

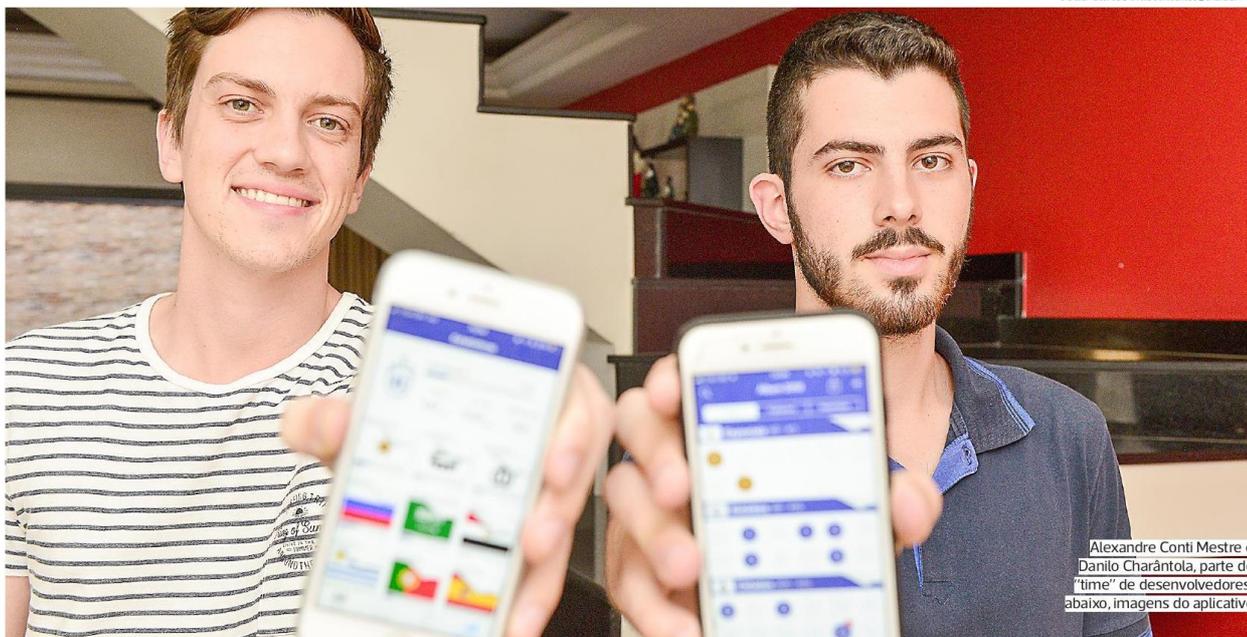
Estudantes de Americana contribuem para criação do maior aplicativo de controle do álbum da Copa do Mundo 2018; são cerca de 250 mil downloads em lojas virtuais desde março

Rodrigo Alonso
rodrigo@liberal.com.br
AMERICANA

Dois americanenses contribuíram diretamente com o desenvolvimento de um aplicativo para smartphones que facilita o gerenciamento de figurinhas do álbum da Copa do Mundo da Rússia e é destaque nas lojas de apps, com cerca de 250 mil downloads. No programa Coleciona, o colecionador pode marcar as figurinhas que obteve e, automaticamente, saber quais faltam e quais repetidas ele tem. Cada usuário também conta com um QR Code, pelo qual pode se conectar com outras pessoas.

“Você pode escanear ou importar o QR Code de outra pessoa que também usa o app. Aí ele [o aplicativo] faz um ‘match’ das figurinhas que você pode trocar. Então eu vejo qual falta para você e eu tenho repetida”, explica o americano Alexandre Conti Mestre, de 23 anos, estudante de Engenharia da Computação e um dos criadores da plataforma.

Ao todo, o aplicativo foi desenvolvido por sete pessoas, entre elas outro americano, Danilo Charântola, de 21 anos, que também estuda Engenharia da Computação. Todos são alunos da **Unicamp (Universidade Estadual de Campinas)** e cursam o Apple Developer Academy, um projeto para formação de desenvolvedores de produtos nas plataformas Apple.



Alexandre Conti Mestre e Danilo Charântola, parte do “time” de desenvolvedores; abaixo, imagens do aplicativo



REPRODUÇÃO

“Esperávamos ter alguns milhares de usuários, mas acabamos tendo um número muito maior e nos surpreendemos”

DANILO CHARÂNTOLA
Estudante de Engenharia da Computação, ao falar a respeito do processo de criação do aplicativo

ÁLBUM DA COPA

Coleção na palma da mão

NÚMEROS. Até a manhã desta quinta-feira, o app tinha 190 mil downloads no sistema iOS e 57,2 mil no Android. No iOS, o Coleciona estava em 20º lugar no ranking geral dos aplicativos gratuitos e em segundo entre os gratuitos da categoria Esportes,

atrás apenas do Cartola FC Oficial, fantasy game jogado por milhões de fãs de futebol pelo País e que existe desde 2005. No Android, ele ocupava a sétima posição em Esportes. “Esperávamos ter alguns milhares de usuários, mas acabamos tendo um nú-

mero muito maior e nos surpreendemos muito com o crescimento do app”, destaca Danilo.

O app está disponível desde 16 de março no iOS e do dia 22 do mesmo mês no Android. Desde então, o Coleciona tem passado por atualizações. Uma delas pos-

sibilita que o usuário adicione a figurinha no aplicativo por meio de escâner. Basta apenas uma foto da parte de trás da figurinha. Em breve, também haverá uma opção para gerenciamento de mais de um álbum.

“A gente está colecionando, e ajuda bas-

tante na hora da troca [...] A gente não precisa ficar olhando no ‘bolinho’ de repetidas”, comenta Danilo. Os demais criadores do app são os estudantes Rodrigo Noronha Máximo, Rafael Zane, Tamara Campos, Bárbara Gomes e Gabriel Murizine.