



## **Câmara Municipal de Aveiro**

### **Gabinete do Presidente**

**Nota de Imprensa N.º 194 de 26 de outubro de 2021**

## **AVEIRO TECH WEEK 2021 FOI UM SUCESSO E ENCERROU COM BALANÇO MUITO POSITIVO**

A segunda edição da Aveiro Tech Week, de 11 a 17 de outubro, que combinou três eventos que aliaram a tecnologia, a arte e a cultura: CRIATECH, TECHDAYS Aveiro, e PRISMA / Art Light Tech encerrou com um balanço muito positivo.

As iniciativas, todas gratuitas, encontraram-se um pouco por toda a Cidade, com novidades tecnológicas, festivais, exposições, instalações artísticas, performances, conferências, laboratórios e outras experiências. Uma semana com o carimbo do projeto Aveiro 2027 - Cidade Candidata a Capital Europeia da Cultura e da iniciativa Aveiro Tech City.

### **Criatech: 40 artistas de 12 países**

O Criatech, na sua 5ª edição, foi apresentado de 11 a 16 de outubro, pretendeu ser um momento de expiração e retorno à experiência física, ainda que com uma forte presença digital e das media arts, numa chamada a inverter a tendência do isolamento e virtualização. As 25 instalações, criadas pela mão de 40 artistas de 12 países, voltaram a intervir em espaços públicos e patrimoniais da cidade de Aveiro, com uma narrativa histórica e de memória coletiva forte, transformados pela presença dos objetos artísticos lá colocados forma efémera.

### **Techdays: dezenas de demonstrações e milhares de visitantes**

De acordo com a sua nova configuração, a 7ª edição Techdays Aveiro estendeu-se ao Centro da Cidade de Aveiro, resultado do crescimento e sucesso desta iniciativa. Num formato mais próximo da comunidade, demonstrou a utilização da tecnologia em áreas como a mobilidade, turismo e cultura. Foram apresentadas, no espaço público, demonstrações de 14 startups e

Centros de I&D, de 3 países. A área expositiva, no Mercado Manuel Firmino e Fórum Aveiro, aberta ao público durante 3 dias, contou a participação de 10 expositores e cerca de 3765 visitantes.

De 13 a 15 de outubro, teve lugar no palco do Teatro Aveirense as três Tech Sessions do programa sobre os temas mais atuais na área de inovação e tecnologia. Com a presença de 16 oradores estas sessões, com transmissão em direto, contaram com uma audiência de 459 participantes na plateia e de 891 online. No dia 15 de outubro, após a última Tech Session, foi ainda, o momento de anunciar os 3 vencedores do Aveiro 5G Challenge. As startups portuguesas Allbesmart, Cycle AI e Infinite Foundry levaram para casa o prémio de 25.000,00€ cada pelos projetos desenvolvidos.

À semelhança da edição do ano anterior, ao programa das Tech Sessions, juntou-se a realização de 8 workshops, da responsabilidade de 7 parceiros, dedicados a temas tão diversificados como: Aveiro Tech City Living Lab, Plataforma Urbana de dados, Smart Ports ou Soluções de Descarbonização no ambiente construído. Dos 186 convidados presentes, acompanharam as sessões 990 utilizadores através da emissão online.

A área da Educação, com as atividades de promoção da educação, em particular das competências STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths), destinadas a famílias e ao público mais jovem registou, também, números significativos. A atividade Tech Lab promovida nessa semana em 7 escolas do Município de Aveiro, envolveu 420 estudantes e 35 professores. Esta atividade tem como objetivo a promoção, de forma criativa do gosto pela Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática, através da disponibilização de espaços de experimentação e criação, que proporcionam aos alunos o contacto direto com materiais de eletrónica, robótica, ferramentas, maquinaria diversa e impressoras 3D, para o desenvolvimento de projetos que promovem a aquisição de competências essenciais para o seu futuro académico, profissional e pessoal.

No sábado dia 16 de outubro foi dada a oportunidade a todas as crianças de experimentarem as atividades promovidas no âmbito dos Tech Labs nas escolas, através do Open Tech Lab, dinamizado na Fábrica da Ciência Viva de Aveiro, que contou com a presença de 261 visitantes.

Às atividades dos Tech Labs associaram-se ainda 3 workshops que envolveram 37 jovens.

**“Gaming” do Techdays com 8100 “jogadores” em três dias**

A habitual área de Gaming, que decorreu de 15 a 17 de outubro, contou com torneios de esportes, personalidades convidadas, simuladores, e salões de jogos, e conduziu ao pavilhão A do Parque de Exposições nesse período mais de 8100 visitantes.

De referir, ainda, o regresso do MTF Labs, na sua 2ª edição em Aveiro. Este evento colaborativo, de experimentação e inovação, com o tema “Just Ocean”, contou com a participação de um grupo de especialistas, incluindo oceanógrafos, bio tecnologistas, artistas, ecologistas e músicos, que se juntaram à comunidade local de criadores e empreendedores em Aveiro. Durante estes 6 dias de cocriação os 50 participantes, provenientes de 22 países, colaboraram ainda com participantes externos através dos 13 eventos satélites emitidos de várias partes do globo (INESC Porto, NTNU Trondheim, UNAM México, Harvard Cambridge MA, York Toronto, Escola de Artes Visuais Parque Lage Rio de Janeiro, Universidade de Oslo, Greenwich University London, Queens University Kingston Ontario, Leibnitz Institute Berlin, IIT Instituto de Design, Chemnitz, Liepaja). O resultado deste trabalho culminou na apresentação do Showcase no sábado, dia 16 de outubro, com a mostra de 18 projetos.

### **Prisma: 13 instalações, 25 artistas, 9 países e milhares de pessoas nas ruas da Cidade**

A terceira edição do Prisma teve como tema EQUILÍBRIO. A pandemia mostrou-nos, acima de tudo, como é frágil a humanidade. Como é difícil prescindirmos das coisas comuns a que estávamos habituados e como todos nós lutamos pelo equilíbrio interior nas nossas vidas. Procurou sobretudo o EQUILÍBRIO entre os artistas locais e internacionais, tendo em mente que Aveiro está a candidatar-se a Capital Europeia da Cultura em 2027 e que todos estão incluídos nesta viagem. Desta procura resultaram 13 instalações, em exibição nas noites de 15 e 16 de outubro, com o envolvimento de 25 artistas de 9 países.

Encerra-se assim, de forma extremamente positiva, uma semana repleta de intervenções na área da tecnologia, arte e cultura que ruma, agora, para a edição de 2022.

[fotografias disponíveis [aqui](#)]

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

**Simão Santana**  
**Adjunto do Presidente da Câmara Municipal de Aveiro**