

Kahum

12ª Edição, Outubro de 2023



UM MOÇAMBICANO A COMPETIR COM A DISNEY

►►► Nildo Essa

O AFRICANO QUE
CONQUISTOU A APPLE

GOLO ELEITA, MAIS UMA
VEZ, A AGÊNCIA DO ANO
EM MOÇAMBIQUE

HAMZA BENDELLADJ: O JOVEM
QUE HACKEOU 200 BANCOS
PELO BEM DO MUNDO?



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

Ficha Técnica

Johnson Pedro:

Jornalista e Criador de Conteúdos

Elizabeth Machava:

Gestora de Projecto

Tony Valeta:

Designer Gráfico

- | | | | |
|---|----|---|----|
| ► ► Um moçambicano a competir com a Disney | 04 | ► ► O africano que conquistou a Apple | 29 |
| ► ► MozDevz marca presença no Geekulcha na África do Sul | 10 | ► ► WhatsApp vai permitir o uso de duas contas ao mesmo tempo | 32 |
| ► ► "Somos um Banco que aposta no empreendedorismo, inclusive no Mundo Digital" | 15 | ► ► Angola destaca-se na competição mundial de robótica | 36 |
| ► ► "O curso de UX Design tem sido uma revelação para mim", Yula Guivala | 19 | ► ► Hamza Bendelladj: o jovem que hackeou 200 bancos pelo bem do mundo? | 41 |
| ► ► Golo eleita, mais uma vez, a agência do ano em Moçambique | 21 | ► ► MSG Sphere: a bola que quer revolucionar o entretenimento | 43 |
| ► ► Como o trabalho remoto mudou a vida do Adilson Mandlate | 24 | | |



FAZ ACON TECER



**Se tens um sonho e queres que ele aconteça, é simples:
Faz Acontecer!**

E se precisares de ajuda no caminho, escolhe um parceiro que acredita no mesmo que tu.

PUBLICIDADE

Call Center: 95 24 7 / 21 34 20 20

facebook.com/Mozabanco

Moza Banco @mozabanco

MOZA | 15



UM MOÇAMBICANO A COMPETIR COM A DISNEY

► Leia o artigo na página a seguir

Nildo Essa é o nome do moçambicano que está a criar a próxima geração da Disney africana através da FX Animations, um estúdio que se tem dedicado à produção de histórias africanas aliado à animação.

O nome FX Animations pode passar despercebido, menos um dos trabalhos que a mesma já fez. Neste caso a publicidade do arroz Ngonhama que na altura do lançamento foi febre, com o personagem Pepito a mostrar a sua força. São essas obras da autoria da FX, empresa que Nildo decidiu

fundar em 2004 para responder à falta de conteúdo local.

Ao longo da criação do estúdio de animação, a falta de profissionais da área foi um dos grandes desafios, quase que, na sua perspectiva, não existia alguém que fizesse o mesmo tipo de trabalho.

“Percebemos na altura que havia uma lacuna muito grande no que diz respeito a serviço de animação e de efeitos especiais”, conta, afirmindo que muitas empresas recorriam a profissionais internacionais.

“Quando começamos, não havia profissionais qualificados, e mesmo agora, depois de 20 anos, ainda são poucos. Ainda não se tem mercado para esta área, é uma coisa que está ser criada.”

Um outro desafio foi a falta de apreciação, por parte dos clientes, do nível de dificuldade e dedicação que a área implica, e que, por consequência, resulta em pagamentos injustificáveis para o resultado final.

Perante a dificuldade, como forma de manter-se, a missão passa por fazer perceber ao público o que realmente significa produzir o trabalho e o que está envolvido e tentar chegar a um meio termo para que o cliente não prefira o conteúdo internacional.



**“Com o curso da Baoba,
já consigo navegar em
aplicativos com um
olhar mais crítico”**

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

bit.ly/baobahub23

Américo Javane

Estudante da Baoba, Técnico Informático
e Web Developer



"É um projecto que temos tentado desenvolver"

Um sonho que não tem sido fácil, pois "é um conteúdo que requer muito tempo para se produzir, não tens profissionais suficientes e ninguém paga para isso", explica.

Em 2010, a equipa resolveu desenvolver uma iniciativa de desenvolvimento de uma propriedade intelectual designada "Os Pestinhos", que se conecta com a produção de filmes de curta metragem, banda desenhada e assim transmite mensagem educativa de uma forma divertida.

O sonho de construir uma Disney africana

Disney é o nome de um dos maiores estúdios de produção de conteúdos em audiovisual, com muita presença na animação. É através dessa marca que se consome o conteúdo americano e as suas histórias.

À semelhança da Disney, a FX Animations é resultado do objectivo de trazer histórias, neste caso africanas, ao mundo através da animação, como já se referiu, e assim reforçar a identidade local.

Como prova de conceito, já se produziu 2 curtas. Um Presente Especial em 2019 e Os Pestinhos e o Ladrão de Brinquedos em 2013.

Actualmente uma das produções que está a ser desenvolvida pela FX chama-se Kibwe, uma longa-metragem iniciada em 2014 e já em 2019 conseguiu tornar-se beneficiário de um fundo da Epic Mega Grants para a produção deste que quando terminado será a primeira longa metragem de animação feita em Moçambique e por moçambicanos.



O programa Mega Grants permite com que qualquer criador que tenha um projecto em curso possa aplicar e posteriormente a avaliação é decidido o apoio.

"Tivemos a sorte de receber uma resposta positiva em 2021, e temos estado a produzir. Fizemos o casting, gravamos as vozes dos actores,

fizemos o primeiro trailer que terminamos em 2022."

Entre pausas e avanços que marcaram o projecto, desde Março de 2023 que a equipe decidiu seguir a tempo inteiro na produção do filme e espera-se que dentro de um ano o sonho de se ter o primeiro filme de animação 100% moçambicana esteja terminado.

"Ser comparada com uma Disney faz bem ao ego"

Se com tantas dificuldades pode se ou não sonhar com uma Disney moçambicana, Nildo gosta da elevação do projecto a este nível, uma vez que Disney sempre foi uma das marcas por si apreciada, e "é uma coisa que faz bem ao ego" e significa que embora existam dificuldades no processo, as pessoas estão a gostar do trabalho e "sabe bem".

Contudo, a comparação por si só ainda não completa a realização que pretende alcançar por ainda não ter conseguido fazer o seu primeiro filme, criar uma escola de animação e colocar Moçambique no mapa nesta área. É no Kibwe que estão depositadas as esperanças para a mudança do cenário.

Se está valer a pena o sacrifício para o alcance destes sonhos, Nildo revela que financeiramente não, mas não é o dinheiro que move o projecto, mas sim o seu gosto e fascínio desde a tenra idade por desenhos animados.

"Não estamos a fazer pelo dinheiro... Estamos a fazer porque queremos saber como é que se faz, e é uma coisa que vale a pena fazer e queremos saber como se conta uma história através de bonecos animados."

Ainda que o sonho seja difícil, desistir não está na lista das opções, a meta é continuar a tentar e no final será um ganho o aprendizado.

"Não temos indústria de animação..."

Numa análise sobre a indústria de animação em Moçambique, para Nildo, não se tem uma indústria de animação e nem se quer uma indústria de cinema. "Nós temos pessoas que fazem filmes, mas daí considerar indústria, não acho que seja correcto", explica.

Ainda há muito por se fazer. Na lista dos passos para tal, acredita que devia existir incentivos, o governo deveria apoiar mais a área cinematográfica no geral.

Ser teimoso e persistente, são as duas lições aprendidas por Nildo. Essa ao longo desta jornada e usa como exemplo o facto de nunca ter feito um curso de animação e mesmo assim trabalhar nesta área.

Sempre foi um sonho fazer um curso nesta área, concretamente de Belas Artes, porém, na altura não existia um curso Superior de Belas Artes, e o curso mais próximo deste sonho foi a arquitetura.



MozDevz marca presença no Geekulcha na África do Sul

A MozDevz, maior comunidade de desenvolvedores de Moçambique, marcou presença, recentemente, do Geekulcha, onde destacou-se como uma das 10 melhores

Geekulcha é um hackathon anual

focado no continente africano que desafia desenvolvedores, profissionais digitais, entusiastas de dados, formuladores de políticas económicas e outros a criar soluções que ajudem África a definir e viver de acordo com a próxima Narrativa Digital Africana.

Criada em 2014, procura facilitar a vida através da tecnologia, o hackathon reuniu programadores de diferentes partes de África para mostrar e colocar as suas competências em prática.

Neste ano, o evento aconteceu em Pretória onde buscou defender a relevância social, o serviço público, soluções empresariais e soluções inclusivas para as necessidades das massas.

O hackathon contou com mais de 270 participantes e 47 equipes, tendo o grupo da MozDevz posicionando-se entre as 10 melhores.

Para representar Moçambique, a comunidade levou consigo a Wonder Tech, equipa vencedora da primeira edição do Wansati Hackathon, uma iniciativa desenvolvida pela MozDevz e parceiros com o objectivo de apresentar, através da tecnologia,

soluções que possam ajudar no empoderamento da mulher na sociedade moçambicana.

Wonder Tech destacou-se por apresentar uma solução que permite ao público denunciar casos de violência através de um clique num botão do telemóvel botão de volume e de ligar o telemóvel, igual ao processo de captura de ecrã em alguns smartphones.

Antes do evento, a equipa dedicou-se à preparação, estudando tecnologias relevantes, desenvolvendo nossas habilidades de codificação e identificando possíveis problemas que poderíamos enfrentar.

Trabalhamos de forma unida e colaborativa. Cada membro trouxe suas habilidades únicas, e a sinergia na equipe foi fundamental para o nosso sucesso.

UMA
CERVEJA
QUE É

Pura
Liberdade

mafalala TRIGO

CERVEJA ARTESANAL DE QUALIDADE
SUPERIOR

5% ALC.VOL.

330ML

DE MOÇAMBIQUE PARA O MUNDO



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

“Foi uma experiência única”

Yumina Tembe é uma das integrantes do Wansati Hackathon. No que conta à Kabum Digital, participar deste hackathon continental foi incrível e proporcionou uma experiência única pela oportunidade de interagir com mentores experientes e outros desenvolvedores talentosos. “Essas conexões foram valiosas para o nosso crescimento profissional”.

Para Yumina, um dos grandes desafios foi apresentar o projecto a um painel de jurados e no final ser classificado entre as 10 melhores equipes.

“Foi um grande orgulho para a Wonder Tech e para Moçambique. Mostrou que nossos esforços valeram a pena e que temos o potencial de competir em um nível internacional”

►►► Yumina Tembe

“Foi desafiador. Estábamos na zona do conforto”

Já Malagy Cassimo, também membro do grupo, destaca que este Hackathon foi desafiador, uma vez que tirou a equipa da zona de conforto. Um novo país, outra língua, novos costumes e novas pessoas significou uma readaptação e com a ajuda dos mentores superar estas dificuldades.

“Através do Hackathon, percebemos que o problema que queremos resolver é universal, tanto cá como lá. Mas vimos que a forma de resolver o problema pode variar de acordo com os costumes de um determinado país”, revela, apontando com um dos grandes ensinamentos.

Já a comunidade, realça que foi mais do que desenvolver tecnologia. “Foi sobre criar impacto real em Moçambique e em África no geral. Crescimento e oportunidades foram parte das valiosas experiências que trazemos para casa”, escreve nas redes sociais.

O feito acontece num ano em que a

comunidade celebra 10 anos de uma jornada de paixão, inovação e colaboração no mundo do desenvolvimento de software.

“Continuamos comprometidos em impactar milhares de desenvolvedores e impulsionar carreiras em Moçambique e além”.

Tem na sua liderança actual Igor Sambo, Web developer e consultor na área. Anteriormente estiveram nomes sonantes da tecnologia moçambicana como Fei Manheche, Guidione Machava, Nélio Macombo, Abneusa Manuel.

A comunidade tem como propósito garantir o uso de talentos em tecnologia para contribuir para o desenvolvimento social da comunidade na qual estamos inseridos.

É guiado pela crença do poder das tecnologias de informação e comunicação (TIC) para mudar vidas. “Vemos as TICs como infra-estrutura essencial para auxiliar a prestação de serviços e para a redução de problemas sociais”, lê-se no site oficial.



“Somos um Banco que apostava no empreendedorismo, inclusive no Mundo Digital”

►►► Cláudia Mota
- Chefe do Departamento de Produto e Segmentos

O Moza Banco, uma das principais instituições bancárias em Moçambique, desempenha um papel crucial no apoio ao empreendedorismo em todo o país, potenciando startups e Pequenas e Médias Empresas (PME), incluindo aquelas que operam no cenário digital. Actualmente, o Banco trabalha, solidamente, com várias instituições, sendo uma delas a Associação das Pequenas e Médias Empresas para fornecer suporte abrangente a empreendedores de todo o país.

Através desta parceria, o Banco reconhece a importância do empreendedorismo como motor do crescimento económico e está empenhado em ajudar o empresariado a crescer e prosperar, independentemente da sua dimensão ou sector de actuação.

De acordo com a Chefe do Departamento de Produto e Segmentos do Moza Banco, Cláudia Mota, para além de apoiar financeiramente, o Banco monitora as acções dos financiados, garantindo o necessário apoio para que estas entidades se afirmem no mercado.

“De uma forma geral, o Moza aconselha os empreendedores a administrar as suas finanças, controlando as despesas, cortando custos e gastos desnecessários ou supérfluos; registando os seus Custos fixos, diferenciando-os dos variáveis e adoptando uma cultura de poupança, o que implica separar pelo menos 10% de seus rendimentos todo mês para uma conta poupança.”

Adicionalmente, Cláudia Mota dá a conhecer que o Banco garante que as instituições apoiadas estejam preparadas para estabelecer outras parcerias com instituições nacionais e internacionais, buscando oferecer assistência em várias áreas de actuação, incluindo na análise de potenciais oportunidades de negócio, superação de obstáculos financeiros e operacionais e acesso a uma ampla gama de produtos e serviços financeiros.

Já de acordo com Edson Pandze, Director Regional Maputo-Oeste, o Banco também apoia as empresas a terem conhecimento suficiente para que possam explorar o máximo possível de benefícios dos produtos e serviços do Moza, nomeadamente, contas, financiamento, cartões, serviços de pagamento, canais digitais e soluções de seguros.

Entretanto, Pandze revela que algumas empresas enfrentam dificuldades para juntar e partilhar toda a informação necessária para beneficiarem do apoio financeiro do Moza Banco.



"Constatamos insuficiências de informação por parte das empresas que vêm bater à porta do Moza Banco, principalmente quando se fala de informação para analisar o potencial do negócio, com vista a obterem o devido apoio financeiro".

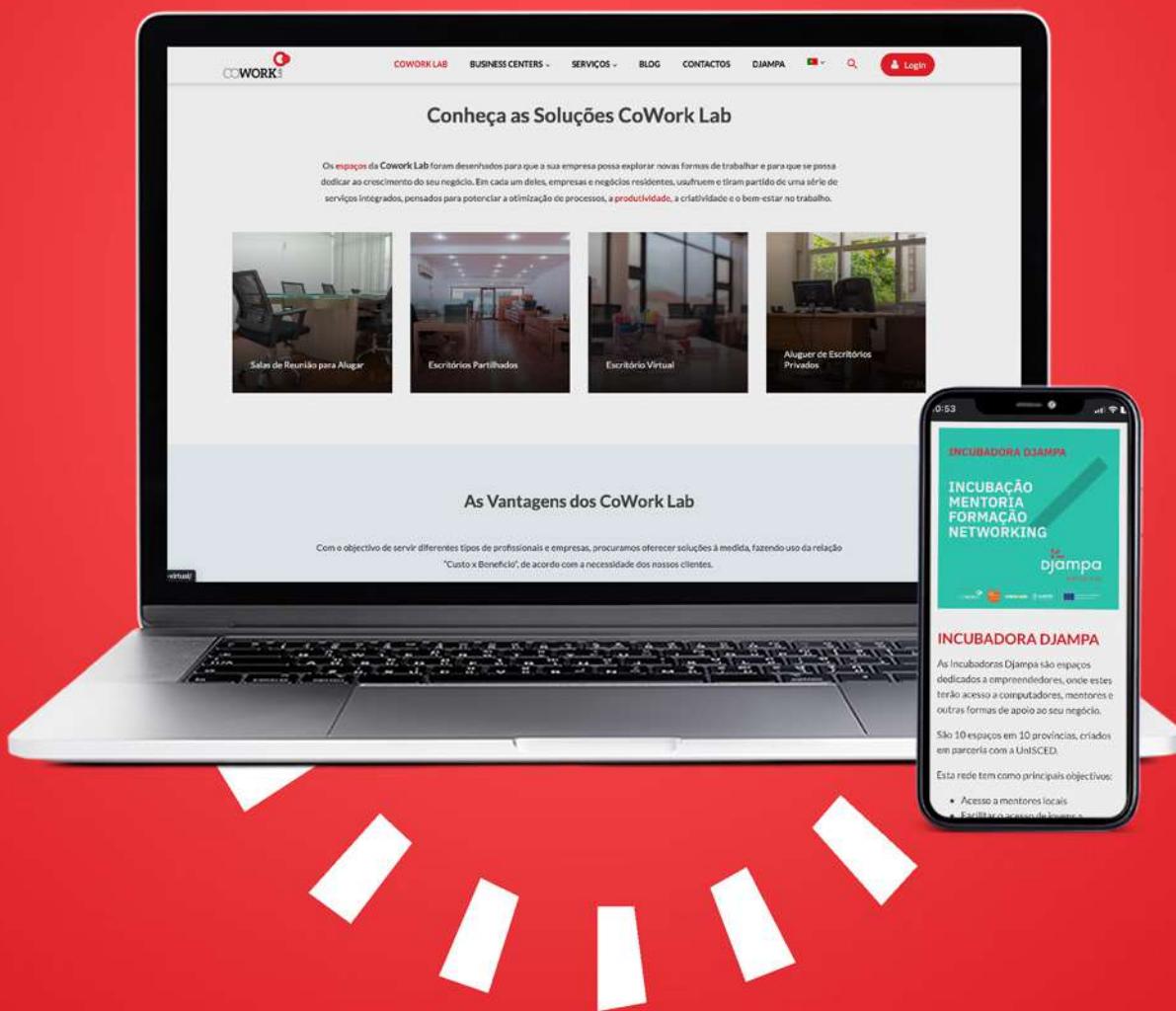
►►► reforçou Edson Pandze.

Com o seu compromisso contínuo em apoiar o empreendedorismo, o Moza Banco contribui para o crescimento económico do país e para o sucesso cada vez maior das empresas nacionais, incluindo aquelas que operam no ambiente digital, promovendo o progresso do empreend

edorismo nacional.

O Moza Banco destaca-se como um verdadeiro aliado das empresas que procuram prosperar na esfera digital, através de parcerias estratégicas, uma sólida orientação financeira e uma visão abrangente para o futuro.

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



Saiba mais em: www.coworklab.net



**“O curso de UX Design tem sido
uma revelação para mim”**

►►► Yula Guivala

Yula Guivala é uma das estudantes do curso de UX/UI Design da escola moçambicana de Design, Baoba Hub. A jovem e Product Owner revela que o curso tem sido uma jornada única e reveladora no que diz respeito à compreensão do Design de Software.

"Sempre fui apaixonada por trazer produtos de alta qualidade para o mercado. O curso de UX Design tem sido uma revelação para mim", conta em publicação no Linkedin.

O curso é direcionado a designers, programadores, product managers, estudantes e amantes de Engenharia e Ciências da Computação, e decorre durante três meses, em um modelo inovador do qual a escola se vê como pioneira. Yula revela que está a aprender, com a Baoba Hub, sobre o quanto importante é colocar o "utilizador no centro de tudo o que fazemos" no desenvolvimento de soluções.

"A pesquisa de utilizador me mostrou que, muitas vezes, as suposições que fazemos como equipe podem estar longe da realidade das necessidades e expectativas dos nossos clientes".

Uma das partes mais valiosas do curso, na perspectiva da Yula, é a usabilidade, pois permite compreender como os

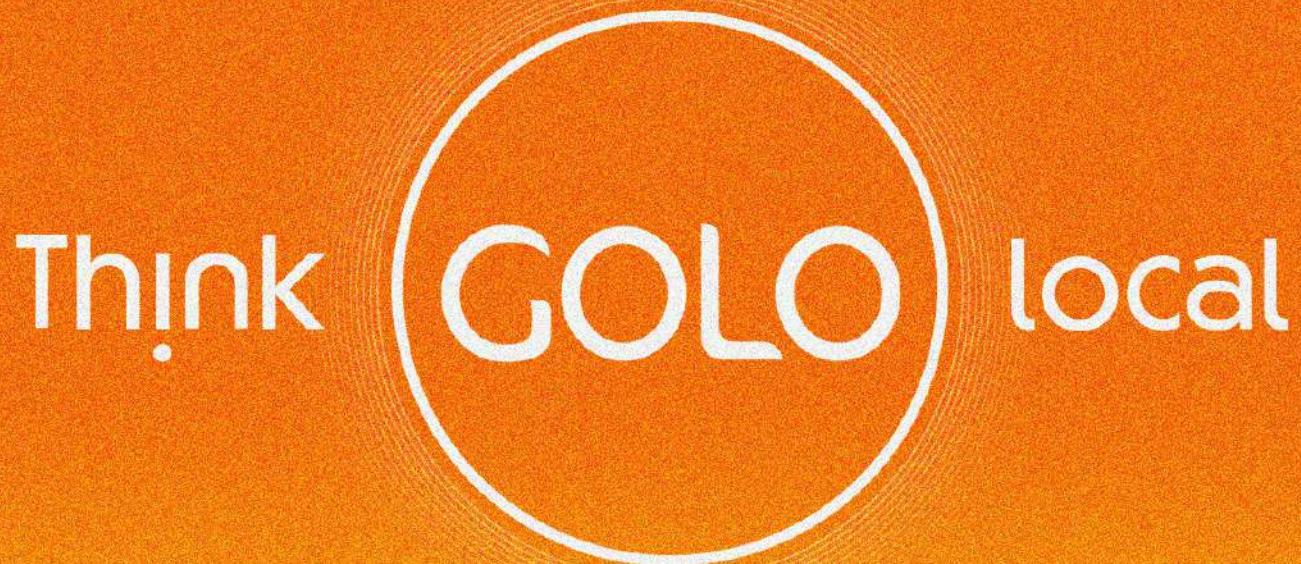
utilizadores interagem com os produtos e observar onde encontram dificuldades ou frustrações. "É uma lição poderosa".

Mais do que um simples curso, a proposta da Baobá Hub é preparar jovens moçambicanos na sua competição com o mundo através do Design, e o faz colocando como prioritária a importância dos estudantes colaborarem entre si. Tudo indica que está a ser possível, pois, uma das grandes lições que a Yula obteve é que a colaboração é fundamental quando se trata de alinhar os objetivos com as necessidades dos utilizadores.

"Estou adquirindo novas habilidades e perspectivas que acredito que terão um impacto significativo no sucesso da minha equipa."

Com base nos conhecimentos adquiridos, têm aplicado prática em sua função como Product Owner na VOID, empresa em que actualmente está envolvida, a fim de garantir que os produtos não apenas atendam às expectativas dos clientes, mas também ofereçam uma experiência excepcional.

O projecto é uma iniciativa da WorldClass Designer, Escola Mundial de Design com apoio da Kabum Digital.



Golo eleita, mais uma vez, a agência do ano em Moçambique

A agência moçambicana de publicidade Golo, foi eleita a agência do ano em representação de Moçambique, pelo Festival de Publicidade, em Angola, na sua terceira edição.

Trata-se de um evento que teve lugar nos dias 25 a 28 de Outubro, na capital angolana Luanda, com vista celebrar a excelência da criatividade na comunicação empresarial, premiando agências, anunciantes, estúdios e produtoras cujos trabalhos impulsionam, de ano para ano, a nível de Angola e Internacional.

O anúncio chegou através da publicação da agência nas suas redes sociais. A agência venceu o prémio ao lado da Boost que alcançou a mesma categoria em representação do mercado angolano.

Net
Kan
ema
co.mz

QUANTOS FILMES MOÇAMBICANOS CONHECE?

Assista gratuitamente dezenas de filmes no Netkanema

www.netkanema.co.mz

"O FESTIPUB, visa celebração e distinção do trabalho de excelência desenvolvido nos Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa (PALOP) a nível das diferentes áreas do mercado de audiovisuais, publicidade e marketing".

►►► lê-se no site

Não é esta a primeira vez que a agência Golo conquista o prémio de agência do ano. Ainda neste ano, foi eleita pelo segundo ano consecutivo a agência do ano nos Prémios Lusófonos da Criatividade e também posicionou como a agência mais premiada, com 24 troféus (2 ouros, 7 pratas, 15 bronzes). É também a agência número nas pesquisas desde 2005.

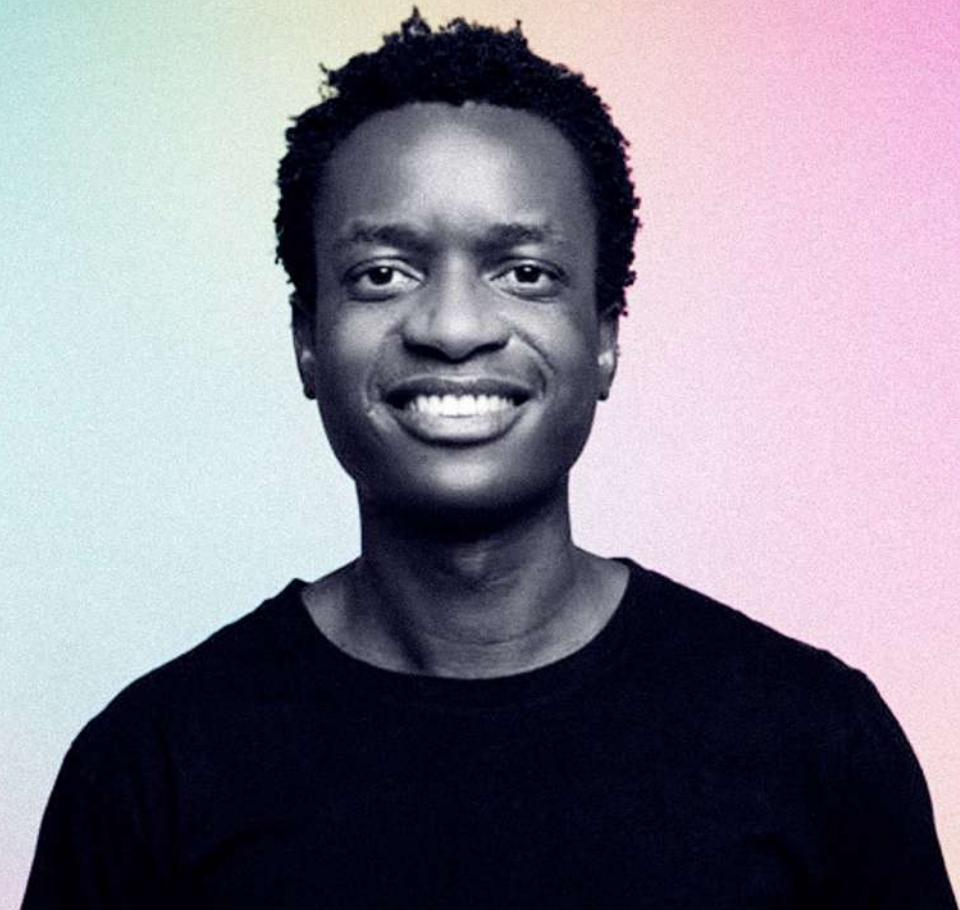
Os Prémios Lusófonos da Criatividade são um festival internacional de criatividade sediado em Portugal e também o único mundialmente dedicado exclusivamente a premiar, homenagear e debater os mercados publicitários e de comunicação dos países de língua oficial portuguesa.

À classificação, esteve alinhado com o voto popular e com um painel de jurados composto por profissionais da área criativa nos Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa (PALOP) como é o caso de moçambicanos como o diretor executivo da agência do ano Tiago

Fonseca, Mitchell Collinson (Director Criativo da Dentsu Moçambique), Carlos Pereira (CEO da Brand lovers), Melchior Ferreira (Director Criativo da Create Moçambique).

Para além da eleição da agência do ano em Moçambique, também foi eleita, em representação do país, a Dstv Stream como o Portal De Entretenimento Do Ano; Diário Económico como o Portal de Notícias do Ano; Cerveja 2M como a Marca e Sponsor do Ano; Mr. Bow como Embaixador do Ano; Moçambique Marketing Summit como Maior Evento de Comunicação e Marketing; Yango com a Plataforma Digital do Ano.

Golo é uma das maiores agências de publicidade de Moçambique. Ao longo dos tempos tem feito posicionamento de várias marcas junto do público-alvo, como é o caso da Tmcel, Vodacom Moçambique, Clean África, BCI, Água Vumba, entre outras.



Como o trabalho remoto mudou a vida do Adilson Mandlate

Adilson Mandlate é um desenvolvedor frontend, apaixonado pelo desenvolvimento de softwares. Com mais de 7 anos de experiência, esteve envolvido em projectos nacionais e internacionais, em diversas áreas como a Aeroespacial, tecnologias eólicas, fintech entre outras.

A ideia de trabalhar com tecnologia, carrega consigo a história comum de muitos jovens. Quando criança tinha um computador com uns joguinhos, era nesse espaço onde passava boa parte do tempo.

A seguir vieram os trabalhos para digitar em casa. Mas, segundo conta, brincar com o Photoshop foi a introdução ao mundo da Tecnologia.

“O que me fez pensar na ideia de trabalhar com tecnologia, foi quando começamos a brincar com Photoshop. Eu não levava jeito para design, e foi aí que comecei a mexer com HTML, a dissecar códigos dos templates do Dreamweaver.”

A especialização em frontend vem da ideia de querer criar algo em “curto espaço de tempo” sem muito esforço envolvido e sempre pareceu satisfatório ao jovem. Daí o interesse em frontend. É uma das áreas que me permite expressar ideias de forma criativa e rápida.

Tem em formações certificações em Desenvolvimento de software, como o Nanodegree de React, certificados de desenvolvimento em Vue JS, NextJs, e metodologias ágeis.

“Podemos contribuir para um mundo melhor”

Com tecnologia, Adilson tem como sua maior missão mostrar que é possível enquanto profissional da área contribuir para a mudança do mundo e ”não importa o tamanho das nossas contribuições, elas são sempre bem vindas”, conta.

Como profissional nesta área, a sua carreira é marcada por uma aposta no trabalho remoto, o qual considera algo positivo e desafiador porque há sempre que aprimorar a disciplina e comunicação eficaz.

Através dessa modalidade, Adilson tem desenvolvido as suas habilidades e gosta da flexibilidade de ”não perder horas no trânsito a caminho e volta do trabalho. Acesso a oportunidades que sem esse modelo, seriam mais difíceis, senão, impossíveis.

Ao longo da caminhada, contribuiu no desenvolvimento do Gov Ensino, sistema de gestão de instituições do ensino técnico profissional, do M-Pesa na WIT Software. Acima

desses marcos, tem a especial atenção para a contribuição no projecto da Aurora (D-Orbit), um sistema desenhado para controlar uma constelação de satélites.

Como uma das principais lições até aqui apreendida está a importância de não assumir por completo certas coisas pois ”isso te poupa de alguns erros e tempo”.

Contribuir cada vez mais para o crescimento da comunidade tecnológica é uma das missões do Adilson e o faz através da criação de soluções que abordam desafios locais e do fornecimento de recursos para que mais pessoas possam ingressar e fortalecer-se na área.

A aposta também está centrada na busca por um desenvolvimento da tecnologia em Moçambique, de modo que cada vez mais pessoas sintam-se abraçadas localmente e, quem sabe, reduzir a exportação dos talentos locais.

UMA
CERVEJA
QUE É

Pura
Liberdade

mafalala TRIGO

5% ALC. VOL.

330ml

DE MOÇAMBIQUE PARA O MUNDO



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

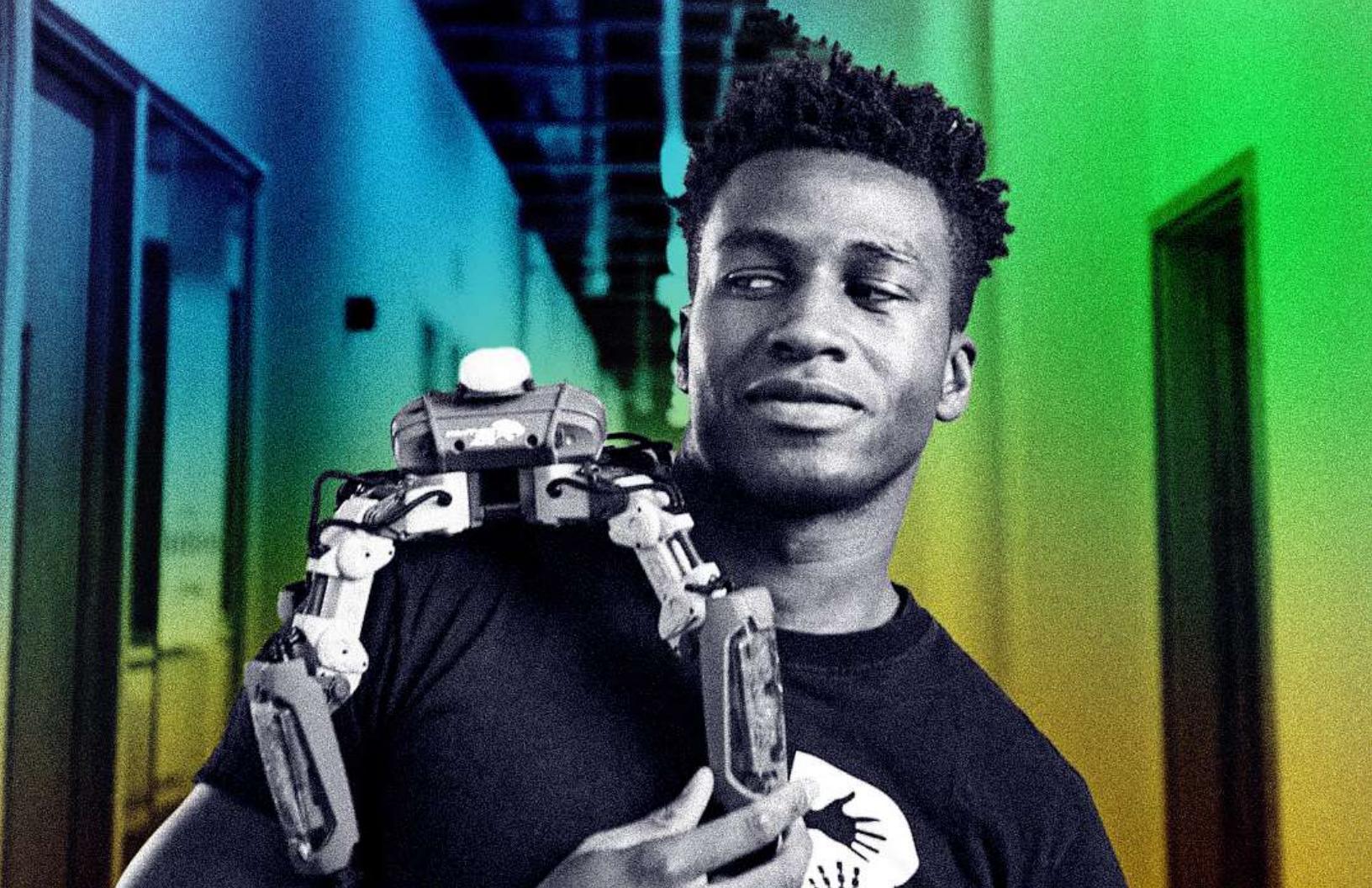
Tecnologia moçambicana ainda é “defeituosa”

Em análise da tecnologia moçambicana, considera que o cenário está em constante crescimento e com mais jovens a contribuir no seu desenvolvimento, mas ainda há muitos desafios por ultrapassar, como é o caso de infra-estrutura acesso à internet em áreas rurais.

Leonel Machava, João Papel, Guidione Machava, Nélio Macombo, Bento Francisco, são estes, nomes de moçambicanos que muito têm servido de inspiração ao Adilson

”Acho a trajectória do Leonel interessante, o trabalho de divulgação de design em África, do Guidione, tive a oportunidade de trabalhar com Papel, Bento e o Nélio, e são profissionais excepcionais”.

Se tivesse que dar conselho aos profissionais ou futuros profissionais na mesma área, em resumo seria: Aprenda sempre. Esta é uma área em constante evolução, é importante manter-se actualizado, sempre. Abrace o desconforto.



O africano que conquistou a Apple

Silas Adekunle é um inventor, empresário e engenheiro robótico nigeriano-britânico que ganhou a atenção da mídia pela criação da empresa Reach Robotics que resultou na criação do primeiro robô de jogos do mundo, MekaMon, que combina a jogabilidade do mundo real com a realidade virtual.

O MekaMon é um robô semelhante

a uma aranha criado para lutar contra inimigos virtuais. A invenção conquistou as atenções pela combinação inovadora de jogos físicos e digitais.

Através desta solução, seu primeiro robô de jogos do mundo, a marca conseguiu chamar as atenções da empresa criada pelo Steve Jobs, Apple, com a assinatura de um acordo exclusivo para a distribuição dos robôs. Em 2017, a Apple vendeu os robôs a um custo de 250 libras cada (19 210 Meticais, cambio actual).

Kabum

O MekaMon pode ser operado com o seu smartphone ou tablet, por este funcionar com dispositivos compatíveis com iOS e Android. Isto permite-lhe comandar os robôs de quatro patas para que se movam e dêem cambalhotas mesmo à sua frente.

A participação do robô em batalhas virtuais acontece a partir da conexão do MekaMon a um dispositivo inteligente através de Bluetooth que pode ser feito o download e posteriormente aceder a jogos virtuais.

O MekaMon utiliza sensores de infravermelhos e câmaras para detectar os objectos à sua volta e a tecnologia de realidade aumentada permite que este possa usar estes objectos como esconderijo durante o combate, enquanto utiliza lasers virtuais para combater um robô inimigo.

“A melhor maneira de pensar no MekaMon é como uma plataforma de entretenimento”, afirma Adekunle à CNBC Make It.

“Temos um robô com quatro pernas - muito ágil, com muita personalidade, muito carácter.”

“O utilizador controla-o a partir do seu smartphone ou tablet. Quanto mais brinca com ele, melhor fica”.

Para Adekunle, assinar com a Apple, um acordo exclusivo para vender os robôs online e em lojas físicas da Apple nos EUA e no Reino Unido foi uma sensação incrível e deu ao MekaMon um selo de aprovação de uma das maiores empresas do mundo.

"O facto de uma startup lançar um produto pela primeira vez e de eles o aceitarem é um enorme sinal de aprovação", diz Adekunle sobre os acordos de distribuição "isso só mostra a qualidade do produto."

Ainda que o acordo de distribuição da Reach com a Apple fosse inicialmente exclusivo, ou seja, só eram vendidos pela Apple, os robôs também são vendidos pela Amazon, bem como pelos armazéns Harrods em Londres.

Contudo, nem tudo foi fácil, o empreendedor admite que muitas vezes sentiu-se intimidado em ir a uma reunião com empresas como a Apple e a Amazon para apresentar um produto que iria construir. Mas, revela que a ~~confiança~~ foi fundamental.

Foi em 2013 que Adekunle criou a startup Reach Robotics, ao lado de Christopher Beck, que estava a tirar o doutoramento em Ciências da Computação, e John Rees, um consultor de engenharia especializado em

robótica. Nesse ano, juntos pegaram no protótipo de robô de desenvolveram-no no que é agora conhecido como MekaMon.

A primeira vez que Adekunle criou o seu próprio "robô", tinha apenas 9 anos, vivia ainda em Lagos, na Nigéria. O robô TRAILER foi constituído por um motor com duas baterias ligadas, com possibilidade de vibrar e abanar.

Silas Adekunle nasceu na Nigéria e mudou-se para o Reino Unido quando tinha 11 anos de idade. Grande parte da sua infância esteve sempre interessado em ciência e tecnologia, conectando-se com kits de robôs Lego e vendo vídeos no YouTube para obter ideias para robôs simples que ele próprio podia construir em casa.



WhatsApp vai permitir o uso de duas contas ao mesmo tempo

O WhatsApp, plataforma de mensagens de propriedade da Meta, vai introduzir uma nova funcionalidade que permite aos utilizadores

iniciar sessão com duas contas WhatsApp em simultâneo num único dispositivo Android.

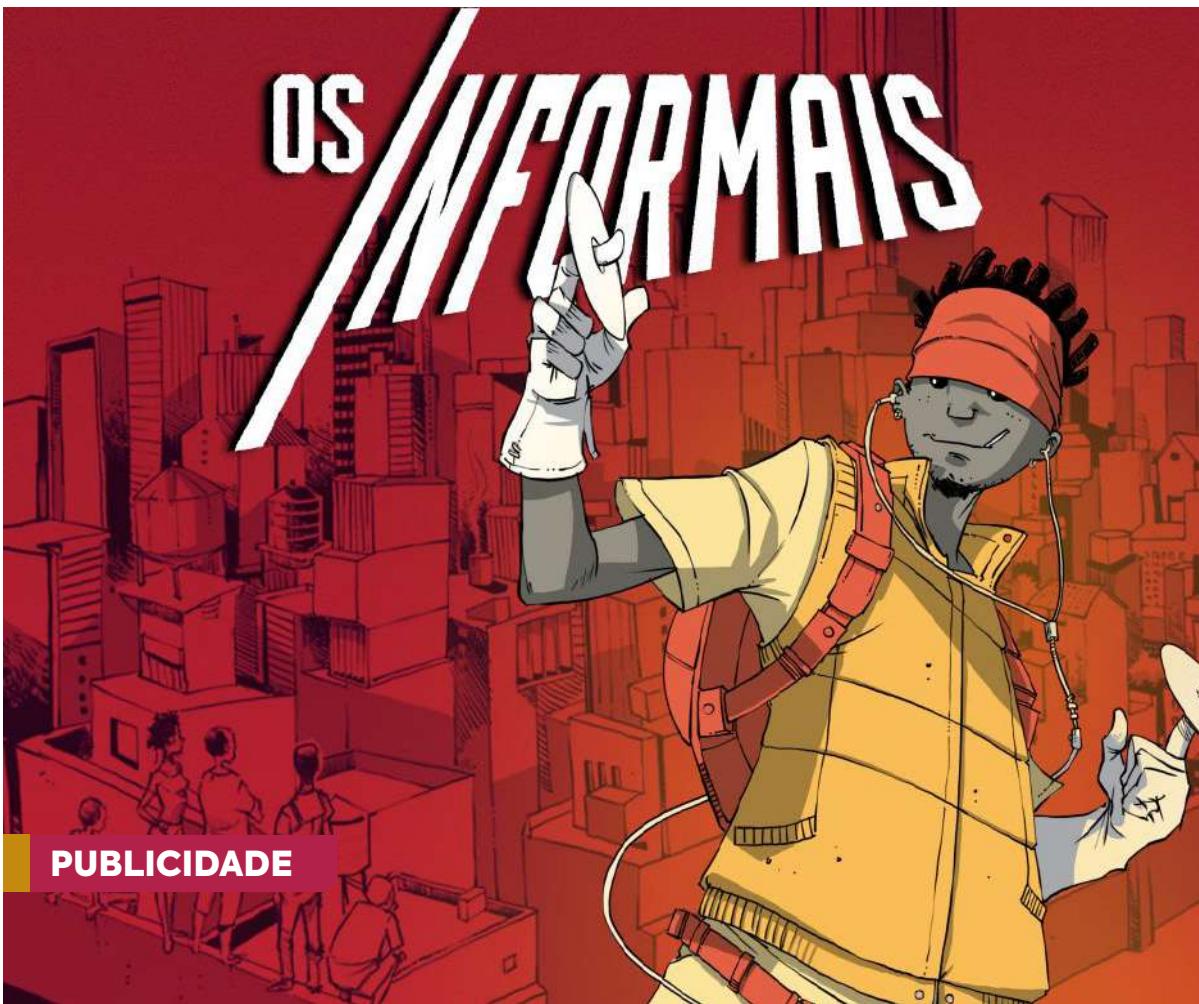
Como o objectivo, a plataforma pretende simplificar o processo de transição entre várias contas e aprimorar a experiência do utilizador e optimizar a gestão de múltiplas contas dentro do aplicativo. Para o uso de várias contas, antes os utilizadores tinham de ter dois telemóveis ou constantemente ter de iniciar sessão.

A actualização foi partilhada pelo CEO da Meta, Mark Zuckerberg, em Outubro realçando que o WhatsApp está a lançar a capacidade de alternar entre contas no Android, e já não

será necessário ter um outro dispositivo ou sair continuamente da sua conta para o poder fazer.

A nova funcionalidade deverá facilitar a gestão das conversas em várias contas, onde caso tenha uma conta WhatsApp para o trabalho e outra pessoal poderá maximizar a gestão.

Alternar entre duas contas no WhatsApp - Em breve, poderá ter duas contas WhatsApp num telemóvel dentro da aplicação", anunciou Mark Zuckerberg no seu perfil do Facebook.



Segundo Meta, para configurar uma segunda conta do WhatsApp, será necessário um outro número de telefone e cartão SIM, ou de um telefone que aceita vários cartões. O utilizador receberá um código de verificação único via SMS no segundo telefone ou no seu cartão para autenticação. Após a verificação inicial, o aplicativo funcionará para ambas as contas sem a necessidade do segundo dispositivo ou SIM.

Uma solução útil, é assim que o WhatsApp define a funcionalidade, uma vez que "permite trocar entre contas. Deixa de ser preciso terminar a sessão, ter dois telemóveis ou ter receio de enviar uma mensagem na conta errada", escreve.

Há muito que Meta, empresa mãe do WhatsApp, tem vindo a trabalhar para facilitar o acesso ao WhatsApp em diferentes dispositivos. Em 2021 lançou a funcionalidade multi-dispositivo que lhe permite utilizar a plataforma em dispositivos como tablets, navegadores e computadores, simultaneamente.

Para esta actualização, o WhatsApp sublinhou a importância de utilizar apenas a aplicação oficial do WhatsApp reforçando que a segurança e a privacidade das mensagens só são garantidas com a

utilização da aplicação legítima do WhatsApp.

A nova actualização ao WhatsApp foi apresentada ao mesmo tempo com a implementação dos "Canais de Comunicação" no Facebook, após o lançamento da função no Instagram e no WhatsApp.

É uma funcionalidade que permite com que os criadores de conteúdo, como influencers digitais e figuras públicas partilhem mensagens de único sítio e "privado" para vários contactos, para uma interação directa. O espaço inclui texto, imagens, inquéritos, reações e funcionalidades adicionais.

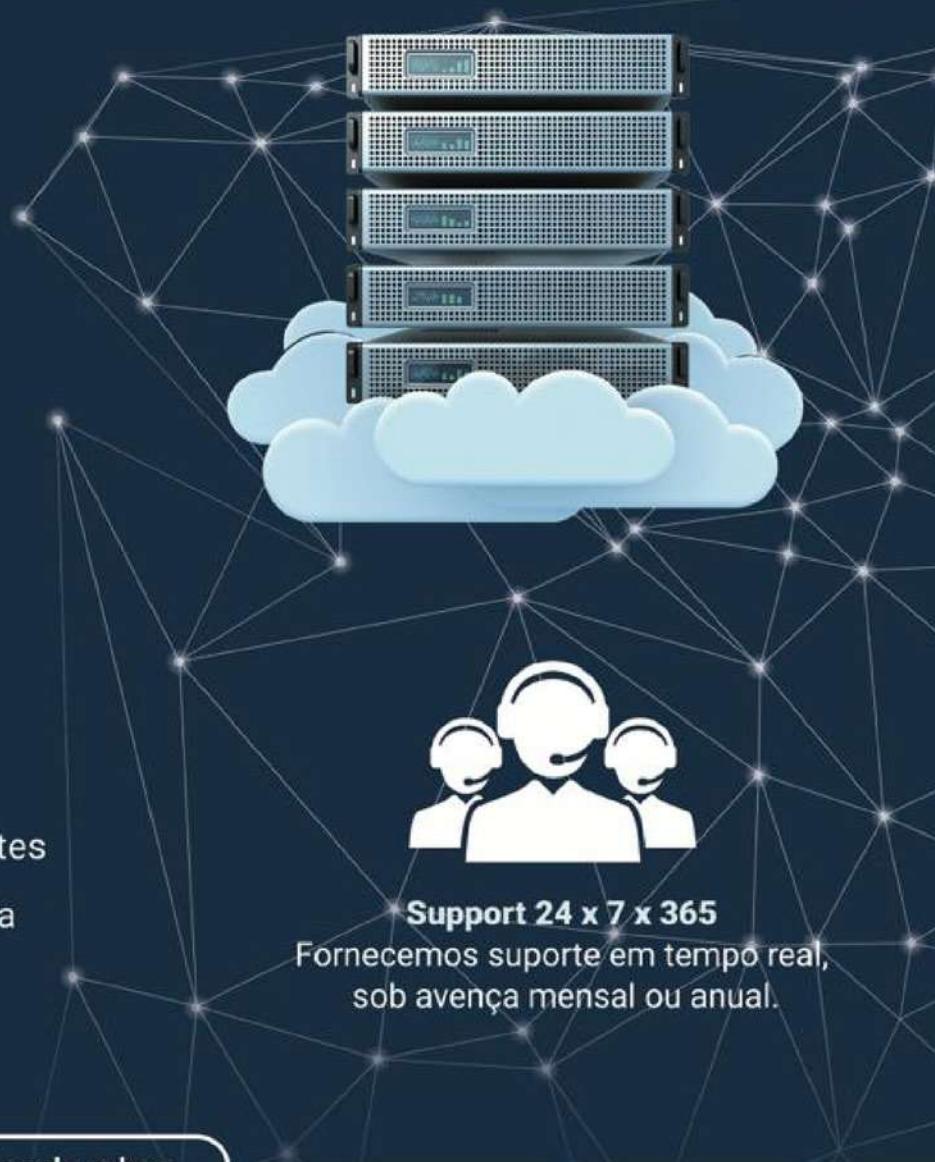




wHOST

SERVIÇOS

- REGISTO 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

Angola destaca-se na competição mundial de robótica

Em representação de Angola, um grupo de estudantes angolanos do Itel, acompanhado por três mentores, alcançou o segundo lugar na competição mundial de robótica designada FIRST Global Challenge 2023.

FIRST Global é um desafio que acontece todos os anos em países diferentes onde 190 equipas constroem e programam um robô, que realiza

diferentes tarefas de acordo com o tema baseado nos grandes desafios de engenharias.

Para este ano, o concurso teve como objectivo levar a uma educação e responder aos desafios do tema Hydrogen Horizons, que visa estimular a inovação e as soluções para as energias limpas e renováveis.



Trata-se de uma competição que reuniu estudantes de 191 países, de 7 a 10 de Outubro, em Singapura, e é a quinta vez que Angola participa, sendo que fora o segundo lugar, o grupo foi distinguido com o prémio "Social Media Awards".

A equipa foi composta pelos estudantes Marco Manuel, Joaquim Júnior, Luís da Silva, Edmilson Marques e Clevânio, e pelos mentores Cristóvão Cacombe, Irene Carindi e Marco Zeca, e apresentou "Palanquinha Robot", que encantou o corpo do jurado.

A ida dos jovens à competição, foi através da Startup Angola Robótica Tecnologia (Arotec), que selecionou os alunos baseando nas equipas vencedoras do campeonato nacional, em Angola, de robótica 2021/2022, de acordo com Jonilson

Correia, director tecnológico da Arotec.

Para Jonilson Correia, a conquista representa "um completo trabalho de equipa" e revalida os esforços feitos ao longo dos preparativos para mais uma participação angolana na competição.

"Na verdade, o Campeonato Mundial de Robótica não começa em Singapura, mas a partir do momento em que as equipas se inscrevem, há uma série de desafios que a própria organização do evento apresenta àqueles que se inscrevem. Neste caso, há desafios relacionados com as redes sociais, com o grau de envolvimento das equipas...."

►►► explica em entrevista a Bantumen

PUBLICIDADE



Os alunos contaram com a ajuda de todos os participantes das edições anteriores, com vista transmitir da melhor forma pos-

sível o verdadeiro conceito do campeonato e as suas experiências.

“Queremos ser grandes engenheiros...”

Para Luís Silva, representante do grupo, a conquista é resultado de um esforço colectivo e há enorme honra em colocar o nome de Angola no pódio do Campeonato Mundial de Robótica.

“Enquanto estudantes, esta conquista representa todo o esforço que temos feito para chegar ao mais alto nível. Queremos ser grandes engenheiros e para isso temos que trabalhar muito... É uma honra estar ao mais alto nível e ter levado Angola ao pódio do Campeonato Mundial de Robótica pela primeira vez”, revelou.

Jonilson Correia assume que

vencer uma competição de robótica, representa a esperança de uma Angola mais desenvolvida quando se fala da tecnologia. Com esta conquista, a startup Arotec quer inspirar as futuras gerações de estudantes a buscar conhecimento, criatividade e excelência em tecnologia, abrindo caminho para um futuro nacional inovador.

A Arotec é em si resultado da competição quando Jonilson, junto dos outros membros, representou Angola pela primeira vez na competição em 2018, nos Emirados Árabes, onde após a participação resolveram criar a Arotec.



Hamza Bendelladj: o jovem que hackeou 200 bancos pelo bem do mundo?

Hamza Bendelladj é um hacker argelino que dá pelo nome de código BX1 que ficou conhecido como o Robin Hood pela sua acção que compreendeu o roubo de milhões, através da internet, para "beneficiar" os pobres.

Robin Hood (conhecido em Portugal como Robin dos Bosques) é um herói mítico inglês, um fora da lei que roubava à nobreza para dar aos pobres.

O jovem foi responsável pela difusão a nível mundial do software "Spy-Eye" que lhe permitiu entrar nos computadores pessoais e nas contas bancárias das pessoas, o que resultou no roubo de cerca de 280 milhões de dólares.

Em revelações, Hamza revelou que teria desviado mais de 280 milhões de dólares, com o objectivo de ser redistribuído por várias Organizações Não Governamentais palestinianas.

Após o crime, tornou-se num dos procurados pela justiça, concretamente FBI, e após três anos, Hamza Bendelladj foi detido a 8 de janeiro de 2013 pela polícia tailandesa quando fazia escala em Banguecoque, em trânsito entre a Malásia e o Egipto.

Ganhou a alcunha de "Smiling Hacker" (hacker soridente) devido ao sorriso que mostrava durante a sua apresentação aos meios de comunicação social em todas as fotografias tiradas após a sua detenção, mesmo quando algemado.

Em resposta sobre o que tinha feito com o dinheiro, revelou que o tinha gasto a doar milhões de dólares a instituições de caridade palestinianas e africanas,

porém, os documentos do julgamento não mencionam este facto.

Algumas fontes revelam que, na verdade, o jovem roubou milhares de milhões para financiar o seu estilo de vida "luxuoso" e não para doar aos pobres. Deixando assim de ser o Robin Hood.

Nascido em 1988, em Tizi Ouzou (Argélia), é poliglota de cinco línguas. o "SpyEye", software que lhe permitiu acesso a mais de 50 milhões de computadores em todo o mundo (principalmente nos Estados Unidos), foi desenvolvido ao lado russo Aleksandr Andreevich Panin, também conhecido por "Gribodemon".

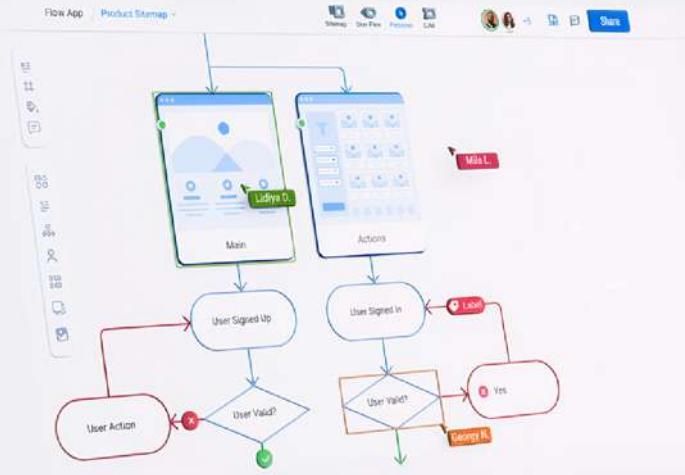


Inscrições abertas para o curso de UX/UI Design!

Esta é a oportunidade de fazer parte da próxima turma.

Faça parte da próxima turma
Vagas limitadas

bit.ly/baobahub23





PUBLICIDADE

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.





MSG Sphere: a bola que quer revolucionar o entretenimento

Com a designação MSG Sphere Arena, é a maior estrutura esférica do mundo, e chega como futurista e com o poder de revolucionar o entretenimento mundial.

Está localizada em Las Vegas como uma enorme nave espacial, negra e misteriosa. Com 111 metros de altura e 157 metros de diâmet-

ro. No seu interior, conta com espaço para mais de 20.000 pessoas. A parede interior é decorada com 160.000 metros quadrados de ecrãs LED de alta qualidade, que consistem em incríveis 1,2 milhões de unidades. O sistema de som tem 164.000 altifalantes, localizados em posições estratégicas, incluindo alguns no chão.

A MSG Sphere Arena, recentemente inaugurada, é um feito de arquitetura e tecnologia construído pela Madison Square Garden Company por um valor de 2,8 mil milhões de libras. Tem o potencial de revolucionar a experiência de entretenimento ao vivo. O espaço é em si, uma arena multifuncional que pode acolher uma série de eventos, incluindo concertos, produções teatrais, eventos desportivos, espectáculos de magia e muito mais.

O seu exterior está equipado com 1,2 milhões de LEDs do tamanho de discos de hóquei que podem ser programados para exibir imagens dinâmicas numa escala maciça - mais uma vez, alegadamente a maior do mundo.

A primeira vez que foi totalmente iluminada, celebrava-se o dia 04 de Julho, Dia da Independência dos Estados Unidos.

A esfera tem vindo a inspirar várias pessoas, como é o caso do The Edge, da banda U2 escolhida para abertura do espaço, tendo afirmado que "não há nada como ela. Está anos-luz à frente de tudo o que existe lá fora", afirma.

Para Rich Claffey, Diretor de Operações da Sphere, "é incrivelmente deslumbrante olhar para cima e ver o que está à nossa frente. É absolutamente extraordinário". Há quase 4⁰⁰ anos que trabalha na

indústria do entretenimento e nunca tinha visto semelhante.

Durante o dia e a noite, o exterior da Esfera será iluminado com diferentes animações e outros efeitos visuais que estão ocasionalmente ligados às estações do ano.

Assim, por exemplo, pode transformar-se numa abóbora colossal no Halloween e num globo de neve no Natal.

O Sphere foi criado pela Populous, uma das maiores empresas de arquitetura que concebeu inúmeros estádios desportivos de renome em todo o mundo.

Neste mês (Novembro), o Grande Prémio de Fórmula 1 de Las Vegas passará pela propriedade Sphere.

A arena também planeia acolher eventos de boxe, artes marciais mistas e outros. No entanto, o Sphere funcionará principalmente como um espaço para música ao vivo, incluindo as famosas residências pelas quais Vegas é conhecida.

O público estará exposto a um grande ecrã LED de grande dimensão, proporcionando animações alucinantes e grandes planos dos artistas para uma experiência de concerto melhorada.

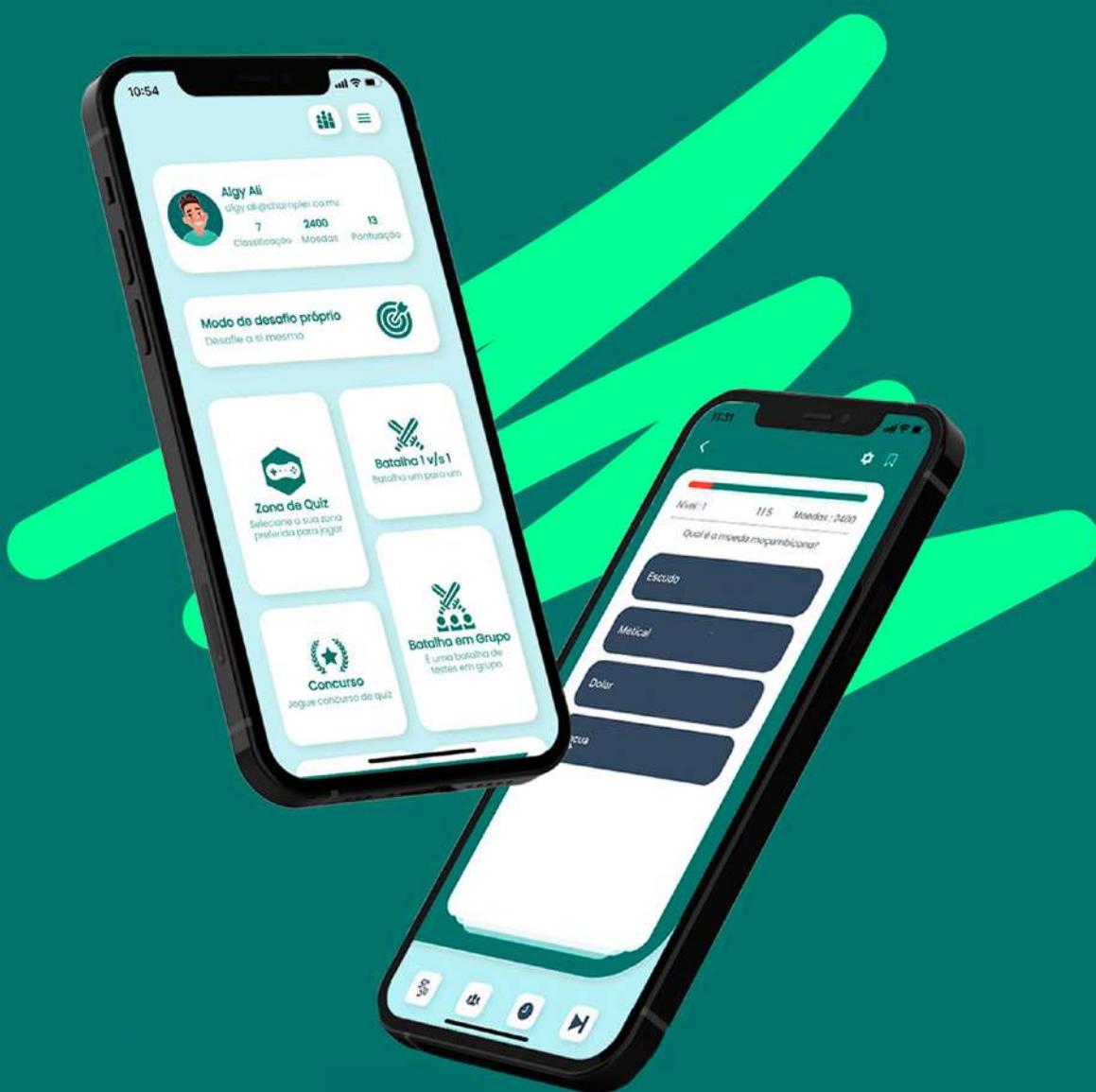
"O ecrã vai desde o chão até 250 pés de altura a toda a volta", explica Claffey, o responsável pelas operações do Sphere. "Mantém-nos completamente envolvidos quando estamos sentados na plateia. Costumava desfrutar do IMAX em Nova Iorque, mas isto não tem comparação."

Claffey explica que mais de 160.000 altifalantes colocados em toda a arena produzirão uma excelente qualidade de som para todos os lugares, quer estejam nas filas mais altas ou mais baixas.

Também estão disponíveis cadeiras hápticas, que podem vibrar de acordo com a ação no ecrã, como um terramoto. O local também tem equipamento 4D que pode gerar efeitos de vento e temperatura. Para Claffey, é este o futuro do entretenimento. "Digo aos meus amigos e familiares que o Sphere é o futuro do entretenimento.

Só o tempo dirá se Sphere está à altura das suas grandiosas pretensões. No entanto, se for bem-sucedido, a experiência de entretenimento musical ao vivo nunca mais será a mesma.

Kudziva: O jogo para domínio da cultura geral



Podes aprender ou testar o seu conhecimento com o Kudziva:



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!

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

O
S
A
V
I
S
O
W
E
R
E

01

- Aviões já não vão explodir
- Africano cria os primeiros auriculares com tradutor automático
- Huawei regressa ao mercado dos smartphones
- Conheça a piloto mais nova do mundo, e é de África
- Homem recupera os movimentos graças a Bluetooth
- Bomani: um filme moçambicano feito por smartphones

- Conheça a primeira ilha controlada por Inteligência Artificial
- Brasileiros passam mais tempo no Youtube
- Cr Boy concorre ao prémio de melhor videomaker de África
- Homem sequestrado pelo carro eléctrico
- Nissan com nova aposta para carros eléctricos

02

- Quénia lança plataforma para identificação digital

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

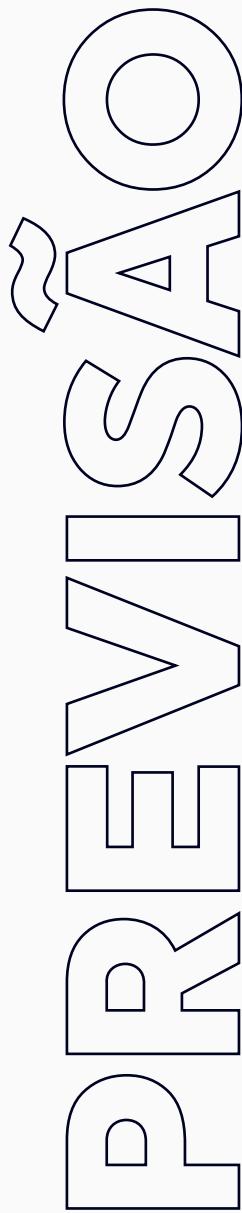


- Chineses podem perder o acesso a Instagram, Facebook e Twitter
- Zimbabwe tem a internet mais cara de África
- Agora, ChatGPT pode ser chefe da sua empresa
- Na Suécia, os professores preferem papel a digital
- Docentes capacitados em matéria digital
- IA pode tornar-se maior do que a própria internet
- LinkedIn alcança um bilhão de utilizadores

03

- Efigenia Gove, a jovem que mudar Moçambique através de energia renovável
- Antigo funcionário da Apple quer criar iPhone da inteligência artificial
- T'Leva, uma aposta angolana em carros eléctricos
- **Kabum Digital lança Kabum Talks**
- Twitter é a rede social que mais espalha a desinformação
- Internet 5G torna possível realização de cirurgias à distância

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



- Netflix moçambicana prepara premiação para melhor filme do ano
- China cria drone para combater incêndios
- O que há de novidade no telemóvel da Google?
- Jovem cria aplicativo que ajuda a prever preço dos alimentos
- Quanto custa produzir um iPhone?
- Moçambique lança plataforma para registo de empresas
- Conheça o líder da tecnologia que recebe 1 dólar como salário
- Quénia é um dos países que mais sofre ataques cibernéticos

04

- "O mercado da criatividade está saturado", Aterço Uamba
- A nova rede social do Mark morreu?
- Um moçambicano na Adidas
- Conheça o primeiro homem a acreditar no Steve Jobs?
- Sam Altman quer substituir humanos por máquinas
- Já é possível arrefecer Playstation com água
- Homem cria Helicóptero com base no motor do carro

Kabum

**FIQUE POR
DENTRO DA
TECNOLOGIA!**



www.kabum.digital

@kabum.digital