

Kabum



5ª Edição, Abril de 2023

O PODER DO STREAMING NA CONSTRUÇÃO DA CARREIRA MUSICAL

►►► Djimetta

Meta prepara mais
uma rede social

NASA quer levar
internet à lua

Ferrão Chico: O One
Man Show do Design
em Moçambique



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

Índice

► ► Djimetta: O Poder do Streaming na Construção da Carreira Musical	04	► ► iPhone 13 foi o smartphone mais vendido em 2022	30
► ► Baoba Hub gradua primeira turma em UI/UX Design	09	► ► Xiaomi lança tecnologia que carrega telemóvel em apenas 5 minutos	31
► ► Talento nacional em destaque em Paris	12	► ► CEO do ChatGPT com "medo" do poder da Inteligência Artificial	33
► ► Edilson Ngulele: a prova que "nenhum sonho é muito grande, e nenhum sonhador é muito pequeno"	15	► ► Rússia quer lançar seu próprio sistema operativo para dispositivos móveis	36
► ► Ferrão Chico: O One Man Show do Design em Moçambique	22	► ► Jovem angolano cria plataforma com filmes gratuitos	39
► ► Kelver Matsinhe leva Easy Ticket a África do Sul	25	► ► Meta prepara mais uma rede social	41
► ► Moçambique destaca-se como um dos países com internet acessível	27	► ► NASA quer levar internet à lua	44

Ficha Técnica

Guidione Machava:

Fundador e Editor Chefe

Johnson Pedro:

Jornalista e Criador de Conteúdos

Elizabeth Machava:

Gestora de Projecto

Tony Valeta:

Designer Gráfico



“Na Baoba Hub tive acesso a um método prático de aprendizagem do UX/UI design.”

| Genny Vasco | Estudante

Faça parte da próxima turma | **Vagas limitadas**

bit.ly/baobahub23



► Leia o artigo
na página a seguir

O Poder do Streaming na Construção da Carreira Musical

Nos últimos anos, mundialmente, a indústria musical tem registado grandes transformações com a ascensão dos serviços de streaming, tecnologia que permite a transmissão de conteúdo digital em tempo real pela internet, ou seja, ao contrário do download, que é necessário baixar um arquivo para poder visualizá-lo, o streaming permite que o conteúdo seja reproduzido de forma 100% online, enquanto está sendo transferido.

Em Moçambique, a música local vem se adaptando a essa nova era digital. Cada dia que passa, artistas vem se aliando à esta ferramenta no alcance do público. Entre os artistas que se estão destacando nesse cenário, um nome que vem ganhando cada vez mais espaço é Djimetta.

Foi através do digital que o artista se fez.

A sua jornada ao sucesso, foi junto com o "boom" do streaming, que nunca vendeu um CD físico, dos trabalhos já lançados, todos foram feitos digitalmente e sem altos gastos, como investir no lançamento de um CD físico, ao que não se sente na necessidade de vender um CD físico.

"Falsos Profetas" e "Salavrados" são os trabalhos que colocaram o artista no mapa do streaming e actualmente, Djimetta conta, isto só no Spotify, com mais de 300 mil reproduções da sua obra.

A Kabum Digital, conversou com o rapper que apresentou a sua visão sobre a nova era do streaming, apresentou as vantagens, desvantagens, e como tem utilizado esta nova ferramenta ao seu favor.

"A era do streaming musical veio nos salvar"

Em uma era em que os CD e Cassetes já estão esquecidos e há falta de locais para o seu uso (reprodutores), para Djimetta streaming chegou numa boa

hora e é o futuro, se não o presente e trouxeram um novo dinamismo para os artistas, desde os lançamentos e a própria rentabilização.

"Com as plataformas de streaming, os músicos, pelo menos, têm a rentabilização do seu produto e investimento, a era do streaming musical veio nos salvar. Os utilizadores destas plataformas não gastam tanto assim, mas em compensação, cada streaming vale algum centavo para o artista e à medida que vai se acumulando, os artistas conseguem ter mais rentabilidade do que na época dos CDs".

►►► Djimetta



Por outro lado, Djimetta, realça a possibilidade de fazer a arte chegar mais longe ou a dita exposição a nível mundial que a era abre aos músicos.

"Imagina como seria para outros artistas que estão fora de Moçambique para aquisição dos meus CDs? Seria complicado. Hoje em dia é só entrar na internet e escrever o nome do artista e encontrar o catálogo, para além da possibilidade de retorno."

Para o artista, a desvantagem reside na

morte do simbolismo, ou seja, na impossibilidade da continuidade da cultura de colecionar discografia dos artistas favoritos. Está também a dependência para cada país em casos de igualdade de sucesso no seio artístico, em particular atenção às burocracia existente nesse mercado, injustiças, favoritismos que no final desfavorecem alguns artistas com potencial.

No seu caso, o streaming tem sido um aliado forte e acredita que as platafor-

mas desenvolveram um senso de valorização para com o trabalho dos artistas, uma vez que as pessoas pagam pelo acesso e resulta numa alta valorização. E dessa forma a abertura da rentabilização em pouco tempo sem a dependência, concretamente de um álbum, basta uma mixtape ou simples música.

"Temos mais facilidade de rentabilizar com pequenos projectos que não são necessariamente álbuns oficiais, o que antes não era possível"

E como está a questão da qualidade dos trabalhos?

Para Djimetta, verifica-se aumento da qualidade sonora dos trabalhos, pela exigência que das plataformas nesse aspecto para a sua aprovação e colocação para distribuição, porém, quanto ao conteúdo, destaca que nem tanto.

"As pessoas olham para o streaming como uma forma fácil de rentabilizar e muito das pessoas fazem o conteúdo para ter streams e esquecem de apostar na qualidade do conteúdo"

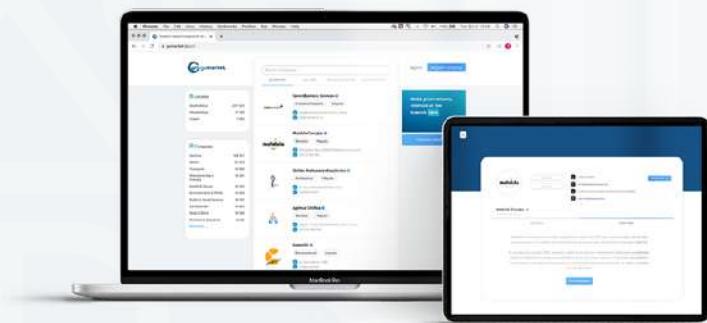
Nesta era do streaming, o conselho do Djimetta é a adaptação dos artistas e facilitarem cada vez mais a partilha do conteúdo com os ouvintes, e introdução de novas dinâmicas que possam tornar o mercado mais favorável, pelo poder e decisão de escolha que pode ser útil caso seja bem usado.



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.

PUBLICIDADE



Registe a sua empresa em:

www.gomarket.io

Mais informações: mark@gomarket.io

The logo consists of the lowercase letters "wei" in a bold, white, sans-serif font. The letters are partially cut off by a diagonal orange band that runs from the bottom left towards the top right of the frame.

**"Wei" uma plataforma acesso a
correções de exames de admissão das
principais universidades do país.**



Baoba Hub gradua primeira turma em UI/UX Design

A Baoba Hub, escola moçambicana de Design, graduou a sua primeira turma do curso de UI/UX Design, no dia 22 de março de 2023, após 6 meses de formação. Uma conquista notável para a escola, que tem como objectivo capacitar jovens moçambicanos para atuarem no mercado de tecnologia e design digital.

Criada com o propósito de capacitar jovens talentos locais para o sector tecnológico, com foco no design e desenvolvimento de soluções digitais, criando, no país, uma geração de designers de classe mundial colocando jovens a explorar o máximo do seu potencial criativo numa abordagem de aprendizagem prática e inovadora, que foca na importância de habilidades técnicas, criatividade e trabalho em equipe.

No total, foram graduados 6 estudantes, que tiveram das mãos do José Nhampossa, director do programa, os seus certificados.

Para o Dr. Nhampossa, a certificação destes alunos é a demonstração de que é possível sonhar com uma escola de design de classe mundial localmente, e a tarefa passa pela continuidade das formações e dos formados na apresentação de trabalhos de qualidade aos consumidores.

Yumina Tembe, uma das formadas e que chegou ao curso como programadora, destaca que ter sido uma das alunas da primeira turma, foi uma experiência única e algo que a coloca em vantagem contra outros programadores, pois, na maioria das vezes, os programadores não tem domínio de aspectos visuais a ter em conta durante a construção de projecto, e com o curso, já consegue fazer uma crítica e perceber o que pode ser melhorado num dado projecto.

PUBLICIDADE

Radar App

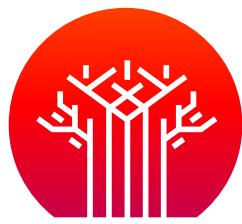
Conforto

Rapidez



Disponível para download:





BÀOBA
H U B

"Estar na Baoba Hub foi uma das melhores experiências que eu tive. Não esperava que ia aprender tudo o que aprendi. Primeiramente, nem sabia o que era Design e que tinha vários aspectos a considerar", e em consequência disso, é grata pela oportunidade, tanto por parte da escola e dos colegas. Para Yumina, Baoba Hub é uma escola com muito a oferecer aos jovens moçambicanos e "devíamos começar a olhar e prestar mais atenção".

►►► Yumina Tembe, estudante da Baoba Hub

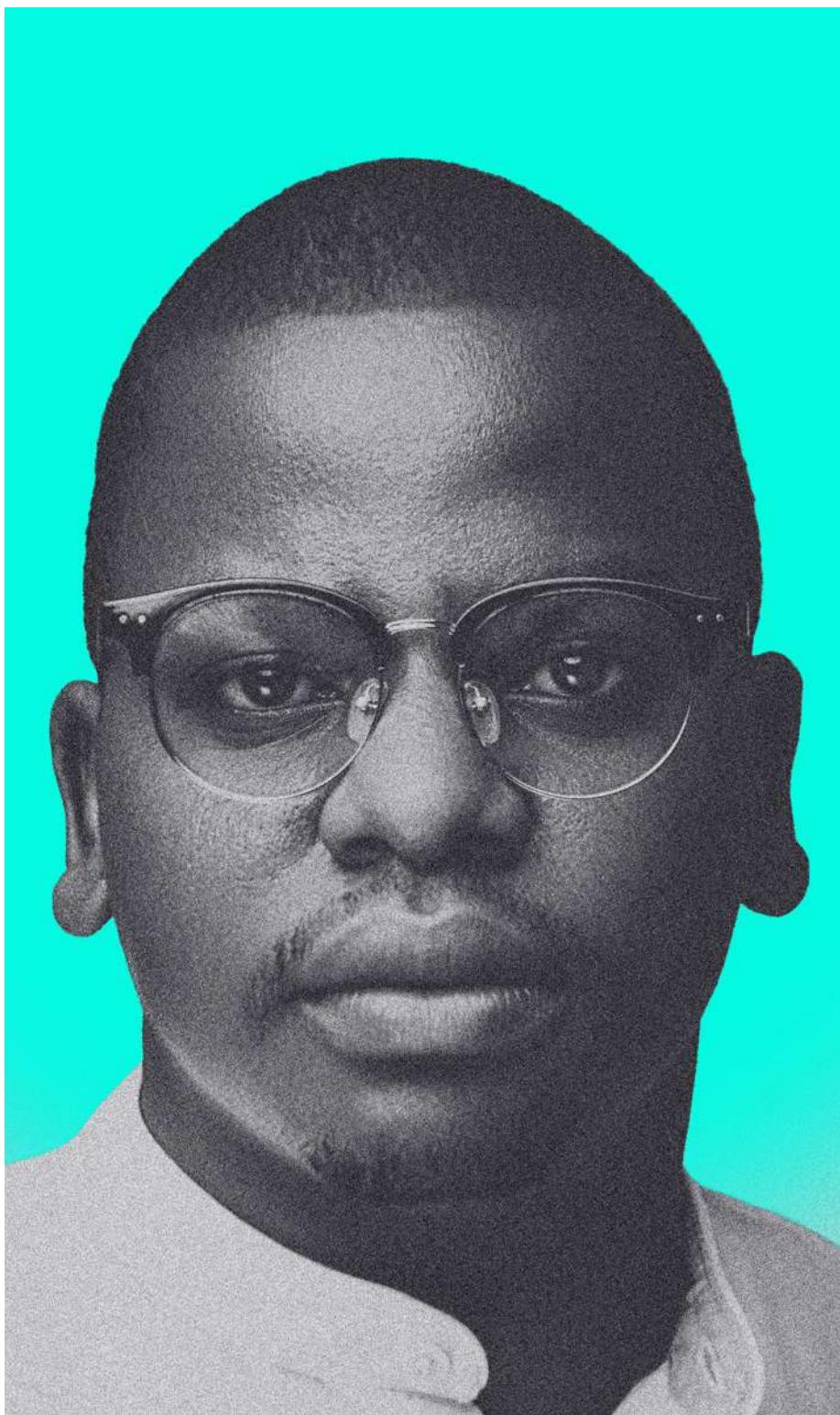
Já para Hermmen Mutemba, fazer parte da primeira turma da Baoba Hub, foi uma experiência desafiadora, isto pela exigência do desenvolvimento do senso de trabalho em equipe. E em termos de aprendizado, destaca a chance de "aprender sobre todas as fases do Product Design desde as bases teóricas até à concepção gráfica num ensino centrado no estudante, de uma forma leve e eficiente, poder desenvolver os meus próprios projectos com o auxílio dos mentores da Baoba e ao lado de colegas."

O curso de UI/UX Design é até aqui um dos principais produtos oferecidos pela Baoba Hub, e tem como objectivo partilhar, num sistema de aluno para aluno,

sob orientação e mentoria, a projecção e desenvolvimento de soluções de design para interfaces de utilizador com foco na experiência e usabilidade. Durante os seis meses de curso, os alunos aprenderam de forma prática e teórica, sobre design, metodologias de pesquisa de utilizador, design thinking, prototipagem e ferramentas de design.



Talento nacional em destaque em Paris



O maior evento dedicado à NFT na Europa, NFT Paris, decorreu em Fevereiro, nos dias 24 e 25, e nesta que foi a segunda edição, contou com a presença, como orador, do moçambicano e Product Designer Guidione Machava.

NFT Paris foi concebido para profissionais e entusiastas da actual revolução cultural e económica e proporciona um ponto de encontro único para marcas tradicionais e actores da NFT (Tokens Não Tangíveis, tradução para português), um tipo especial de ficheiro que representa um item único ou um activo digital exclusivo.

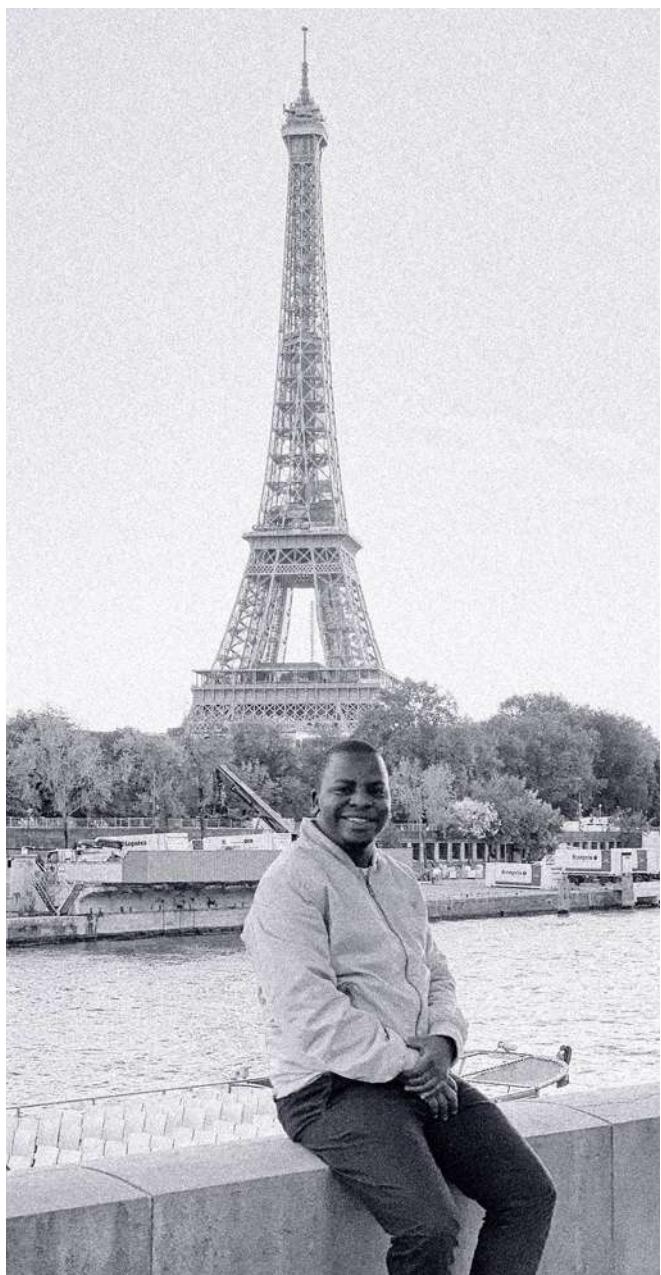
O evento visa criar uma ponte para reinventar modelos existentes e discutir tendências futuras na paisagem da NFT.

A primeira edição da NFT Paris teve lugar em Janeiro de 2022. Este ano, a segunda edição da NFT Paris está a decorrer no local mais emblemático da cultura e das artes em França: o Grand Palais, localizado no coração da capital francesa - um grande evento para a comunidade NFT e para as marcas pioneiras que utilizam esta tecnologia para se reinventarem.

No que foi a participação do Guidione Machava, esteve como orador tendo como foco os avanços recentes em blockchain e suas implicações comércio eletrônico, como também a sua perspectiva sobre como o design pode ser aplicado a projectos de blockchain e para criação de produtos e experiências valiosas e amigáveis ao utilizador final. Dividiu o palco com nomes importantes e ligados a empresas como Chanel, Playboy, Moet Chandon e Amazon.

Anteriormente a esta apresentação, em Outubro de 2022, foi um dos oradores convocados pela Design Matters em Copenhaga, Dinamarca, onde partilhou para mais de 700 designers de todos os cantos do mundo, a sua visão do papel que o design tem na promoção e construção de uma inovação inclusiva e como os africanos estão a contribuir nessa jornada.

Um reflexo da ideologia que vem defendendo na sua jornada ao alcance, constante, a carreira de classe mundial enquanto profissional que actua com o design. Ainda para Design Matters, antes mesmo da participação no evento, concedeu entrevista em que deixou ficar a sua visão sobre o futuro do Design, assinando que "o futuro do Design é África".





NFT Paris é um evento que busca ser uma plataforma de discussão entre NFT iniciantes e os principais executivos das principais

marcas pioneiras que estão empenhados em construir a web3, tais como LVMH, L'Oréal, Shopify, e Volkswagen.

Actualmente a residir em França, Guidione conta com uma grande experiência na criação de designs centrados no utilizador para algumas das marcas mais famosas do mundo.

Ajudou, várias empresas na construção de experiências de classe mundial para clientes nas áreas de fidelidade e engajamento de marca.

Nos últimos tempos, a sua profissão tem estado cen-

trada na aquisição de conhecimentos e experiência em web3 e na intersecção entre design e tecnologia blockchain.

Busca, simultaneamente, ajudar os designers nas fases iniciais das suas carreiras a serem bem sucedidos através do desenvolvimento de projectos educacionais onde os aspirantes a designers podem ir para aprender e crescer. É autor de "Design Sutra", livro que fornece princípios de design a estes profissionais emergentes.

Para além de projectos educacionais, é também criador Kabum Digital, uma revista que busca dar voz aos profissionais moçambicanos na área da tecnologia.



A prova que “nenhum sonho é muito grande, e nenhum sonhador é muito pequeno”

►►► Edilson Ngulele

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.

Edilson Ngulele, é o nome de um dos desenvolvedores moçambicanos emergentes, com mais 5 anos de experiência como Desenvolvedor de Software (mobile) com foco para desenvolvimento de aplicativos móveis em Android. Entra para o mundo da tecnologia por pura curiosidade uma vez que desde tenra idade, interessou-se por assuntos ligados às TICS e sempre correu atrás de respostas criadas pela sua curiosidade em querer saber como foram feitas as coisas.

Começou a identificar-se como Geek quando completou o ensino secundário em Palo Alto (na Palo Alto

High School na Califórnia), e o facto de ter residido em Silicon Valley onde esteve exposto a um cenário das várias tecnologias clássicas contemporâneas. Em 2012, entrou para o mundo da programação e aprendeu a primeira linguagem de programação, Java. Durante a sua trajectória rumo à concretização do seu sonho, ingressou para o ensino superior, passando pelo ISUTC (Instituto Superior de Transportes e Telecomunicações) e seguiu o curso de Engenharia Informática e de Telecomunicações.

Ao mesmo tempo, participava de encontros onde o

foco era falar sobre tecnologia (ex: Mobile Mondays). Em 2016 juntou-se a MozDevz como embaixador da Comunidade no ISUTC e criou a 1ª comunidade de desenvolvedores no Instituto Superior de Transportes e Telecomunicações. De lá para cá, desempenhou vários outros papéis para a comunidade MozDevz e esteve à frente de outras comunidades.

Edilson Ngulele, tem como princípios, mostrar que a Tecnologia quando bem usada, pode facilitar a vida das pessoas.

"Através dos meetups e artigos, eu procuro inspirar mais jovens e adolescentes a abraçarem esta área Tecnológica e mostrar a importância de fazer parte de uma comunidade de Tecnologia."

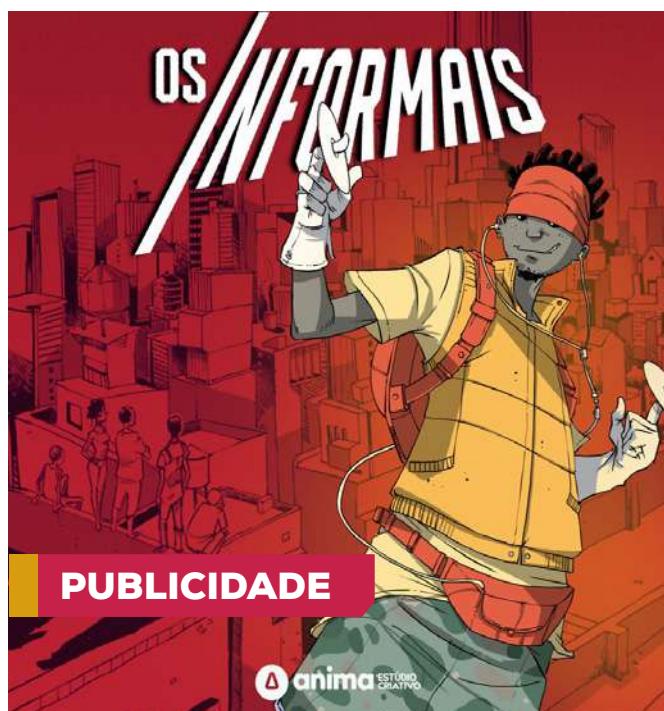
Em seu percurso, o que não faltou foram obstáculos, mas que pelo que se pode perceber nenhum foi capaz de o fazer parar uma vez que hoje escrevemos sobre a sua carreira de sucesso. Segundo conta, as dificuldades que mais o marcaram, encontramos em primeiro, a cambalhota que deu para encontrar um ramo a seguir uma vez que a Tecnologia é área vasta, “tive muita dificuldade para saber definir que caminho seguir entre cyber security, web development, mobile, e outros” como solução, resolveu deixar a sua curiosidade em saber tudo mandou e abocangou tudo que encontrou pela frente.

Em segundo, teve dificuldades em encontrar conteúdo para estudar, uma vez que quase todos manuais que encontrava estavam em inglês, embora a língua nunca tenha sido uma barreira, porém acredita que se estivessem em português o rumo teria sido outro.

Pensando nas futuras gerações, Gulele, começou a escrever artigos técnicos e tutoriais em Português, como forma de dar suporte aos outros entusiastas que tinham a língua inglesa como uma barreira.

Actualmente, faz parte da Flash Group, onde revela sentir-se desafiado, porém animado com a experiência, desde o dia que descobriu que tinha uma vaga para um Software Developer (mobile) tendo

submetido a sua candidatura e chamado a entrevista, onde foi seleccionado com sucesso.



A sua presença na Flash Group, o torna o primeiro moçambicano a ser contratado pela empresa, algo que agita positivamente o ecossistema das tecnologias em Moçambique, assim como da própria empresa que o revelou sentir-se confortável para contratar pessoas de outros países e trabalhar remotamente.

"Acho que com a experiência que estou a colher, eu consiga ajudar e inspirar mais jovens Moçambicanos fazendo mais palestras técnicas e respondendo questões em fórum."

►►► assegurou o Ministro

Um olhar para ecossistema local

Edilson, acredita que o ecossistema moçambicano evoluiu muito nos últimos 5-10 anos, e alegra-se vendo jovens a abraçarem as tecnologias e a criarem soluções para os diversos problemas que nos afectam.

Com membro activo das comunidades de desenvolvedores, conseguiu organizar um número incontável de meetups, hackathons e trainings, cursos de curta ou longa duração grátis, onde o foco principal sempre foi reunir jovens por

algumas horas para explorar ferramentas tecnológicas e criar soluções viáveis para os diversos problemas que afectam Moçambique.

Falando do seu contributo na Lepsta Developer e o impacto que teve na sua carreira, revela que foi uma experiência também muito boa, como representante de Lepsta em Moçambique esteve exposto a um círculo de profissionais espalhados em diversos países em África.

"A nossa comunidade (Lepsta Developers Maputo) muitas vezes foi elogiada por ser a mais ativa dentre as outras em outros países pois nós conseguimos organizar vários meetups e de forma consistente."

Fora os pontos já citados, o auge da sua carreira, segundo conta, foi quando o aplicativo Bazara da Vodacom foi lançado, pois foi a primeira vez que esteve envolvido num projecto daquela escala desde a concepção até o lançamento.

"Foi um momento de muito aprendizado pois na altura eu era o único desenvolvedor Android na equipe, algumas ferramentas que eu devia usar eram totalmente novas para mim então eu passei um tempo ainda a aprender como usá-las para depois implementar."

Engana-se quem pensa que depois de tantas realizações, a ideia de Edilson Ngulele, é assistir seus feitos, pois este espera continuar a ganhar habilidades como desenvolvedor de software, com mais maturidade profissional, e se calhar com um algum negócio relacionado a tecnologia.

Como nenhum homem é uma ilha, Edilson tem se inspirado na trajectória de Rosário Fernandes, Dario Mungoi, Guidione Macha-

va, Abneusa Stefania e Paulo Phagula, por acreditar que estes são os melhores naquilo que fazem. Como forma de abrir o "pin" como se diz na gíria, Edilson Ngulele, revelou o segredo para encontrar óptimas vagas e que não exijam habilidades que não estão ao seu alcance. Segundo conta, durante vários anos cometeu o erro de procurar no LinkedIn empresas de tecnologias fora, ver as vagas que tinha abertas para Android

Developer, Software Engineer, fazer uma lista dos requisitos técnicos que a vagas precisavam, dedicar um tempo a estudar alguns desses requisitos e depois de algum tempo submeter a candidatura. Porém depois de algum tempo percebeu que apesar dessas estratégias funcionarem, o prático era focar nas áreas ou tópicos que tem mais domínio e procurar vagas relacionadas.

PUBLICIDADE

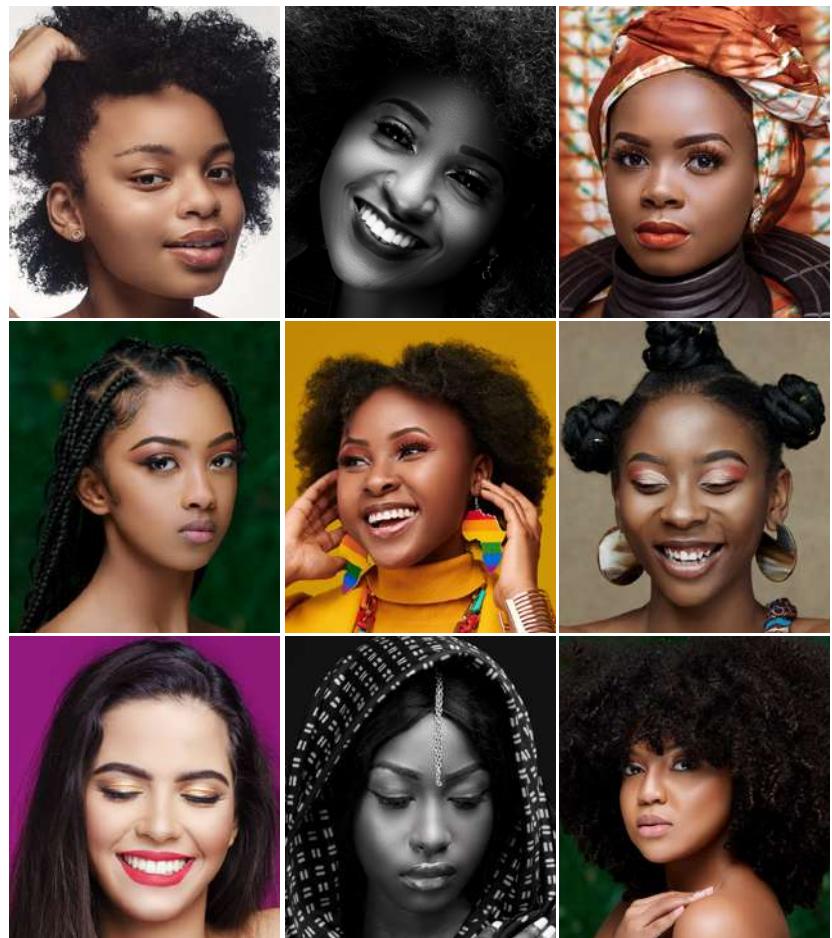
Fotografe com Qualidade, Fotografe com Dino Valeta

Cell: (+258) 84 5030 611 / 82 5030 611

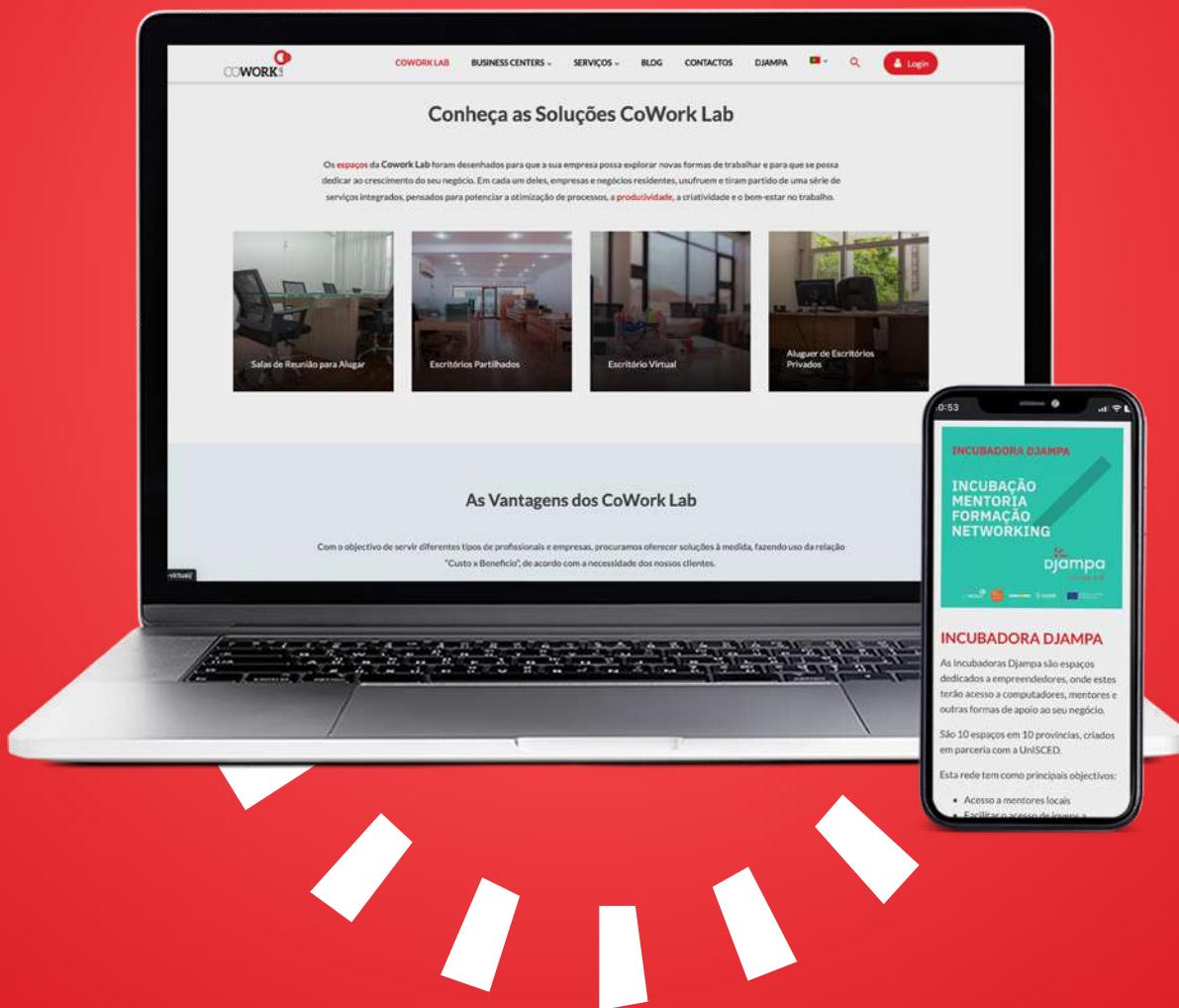
Instagram: @dinovaleta

E-mail: valetaj69@gmail.com

Dino Valeta



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



Saiba mais em: www.coworklab.net



Ferrão Chico: O One Man Show do Design em Moçambique

Ferrão Chico é um dos nomes "pouco" conhecidos no design em Moçambique, apesar de ser um

multidisciplinar e seu trabalho ser digno de reconhecimento.

Ele personifica perfeitamente a famosa frase "muito talento, pouca visibilidade", que é frequentemente utilizada para sublinhar a falta de atenção dada a determinados profissionais, a sua história, é daquelas em que prefere manter-se humilde e fora do foco midiático. Se pesquisarmos pelo seu trabalho na internet, o esforço é quase infrutífero, pois muito pouco se encontra.

No meio da sua fuga das atenções, a Kabum Digital, conseguiu conversar com jovem que partilhou o seu percurso e a sua visão na área em que actua, sendo actualmente, director de arte.

Logo na apresentação, a sua humildade ganha vida, definindo-se como "um jovem, que por vezes faz algumas coisas que as pessoas consideram criativa", tanto que assume que nunca trabalhou.

"É difícil falar de trabalho porque acho que nunca trabalhei, para mim sempre foi uma diversão o meu ofício, costumo fazer direção de arte, copywriting, design gráfico e user interface.

A sua história como profissional no Design Gráfico após a saída da Escola Nacional de Artes Visuais, quando inicia a sua carreira profissional numa empresa de produção gráfica, e logo após passou pela Movitel onde, revela ter se divertido

como design gráfico durante 2 anos, algo que se repetiu quando chegou na Young Network Moçambique onde também trabalhou durante o mesmo período.

"A minha carreira profissional resume-se numa só frase: na GROW cresci de verdade."

Após a diversão, na Movitel e YoungNetwork, como descreve em suas palavras, sua carreira viria a mudar completamente quando convidado, ao lado de três amigos para a grOW para a realização da construção de uma das melhores agências de publicidade em Moçambique, o que acredita ter se concretizado e continua em andamento.

Como profissional na área, procura utilizar a criatividade como uma ferramenta poderosa para comunicar a mensagem de forma única e impactante, fazendo uso de imagens, gráficos, ilustrações e linguagem criativa. Isso inclui metáforas, rimas, jogos de palavras e humor, com o objetivo de tornar a mensagem inesquecível e memorável.

Dentro da concepção e materialização de trabalhos originais, para estimular a sua criatividade, guia-se na preparação, incubação, iluminação, avaliação e realização.

Com estes passos, consegue pesquisar e estudar antes de criar, deixar as ideias fluírem durante a incubação, ter ”insights” durante a iluminação, refinar e transformá-las em algo tangível ou impactante.

Tudo aquilo que passa pelo olho do Ferrão, transforma-se numa fonte de inspiração, ou seja, tudo aquilo que por ele é vivido e visto transforma-se na maior receita ou maior fonte de inspiração.

“Inspiro-me nas pessoas e na sociedade ao nosso redor, observo as pessoas, suas histórias podem nos motivar a alcançar os nossos objectivos e nos fazer sentir conectados.”

Na Grow, construiu a sua carreira, dentro dos 8 anos, passou de designer gráfico à Director de Arte, e o que não faltam são desafios, porém, Ferrão usa ao seu favor a capacidade de gerenciamento no cumprimento de prazos e manter a qualidade do trabalho, e defende a comunicação com as pessoas envolvidas a melhor solução.

Na Grow, nasceram os projectos mais marcantes da sua carreira ”porque era sempre um novo desafio e diferente de todos os outros”, teve o privilégio de trabalhar com marcas como a Galp, Mitsubishi, Toyota, Impala, Dourada, CDM, Laurentina Preta, Baía Mall entre outros.

Ferrão destaca como um projecto de sucesso, dependendo do objetivo e do contexto em que está inserido, aquele que consegue impactar a sociedade especialmente quando o objectivo final é solucionar problemas sociais ou melhorar a qualidade de vida das pessoas.

No entanto, é importante ressaltar que o impacto na sociedade não é a única medida de sucesso ”um projecto voltado para o desenvolvimento de uma nova tecnologia pode ser considerado bem-sucedido se cumprir seus objectivos de inovação e crescimento econômico, mesmo que não tenha um impacto imediato na sociedade”



Kelver Matsinhe leva Easy Ticket a África do Sul

Após o lançamento da Easy Ticket, plataforma de venda de bilhetes pelas redes sociais, o empreendedor e desenvolvedor da solução Kelvin Matsinhe, resolveu levar a solução para a vizinha sul africana e desta vez com a designação Buy Ticket.

A Buy Tickets é descrita como uma plataforma que acredita que a compra de bilhetes deve ser simples, intuitiva e simplificada. Comprendemos que as pessoas passam cerca de 60% do seu tempo nas redes sociais, especialmente no WhatsApp”, e é neste sentido que a marca chega à África do Sul, com vista proporcionar uma plataforma de fácil utilização para permitir aos clientes comprar qualquer tipo de bilhete para eventos de forma eficaz.

Deste modo, a empresa pretende ajudar empresas e promotores de eventos a vender os seus bilhetes através das redes sociais como WhatsApp, Facebook & Telegram. A plataforma é aberta a todos os tipos de eventos, desde salas de concertos, teatros, digressões, clubes de comédia, estádios, bilhetes de autocarro, viagens e arenas.

O processo para a utilização da plataforma é descrito como simples, primeiramente, a empresa ou promotor de eventos apenas precisa de se registar online através do link fornecido. Em segundo lugar, um dos membros da equipa Buy Ticket aprova a candidatura e envia o contrato para ser assinado e entregue de volta. O evento é carregado nas plataformas e associado ao WhatsApp do promotor para permitir a venda dos bilhetes para a sua base de dados. Por fim, é então definido um treino de

equipa para treinar o promotor, segurança e pessoas das portas sobre como funciona a plataforma. Uma vez concluída a formação, é lançado o evento para o público.

A empresa ou promotor de eventos ganha uma plataforma intuitiva onde pode gerir/visualizar o relatório do evento/estado em tempo real, tais como bilhetes vendidos, base de dados de participantes, bilhetes restantes, quanto vendidos, quanto a receber e comissão a pagar. Também concedemos o seu WhatsApp para digitalizar os bilhetes na porta/portão.

Dessa forma, a bilheteria eletrônica oferece inúmeras vantagens para organizadores de eventos e clientes. A praticidade e conveniência de poder

comprar ingressos a qualquer momento, sem precisar enfrentar filas, é um dos principais benefícios. Além disso, a bilheteria eletrônica garante a segurança e o controle dos ingressos vendidos, evitando fraudes e duplicidades.

A personalização da experiência do cliente também é um ponto positivo, já que é possível oferecer opções de assentos e outras escolhas durante o processo de compra. Por fim, a bilheteria eletrônica também fornece dados valiosos para os organizadores, permitindo a coleta de informações sobre os clientes e seu comportamento de compra, o que pode ser usado para melhorar eventos futuros e campanhas de marketing.



PUBLICIDADE

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

bit.ly/baobahub23



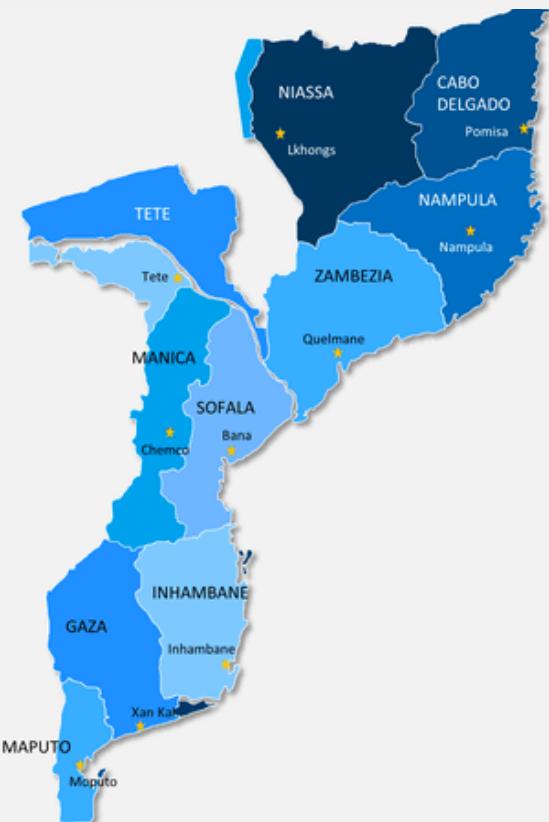
Moçambique destaca-se como um dos países com internet acessível

Moçambique, está fora da lista dos países africanos com a internet mais cara. Segundo Tuaha Mote, Presidente do Conselho de Administração do Instituto Nacional de Comunicações, em entrevista para a Revista Ndzila, o país está em quinto lugar, como um dos países com a internet barata ao nível da Comunidade de Desenvolvimento da África Austral (SADC).

A informação, pode ser mal compreendida, num cenário que para os utilizadores locais, ela é vista como não acessível, no entanto, o engenheiro Tuaha Mote, revela que uma das causas que gera essa ideia de que a internet é cara, é o poder da compra, e tem muito que ver com custo de investimento e aquisição dos serviços de dados.

Dados revelados pelo relatório do Statista apontam que o custo da

Internet móvel varia muito entre países africanos. Em 12 nações, os dados móveis custam menos de um dólar, como na Líbia, Gana, Somália, Marrocos, Nigéria, Tanzânia, Sudão, Quénia e Egipto.



Kudziva: O jogo para domínio da cultura geral



Podes aprender ou testar o seu conhecimento com o Kudziva:



No caso de Moçambique, o país aparece na lista em que a aquisição do pacote de um giga de internet é 1-2 dólares, ou seja, 63-126 meticais.

O Norte de África, é apontado como a região mais barata do mundo para dados móveis, custando uma média de um dólar por gigabyte. A Argélia tem a Internet móvel mais barata da região a 0,48 dólares (25 meticais) a compra de um gigabyte. Guiné Equatorial, São Tomé e Príncipe e Malawi, são os países africanos que têm e estão entre os países com a internet mais cara do mundo no que diz respeito à aquisição de dados móveis, conhecidos em Moçambique por megas.

A Guiné Equatorial ocupa o topo da lista, sendo que um gigabyte de dados móveis custa 49,67 dólares (aproximadamente 3 mil meticais). São Tomé e Príncipe e Malawi, que vêm em segundo e terceiro lugares, a internet

tem o seu custo com 30,97 (quase 2 mil meticais) e 25,46 (1600 meticais) por gigabyte, respectivamente. Chade e Namíbia completam os cinco primeiros lugares com preços médios de 23,33 e 22,37 dólares por gigabyte, respectivamente.

Outros países que não ficam atrás e com preços de dados mais elevados, outros países africanos são República Centro Africana, Seicheles, e Gâmbia com preços de dados elevados, com médias de 9,03, 8,64, e 5,86 dólares por gigabyte, respectivamente.

Outros países com preços

de dados elevados incluem a Mauritânia, Madagáscar, Gabão, Cabo Verde, Togo, Burkina Faso, Guiné-Bissau, Botsuana, Benin, Mali, Serra Leoa, e Comores.

O relatório do Statista, destaca que o elevado custo dos dados móveis nos países africanos pode ser atribuído a vários factores, incluindo a indisponibilidade de infra-estruturas e a elevada tributação na indústria de telecomunicações africana. Isto torna difícil para muitos africanos permanecerem ligados à Internet e acederem a serviços vitais como os cuidados de saúde, a educação e as finanças.





iPhone 13 foi o smartphone mais vendido em 2022

De acordo com o relatório Global Monthly Handset Model Sales Tracker da empresa tecnológica norte-americana Counterpoint Research, o iPhone 13, que foi lançado em 2021, atingiu as vendas mais elevadas de qualquer smartphone a nível mundial em 2022. O relatório afirma também que o iPhone 13 foi responsável por 28% das vendas do iPhone no ano passado.

O iPhone 13 foi o smartphone mais vendido em vários países, incluindo França, Alemanha, EUA, Reino Unido e China. As vendas do iPhone 13

aumentaram devido aos cortes de preços em setembro do ano passado, tornando-o eventualmente o telefone mais vendido em 2022. O preço do smartphone diminuiu após o lançamento da série iPhone 14 em setembro de 2021.

Um total de 8 smartphones da Apple estavam entre os 10 mais vendidos em 2022. A pesquisa de mercado revelou que o iPhone 13 Pro Max ficou na segunda posição e o iPhone 14 Pro Max na terceira. Enquanto isso, o iPhone 13 Pro, o iPhone 12, o iPhone 14 e o iPhone 14 Pro garantiram a quinta, sexta, sétima e oitava posições, respectivamente.

Além desses smartphones da Apple, o acessível iPhone SE ficou em nono lugar

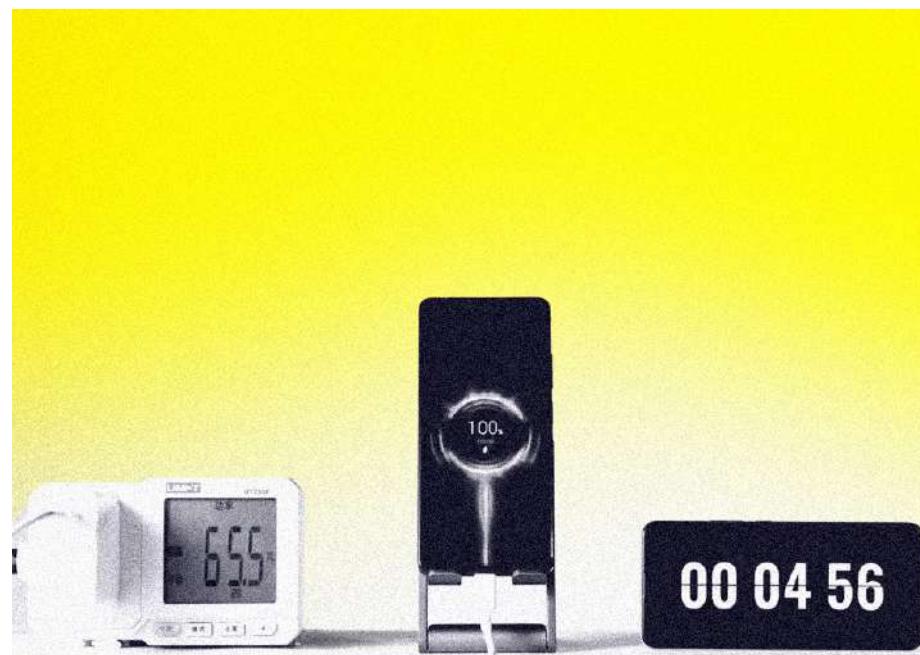
A Apple se tornou a única marca a ocupar oito posições na lista dos 10 melhores smartphones mais vendidos em 2022. A Samsung ocupa duas posições na lista dos 10 melhores smartphones mais vendidos, com o Samsung Galaxy A13 se tornando o quarto smartphone mais vendido. Outro telefone da série Samsung Galaxy, o Samsung A03, ocupou a décima posição.

A fabricante chinesa Xiaomi demonstrou um telefone que pode ser totalmente carregado em apenas cinco minutos.

A demonstração apresenta um carregamento de uma bateria dentro de um dispositivo Redmi Note 12 Pro equipado com uma bateria de 4.100mAh. O telefone atinge 50% de carga em apenas dois minutos, com a carga completa concluída em pouco menos de cinco minutos.

A apresentação mostra como os receios sobre a vida útil da bateria dos telefones podem em breve se tornar coisa do passado, com a capacidade de recarregar completamente a bateria de um telefone em pouco tempo. Para que os sistemas de recarga ultra rápidos fun-

Xiaomi lança tecnologia que carrega telemóvel em apenas 5 minutos



cionem, é preciso que os smartphones estejam equipados com um conjunto robusto de mecanismos de segurança. No caso do modelo de demonstração da Xiaomi, a empresa afirma ter implementado 50 itens de proteção na estrutura do

carregador de parede. Embora a empresa tenha anunciado o feito como um carregador de 300 W", o pico máximo alcançado pelo dispositivo foi de 290,6 W de potência, que durou cerca de três segundos.

Kaburna

Ainda assim, essa solução é mais rápida do que qualquer outra disponível no mercado atualmente. Além disso, o adaptador desenvolvido pela fabricante mantém o tamanho convencional, mesmo contendo mecanismos mais robustos do que o padrão de mercado. Tanto a Xiaomi quanto a Redmi estão mantendo silêncio sobre a disponibili-

dade comercial da solução de carregamento ultrarrápido de **300 W**. No entanto, há expectativa de que a tecnologia seja lançada primeiro em um produto da linha Note, da Redmi. Como de costume, é provável que a tecnologia seja anunciada primeiro na China e depois chegue a outros mercados globais.



A **inovação** **começa** **aqui**.

Gestão de Inovação
Transformação Digital
Desenvolvimento de Soluções

void.co.mz

PUBLICIDADE



CEO do ChatGPT com “medo” do poder da Inteligência Artificial



Sam Altman, CEO da OpenAI, a empresa responsável pelo desenvolvimento do polêmico aplicativo de inteligência artificial ChatGPT, alertou sobre os reais perigos da tecnologia, à medida que ela transforma a sociedade.

Altman, destacou a importância de reguladores e da sociedade se envolverem com a tecnologia para prevenir consequências potencialmente negativas para

a humanidade.

“Precisamos ter cuidado”, disse Altman à ABC News, acrescentando: “Acho que as pessoas devem estar confortáveis em estar um pouco assustadas com isso”.

Altman expressou preocupação especial sobre a possibilidade de esses modelos serem usados para disseminar desinformação em grande escala, e que o aprimoramento da escrita de código de computador poderia levar a cibera-ataques ofensivos.

Apesar dos perigos potenciais, Sam Altman reconheceu que a inteligência artificial poderia também ser “a maior tecnologia que a humanidade já desenvolveu”. O CEO da OpenAI fez os comentários quando a empresa lançou o GPT-4, a última versão do seu modelo de linguagem, menos de quatro meses depois de a versão original ter se tornado a aplicação de consumo de crescimento mais rápido da história.

Numa entrevista, Altman observou que embora a nova versão “não seja perfeita”, alcançou uma pontuação de 90% nos exames de advogados dos EUA e uma pontuação quase perfeita no teste de matemática do SAT do liceu.

Também afirmou que o GPT-4 pode escrever código informático na maioria das linguagens de programação. As preocupações com a inteligência artificial têm-se centrado frequentemente na ideia de que as máquinas irão substituir os humanos em várias tarefas. Altman, contudo, enfatizou que a IA só funciona sob a direcção ou entrada de seres humanos.

Altman enfatizou que a Inteligência Artificial é uma ferramenta que permanece sob controle humano e só funciona quando é dada um comando ou assistência. Contudo, expressou preocupações sobre quem tem controle sobre a entrada de dados. Advertiu que pode haver pessoas que não dão prioridade a medidas de segurança, e a sociedade precisa de descobrir como reagir, regular e lidar com tais cenários.

Elon Musk, o CEO da Tesla e um dos primeiros investidores na OpenAI quando ainda era uma organização sem fins lucrativos, advertiu repetidamente que a Inteligência Artificial (IA) representa uma ameaça maior do que as armas nucleares.

Musk também manifestou preocu-

pação com a decisão da Microsoft de dissolver a sua divisão de supervisão ética, dado que o gigante tecnológico hospeda o ChatGPT no seu

motor de busca Bing. Em uma publicação no Twitter, Elon Musk declarou que a falta de supervisão regulamentar da IA é um "grande problema" e tem vindo a apelar à regulamentação da segurança da IA. Uma outra publicação, ligada ao mesmo assunto, o empreendedor questiona o que será deixado para os humanos fazerem.

Altman reconhece que a última versão do ChatGPT utiliza raciocínio dedutivo em vez de memorização, o que pode levar a respostas estranhas ou bizarras. Altman adverte sobre o "problema das alucinações" na IA, onde o modelo pode afirmar com confiança as coisas como factos que são completamente inventados. Ele salientou que os modelos de IA devem ser vistos como motores de raciocínio, e não como bases de dados de factos. Embora a tecnologia possa armazenar informação factual, o seu verdadeiro valor reside na sua capacidade de raciocinar e não de memorizar.



OS INFORMAIS

ESTÃO DE VOLTA

 anima ESTÚDIO CRIATIVO

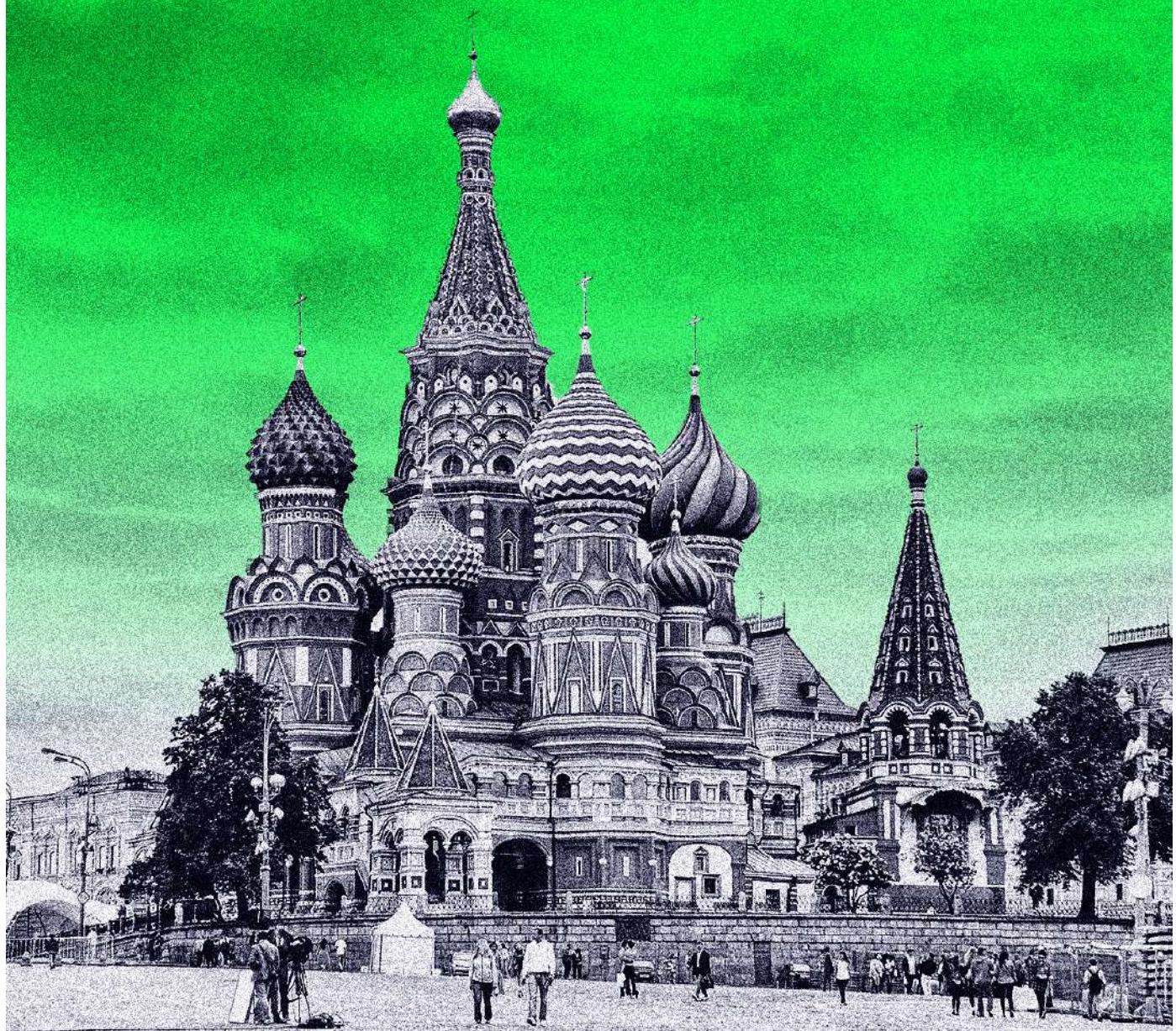
2º
EPISÓDIO
DE 10



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



PUBLICIDADE



Rússia quer lançar seu próprio sistema operativo para dispositivos móveis

Após a invasão da Ucrânia, a Rússia sofreu a saída de várias empresas e serviços de tecnologia, incluindo a Samsung e a Apple, marcas de smartphones mais reconhecidas mundialmente. Em resposta, o país está a

aumentar os seus esforços para alcançar a independência tecnológica, o que envolve a criação de um novo smartphone Android.

A National Computer Corporation (NCC) da Rússia, uma das maiores empresas de TI do país, está a desenvolver um novo smartphone e tablet Android com o objectivo de vender 100.000 unidades até ao final de 2023.

O aparelho, ainda por nomear, tem como objectivo captar 10% do mercado de consumo até 2026. Alexander Kalinin, o fundador da NCC, planeia investir 10 mil milhões de rublos (132,9 milhões de dólares) no projecto. O anúncio surge na sequência da proibição das exportações de telefones e electrónica com valor

superior a 300 dólares para a Rússia, pelo Departamento de Comércio dos EUA. No entanto, os peritos prevêem que o smartphone russo poderá ter dificuldades em competir com alternativas mais baratas da China e enfrentar problemas com o Android do Google.

"Penso que embora os telefones possam ser Android para começar, o Google poderá não permitir a licença completa a curto prazo", diz Jan Stryjak, director associado da Counterpoint Research, uma empresa de análise da indústria. **"Os telefones poderão ter de mudar para outro SO."**

A Google deixou de fornecer aplicações pagas e actualizações para tais aplicações aos utilizadores na Rússia. Contudo, não chegou ao ponto de impedir o acesso gratuito a serviços como o Gmail, Mapas, Play, e YouTube. Não houve resposta imediata da Google relativamente à utilização do Android por empresas russas.

A criação do novo smartphone é apenas uma das muitas iniciati-

vas da Rússia para alcançar a independência tecnológica e a soberania digital. O país prometeu um financiamento significativo para promover o crescimento da sua indústria electrónica, o que tem encorajado as empresas russas. No entanto, nem todos estão convencidos de que os subsídios governamentais resultarão em novos produtos bem sucedidos, incluindo o smartphone da NCC.



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.



Jovem angolano cria plataforma com filmes gratuitos

Lourenço Jorge é um empreendedor angolano de 24 anos que ocupa o cargo de CEO na Liomix, uma agência criativa que se dedica ao design, web design e gerenciamento de marketing digital. Além disso, Lourenço também criou uma plataforma para os amantes de cinema, onde é possível ter acesso a filmes gratuitamente.

A ideia chega com o objetivo de criar uma revolução no mercado tecnológico de Angola, o projecto chama-se Elidarr, e compromete-se a oferecer aos utilizadores filmes e séries online com acesso gratuito.

A destacada plataforma foi constituída obedecendo o padrão tecnológico internacionalmente, a fim de garantir a qualidade



desejada para todos os consumidores e surge também para catapultar a produção cinematográfica nacional, tal como conta o seu criador.

"A ideia da plataforma é dar abertura para produtoras de filmes angolanos."

O projecto, lançado no dia 06 de junho de 2022, dará a conhecer ao mundo, o trabalho feito pelos produtores, realizadores, actores e outros não

menos importantes, que fazem parte do universo da sétima arte de Angola.

Fora a digitalização do cinema angolano, através da plataforma, os utilizadores têm acesso a canais de TV ao vivo, conteúdo da Netflix, Amazon Prime e outros provedores. A plataforma pode ser acessada por meio de uma pesquisa no Google usando as palavras-chave "Elidarr Filmes" ou elidarr.com.

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

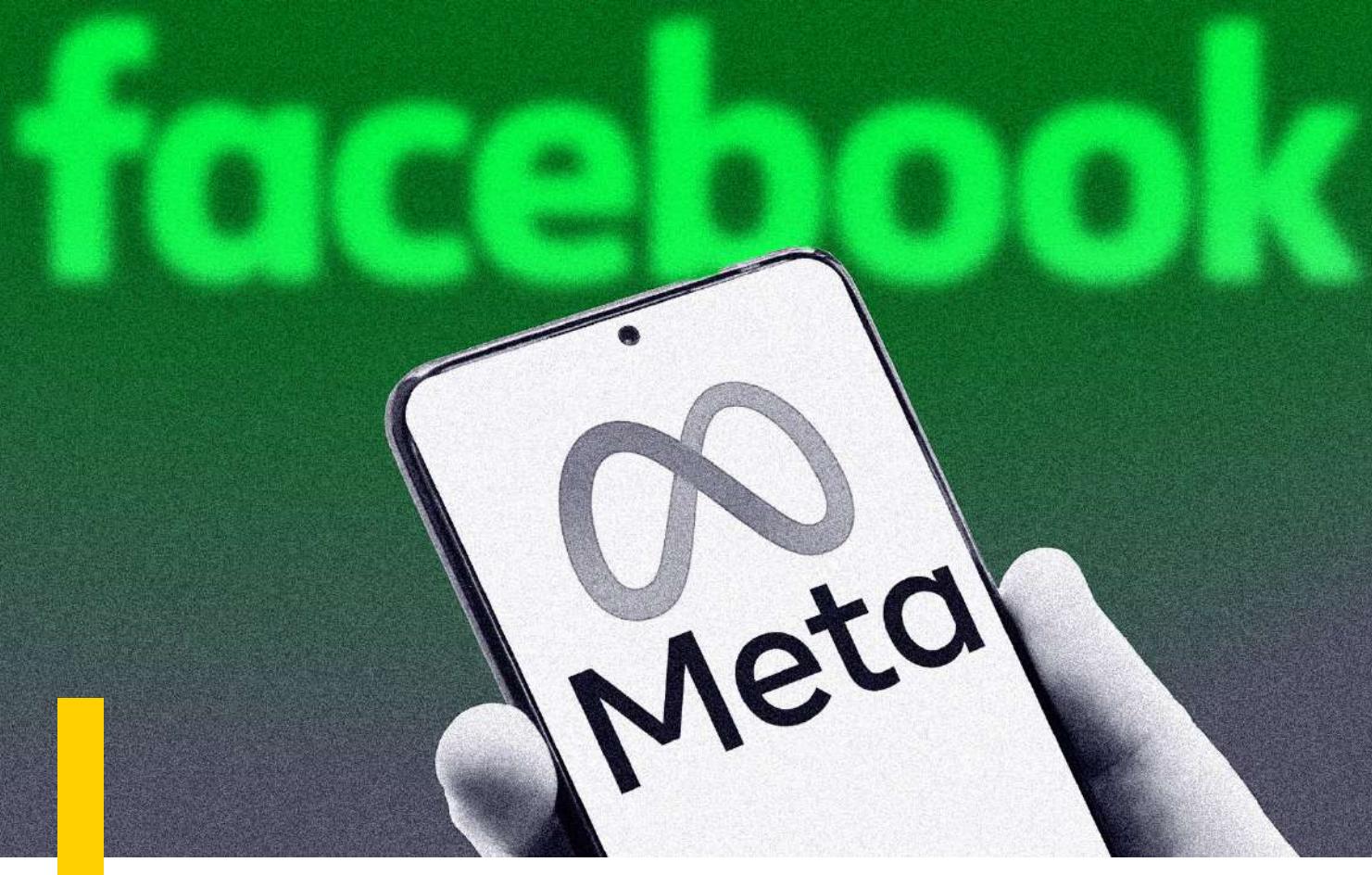
Em primeiro lugar importante agradecer à **Kabum Digital** pelo trabalho que tem sido feito no reconhecimento das pessoas que têm um papel relevante na vertente tecnológica no País, bem como todos aqueles que levam o nome de Moçambique além fronteiras



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!



Meta prepara mais uma rede social

A Meta, marca à frente das redes sociais, Facebook, Instagram e Whatsapp, está a desenvolver, segundo o que revelou para Platformer, uma plataforma descentralizada de comunicação social concebida para competir com o Twitter.

"Estamos a explorar uma rede social autônoma descentralizada para a partilha de actualizações de texto. Acreditamos que há uma oportunidade para um espaço separado onde criadores e figuras públicas podem partilhar actualizações atempadas sobre os seus interesses."

Este novo aplicativo descentralizado, com o nome de código P92, está ainda em desenvolvimento - como foi relatado pela primeira vez pelo MoneyControl. De acordo com os documentos vistos pela publicação, a aplicação permitirá aos utilizadores entrar no sistema através das suas credenciais Instagram. Isto poderia irritar as pessoas que poderiam não querer partilhar esses dados com outra aplicação Meta.

Um relatório do Platformer disse que o projecto será supervisionado pelo chefe da Instagram, Adam Mosseri. A empresa já está a envolver o departamento jurídico para cuidar das preocupações de privacidade antes de a aplicação ser pública.

PUBLICIDADE





ruca_app A seguir ...

Liked by Benjamimjulio and others

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:



A iniciativa da Meta é percebida como uma tentativa de criar uma opção concorrente ao Twitter ou rivalizar com o Mastodon. Este último tornou-se popular após a intervenção de Elon Musk no Twitter. O Mastodon faz parte do Fediverse, uma rede de servidores descentralizados que suporta o protocolo ActivityPub. A nova aplicação da Meta também tem planos para apoiar o ActivityPub, tornando mais fácil conectar-se com outras instâncias, incluindo o Mastodon, de acordo com o MoneyControl.

Importa lembrar que a Meta

tentou fazer novas aplicações e experiências que nem sempre descolaram. Nos últimos anos, matou experiências como a aplicação anónima de adolescentes tbh, a aplicação Cameo-like app Super, Nextdoor clone Neighborhoods, a aplicação de casais Tuned, a rede social Campus focada no estudante, o serviço de encontros por video speed Sparked e o clone TikTok Lasso, só para citar alguns. Assim, não será surpreendente que a nova experiência descentralizada se feche num par de anos após o lançamento.





NASA quer levar internet à lua

A agência tem a intenção de construir várias formas de infra-estruturas sobre e em torno da Lua, que englobam um habitat adequado à ocupação humana, uma nova estação espacial, e um serviço web lunar para assegurar uma conectividade sem falhas entre elas.

A NASA lançou o Artemis 1 no ano passado, marcando o início de uma série de missões com o objectivo final de enviar astronautas americanos de volta à superfície lunar e estabelecer um acampamento de base permanente nos EUA. Agora, a agência está igualmente focada noutro objectivo crucial: assegurar que quando os futuros astronautas finalmente aterrarem na lua, terão a capacidade de tomar e partilhar selos. A NASA está actualmente na fase inicial de desenvolvimento da LunaNet, um projecto essencial e emergente destinado a criar uma rede de internet para a lua.



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

Este projecto vai além de permitir aos astronautas tomar selfies; faz parte do programa Artemis mais ambicioso, que procura realizar mais do que as missões Apollo iniciais que trouxeram os humanos à Lua.

O programa visa estabelecer várias infra-estruturas na lua e em torno dela, tais como um habitat humano, uma nova estação espacial, e um serviço web lunar que possa assegurar uma conectividade contínua entre todos os componentes.

De acordo com Dave Israel, investigador principal e arquitecto da divisão do Centro de Voo Espacial Goddard da NASA, a presença omnipresente de torres de telemóveis e hotspots WiFi na Terra teve um impacto significativo na nossa vida quotidiana. Ele explica que o seu objectivo é fornecer uma experiência semelhante de conectividade em rede aos astronautas em missões robóticas que viajam para a Lua e eventualmente estendê-la a Marte e a outros destinos futuros.

Este objectivo faz parte da sua missão mais vasta de facilitar a construção de infra-estruturas na Lua e à sua volta, permitindo a exploração

e expansão das viagens espaciais. Apesar do ambicioso plano de estabelecer uma rede lunar na Internet, existem vários obstáculos a ultrapassar.

A transmissão de dados entre a Terra e a Lua, especialmente a partir do pólo sul lunar e do outro lado da Lua, que não tem comunicação directa com a Terra, representa um desafio significativo.

O transporte é também um obstáculo, uma vez que as viagens à Lua são pouco frequentes, e a entrega do equipamento de Internet lunar pode levar um período prolongado.

Para enfrentar estes desafios, a NASA planeia realizar demonstrações da tecnologia de comunicação lunar durante os próximos lançamentos, incluindo a missão Artemis II da tripulação, agendada para 2024.

No entanto, Dave Israel, o principal investigador da NASA, espera que a rede da Internet lunar demore vários anos a ficar totalmente operacional, provavelmente só no final desta década.

Kabum

PREVISÃO

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

01

Andela adquire a Qualified, plataforma líder em avaliação de talentos

Jack Ma regressa à China após mais de um ano em parte incerta

ChatGPT banido na Itália

Nigéria lança fundo para apoiar empreendedores jovens

Realme C55: a cópia do Iphone14

Mélio Tinga vence Prémio Design

Líder de Criptomoedas processada nos EUA

As 7 novas pérolas da tecnologia moçambicana

Empresa de implantes cerebrais de Musk busca parceiro para testes em humanos

Nokia lança smartphone que pode ser arranjado pelo dono

Elon Musk e outros líderes querem "pausar" a Inteligência Artificial

Cientistas buscam voluntários para provar existência de extraterrestres

Jovem angolano cria plataforma para filmes e séries gratuitos

Google lança iniciativas para empoderar mais mulheres africanas

Queniana vence Aurora Tech Award 2023

02

Internet de Elon Musk apontada como o futuro de África

Kabum

PREVISÃO

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

03

Genny e Tsamane, alunos da Baoba já com emprego

Startup sul africana lança plataforma que ajuda no desenvolvimento de carreira

Twitter Blue chega à Nigéria e África do Sul

Quenianos são os mais activo na internet em África

Elon Musk e outros líderes querem "pausar" a Inteligência Artificial

Cientista da Microsoft sobre IA: O perigo não é que nos destrua, é que nos deixa loucos

MultiChoice pronta para apoiar startups africanas

04

Primeiro advogado robô do mundo é processado

Amazon pretende lançar uma alternativa à Starlink

Salvado Ilustre, um contador de filmes

A queda do maior banco do Vale do Sílico

Mareme Dieng: a senegalesa à frente do apoio de startups africanas

Angola quer observar a terra com lançamento de mais um satélite

Huawei quer conectar 4 milhões de moçambicanos em 3 anos

Fintech nigeriana quer revolucionar pagamentos no continente

África do Sul inaugura centro de inteligência artificial

Camarões lança sistema de visto pela internet

Alibaba vai promover produtos moçambicanos ao mercado internacional

Kabum



**FIQUE POR
DENTRO DA
TECNOLOGIA!**

www.kabum.digital

@kabum.digital