OVERCLOCK

ROBÓTICA · 2026

TBR 2026 · MIDDLE 2 · REGIONAL DE POMPÉIA · 07/11/2026

RELATÓRIO DE ORGANIZAÇÃO & MÉTODO

Planejamento da equipe para a temporada e ações realizadas até 24 de outubro de 2026.



Equipe de garagem · Garça/SP
João Guilherme Rodrigues Cita · Miguel Lomazi Martins Ferreira · Murilo Santos de Azevedo
Técnica: Amanda Rodrigues Sartori · Mentores: Douglas Henrique Mascarin e Alexandre Policarpo

Meio virtual: **overclock.adjtech.com.br** · Instagram **@overclock.br**

APRESENTAÇÃO DA EQUIPE

A Overclock é uma equipe de garagem de Garça/SP. Os três alunos, João Guilherme, Murilo e Miguel, competem juntos na Olimpíada Brasileira de Robótica (OBR) desde 2024, em uma equipe do SESI. Em busca de mais liberdade e de mais apoio, saíram dessa equipe e criaram a própria, sem escola mantenedora. Por isso se chamam equipe de garagem: é na garagem que treinam, testam e decidem.

Na primeira temporada como Overclock, com o robô Baymax, a equipe conquistou o **1º lugar na Etapa Regional da OBR 2026** (16/08/2026, São Carlos/SP) e o **3º lugar na Etapa Estadual** (20/09/2026, São Roque/SP), na Modalidade Artística, Nível 2. O TBR 2026 é a primeira temporada da equipe no Torneio Brasil de Robótica.

ORIGEM DO NOME

Na informática, *overclock* é fazer um processador rodar acima da velocidade de fábrica. É o que a equipe quer de cada projeto: ir um pouco além do limite. Daí o lema **PUSH. THE. CLOCK.**

MISSÃO

A Overclock surgiu depois de muito esforço sem apoio. A equipe continuou tentando até chegar ao time de hoje: unido e forte.

VISÃO

Ser referência como equipe de garagem e mostrar que é possível se destacar sem depender de grandes instituições.

VALORES

ENGENHARIA

Pensar com precisão, executar com método. O improviso é exceção, não regra.

VELOCIDADE

Iterar rápido. Falhar pequeno. Aprender e voltar mais forte no próximo ciclo.

TIME

Nenhum robô se constrói sozinho. Confiança, transparência e dependência mútua.

OUSADIA

Empurrar o relógio é encarar a engenharia como esporte de combate.

NO SITE **overclock.adjtech.com.br/organizacao#quem-somos**

INFORMAÇÕES DA EQUIPE

Nome	Overclock
Instituição	Equipe de garagem, sem instituição mantenedora. Garça, São Paulo.
Categoria	Middle 2 · TBR 2026 · Regional Oeste Paulista (Pompéia/SP, 07/11/2026)
Técnica	Amanda Rodrigues Sartori, 30 anos. Formação: Biologia.
Mentores	Douglas Henrique Mascarin, 38 anos. Formação: Segurança da Informação. Alexandre Policarpo, 30 anos. Formação: Engenharia.
Redes	Site: overclock.adjtech.com.br · Instagram: @overclock.br
Patrocinadora	ADJ Tech (ADJ Tecnologia, Garça/SP): inscrições nos torneios e material.
Colaboradores	As famílias dos integrantes: parte dos custos e o transporte.

INTEGRANTES

NOME	IDADE	SÉRIE	HABILIDADES
João Guilherme Rodrigues Cita	14 anos	8º ano	Capitão · liderança e gestão de pessoas; raciocínio lógico-matemático; desenvolvimento de software e programação; organização e planejamento estratégico
Murilo Santos de Azevedo	14 anos	9º ano	Pensamento criativo e ideação; montagem e estruturação técnica; organização e gestão de processos; atenção aos detalhes e memória operacional; garantia de qualidade e conformidade (checklists)
Miguel Lomazi Martins Ferreira	14 anos	9º ano	Montagem e estruturação técnica; comunicação verbal e escrita; pesquisa e análise de dados; garantia de qualidade e conformidade (checklists)

NO SITE **overclock.adjtech.com.br/equipe**

OBJETIVOS

Depois de duas etapas da OBR, o TBR é o primeiro torneio da equipe com robô autônomo em mesa de missões, pesquisa científica e gestão avaliados juntos. A equipe participa para:

CLASSIFICAR

Classificar no Regional de Pompéia para a etapa seguinte.

APRENDER

Aprender um torneio novo, com Desafio Prático, Mérito Científico, Organização e Método, e Tecnologia e Engenharia.

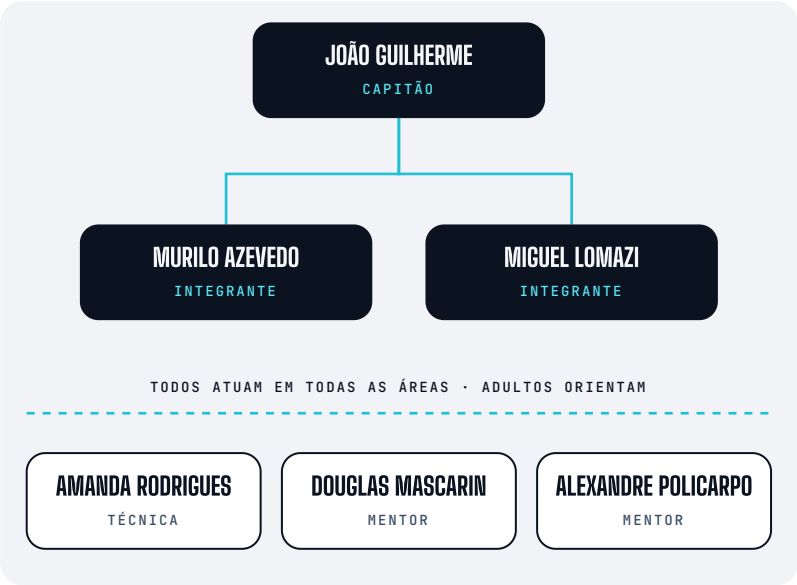
MOSTRAR

Mostrar que uma equipe de garagem pode se destacar sem uma grande instituição por trás.

RESULTADO ESPERADO	META
Desafio Prático	350 a 400 pontos na melhor partida
Trabalhos escritos	Paper de Mérito Científico e relatórios de Organização e Método e de Tecnologia e Engenharia entregues até 24/10/2026, sem a perda de 10% por atraso
Meio virtual	Site completo até 24/10/2026, com o planejamento, a pesquisa e o caderno de projeto publicados

NO SITE **overclock.adjtech.com.br/organizacao#objetivos**

ORGANIZAÇÃO DA EQUIPE



Organograma. Acima da linha tracejada, os três alunos, que fazem todo o trabalho e atuam em todas as áreas. Abaixo, a técnica e os mentores, que orientam, revisam decisões e cobram método, mas não mexem no robô, no código nem na pesquisa, como exigem as regras do torneio (VM, págs. 20 e 21).

Na Overclock, todos fazem tudo. Os três alunos montam o robô, programam, pesquisam, escrevem e organizam. Ninguém tem uma área exclusiva: em cada entrega, um deles puxa a tarefa e os outros dois trabalham junto. Assim, qualquer um explica qualquer parte do projeto. **João Guilherme** é o capitão e conduz as reuniões, mas as decisões são de todos. As habilidades abaixo mostram onde cada aluno mais contribui, não um limite do que ele faz.

JOÃO GUILHERME

- Liderança e gestão de pessoas
- Raciocínio lógico-matemático
- Desenvolvimento de software e programação
- Organização e planejamento estratégico

MURILO

- Pensamento criativo e ideação
- Montagem e estruturação técnica
- Organização e gestão de processos
- Atenção aos detalhes e memória operacional
- Garantia de qualidade e conformidade (checklists)

MIGUEL

- Montagem e estruturação técnica
- Comunicação verbal e escrita
- Pesquisa e análise de dados
- Garantia de qualidade e conformidade (checklists)

NO SITE **overclock.adjtech.com.br/organizacao#organizacao-equipe**

PLANO DE AÇÃO PARA A TEMPORADA

RODÍZIO DE TAREFAS

FRENTE	QUEM FAZ	COMO FUNCIONA
Robô	Todos	Os três montam os anexos, programam e testam na mesa. Quem programa numa sessão monta na outra.
Pesquisa	Todos	Cada etapa do paper teve alguém puxando, e os outros dois trabalhando junto: problema (Murilo), dados e referencial (Miguel), protótipo (João Guilherme). Testes e redação foram feitos pelos três.
Organização	Todos	Cronograma, checklists, site e Instagram. Todos revisam antes de publicar.

Quem puxa cada tarefa muda conforme a entrega e as habilidades de cada um, mas nenhuma frente depende de uma pessoa só. Assim, se alguém falta, o trabalho não para.

COMUNICAÇÃO INTERNA E DECISÕES

CANAIS

Um grupo de WhatsApp para o dia a dia e reuniões presenciais na garagem, de 2 a 3 vezes por semana, onde a equipe treina, testa e divide as tarefas. Na reta final, de 25/10 a 06/11, os encontros passam a ser diários.

TOMADA DE DECISÃO

Por consenso: a equipe discute nas reuniões até todos concordarem.

COMUNICAÇÃO EXTERNA, UNIFORME E MARCA

- **Site** (overclock.adjtech.com.br): é o meio virtual oficial. Publica o planejamento, a pesquisa, o caderno de projeto do robô e um diário com data de cada etapa.
- **Instagram** (@overclock.br): divulga os destaques. A equipe posta quando há novidade, sem frequência fixa; o diário do site guarda o registro completo.
- **Uniforme** com a marca Overclock, já pronto. Cada integrante pagou o seu.

VIAGEM, TRASLADO E ALIMENTAÇÃO · 07/11

- Viagem de Garça a Pompéia no carro das famílias, ida e volta no mesmo dia (63 km por trecho). Sem hospedagem.
- Lanche levado de casa pelas famílias.
- Material: robô, Dispositivo Maker e Bloco (M8), Caderno de Projetos e Caderno de O&M, protótipo da Rede Conecta Saberes, notebook e tablet para mostrar o site e as postagens nas salas.

FONTES DE RECEITA E PLANO FINANCEIRO

A equipe tem três fontes de recursos: a **ADJ Tech**, que patrocina as inscrições e o material; as **famílias**, que cobrem parte dos custos e o transporte; e o que **já era da equipe**, como as duas maletas LEGO SPIKE Prime e os dois Raspberry Pi 4.

TABELA 1 · PLANO FINANCEIRO DA TEMPORADA

ITEM	QUEM PAGA	VALOR	TIPO
2 maletas LEGO SPIKE Prime (robô)	Já da equipe	Sem preço de referência no Brasil	Sem gasto novo
Peças extras para o robô e a mesa	ADJ Tech (material)	cerca de R$ 300,00	Gasto informado pela equipe
Inscrição no TBR 2026	ADJ Tech	Não divulgado publicamente	Patrocínio
2 Raspberry Pi 4 Model B 4 GB (protótipo de MC)	Já da equipe	R$ 1.000,00	Valor informado pela equipe (R$ 500,00 cada)
2 cartões microSD 64 GB e 2 fontes USB-C	Material da equipe	R$ 439,60	Estimativa, preço de mercado
Power bank Baseus Blade 20.000 mAh	Material da equipe	Sem preço de referência no Brasil	–
Uniformes	Cada integrante	Pago individualmente	Gasto individual
Viagem a Pompéia (126 km ida e volta, por carro)	Famílias	cerca de R$ 80,00	Estimativa: 126 km ÷ 10 km/l × R$ 6,34/l
Alimentação no dia 07/11	Famílias	Lanche de casa	Sem gasto extra

Estimativas consultadas em 24/10/2026: microSD (R$ 129,90) e fonte (R$ 89,90) na RoboCore; distância Garça–Pompéia no Rota Mapas; gasolina comum em São Paulo, semana de 11 a 17/10/2026, na síntese semanal da ANP.

O que a equipe precisou gastar de novo nesta temporada foi pouco: cerca de R$ 300 em peças, pagos pelo patrocínio, mais o combustível e os uniformes, pagos pelas famílias. O maior valor está no material que a equipe já tinha.

PLANO DE CAPTAÇÃO

Depois de Pompéia, a equipe vai procurar **patrocinadores locais** em Garça e região, usando o site e o Instagram como vitrine: a seção de patrocínio do site mostra quem já apoia e como apoiar, e os resultados da temporada servem de argumento. A meta é não depender só de uma patrocinadora e das famílias.

> NO SITE **overclock.adjtech.com.br/organizacao#gestao · overclock.adjtech.com.br/#patrocinio**

CRONOGRAMA

AÇÃO	PRAZO	RESPONSÁVEL	INSUMOS	RESULTADO ESPERADO	STATUS
Montar a mesa do Desafio Prático e o robô	15/10	Todos (puxado por Murilo e Miguel)	Kit SPIKE Prime, tapete, peças das missões	Mesa e robô prontos	FEITO
Estratégia de missões (plano v1)	15/10	Todos	Manual do Desafio Prático	Pacote de missões e ordem das saídas	FEITO
Primeiros testes na mesa	16/10	Todos (puxado por João Guilherme)	Robô, mesa, notebook	Trajetos e primeiras missões	FEITO
Treino com a mesa completa	17/10	Todos	Mesa completa	Missões pontuando em sequência	FEITO
Escolher o problema de pesquisa	até 20/10	Todos (puxado por Murilo)	Dados do INEP, do Cetic.br e do IBGE	Problema definido	FEITO
Pesquisa de dados e referencial teórico	20 a 22/10	Todos (puxado por Miguel)	Fontes oficiais e artigos	Referencial do paper	FEITO
Montar o protótipo	21 a 22/10	Todos (puxado por João Guilherme)	2 Raspberry Pi 4, microSD, fontes, power bank	Central e Mensageiro funcionando	FEITO
Testes técnicos do protótipo	22 a 23/10	Todos	8 celulares, power bank	Dados primários do paper	FEITO
Teste de uso com 5 pessoas	previsto 23/10	Todos	Roteiro do Apêndice A do paper	Dados da hipótese H3	ATRASADO
Enviar paper, O&M e T&E; site completo	24/10	Todos (site puxado por João Guilherme)	Site, PDFs	Entregas no prazo, sem perda de 10%	ESTE DOCUMENTO
Treino diário do robô: saídas com M2, M3, M4 e M9	25/10 a 06/11	Todos	Mesa, kit, peças extras	Todas as saídas testadas e a pontuação de uma partida somada	PREVISTO

AÇÃO	PRAZO	RESPONSÁVEL	INSUMOS	RESULTADO ESPERADO	STATUS
Construir o Dispositivo Maker e o Bloco (M8)	até 04/11	Todos (puxado por Murilo e Miguel)	Peças da equipe	Dispositivo que detecta o trabalhador e libera o Bloco	PREVISTO
Congelar o código do robô	05/11	Todos (puxado por João Guilherme)	–	Só ajuste de números a partir daqui	PREVISTO
Ensaiar as três apresentações e a dinâmica surpresa	até 06/11	Todos	PDFs, site no notebook e no tablet	Cada apresentação em até 5 min, todos sabendo explicar tudo	PREVISTO
Viagem ao Regional de Pompéia	07/11	Famílias (transporte); equipe (material)	Carro, lanche, robô, cadernos, notebook e tablet	Chegar com tudo funcionando	PREVISTO
Buscar patrocinadores locais	depois de 07/11	Todos	Site, Instagram, resultados	Uma nova fonte de recursos	PREVISTO

NO SITE **overclock.adjtech.com.br/organizacao#cronograma**

RESULTADOS COLHIDOS

O que a equipe planejou, o que aconteceu de verdade e onde mudou de rumo, até 24/10/2026.

PLANEJADO	REALIZADO	STATUS
Montar a mesa do Desafio Prático e o robô até 18/10.	Mesa e robô montados em 15/10, três dias antes.	FEITO
Usar as distâncias da figura do manual para programar as saídas.	Em 16/10 as distâncias não bateram com o tapete. A equipe mediu o tapete real e passou a alinhar o robô na linha preta.	MUDOU
Escolher o tema e o problema da pesquisa até 20/10.	Problema escolhido em 20/10: a Rede Conecta Saberes.	FEITO
Aplicar questionários e entrevistas com as comunidades.	Por causa do prazo, os questionários foram trocados por dados oficiais e pelos testes do protótipo.	MUDOU
Montar e testar o protótipo entre 21 e 23/10.	Montado e testado: 8 celulares, 30 m de alcance e até 8 h de bateria. O teste de uso com 5 pessoas não foi feito.	ATRASADO
Saída 1 do robô (M2 e M3) funcionando entre 22 e 24/10.	Ainda não testada. O foco desses dias foi o protótipo e o paper. M1, M5, M6 e M7 já pontuam.	ATRASADO
Reuniões de 2 a 3 vezes por semana durante toda a preparação.	Com as missões M2, M3, M4, M9 e a M8 pendentes, a equipe decidiu treinar todos os dias de 25/10 a 06/11.	MUDOU
Paper de MC e relatórios de O&M e T&E prontos em 24/10.	Os três concluídos e publicados no site em 24/10.	FEITO

SUCESSOS

- Mesa e robô prontos antes do prazo.
- Quatro missões pontuando em 17/10.
- Protótipo montado e testado em três dias.
- Entregas escritas no prazo.

INSUCESSOS

- Distâncias do manual erradas em 16/10.
- Teste de uso não feito.
- Saídas com M2, M3, M4 e M9 atrasadas.

MELHORIAS

- Medir no tapete real antes de programar.
- Treino diário na reta final.
- Quem puxa cada tarefa e o prazo, no cronograma.

NO SITE **overclock.adjtech.com.br/organizacao#planejado-realizado · overclock.adjtech.com.br/diario · overclock.adjtech.com.br/avaliacao**