

# Em busca de conhecimento e diversão

Participantes

## EM BUSCA DE CONHECIMENTO E DIVERSÃO

**Campus Party** aproxima jovens interessados em discutir tecnologia e passar horas conectados

Uma das primeiras a chegar à **Campus Party** 2016, Bruna Zamith, de 18 anos, aguardou a abertura dos portões do **pavilhão de Exposições do Anhembi**, em São Paulo, por quatro horas. Estudante de engenharia da computação da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), ela quer descobrir as inovações apresentadas no evento de

tecnologia e cultura digital, das quais ouvi falar todo ano.

"Eu sempre ouvi falar das inovações apresentadas na **Campus Party** e a minha faculdade sempre participa", diz ela. Antes mesmo de entrar no local, ela já planejava a participação no ano que vem, quando pretende apresentar um projeto na Campus Future, área reservada para estudantes de graduação apresentarem projetos inovado-



**Avanços.** Bruna quer saber mais sobre projetos inovadores

res e com impacto social.

Interessada nas tendências da área de tecnologia, Bruna faz parte dos 8 mil campuseiros que vão passar seis dias acampados para aproveitar ao máximo as palestras e oficinas – e a con-

xão de internet com velocidade de 40 Gbps. Na manhã de ontem, centenas de participantes se aglomeraram na entrada para se instalar nas barracas e ocupar as bancadas de computadores distribuídas no pavilhão.

Alguns começaram a se organizar nas barracas com quase um dia de antecedência. É o caso do professor de educação física, Celso Rocha, 28 anos, que chegou à **Campus Party** na última segunda-feira junto com uma caravana de 88 pessoas que saiu de Maringá, no Paraná. Em sua terceira visita ao evento, ele quer aprender sobre robótica. "Muita gente acha que o evento é só para diversão, mas hoje, qualquer profissão depende de muita tecnologia", diz ele.

O analista de suporte Tiago Inácio, 31 anos, por outro lado, veio com um grupo de jogadores para disputar partidas do game online *Battlefield*. "A expectativa para este ano é maior porque conseguimos trazer cerca de 80 pessoas", diz o jogador. O grupo do qual faz parte reúne mais de cem participantes de todo o Brasil, que se conhecem apenas na rede. A Campus é uma das poucas oportunidades

de eles se encontrarem pessoalmente.

Há aqueles que buscam contatos profissionais. Em sua quinta participação, o gerente de projetos Felipe Peixoto, 27 anos, resolveu comparecer ao evento deste ano com um propósito diferente. "Desta vez, vim divulgar minha empresa que fabrica impressoras 3D", diz. Para ele, o evento também pode ser uma boa oportunidade de fazer negócios.

A **Campus Party** só deve divulgar estatísticas sobre os campuseiros na próxima semana, mas o perfil dos participantes deve ser parecido com o do ano passado. Em 2015, eles tinham idade entre 18 e 29 anos e vinham de todas as partes do País. São Paulo, porém, concentrava a maior parte dos campuseiros (46%), seguida por Minas Gerais (10%). **ITS**

O ESTADO DE S. PAULO (27/01/2016)