

Kabum

4ª Edição, Março de 2023



**MAXH:
UM TALENTO QUE
ESTÁ A DOMINAR O
MERCADO DIGITAL
EM MOÇAMBIQUE**

Coca-Cola
lança seu primeiro
smartphone

Wendy Okolo: a
primeira nigeriana
na NASA

Douglas Condzo,
um prodígio da
fotografia moçambicana



Quem Somos?

Kabum Digital é uma revista moçambicana que se dedica a produção de conteúdos ligados à área da tecnologia, explorando os últimos acontecimentos locais e internacionais através da notícia, reportagem e entrevistas.

**FIQUE POR
DENTRO
DA TECNOLOGIA!**

www.kabum.digital @kabum.digital

Kabum

Índice

- | | | | |
|--|----|--|----|
| ► ► Hélio Link Pene, o ilustrador dos primeiros super heróis moçambicanos | 04 | ► ► Coca Cola lança seu primeiro smartphone | 31 |
| ► ► Nildo Essa: uma visão inovadora para animação e efeitos especiais | 09 | ► ► Queniano cria luvas que convertem linguagem de sinais em fala | 34 |
| ► ► Douglas Condzo, um prodígio da fotografia moçambicana | 12 | ► ► Tanzânia pronta para receber internet de Elon Musk | 36 |
| ► ► Tonito: a personagem digital de Maxh que conquistou Moçambique | 16 | ► ► Inteligência artificial do Google transforma textos em músicas | 41 |
| ► ► Madona Rajá, uma carreira combinando saúde e tecnologia | 21 | ► ► Valdemar Hoque: um visionário na revolução da venda online em Angola | 43 |
| ► ► Wendy Okolo: a primeira nigeriana na NASA | 25 | ► ► Nigéria ocupa primeiro lugar no uso de criptomoedas | 46 |
| ► ► Da quarentena ao sucesso: Sheryl Valabdás e sua carreira na produção de conteúdo | 29 | | |

Ficha Técnica

Guidione Machava:

Fundador e Editor Chefe

Johnson Pedro:

Jornalista e Criador de Conteúdos

Elizabeth Machava:

Gestora de Projecto

Tony Valeta:

Designer Gráfico



**Torne-se UX/UI Designer
de classe mundial com
a Baoba Hub**

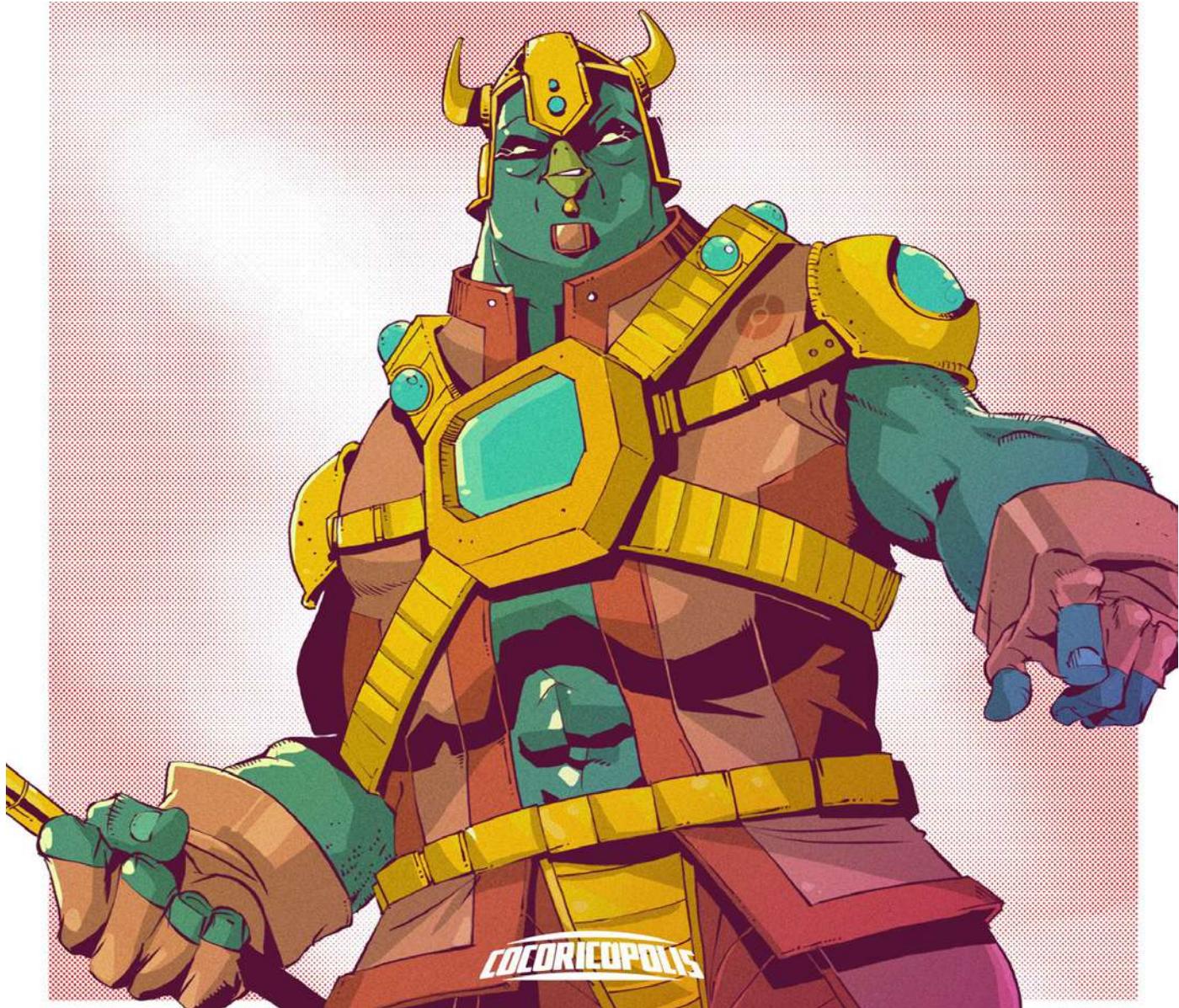
Inscrições até 25 de Março | Vagas limitadas

bit.ly/baobahub23

O ILUSTRADOR DOS PRIMEIROS SUPER HEROIS MOÇAMBICANOS



► Leia o artigo
na página a seguir



Hélio Pene ou artisticamente conhecido por "Link", nome escolhido para assinar seus trabalhos, expõe-se como "um fã da cultura pop, da ilustração, e aventureiro no "universo fantástico" do qual não desejo regressar."

Contar histórias em formato ilustrado tornou-se o seu modo de vida e é nesse habitat, onde encontra um espaço livre para explorar formas próprias e únicas de se expressar.

O seu primeiro contacto com a ilustração foi por volta dos 8 anos quando tentava recriar os filmes, jogos e desenhos animados que assistia. Mais tarde, por volta dos 20 anos, teve o seu primeiro contacto com a ilustração de forma profissional quando um amigo lhe pediu ajuda para um projecto em que estava a trabalhar. Nessa altura não fazia ideia, ainda, que poderia, no futuro, vir a utilizar o seu trabalho como ilustrador para "pagar as contas".

Actualmente trabalha no ANIMA Estúdio Criativo em Moçambique. Ele participa na criação e desenvolvimento de conceitos de linguagens comunicativas em várias vertentes e cria mecanismos de comunicação institucionais para vários fins, como a criação de marcas, sua aplicação física e digital. Dos projectos que já colaborou, desde edição de livros, animação e banda desenhada, destaca-se o mais recente projecto e promissor do Anima, Os Informais.

Trata-se de uma banda desenhada que transformou os trabalhadores informais em super-heróis. Os Informais é a primei-

ra banda desenhada moçambicana de super-heróis e conta em ilustrações do Link Pene, a história de personagens como o Paíto e o Esmalte, que vivem num “contraste insuportável entre a cidade e os subúrbios”.

Para Hélio, a homenagem é um alerta para não ao esquecimento dos destes comerciais e ilustrar as formas como eles ganham o sustento e os perigos que os rodeiam.

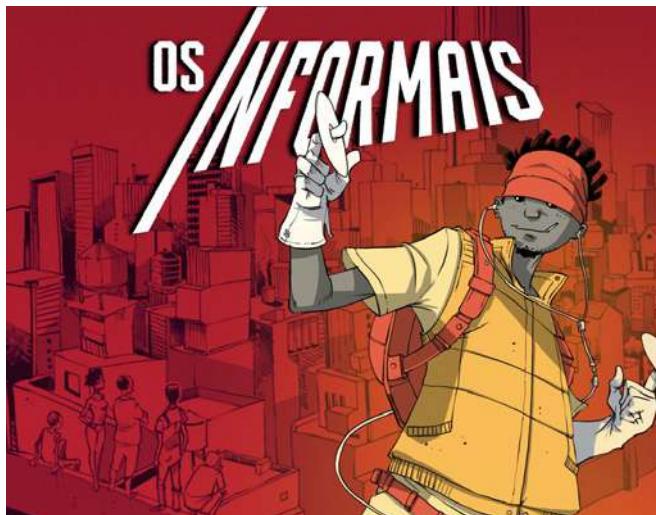
Essa história é baseada em vendedores que buscam um meio de subsistência honesto para ter uma vida digna.

“O objetivo é dar visibilidade a esses vendedores e não necessariamente uma voz, pois atualmente, a informalidade ainda é considerada marginalizada. No entanto, se aprofundarmos no assunto, percebemos que esse setor representa mais de 70% do comércio, e essas pessoas merecem respeito e dignidade”.

Os Informais marcaram uma volta à banda desenhada, e a revitalização deste mercado e sobre a responsabilidade de ilustrar “Os Informais”, Hélio afirma que, como ilustrador, ilustra para a sociedade como um todo e não apenas para si mesmo. Dessa forma, a responsabilidade começa a partir do momento em que as pessoas se interessam pelo trabalho e esperam mais dele. A pressão

nesse sentido é corresponder às expectativas. Hélio não sente a responsabilidade de ser o primeiro, mas sim de fazer um bom trabalho e criar um legado de qualidade, pois mesmo que alguém venha depois, sua obra será referenciada. Ele vê essa responsabilidade como uma oportunidade de criar uma referência para trabalhos futuros, e não apenas em ser o primeiro.

Actualmente, a banda desenhada está no seu segundo episódio, onde é ilustrado a "tecnologia de opressão para se conseguir demover as pessoas, os menos abastados, e afastá-los aos poucos para as bermas da cidade". enquanto que o primeiro apresenta "aquilo que é o choque entre uma cidade que cresce tanto na vertical como na horizontal e que empurra aqueles com menos condições".

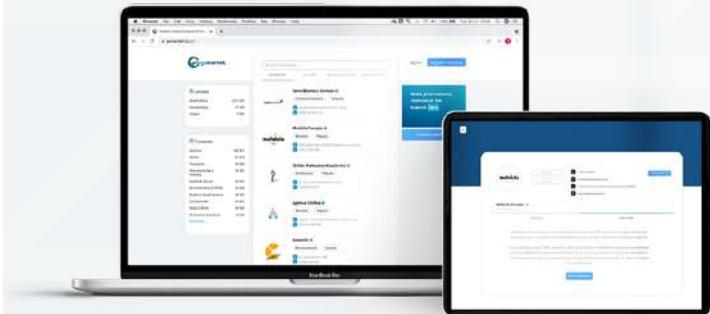


Antes do seu trabalho no Anima, trabalhou como freelancer por 23 anos, potencializando sua criação de estruturas para fins comunicativos, como logotipos, banners, panfletos, menus, revistas, catálogos e posters, tanto impressos quanto digitais. Em sua carreira como ilustrador, foca também nas vertentes comunicativas, de entretenimento e educacionais, seja feita de forma digital ou física. O objectivo de seu trabalho é sempre atender às necessidades e interesses do público-alvo.



Está no gomarket, está mercado

Gomarket é uma ferramenta que ajuda empreendedores a promover os seus negócios online de uma forma simples, rápida e sustentável.



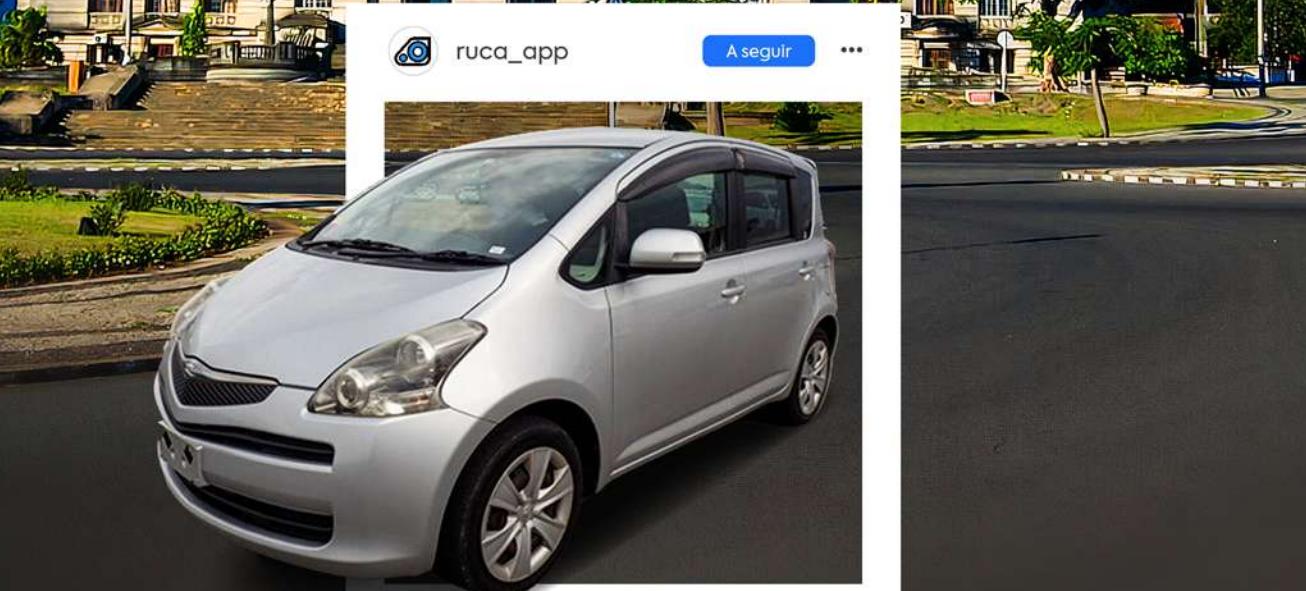
Registe a sua empresa em:

www.gomarket.io

Mais informações:

E-mail: mark@gomarket.io

PUBLICIDADE



A screenshot of a social media post from the account "ruca_app". The post shows a white Toyota Yaris car from a front-three-quarter angle. The post includes a "Follow" button, three interaction icons (heart, comment, share), and a bookmark icon. Below the image, the caption reads: "Liked by Benjamimjulio and others" and "Quando encontrar um jovem que tirou carta em pouco tempo lhe abraça, esse usou @ruca_app. #cartadecoducao #rupa_app".

**QUER TER A CARTA DE CONDUÇÃO DE
FORMA RÁPIDA E DOMINAR A CIDADE?**

RUCA É A SOLUÇÃO!

Baixe o aplicativo e passe na primeira tentativa
ao exame teórico.

Disponível para download:





Cineasta Nildo Essa, quebra barreiras na indústria de animação com Kibwe

Nildo Essa, arquitecto e cineasta moçambicano, é um nome reconhecido na indústria de animação e efeitos especiais em Moçambique por sua visão inovadora e criativa que tem sido um catalisador para o avanço do sector da animação e efeitos especiais.

Apaixonado por tecnologia e artes visuais, tem conseguido combinar esses dois interesses de maneira em seu trabalho numa abordagem única para animação e efeitos especiais.

Recentemente, após o sucesso alcançado com “Pestinhas e o Ladrão de Brinquedos”, longa-metragem de animação da sua moçambicana, o cineasta está com um novo filme de animação intitulado “Kibwe” feito com a Unreal Engine 5.

Unreal Engine 5 é a mais recente versão do popular software de desenvolvimento de jogos desenvolvido pela Epic Games. Foi anunciado pela primeira vez em maio de 2020 e foi lançado em acesso antecipado em maio de 2021. O sistema permite criar jogos ou animações altamente detalhados, realistas e imersivos.

Kibwe é um filme que sai como um dos beneficiários inspiradores do Epic Mega Grants, e segundo Nildo, CEO e proprietário do FX Animation Studios, é a primeira longa-metragem deste calibre a ser produzida no país africano.

"É realmente emocionante ver a Epic Games lançando um vídeo Spotlight sobre nosso projeto de filme...Estamos tão orgulhosos agora... ter a Epic Games reconhecendo esse projeto da maneira como estão fazendo significa muito para nós".

►►► escreveu Nildo no seu Linkedin

Kibwe apresenta, em animação, a história de uma jovem que cresceu sem conhecer os pais e a maioria do seu passado, e parte em uma aventura incrível pelo reconhecimento do seu passado. Com a história espera inspirar a comunidade local para que possam contar suas próprias histórias da forma que quiserem.

Falando de alguns dos desafios que enfrentou no início, Nildo afirma: "Uma das principais dificuldades que tivemos ao longo dos anos é que, sempre que apresentamos nosso projecto para potenciais investidores, eles não levaram o assunto muito a sério."

PUBLICIDADE

Radar App

Conforto

Rapidez

Disponível para download:



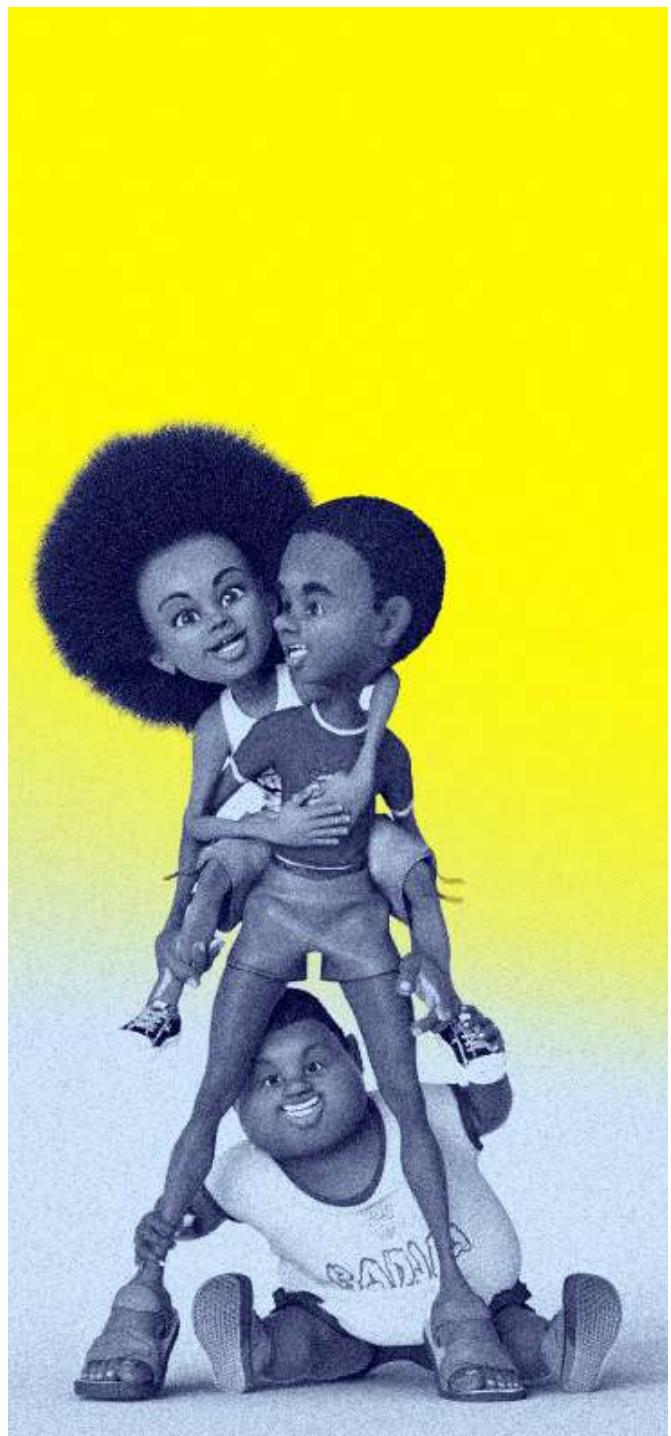
Refletindo sobre o projecto antes de receber o Mega Grant, Halima, esposa do Nildo e que também colaborou na concepção do projecto acrescentou que “ninguém acreditaria que uma empresa moçambicana, formada principalmente de jovens, faria isso. Por esse motivo, tivemos bastante dificuldade para obter apoio financeiro.”

“Para nós, ter o Mega Grant e o suporte da equipe da Epic Games legitima este projecto. Kibwe é muito importante, em especial porque praticamente não há indústria de animação e produção de filmes aqui em Moçambique. Nossas televisões geralmente exibem conteúdo de fora, e achamos que nossas crianças precisavam de algo com que pudessem se identificar. Fizemos de tudo para criar personagens com uma aparência bem africana e moçambicana.”

Com 20 anos de experiência em gráficos computacionais e 16 anos em animação, em 2004, fundou a FX, Lda, empresa pela qual fornece animação e efeitos especiais para o mercado de filmes moçambicano.

Produziu o primeiro DVD de animação em Moçambique para ”Save The Children” e foi responsável por mais de 40 comerciais de TV para ”Arroz Leão”.

Em 2011, criou a marca ”Os Pestinhos” para educar através de desenhos animados. Seu curta-metragem ”The Brats and the Toy Thief” foi indicado para o melhor animação africana pela AMAA em 2013.





Douglas Condzo: Um prodígio da fotografia moçambicana

► Leia o artigo na página a seguir

O digital tem sido um espaço motor no surgimento e evolução de novas formas de expressão ou nascimento de novas profissões.

Uma das áreas que mais evoluiu, foi a audiovisual, onde fotógrafos, cineastas e ou produtores passaram a ter um novo espaço para partilhar o seu talento.

Moçambique não é exceção, o país tem visto uma nova geração de talentos emergir neste campo, e um desses jovens

talentos é Douglas Condzo, fotógrafo e cineasta.

Nascido em Maputo e com formação em hotelaria e turismo, chegou à fotografia após uma passagem pelo mundo da música, influenciado pelo seu amigo e também fotógrafo Sousa Domingos. Nessa altura, resolveu dar uma parada na sua actividade musical para dedicar-se a perceber perfeitamente a fotografia e como a mesma pode lhe ser útil.

"Minha formação foi hotelaria e turismo e na altura eu pensei que aquilo fosse minha cena e estava feliz, mas quando descobri fotografia fiquei tipo estava enganando, minha cena é esta."

►►► conta Douglas Condzo em conversa no Kubhula Podcast.

A sua paragem com a música e dedicação somente a fotografia foi movido pela compreensão da impossibilidade de fazer duas coisas e ao mesmo tempo garantir sucesso em ambas partes. E de lá até cá, a fotografia e ou o audiovisual tornou-se a

sua e ele tem dedicado sua vida a aprimorar suas habilidades e capturar imagens incríveis.

Uma das características distintas do trabalho de Douglas é não apenas a limitação à beleza estética. Mas também interessado em temas sociais e

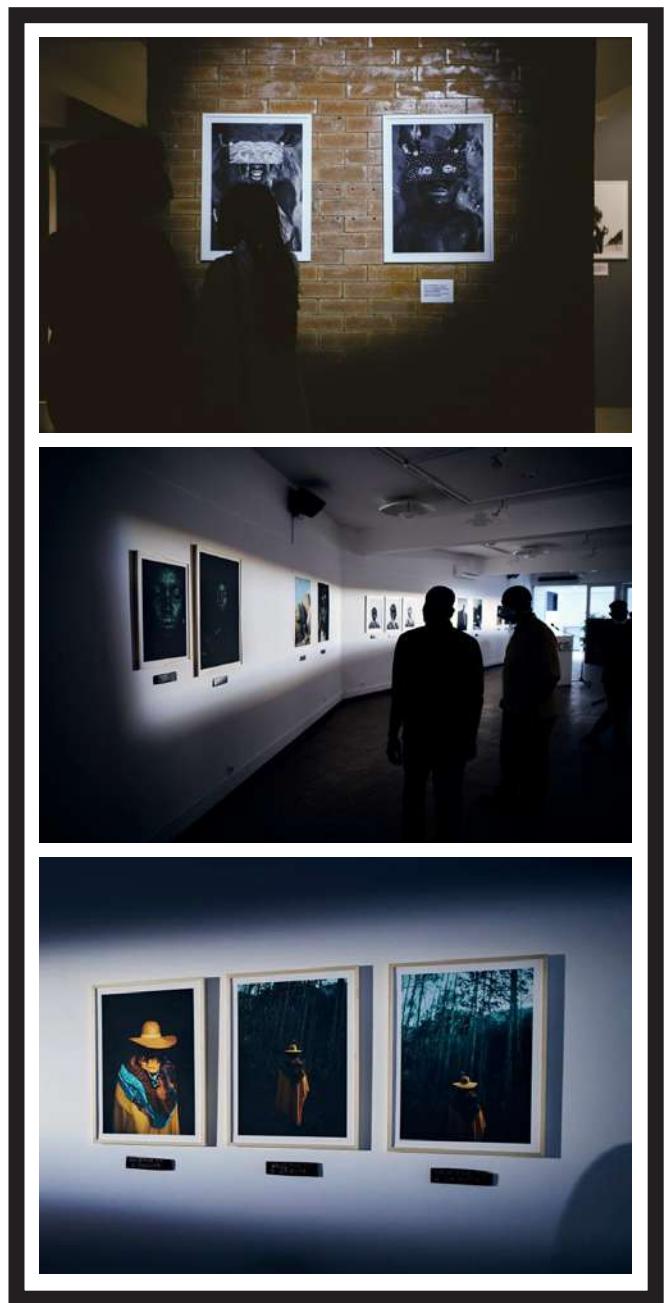
políticos e utiliza a fotografia como uma forma de documentar a vida e as lutas da sociedade moçambicana. Suas fotografias são uma representação da cultura, da história e das pessoas de Moçambique.

Como cineasta, em 2019, lançou a sua primeira curta-metragem intitulada "A Voz de um Pincel" que retratou a poluição na lixeira de Hulene, no bairro de Hulene, e seu impacto na comunidade local. A curta-metragem foi selecionada para a CineEco, o único festival em Portugal dedicado à temática ambiental em seu sentido mais amplo.

No ano seguinte, em 2020, Condzo ganhou o festival FILMINHOS, organizado pelo Maputo Fast Forward, com seu curta-metragem intitulado "Hair Masters", que aborda brevemente a questão da migração.

Do seu percurso, revela que as redes sociais tiveram um papel fundamental no "kabum" da sua carreira, principalmente no tempo da pandemia da Covid, onde com base nas redes sociais, portas começaram a abrir e mais público teve acesso ao seu trabalho que se destaca por explorar a fotografia de rua que pouco era feita e publicada na altura.

Em março de 2021, exibiu seu projecto fotográfico "Fragments" na Ecléctica Contemporary, em Cape Town, que aborda o comércio informal em Moçambique e na África. Em junho do mesmo ano, Condzo expôs novamente seu projeto "Fragments" na Youngblood Gallery,



em Cape Town. Seu objetivo é iluminar e capturar momentos de ternura, complexidade e beleza através de imagens.

O seu trabalho de Douglas tem sido reconhecido em todo o país, principalmente no seu instagram onde tem feito a partilha.

Uma
cerveja
que é
Pura
Liberdade



PROIBIDA A VENDA E CONSUMO DE BEBIDAS ALCOÓLICAS A MENORES DE 18 ANOS DE IDADE.
O CONSUMO IRRESPONSÁVEL É NOCIVO À SAÚDE.



MAXH: UM TALENTO QUE ESTÁ A DOMINAR O MERCADO DIGITAL EM MOÇAMBIQUE

►► Leia o artigo
na página a seguir

Maxh ou Angelo do Rosário, é o nome do youtuber, beatmaker ou simplesmente produtor de conteúdo moçambicano que nos últimos tempos têm sido um sucesso na internet através dos seus vídeos.

Define-se como um jovem visionário, versátil e abençoado com gosto por "experimentar e ensinar coisas novas". Chegou na produção de conteúdo em 2020, movido pelo tédio da quarentena causado pela pandemia e foi "unindo o tédio a uma câmera", resultou no Maxh que é hoje.

"Não foi um plano assim elaborado, foi algo espontâneo na tentativa de mostrar o processo de produção de uma instrumental, desenho de um cartoon, e, um vídeo atrás do outro, acabei começando a incorporar comédia e investir muito nisso porque estava a dar certo e até hoje estou aqui."

O segredo do sucesso de Tonito, a personagem digital que conquistou Moçambique

Tonito é o nome da personagem encenada pelo Maxh em representação de uma criança que se tornou numa febre pela sua conexão com o contexto moçambicano. Para tal, o jovem recorreu a um filtro de Snap que pudesse assim dar mais vida e detalhe ao objectivo.

Através do Tonito, Maxh busca criar pos-

sibilidades de intervir nos assuntos da sociedade com acréscimo de um sentido cômico e mostrar que a vida "não é suposto ser levado tão a sério, e a comédia me ensina que passar essa mensagem é importante". E o seu sucesso, está na forma única que Tonito representa a personalidade das crianças.

"Representatividade por completo, possibilidade de mostrar que ele é uma criança, porque sem o filtro o Tonito não seria o que é hoje, é visualmente expressivo. É uma criança, comporta-se como uma criança e sendo uma criança conecta-se com todas as idades porque todos nós passamos por essa fase."

E considera o avanço um ganho nacional, "hoje crianças já pedem bolo ou festa decorada de Tonito. Sabemos que muita gente prefere ainda personagens da Disney, Marvel, e quando se tem crianças escolhendo Tonito, é um ganho para a indústria".

No entanto, Tonito não a primeira personagem criada pelo Maxh, uma das primeiras personagens digitais por ele criada foi Mana Rona, em sátira aos efeitos causados pelo Coronavírus, e seguiu-se Tonito que já se tornou uma marca e febre nacional.

"Em Moçambique, pensa que ser produtor de conteúdo é ser comediante."

Em Moçambique, para Maxh, a produção de conteúdos é algo que ainda está numa fase inicial, mudou muito nos últimos 5 anos, e há muito espaço por ser preenchido, e acredita que muita gente em Moçambique pensa que ser produtor de conteúdo é ser comediante, mas há muita coisa que pode ser feita "não temos produtores de conteúdo que falam sobre decoração de interiores, sobre agricultura.

Todo mundo corre para a comédia".

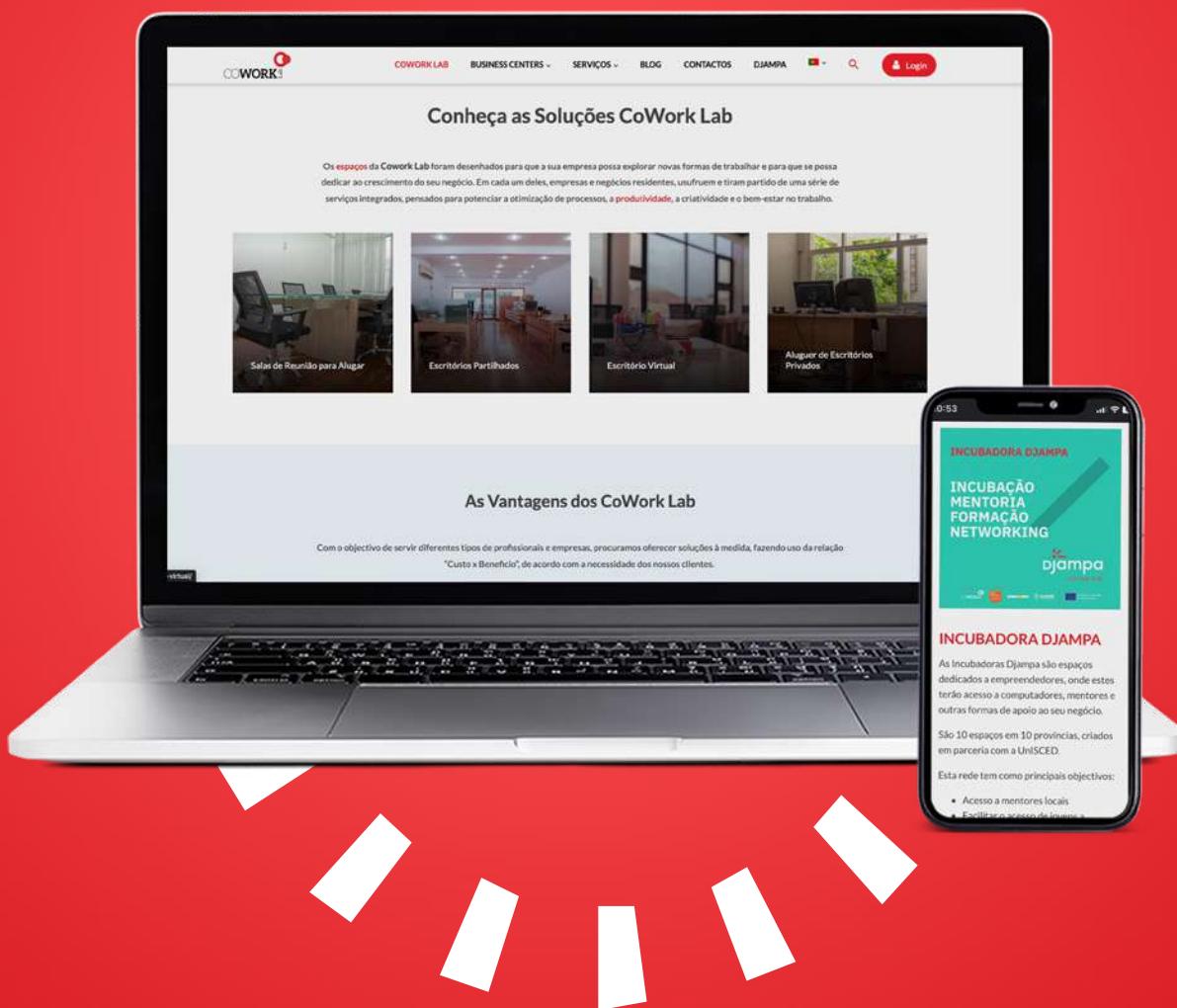
Dentro dos pontos marcantes da sua carreira, o alcance de 100 mil subscritores no YouTube, a possibilidade de fazer perceber aos seus pais sobre o que faz na internet ocupam o primeiro lugar e "as outras coisas ainda estou a viver, hoje sou independente, conheci pessoas incríveis."

Crolic, 1XBET, Ablo, Mais Vendas, Fanta, Ouro Negro, 2M são algumas das marcas com as quais Maxh já esteve envolvido na sua promoção. Actualmente, a sua carreira é agenciada pela Just People, a primeira agência de influencers em Moçambique.

E sobre existência de dificuldade durante o percurso, tudo faz parte do processo e assume que é igual a outras profissões "há dias bons, há dias maus, às vezes queremos desistir, às vezes trabalhamos mais do que ganhamos", mas faz parte do processo. Maxh conta actualmente com mais de 259 mil subscritores no Youtube e conta com mais de 27 milhões de visualizações. Em 2021, o jovem recebeu um certificado de mérito do Youtube por atingir a marca de 100 mil subscritos no Youtube.



CONHEÇA AS SOLUÇÕES DE ESCRITÓRIO E OS PROGRAMAS DE INCUBAÇÃO E ACELERAÇÃO DA COWORK LAB.



Saiba mais em: www.coworklab.net



Madona Rajá, uma carreira combinando saúde e tecnologia

Madona Rajá é uma especialista em informática de saúde, com pós-graduação em engenharia de software e experiência comprovada na indústria de administração governamental, com inclinação em bancos de dados, Java, framework NET, programação e portais.

Ao longo de sua carreira, Madona trabalhou em grandes empresas de reconhecimento internacional, sendo actualmente Especialista em Informática em Saúde no Centers for Disease Control and Prevention, instituição americana que busca manter a população salva de ameaças para a saúde, segurança e proteção, tanto estrangeiras como nacionais.

Madona desempenha dentro das suas funções que combinam o conhecimento em informática e tecnologia com o conhecimento em saúde para melhorar a eficácia, eficiência e qualidade dos cuidados de saúde. Esse profissional trabalha para desenvolver e implementar soluções tecnológicas, tais como sistemas de informação em saúde, softwares e aplicativos, que auxiliem na gestão de informações de saúde, na tomada de decisões clínicas e na prestação de cuidados de saúde de forma mais segura e eficiente.

De uma carreira que actualmente combina saúde e tecnologia, a sua experiência profissional envolve passagem de 3 anos pelo BCI - Banco Comercial e de Investimentos Moçambique, como Sênior Software Developer, e como consultora de tecnologia de informação na INTELLICA.

Também actuou na Mzbusiness, como programadora e webdesigner na Dream Solutions Enterprise onde foi responsável pela programação, design, manutenção

e gerenciamento de conteúdo e eventos do Portal de Venda de Bilhetes Online em coordenação de projectos e análise de sistemas do Portal de Reserva de Hotéis Online e desenvolvimento e gerenciamento de conteúdo do site da Submission Company Dream Enterprise Solutions.

Madona Rajá tem formação em Ciência da Computação pela Universidade Eduardo Mondlane e Pós-graduação em Engenharia de Software na Universidade de Liverpool.

Na Universidade Eduardo Mondlane, aquando da sua formação, em 2012, recebeu o prémio de Segunda Melhor Estudante de Ciência da Computação. E destaca que durante o curso, aprendeu bastante sobre tópicos envolvidos em ciência da computação, como programação, sistemas de informação, sistemas operacionais, redes de computadores e disciplinas matemáticas.



PUBLICIDADE

“Baoba Hub permitiu aplicar o que eu sabia sobre design gráfico ao design de interface.”

Inscrições até 25 de Março | Vagas limitadas

bit.ly/baobahub23



Madona Rajá

Durante seus estudos em Engenharia de Software na Universidade de Liverpool, ele teve a oportunidade de discutir tópicos pertinentes com profissionais de diversas partes do mundo, bem como com estudantes de diferentes nacionalidades. Durante a participação em trabalhos em grupo em um ambiente baseado em projetos, ele compartilhou responsabilidades com colegas de diferentes fronteiras e culturas, o que refletiu o processo de desenvolvimento de software no mundo real.

Madona tem facilidade em trabalhar com treinamentos de Gerenciamento de Projectos Avançados, Liderança Essencial e Avançada, Introdução à Informática de Saúde, Treinamento Java Seam, MS Advanced Excel e Engenharia de Software.

É uma das responsáveis pela Implementação de uma Solução de Comércio Electrónico para a Imprensa Nacional de Moçambique, que é uma solução de comércio electrónico integrada ao portal corporativo para ajudar a reduzir os custos operacionais no processo comercial na Imprensa Nacional de Moçambique, fornecendo uma porta de acesso fácil para o público geral à informação sobre informações legais e governamentais de Moçambique.

O portal inclui múltiplos métodos de pagamento, incluindo cartão de crédito, pré-pago, transferência bancária e outros. As suas responsabilidades no projecto, design conceitual, backlog do projecto, desenvolvimento e configuração do portal e criação de conteúdo.



A 4Ever Sociedade Unipessoal Lda. entende a importância da qualidade e confiabilidade e isso está na vanguarda dos nossos serviços. Há mais de uma década que fornecemos soluções completas para mais de 20 combinações de línguas, observando sempre o cumprimento dos prazos, preço justo e confidencialidade.

Clausse Muane - Director Geral

TRADUÇÃO ESCRITA

PORTUGUÊS | INGLÊS | FRANCÊS
ESPAÑOL | ITALIANO | ALEMÃO

OUTROS SERVIÇOS

INTERPRETAÇÃO | TRANSCRIÇÃO
LÍNGUA DE SINAIS | CAPTIONING
REVISÃO | LÍNGUAS BANTU

Tornamos a sua comunicação mais eficaz.

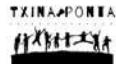
Principais Clientes:



Parceiros:



Resp. Social:



A black and white portrait of Wendy Okolo, a Nigerian aerospace engineer. She has dark skin, curly hair, and is wearing a dark turtleneck sweater. The background is a gradient from purple to black.

WENDY OKOLO: A PRIMEIRA **NIGERIANA** **NA NASA**

- Wendy Okolo é nome da engenheira aeroespacial nigeriana da Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço (NASA) e a primeira mulher negra a obter um doutorado na área pela Universidade de Texas.



► Leia o artigo na página a seguir

Descreve-se como engenheira de pesquisa aeroespacial com interesse em sistemas inteligentes, mecânica de voo, Guidance, Navigation and Control (Guia, Navegação e Controle em português) para aplicações aeroespaciais.

Wendy Okolo alcançou este sucesso aos 26 anos de idade. Obteve o seu B.S (Bacharelado em Ciências) e Doutoramento em 2010 e 2015. Completou a sua pesquisa de dissertação com enfoque nos métodos de economia de combustível de aeronaves. A sua investigação foi financiada por várias organizações, incluindo o Air Force Office of Scientific Research (AFOSR), American Institute for Aeronautics & Astronautics (AIAA) e Texas Space Grant Consortium (TSGC).

Após completar os seus estudos de pós-graduação, trabalhou como

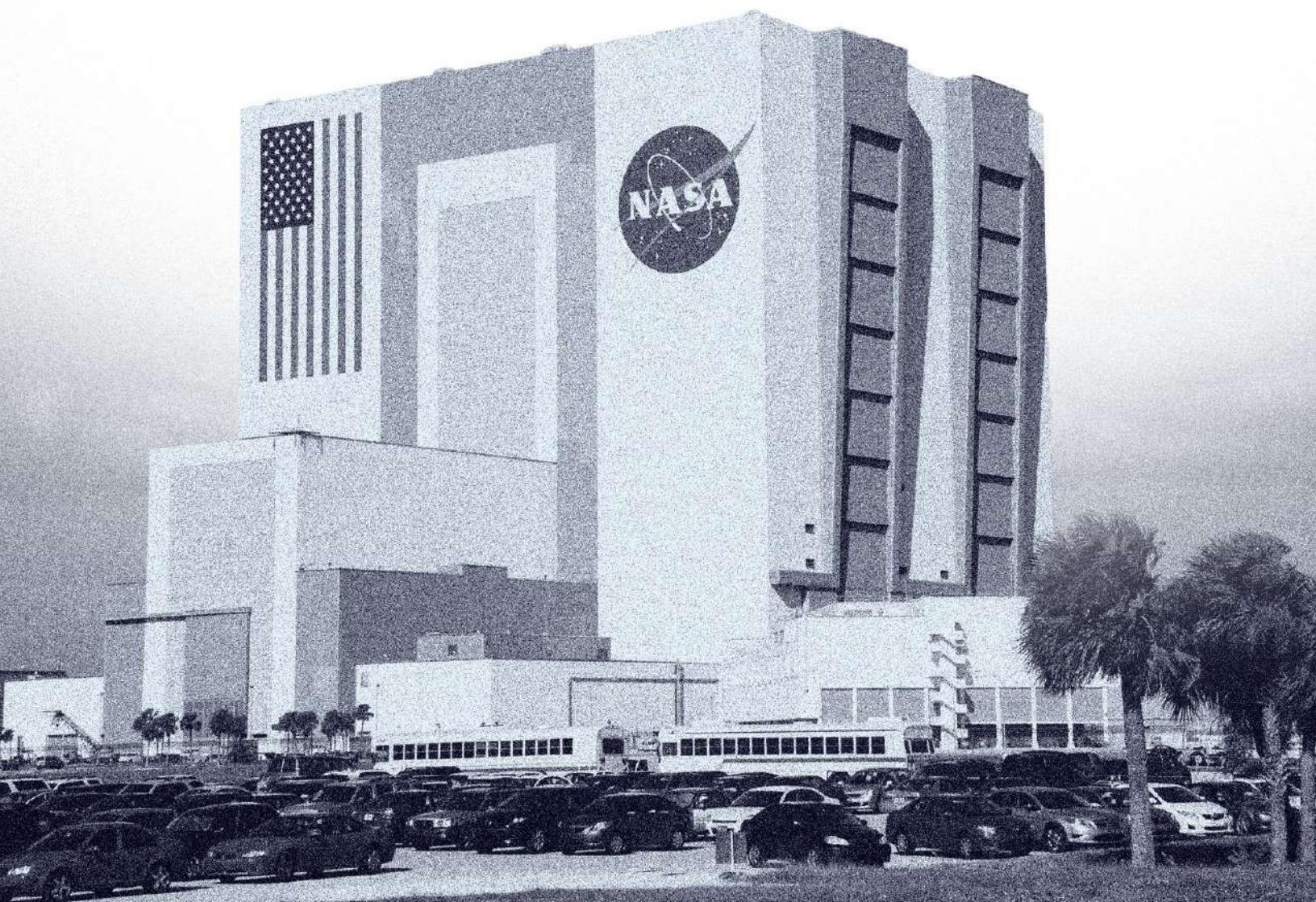


investigadora de Verão na Base de Wright-Patterson da Força Aérea na Secção de Concepção e Análise de Controlo no Laboratório de Investigação da Força Aérea. Enquanto lá esteve, Okolo pilotou um dos aviões tripulados mais rápidos do mundo. De acordo com o seu perfil no website da organização (NASA), Okolo trabalha como gestora de programas de ênfase especial no Ames Research Center e é engenheira de investigação na Área de Tecnologia de Saúde de Desco-

berta e Sistemas (DaSH). O seu papel inclui a investigação de aplicações de sistemas de controlo, monitorização da saúde dos sistemas e criação de soluções para questões relacionadas com a concepção de aeronaves e naves espaciais. Wendy brilhou no seu programa de graduação e, no final, obteve o grau de Bacharel em Aeroespacial, Engenharia Aeronáutica e Astronáutica. Proseguiu a sua inscrição num programa de doutoramento na Universidade do Texas.

Com muito esforço e dedicação, a primeira negra com doutorado em engenharia espacial conquistou muitos prêmios e honrarias. Além de ser a vencedora do prêmio "Black Engineer of the Year Awards (BEYA) Global Competitiveness Conference", ela também recebeu bolsas de estudo prestigiosas, como a Amélia Earhart em 2012 e a Bolsa de Pós-Graduação em Ciência e Engenharia de Defesa Nacional em

2012. A engenheira também foi premiada com o Prêmio de Pós-Graduação AIAA John Leland Atwood em 2013, o Women in Aerospace em 2019 por sua Iniciativa, Inspiração e Impacto, e o NASA Ames Early Career Researcher em 2019. Em reconhecimento ao seu trabalho incansável, ela também recebeu o Prêmio de Pós-Graduação da Universidade do Texas em Arlington em 2019.



Kudziva: O jogo para domínio da cultura geral



Podes aprender ou testar o seu conhecimento com o Kudziva:





Da quarentena ao sucesso: Sheryl Valabdas e sua carreira na produção de conteúdo

A pandemia da Covid-19, que se fez sentir fortemente entre 2020 e 2021, fez renascer a corrida pela transformação digital, algo que veio a resultar no crescimento do público na internet e posicionamento de novas carreiras, como é o caso da

Sheryl Valabdas é uma jovem moçambicana que se tem dedicado na criação e produção de conteúdo que se destacou no mercado pela sua habilidade em produzir conteúdos de qualidade, criativos e

que atendem às necessidades dos seu público-alvo.

Na sua actividade de produção de conteúdo, a busca entender as necessidades e objectivos do seu público para produzir conteúdos personalizados e que realmente agregam valor aos seus negócios. Ela é uma especialista em conteúdo ligado à moda e estilo e utiliza esse conhecimento para produzir conteúdos eficazes que geram resultados expressivos e atrativos.



Está na área há mais de dois anos, e igual há vários produtores de conteúdo, Sheryl é uma consequência direta da pandemia da Covid-19, ou seja, trancada em casa, devido a quarentena, descobriu um outro lado pelo qual hoje quase que ganha a vida e ou paga as contas, focada na área de maquilhagem artística e se expandiu para a moda.

Com sua habilidade em criar conteúdos que engajam e fidelizam o público, Sheryl se tornou uma referência no mercado de criação de conteúdo e uma profissional valorizada por seus clientes.

Uma das componentes mais tocantes, está relacionada com a forma pela qual a produtora de conteúdos faz edição dos seus vídeos, algo que tem chamado atenção do pessoal ao ponto da criação, por parte de Sheryl, de um curso sobre edição de vídeos.

Sheryl Valabdas influencia no ramo da moda e publica vários vídeos criativos de trocas de looks, e também já chegou a fazer um vídeo ao lado da influenciadora digital e modelo Cigarre Fungate.

Sheryl Valabdas concluiu um Master in Management na ESSEC Business School, participou de cursos importantes como Econometrics, Strategy and Management, People & Organizations, e Data-driven Marketing. Possui também Licenciatura em Geological and Mining Engineering.



COCA-COLA LANÇA SEU PRIMEIRO SMARTPHONE

A Realme, marca de smartphones, lançou em parceria com a Coca-Cola uma edição especial do Realme 10 Pro 5G na Índia.

O telemóvel é um modelo de gama média com a marca da Coca-Cola, que surge desde a embalagem até à interface do utilizador, com um tema que se estende aos ícones de aplicações personalizados e um ecrã de bloqueio projetado especialmente. A interface personalizada inclui ainda uma animação de carregamento com toques de design, como anéis vermelhos ao redor das lentes da câmara.

O telefone em si apresenta todas as mesmas especificações do modelo Realme 10 Pro 5G, à exceção da



marca e do design personalizado. Possui um ecrã 1080p de 6,7 polegadas com taxa de actualização de 120 Hz e uma câmara principal de 108 megapixels.

O Realme 10 Pro 5G Coca-Cola Edition também inclui uma câmara principal de 108 megapixels, o

que permite tirar fotos de alta qualidade, além de uma grande bateria de 4.500 mAh que pode durar o dia inteiro com uso moderado. O telefone também suporta carregamento rápido de 50W, o que significa que pode ser carregado completamente em cerca de 45 minutos.

A parceria entre a Realme e a Coca-Cola é uma estratégia de marketing inteligente que visa atrair o público jovem, conectando-se com seu estilo de vida e oferecendo uma opção personalizada e exclusiva para aqueles que são fãs da marca. O Realme 10 Pro 5G Coca-Cola Edition é uma opção interessante para aqueles que buscam um telefone com recursos avançados e um toque personalizado e exclusivo, e é uma prova de que as marcas estão sempre buscando inovar e se conectar com seus consumidores de maneiras novas e empolgantes.



A **inovação** **começa** **aqui**.

Gestão de Inovação
Transformação Digital
Desenvolvimento de Soluções

void.co.mz

PUBLICIDADE



Queniano cria luvas que convertem linguagem de sinais em fala

Roy Allela, um inovador de 25 anos, está utilizando sua paixão por tecnologia de ponta para causar um impacto tangível na vida das pessoas. Como entusiasta de tecnologia e instrutor de ciência de dados na Universidade de Oxford, ele desenvolveu o Sign-IO, um par de luvas inteligentes que simplificam a comunicação com a comu-

nidade surda.

Apesar de existirem mais de 300 línguas de sinais faladas por 70 milhões de indivíduos em todo o mundo, uma fração minúscula de pessoas é proficiente nelas. Essa falta de compreensão resultou em uma divisão entre a comunidade surda e o resto da sociedade.



A ideia para as luvas veio para Allela depois de ter dificuldades em se comunicar com sua sobrinha de 6 anos, que nasceu surda. A experiência o motivou a criar uma solução.

Durante uma entrevista, Allela descreveu como sua sobrinha usa as luvas. Ela as usa e as conecta com seu telefone ou com o dele, e então se comunica por meio de língua de sinais. As luvas inovadoras são equipadas com sensores flexíveis em cada dedo, que traduzem os gestos da língua de sinais em fala audível. Esses sensores medem o grau de flexão dos dedos e identificam as letras que estão sendo sinalizadas, uma invenção brilhante de fato.

Uma vez sincronizadas, as luvas podem ser conectadas a um aplicativo via Bluetooth, que traduz os movimentos em letras, simplificando o processo de comunicação tanto para o falante quanto para o ouvinte.

As estatísticas mostram que aproximadamente 70 milhões de pessoas em todo o mundo sofrem de diferentes graus de deficiência auditiva. Apesar de a língua de sinais ser o método mais eficiente de comunicação com a comunidade surda, apenas uma pequena fração de indivíduos em todo o mundo é proficiente nela. Essa falta de compreensão levou a

uma barreira de comunicação entre a comunidade surda e aqueles que não entendem a língua de sinais.



Além de apresentar sua invenção ao mundo em geral, o inventor também a implementou em escolas para necessidades especiais localizadas em áreas rurais do Quênia para ajudar os professores a se comunicarem com seus alunos de maneira mais eficiente.

O aplicativo que acompanha as luvas oferece aos usuários a opção de escolher seu idioma nativo e tom de voz para melhor personalização. De acordo com Allela, a precisão dos resultados é de até 93%.

As luvas Sign-IO têm despertado muito interesse, com várias publicações destacando a inovação. Além disso, Roy Allela foi reconhecido com um prêmio da Sociedade Americana de Engenheiros Mecânicos.

OS INFORMAIS

ESTÃO DE VOLTA

 anima ESTÚDIO CRIATIVO

2º
EPISÓDIO
DE 10



ADQUIRE O TEU EXEMPLAR NA
ANIMATEKA
OU ATRAVÉS DO SITE
WWW.OSINFORMAIS.COM



PUBLICIDADE



Tanzânia pronta para receber internet de Elon Musk

O governo da Tanzânia se distanciou das alegações de que sua burocracia pode negar ainda mais

o pedido Starlink para operar no país, confirmando estar pronto para a recepção da internet de Elon Musk.

"Não há razão alguma para negar sua inscrição, eu o procurei pessoalmente... lembrei a ele que ainda estamos esperando que sua empresa finalize os requisitos legais restantes antes que o Starlink seja autorizado a operar."

►►► explicou Nape Nnauye, ministro da informação e comunicação.

Nape considera que uma das prioridades do presidente tanzaniano, Samia Suluhu Hassan, é convidar investimentos locais e estrangeiros para o país, e que ninguém pode servir para bloquear potenciais investidores e investimentos.

"Mas, mesmo assim, todos os investimentos devem estar de acordo com nossas leis e regulamentos e quando a empresa finalizar os requisitos legais estipulados pela lei."

►►► assegurou o Ministro

O desenvolvimento ocorre em um momento em que uma seção transversal do público acha que o pedido de Musk para fornecer conectividade à Internet usando satélites seria negado devido à burocracia do governo.

Em seu tweet, Musk disse "Gostaríamos (operar na Tanzânia).

Estamos apenas a espera da aprovação do governo".

O magnata estava respondendo ao Sr. Mike Coudrey, grande empresário e investidor nos EUA, que está entre os que estão pressionando pela Starlink.

Coudrey, que tem um interesse particular na África, especialmente na Tanzânia, twittou: "Disponibilize o Starlink na África Oriental, especificamente na Tanzânia, para que as pessoas possam ter maior acesso à informação e construir um futuro melhor".

No entanto, ele disse que os lobistas e os principais provedores de internet e telefonia estão fazendo todo o possível para impedir a aprovação do Starlink, porque isso significaria que os consumidores mudariam para um serviço melhor.



PUBLICIDADE MOTION GRAPHICS VIDEOS CORPORATIVOS

Desde 2009 produzimos publicidades, documentários, vídeos corporativos e branded content em Moçambique e no exterior. A Nossa equipe é composta por profissionais com mais de 15 anos de experiência no Mercado. Colaboramos com os nossos clientes para resolver problemas através de soluções criativas.



Elon Musk, fundador da SpaceX, empresa americana de exploração espacial, está desenvolvendo um projecto chamado Starlink, que tem como objectivo fornecer acesso à internet de alta velocidade em todo o mundo usando uma constelação de satélites. A tecnologia pode ser uma solução para áreas remotas e de difícil acesso, como partes da África, incluindo a Tanzânia.

No entanto, é importante notar que a implantação do Starlink na Tanzânia dependerá de vários factores, incluindo a disponibilidade de infra-estrutura terrestre, acordos regulatórios e outros fac-

tores locais. Além disso, o Starlink ainda está em fase de testes beta em vários lugares do mundo e ainda não está amplamente disponível.

A SpaceX tem sido uma inovadora no campo da exploração espacial privada, reduzindo os custos de lançamento e acelerando o ritmo de inovação no sector. A empresa também tem como objectivo tornar a exploração espacial mais acessível a uma ampla variedade de pessoas e empresas, com o objectivo de tornar o espaço uma área mais acessível para a exploração e a pesquisa científica.



FEEDBACK DA MALTA

► ► ► veja o que dizem sobre nós e pode também deixar o seu feedback nas nossas redes sociais



Juliao Coelhinho Tsovo

Kabum Digital é a cena, parabéns a toda equipa de trabalho.



Cláudio Langa

Com certeza, esta revista faz parte do crescimento do nosso país. Gosto muito do propósito da mesma.



Stelio Jeree

Sempre com conteúdos diferenciado



Pedro Fernandes

Em primeiro lugar importante agradecer à **Kabum Digital** pelo trabalho que tem sido feito no reconhecimento das pessoas que têm um papel relevante na vertente tecnológica no País, bem como todos aqueles que levam o nome de Moçambique além fronteiras



Matope José

Kabum Digital muito obrigado pelo reconhecimento! Muita força neste projecto. O marketing digital está em boas mãos convosco!

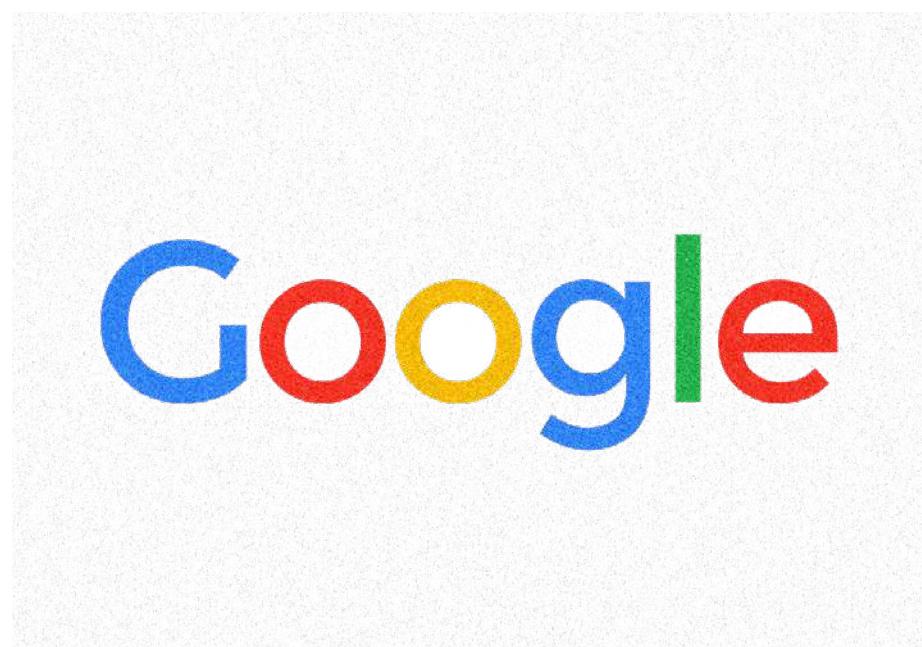
FIQUE POR DENTRO DA TECNOLOGIA!

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL DO GOOGLE TRANSFORMA TEXTOS EM MÚSICAS

A gigante tecnológica americana, Google, lançou uma nova ferramenta de inteligência artificial, o MusicLM, que ajuda os usuários a gerar notas musicais a partir de entradas de texto.

A nova ferramenta de Inteligência Artificial do Google é uma adição importante para a evolução da tecnologia musical. Ele abre novas possibilidades para compositores, músicos e artistas criarem músicas de forma mais eficiente e inovadora. A partir do texto, o MusicLM pode criar melodias completas e diferentes tipos de música, o que é um grande avanço em relação ao processo convencional de criação musical.

A Inteligência Artificial do



Google também pode ser utilizada para aprimorar a educação musical, ajudando os estudantes a aprender e compreender como diferentes elementos da música se relacionam e influenciam uns aos outros. Além da geração de música a partir de texto, a Inteligência Artificial do Google oferece outras funcionalidades. Uma delas é o modo história, onde o

modelo é alimentado com várias entradas de texto, cada uma com a duração de tempo para cada tipo de música que precisa ser criada. Desta forma, é possível criar uma trilha sonora completa para um vídeo, por exemplo, combinando diferentes tipos de música para expressar diferentes emoções e situações.

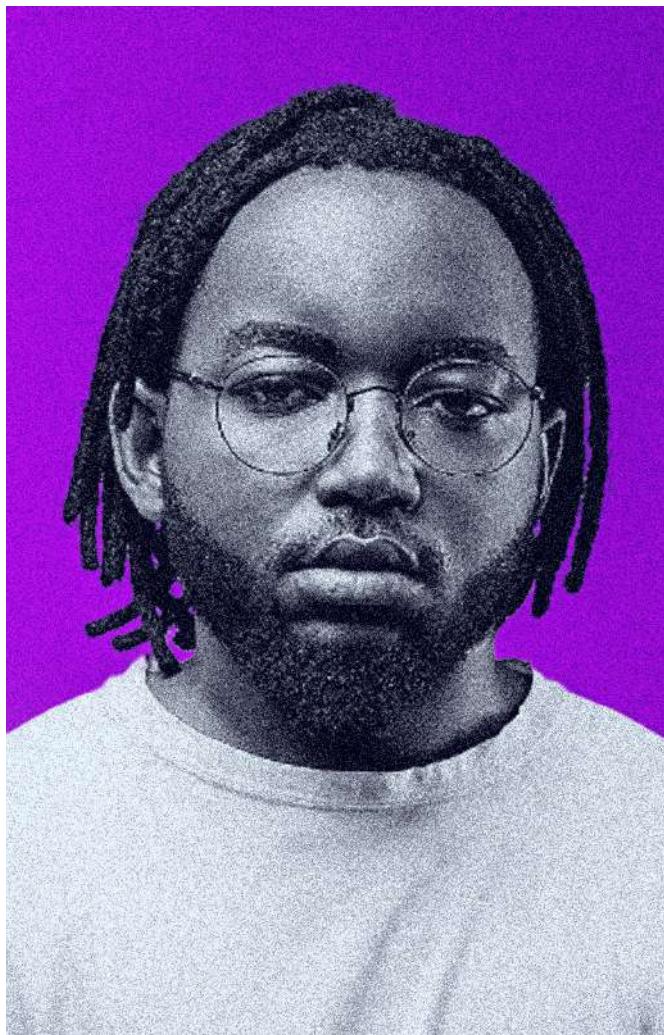
Outra vantagem desta ferramenta é a possibilidade de transformar melodias cantadas ou associadas a outros instrumentos. Isso pode ser uma grande ajuda para compositores e músicos, que agora têm acesso a uma tecnologia avançada que os ajuda a criar suas obras de forma mais rápida e fácil.

Além disso, a Inteligência Artificial do Google também tem o potencial de impactar positivamente o sector musical, permitindo a criação de música de forma mais acessível e inclusiva para pessoas que não possuem habilidades musicais avançadas. Isso pode abrir novas oportunidades para artistas e compositores, aumentando a diversidade e a inovação no sector musical.

No entanto, o impacto da IA na vida humana não é apenas positivo. A automação de tarefas e a substituição de trabalhos humanos por robôs inteligentes podem levar a um aumento da desigualdade social e do desemprego. Além disso, a IA também pode ser usada para fins maliciosos, como a disseminação de notícias falsas, invasão de privacidade e controle político.



Abrindo portas para o crescimento digital em Angola, uma missão de Valdemar Hoque



Nos últimos anos, a venda online tem sido uma das áreas de maior crescimento no comércio global, e muitos empreendedores têm surgido com ideias inovadoras para aproveitar esse mercado. Um desses empreendedores é Valdemar Hoque, um visionário que tem dado passos significativos na revolução na venda online em Angola.

A sua acção acontece através da criação do HL Shop, um marketplace de lojas online, que tem vindo a transformar a maneira como as pessoas compram produtos localmente. Com o HL Shop, é possível comprar produtos de lojas e supermercados, e a plataforma garante a entrega ao domicílio.

Criada em 2019, a plataforma HL Shop surgiu, numa primeira fase, com o objectivo exclusivo de vender roupas, mas o que era apenas para ser uma aventura de dois jovens estudantes, no caso Valdemar Hoque, formado em engenharia informática, e Adriano Lupossa, que estudou ciência da computação, acabou por se transformar num marketplace que, com várias lojas e mercados online, vem aos poucos conquistando o seu espaço.

Hoje para além de roupas, a HL Shop conta com lojas de venda de equipamentos electrónicos, artigos para casa, assim como produtos do mercado informal do 30, localizado no município de Viana, em Luanda.

A plataforma destaca-se entre as opções de compras online do país. Segundo o seu CEO, o crescimento do negócio esteve também influenciado pela pandemia da Covid-19.

Uma vez que permitia que com menos contacto físico, o público tivesse acesso aos produtos que precisa.

Em 2021, segundo revelou à FORBES o seu CEO, Valdemar Hoque, a HL Shop, que já congrega mais de 20 lojas, registou mensalmente mais de 3 milhões de kwanzas (5 mil dólares).

Uma das razões que levaram a criação da plataforma, justifica, foi o facto de que as soluções de lojas virtuais existentes no mercado não atendiam a maior parte das necessidades de consumo das pessoas, o que fez com que muitas pessoas deixassem de utilizar as lojas de compra online. "A HL Shop veio para unir tecnologia e negócios, no sentido de oferecer a melhor experiência de compra online", garante.

A plataforma, foi vencedora do concurso "Quem Quer Ser Empreendedor (QQSE) 2020", promovido pela Embaixada dos Estados em Angola, o que lhe permitiu encaixar mais de 10 milhões de kwanzas, emprega actualmente mais de dez colaboradores, entre programadores, especialistas de marketing e business development manager.

A empresa também participou em vários eventos de empreendedorismo, como o Beta Start Luanda, um programa de pré-aceleração que ajuda a construir o ecossistema de empreendedores e apoia o desenvolvimento de start-ups com novas ideias de projectos inovadores, organizado por Beta-i e a Acelera Angola, numa parceria com o Banco Angolano de Investimentos (BAI) e a petrolífera francesa Total.

PUBLICIDADE



Está a procura de uma casa para ARRENDAR?

[www.alugar.co.mz](#)

Alugar App

Google Play

App Store



wHOST

SERVIÇOS

- REGISTRO DE DOMÍNIO
- HOSPEDAGEM
- SERVIDORES DIGITAIS
- CONSULTORIA



PORQUE ESCOLHER WHOST?

- Melhor provedor de hospedagem
- Multiplas infraestruturas cloud
- Painéis de controle impressionantes
- Soluções de domínio de referência
- Suporte Premium 24/7/365



Support 24 x 7 x 365

Fornecemos suporte em tempo real,
sob avença mensal ou anual.

Contactos

 +258 82 340 00 00
+258 87 340 00 00

 info@whost.co.mz
www.whost.co.mz

 Maputo-Moçambique

Nigéria ocupa primeiro lugar no uso de criptomoedas

A Nigéria tem sido um dos principais países africanos a adotar a tecnologia blockchain e o uso de criptomoedas, com um mercado em constante crescimento. Recentemente, a nação africana alcançou o primeiro lugar em termos de uso de criptomoedas.

O estudo, conduzido pelo guia de cassino online Trading Browser, analisou dados sobre propriedade e uso de criptomoedas. A classificação foi feita por meio da porcentagem da população que relatou usar ou possuir cri-

tomoeda a cada ano, de 2019 a 2022.

A Nigéria está no topo da lista com 45% da população usando ou possuindo criptomoeda em 2022. A nação possui mais de 90 milhões de pessoas usando criptomoeda - quase 1,5 vezes a população do Reino Unido. De 2019 a 2022, a Nigéria viu um aumento total de 17% na propriedade e uso de 28% para 45%, o que equivale a mais de 34 milhões de pessoas adotando criptomoedas ao longo de três anos.



Durante o período de pesquisa, a adoção de criptomoedas aumentou significativamente na Nigéria, com muitos nigerianos tornando-se mais conscientes e adotando o uso de criptografia como meio de obter retornos rápidos ou economizar a médio e longo prazo. No entanto, é incerto se essa tendência se manterá em 2023.



Em segundo lugar na lista está a Tailândia, com 44% da sua população a usar ou possuir criptomoedas, o que equivale a pouco mais de 30 milhões de pessoas. O terceiro lugar é ocupado pela Turquia, com 40% da sua população a possuir e usar criptomoedas em 2022, o equivalente a mais de 33 milhões de pessoas. A Argentina ocupa o quarto lugar na lista dos países com maior taxa de propriedade e uso de criptomoedas em 2022, com 35% da população usando ou possuindo o ativo digital. No entanto, é provável que a situação mude em breve, pois há vários projetos de lei em andamento para regular a indústria de criptomoedas no país. Em quinto lugar estão os Emirados Árabes Unidos, com 34% da população utilizando ou possuindo criptomoedas em 2022, o que pode aumen-

tar nos próximos anos, conforme o país busca expandir sua presença no mercado de ativos digitais.

Surpreendentemente, os Estados Unidos ocupam o 22º lugar na lista, com apenas 16% da população possuindo ou usando criptomoeda. Isso equivale a pouco mais de uma em cada seis pessoas. O Reino Unido está ainda mais abaixo, ficando em 50º lugar, com apenas 11% do país possuindo ou usando criptomoeda – o equivalente a pouco mais de 7 milhões de pessoas.

De acordo com o porta-voz do Trading Browser, "Os dados descobertos oferecem perspectivas valiosas sobre o estado actual do sector, destacando a crescente adoção de ativos digitais em todo o mundo. É encorajador ver que muitos países estão progredindo em termos de regulamentação e infraestrutura para criptomoedas. Esperamos que esses dados contribuam para o desenvolvimento e a ampla aceitação de ativos digitais."

A pesquisa foi realizada pelo Trading Browser, que oferece uma solução completa para traders e investidores em criptomoedas, incluindo informações de mercado, melhores práticas de negociação e ferramentas úteis para a tomada de decisões informadas. Sua equipe é formada por profissionais experientes em criptomoedas.

Kabum

PREVISÃO

►►► O que vai poder ler este mês no site www.kabum.digital

01

África contará com primeiro espaço para lançamento de satélites

Uber regressa à Tanzânia após 10 meses de suspensão por concorrência desleal

6 carreiras ameaçadas pela Inteligência Artificial

Nuno Baio e a transformação do conhecimento em Angola através da Kubeta

Primeira Neo Bank da Nigéria em expansão para Ásia

Herquiloide Hele um desenvolvedor em busca de crescimento profissional

Abantu AI, uma startup que usa tecnologia para traduzir línguas africanas

02

Spotify investe 12 Milhões de dólares para apoiar podcasts africanos

Marlon Magalhães: um dos pioneiros da animação gráfica em Moçambique

Bard: a solução da Google para competir com ChatGPT

Tesla fatura em 2022, mas continua com futuro incerto

Inventor zimbabweano cria TV que funciona sem energia

Maior banco dos EUA paga milhões por uma startup que não existe

Transformando o mundo com robôs: conheça as principais inovações

Shaquil Faizal, o gestor de projectos que leva a Technoplus a bordo

Maior operadora de África fatura trilhões de dólares na Nigéria

Inteligência artificial do Google transforma textos em músicas

Desenvolvimento de software para o futuro digital: O percurso de Valter Parrupe

Kabum

PREVISÃO

►►► O que vai poder ler este mês no site www.kabum.digital

Bicael Francisco: Impulsionando o desenvolvimento de soluções tecnológicas inovadoras

Meta processada por ambiente de trabalho tóxico

Mais uma empresa africana alcança 1 bilhão de dólares

03

Nuno Lima apresenta visão futurista para publicidade local

Twitter passa a permitir publicidade de "Suruma"

Nasa rende-se ao talento de jovens angolanas

Quero mudar o mundo através da tecnologia", Marino Ricardo

Startups africanas selecionadas para a 3ª edição Startupbootcamp

Zuneid Karim uma carreira de 25 anos acelerando a transformação digital

Adeus a filas e atrasos: Ticket Angola lança plataforma para compra de bilhetes

Startup nigeriana converte criptomoeda em moeda local

A jornada de Dinmahomed Cassamo como analista de dados: da Technoplus ao Nedbank

Amazon pausa expansão para o continente africano

Estudo revela coleta de dados pessoais por fabricantes de telefones chineses

Kabum



**FIQUE POR
DENTRO DA
TECNOLOGIA!**

www.kabum.digital

@kabum.digital