



Câmara Municipal de Aveiro

Gabinete do Presidente

Nota de Imprensa N.º 61, de 03 de junho de 2022

I – AVEIRO TECH CITY CHALLENGES

JÁ APUROU OS SEIS FINALISTAS

- Prémio global no valor de 120 mil euros;

**Saúde mental, apoio a pessoas com limitações visuais e
deteção de padrões de violência em espaço público são três dos
projetos que chegaram à final -**

Já são conhecidos os finalistas da 1.ª edição do Aveiro Tech City Challenges, promovida pela Câmara Municipal de Aveiro (CMA) para dar oportunidade a startups, scaleups e centros de I&D de desenvolver e testar soluções e produtos inovadores, em ambiente real, na área das Cidades Inteligentes e da Internet das Coisas (IoT). Para este concurso a CMA tem destinado o valor de 20.000€ a cada um dos seis finalistas, perfazendo um total de 120.000€ em prémios.

Esta edição, que recebeu mais de 40 candidaturas provenientes de dez países, Portugal, México, Reino Unido, Espanha, Canadá, Turquia, Tunísia, Itália, Tanzânia e Estados Unidos da América, apurou 25 projetos para o Aveiro Tech City Pitch que se realizou no mês de maio, em modelo híbrido, no Parque de Exposições de Aveiro.

O júri do Aveiro Tech City Challenges selecionou seis projetos para a fase final, nomeadamente três na categoria “desafios urbanos”, - a Parkware, de Aveiro, a Trigger Systems, do Fundão, e a também aveirense Scubic - Smart Software - e três para o projeto Aveiro Tech City Living Lab, a Nevaro e ZoomGuide, provenientes de Aveiro, e a DeepNeuronic, oriunda da Covilhã.

A Parkware respondeu ao desafio urbano para a gestão de acessos e pagamentos nas feiras municipais, propondo uma solução tecnológica vocacionada para a gestão do acesso de

feirantes a eventos, organizados pela Câmara Municipal de Aveiro. Por sua vez, a Trigger Systems apresentou uma ideia-projeto para responder ao desafio urbano da gestão eficiente de consumos de água em jardins, através de uma solução tecnológica assente em sensores, atuadores e plataforma de gestão, que assegure a otimização dos consumos de água no âmbito da rega. Já a Scubic candidatou-se ao desafio urbano relativo à monitorização da eficiência energética de edifícios públicos, com uma solução tecnológica destinada à quantificação de consumos energéticos em edifícios.

Nas categorias relativa ao Aveiro Tech City Living Lab, que desafiou startups, scaleups e Centros de I&D a tirar partido da infraestrutura existente em Aveiro, única em Portugal com uma rede 5G operacional no centro urbano da cidade, chegaram à final a Nevaro, com uma solução digital vocacionada para a saúde mental dos utilizadores, a Zoomguide com o desenvolvimento de uma aplicação para dispositivos móveis que apoie o cidadão com limitações visuais a circular em espaços museológicos, e, finalmente, a DeepNeuronic que conquistou o júri com um projeto de inteligência artificial responsável pela deteção automática de padrões de violência em espaço público.

Agora, de junho a outubro, os finalistas estarão a desenvolver e a testar as suas ideias-projetos, estando a demonstração e o Pitch Final previstos para a Aveiro Tech Week 2022, em outubro.

Aveiro acolhe os finalistas desta primeira edição nos dias 30 e 31 de maio para o evento de arranque e sessão de formação, formação promovida pela Beta-i, especialista no acompanhamento e capacitação de startups e scaleups.

O Aveiro Tech City Challenges é promovido pela CMA, em parceria com a Altice Labs, o Instituto de Telecomunicações, o PCI – Creative Science Park – Aveiro Region, o Cluster Nacional TICE.PT e a Universidade de Aveiro, através da iniciativa Aveiro Tech City, e propõe-se atrair projetos inovadores e disruptivos, com a implementação de uma estratégia de criação, atração e retenção de talento na Região.

Para mais informações consulte www.aveirotechcity.pt

II – PLATAFORMA UBBU APRESENTA CONTEÚDO EXCLUSIVO DESENHADO PARA A COMUNIDADE EDUCATIVA - Aveiro aposta na literacia de código para crianças; Iniciativa integra estratégia da Aveiro Tech City -

A Câmara Municipal de Aveiro (CMA) lançou a Plataforma UBBU no 1º Ciclo do Ensino Básico, no âmbito do Programa de “Educação STEAM - Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática” que integra a estratégia da iniciativa “Aveiro Tech City”.

A plataforma disponibiliza um conjunto de conteúdos dedicados ao município de Aveiro que pretendem dar a conhecer aos alunos a cultura e a história do município e, em simultâneo, estimular o pensamento computacional, o raciocínio lógico e matemático e o domínio saudável das novas tecnologias.

“A UBBU é uma plataforma portuguesa, criada para ensinar ciências da computação e programação a crianças”, sublinha o Presidente da CMA, Ribau Esteves, acrescentando que se propõe “preparar, de forma didático-lúdica, mentes jovens para o futuro, transformando-as em pensadores lógicos, solucionadores de problemas e cidadãos habilidosos e conscientes. Para que tudo isso aconteça, contamos com um currículo extenso, desafios diversos e uma ferramenta onde qualquer criança pode criar projetos incríveis”, destaca o autarca.

A estratégia de Educação STEAM, iniciada há dois anos, encontra na plataforma UBBU uma ferramenta que reforça os diversos serviços Educativos da CMA, disponibilizando conteúdos acessíveis a todos os docentes e utilizadores do UBBU, que ali encontram um conjunto variado de exercícios e a possibilidade de agendar visitas aos diversos pontos de interesse, em contexto escolar ou em família.

Plataforma UBBU: ferramenta inovadora no desenvolvimento do raciocínio e do pensamento

Em parceria com a Camara de Aveiro, a UBBU desenvolveu novos conteúdos para seis localizações concretas da cidade, nomeadamente para a Biblioteca Municipal, o Centro Municipal de Interpretação Ambiental de Aveiro, o Ecomuseu Marinha da Troncalhada, o Museu de Aveiro/Santa Joana, o Museu Arte Nova e o Museu da Cidade de Aveiro.

Foram criados dois conteúdos por tema e um quizz final. Existe, ainda, um projeto livre através do qual os alunos podem desenvolver a sua criatividade criando as suas histórias e jogos com “sprites” e “backgrounds” exclusivos de Aveiro.

Estes conteúdos, apresentam dois níveis de dificuldade - fácil e intermédio -, cujo foco são as temáticas da localização, mas também temas de ciência da computação, como bugs, repetições, eventos, clones, entre muitos outros. Os quizzes finais fazem a verificação de conhecimentos dos desafios. Recorrendo a estes conteúdos, os alunos terão a possibilidade de programar e aprender sobre cada localização e descobrir muitas curiosidades da história da cidade.

A reação dos alunos à plataforma, que funcionou até ao momento em escolas piloto, tem sido muito positiva.

Agradecemos toda a atenção dispensada e apresentamos os nossos melhores cumprimentos,

Simão Santana
Adjunto do Presidente da Câmara Municipal de Aveiro