

Fernando Pimentel recebe equipes de startups mineiras premiadas mundialmente

Qua 24 agosto

O governador de Minas Gerais, [Fernando Pimentel](#), recebeu nesta quarta-feira (24/8) no Palácio da Liberdade, em Belo Horizonte, equipes de *startups* e pesquisadores mineiros que tiveram projetos vencedores em competições mundiais, como a *Imagine Cup* e a *Startup Games*. Minas Gerais é o segundo estado em número de empresas de base tecnológica no país, com cerca de 400 empreendimentos.

O [Governo do Estado](#), por meio da [Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior \(Sectes\)](#) e do programa [Minas Digital](#), tem apoiado o desenvolvimento de pesquisas em tecnologia, criando novas soluções para o mercado e uma cultura de inovação efetiva no estado. Essa iniciativa tem aproximado grandes empresas e *startups*, trazendo eventos para o público mineiro e apostando na economia criativa como um dos novos motores de crescimento da economia mineira.

“Um evento como este mostra, primeiramente, o olhar do governador para esse ambiente. Ele tem deixado claro que essa é uma aposta do Estado. E é uma aposta com orçamento, com ações estratégicas, com conexão com outras instituições importantes, e os resultados estão aí. Das cinco primeiras posições das ‘Olimpíadas’ das *startups* mundial, nós vencemos as cinco, e concorrendo como Minas Gerais”, afirmou o secretário de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, Miguel Corrêa Júnior, que apresentou os projetos vencedores ao governador.

O secretário destacou a capacidade de desenvolvimento dos projetos criados no Estado. “Estamos deixando claro que isso não é uma brincadeira. Já temos *startups* com valores de mercado de até R\$ 40 milhões. Pela sua capacidade de serem escaladas, podendo ser replicadas no mundo todo, elas podem se tornar gigantes. E esse é o caminho que elas estão galgando agora”, garantiu.

Prêmios

A pesquisadora Karina Costa, da Universidade Federal de Itajubá (Unifei), desenvolveu um medidor de velocidade do vento que pode ser utilizado em diversas áreas, como agricultura e construção civil. “É um medidor da velocidade de vento de baixo custo, que desenvolvemos na universidade com o objetivo de democratizar a tecnologia. Ele pode auxiliar uma série de ramos da sociedade a otimizar suas atividades. Um agricultor que sabe a velocidade do vento, por exemplo, sabe a hora correta para irrigar e, com isso, economiza água. Na construção civil, sabendo a direção do vento você instala janelas em uma determinada posição que deixa seu cômodo mais arejado”, explicou.

De acordo com Karina, o custo de produção do protótipo (que reutiliza peças descartadas de outros equipamentos) fica em cerca de R\$ 50. No mercado, um produto semelhante sai aproximadamente R\$ 1,8 mil. O projeto, que foi selecionado na Mostra Inova Minas, realizada pela [Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais \(Fapemig\)](#), vai ser exposto, ao lado de outros três projetos

mineiros, na Feira Internacional de Negócios, Inovação e Tecnologia (Finit), organizada pela Sectes em novembro. Durante três meses, os ganhadores receberão orientação e treinamento para poder melhorar a apresentação dos projetos na Finit.

Outro participante do encontro, Daniel Sanabria, é um dos desenvolvedores do *game* “Sonho de Jequi”, premiado na Imagine Cup – Copa Mundial de Tecnologia da Microsoft, competição realizada em março deste ano e que, pela primeira vez, foi em Belo Horizonte, graças a parceria entre a empresa norte-americana e a Sectes. Na etapa mundial, realizada nos Estados Unidos, o projeto terminou em terceiro lugar na categoria *games*. O jogo conta a história do garoto Jequi, que precisa coletar água para ajudar a sua família, e mostra um pouco da realidade da seca na região do Jequitinhonha.

“O game foi todo pintado à mão, processo que durou seis meses, incluindo o estudo do estilo e da cultura da arte do local. Fizemos parceria com a Caritas, uma ONG que ajuda na região de Araçuaí, e com o Rubinho do Vale, um músico do Vale do Jequitinhonha, para ter uma maior imersão na cultura”, afirmou. Segundo Daniel, o projeto já começou a render frutos para os moradores do Vale do Jequitinhonha, porque é possível arrecadar doações de quem baixa e joga o *game*. Ele contou que uma primeira cisterna está sendo adquirida com recursos do “Sonho de Jequi” para beneficiar uma família da região de Araçuaí.

Minas Gerais também foi destaque na competição Internacional *Startup Games*, no Rio de Janeiro, realizada nos dias 8 e 9 de agosto. O evento reuniu empreendedores, especialistas do Reino Unido e do Brasil, mentores, investidores, aceleradoras e instituições de empreendedorismo nacionais e internacionais. Quatro *startups* mineiras foram vencedoras da competição, que incluiu 50 empresas nacionais e internacionais e representantes de países como Chile, Estados Unidos, Venezuela e Inglaterra. Das 50 *startups* selecionadas, 22 são ou foram acelerados em Minas Gerais, estado que apresentou o maior número de empresas participantes.

Destaque

Minas Gerais tem se destacado no cenário nacional com a qualidade da sua mão-de-obra, universidades e centros tecnológicos, bem como potencial das empresas nascentes, e está se consolidando como polo de empreendedorismo e uma potência em ciência e tecnologia. O estado abriga o *San Pedro Valley*, polo de empreendedorismo de Belo Horizonte que é referência para negócios de base tecnológica no país e no mundo; os *clusters* (arranjos produtivos) de Santa Rita do Sapucaí e Viçosa.

Minas Gerais também possui seis parques tecnológicos: [BH-TEC \(Belo Horizonte\)](#), TecnoParq (Viçosa), PCTI (Itajubá), Lavrastec (Lavras), PCTJFR (Juiz de Fora) e Uberaba. O Estado também conta com cinco institutos tecnológicos: UFMG, IFNMG (Norte de Minas), IFSUDESTEMG (Sudeste de Minas), IFSULDEMINAS (Sul) e IFTM (Triângulo Mineiro), além de 23 incubadoras distribuídas em 16 cidades.