projeto TRAJECTUS visa facilitar o aprendizado por meio da experimentação prática. A iniciativa propõe desenvolver um kit educacional específico para o ensino desse tema, promovendo maior compreensão do fenômeno físico.

The lack of interactive technologies to explore physical concepts related to projectile motion presents a challenge. The TRAJECTUS project aims to facilitate learning through hands-on experimentation. The initiative proposes the development of a specialized educational kit for teaching this topic, promoting a deeper understanding of the physical phenomenon.

AMASSUNU

[SALA - A208]



Elizabeth Ximenes Barbosa
Emyli Eduarda Barros Gomes
Evellyn Dayra da Silva Melo



Prof. Pedro Corrêa

AMASSUNU é um aplicativo que promove o conhecimento sobre a cultura amazônica, abordando expressões regionais, gastronomia, a Zona Franca de Manaus e sua importância. Destaca também a biodiversidade, a história do Amazonas e desconstrói estereótipos, valorizando a educação e a preservação da região.

AMASSUNU is an app that promotes knowledge about Amazonian culture, covering regional expressions, cuisine, the Manaus Free Trade Zone and its significance. It also highlights biodiversity, the history of Amazonas, and challenges stereotypes, emphasizing education and the preservation of the region.

BRASENIES

[SALA - A207]



Emilly Jennifer Campos de Souza
Samuel Moura Lima
Vitória Santos de Araújo



Prof. Pedro Corrêa

O projeto Brasenies é um protótipo de aprendizado em História e Geografia do Brasil. Inclui uma maleta com botões de mapa e de verdadeiro/falso, além de um aplicativo gamificado com conteúdo educativo e avatares que evoluem conforme o usuário avança na jornada pelo Brasil.

The Brasenies project is a learning prototype focused on Brazilian History and Geography. It includes a case with map buttons and true/false buttons, as well as a gamified app featuring educational content and avatars that evolve as the user progresses through their journey across Brazil.

REDAVEST

[SALA - A211]



Alinne Leão de Souza
Isaac Yohanan Castro Siqueira
Joabe Hanan Silva do Vale



Prof. Pedro Corrêa

O projeto RedaVest propõe a aprimorar o desempenho de alunos em relação a produção de textos no estilo redação, oferecendo suporte para o desenvolvimento da escrita, argumentação e da ampliação do repertório sociocultural, com ênfase em tópicos frequentemente abordados em vestibulares nacionais.

The RedaVest project aims to enhance students' performance in producing texts in the essay style, offering support for the development of writing, argumentation, and the expansion of sociocultural knowledge, with an emphasis on topics frequently addressed in national university entrance exams.

MAVIE

[SALA - A207]



Alessandro Brito Santiago
Cauã Lobão Beleza
Luna de Maria Castro Jaikishin Mayani



Prof. Davi Leão

O MaVie é um aplicativo mobile desenvolvido para auxiliar mães solo de bebês de até 3 anos, ajudando na organização da rotina e no bem-estar emocional. O app oferece uma agenda interativa, um quiz de bem-estar que recomenda vídeos personalizados e um guia de auxílios governamentais, facilitando o acesso a benefícios. Com um design intuitivo e acolhedor, o MaVie busca reduzir a sobrecarga materna, promovendo equilíbrio entre cuidados com o bebê, autocuidado e responsabilidades diárias.

MaVie is a mobile app developed to assist single mothers of babies up to 3 years old, helping with routine organization and emotional well-being. The app offers an interactive agenda, a well-being quiz that recommends personalized videos, and a guide to government assistance, making it easier to access benefits. With an intuitive and welcoming design, MaVie aims to reduce maternal overload, promoting a balance between baby care, self-care, and daily responsibilities.

TUNÁ

[SALA - A209]



Henrique da Silva Caetano
Elias Daniel Ramos Cruz
Kamilly Vitória Corrêa da Silva



Prof. Pedro Corrêa

Tuná é um jogo educativo e interativo voltado para conscientizar a sociedade sobre a vida das comunidades ribeirinhas no Brasil, especialmente na Amazônia. O jogo aborda aspectos como economia, agricultura, pesca, culinária, tradições e cultura dessas populações.

Tuná is an educational and interactive game aimed at raising awareness about the lives of riverine communities in Brazil, especially in the Amazon. The game covers aspects such as economy, agriculture, fishing, cuisine, traditions, and culture of these populations.

GAM

[SALA - A202]



Cauã Freitas de Souza
Ian Klysman Monteiro Araújo
Fernanda Santos Gomes



Prof. Pedro Corrêa

O projeto GAM (Gaia App Mobile), é um jogo voltado para o aprendizado sobre o meio ambiente por meio de quizzes interativos. O jogador tem um tema relacionado ao meio ambiente, seguido de uma breve introdução antes de começar o quiz. O objetivo é despertar o interesse pela natureza.

The GAM (Gaia App Mobile) project is a game focused on learning about the environment through interactive quizzes. The player is presented with a theme related to the environment, followed by a brief introduction before starting the quiz. The goal is to spark interest in nature.

LIRES

[SALA - A209]



Gabrielly dos Santos Monteiro
Lucas Guimarães Ribeiro
Yam da Silva Damasceno



Prof. Pedro Corrêa

O projeto LÍRES tem como objetivo traduzir a linguagem de sinais para promover a inclusão de pessoas surdas. Utilizando tecnologia de reconhecimento de sinais, o projeto facilita a comunicação, quebrando barreiras linguísticas e promovendo a acessibilidade e a igualdade social.

The LÍRES project aims to translate sign language to promote the inclusion of deaf people. Using sign recognition technology, the project facilitates communication, breaking down linguistic barriers and promoting accessibility and social equality.

KHEMEIA

[SALA - A210]



Almino Dias de Lima Júnior
Maria Clara Passos da Silva
Victor Hugo Cortez de Souza



Prof. Davi Leão

O Khemeia é um aplicativo mobile interativo para o aprendizado de química orgânica. Com um editor 2D, permite desenhar moléculas, enquanto a IA integrada gera perguntas sobre suas propriedades e nomenclatura. Além de um banco de questões de vestibulares, oferece busca integrada à API PubChem, facilitando o acesso a dados científicos. Intuitivo e acessível, o app promove um aprendizado dinâmico e contextualizado.

Khemeia is an interactive mobile app for learning organic chemistry. With a 2D editor, it allows users to draw molecules, while the integrated AI generates questions about their properties and nomenclature. In addition to a database of university entrance exam questions, it offers search integrated with the PubChem API, facilitating access to scientific data. Intuitive and accessible, the app promotes dynamic and contextualized learning.

SIGNALS

[SALA - A201]



Lanna Kezia Almeida Carvalho
João Batista Barroso Nascimento
Zaynne Feitoza Callera



Prof. Gabriel Araújo

SIGNALS é um sistema interativo acessível que utiliza IA e visão computacional para reconhecer sinais em Libras, facilitando a comunicação entre pessoas com deficiência auditiva e atendentes, promovendo inclusão digital.

SIGNALS is an accessible interactive system that uses AI and computer vision to recognize signs in Brazilian Sign Language (Libras), facilitating communication between people with hearing impairments and attendants, promoting digital inclusion.

SUNAMA

[SALA - A204]



Adrya Eduarda Berrêdo Vieira
Fred Samuel Lima Teixeira
Kathelen Amorim Damasceno



Prof. Pedro Corrêa

SUNAMA é um jogo educativo que visa valorizar os artistas plásticos do Amazonas. Em cada fase, os jogadores devem aprender sobre os artistas e suas obras, respondendo a quizzes para derrotar inimigos e colecionar obras na seção “Minha Coleção”, tornando a experiência envolvente e interativa.

SUNAMA is an educational game that aims to highlight the visual artists of the Amazon. In each level, players must learn about the artists and their works, answering quizzes to defeat enemies and collect artworks in the “My Collection” section, making the experience engaging and interactive.

LIVING PLANET MISSION

[SALA - A205]



Josué Lima Gonçalves
Gabriel Queiroz Carneiro



Prof. Pedro Corrêa

O Living Planet Mission é um jogo educacional 2D sobre aspectos geográficos em função do meio ambiente e tem o objetivo de gerar conscientização sobre os males que o assolam, como a poluição e demais fatores sociais, econômicos e políticos.

The Living Planet Mission is a 2D educational game about geographical aspects in relation to the environment, aimed at raising awareness about the harms affecting it, such as pollution and other social, economic, and political factors.

NIKOLA

[SALA - A209]



Arthur Santos Tavares
Kethlyn Jully Carvalho Nascimento
Yasmim Carneiro da Silva



Prof. Emerson Leão

A compreensão da conversão de energia elétrica em mecânica e vice-versa é crucial para soluções tecnológicas sustentáveis. Porém, a ausência de materiais didáticos acessíveis dificulta o aprendizado dos estudantes. O projeto Nikola visa desenvolver um kit educacional interativo para facilitar o entendimento prático da física.

Understanding the conversion of electrical energy into mechanical energy and vice versa is crucial for sustainable technological solutions. However, the lack of accessible educational materials hinders students' learning. The Nikola project aims to develop an interactive educational kit to facilitate the practical understanding of physics.

MIGRAID

[SALA - A206]



Efrain Alejandro Diaz Silva
Miguel Melo Barbosa
Paula Nicolly Damasceno Duarte



Prof. Ricardo Fernandes

MigrAid é um app mobile que auxilia imigrantes vulneráveis no Brasil, oferecendo informações personalizadas sobre direitos e serviços públicos em múltiplos idiomas. Com IA e design intuitivo, promove inclusão digital, integração social e facilita acesso a oportunidades, reduzindo barreiras linguísticas e burocráticas.

MigrAid is a mobile app that supports vulnerable immigrants in Brazil, providing personalized information on rights and public services in multiple languages. With AI and an intuitive design, it promotes digital inclusion, social integration, and access to opportunities while reducing language and bureaucratic barriers.

ACTUS

[SALA - A207]



Daniel Benny Pinheiro Cardoso
Felipe Ricardo Tavares Fonseca
Herloney MAGalhães Lopes



Prof. Pedro Corrêa

O Actus é um app de denúncias e monitoramento urbano em Manaus. Ele permite que cidadãos relatem problemas como falhas na infraestrutura, transporte e meio ambiente, facilitando a comunicação com o Executivo Municipal. O objetivo é garantir transparência e soluções ágeis para uma cidade melhor.

Actus is a reporting and urban monitoring app in Manaus. It allows citizens to report issues such as infrastructure failures, transportation, and environmental concerns, facilitating communication with the Municipal Executive. The goal is to ensure transparency and quick solutions for a better city.

TEKOÁ

[SALA - A202]



Lana Vitória Gonçalves Sales
Luana da Silva Teles
Mikaelly Rodrigues Braga



Prof. Gabriel Araújo

Tekoá é um aplicativo para auxiliar no ensino sobre os povos originários de uma forma didática e de fácil entendimento, buscando a exploração de suas culturas, histórias, e contribuições, promovendo o respeito e a valorização de sua diversidade.

Tekoá is an app designed to assist in teaching about Indigenous peoples in a didactic and easily understandable way, aiming to explore their cultures, histories, and contributions, promoting respect and appreciation for their diversity.



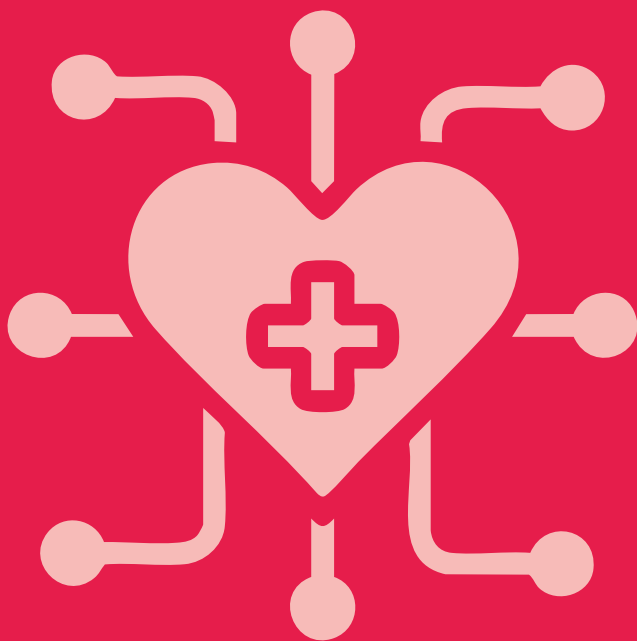
Sarah Lucia Andrade Montefusco
Lídia Santos de Oliveira
Taís Heloisa da Costa Soares



Prof. Gabriel Araújo

FunNotes é um software gamificado com controle próprio para ensinar as noções básicas de musicalidade e instrumentos, no caso, teclado para crianças na faixa etária de 6 a 10 anos.

FunNotes is a gamified software with its own control system designed to teach the basic concepts of music and instruments, specifically the keyboard, to children aged 6 to 10 years old.



TRILHA 5
TECNOLOGIAS VOLTADAS PARA SAÚDE

ECOBREATH

[QUADRA - Stand 34]



Abraham Enrique Guzman Contreras
João Miguel Oliveira dos Santos
Marcos Gabriel dos Santos da Rocha



Prof. Sandiego Moraes

O EcoBreath é um dispositivo compacto para capturar CO₂ e liberar O₂, melhorando a qualidade do ar em ambientes fechados. Utilizará fotocatalise com TiO₂, sensores, microcontrolador e conectividade via app. O objetivo é reduzir poluentes internos e auxiliar no monitoramento da qualidade do ar.

EcoBreath is a compact device designed to capture CO₂ and release O₂, enhancing air quality in enclosed environments. It utilizes photocatalysis with TiO₂, sensors, a microcontroller, and app connectivity. The objective is to reduce indoor pollutants and assist in air quality monitoring.

HEALTHBEAT

[QUADRA - Stand 33]



Gabriel Dias Nascimento Mendes
Henrique Cesar Mendonça Ituassu
Hiram de Lima Caminha Bisneto



Prof. Davi Leão

O Health Beat é um dispositivo conectado a uma plataforma web, projetado para acompanhar indicadores cardíacos e níveis de oxigênio no sangue do usuário. Sua principal finalidade é diminuir as desigualdades no acesso a atendimento especializado em áreas distantes, por meio da combinação de tecnologias de captação automática de informações e processamento por inteligência artificial.

Health Beat is a device connected to a web platform, designed to monitor users' cardiac indicators and blood oxygen levels. Its primary purpose is to reduce disparities in access to specialized healthcare in remote areas by combining automatic data collection technologies with artificial intelligence processing.

BLOWSYNC

[QUADRA - Stand 32]



Yasmin Silva Negreiros
Flávia Renata da Silva Torres
Júlia Eduarda de Oliveira Araújo



Prof. Sandiego Moraes

O BlowSync surge como solução para monitorar a fisioterapia respiratória, uma dificuldade causada pela falta de dados precisos. O objetivo é otimizar a experiência de pacientes e profissionais da saúde. O projeto integra o Respirom com sensor ultrassônico, faixa torácica, acelerômetros, ESPs e um aplicativo para o acompanhamento.

BlowSync emerges as a solution for monitoring respiratory physiotherapy, addressing the challenge of a lack of precise data. Its objective is to optimize the experience of both patients and healthcare professionals. The project integrates the Respirom with an ultrasonic sensor, thoracic band, accelerometers, ESPs, and a mobile application for real-time tracking.

HEARTSENSE

[QUADRA - Stand 31]



Izabely Pietra Sena de Melo
Maria Eduarda Souza de Oliveira
Jorge Daniel Gomes Alvarenga



Prof. Sandiego Moraes

O projeto HeartSense busca melhorar a triagem de pacientes com suspeita de problemas cardíacos, um processo comumente demorado no nosso país. O sistema utiliza sensores para monitorar sinais vitais e oxigenação, contando com o apoio de algoritmos identifica possíveis anomalias. As informações são exibidas em uma plataforma web, permitindo alertas em casos críticos e priorizando atendimentos de urgência. O objetivo é tornar o processo de triagem mais rápido e eficiente, contribuindo para um atendimento hospitalar mais ágil e preciso.

HeartSense Project aims to improve the screening process for patients with suspected cardiac issues, which is often time-consuming in our country. The system uses sensors to monitor vital signs and oxygenation, supported by algorithms that identify potential anomalies. The data is displayed on a web platform, enabling alerts for critical cases and prioritizing urgent care. The objective is to make the screening process faster and more efficient, contributing to a more agile and accurate hospital service.

AURORA

[QUADRA - Stand 30]



Samuel Asaf de Lima Melo
Daniel Elgaly Alves
Ingrid Jordana Souza Correa



Prof. Gabriel Araújo

Aurora é uma pulseira inteligente que monitora sinais de ansiedade, como aumento da frequência cardíaca. Ao detectar uma crise, envia automaticamente um alerta ao terapeuta, facilitando uma intervenção rápida e eficaz. Projetada para oferecer suporte contínuo, promove o bem-estar e a segurança do usuário.

Aurora is a smart bracelet that monitors anxiety indicators, such as increased heart rate. Upon detecting a crisis, it automatically sends an alert to the therapist, enabling a prompt and effective intervention. Designed to provide continuous support, it promotes user well-being and safety.

BIOBAND

[QUADRA - Stand 29]



Érica Luiza Lima da Silva
Davi Lopes Figueira
Rebeca Porfírio da Silva



Prof. Sandiego Moraes

Bioband propõe um biocurativo inovador, combinando Aloe vera e PLA, para tratar feridas crônicas de forma eficiente, biodegradável, de baixo custo e menos invasiva, melhorando a regeneração da pele e a qualidade de vida do paciente.

Bioband proposes an innovative bio-bandage combining Aloe vera and PLA to treat chronic wounds efficiently, offering a biodegradable, low-cost, and less invasive solution, improving skin regeneration and patient quality of life.

S.O.S ALUNOS

[QUADRA - Stand 28]



Eduarda Alice Almeida da Silva
João Victor Mestancio de Almeida
Deivysen Almeida Nascimento



Prof. Geison Barroso

O dispositivo será desenvolvido com o objetivo de tornar mais rápido e eficiente a execução dos primeiros socorros nas escolas. Tem-se o intuito de encontrar um meio para tornar o atendimento mais eficiente em casos de acidentes nas escolas sob a orientação de professores e coordenação escolar

S.O.S ALUNOS is a device that will be developed with the aim of making the execution of first aid in schools faster and more efficient. The goal is to establish a method that enhances emergency response in school settings, ensuring that accidents are handled effectively under the guidance of teachers and school administration.

SYNAPSE

[QUADRA - Stand 27]



Jardson Cordeiro de Paiva
Ronald Ruan de Souza Anselmo
Sofia Lorrany Costa de Andrade



Prof. Ricardo Fernandes

Synapse é um aplicativo mobile voltado à reabilitação de indivíduos com sequelas leves de Acidente Vascular Cerebral (AVC). Ele utiliza jogos para estimular as áreas cognitivas e lógicas afetadas. Além disso, permite que médicos acompanhem a evolução dos pacientes, por meio de relatórios baseados em seu desempenho nos jogos.

Synapse is a mobile application designed for the rehabilitation of individuals with mild sequelae from a stroke (AVC). It uses games to stimulate affected cognitive and logical areas. Additionally, it enables doctors to monitor patients' progress through reports based on their performance in the games.

HORUS REACT

[QUADRA - Stand 26]



Antônio Ferreira de Lima Neto
Ryan da Rocha Ramos
Thales Henrique Moreno Grécia



Prof. Sandiego Moraes

O projeto tem como proposta a implementação de um biorreator, que controle as condições físico-químicas para a produção de bactérias num local de pesquisa. Pretende-se analisar os fatores que afetam esse crescimento, como temperatura, PH e raios UV. O problema é a falta de boas técnicas de cultivo, que não fornecem o controle desses coeficientes, nem dados da produção.

The HORUS REACT proposes the implementation of a bioreactor to control the physicochemical conditions for bacterial production in a research facility. It aims to analyze factors affecting bacterial growth, such as temperature, pH, and UV radiation. The issue addressed is the lack of effective cultivation techniques, which fail to provide proper control over these variables or reliable production data.

NOUS

[QUADRA - Stand 25]



Cauã Ventura Soares
Renan Rodrigues Lira
Renato Emanuel de Araújo Moraes



Prof. Ricardo Fernandes

O NOUS é um app para desenvolver habilidades matemáticas em jovens com discalculia, usando exercícios cotidianos e cronometrados para melhorar raciocínio lógico, fluência numérica e cognição, ajudando na superação de dificuldades aritméticas.

NOUS is an app to develop math skills in youth with dyscalculia, using timed real-life exercises to enhance logical reasoning, numerical fluency, and cognition, helping overcome arithmetic challenges.

SAFEHUG

[QUADRA - Stand 24]



Dannyyelly Victoria Taveira de Barros
Kayo Brucio dos Santos
Isabelly Nogueira da Silva



Prof. Emerson Leão

A ansiedade não controlada pode causar impactos graves, como risco de paradas cardíacas e prejuízos na vida profissional. O projeto Safehug propõe um robô assistente pessoal para oferecer suporte emocional e aliviar os sintomas durante crises, especialmente para quem vive sozinho.

Uncontrolled anxiety can have severe consequences, including an increased risk of cardiac arrest and significant impacts on professional life. The Safehug project introduces a personal assistant robot designed to provide emotional support and help alleviate symptoms during anxiety crises, particularly for individuals who live alone.

LUMINIS

[QUADRA - Stand 23]



Maria Eduarda Damasceno Vieira
Nilmar da Silva Maia
Kamilly Victória Cavalcante Lima



Prof. Gabriel Araújo

LUMINIS é um dispositivo inovador que auxilia profissionais da saúde na detecção precoce do câncer de pele. Utiliza inteligência artificial para análise preliminar e uma plataforma web para capturar imagens de lesões, fornecendo possíveis resultados para apoiar o diagnóstico médico com mais precisão e agilidade.

LUMINIS is an innovative device designed to assist healthcare professionals in the early detection of skin cancer. It leverages artificial intelligence for preliminary analysis and features a web-based platform to capture and assess lesion images. By providing possible diagnostic results, LUMINIS enhances accuracy and efficiency, supporting medical professionals in delivering faster and more precise assessments.

NESHIMA

[QUADRA - Stand 22]



Ana Karoline Medeiros de Souza
Junior da Silva Santiago
Gabriel Sá de Souza



Prof. Emerson Leão

A ausência de monitoramento contínuo e avaliações médicas precisas destaca a importância de um acompanhamento eficiente na reabilitação respiratória. O dispositivo NESHIMA se apresenta como uma solução, fornecendo suporte personalizado, monitoramento constante e orientações práticas para prevenir complicações.

The lack of continuous monitoring and accurate medical evaluations highlights the need for efficient follow-up in respiratory rehabilitation. The NESHIMA device emerges as a solution, providing personalized support, constant monitoring, and practical guidance to prevent complications.

ALIVIUM

[QUADRA - Stand 21]



Layla Beatriz Fernandes de Souza
Maria Abgail Vieira Borges
Ana Luisa Gomes Lemos Rocha



Prof. Emerson Leão

A dismenorreia reduz cerca de 70% da produtividade das mulheres, impactando diretamente sua qualidade de vida. O projeto ALIVIUM propõe o desenvolvimento de um dispositivo portátil e não invasivo, que utiliza eletroterapia e termoterapia. Essa solução oferece uma alternativa segura e eficaz para o alívio da dor, promovendo maior autonomia e bem-estar geral.

Dysmenorrhea reduces approximately 70% of women's productivity, directly impacting their quality of life. The ALIVIUM project proposes the development of a portable and non-invasive device that uses electrotherapy and thermotherapy. This solution offers a safe and effective alternative for pain relief, promoting greater autonomy and overall well-being.

IGLOVE

[QUADRA - Stand 20]



Tayane da Costa Batista
Maria Eduarda de Souza Bentes
Larissa Dandara Maricaux do Carmo



Prof. Emerson Leão

As terapias convencionais enfrentam limitações no acompanhamento de pacientes fora das clínicas de reabilitação. Uma luva terapêutica com monitoramento remoto pode otimizar os resultados para pacientes com dificuldades de locomoção. O objetivo do iGLOVE é desenvolver uma luva terapêutica que seja acompanhada remotamente por fisioterapeutas.

Conventional therapies face limitations in tracking patients outside rehabilitation clinics. A therapeutic glove with remote monitoring can optimize results for patients with mobility difficulties. The goal of iGLOVE is to develop a therapeutic glove that allows physiotherapists to monitor patients remotely.

CARDIOPULSE

[QUADRA - Stand 19]



Carlos Alexandre Dantas Barbosa
Nykole de Lima Marques
Julianna Eduarda Miranda da Silva



Prof. Davi Leão

O CardioPulse é um dispositivo vestível com monitoramento contínuo da frequência cardíaca, integrado a um aplicativo que fornece planos de exercícios personalizados e registro da rotina para adultos no quarto estágio da reabilitação cardíaca. O objetivo do projeto é tornar a Reabilitação Cardíaca (RC) mais acessível, superando barreiras financeiras, estruturais e de tempo, permitindo que os pacientes mantenham sua recuperação de forma segura e eficiente em casa.

CardioPulse is a wearable device that provides continuous heart rate monitoring, integrated with an app that offers personalized exercise plans and routine tracking for adults in the fourth stage of cardiac rehabilitation. The project aims to make Cardiac Rehabilitation (CR) more accessible by overcoming financial, structural, and time-related barriers, enabling patients to continue their recovery safely and efficiently from home.

AQUARIUM

[QUADRA - Stand 18]



Fernanda Luiza Vidal Carvalho
Kamila Melo Da Silva
Kelly Cristine de Paula Montenegro



Prof. Ricardo Fernandes

App para crianças autistas não verbais, com atividades interativas e sistema de recompensas (aquário virtual), promovendo comunicação, inclusão e desenvolvimento. Monitora progresso e facilita interação entre criança, família e terapeutas, suprimindo a falta de serviços especializados no Brasil.

App for nonverbal autistic kids features interactive activities and reward system (virtual aquarium) to boost communication and inclusion. Tracks progress and connects children, families, and therapists, addressing Brazil's lack of specialized services.

BIOTHESIS

[QUADRA - Stand 17]



Maria Eduarda Menezes Chayen
Ane Caroline Coelho Nóbrega
Thiffany Gurgel Lopes



Prof. Emerson Leão

A falta de próteses com feedback visual dificulta a vida de amputados, enquanto bilhões carecem de produtos assistivos. O projeto Biothesis busca criar uma prótese com indicador de força e controle de movimentos por eletromiografia, promovendo maior autonomia e precisão.

The lack of prosthetics with visual feedback makes life more challenging for amputees, while billions lack access to assistive products. The Biothesis project aims to create a prosthetic with a force indicator and movement control through electromyography, promoting greater autonomy and precision.

AQHEAL

[QUADRA - Stand 16]



Anali Geovanna de Castro Furtado
Lindsei Souza de Araújo
Maria Eduarda Viana



Prof. Emerson Leão

A falta de protocolos padronizados e a subjetividade nas avaliações fisioterapêuticas prejudicam a precisão e eficácia dos tratamentos. Este projeto busca desenvolver um sistema de monitoramento que registre a evolução do paciente em tempo real, promovendo maior eficiência nos processos fisioterapêuticos.

The lack of standardized protocols and the subjectivity in physiotherapy assessments hinder the accuracy and effectiveness of treatments. This project aims to develop a monitoring system that records the patient's progress in real time, promoting greater efficiency in physiotherapeutic processes.

CARDIOLUDUS

[QUADRA - Stand 15]



Agnes Adriane Lobo da Silva
Eduarda Moreira Cordeiro
Maria Isabel Pimentel da Silva



Prof. Emerson Leão

O ensino de fisiologia e patologias cardiovasculares enfrenta desafios devido à falta de recursos interativos. O Cardio Ludus propõe tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente por meio de um protótipo interativo que permite maior experimentação e interação.

Teaching physiology and cardiovascular pathologies faces challenges due to the lack of interactive resources. Cardio Ludus aims to make learning more dynamic and engaging through an interactive prototype that allows for greater experimentation and interaction.

EXOVITALIS

[QUADRA - Stand 14]



Antony Gabriel Reinaldo Cordeiro
Afonso Luciano Gomes Amâncio Terceiro
Antonio Luigi Reis de Azevedo



Prof. Sandiego Moraes

Dispositivo ergonômico projetado para dar suporte a coluna de adolescentes com hipercurvose ou em risco de desenvolvê-la, auxiliando também fisioterapeutas no acompanhamento dos pacientes desse nicho.

An ergonomic device designed to support the spine of teenagers with hyperkyphosis or at risk of developing it, also assisting physiotherapists in monitoring patients within this niche.

SALUVIA

[QUADRA - Stand 13]



Bianca Carneiro de Souza
Lorena de Sousa Borges
Sara de Oliveira Pacheco



Prof. Sandiego Moraes

O Projeto Saluvia é uma solução para o tratamento da cefaleia tensional, com foco em reduzir a automedicação e suprir a falta de protocolos eficazes no controle da doença. Com eletroestimulação, vibração e monitoramento via aplicativo, oferece um tratamento personalizado para cada usuário. Sua tecnologia avançada integra um microcontrolador e módulos que otimizam os estímulos terapêuticos, adaptando-se a cada perfil.

The Saluvia Project is a solution for the treatment of tension headaches, focusing on reducing self-medication and addressing the lack of effective protocols for managing the condition. Using electrostimulation, vibration, and app-based monitoring, it offers a personalized treatment for each user. Its advanced technology integrates a microcontroller and modules that optimize therapeutic stimuli, adapting to each profile.

LATCH

[QUADRA - Stand 12]



Manuel Alves de Sousa Neto
Diego Bryan Santos de Lima
Cristhian Gabriel Souza da Silva



Prof. Pedro Corrêa

Latch é um RPG 2D acessível que retrata os desafios físicos e emocionais da perda de um braço. Com uma narrativa baseada nas cinco fases do luto e um controle adaptado para jogadores com apenas uma mão, o jogo promove inclusão, acessibilidade e representatividade por meio de uma experiência imersiva.

Latch is an accessible 2D RPG that portrays the physical and emotional challenges of losing an arm. With a narrative based on the five stages of grief and an adapted controller for players with only one hand, the game promotes inclusion, accessibility, and representation through an immersive experience.

VECTOR

[QUADRA - Stand 11]



Ayla Saraiva Prata
Guilherme Giovany Assunção Lima
José César Oran Bendaham



Prof. Emerson Leão

A contagem imprecisa de ovos do *Aedes aegypti* pode subestimar os riscos de epidemias, agravando os surtos. O projeto Vecto propõe um sistema de mapeamento probabilístico para identificar áreas de alto risco, otimizar recursos, emitir alertas precoces e minimizar impactos na saúde pública.

*The inaccurate counting of *Aedes aegypti* eggs can underestimate the risks of epidemics, worsening outbreaks. The Vecto project proposes a probabilistic mapping system to identify high-risk areas, optimize resources, issue early warnings, and minimize public health impacts.*



Ariadne Pedraça da Silva
Letícia da Silva Costa
Verônica Lacerda Balieiro



Prof. Emerson Leão

O projeto Flashmind visa superar as dificuldades no ensino do sistema sensorial, como a falta de interatividade e métodos abstratos, ao desenvolver um dispositivo interativo com modelo 3D do cérebro, LEDs, botões e um aplicativo móvel para tornar os processos neurobiológicos mais concretos e didáticos.

The Flashmind project aims to overcome challenges in teaching the sensory system, such as the lack of interactivity and abstract methods, by developing an interactive device with a 3D model of the brain, LEDs, buttons, and a mobile app to make neurobiological processes more concrete and didactic.



TRILHA 6
JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL

MIRAGE

[SALA - A306]



Fabio Henrique Rabello Gadelha
Nicole Cecília Rabello Cardoso
Ana Paula de Souza Andrade



Prof. Pedro Corrêa

Mirage: Ecos do Passado é um jogo que permite aos jogadores explorar e aprender sobre várias culturas, proporcionando uma experiência imersiva. Com uma jogabilidade envolvente, os jogadores vivenciam aventuras em cenários históricos, conhecendo diferentes civilizações ao longo do caminho.

Mirage: Ecos do Passado is a game that allows players to explore and learn about various cultures, providing an immersive experience. With engaging gameplay, players embark on adventures in historical settings, discovering different civilizations along the way.

ÁTYPOS

[SALA - A307]



Victor Daniel Alves De Oliveira
Sebastian Lima Guedes
Pedro Guilherme Ferreira Santos



Prof. Gabriel Araújo

Átypos é um jogo de plataforma 2D com ação e RPG, voltado para a conscientização sobre transtornos mentais. Inspirado em Hollow Knight e Celeste, combina jogabilidade fluida, narrativa envolvente e mecânicas acessíveis para sensibilizar os jogadores sobre a importância da saúde mental.

Átypos is a 2D platformer game with action and RPG elements, designed to raise awareness about mental disorders. Inspired by Hollow Knight and Celeste, it combines fluid gameplay, an engaging narrative, and accessible mechanics to sensitize players to the importance of mental health.

SPY-K

[SALA - A305]



Arthur Josias Lopes Leitão
Brayan Alves Tomás
Sofia Lamego Torres



Prof. Sandiego Moraes

O SPY-K é um dispositivo de aprendizagem infantil da Língua Inglesa, sendo uma alternativa aos meios dinâmicos já usados. Assim, o projeto possui interfaces e mecanismos interativos, além de um aplicativo suporte, visando torna-lo mais atrativo para seu público-alvo e personalizar a experiência.

SPY-K is an interactive learning device for children to acquire the English language, serving as an alternative to existing dynamic methods. The project features interactive interfaces and mechanisms, along with a companion app, making the learning process more engaging and tailored to the target audience.

BIOETHIK

[SALA - A306]



Eloah Lavareda Ramos Nogueira
John Kennedy de Almeida Castro
Marina Rodrigues Marques de Oliveira



Prof. Davi Leão

O Bioethik é um jogo educacional 2D, voltado para crianças de 8 a 16 anos, que utiliza pixel art para contar uma história envolvente sobre a conscientização dos maus tratos a animais em laboratórios. O jogador acompanha a jornada de um macaco-prego, protagonista da trama, que recebe a ajuda de um coelho e uma ararajuba para escapar do laboratório, enfrentando os cientistas ao longo do caminho.

Bioethik is a 2D educational game designed for children aged 8 to 16, featuring pixel art to tell an engaging story about raising awareness of animal mistreatment in laboratories. Players follow the journey of a capuchin monkey, the game's protagonist, who, with the help of a rabbit and a golden parakeet, attempts to escape from the laboratory while confronting scientists along the way.

ECOCHRONOS

[SALA - A304]



Gleice Brito Bentes
Giovanna Rabelo da Silva



Prof. Ricardo Fernandes

EcoChronos é um jogo 2D de ação/exploração que mistura folclore brasileiro e conscientização ambiental. Em 2150, o Brasil virou um deserto, e a arqueóloga Niède Guidon viaja no tempo com ajuda de criaturas folclóricas para restaurar as florestas e salvar o futuro. O jogo combate desafios como desmatamento e poluição, incentivando reflexão e valorização cultural. Com mecânicas de plataforma dinâmicas, une educação e diversão.

EcoChronos is a 2D action-exploration platformer blending Brazilian folklore and environmental awareness. In 2150, Brazil has become a desert wasteland, and archaeologist Niède Guidon travels through time with the help of mythical creatures to restore forests and save the future. The game tackles challenges like deforestation and pollution, encouraging reflection and cultural appreciation. With dynamic platforming mechanics, it combines education and entertainment.

ISSORI

[SALA - A305]



Stephany Mayara de Carvalho Carbajal
Beatriz Saory Nishi Souza
Micaela Vitória Figueiredo da Silva



Prof. Gabriel Araújo

ISSORI é um jogo que combina puzzles matemáticos e batalhas contra chefes em um mundo subterrâneo. O jogador progride resolvendo desafios e enfrentando inimigos cada vez mais difíceis, guiado por um diário perdido. A jornada culmina na batalha final contra Osiris para libertar a civilização.

ISSORI is a game that blends mathematical puzzles with boss battles in an underground world. Players progress by solving challenges and facing increasingly difficult enemies, guided by a lost journal. The journey culminates in a final battle against Osiris, where the player must defeat him to free the civilization.

GEOMOS

[SALA - A304]



Alessandra de Souza Bezerra
Natalia Mariana Lima da Costa
Poliana Fonseca Gonçalves



Prof. Gabriel Araújo

GEOMOS é uma plataforma mobile educativa que transforma o aprendizado de geopolítica e biomas em uma experiência interativa. Através de um jogo de tabuleiro digital, oferece desafios e informações dinâmicas, tornando o estudo mais envolvente e acessível.

GEOMOS is an educational mobile platform that transforms the learning of geopolitics and biomes into an interactive experience. Through a digital board game, it offers challenges and dynamic information, making studying more engaging and accessible.

NATURAME

[SALA - A305]



Júlio Cezar Nunes Regis da Costa
Micahel Ruiz Guimarães
Renato Augusto Ramos Lago



Prof. Gabriel Araújo

Naturame é um jogo em pixel 2D top down view, onde será abordado sobre as questões do descarte inadequado do lixo no meio ambiente e suas consequências

Naturame is a 2D pixel art top-down view game that addresses the issue of improper waste disposal in the environment and its consequences.

WIDEA

[SALA - A307]



Antonio Elano Pedroso Assis
Maria Eduarda Soares Vieira
Sophia Tereza Pimentel Mamud



Prof. Gabriel Araújo

Widea é um jogo de plataforma 2D em pixel art que visa o ensinamento de teorias filosóficas de forma lúdica, visando o aprendizado através da diversão do jogador.

Widea is a 2D platformer game in pixel art that aims to teach philosophical theories in a fun and engaging way, promoting learning through player enjoyment.

IMUNO

[SALA - A305]



Andrey Souza da Silva
Gabriel Figueira Jacauna



Prof. Gabriel Araújo

IMUNO é um jogo onde o jogador poderá entender e vivenciar o funcionamento do sistema imunológico, controlando diferentes células de defesa para proteger o corpo contra doenças invasoras.

IMUNO is a game where players can understand and experience the workings of the immune system by controlling different defense cells to protect the body against invading diseases.

HELPAZON

[SALA - A304]



Renan Second Hossoe
Pedro Henrique Freire Matias



Prof. Ricardo Fernandes

Helpamazon é um jogo de plataforma que se passa em Manaus, na Floresta Amazônica e na sede de uma empresa vilã. O protagonista Joabe Ryan deixa a Tiger Innovations ao perceber seus danos ambientais, percorrendo uma Manaus poluída e a floresta para enfrentar seu ex-chefe, Normen. O jogo conscientiza sobre queimadas e poluição, mostrando seu impacto em cidades, florestas e comunidades ribeirinhas.

Helpamazon is a platformer game set in Manaus, the Amazon Rainforest, and a villainous company's HQ. Protagonist Joabe Ryan leaves Tiger Innovations after realizing its environmental harm, navigating through smoke-filled Manaus and the rainforest to confront his ex-boss, Normen. The game raises awareness about wildfires and pollution's impact on cities, forests, and riverside communities.

VERDANT HAVEN

[SALA - A307]



Davi dos Reis Montefusco Peres
Vitoria Rebeca Soares Oliveira
Bruna Letícia Paes Maciel



Prof. Gabriel Araújo

VERDANT HAVEN é um jogo top-down em pixel-art para o público infanto-juvenil (9 a 15 anos), com foco em exploração linear e temas sociais, oferece uma experiência educativa, ambientado na floresta Amazônica.

VERDANT HAVEN is a top-down pixel-art game designed for children and teenagers (ages 9 to 15), focusing on linear exploration and social themes. Set in the Amazon rainforest, it provides an educational experience that encourages learning through adventure.

BUZZBOT

[SALA - A308]



Maria Graziely Figueira Printes
Giuliana Cavalcante da Veiga
Julia Nascimento Rodrigues



Prof. Emerson Leão

A coordenação motora grossa enfrenta desafios que impactam o desenvolvimento físico e mental. O BUZZBOT busca promover esse desenvolvimento de forma lúdica e interativa, utilizando um robô que guia e avalia os movimentos de crianças.

Gross motor coordination faces challenges that impact both physical and mental development. BUZZBOT aims to promote this development in a fun and interactive way, using a robot that guides and evaluates children's movements.

FUN MAZE

[SALA - A305]



Antonio de Souza Marcião
Letícia Brandão Cardoso
Fernanda Gabrielly Ferreira Tavares



Prof. Emerson Leão

Dificuldades na coordenação motora fina no ambiente escolar podem impactar o neurodesenvolvimento, dislexia e atenção. O brinquedo Labirinto promove desenvolvimento cognitivo, concentração e paciência de forma educativa e estratégica.

Difficulties in fine motor coordination in the school environment can impact neurodevelopment, dyslexia, and attention. The Labirinto toy promotes cognitive development, concentration, and patience in an educational and strategic way.

MYTHO

[SALA - A304]



Ane Kamily Alves Maricaux
Julia Gabrielle Oliveira Cardenes
Gabrielly Adriana Cavalcanti Conegundes



Prof. Gabriel Araújo

MYTHO é um jogo que tem como objetivo mostrar a cultura folclórica do Brasil de forma interativa e divertida possibilitando aos jogadores conhecer as lendas e mitos brasileiros, montar estratégias, se divertir e adquirir conhecimento sobre a cultura de seu país e assim reforçar a identidade brasileira.

MYTHO is a game designed to showcase Brazilian folklore in an interactive and engaging way, allowing players to learn about Brazilian legends and myths, develop strategies, have fun, and gain knowledge about their country's culture, thus reinforcing Brazilian identity.

MUTAGEN

[SALA - A306]



Maria Clara Bastos Ribeiro
Gleusson Henrique Guimarães de Carvalho
Davi Calheiros Pereira Mineiro



Prof. Gabriel Araújo

MUTAGEN é um jogo em pixel-art 2D que aborda questões éticas que envolve experimentações em animais.

MUTAGEN is a 2D pixel-art game that explores ethical issues related to animal experimentation.

ENIGMART

[SALA - A307]



Raziel Ramos Cruz
Mateus Matos Vasconcelos
Murilo Emanuel Sena Guerreiro



Prof. Gabriel Araújo

EnigmArt é um jogo educativo que desafia crianças e adolescente a resolver enigmas e aprender a história por trás de ícones culturais do passado, promovendo valorização e aprendizado sobre arte, ciência e história de forma divertida.

EnigmArt is an educational game that challenges children and teenagers to solve puzzles and learn the history behind cultural icons of the past, promoting appreciation and learning about art, science, and history in a fun way.

DARKZOO

[SALA - A306]



Paulo Meton da Silva Negreiros
Hiago Felipe Batista Barbosa
Ghabriel Onete Lopes



Prof. Gabriel Araújo

DarkZoo é um jogo tem como objetivo levar o aprendizado sobre a Zoologia através da Realidade Virtual e em conjunto com o terror, trazendo a experiência de aventura, terror e aprendizado simultâneos ao decorrer do jogo.

DarkZoo is a game that aims to teach Zoology through Virtual Reality combined with horror elements, offering an experience of adventure, fear, and learning simultaneously throughout the gameplay.

BIOWAY

[SALA - A304]



André Gustavo Nascimento Mota
Breno Vinícius da Silva Santos
Naydior Braga de Oliveira



Prof. Ricardo Fernandes

BIOWAY é um jogo educacional 2D que ensina biotecnologia para vestibulares de forma gamificada. Com narrativa imersiva, desafios e feedback instantâneo, transforma conteúdos complexos em aprendizado prático e divertido. Desenvolvido com pesquisa científica e design intuitivo, visa engajar jovens e melhorar desempenho acadêmico.

BIOWAY is a 2D educational game that teaches biotechnology for college entrance exams through gamification. Featuring an immersive narrative, interactive challenges, and instant feedback, it transforms complex subjects into practical and engaging learning. Developed with scientific research and intuitive design, it aims to engage students and boost academic performance.

ROTA AMERICANA

[SALA - A308]



Gustavo da Costa Ferreira
Hannah Beatriz da Silva Vasconcelos
Jéssica Flores Monteiro



Prof. Emerson Leão

Escassez de jogos destinados a jovens de 14 a 16 anos que explorem a história da colonização americana por meio de recursos tecnológicos e interativos. O projeto propõe a criação de um jogo eletrônico voltado para adolescentes, abordando a história da colonização americana.

There is a shortage of games aimed at youth aged 14 to 16 that explore the history of American colonization through technological and interactive resources. The project proposes the creation of an electronic game designed for teenagers, focusing on the history of American colonization.

MUSICIAN

[QUADRA - Stand 09]



Lucas Barros de Oliveira
Luis Vinicius Almeida Sombra
Emanuelle Cristina Ferreira da Silva



Prof. Sandiego Moraes

Com um jogo educativo programado na Raspberry Pi 4 e uma guitarra controladora simples, feita para mãos pequenas, o projeto simula a experiência de tocar um instrumento. A guitarra, equipada com uma Raspberry Pi Pico, envia comandos ao jogo, ensinando teoria musical básica e desenvolvendo a coordenação motora. Com modos educativos e livres, o Musician busca democratizar o acesso ao ensino musical, estimulando o desenvolvimento intelectual das crianças de forma lúdica.

With an educational game programmed on the Raspberry Pi 4 and a simple controller guitar designed for small hands, the project simulates the experience of playing an instrument. The guitar, equipped with a Raspberry Pi Pico, sends commands to the game, teaching basic music theory and developing motor coordination. With educational and free modes, Musician seeks to democratize access to music education, stimulating children's intellectual development in a playful way.

ARTIVIS [SALA - A308]



Carlos Arthur do Nascimento Pereira
Larissa Barreiros Guedes
Thyago Fernandes Ferreira



Prof. Ricardo Fernandes

Jogo de RPG, com uma temática voltada para a crítica ao uso da inteligência artificial na arte e seu uso totalmente estético. A história é sobre uma estudante que procrastina suas atividades para jogar e, ao usar IA para fazer um trabalho sobre surrealismo, dadaísmo e expressionismo, é transportada para dentro do próprio jogo. O objetivo do projeto é propagar uma visão mais crítica e compreensiva sobre a arte artificial.

An RPG game with a theme focused on critiquing the use of artificial intelligence in art and its purely aesthetic application. The story is about a student who procrastinates on her tasks to play games, and upon using AI to complete an assignment on surrealism, Dadaism, and expressionism, she is transported into the game itself. The goal of the project is to promote a more critical and comprehensive view of artificial art.

LIBERTÉ [SALA - A308]



Alice de Freitas Monteiro
Antonio Alves de Castro Neto
Luiza dos Santos Costa



Prof. Ricardo Fernandes

Liberté é um jogo 2D em pixel art sobre a Revolução Francesa, onde a protagonista Marianne enfrenta a opressão, explorando Paris e recrutando aliados. Mistura ação, quebra-cabeças e escolhas que alteram a trama. Desenvolvido na Unity, busca imersão histórica e reflexão crítica.

Liberté is a 2D pixel art game set in the French Revolution, where protagonist Marianne fights oppression by exploring Paris and recruiting allies. Blends action, puzzles, and choices that shape the plot. Developed in Unity, it aims for historical immersion and critical reflection.

ARTIUM [SALA - A307]



Letícia Antunes de Freitas
Guilherme Neves Serafim
Thales Florentino Pacheco



Prof. Davi Leão

Artium é um jogo imersivo e interativo que ensina artes clássicas, buscando dinamizar o aprendizado no Brasil. Ele permite explorar obras e movimentos do período de forma lúdica e envolvente (pixel art, visão FPS), estimulando a apreciação e aproximando o público do legado clássico de maneira acessível.

Artium is an immersive and interactive game that teaches classical art, aiming to make learning in Brazil more dynamic. It allows exploring works and movements from the period playfully and engagingly (pixel art, FPS view), stimulating appreciation and bringing the public closer to the classical legacy in an accessible way.

ARTISTIC FRENZY

[SALA - A307]



Hyan Gabriel Braga de Moraes
Lara Micaely Serra de Sousa
Thiago Santos Vasconcelos



Prof. Davi Leão

Artistic Frenzy é um beat 'em up para jovens (10-12 anos) que entretém e conscientiza sobre arte urbana vs. vandalismo. Explora a dualidade, incentivando a reflexão sobre o valor da expressão cultural e o dano urbano. Combina combate e enredo para engajar e promover nova perspectiva sobre a arte nas cidades.

Artistic Frenzy is a beat 'em up for young people (10-12) that entertains and raises awareness about urban art vs. vandalism. It explores the duality, encouraging reflection on the value of cultural expression and urban damage. It combines combat/story to engage and promote a new perspective on art in cities.

BODYMAP

[SALA - A306]



Ana Carolina Marques Freitas Santos
Daniel Arcentales de Souza
Gabriel César Vasconcelos Cavalcante



Prof. Emerson Leão

O projeto propõe desenvolver um jogo educativo interativo com manequim e sensores, visando facilitar o aprendizado de anatomia humana de forma lúdica e tecnológica, despertando a curiosidade e o interesse das crianças.

The project proposes developing an interactive educational game with a mannequin and sensors, aiming to facilitate the learning of human anatomy in a playful and technological way, sparking curiosity and interest in children.

PALPITE

[SALA - A308]



Ludmila Almeida de Souza
Maria Vitória da Silva Monteiro
Rayca Emanuelle Oliveira Mar



Prof. Emerson Leão

A dificuldade de engajar estudantes em conceitos complexos de biologia é um desafio devido aos métodos tradicionais teóricos que não despertam interesse ou promovem aprendizado prático. O projeto propõe um jogo interativo integrado a um aplicativo para tornar o ensino mais dinâmico e eficaz.

The difficulty in engaging students with complex biology concepts is a challenge due to traditional theoretical methods that do not spark interest or promote practical learning. The project proposes an interactive game integrated with an app to make teaching more dynamic and effective.



TRILHA 7
NOVOS PRODUTOS E EMPREENDEDORISMO

MURAI

[SALA - A303]



Matheus Viana de Almeida
Pedro José da Costa Cândido
Thiago Silva Luniere Brito



Prof. Davi Leão

O Projeto Murai é uma plataforma de distribuição de jogos independentes que permite a publicação gratuita, promove a troca de conhecimentos entre desenvolvedores e oferece oportunidades de networking. O objetivo é valorizar os jogos nacionais e reduzir a taxaço sobre desenvolvedores, ajudando novos profissionais a entrarem no mercado e fortalecendo a comunidade de jogos independentes no Brasil.

Murai Project is an independent game distribution platform that enables free publication, fosters knowledge exchange among developers, and provides networking opportunities. Its goal is to promote national games and reduce taxation on developers, supporting new professionals entering the market and strengthening the independent gaming community in Brazil.

MEDSYNC

[SALA - A310]



Eloísa da Cunha Florenzano
Ana Carolina Prado Bilby
Marcos Vinícius de Almeida Trindade



Prof. Davi Leão

O MedSync é um aplicativo móvel desenvolvido para otimizar a gestão de pequenas drogarias, facilitando tanto as vendas quanto o controle de estoque. Com um sistema intuitivo e acessível, o MedSync surge como solução para os desafios enfrentados por esses estabelecimentos, ajudando-os a se manter competitivos no mercado e a gerenciar seus medicamentos de forma eficiente.

MedSync is a mobile application designed to optimize the management of small pharmacies, streamlining both sales and inventory control. With an intuitive and accessible system, MedSync serves as a solution to the challenges faced by these establishments, helping them remain competitive in the market and manage their medications efficiently.

SONICBRACE

[QUADRA - Stand 08]



Daniel Rocha da Cunha
Mateus Neves Santos
Arthur Alexandre Costa Alves



Prof. Sandiego Moraes

O SonicBrace é um dispositivo em forma de bracelete que converte música em vibrações na mão, utilizando o ESP32 e um motor vibratório. Visto o audismo, o objetivo do projeto é promover a inclusão musical para deficientes auditivos, permitindo o reconhecimento da música pelo tato e fortalecendo a percepção sensorial e o vínculo cultural.

SonicBrace is a bracelet-shaped device that converts music into vibrations on the hand, using the ESP32 and a vibrating motor. Addressing audism, the project aims to promote musical inclusion for individuals with hearing impairments, enabling them to perceive music through touch while enhancing sensory awareness and cultural connection.

BREATHE

[SALA - A309]



Maria Fernanda de Sousa Silva
Bernardo Araújo Coelho
Gabriela Bernardes Leão Coelho



Prof. Emerson Leão

A ausência de tecnologias para avaliar continuamente motoristas dificulta a identificação de condições adversas. O sistema proposto busca aumentar a segurança no transporte, monitorando níveis de álcool em condutores com base em dados fisiológicos e comportamentais.

The lack of technologies for continuously assessing drivers makes it difficult to identify adverse conditions. BREATHE system aims to enhance transportation safety by monitoring drivers' alcohol levels based on physiological and behavioral data.

CRHONO ID

[SALA - A310]



Gabriel Lucas Araújo Matos
Mateus Carneiro Monteiro Vieira
Miguel Carlos Pires Moreira



Prof. Davi Leão

O CRHONO ID é um software voltado para o gerenciamento de processos em Recursos Humanos (RH) e Departamento Pessoal (DP), com foco no controle automatizado da jornada de trabalho. Ele permite a marcação de ponto por geolocalização, registrando automaticamente a entrada e saída dos funcionários conforme sua presença no local de trabalho, respeitando as permissões do colaborador. O sistema também centraliza as informações dos empregados, facilitando a administração e o controle da jornada.

CRHONO ID is a software designed for managing processes in Human Resources (HR) and Personnel Department (DP), with a focus on automated work shift control. It enables clock-in and clock-out tracking via geolocation, automatically registering employees' entries and exits based on their presence at the workplace, while respecting user permissions. The system also centralizes employee information, simplifying workforce management and time tracking.

SPORTIZE

[SALA - A309]



Erick Reginaldo dos Santos Silva
Aquiles Barroso Neto
Cauê Gomes Prieto



Prof. Emerson Leão

O Sportize é uma plataforma mobile para a organização e gestão de eventos esportivos. Com os objetivos de centralizar as informações do evento em uma plataforma única; Automatizar a criação de relatórios e tabelas, reduzindo erros manuais; Implementar notificações em tempo real para manter os participantes e torcedores atualizados; Proporcionar uma interface amigável e acessível para organizadores e usuários finais.

Sportize is a mobile platform for organizing and managing sports events. Its objectives include centralizing event information in a single platform, automating the creation of reports and tables to reduce manual errors, implementing real-time notifications to keep participants and fans informed, and providing a user-friendly and accessible interface for both organizers and end users.

TUCUMECH

[QUADRA - Stand 07]



André Felipe Brito de Oliveira
Anna Clara de Lima Maia
Kalio da Silva Serrão



Prof. Emerson Leão

O processo de descascamento e despulpamento do tucumã apresenta desafios como risco de acidentes de trabalho e contaminação microbiológica. O projeto Tucumech busca desenvolver um sistema eficiente para essas etapas, visando facilitar o consumo do tucumã em diferentes escalas e garantir um produto final de alta qualidade com maior valor agregado.

The peeling and depulping process of tucumã presents challenges such as occupational hazards and microbiological contamination. The Tucumech project aims to develop an efficient system for these stages, facilitating tucumã consumption at different scales while ensuring a high-quality final product with greater added value.

TUMUSA

[SALA - A309]



Daniel Uchoa Mendes da Cruz
Lewy Oliveira Bastos Silva
Vinicius Moraes Fagundes



Prof. Davi Leão

TUMUSA é uma aplicativo de guia turístico do Musa (Museu da Amazônia) que visa auxiliar os visitantes que estão conhecendo o local através de ferramentas como localização dos ambientes, uma biblioteca virtual com informações detalhadas sobre cada área e mini games educativos para instigar o usuário a explorar os pontos turísticos dentro do museu.

TUMUSA is a tourist guide application for the Museu da Amazônia (Musa), designed to assist visitors in exploring the site. It features tools such as environment location tracking, a virtual library with detailed information about each area, and educational mini-games that encourage users to explore the museum's attractions interactively.

HANDTONE

[SALA - A310]



Geovanna Guimarães dos Santos
Rafael Arevalo dos Reis
Nathan Vinicius de Andrade Maciel



Prof. Davi Leão

A pedaleira inteligente usa IA e visão computacional para reconhecer gestos captados por câmera, permitindo mudar timbres em tempo real sem pedais físicos. Integrada a um software, oferece personalização e expressividade em performances ao vivo ou em estúdio.

The smart pedalboard uses AI and computer vision to recognize gestures captured by a camera, allowing real-time tone changes without physical pedals. Integrated with software, it offers customization and expressiveness for live or studio performances.

EVENT PLANNER

[SALA - A301]



Maria Eduarda dos Santos Veiga
Letícia Souza Guedes
Luís Gustavo Figueira Araújo



Prof. Gabriel Araújo

EVENT PLANNER é uma aplicação para gestão de eventos online, automatizando todo o processo, desde o cadastramento até a emissão de certificados, garantindo eficiência e praticidade na organização.

EVENT PLANNER is an application for online event management, automating the entire process from registration to certificate issuance ensuring efficiency and convenience in event organization.

VIVARIUM

[SALA - A302]



Julia Lara Justino Costa
Lais Cristina da Silva Ricardo
Saymon Vinicius Quaresma Castro



Prof. Gabriel Araújo

Vivarium é um sistema inteligente para monitoramento automático de viveiros de peixes. Utiliza sensores de pH, temperatura e turbidez, integrando-se a um banco de dados que analisa as variáveis físico-químicas em tempo real, acessíveis via dispositivo móvel.

Vivarium is an intelligent system for automatic monitoring of fish nurseries. It uses pH, temperature, and turbidity sensors, integrating with a database that analyzes physicochemical variables in real time, accessible via mobile devices.

VITALBOX

[SALA - A309]



Daniel Ferreira Gomes
Suzy Eduarda Moura Melo
Anny Karoliny Duarte Pereira



Prof. Emerson Leão

O transporte de órgãos é um processo extremamente delicado, sujeito a inúmeras variáveis que podem comprometer sua viabilidade. O projeto Vitalbox propõe o desenvolvimento de uma caixa de transporte equipada com monitoramento automático e refrigeração, assegurando a preservação ideal dos órgãos.

Vitalbox is a project aimed at developing a transport box equipped with automatic monitoring and refrigeration, ensuring the optimal preservation of organs. Given that organ transportation is an extremely delicate process subject to numerous variables that may compromise viability, Vitalbox offers a secure and efficient solution to maintain organ integrity during transit.

SNOOP

[SALA - A309]



Isabela Cavalcante de Mendonça
Taís Batista Bandeira
Manuely Araújo Pacheco



Prof. Emerson Leão

Pais com deficiência auditiva enfrentam desafios devido à falta de dispositivos adaptados. Tecnologias assistivas com notificações visuais e táteis, como o SNOOP, promovem inclusão e segurança, tornando o cuidado infantil mais acessível e seguro.

Parents with hearing impairments face challenges due to the lack of adapted devices. Assistive technologies with visual and tactile notifications, such as SNOOP, promote inclusion and safety, making childcare more accessible and secure.

AQUAEAT

[QUADRA - Stand 06]



Josué Pereira Soares
Matheus Kaell Silva Andrade
Rodrigo José dos Santos Monteiro



Prof. Davi Leão

O Aqua Eat é um projeto tecnológico cujo objetivo principal é desenvolver um sistema microcontrolado de monitoramento de parâmetros físico-químicos ambientais e alimentação de organismos aquáticos ornamentais em ambiente doméstico. A proposta visa facilitar a prática do aquarismo por meio do conceito de IoT (Internet das coisas).

Aqua Eat is a microcontroller-based system that optimizes the cultivation of ornamental fish in aquariums. Equipped with temperature, pH, and feed level sensors, as well as an automated heater and feeder, it simplifies fishkeeping through technology. The software enables remote monitoring via an app, ensuring greater efficiency and reducing the risk of stress or fish loss.

FOODBOXD

[SALA - A303]



Raquel Feitosa Moraes
Beatrice Rodrigues Bezerra
João Pedro Fernandes Medeiros



Prof. Gabriel Araújo

FOODBOXD é um software para gestão dos serviços de alimentação escolar e/ou industrial com foco principal nas pesquisas de satisfação dos usuários do refeitório local, em forma de gráficos e planilha eletrônica.

FOODBOXD is software designed to manage school and/or industrial food services, with a primary focus on gathering user satisfaction feedback from the local cafeteria. It presents the data in the form of graphs and electronic spreadsheets, optimizing evaluation and decision-making.

SOILTRACE

[QUADRA - Stand 05]



Amanda Casthelle Silva e Silva
Rodrigo Vinicius Amaro de Freitas
Viktória Soares de Souza



Prof. Emerson Leão

A perícia criminal enfrenta limitações em tecnologia para análise de solo, dependendo de métodos lentos e caros. O SoilTrace propõe um dispositivo que realiza análises imediatas em campo, agilizando a detecção de evidências e aprimorando investigações criminais.

Criminal forensics faces technological limitations in soil analysis, relying on slow and expensive methods. SoilTrace proposes a device that performs immediate on-site analysis, speeding up evidence detection and enhancing criminal investigations.

ORTHOFIT

[SALA - A310]



Daniela de Lima Monteiro
Angeliny de Sousa Pereira
Elise Carvalho Nascimento



Prof. Emerson Leão

Os testes de fadiga mecânica enfrentam a limitação de não contar com um dispositivo específico para avaliar a resistência em próteses. Para atender à demanda por próteses mais seguras e duráveis, o projeto propõe desenvolver um dispositivo para testar a fadiga mecânica em próteses de perna abaixo do joelho, garantindo maior segurança e prevenção de falhas.

Mechanical fatigue tests face the limitation of lacking a specific device to assess the strength of prosthetics. To meet the demand for safer and more durable prosthetics, the project proposes the development of a device to test mechanical fatigue in below-the-knee leg prosthetics, ensuring greater safety and failure prevention.

SMARTCUT

[QUADRA - Stand 04]



Kevin José Miranda Pereira
Vinicius Daniel dos Santos Albarado
Dhyego Oliveira de Souza



Prof. Emerson Leão

A intensa rotina de trabalho frequentemente impede que as pessoas dediquem tempo ao cuidado de seus jardins. Com isso em mente, a Smartcut surge como uma solução tecnológica voltada para a automação e otimização do corte de grama, utilizando recursos avançados para garantir a manutenção eficiente do jardim e a realização de um corte de alta qualidade.

The intense work routine often prevents people from dedicating time to taking care of their gardens. With this in mind, Smartcut emerges as a technological solution focused on automating and optimizing lawn mowing, using advanced features to ensure efficient garden maintenance and high-quality cutting.

NETSAFE

[SALA - A310]



Ana Sara da Costa e Silva
Erika Kelly Leite da Silva
Marcos Deywison Morais Friel



Prof. Davi Leão

O NetSafe é um software para computadores voltado a instituições educacionais, que permite ao professor monitorar, controlar e gerenciar a navegação dos alunos. Seu objetivo é reduzir distrações, garantir a segurança online e facilitar o acompanhamento de pesquisas e atividades pedagógicas.

NetSafe is a computer software designed for educational institutions, allowing teachers to monitor, control, and manage students' web browsing. Its goal is to reduce distractions, ensure online safety, and support the supervision of research and educational activities.

GLICONTROL

[SALA - A303]



Arthur Roberto Fiales Cunha
Caleb de Freitas Flexa
Hagata Carolyn Brito Rodrigues



Prof. Sandiego Moraes

O Glicontrol tem como objetivo facilitar a vida de pessoas que possuem diabetes mellitus do tipo 1, caracterizada pelo tratamento contínuo de reposição de insulina. Para isso, será desenvolvido um dispositivo que, a partir dos alimentos consumidos pelo paciente, calculará a quantidade necessária de insulina e registrará as variações. O objetivo é desenvolver uma balança digital inteligente, com interface interativa e intuitiva integrada a um aplicativo através de canais sem fio.

Glicontrol aims to make life easier for people with type 1 diabetes mellitus, a condition that requires continuous insulin replacement therapy. To address this, a device will be developed that calculates the necessary amount of insulin based on the food consumed by the patient and records the variations. The goal is to create a smart digital scale with an interactive and intuitive interface, integrated with a mobile app via wireless connections.

AQUABETTA

[SALA - A311]



Carlos Dannyel Carvalho Leite Vieira
Matheus Vinicius da Costa Vilar
Fernanda Jardim Santana



Prof. Emerson Leão

Manter as condições físicas, químicas e biológicas adequadas em aquários é essencial para a sobrevivência dos peixes. A falta de monitoramento pode causar perdas financeiras, destacando a importância de tecnologias que gerenciem a qualidade da água. O projeto propõe um sistema para medir o pH e a amônia em aquários de água doce, além de regular temperatura e iluminação via aplicativo.

Maintaining proper physical, chemical, and biological conditions in aquariums is essential for fish survival. The lack of monitoring can lead to financial losses, highlighting the importance of technologies that manage water quality. The project proposes a system to measure pH and ammonia levels in freshwater aquariums, as well as regulate temperature and lighting through an app.

IPLANT

[SALA - A301]



André Lucas Bezerra da Silva
Bianca Mourão de Sousa
Leocardi Daniel Oliveira de Oliveira



Prof. Pedro Corrêa

O aplicativo mobile IPLant é uma plataforma que visa promover o comércio local de plantas e produtos orgânicos de agricultura familiar. Além disso, busca disponibilizar informações sobre os produtos de forma confiável e com a colaboração da comunidade a fim de valorizar a cultura tradicional.

The IPLant mobile app is a platform aimed at promoting the local trade of plants and organic products from family farming. Additionally, it seeks to provide reliable information about the products with the help of community collaboration, in order to value traditional culture.

KAYTAI

[QUADRA - Stand 03]



Daniel Martins Gomes
Davi Miguel Teixeira Moraes de Souza
Monayara Aline Ferreira dos Reis



Prof. Emerson Leão

O aumento da poluição ambiental causada por garrafas PET é um problema crescente. O projeto Kaytai, por meio de um sistema de filetagem de garrafas PET, promove a reutilização desse material de forma sustentável e eficiente, ao mesmo tempo em que oferece oportunidades para geração de renda.

The increasing environmental pollution caused by PET bottles is a growing problem. The Kaytai project promotes the sustainable and efficient reuse of this material through a PET bottle filament system, while also providing opportunities for income generation.

AXIOSLAB

[QUADRA - Stand 02]



Erico Nunes Carneiro
Gabriel Pedro Sarges da Silva
Kil Anne Rodrigues Lima Ferreira



Prof. Sandiego Moraes

O sistema visa otimizar a gestão de ativos em laboratórios, com coleta, processamento e compartilhamento de dados dos materiais, através da automação, identificando necessidades de reposição, melhora a eficiência operacional e contribui para a organização e conservação dos ativos laboratoriais.

The system aims to optimize asset management in laboratories by collecting, processing, and sharing data on materials through automation. It identifies restocking needs, improves operational efficiency, and contributes to the organization and preservation of laboratory assets.

LÚMINA

[SALA - A303]



Carmem Sophia Pereira Campos
Josilene De Souza Cassiano
Sandrieli Cordeiro Maciel



Prof. Sandiego Moraes

O Lúmina é um sistema de monitoramento infantil de longa distância, que utiliza visão computacional e integra sensores de temperatura, umidade, movimento e som. Conectado a um Web App, permite que os responsáveis acompanhem em tempo real as condições do ambiente e do bebê. O sistema conta com uma câmera para visualização remota e um controle remoto, possibilitando ajustes imediatos.

Lúmina is a long-distance child monitoring system that uses computer vision and integrates temperature, humidity, motion, and sound sensors. Connected to a web app, it allows caregivers to monitor the baby's environment and conditions in real time. The system includes a camera for remote viewing and a remote control, enabling immediate adjustments.

AROMAX

[SALA - A301]



Nicollas Carneiro Mendonça
Eduardo Silva Pinto
Marcos André Tavares Maia



Prof. Emerson Leão

A exposição a odores desagradáveis pode afetar negativamente o humor, a produtividade e o bem-estar devido à influência do olfato nas emoções e na memória. O projeto visa automatizar a liberação de fragrâncias, otimizando o sistema e melhorando a produtividade. A iniciativa propõe desenvolver um difusor automatizado para ambientes confinados.

Exposure to unpleasant odors can negatively impact mood, productivity, and well-being due to the influence of the sense of smell on emotions and memory. This project aims to automate the release of fragrances, optimizing the system and enhancing productivity. The initiative proposes the development of an automated diffuser for enclosed environments.

COMPARA+

[SALA - A302]



Marcus Vinicius Marques de Souza
Geovana de Souza Garrido
Karla Sophia Vaz Uchôa



Prof. Gabriel Araújo

COMPARA + é um aplicativo que realiza uma análise nos preços de produtos em supermercados da região com objetivo de facilitar a sua busca por promoções, em um lugar mais próximo de você, incentivando um consumo com gastos eficientes.

COMPARA + is an app that analyzes product prices in local supermarkets with the goal of making it easier to find promotions at a location near you, encouraging cost-effective shopping.



José Guilherme dos Santos de Carvalho
Letícia Andrade de Araújo
Raquel Almeida Carvalho



Prof. Emerson Leão

As quedas representam uma das principais causas de lesões graves entre idosos e pessoas com mobilidade reduzida. O diferencial deste projeto está na detecção rápida, que visa minimizar os danos causados pelas quedas, e em notificações automáticas que aceleram o tempo de resposta. O Protec+ tem como propósito desenvolver um protótipo elétrico para o monitoramento remoto de quedas.

Falls are one of the leading causes of serious injuries among the elderly and people with reduced mobility. The unique feature of this project is its rapid detection, aimed at minimizing the damage caused by falls, and automatic notifications that speed up the response time. Protec+ aims to develop an electrical prototype for remote fall monitoring.



Gabrielly Ferreira Cavalcante
Nicolý Lopes da Costa
Yris de Sá do Nascimento



Prof. Pedro Corrêa

O projeto HASLETT é um simulador de realidade virtual que auxilia no treinamento de manutenção em subestações de 13,8 kV. Voltado para o ambiente acadêmico, serve como ferramenta didática para professores e especialistas.

The HASLETT project is a virtual reality simulator that assists in training maintenance for 13.8 kV substations. Aimed at the academic environment, it serves as an educational tool for teachers and specialists.



Euklen Junior Marreiro de Souza
Evellyn Alana Lopes Ferreira
Carlos Augusto Collyer Unchoa



Prof. Pedro Corrêa

O projeto Aura propõe o desenvolvimento de um dispositivo detector de impurezas e da condição do ambiente, com acesso remoto por meio de aplicativo desenvolvido para informar a análise do ar. Buscará também promover a conscientização sobre a necessidade de conservação do meio ambiente.

The Aura project proposes the development of a device that detects impurities and environmental conditions, with remote access via an app designed to provide air quality analysis. It will also aim to raise awareness about the need for environmental conservation.

SOKETSAFE

[SALA - A311]



Emily Rodrigues Costa
Isabella Julia Brito da Silva
Maria Gabriele dos Santos Burga



Prof. Emerson Leão

Variações de tensão podem comprometer a segurança e o funcionamento das tomadas. O projeto propõe desenvolver um dispositivo para testar isolamento e condutividade elétrica, prevenindo falhas, danos e acidentes.

Voltage variations can compromise the safety and functionality of outlets. The project proposes developing a device to test insulation and electrical conductivity, preventing failures, damage, and accidents.

STYLE MATCH

[SALA - A302]



Ana Laura Pessoa Magalhães
Evelly Jhenna Carvalho Makloulf
Ruan Pablo Nascimento de Aragão



Prof. Pedro Corrêa

O STYLE MATCH é um aplicativo de guarda-roupa virtual que permite aos usuários escanear suas roupas e criar um guarda-roupa digital. Funciona como uma rede social, permitindo que os usuários compartilhem seus guarda-roupas com amigos.

STYLE MATCH is a virtual wardrobe app that allows users to scan their clothes and create a digital wardrobe. It functions as a social network, enabling users to share their wardrobes with friends.

QUICKGRADER

[SALA - A311]



Thalyta Alves de Jesus Souza
Luis Cesar Viana Nascimento
Davi Guimarães de Almeida



Prof. Gabriel Araújo

A sobrecarga de trabalho manual e os erros no processo de correção de provas destacam a necessidade de uma solução eficiente e rastreável. O projeto visa reduzir erros humanos, otimizar o tempo dos professores e garantir a rastreabilidade. Para isso, propõe-se o desenvolvimento de um sistema de leitura óptica para gabaritos escolares.

The overload of manual work and errors in the test correction process highlight the need for an efficient and traceable solution. The project aims to reduce human errors, optimize teachers' time, and ensure traceability. To achieve this, it proposes the development of an optical reading system for school answer sheets.

FEEDBOX

[SALA - A301]



Jhenyfer dos Santos Lima
Kamyla Jêniffer de Souza Gomes
Maria Kassiany da Silva Agiolfi



Prof. Emerson Leão

O projeto visa criar um dispositivo para coleta rápida e objetiva de feedback de clientes em restaurantes, com envio dos dados para um site, solucionando a baixa taxa de resposta dos métodos tradicionais, que dificultam melhorias rápidas na gestão dos estabelecimentos gastronômicos.

The project aims to create a device for quick and objective customer feedback collection in restaurants, with data sent to a website, addressing the low response rates of traditional methods that hinder rapid improvements in the management of food establishments.

MENDSTER

[SALA - A311]



Hellen Thaysa da Silva Castello Branco
Ester Braga da Silva
Débora Laís Mota Cavalcante



Prof. Emerson Leão

A falta de estímulos cognitivos durante a infância pode prejudicar o desenvolvimento de habilidades essenciais. Jogos inteligentes e desafiadores têm se mostrado eficazes no enfrentamento de doenças cognitivas degenerativas. O objetivo do projeto é desenvolver um jogo lúdico que estimule e fortaleça as habilidades cognitivas das crianças.

The lack of cognitive stimuli during childhood can hinder the development of essential skills. Intelligent and challenging games have proven effective in addressing degenerative cognitive diseases. The goal of the project is to develop a playful game that stimulates and strengthens children's cognitive skills.

SPECTRUS

[SALA - A303]



Paula Patrícia de Oliveira Barreto
Luiz Augusto dos Anjos Lins
Ângelo Miguel dos Santos Lopes



Prof. Sandiego Moraes

Sistema e dispositivo de reconhecimento facial para a vigilância de acessos autorizados. Sem um sistema de reconhecimento facial, fica comprometida a entrada de indivíduos não autorizados na área, podendo ocorrer roubos ou acidentes. O objetivo do projeto é aplicar além da câmera de vigilância um sistema com sensores, uma trava eletrônica ativada a partir do reconhecimento facial, usando a Raspberry Pi 3 B+ como principal componente.

A facial recognition system and device for monitoring authorized access. Without a facial recognition system, unauthorized individuals may enter the area, leading to potential thefts or accidents. The goal of the project is to implement, in addition to the surveillance camera, a system with sensors and an electronic lock activated by facial recognition, using the Raspberry Pi 3 B+ as the main component.

SMART RELAY [SALA - A311]



Carlos Daniel Oliveira de Carvalho
Luis Henrique Monteiro de Figueiredo
Victor Danilo Costa de Queiroz



Prof. Emerson Leão

Os processos industriais demandam precisão temporal, controle eficiente de energia, redução de custos operacionais e segurança no manuseio de equipamentos. O objetivo da proposta é desenvolver um relé temporizador controlado por Bluetooth, visando otimizar os custos de produção e o controle energético.

Industrial processes require precise timing, efficient energy control, cost reduction, and equipment handling safety. The goal of the proposal is to develop a Bluetooth-controlled timer relay, aiming to optimize production costs and energy control.

SMASHZONE [QUADRA - Stand 01]



Ester Lohany Soares Santiago
Jessé Levy de Sousa Correa
José Luiz Correa Guadalupe



Prof. Emerson Leão

A inconsistência e a imprecisão nos treinos de badminton dificultam o progresso técnico dos atletas. O projeto SMASHZONE surge como uma solução para atender à demanda por um equipamento que eleve o desempenho técnico tanto de atletas iniciantes quanto de alto rendimento. A proposta é desenvolver um lançador automático de petecas de badminton.

Inconsistency and imprecision in badminton training hinder athletes' technical progress. The SMASHZONE project arises as a solution to meet the demand for equipment that enhances the technical performance of both beginner and high-performance athletes. The proposal is to develop an automatic shuttlecock launcher.

GRATIDÃO AOS QUE SÃO ELO NA CORRENTE DO BEM!

Digitron®

TPV
VISION INNOVATOR

Salcomp

JABIL

TRANSIRE
ELETRÔNICOS

SagemCOM



SAMSUNG

DENSO

 **COMPAL**

 **LG**


NEW KINPO GROUP

inVENTUS™
POWER

FOXCONN®

 **NCR**

