

A História da realização de um sonho: Apresentar a Blockchain para uma nova geração de desenvolvedores e ir além

Durante os dias 26 e 30 de julho, ocorreu um Hackathon na Campus Party Brasil 15 #CPBR15, um festival com mais de 100 mil visitantes na área gratuita e 20 mil na área restrita ao crachá, que reúne gerações de todas as idades, apaixonados por tecnologia, inovação, computadores, anime, jogos e até robótica.

Através de diversas palestras e orientações, os inscritos na atividade de Hackathon eram desafiados a desenvolverem soluções criativas para diversos tipos de situações!

A Caixa Econômica Federal, junto à VISA, vieram com a proposta de encontrar uma solução para atrair os jovens e incentivar a educação financeira. Com mais de 100 inscritos, 20 equipes e 12 projetos entregues, a equipe vitoriosa foi a que apresentou uma solução com o uso da infraestrutura da blockchain!

O mais incrível foi que esse resultado maravilhoso e inesperado para os integrantes da Confraria Web3 começou com uma simples ideia de analisar a proposta e criar qualquer solução com o uso da Blockchain. Ter a oportunidade de subir em um pequeno palco secundário e apresentar essa ideia para algumas dezenas de novos desenvolvedores da Geração Z.

Ainda bem que o destino não quis assim, pelo contrário, essa equipe foi a Campeã do maior prêmio da edição 15 da Campus Party e apresentou suas propostas para centenas de pessoas presentes na festa de encerramento, com um discurso empolgante e eloquente, finalizando com um grande e vibrante #VIVABLOCKCHAIN.

Sendo que tudo isso aconteceu graças à motivação do líder da equipe, o André, de entrar e participar desse desafio. Através de participações em espaços no X (Twitter), ele ouviu algumas dicas da Sabrina (BrinaWeb3), onde ela explicava que a participação nesses desafios é simples, você só precisa ler o regulamento, se inscrever, pensar em uma solução e encontrar a equipe necessária para entregar o que foi pedido, sendo que algumas vezes, devido ao prazo curto, não necessita do código completamente pronto e essas são boas oportunidades!

Mediante essas dicas de ouro dessa prodígio que já ganhou 6 Hackathons, sendo 3 deles internacionais, a equipe começou a tomar forma, pois foi convidado o Gustavo, muito experiente com a usabilidade da Web3, e os dois amigos se inscreveram nesse desafio com a missão de incentivar os jovens a pensar mais sobre a blockchain e incentivar as novas gerações!

Ao chegar no primeiro dia, os dois Degens super motivados aproveitaram os grupos criados no WhatsApp e convidaram o Igor para participar como Desenvolvedor, um jovem da geração Z, vindo de Limeira com muita vontade de curtir tudo que a Campus Party disponibilizava e estava disposto a fazer o seu melhor, mas estava preocupado e queria mais um Desenvolvedor na equipe.

E assim já surgia um primeiro impasse sem o projeto ainda nem ter começado! Trabalho em equipe é assim pessoal, mas com um bom espírito coletivo, foi decidido que eles procurariam mais alguém para participar, sendo que se não tivessem sucesso fariam a inscrição com 3 elementos mesmo. Sorte a deles, pois a princípio o desafio que eles iriam participar seria dos correios, mas graças à dica do amigo Wellington, eles decidiram participar da proposta da Caixa e da Visa, pois não precisaria de código!

Com isso eles tiveram a primeira lição, que a adaptação é um dos pilares para se chegar ao sucesso! Com a equipe definida, eles logo encontraram uma solução para ensinar os jovens, a gamificação através de vídeos interativos!

Uma ideia bem promissora e disruptiva, porém um tanto difícil na parte de desenvolvimento, fato levantado por Igor e diante desse segundo impasse a equipe decidiu mudar de ideia e fazer algo mais simples, gamificado e que cada um pudesse fazer o seu melhor. Para que nenhuma ideia fosse inibida, cada um deveria pensar em sua proposta de jogo, com perguntas e depois apresentar para o grupo decidir que caminho tomar.

Então o grupo sofreu com seu primeiro erro, agendaram a mentoria para o último horário, pois eles pretendiam apresentar algo já estruturado para análise da Mentora Maísa, isso já no segundo dia da competição!!!

E mais uma vez a sorte apareceu na vida desses degenerados da Web3, porque eles aprenderam a segunda lição nessa jornada, que ninguém encontra uma solução real se não pesquisar e entender o seu público-alvo. Por sorte, o líder da equipe já tinha sido digitador e trabalhava com a tabulação de dados de eventos, fato que facilitou o entendimento da mensagem da Tutora Maíra e ajudou a equipe a criar boas perguntas para entender o perfil do público do evento.

Sendo assim, através de uma intensa pesquisa com as pessoas que ainda estavam no evento, mesmo estando tarde, a equipe conseguiu 18 respostas de forma muito prática. Eles procuravam pessoas que estavam mexendo no celular e pediam para elas ajudarem participando da pesquisa, lendo o QR code. Fato muito interessante, pois a princípio eles achavam que encontrariam resistência, mas na verdade foi muito positivo, com as pessoas se sentindo importantes por participarem e ajudarem, mal sabia elas que a resposta delas ajudou a equipe a se tornar campeã.

Nesse momento foi aprendida a terceira lição, que as pessoas gostam e precisam ter suas opiniões ouvidas e valorizadas, mas isso também gerou um novo problema para a equipe, já que sua ideia inicial não condizia com os resultados da faixa etária selecionada na pesquisa.

Durante esse momento, o desenvolvedor já tinha desistido do projeto e estava curtindo as palestras e as atividades da Campus Party, afinal quem botaria fé em dois malucos completamente descentralizados e degenerados? Acho que nem a mãe deles... Ainda mais com o líder propondo alterar tudo e varar a noite desenhando uma nova solução, mediante as respostas da pesquisa.

Uma situação crucial e difícil para o líder, pois todos os outros integrantes já estavam satisfeitos com o produto, mas muito determinado, o líder pediu para que todos fossem descansar, enquanto ele preparava algo para apresentar à equipe na manhã seguinte.

Madrugada adentro, o fato do líder usar uma bermuda em pleno inverno de 8 graus e se alimentar de pão velho com linguiça não o impediu de criar uma solução que utilizasse todo o trabalho que foi feito e ficasse ainda melhor. Assim, aprendemos a quarta lição, onde é a sua força de vontade que irá definir seu destino!

Nenhuma situação é adversa quando você tem força de vontade, e isso foi colocado à prova diversas vezes, principalmente na hora de gravar o vídeo explicativo, que sem um celular que funcionasse e tendo de usar o notebook em cima de uma caixa de lixo, a mãe natureza decidiu ajudar e mandou uma leve garoa para criar alguma dificuldade para o líder, que gosta muito de falar e usar bermudas com camisas extravagantes.

Apesar de toda a motivação não vir apenas de fazer o seu melhor, a vontade de desistir no meio da madrugada era iminente. Afinal, a apresentação da equipe parecia ter sido feita pelos piores elementos da quinta série, e o líder pensava se deveria seguir com aquilo mesmo. Então foi aí que a magia da Campus Party aconteceu.

Com a cabeça abaixada e a ponto de desistir, o líder levantou sua cabeça, olhou para a frente e viu a galera se divertindo, pessoas nas bancadas jogando, cantando karaokê e, particularmente, viu uma influenciadora que ele admira muito. Aquilo fez o tempo não se importar mais, ele só queria terminar e curtir o momento, e foi aí que as boas energias contagiaram o ambiente e tudo ficou mais fácil, o sono foi embora e a determinação cresceu!

Na alvorada do último dia, o projeto foi entregue. Agora, a equipe deveria aguardar os resultados da bancada julgadora, mas a atmosfera e o ambiente no evento eram tão bons que a equipe decidiu compartilhar seu trabalho com todos, com a finalidade de orientar e capacitar aqueles que não participaram, seja por quaisquer que sejam os motivos! Isso sem jamais imaginar a possibilidade de ter seu projeto como um dos 3 ganhadores.

Para o líder, essa foi a maior conquista, muito maior que o prêmio de R\$20.000,00 ou apenas falar sobre a blockchain. Afinal, a blockchain é inevitável, mas o grande momento foi que logo após a equipe ser anunciada campeã, todos os outros grupos começaram a compartilhar seus projetos, se desprendendo de sentimentos egoístas e gerando sentimentos coletivos, sem medo de terem seu trabalho copiado. E com isso chegamos à nossa quinta lição, onde todos são capazes de copiar, mas poucos são capazes de criar e que nunca devemos nos acomodar com o que já foi feito, sendo que a busca por se aperfeiçoar e inovar deve ser constante!

#VIVABLOCKCHAIN

A equipe espera que você possa se inspirar e se motivar a participar desses desafios. Se conseguimos inspirar uma pessoa, já foi mais que suficiente, porque você nunca sabe o que essa pessoa será capaz de fazer!