



TECH
CiTY



Funding

AVEIRO
STEAM CITY



European Union
European Regional Development Fund

AVEIRO TECH CITY

Transformação Digital da Cidade

Main Urban Authority



TECH
CITY

Delivery Partners



instituto de
telecomunicações

INOVARIA
REDE DE INOVAÇÃO EM AVEIRO



universidade
de aveiro



cedes

Funding

AVEIRO
STEAM CITY



European Union
European Regional Development Fund

ORGANIZAÇÃO DO PROJETO

EIXOS DE ATUAÇÃO

No âmbito do projeto estão a ser dinamizadas mais de 2 dezenas de ações, com responsabilidades e tarefas distintas para os diferentes parceiros.

01

02

03

04

EDUCAÇÃO

FORMAÇÃO

**TECNOLOGIA,
SERVIÇOS e
APLICAÇÕES**

DESAFIOS

Main Urban Authority



**TECH
CITY**

Delivery Partners



instituto de
telecomunicações

INOVARIA
REDE DE INOVAÇÃO EM AVEIRO



universidade
de aveiro



cedes

Funding

**AVEIRO
STEAM CITY**



European Union
European Regional Development Fund

Copyright Polís Litoral Ria de Aveiro

1º EIXO

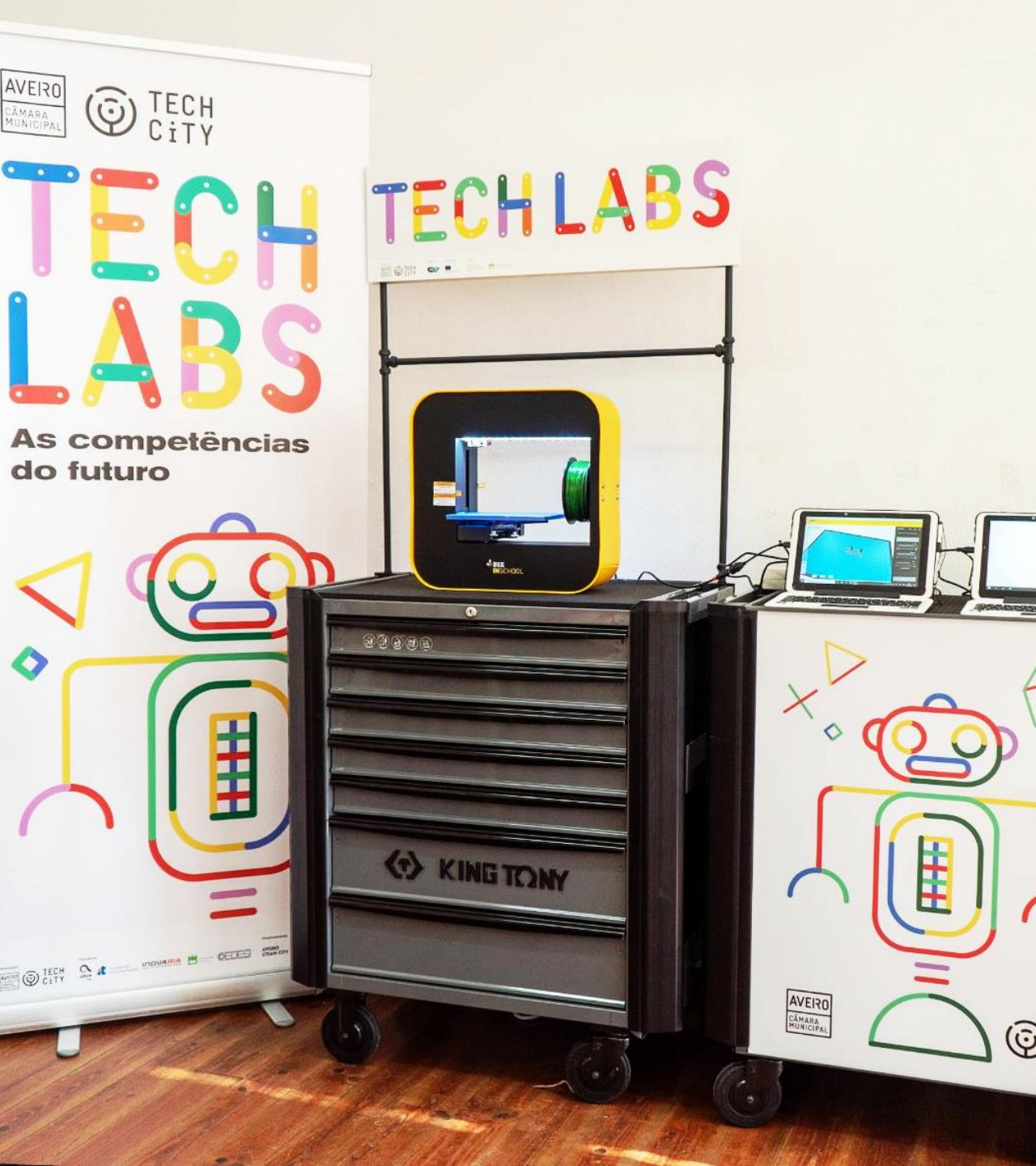
EDUCAÇÃO

— TECH LABS

Objetivo: Formar Jovens para as competências necessárias para Futuro do Mercado de Trabalho

- Docentes Formados = 111
- Alunos Envolvidos = 2636
- Abrangência Territorial [31+4]= 35 Escolas, de um total de 42 Escolas (apenas escolas do 2º e 3º Ciclo em falta)
- Parceria com Fábrica Centro Ciência Viva | UA
- Investimento = 400 mil euros (investimento CMA + UA)

“O Tech Lab foi pioneiro na promoção de um ensino focado na experiência, na colaboração e na resolução de problemas, fundamental para o aluno que ambiciona participar ativamente na atual sociedade digital.” **Testemunho** Ana Luísa Brito, Professora Ensino Secundário.





2º EIXO

FORMAÇÃO

— TECH CITY BOOTCAMP

Objetivo: Reter Talento nas Empresas de Base Tecnológicas de Aveiro. Alterar a vida dos nossos cidadãos. Criar novas oportunidades de carreira.

- Formandos = 59
- Taxa de Empregabilidade: 80%
- Investimento = 100 mil euros

“Foi sem dúvida uma oportunidade que mudou a minha vida positivamente. Consegui um bom emprego numa área que adoro e poder aprender e ser desafiado todos os dias é muito bom. Recomendaria a qualquer pessoa que tenha gosto pela programação a optar por uma iniciativa destas.” **Testemunho** João Afonso Correia, Cadete Aveiro Tech City Bootcamp.



Infrastructure list

Key access IE

- Phase 1
- Phase 2

Environmental Sensors

- Sensor locations

Aveiro Wifi

- Wifi Antennas

Mobility

- Bike sharing + wifi

IoT Connected benches

- locations

Publicity

- ◆ Digital Interactive Mupi

Aveiro Tech City Living lab

- Living lab area

3° EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

— AVEIRO TECH CITY LIVING LAB

Objetivo: atrair Empresas de Base Tecnológica e Centros de ID para desenvolver e testar novos produtos nas áreas do IoT e Smart Cities.

- Primeiro laboratório vivo com rede Experimental 5G em Portugal
- Investimento = 1 milhão de euros
- Projetos que usufruíram da Infraestrutura = 12
- Parceria: Instituto de Telecomunicações/ Altice Labs / UA

“Aveiro Tech City Living Lab, pelo número e qualidade de parceiros e entidades que conseguiu reunir, demonstrou que a definição e implementação de soluções inovadoras que respondam aos novos desafios e oportunidades passa pela criação e dinamização de cenários de trabalho colaborativo, que importa expandir e mobilizar cada vez mais.” **Testemunho** Ricardo A. Costa, Co-CEO da Ubiwhere.



ORÇAMENTO
PARTICIPATIVO
COM AÇÃO
DIRETA
2020

ENVIE A SUA
PROPOSTA.
CONTAMOS
CONSIGO.
PARTICIPE.

4º EIXO

DESAFIOS

— Orçamento Participativo com Ação Direta

Objetivo: envolver os cidadãos na criação e implementação de soluções com benefícios para todos os cidadãos

- Primeiro Orçamento Participativo com Ação Direta dos cidadãos em Portugal
- Investimento = 200 mil euros por Edição
- Projetos em desenvolvimento da 1ª Edição = 7

1º EIXO

EDUCAÇÃO

- Tech Labs 1º, 2º e 3º Ciclo
- Tech Labs Ensino Secundário*
- Formação STEAM para professores
- Escola Ciência Viva*
- UBBU: Plataforma de conteúdos STEAM
- MTF Sparks
- CodeHero

2º EIXO

FORMAÇÃO

- Observatório do Emprego
- Formação superior STEAM
- Formação STEAM na economia local
- Tech City Bootcamp
- Criatech artistic residencies

3º EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

- Aveiro Tech City Living Lab
- Infraestrutura de comunicações 5G
- Estudos de Caso: mobilidade, ambiente e energia
- Plataforma Urbana
- Aveiro Hub no Edifício Atlas

4º EIXO

DESAFIOS

- Aveiro 5G Challenges
- Aveiro Urban Challenges
- Orçamento Participativo com Ação Direta*
- MTF Labs
- Desafio de Mobilidade*

* Atividades não financiadas pelo UIA

1º EIXO

EDUCAÇÃO

OBJETIVOS

Desenvolver uma sociedade baseada no conhecimento, preparada para o sucesso nesta nova era digital.

TECH LABS

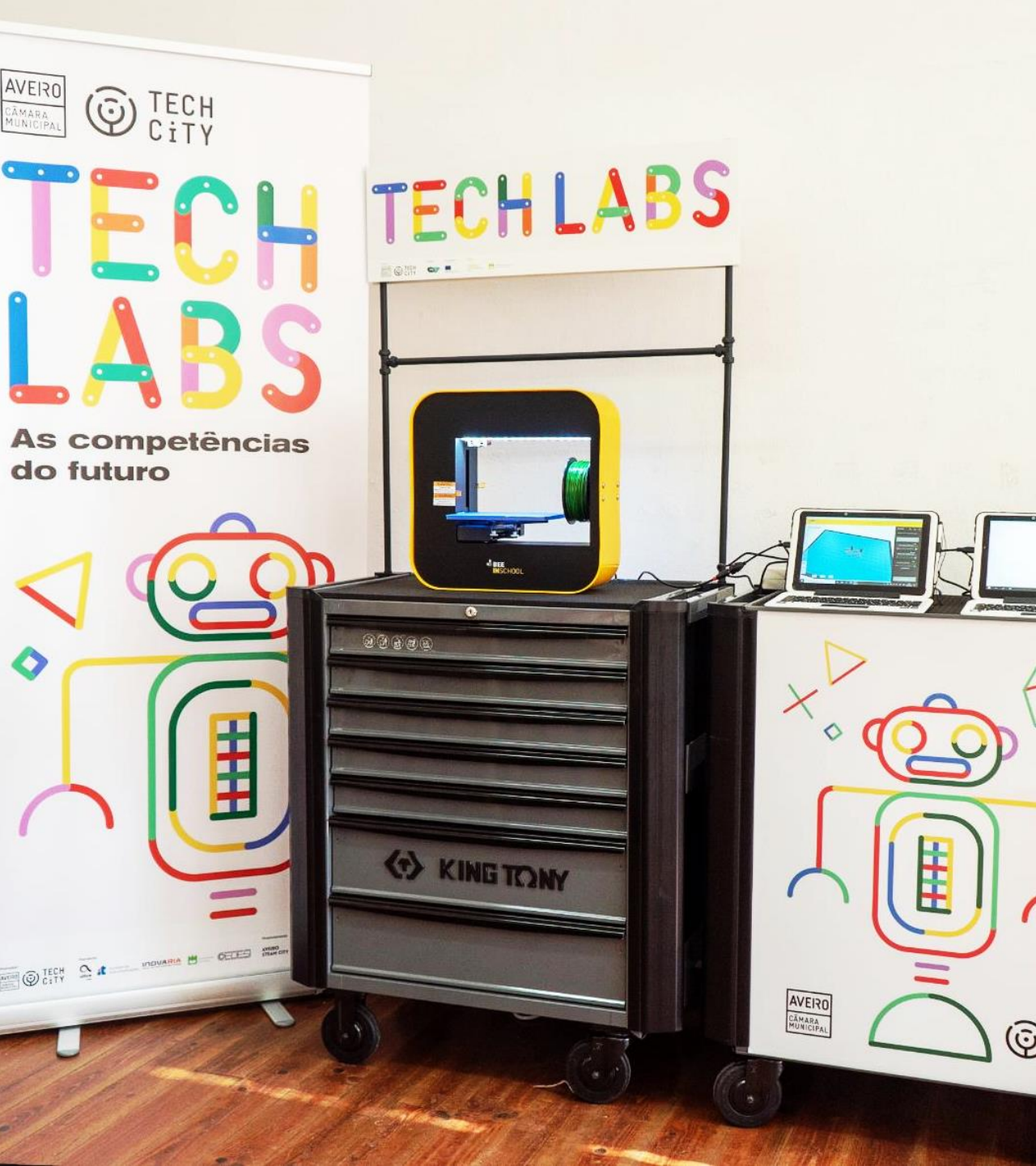
FORMAÇÃO STEAM PARA PROFESSORES

UBBU

ESCOLA CIÊNCIA VIVA

MTF SPARKS

CODEHERO



1º EIXO

EDUCAÇÃO

— TECH LABS

Principais **objectivos**:

- Promover o gosto pela ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática
- Consolidar o pensamento crítico, promover a experimentação e a autoaprendizagem
- Promover o trabalho colaborativo, a resiliência e a capacidade de resolução de problemas



1º EIXO

EDUCAÇÃO

— TECH LABS

Equipamento disponibilizado: Impressora 3D, material de robótica, programação e eletrónica.

1º Ciclo:

[A partir do Ano Letivo 2019/2020]

- 31 Tech Labs

2 e 3º Ciclos:

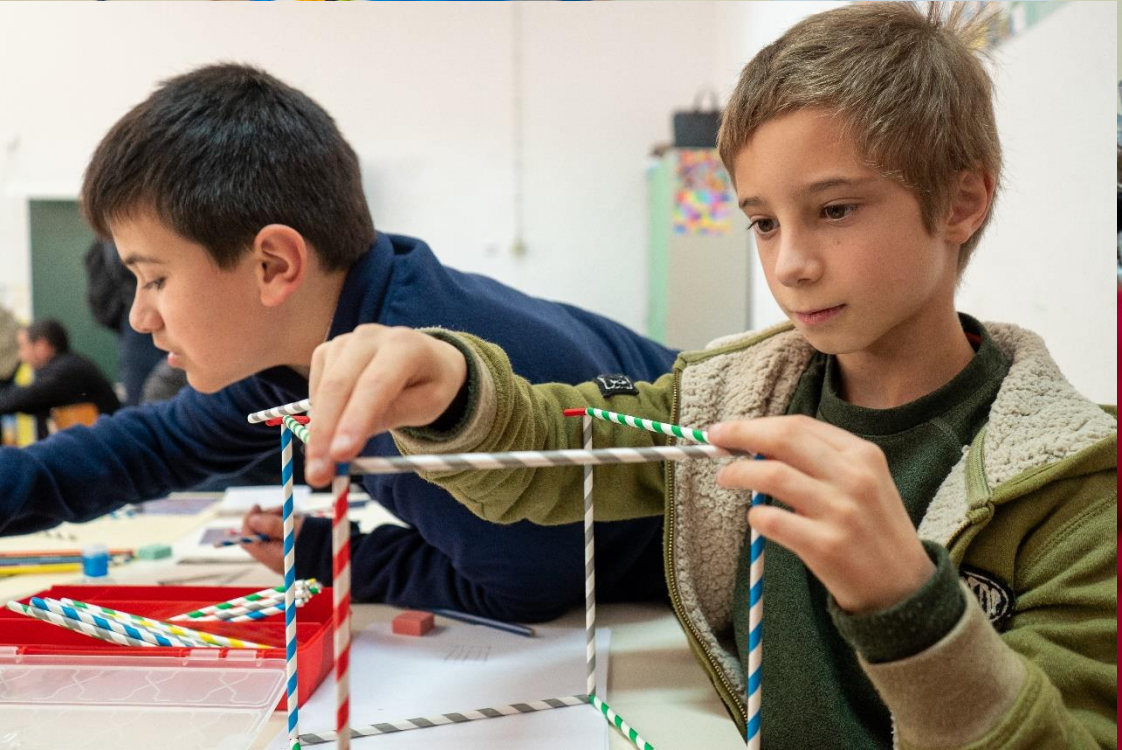
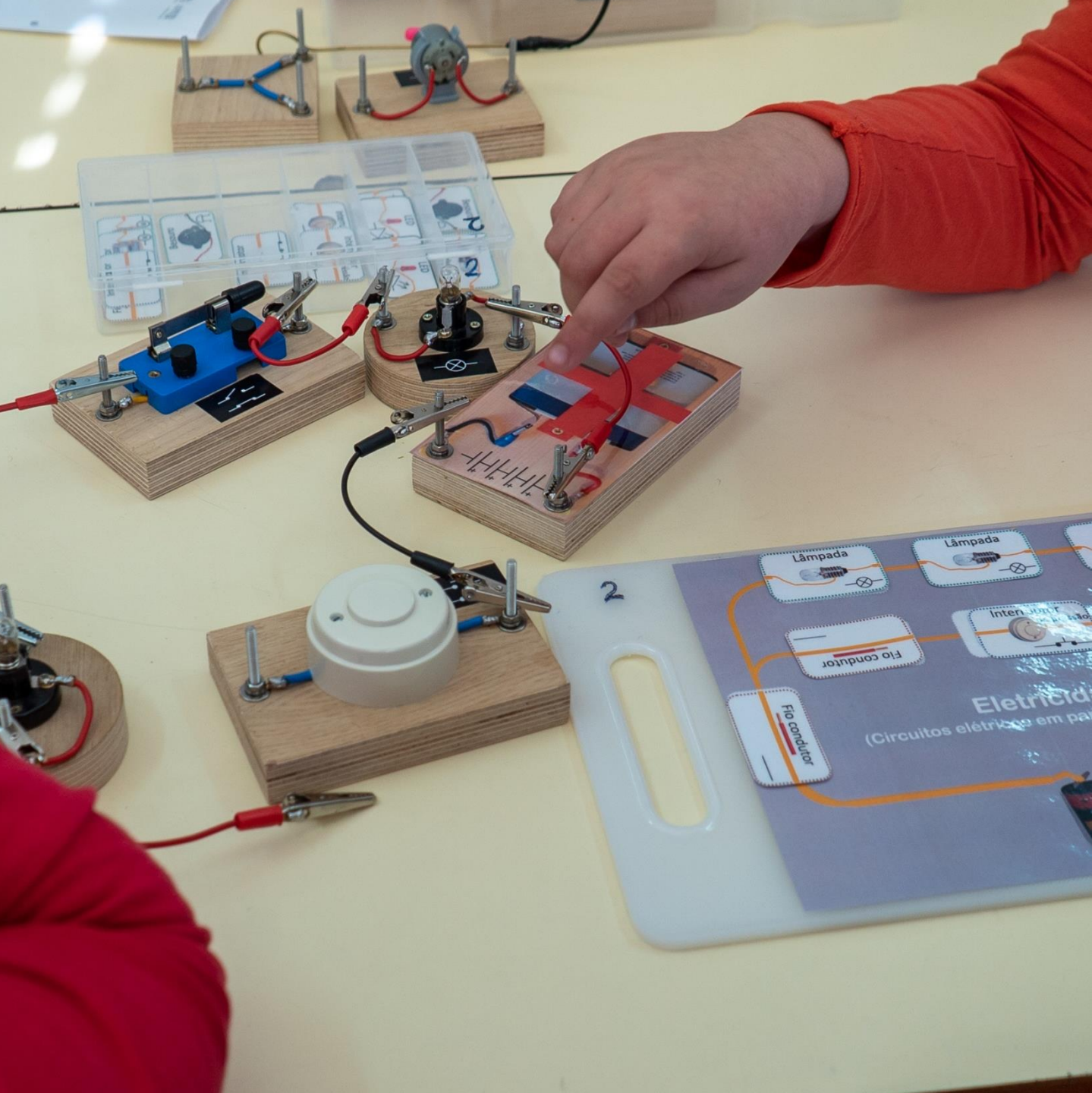
[A partir do Ano Letivo 2022/2023]

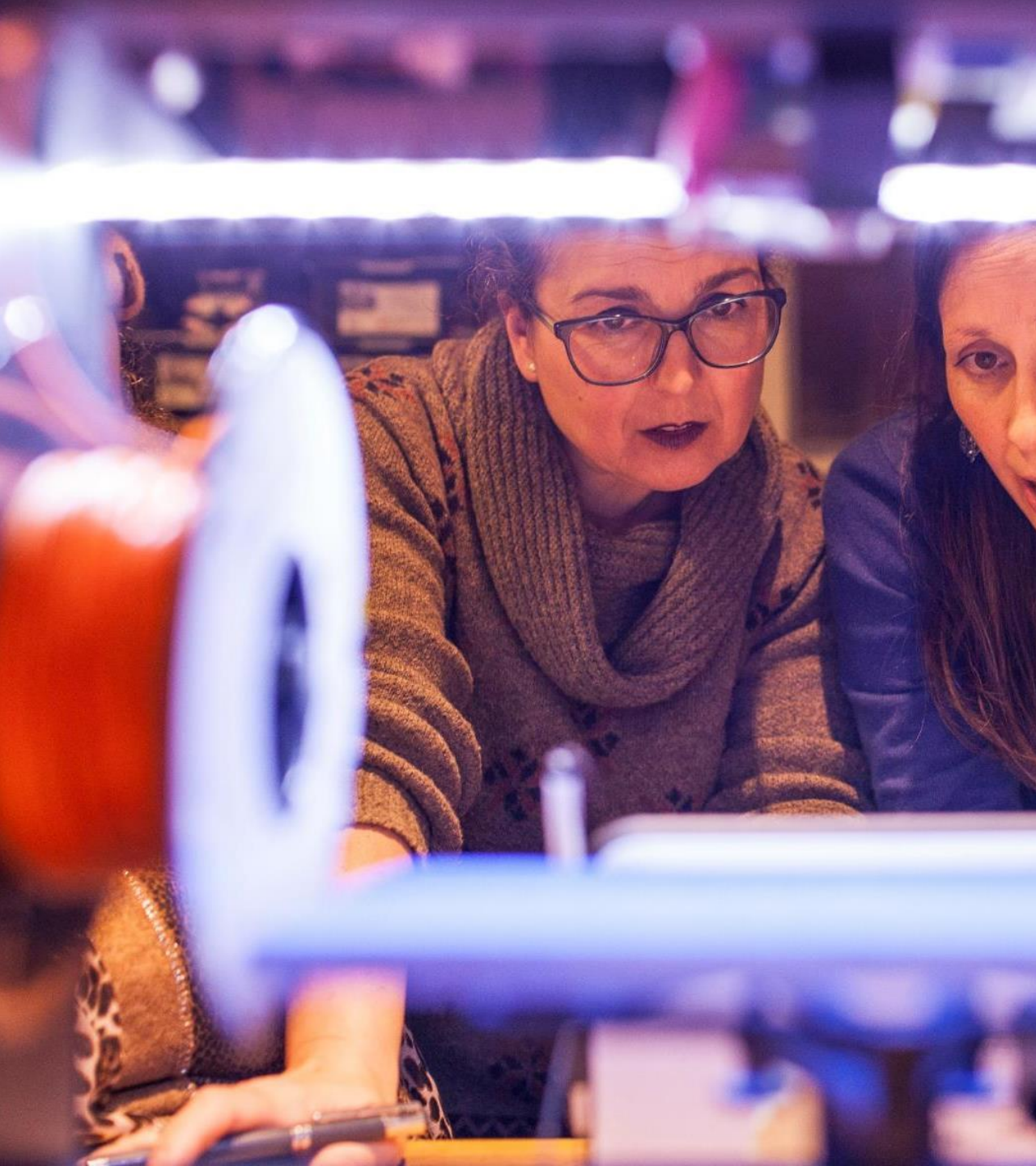
- 7 Tech Labs

Ensino Secundário:

[A partir do Ano Letivo 2019/2020]

- 4 Tech Labs





1º EIXO

EDUCAÇÃO

— Formação STEAM para Professores

Formação + Acompanhamento em Escola para a atividade
Tech Labs:

1º Ciclo

Docentes Envolvidos: 95

Formação: 200 horas (a decorrer)

Acompanhamento em Escola: 830 horas (a decorrer)

2º e 3º Ciclo

Docentes Envolvidos: 34

Formação: 50 horas

Acompanhamento em Escola: 272 horas

Ensino Secundário

Docentes Envolvidos: 16

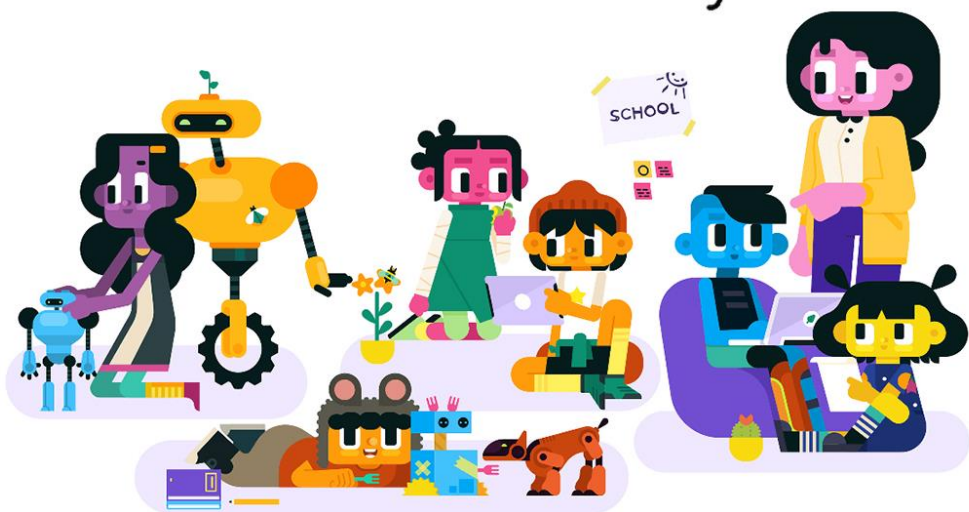
Formação: 34 horas

Acompanhamento em Escola : 128 horas (a decorrer)

UBBU



code literacy



1º EIXO

EDUCAÇÃO

— Plataforma de conteúdos STEAM

UBBU é uma plataforma que disponibiliza conteúdos STEAM, destinado a docentes e alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico e pretende desenvolver as faculdades e conhecimentos básicos das ciências da computação, o raciocínio lógico, a capacidade de resolução de problemas e a melhoria do desempenho em diversas áreas como a matemática e os restantes domínios STEAM.

- Estabelecimentos de Ensino: 13
- Docentes Envolvidos: 85
- Formação: Online + 100 horas presenciais
- Acompanhamento em Escola: 156 horas
- A partir do Ano Letivo 2019/2020 (a decorrer)



1º EIXO

EDUCAÇÃO

— Escola Ciência Viva

A Escola Ciência Viva é um projeto educativo da Universidade de Aveiro, da Ciência Viva e da Câmara Municipal de Aveiro, a funcionar na Fábrica Centro de Ciência Viva, dedicado inteiramente à educação STEAM para o currículo do 1º Ciclo do Ensino Básico, com um programa educativo que combina o trabalho prático e experimental na educação em ciência.

- Escolas Envolvidas: 31 (Total de Escolas do Município)
- Estudantes envolvidos: 750/ ano
- Docentes Envolvidos: 45 / ano
- A partir do Ano Letivo 2019/2020 (a decorrer)



1º EIXO

EDUCAÇÃO

— CodeHero

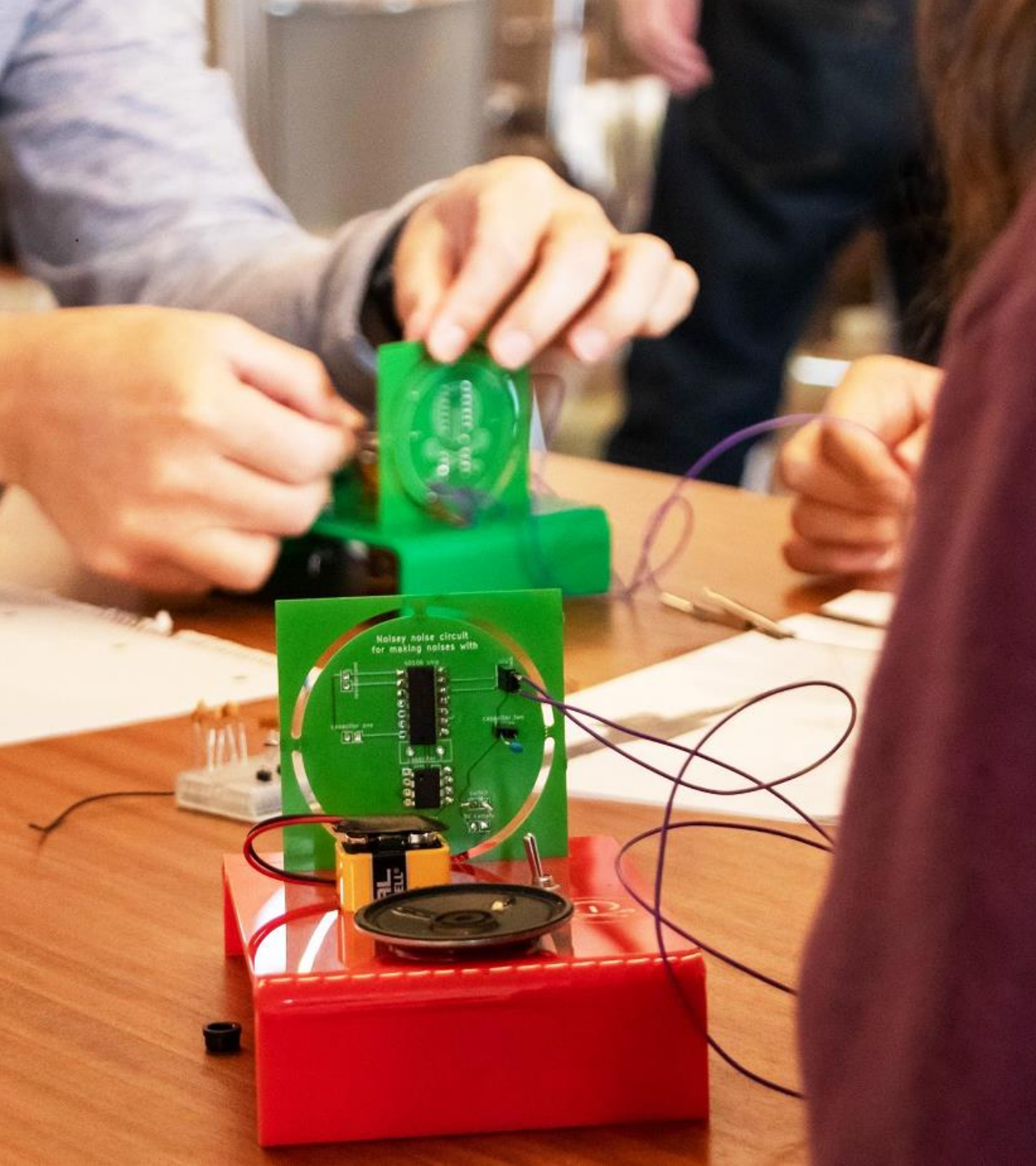
CodeHero é um curso de Introdução às Ciências da Computação, que permite o desenvolvimento de programas de software através da linguagem de programação JavaScript, ideal para quem pretende imergir no mundo da programação.

Objetivos:

- Implementar uma dinâmica ativa em literacia Computacional;
- Captar talento na área das Ciências Computacionais;
- Fomentar o interesse pela Programação;
- Formar para o domínio de programação JavaScript;
- Criar competências adequadas às exigências do novo mercado de trabalho.

1ª Edição/2020 – 116 participantes

2ª Edição/ 2021 – a decorrer



1º EIXO

EDUCAÇÃO

— MTF Sparks

MTF Sparks pretende promover o contacto do público mais novo com a música e com o som de forma experimental, enquanto exploram áreas como a tecnologia, engenharia, ciência e matemática de forma criativa, integrada e dinâmica. Realiza-se sobre a forma de oficina criativa que permite o envolvimento dos participantes num processo de experimentação e exploração de materiais e meios para a criação de sons e música.

O MTF Sparks conta com a participação de vários artistas e especialistas de vários domínios STEAM ao nível nacional e internacional.

- Alunos Envolvidos: 20
- Docentes envolvidos: 7

2º EIXO

Formação

OBJETIVOS

Capacitar os recursos humanos com as competências exigidas pelo mercado de trabalho do presente e do futuro.

Competências técnicas

Automatic Manufacturing: Robots

Automation and Programing

Complex Problem

Autonomous Learning

Collaboration

Development and Assembly of Electronic Systems

Development and Rendering of 3D Objects

Critical Thinking

Creativity

Development of Failure Recovery

Development of Graphic Interfaces

Development of Indexing Systems

Dynamic Programing

Image Processing

Machine Learning

— OBSERVATÓRIO DO EMPREGO

— FORMAÇÃO STEAM
NA ECONOMIA LOCAL

— FORMAÇÃO SUPERIOR
STEAM

— TECH CITY BOOTCAMP

— CRIATECH ARTISTIC
RESIDENCIES



O Observatório do Emprego pretende contribuir para o desenvolvimento de competências e retenção de talento humano em Aveiro, identificando necessidades de formação e desenvolvendo programas de formação para responder aos desafios do ambiente de negócios em Aveiro.

2º EIXO

FORMAÇÃO

— Observatório do Emprego

Pesquisa realizada:

- 205 questionários a cidadãos comuns sobre o futuro das profissões
- 17 entrevistas (1-1) a agentes económicos locais (TICE, Turismo e Indústria)
- 53 questionários a representantes da Indústria
- 24 questionários a representantes da TICE
- 5 Workshops (Indústria, Tice e Turismo)

Análise prospetiva:

- Identificação de mapa de atores e stakeholders da região;
- Estudo sobre transformação digital e competências para o futuro do trabalho;
- Análise “gaps” entre oferta e procura;
- Recomendações de domínios formativos.



2º EIXO

FORMAÇÃO

— Observatório do Emprego

Proposta de ações resultantes da análise prospetiva a implementar em 2021:

- 6 ações piloto de 25h cada a profissionais do sector das TICE, Indústria e Turismos sobre competências digitais e tecnológicas.
- 4 workshops curta duração destinados a estudantes, graduados e recém profissionais sobre competências digitais e tecnológicas.
- 4 programas de longa duração com ECTS sobre competências digitais e tecnológicas.



2º EIXO

FORMAÇÃO

— TECH CITY BOOTCAMP

3 Bootcamps (3ª edição em fase de conclusão)

59 Formandos

Objectivo: 80% de taxa de empregabilidade

Formandos contratados | 69% (27 de 39)

- 44% da cidade ou região de Aveiro
- 56% de outras cidades

Empresas que contrataram | 44% (12 de 27) dos formandos foram contratados pelas empresas onde efetuaram as 14 semanas de formação em contexto de trabalho

- 41% Empresas da cidade de Aveiro
- 22% Empresas da Região/Distrito de Aveiro
- 19% Empresas de Porto
- 11% Empresas do Lisboa

Contratos de Trabalho

74% de contratos sem termo ou longa duração



Aveiro Criatech Artistic Residences

2º EIXO

FORMAÇÃO

— CRIATECH ARTISTIC RESIDENCES

1ª Edição 2020

24 Participantes Seleccionados
Áreas de trabalho como Design, Artes Cênicas,
Engenharia, Arquitetura e Belas Artes.

- Workshops
- Acompanhamento especialistas (ESAD)
- Mentoria artística 2 Artistas Convidados
- Showcase previsto para 2021

2ª Edição 2021

3º EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS, E APLICAÇÕES

OBJETIVO

Transformar a cidade num polo de atração tecnológico, num laboratório vivo de experimentação digital.

- AVEIRO TECH CITY LIVING LAB
- INFRAESTRUTURA DE COMUNICAÇÃO 5G
- ESTUDO DE CASO: MOBILIDADE, AMBIENTE E ENERGIA
- PLATAFORMA URBANA
- AVEIRO HUB



Infrastructure list

Key access IE

● Phase 1

● Phase 2

Environmental Sensors

● Sensor locations

Aveiro Wifi

● Wifi Antennas

Mobility

■ Bike sharing + wifi

IoT Connected benches

■ locations

Publicity

◆ Digital Interactive Mupi

Aveiro Tech City Living lab

■ Living lab area

3° EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

— AVEIRO TECH CITY LIVING LAB

O Aveiro Tech City Living Lab pretende ser um espaço de teste de soluções inovadoras, onde vários stakeholders colaboram no desenvolvimento, validação e teste de novas tecnologias e serviços em contexto real.

Para quem?

Ao serviço de **investigadores, indústrias digitais, startups, scaleups, Centros de I&D, empreendedores e outros stakeholders** interessados em desenvolver e testar novos produtos ou serviços de IoT e Smart Cities.

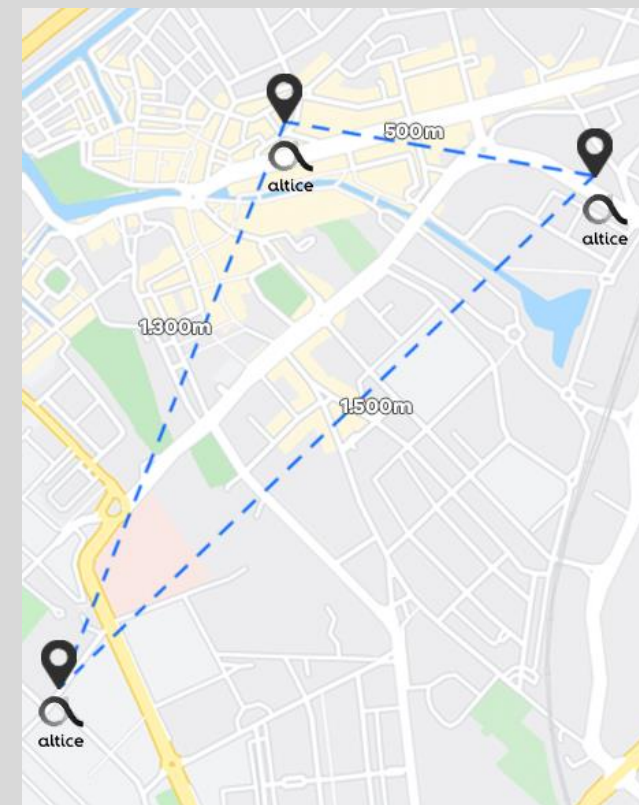
AVEIRO TECH CITY LIVING LAB



16kms de rede de Fibra



**44 unidades de radio
reconfiguráveis, com
vários sensores
incorporados**



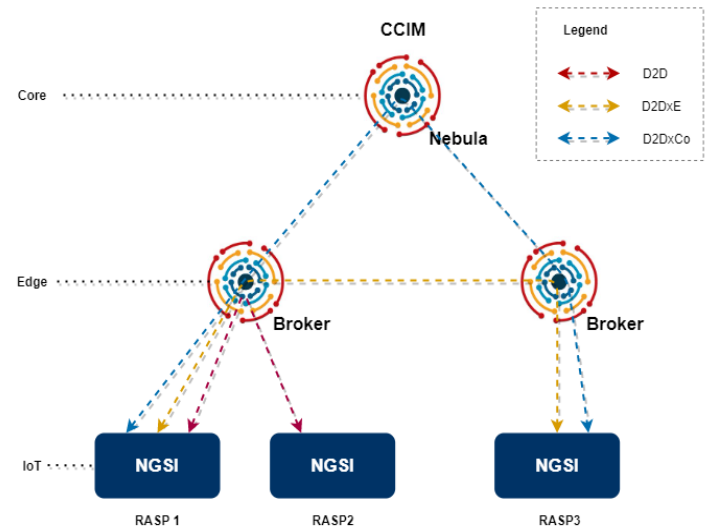
Rede Experimental 5G



ubiwhere

Use Case #1: Projeto Milimeter City

- Prova de conceito em ambiente urbano de uma rede “backbone” sobre 5G na banda dos 60GHz (Millimeter Wave);
- Rede “neutra”, que interliga nós mmWave, avaliando a capacidade de ser uma alternativa à fibra ótica;
- Utilização de tecnologias avançadas como *Network Coding* e SDN;



Use Case #2: Helix Multi Layer

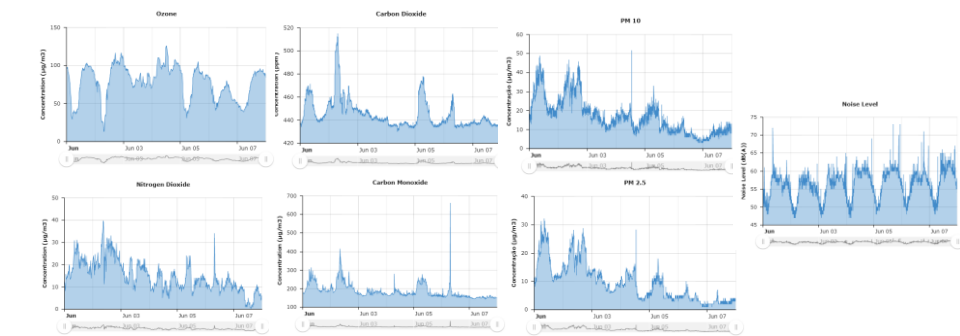
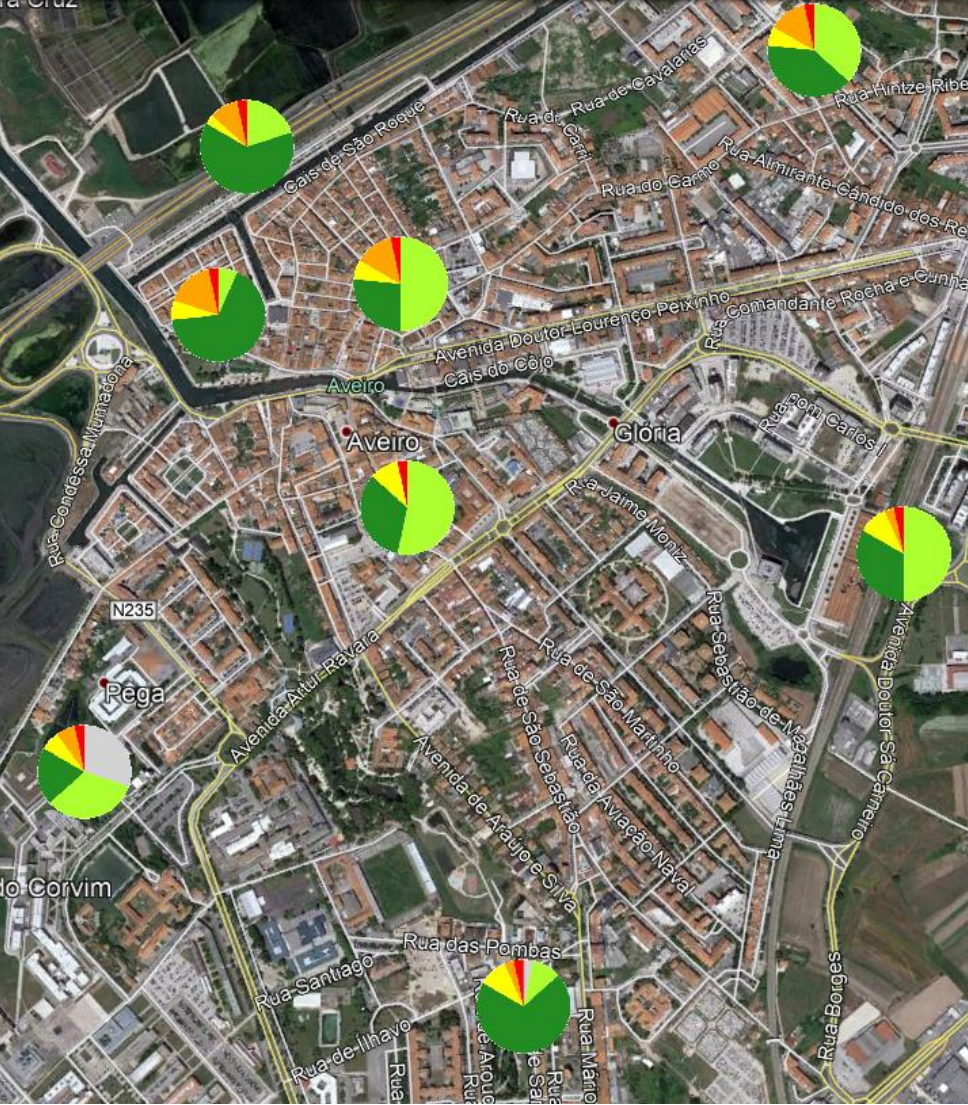
- Teste de sistemas de controlo de protocolos de comunicações 5G que suportam dispositivos IoT com baixa latência que necessitam de uma plataforma de gestão distribuída nos diversos níveis da infraestrutura;
- Utilização das comunicações e dispositivos do ATCLL para suporte aos testes.

and access to a state of the art testbed.

and access to a state of the art testbed.



— Estudos de Caso



3º EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

— Estudo de Caso Ambiente

Objetivo:

- Monitorização de parâmetros ambientais no centro da cidade.
- Número de estações de monitorização ambiental: 9
- Número de estações meteorológicas: 2
- Dados monitorizados:
 - Dados meteorológicos (temperatura, humidade, pluviosidade, vento, radiação solar)
 - Dados de qualidade do ar (partículas PM2,5, PM10, Monóxido de Carbono, Ozono, Dióxido de carbono, dióxido de azoto)
- Gestão integrada dos dados monitorizados
- Integração dos dados na plataforma de dados urbana, permitindo a correlação com parâmetros de mobilidade e a criação de alertas de emissões.

Status: Concluído.



ubiwhere



3º EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

— Estudo de Caso Mobilidade

Objetivo:

- Monitorização de 571 lugares de estacionamento.
- 5 Parques de estacionamento abrangidos.
- Sensores de deteção de passagem de veículos + Sensores individuais para lugares reservados (60 no total).
- 2 Painéis digitais indicadores de lugares livres
- Utilização da rede de comunicações experimental do ATCLL
- Integração dos dados na Plataforma Urbana
- Implementação de algoritmos preditivos na ocupação de lugares de estacionamento → info útil para futura aplicação MaaS (previsão de lugares livres nos parques periféricos em Aveiro)

Status: conclusão prevista para junho 2021.



ready to go green?



3° EIXO

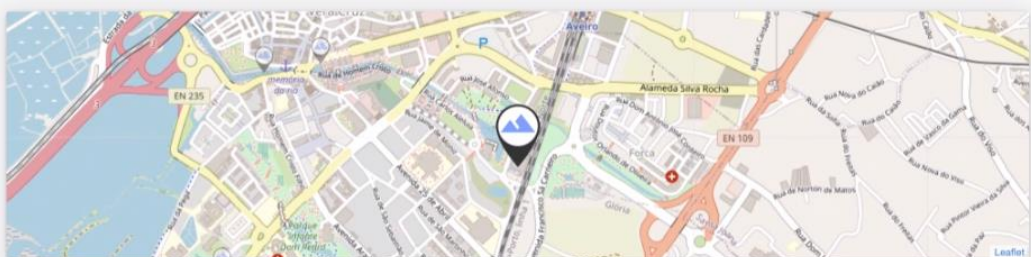
TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

— Estudo de Caso Energia

Objetivo:

- Alteração da propulsão dos 27 barcos moliceiros de gasolina para 100% elétrico.
- Instalação de uma rede de carregamento elétrico em 10 cais:
(3 x tomada monofásica 7,4kW) + Ramais
- Aplicação Telemóvel + Cartões para os operadores Marítimo – Turísticos.
- Redução anual estimada de 400Ton de CO₂.

Status: conclusão prevista para junho 2021.



Categorias ISO | ISO 37120 | Desenvolvimento sustentável de comunidades - Indicadores de serviços municipais e qualidade de vida

Pesquisar



Categoria	Indicadores
Economia	Principal 1 Suporte 7 Perfil 3
Educação	Principal 4 Suporte 2 Perfil 0
Energia	Principal 5 Suporte 2 Perfil 2
Ambiente	Principal 3 Suporte 6 Perfil 0
Finanças	Principal 2 Suporte 2 Perfil 2
Governo	Principal 1 Suporte 3 Perfil 0
Saúde	Principal 4 Suporte 2 Perfil 0
Habituação	Principal 2 Suporte 2 Perfil 6

3º EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

— PLATAFORMA URBANA

Enquadramento: Peça central e agregadora de toda a informação do ecossistema

Objetivo: Recolher, processar, analisar e partilhar dados e informação de múltiplas fontes

Dados: Técnicas de *machine learning* e algoritmos de inteligência artificial, permitem desenvolver e calcular indicadores de desempenho (KPI) do grau de Sustentabilidade da cidade – ISO 37120:2018



3º EIXO

TECNOLOGIA, SERVIÇOS E APLICAÇÕES

— AVEIRO HUB

Equipamentos de experimentação imersiva sobre os dados disponíveis na plataforma urbana.

Focado na experiência cidadã. Os dados são processados e expostos para aprimorar a experiência do usuário para um público não técnico.

Apostar na sensibilização de dados para os cidadãos e potenciar o ecossistema de startups para aumentar a utilização de dados públicos no desenvolvimento de produtos e serviços inovadores em Aveiro.

Localizado em prédio icónico no centro da Cidade (edifício Atlas) e será aberto no 2º semestre de 2021.



4º EIXO

DESAFIOS

OBJETIVO

Desafiar empresas, universidades, cidadãos a apresentar e implementar ideias, produtos e serviços inovadores capazes de transformar a cidade.

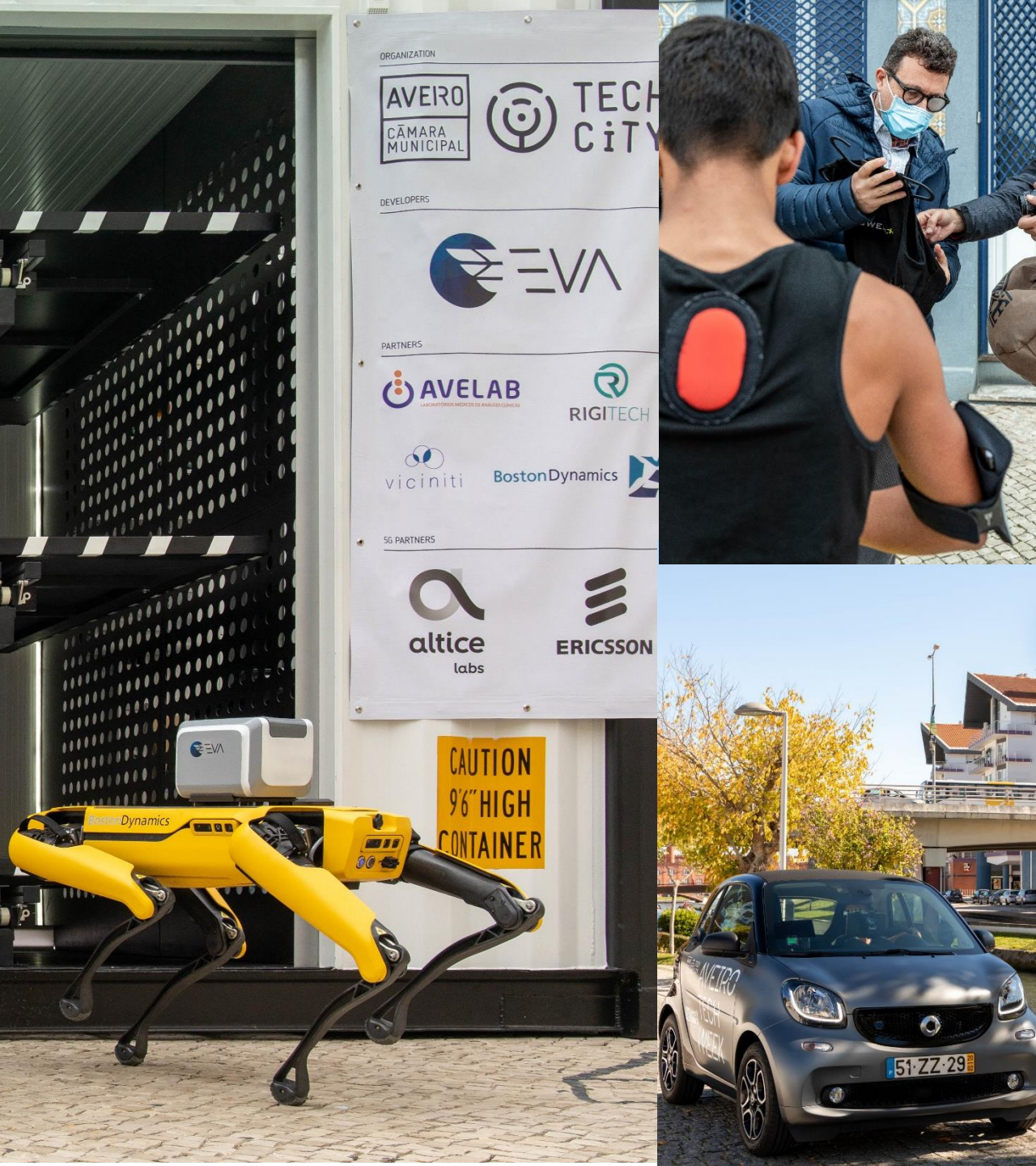
— AVEIRO 5G CHALLENGES

— AVEIRO URBAN CHALLENGES

— DESAFIO DA MOBILIDADE

— MTF LABS

— ORÇAMENTO PARTICIPATIVO COM
AÇÃO DIRETA



4º EIXO

DESAFIOS

— Aveiro 5G Challenges Aveiro Urban Challenges

Objetivo: Atrair e reter talento em Aveiro.

Beneficiários: Startups e Scaleups

Programa:

- Acesso gratuito ao Aveiro Tech City Living Lab
- Programa de formação
- Prémios no valor global de 175.000.00€
- 2 Edições: 2020 | 2021



Participe nesta iniciativa!

Desafio de Mobilidade

Parceiros:



NBICLA
Núcleo da Bicicleta
da AAUAv



ASSOCIAÇÃO
CICLOEIXO



ASSOCIAÇÃO
CICLOEIXO



NBICLA
Núcleo da Bicicleta
da AAUAv



4º EIXO

DESAFIOS

— Desafio da Mobilidade

Objetivos:

- Promover a utilização da bicicleta através da gamificação;
- Recolher e reunir informação sobre a qualidade das vias cicláveis;
- Melhorar a qualidade de vida de quem se desloca a Aveiro para trabalhar, viver e conhecer, através do uso de tecnologia e soluções criativas e disruptivas.

Open Call para cidadãos → 180 sensores para bicicletas com comunicação em tempo real para a Plataforma Urbana.

Parceria com três associações locais de ciclistas que orientaram a entrega dos sensores.



4º EIXO

DESAFIOS

— #MTFLabs

Evento de prototipagem de inovação que reúne um grupo cuidadosamente selecionado de especialistas da comunidade global de MTF, juntamente com criadores, investigadores e empresários do ecossistema local.

O evento pretende:

- Promover a transformação digital do município e das empresas.
- Reforçar a componente artística como investimento estratégico para a região, posicionando Aveiro no desenvolvimento de atividades potenciadoras da indústria criativa e artística;

O #MTFLabs Aveiro reuniu 50 especialistas de 22 países e diferentes origens para colaborar em projetos inovadores com a música como cola social.



**ORÇAMENTO
PARTICIPATIVO
COM AÇÃO
DIRETA
2020**

**ENVIE A SUA
PROPOSTA.
CONTAMOS
CONSIGO.
PARTICIPE.**

4º EIXO

DESAFIOS

— Orçamento Participativo com Ação Direta

O OPAD potencia a participação da população, entregando aos cidadãos a oportunidade de liderar diretamente a execução de uma iniciativa de valor acrescentado para a comunidade.

OPAD 2020

- 17 candidaturas
- 7 propostas vencedoras do voto direto dos cidadãos
- Investimento da CMA de 131.887,11€.

OPAD 2021

Apoio extraordinário fixando o valor global de financiamento em 150.000€.

As propostas terão um apoio financeiro da CMA de 90% dos custos totais do projeto até ao limite máximo de 30.000€





CONCLUSÕES

— AVEIRO TECH CITY

Objectivo: apoiar a transformação digital da cidade de Aveiro.

- Capacitar os jovens e todas as gerações para alcançarem o sucesso na nova era digital;
- Capacitar recursos humanos para competir no mercado de trabalho futuro;
- Atrair empresários, empresas de TIC e Centros de I&D para o Aveiro Tech City Living Lab;
- Envolver os cidadãos e oferecer-lhes melhores serviços e qualidade de vida.

Tech Labs



Marco Aurélio Neves
Professor 1º Ciclo

“O projeto Tech Lab, segundo a minha perspectiva, revela-se importante em duas dimensões: Dimensão tecnológica - capacita os formandos (professores) de ferramentas tecnológicas com enorme aplicabilidade junto dos alunos e da comunidade escolar, criando desta forma maior envolvimento de todos no processo de aprendizagem. Dimensão inovação - as ferramentas fornecidas são muito inovadoras e criam pontes para novas pesquisas e novos processos e metodologias de ensino: mais atuais e alinhadas estrategicamente com as automotivações dos alunos.”

“As metodologias STEAM assentam numa aprendizagem baseada em projetos. Os estudantes são levados a resolver problemas e desafios interdisciplinares, despertando habilidades ao nível do pensamento computacional, lógico, criativo, crítico, colaborativo. Experimentando, os alunos progridem a diferentes níveis e seguem percursos de aprendizagem individualizados. São percursos sólidos e sedimentados pois são criados de forma autónoma e interativa, apesar de orientados pelos professores.”



Ana Luísa Brito
Professora
Ensino Secundário

— Testemunhos

— Testemunhos

Urban Challenges



Tiago Bandeira
Klugit Energy

“Aveiro Urban Challenges foi uma iniciativa muito importante para a Klugit Energy pela oportunidade que nos deu de atingir um dos passos mais importantes nas “early stage start-ups” que é o Minimum Viable Pilot (MVP). Possibilitou-nos através de apoio financeiro e parceria com o cliente perfeito para o piloto (EDP no nosso caso) acelerar a concretização deste MVP.”

“It was a good chance because the environment of Aveiro tech city was young, dynamic, technologic and innovative. Biometrica strongly believes in this values. The participation, and the victory, to an challenge like “5G challenge” gave us more self-confidence. It had a strong impact on Customer and/or people interested in our project.”

5G Challenges



Matteo Beccatelli
Biometrica

— Testemunhos

Bootcamp



Tiago Silva

“Sem dúvida que o programa Aveiro Tech City atua como facilitador de oportunidades e rampa de lançamento. Permitiu-me entrar num mercado que ambicionava num curto período de tempo. Esta iniciativa colocou-me no caminho do sucesso profissional.”

“Foi sem dúvida uma oportunidade que mudou a minha vida positivamente. Consegui um bom emprego numa área que adoro e poder aprender e ser desafiado todos os dias é muito bom. Recomendaria a qualquer pessoa que tenha gosto pela programação a optar por uma iniciativa destas.”



João Afonso Correia

— Testemunhos

Criatech



Joana Burd

“Durante o programa eu tive a possibilidade de colaborar com o João Mário e com a Darya Efrat que são criadores de países e culturas diferentes da minha. Encontramos uma pulsão de pesquisa artística em comum e fizemos diversos experimentos e protótipos juntos. Neste sentido destaco o contato com os tutores do programa e a coordenação que auxiliaram muito no quesito diferentes abordagens e conhecimentos.”

#MTFLabs

“We never had the chance of doing a live performance before, and this experience opened a new world of opportunities for us...we've been collaborating actively with at least 2 different artists we met during MTF, with one of them there's an artist residency project we're doing together.”



**Feileacan
McCormick**



Sofia Crespo