



Oi Futuro apresenta **MAKER FAIRE RIO DE JANEIRO**  
**Maior feira de invenções do mundo chega  
ao Rio de Janeiro dias 3 e 4 de novembro  
com entrada gratuita**

**EVENTO CONVIDA PÚBLICO DE TODAS AS IDADES A EXPERIMENTAR E CRIAR  
EM ÁREAS DA ROBÓTICA ATÉ AS ARTES**

Um robô voluntário que interage com crianças hospitalizadas. Um jogo para multijogadores inspirado nos Arcades dos anos 1980 que resgata a memória afetiva por intermédio da Realidade Aumentada. Roupas que conectam pais e bebês durante a gestação e, assim, fortalecem o vínculo afetivo entre o pai, o bebê e a gestante durante a gravidez, em situações de distância física. Um grupo de meninas que se reúne para criar, brincar e desafiar robôs. Nos dias 3 e 4 de novembro, essas e outras invenções poderão ser conhecidas de perto - e de graça - durante a Maker Faire Rio de Janeiro, a primeira edição na América Latina da Maker Faire que acontece no recém-inaugurado ExC, no Jardim Botânico. Considerada a maior feira de invenções e entretenimento do mundo, a Maker Faire chega ao Rio de Janeiro com patrocínio da Oi, com apoio cultural do Oi Futuro. O objetivo é traduzir o conceito de 'cultura maker' nas mais diversas áreas, da robótica até as artes, passando por engenharia e ciência para todas as idades.

Com uma programação que inclui exposição de invenções makers, workshops e oficinas, palestras e demonstrações, a Maker Faire Rio de Janeiro contará com mais 100 makers por dia. Profissionais nacionais e internacionais que são referências no assunto, como a designer, pesquisadora e maker Rita Wu, que será a Mestre de Cerimônias da Maker Faire Rio de Janeiro e fará a abertura oficial da programação no palco de palestras nos dois dias de evento, além de conversar com o público durante ou após palestras como as de Francesco Lena, Diego Thuler e Maurício Jabur, e interagir com os demais makers expositores do evento; o professor, empreendedor e Ph.D. em educação matemática pela Universidade da Califórnia Luciano Meira, que propõe a 'Escola maker', para tornar o modelo de educação mais inovador; o 'DevArtist', Clelio de Paula, maker que é uma mistura de artista e desenvolvedor; e o arquiteto Ramon Knoester, criador da primeira ilha flutuante habitável do mundo feita a partir de resíduos de plástico encontrados no oceano, além de makers de 19 cidades e oito estados do Brasil selecionados pela curadora Daniela Brayner.

**Confira todos os detalhes da programação da Maker Faire Rio de Janeiro:**

#### Exposição:

**Ramon Knoester, arquiteto criador da primeira ilha flutuante habitável do mundo feita a partir de resíduos de plástico encontrados no oceano.** Apresentará o Recycled Park, primeiro parque verde flutuante do mundo, de 140 m2, inaugurado no dia 4 de julho de 2018, no porto de Roterdã. O Recycled Park foi construído a partir de detritos flutuantes encontrados nos rios e no porto que foram recuperados e reciclados.

**Alius, Bartoloseu e Beemaker** - Exposição interativa com três bonecos em tamanho humano, totalmente articulados. O público poderá criar cenas ou fotonovelas, também atuando nas cenas. As fotografias serão publicadas nas páginas dos bonecos. **Com o maker Daniel Calado.**

#### Projetos:

**Cyberize** - Objeto eletrônico-digital implantável no corpo humano que propicia ao usuário um fluxo de informação direto da internet. **Com o maker Levy Fernandes.**

**Robô Da Alegria** - projeto voluntário que visa desenvolver um robô para interação com público infantil em ambiente hospitalar. Utilizando ferramentas de hardware e software abertas, e ganhador de prêmios do Instructables: maior site DIY do mundo. **Com o maker Igor Fonseca Albuquerque.**

**Bolha** - Uma empresa de design e tecnologia. Criamos soluções combinando hardware, software e fabricação digital a partir da união entre o físico e o digital. **Com o maker Nagib Nassif Filho.**

#### Experiências:

**AR INVADERS** - Inspirado nos Arcades dos anos 1980, jogo multiplayer baseado no Space Invaders em Realidade Aumentada. O objetivo é oferecer experiências sensoriais para o espectador criando ativações em tempo real que consigam envolvê-los através de imersão e arte. **Com o maker Clélio de Paula, Clélio de Paula, DevArtist (artista e desenvolvedor) que investiga afetividade e memória através de holografias em ambientes virtuais.** Empreendedor fundador da WeSense.

**GIRLPOWER Meninas STEAM** - Venham ver e brincar com Robos montados por meninas em uma pista oficial de competição. Crie, como quiser, o seu melhor robô! Robos virtuais desafiarão as meninas e meninos com problemas nas ciências, tecnologia, engenharia artes e matemática STEAM.

**Ávidos: Vestíveis para conectar pais e bebês durante a gestação** - O sistema Ávidos, composto por dispositivos vestíveis para casais expectantes, consiste em um sistema de comunicação wireless para fortalecer o vínculo afetivo entre o pai, o bebê e a gestante durante a gravidez, em situações de distância física. Um cinto com sensores utilizado pela grávida envia um sinal para um cordão usado pelo pai, que vibra quando o bebê se move. *Com a maker Luma Rodrigues.*

**Coletânea de projetos makers usando Arduino** - Descubra todo o potencial da robótica e dos controladores open source com Arduino. Aprenda como o hardware open source pode ajudar na realização dos seus projetos. *Com o maker Felipe Elias Bordalo, de 14 anos.*

**Projeto Morrinho** - "Intervenção Ação" Arte com o Projeto Morrinho e a Cia Teatral Morrinho. As oficinas pretendem estimular a pintura em tijolos e sua criatividade com frases diversas - O Teatro como ferramenta de interação, intervenção e abraço coletivo. *Com o maker Alexandre Laje.*

**PiMu** - A PiMu nasceu para que todos possam ser capazes de compor música! Desenhe botões, teclas e esquemas com tinta guache, massinha, grafite... e depois toque para sair som. Todos podem compor com PiMu - A primeira lousa de composição do mundo! *Com o maker Vitor Moreira.*

**Remaker** - Desmontar brinquedos é o alimento da curiosidade de todo maker, o difícil é remontar igual! Mas para que ser igual? Nesta oficina usamos peças de brinquedos e eletrônicos para criar divertidos objetos! *Com o maker Helbeth Trotta.*

**Franzininho** - Franzininho incentiva o empoderamento das pessoas através da tecnologia. Apresentaremos o FranzMakey o Makey Makey Brasileiro de baixo custo, onde podemos interagir com objetos, frutas, talheres, tudo que for condutivo. Além da demonstração dos robôs. *Com a maker Diana Santos.*

**NAVE Labs** - Projetos de robótica para educação - Venha conhecer diferentes formas de usar robótica e arduino na sala de aula, projetos para serem feitos juntos de professores e alunos. *Com o maker Lucas Soares.*

#### Palestras:

**Luciano Meira**, Ph.D. em educação matemática pela Universidade da Califórnia, professor na Universidade Federal de Pernambuco, Coordenador de Ciência e Inovação da Joy Street, uma empresa de tecnologias educacionais lúdicas do Porto Digital da qual é sócio fundador. A partir da palestra "Escola maker, estilo DIY (fala você mesmo!)", propõe reflexão sobre como transformar a escola, seus arranjos sociais e os processos de aprendizagem ao longo da vida através da gamificação e mecânicas de videogames.

**LEDdress** - um vestido IoT - Esta palestra vai apresentar o mundo da Internet das Coisas, Movimento Maker e possibilidade com Circuitos Vestíveis. Será apresentado o LEDdress, um vestido IoT, com possibilidade de cores através de conexão wifi, desde sua concepção à finalização. *Com a maker Gedeane Kenshima.*

**Snappy 3**. A impressora 3d com 98% das peças Impressas por outra impressora 3d. Nesta palestra os participantes serão apresentados a Snappy, a impressora 3d Reprap que entrou para o Guinness book como o projeto com o maior número de partes autorreplicáveis por outra impressão 3d no mundo. *Com o maker Guilherme Razgriz.*

#### **SERVIÇO:**

**MAKER FAIRE RIO DE JANEIRO** - Sympla  
[bit.ly/VisiteMakerFaireRIO](http://bit.ly/VisiteMakerFaireRIO) - Ingressos gratuitos!

## **PROGRAMAÇÃO:**

<http://riodejaneiro.makerfaire.com/>

A Maker Faire Rio de Janeiro é organizada de forma independente pela Nuvem Criativa sob licença da Maker Media, Inc.

**Realização:** Nuvem Criativa e Maker Media

**Patrocínio:** Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro e Oi

**Apoio:** Leroy Merlin, Nave à Vela e Little Maker

**Apoio Cultural:** Oi Futuro

**Parceria:** Vento, Tech Trash, Secretaria Municipal de Desenvolvimento, Emprego e Inovação do Rio de Janeiro, HUB, Bolha, Fabulosa, WeSense.us

## **Sobre a Maker Faire Brasil**

Somos a primeira Maker Faire do Brasil e da América Latina!

A Maker Faire é um evento que inspira e diverte milhares de pessoas no mundo inteiro, conectando criatividade, inovação e tecnologia com a Cultura Maker do “Faça Você Mesmo (DIY - Do-it-yourself)” ou “Faça Junto (DIT - Do it together)”.

## **Sobre os organizadores**

A Maker Faire Rio de Janeiro possui curadoria e organização da Nuvem Criativa, uma consultoria brasileira em inovação e criatividade. Consideramos a Maker Faire e Maker Media redes de relevância internacional para a cultura Maker mundial e esta parceria visa o crescimento do Brasil como País nato à inventividade, criatividade de soluções por meio de seus inventores. Saiba mais sobre a [nuvemcriativa.com.br](http://nuvemcriativa.com.br).

## **Sobre o Oi Futuro**

O Oi Futuro, instituto de inovação e criatividade da Oi, promove ações de Educação, Cultura, Inovação Social e Esporte para melhorar a vida das pessoas e transformar a sociedade. O instituto impulsiona iniciativas colaborativas e inovadoras, fomenta experimentações e estimula conexões que potencializam o desenvolvimento pessoal e coletivo.

Na Educação, o Oi Futuro investe em novas formas de aprender e ensinar com o NAVE (Núcleo Avançado em Educação), que forma jovens para as economias digital e criativa, com foco na produção de games, aplicativos e produtos audiovisuais. Desenvolvido em parceria com as Secretarias de Estado de Educação do Rio de Janeiro e Pernambuco, o programa oferece ensino médio integrado e já formou mais de 2 mil jovens em 12 anos de atuação. Os estudantes do NAVE são incentivados a desenvolver o espírito empreendedor e a estabelecer suas primeiras conexões profissionais no mercado de inovação e tecnologia. Nas escolas do programa, educadores e estudantes elaboram e testam novas metodologias e práticas pedagógicas que possam ser compartilhadas com outras escolas da rede pública e outros contextos educacionais.

Na Cultura, o instituto é um catalisador criativo, impulsionando pessoas através das artes, estimulando a cocriação e promovendo o acesso à cultura na era digital. O Oi Futuro mantém um centro cultural no Rio de Janeiro, com uma programação que valoriza a produção de vanguarda e a convergência entre arte contemporânea e tecnologia, e realiza o Programa Oi de Patrocínios Culturais Incentivados, que seleciona projetos em todas as regiões do país por meio de edital público. O Instituto também tem o Museu das Telecomunicações, pioneiro no uso da interatividade no Brasil, e o LabSonica, laboratório de experimentação sonora e musical. Também no Rio, o Oi Futuro mantém a Oi Kabum!, escola de arte e tecnologia onde está abrigado o Lab.IU, Laboratório de Intervenção Urbana.

Na Inovação Social, o Oi Futuro lançou o Labora, laboratório de soluções singulares e de impacto para as cidades e a gestão cultural. O Labora é um ambiente de conexão, aprendizagem e criação para organizações e empreendedores comprometidos com a transformação de impacto, e oferece programas de incubação e aceleração para projetos e negócios de impacto social. O Oi Futuro também aposta em projetos esportivos que conectem pessoas e promovam a inclusão e a cidadania.

Numa confluência entre as áreas de Cultura e Inovação Social, nasceu o Lab Oi Futuro, espaço de criação, experimentação e colaboração idealizado para impulsionar criadores de diversas áreas e startups de impacto social de todo o Brasil, selecionados por editais públicos. Com mais de 500m<sup>2</sup>, o laboratório abriga o LabSonica e o Labora e oferece estrutura física e suporte técnico necessários para que seus participantes viabilizem seus projetos em um ambiente que estimula a produção colaborativa, a formação de redes e a inovação.

#### **Apoio**

A Leroy Merlin trouxe para o Brasil quando chegou aqui em 1998 o termo Bricolagem. Nós sabemos qual é a importância do Faça Você Mesmo, seja como Hobby, seja como profissão. Neste ano a Leroy Merlin Brasil abriu um portal de inovação, chamado InovaLeroyMerlin acolhendo ideias de Colaboradores, Clientes, Fornecedores e Parceiros de Negócios. Então, nada mais natural para nós do que apoiar a Maker Faire Rio de Janeiro e o Hackers Camp do PICNIC BRASIL.

Leroy Merlin a casa da Maker Faire Rio de Janeiro e do PICNIC BRASIL.

#### **Sobre o ExC**

O ExC é um espaço inédito de conexão, criação e colaboração, no coração da Zona Sul do Rio de Janeiro. O local foi construído para receber até 2.000 pessoas nas áreas externas e interna. A proposta é sediar eventos diversificados como casamentos, aniversários, shows, projetos sociais, culturais, workshops, congressos e entretenimento.

Dentro do Jockey Club, o ExC transmite tranquilidade, segurança e possui uma área verde de aproximadamente 400m<sup>2</sup> com vistas para o Cristo Redentor e para a pista de corrida dos cavalos.

#### **Para mais informações entre em contato**

No Rio: Cíntia Brand:: [cintia.brand@agenciafebre.com.br](mailto:cintia.brand@agenciafebre.com.br) 21 2555-8938

Katia Carneiro:: [katia.carneiro@agenciafebre.com.br](mailto:katia.carneiro@agenciafebre.com.br) 21 2555-8918

Siga-nos no Instagram @agfebre e no facebook.com/agfebre