O bluehack é uma maratona de programação, e está em sua Terceira edição em São Paulo. Com astronautas que viajam para outros mundos em busca de soluções inovadores, são mais de 30 horas de uma maratona feita de designers, programadores, deselvolvedores de negócios e muita comida.

Ligados em diversas problemáticas e oportunidades de negócios, entre balões e conversas o bluehack pode ser confundido com uma festa.

O entusiasmo toma conta dos participantes ao serem desafiados pelos seguintes desafios: Ciência para cidade - foco em bem estar social, Deep learning para cidades inteligentes, Agricultura digital, Experiência do consumidor com data insights - Fiat Chrysler, DevOps automatização - Santander e Traga ser próprio desafio.

Os participantes transformam a IBM em casa. Dormem um sono ansioso, se preenchem de energético e comida mas se mantém firme diante do grande momento das apresentações que surgem no fim do ultimo dia de maratona. Nas páginas seguintes é possível visualizar um pouco do que foi feito em cada projeto de cada grupo que esteve aqui.

Beeftrace

O problema detectado foi a diminuição de consumo de carne devido a desconfiança da população ao não saber a procedência. A solução encontrada foi trackear a produção de carne desde seu abate utilizando a tecnologia de blockchain.

Predict agro

Feito para Instituições financeiras que lidam com o Mercado de agricultura no Brasil, o problema se resume no fornecimento de créditos para produtores e a grande quantidade de riscos derivados disso. A solução proposta utiliza a inteligencia artificial do Watson para análises de clima e região para auxiliar nos sistemas de decisões de instituições financeiras.

Irrigatech

Com foco na utilização de água na irrigação do campo, a solução é uma proposta de gestão cognitiva de água para irrigação. A partir de sensores que se comunicam por meio de uma rede wireless é possível analisar esses dados com a inteligência artificial do Watson e obter um método de irrigação mais eficiente.

Auto FCA

A solução é uma proposta de um dashboard para o carro no qual o usuário consiga visualizar informações em tempo real de gestão do carro. O Sistema permite integração com ecossistemas de vendas.

Fiat life

Com foco no conceito de economia compartilhada o projeto propõe a utilização de um ecossistema de carros para usuários. A proposta também ressalta o objetivo de coletar dados não estruturados por meio de interfaces conversacionais para possibilitar análises de dados com Watson IoT.

Feel

O projeto aborda o momento da tomada de decisão da compra de carros. Tem o propósito de mapear decisões utilizando mídias digitais e análise de sentimentos. Propõe personalizar a venda de veículos com as informações captadas de cada usuário.

E-feel

Mapeamento sentimentos em redes sociais utilizando a inteligência artificial Watson, a solução busca melhorar a experiência com base nos feedbacks encontrados. Como resultado uma campanha de marketing direcionado seria a solução posteriori para incrementar o relacionamento entre clientes e empresa.

Simplifca

Proposta de utilizar análise de sentimentos e dados com inteligência artificial do Watson para entender comportamento do consumidor ao efetuar alguma publicação relacionada a compra de carros.

10 carte

Com a motivação de que apenas 7% do lixo é reciclado na cidade de São Paulo, o projeto propõe uma solução para o problema da reciclagem utilizando uma lixeira inteligente. Com redes neurais e deep learning a lixeira por meio de códigos hash é uma resposta de gamificação ao descarte do usuário.

Jujuntos

Dentro da área de educação, o projeto explora a dificuldade alunos compreenderem os conteúdos de primeira e segunda série. A solução é um bot que com inteligencia artificial consegue ensinar tais conteúdos com base no conhecimento existente de cada criança de uma maneira lúdica e efetiva.

Ioágua

Projeto que visa o empoderamento de usuários em gerenciar seus consumos de água e construer aparatos que visem a medição. A partir de pequenos utencílios eletrônicos o usuário pode ter o controle da quantidade de água que há na caixa d’água.

Kedalion

Projeto que visa o empoderamento de cadeirantes e propõe uma solução que projeta diferentes rotas para cadeirantes utilizando o google maps. O foco é dar Liberdade para cadeirantes conseguirem escolher se pegaram uma rota mais difícil ou mais fácil dependendo de seu tempo hábil.

Thermo Health

Diante das dificuldades acerca da efetuação do exame preventivo de cancer de mamas que ocasiona um grande número de mortes o projeto propõe um novo método de exame de mama. Com a utilização de termografia de uma camera acoplada em um smartphone agentes de saúde conseguem chegar a lugares que exames convencionais de cancer de mama não conseguem, assim salvando muitas vidas.

Smart blue

Smart cities

Para resolver problemas de mobilidade ligados a utilização da zona azul por carros o projeto propõe a automatização do serviço. Com uma camera a solução permite mapear a disponibilidade de vagas na cidade como também a venda de dados para outras empresas.

Blink provisioning

Santander

Uma solução na área de Devops utilizando Python, pretende solucionar os problemas de distruibuição de máquinas.

Health chain

Social

A partir da premissa de que informações de pacientes podem ser muito valiosas para a logística de um hospital, assim como a melhoria da experiência do próprio paciente o projeto propõe uma maneira eficiente de troca de informação entre hospital e paciente. Com o uso de blockchaino hospital recebe informações e consegue personalizar ou remarcar consultas.

Box health care

Social

Uma solução para a agilizar a triagem do paciente no hospital. Como foco na diminuição do tempo gasto, a solução permite agilização de exames pré agendados e com uma interface conversacional de voz permite a inclusão de pessoas com deficiência.

Santuário

Ao abordar o problema de violência contra mulher, a solução propõe conectar mulheres com instuições sociais, médicos e redes de apoio. Com o objetivo de quebrar de silencio e dar suporte a mulher violentada a plataforma utiliza smartphone para facilitar o acesso da vítima.

Build rua

Social

Ferramenta que viabiliza a gestão de buracos na rua. Com a utilização de mapas e foco em empoderamento da sociedade, a solução permite a visualização do tamanho e dimensões de cada buraco na rua. As informações podem ser utilizadas pelo governo ou impulsionadas por grupos de pessoas que desejem efetuar manutenção em ruas.

Agente cidadão

Social

A solução pretende fornecer uma plataforma para informar ocorrência públicas de qualquer tipo ao governo. Pretende notificar instituições responsáveis para que atitudes possam ser tomadas em relação a ocorrência de maneira rápida e efetiva.

Appedestre

Social

A solução é um aplicativo de pedestres que viabiliza um canal de comunicação entre pedestres e a prefeitura para gestão das vias. Como forma de engajamento o aplicativo propõe o desconto em imposto para cidadãos que utilizem e coloque dados na plataforma.

Cognifear

Social

Uma solução utilizando Inteligência artificial que tem como foco quantificar as emoções de um usuário durante um jogo. Com o conceito de arquétipos, pretende-se utilizar dados de redes sociais, analisa-los e propor uma correspondência entre o perfil da pessoa e o perfil de personagem, criando assim maior empatia entre jogador e personagem. A solução também prevê a utilização de wearables e outros devices para ampliar a sensação de imersão nos jogos.

Swift Decommission

Com o objetivo de eliminar instituições intermediárias entre bancos na realização de transações específicas a solução utiliza blockchain para executar e mapear agentes e pontos que outras instituições fariam por um custo maior.

Recycle

Diante do desafio de 8 bilhões serem perdidos em lixo não reciclados foi proposta uma solução para melhorar a coleta seletiva de lixo. Com a utilização de geolocalização, a solução utiliza a colaboração entre agentes mapeando pontos para efetuar uma coleta de lixo completa.

Mais cultura

Com o desafio de estreitar a relação entre a cidade e o cidadão, o aplicativo propõe um novo modo de sugerir atividades culturais na cidade de São Paulo.

Ruanito

Um chatbot que utiliza os recursos da inteligência artificial Watson para propor conversação entre pessoas que falem idiomas diferentes utilizando a compreensão do que é falado e replicando em outro idioma.