



TECHDAYS. CRIATECH. PRISMA.
UMA SEMANA DE TECNOLOGIA,
ARTE E CULTURA EM AVEIRO.



7-13 OUT 2019



TECHDAYS 10-12 OUT
BUILDING OUR FUTURE



CRIMATECH 7-13 OUT
CRIATIVIDADE DIGITAL & TECNOLOGIA



PRISMA 11-12 OUT
ART LIGHT TECH



FUTURO DA CIDADE 10 OUT
LANÇAMENTO INICIATIVA SMART CITY



MENSAGEM DE BOAS VINDAS

A Câmara Municipal de Aveiro dá-lhe as boas vindas a esta semana integrada de ações e eventos dedicados à tecnologia, arte e cultura. Os eventos Techdays, Criatech e Prisma oferecem-lhe sete dias consecutivos de conferências, exposições, instalações artísticas, performances e outras experiências - um programa que pretende reforçar o posicionamento do Município e colocam Aveiro como epicentro da rota tecnológica. Seguimos num processo em crescendo de afirmação de Aveiro como polo de atração para as indústrias tecnológicas e criativas, e, acima de tudo, com o intuito de partilhar com os seus cidadãos e visitantes um novo motivo para conhecerem a cidade de uma nova forma, à luz do progresso e da vanguarda.

Junte-se a esta semana de tecnologia, arte e cultura. Participe.



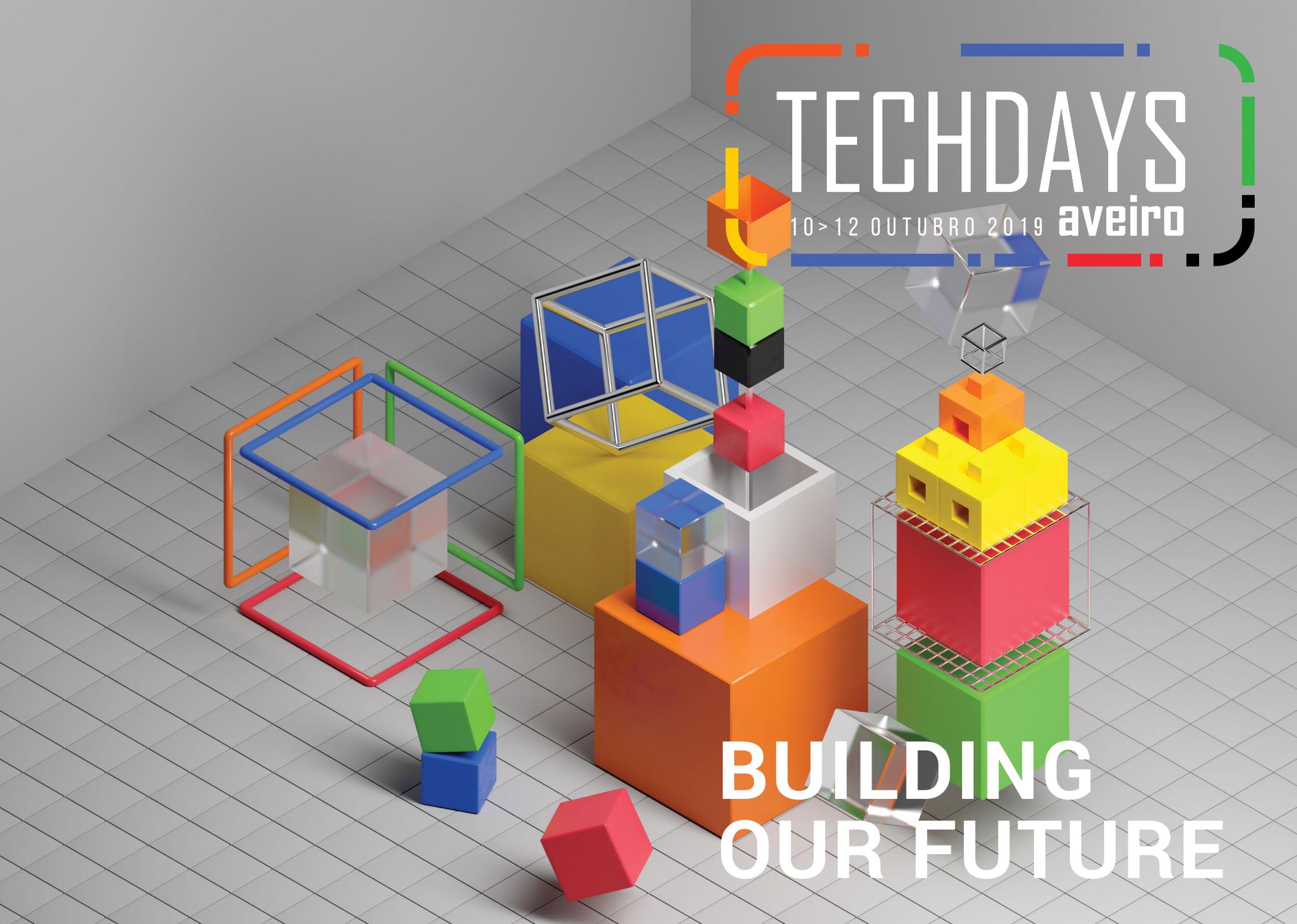
José Ribau Esteves

Presidente da Câmara Municipal

TECHDAYS

10 > 12 OUTUBRO 2019 **aveiro**

**BUILDING
OUR FUTURE**





9000M² EXPOSIÇÃO
100 EXPOSITORES
40 ORADORES
6 CONFERÊNCIAS
7 CENTROS DE CIÊNCIA
3 TORNEIOS DE GAMING

PARQUE
DE EXPOSIÇÕES
DE AVEIRO
ACESSO LIVRE

SOBRE O TECHDAYS

FÓRUM DE INOVAÇÃO
E TECNOLOGIA

A tecnologia faz parte do nosso dia-a-dia desde o início da humanidade: ferramentas em pedra, o controlo do fogo, as primeiras peças de vestuário, a álgebra, os transístores e muitos outros exemplos. Grandes sonhos, aspirações visionárias, fracassos inabaláveis e a capacidade de nos superarmos, levou a humanidade a grandes inovações.

A humanidade enfrenta hoje grandes mudanças tecnológicas que atravessam todas as gerações. A inovação está a mudar a forma como fazemos negócios, a sustentar a criação de novas indústrias e a transformar a sociedade em que vivemos, a uma velocidade sem precedentes.

A 5.^a edição do Techdays dará visibilidade à importância da tecnologia como acelerador da inovação em prol do desenvolvimento económico e da melhoria da qualidade de vida dos cidadãos. Através de conferências, exposições, reuniões de negócios, atividades de promoção da educação, em particular das competências STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths), e uma área reforçada de gaming, este será um espaço de debate sobre os temas mais atuais na área da inovação e tecnologia e no qual se esperam muitas novidades.

PROGRAMA TECHDAYS

5ª FEIRA

10 OUT

09H30 – 10H30

AUDITÓRIO PRINCIPAL

SESSÃO DE ABERTURA



9H00 Bem-vindos ao Techdays Aveiro 2019

9H30 **Abertura do Techdays**

José Ribau Esteves

Presidente, Câmara Municipal de Aveiro

Paulo Jorge Ferreira

Reitor, Universidade de Aveiro

Alexandre Fonseca

CEO, Altice Portugal

Helena Pilsas Ahlin

Embaixadora, Embaixada da Suécia

09H30 – 19H30

PAVILHÃO A

ÁREA EXPOSITIVA



A área expositiva do Techdays conta com mais de 100 expositores que irão mostrar as novidades tecnológicas do tecido empresarial português. Especial destaque para empresas como a Altice Labs, Bosch ou Wavecom, para a presença dos Cluster Nacionais TICE.PT, Centro Habitat, MOBINOVA, FORUM Oceano e Têxtil, bem como para a presença da Universidade de Aveiro, este ano com uma área superior a 800m² onde vão estar em destaque os mais recentes projetos de investigação nas áreas de cooperação: Floresta, Mar, Energia e Ambiente, Produtos e Processos Industriais, Agroalimentar, Saúde, Território, Desenvolvimento e Habitat, e TICE.

09H30 – 19H30

PAVILHÃO B

GAMING



No Techdays encontra uma área de experimentação gaming com mais de 1200m² composta por várias atividades, torneios, animação e personalidades. Poderá usufruir de uma quantidade diversificada de jogos, experimentar os últimos títulos para consolas, simuladores, realidade virtual, conhecer os ídolos do Youtube ou tentar fugir de um escape room. Os mais emocionantes desportos eletrónicos têm também lugar marcado, desde o CS:GO, ao League of Legends ou Fortnite. Todos os interessados poderão participar em torneios com qualificadores que irão culminar em semi-finais e finais no próprio evento.

11H30 – 12H30

SALÃO NOBRE

E-HEALTH BY FRAUNHOFER PORTUGAL & TICE.PT



Os avanços tecnológicos da última década trouxeram um aumento significativo do uso de aplicações de Inteligência Artificial nos mais variados domínios. No caso do setor da saúde, um dos mais importantes para a sociedade e para a economia, o potencial de aplicação da Inteligência Artificial é muito interessante pois pode apoiar a tomada de decisões médicas a custos reduzidos. No entanto, devido à complexidade dos algoritmos de Inteligência Artificial é muito difícil de distinguir as boas das más soluções, mas este é um ponto crucial para esclarecer responsabilidades e criar confiança. O TICE.PT e a Fraunhofer Portugal convidaram o presidente do Focus Group em Inteligência Artificial para a Saúde (FG-AI4H) da União Internacional de Telecomunicações e Organização Mundial de Saúde, **Thomas Wiegand**, para partilhar as oportunidades e desafios desta área com os especialistas nacionais.

Esta sessão é parte integrante do Projeto ÁGORA promovido pelo TICE.PT, inserido no Sistema de Apoio a Ações Coletivas, sendo cofinanciado pelo Programa Compete2020, do Portugal 2020 no âmbito do Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER).

14H00 – 16H00

AUDITÓRIO PRINCIPAL

SESSÃO I - ARTE & TECNOLOGIA *



O uso de tecnologia na produção artística está a alargar as fronteiras a novos modelos estéticos, desafiando as nossas mentalidades e redefinindo a arte. Soluções digitais, matemática e fórmulas de engenharia são ferramentas contemporâneas que potenciam a criação de novas correntes artísticas e peças de arte, que seriam impossíveis sem o uso da tecnologia. Profissionais e especialistas irão discutir as oportunidades e desafios do uso de novas tecnologias na arte, analisando a sua influência na produção de peças artísticas e o seu impacto em museus, galerias e outras infraestruturas artísticas.

14H30 **Abertura e Moderação**

Luís Miguel Girão CEO, Artshare

Michaela Magas

Founder & Creative Director, Music Tech Fest

Jiří Suchánek

Chief Pilot, ArtShifters

Yasuhiro Chida

Artista Visual, PRISMA

Patrícia J. Reis

Artista Visual, CRIATECH

16H20 **Encerramento e convite para apresentação das iniciativas Aveiro Tech City Bootcamp e Criatech Artistic Residence no Pavilhão A**

* Sessão em língua inglesa

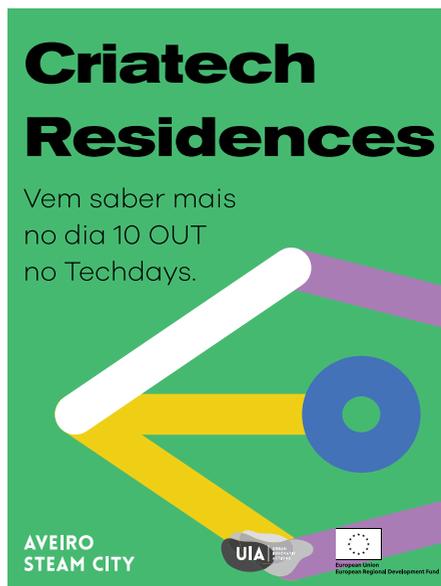
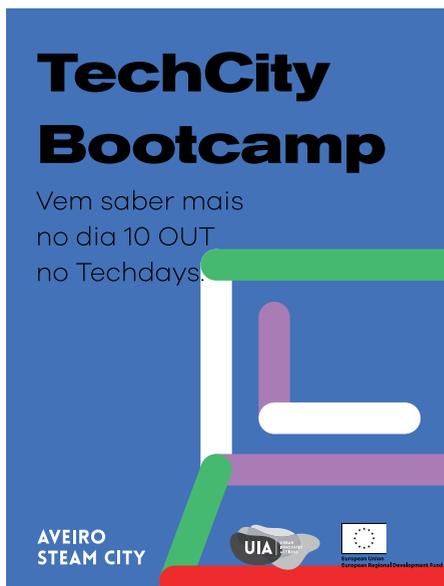
AVEIRO TECH CITY BOOTCAMP & AVEIRO CRIATECH ARTISTIC RESIDENCE



No âmbito do projeto Aveiro STEAM City serão lançadas diferentes ações e iniciativas ligadas à inovação, competências digitais e ao desenvolvimento de ideias disruptivas na área da educação, tecnologia e artes. Nesta sessão, serão apresentados os projetos:

Aveiro Tech City Bootcamp – Integrado numa estratégia local de capacitar recursos humanos e reter talento na região, o Município de Aveiro, no âmbito do Aveiro STEAM City, e em parceria com a Academia de Código, irá lançar a 1ª edição deste bootcamp dedicado à programação em Java e JavaScript. Este programa terá 14 semanas de formação em sala de aula e 14 semanas em contexto de trabalho numa empresa da região de Aveiro ligada ao sector tecnológico. Convidamos todos os interessados em participar nesta sessão, que contará com um representante da Câmara Municipal de Aveiro, da Academia de Código e com um ex-aluno de um Bootcamp, disponíveis para esclarecer todos os potenciais participantes.

CRIATECH Artistic Residence – o Município de Aveiro irá apresentar a 1ª edição da CRIATECH Artistic Residence, vocacionada a participantes que pretendam desenvolver soluções e criações no mundo da arte digital. Este programa será ministrado em conjunto com a Escola Superior de Arte e Design, o Teatro Aveirense e a Universidade de Aveiro, e contará com a mentoria de artistas internacionais e com workshops dirigidos por profissionais de várias áreas artísticas e tecnológicas. A CRIATECH Artistic Residence estará aberta a candidatos de várias áreas de conhecimento, procurando potenciar a criação artística através de participantes multidisciplinares.



SESSÃO II - GOVERNAÇÃO DAS CIDADES INTELIGENTES *



Com o investimento em tecnologias de ponta e em sistemas de informação ubíquos, as cidades de hoje estão mais inteligentes e eficientes em diferentes áreas, tais como telecomunicações, mobilidade, ambiente e energia. No entanto, a complexidade do ecossistema de cidades inteligentes promove o aparecimento de novos desafios e problemas, relacionados com segurança, privacidade de dados e novas formas de governação, financiamento e democracia. Nesta sessão, iremos discutir as vantagens e os riscos associados às soluções "Smart City" na gestão diária de centros urbanos, através da apresentação de estudos de caso.

17H00 **Abertura e Moderação**

Filipe Cabral Pinto IoT Solution Architect, ALTICE LABS

Francesca Bria

Chief Technology and Innovation, Barcelona

Ina Homeier **

Head of Smart City Unit, City of Vienna

Cláudia Queirós

Network Evolution Engagement Manager, Ericsson

André Corrêa d'Almeida

Adjunct Associate Professor, Columbia University

18H50 **Encerramento**

* Sessão em língua inglesa ** a confirmar

Com o
Apoio de:

INOVA+

DESAFIO DE MOBILIDADE



O Município de Aveiro irá implementar um caso de estudo de mobilidade, tendo como referência o uso da bicicleta e a promoção dos modos suaves.

No Techdays, pretende-se apresentar ao público interessado esta iniciativa que tem por objetivo, por um lado, promover a bicicleta como meio de transporte sustentável e a segurança dos seus utilizadores, e por outro, possibilitar a recolha de informação e integração de dados na plataforma urbana do município.



- 10H00-11H00 **Quiz Dr. Why**
- 11H00-11H30 **Entrevista Mamado TV**
- 11H30-12H30 **Workshop Streaming: Mamado TV**
- 12H30-13H00 **Meet & Greet Mamado TV**
- 14H00-15H00 **Dragon Ball Mini Cup**
- 15H00-16H00 **Quiz Dr. Why**
- 16H00-17H00 **Entrevista Bernardo Almeida**
- 17H00-17H30 **Meet & Greet Bernardo Almeida**
- 17H30-18H30 **Tekken Mini Cup**
- 18H30-19H30 **Quiz Dr. Why**
- 19H30 **Encerramento do Palco**

Com o
Apoio de:



Powered by:



PROGRAMA TECHDAYS

6ª FEIRA

11 OUT

10H00 – 12H00

AUDITÓRIO PRINCIPAL

SESSÃO III - TRANSFORMAÇÃO DIGITAL DA INDÚSTRIA



O surgimento da indústria 4.0 e da transformação digital revolucionou os negócios e empresas, abrindo novos mercados e oportunidades nunca antes exploradas. Sob o tema da transformação digital na indústria, personalidades de relevo irão discutir a importância desta atividade na economia, na democratização do mercado e o papel desempenhado pelas instituições governamentais na gestão e promoção da transformação da indústria em direção a um contexto digital.

- 10H00 **Abertura e Moderação**
Luís Mira Amaral Consultor da FNWAY Consulting
- Ricardo Amaral**
Diretor de Comunicação & CRM, Toyota
- Marinho Dias**
Diretor de Inovação e Modernização, Administração dos Portos do Douro, Leixões e Viana do Castelo, SA (APDL)
- José Ávila de Sousa**
Diretor Técnico, Grupo Preceram
- Nuno Santos**
CEO, GFI Portugal
- João Oliveira**
Coordenador Transformação Digital e Industria 4.0, CITEVE

11H50 **Encerramento**

**B2B
MEETINGS**

**11 OUTUBRO
14H-16H
PAVILHÃO A**

Junte-se a esta oportunidade
de networking.

SESSÃO 5G



O 5G apresenta-se como a próxima geração de comunicações móveis, potenciando uma diversidade de cenários e permitindo expandir significativamente o negócio do sector. Apesar de a exploração comercial já se ter iniciado em alguns países, existe ainda algum trabalho a desenvolver no que diz respeito a especificações, regulação, experimentação, desenvolvimento e implementação, até que se possa tirar todas as vantagens desta tecnologia. Esta sessão irá permitir a partilha de conhecimento e de várias visões em relação ao atual panorama do 5G, seja através da demonstração de desenvolvimentos e testes que já estão a decorrer, ou na perspetiva das competências necessárias a este processo de transformação digital.

Esta sessão é parte integrante do Projeto Mobilizador 5G, inserido no Sistema de Incentivos à Investigação e Desenvolvimento Tecnológico (SI&DT) – Programa Mobilizadores, sendo cofinanciado pelo Programa Compete2020, de Lisboa 2020, do Portugal 2020 no âmbito do Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER)

17H00 **Abertura e Moderação**

Luís Correia Professor, Instituto Superior Técnico

Francisco Fontes

Gestor de Projeto, Altice Labs

Anders Kjellander

CEO, Umeå Science Park

Jorge Pereira

Member of the 5G Summit, IEEE Communication Society

Hanna Niemi-Hugaert

Forum Virium Helsinki, Helsinki City

Célia Reis

Presidente Altran

18H50 **Encerramento**

João António Cadete de Matos Presidente, ANACOM *

* a confirmar



AVEIRO 5G CHALLENGES & AVEIRO URBAN CHALLENGES

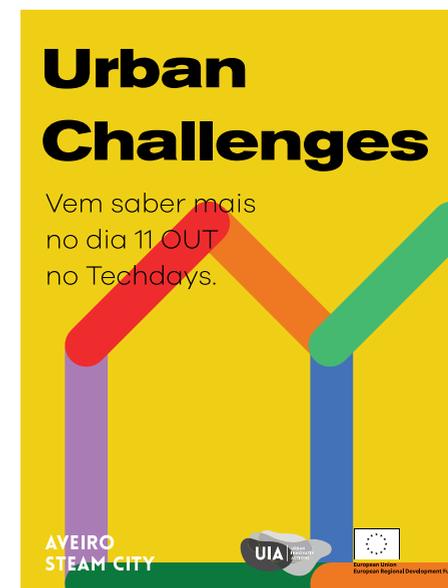
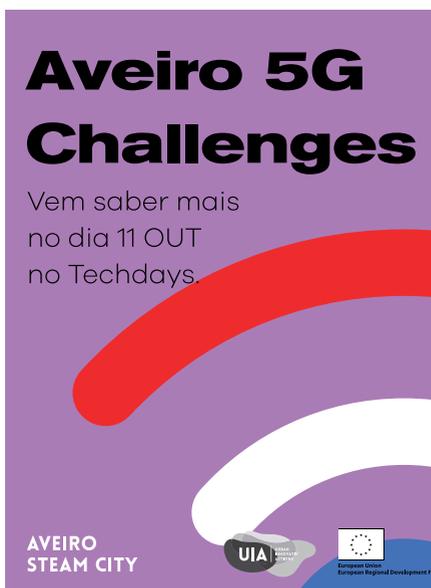


No âmbito do projeto Aveiro STEAM City serão lançadas diferentes ações e iniciativas ligadas à inovação, competências digitais e ao desenvolvimento de ideias disruptivas na área da educação, tecnologia e artes. Nesta sessão, serão apresentados os projetos:

Aveiro 5G Challenges – Destinado a *startups*, *scaleups* e instituições de I&D, a 1ª edição do Aveiro 5G Challenges pretende premiar as melhores ideias e soluções na área do 5G. Organizado em parceria com a Beta-i, empresa de referência em programas de aceleração e mentoria, e sustentado pelo ecossistema 5G dos parceiros tecnológicos Altice Labs e Ericsson, o Município de Aveiro irá acolher no próximo ano 10 finalistas num programa que compreende, além da fase de desenvolvimento e testes na infraestrutura 5G da cidade de Aveiro, o acesso a workshops de capacitação e a uma rede de mentores e peritos especializados.

Aveiro Urban Challenges - Destinado a *startups*, *scaleups* e instituições de I&D, a 1ª edição do Aveiro Urban Challenges pretende premiar as melhores ideias e soluções destinados à resolução de desafios urbanos na área do ambiente, energia e mobilidade. Organizado em parceria com a Beta-i, empresa de referência em programas de aceleração e mentoria, o Município de Aveiro irá acolher durante o próximo anos 5 finalistas num programa que compreende, além da fase de desenvolvimento e testes, acesso a workshops de capacitação e a uma rede de mentores dos diferentes stakeholders do programa. Os desafios que vão ser apresentados no âmbito deste programa são propostos pelas entidades parceiras, nomeadamente: Transdev, Galp Gás Natural Distribuição, Águas da Região de Aveiro, EDP Distribuição e Veolia.

Nesta sessão serão apresentados os detalhes de como *startups*, *scaleups* ou instituições de I&D se podem candidatar a estas iniciativas.



09H30-14H00 **Torneio de FIFA 20 - Parte I**14H00-14H30 **Quiz Dr. Why**14H30-18H00 **Torneio de FIFA 20 - Parte II**18H00-19H00 **Entrevista Movemind**19H00-19H30 **Torneio de FIFA 20 - Grande Final**19H30 **Encerramento do Palco**Com o apoio de: **forum Aveiro** **fnac**Powered by: **MagicShot**

PROGRAMA TECHDAYS

SÁBADO

12
OUT

10H00 – 12H00

AUDITÓRIO PRINCIPAL

SESSÃO IV - COMPETÊNCIAS DO FUTURO



Como podemos potenciar o usos das novas tecnologias e de soluções inovadores nos modelos tradicionais de educação? Será a abordagem STEAM, uma aposta certa e apropriada às necessidades do mercado de trabalho? Nesta sessão, especialistas em educação, representantes da indústria e promotores de educação em ciência e literacia de código irão partilhar a sua visão e conhecimentos sobre o tema das competências STEAM e o seu papel na resposta às necessidades do mercado de trabalho.

10H00 **Abertura e Moderação****Filipe Teles** Pró-Reitor, Universidade de Aveiro**Margarida Lucas**

Investigadora (CIDTFF), Universidade de Aveiro

Vânia Neto

Western Europe Education Marketing Manager, Microsoft

Ruediger Saur

Presidente Bosch Termotecnologia, Bosch

Rosalia Vargas

Presidente, Ciência Viva

Domingos Guimarães

Cofundador, Academia de Código

Alexandre Vale

Diretor Fabril, The Navigator Company

11H50 **Encerramento**

14H30 – 16H30

SALÃO NOBRE

MEDIA VERITAS BY ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE IMPRENSA & GOOGLE.ORG



A desinformação é um problema social que afeta as sociedades democráticas, estando em causa não só a veiculação de informação completamente falsa, mas também de informação fabricada, misturando factos e práticas que vão muito além das notícias, as quais são suscetíveis de semear desconfiança nas pessoas e alimentar tensões sociais. Nesta sessão um conjunto de especialistas vão debater este tema e apresentar algumas técnicas e ferramentas que podem ser utilizadas para fazer a validação de factos.

PROGRAMA II ENCONTRO ALUMNI UA – TECHDAYS



No âmbito do Techdays irá realizar-se ainda o II Encontro Alumni UA – Techdays, numa organização conjunta entre a Universidade de Aveiro, a Associação de Antigos Alunos da UA e a Câmara Municipal de Aveiro, o programa do encontro contempla uma visita ao Campus da UA, um almoço convívio. Na conferência Made InAveiro, Antigos Alunos da UA irão partilhar o seu percurso académico e profissional e deixarão uma mensagem à Cidade e à Universidade que os acolheu.

10H00 **Visita ao Campus da Universidade de Aveiro**

11H30 **Recepção Parque de Exposições de Aveiro**

12H00 **Almoço de Convívio**

14H30 **Sessão Madeln Aveiro**

Abertura

Anselmo Castro, Vice-Reitor da Universidade de Aveiro

Arlinda Duarte Sonda.r.i

Jorge Humberto Amorim SMHI – Swedish Meteorological and Hydrological Institute

Júlia Cavaz Horta da Ria

Sérgio Varo de Oliveira Loureiro Salústio Bosch

Susana Anacleto Urbigenesis

Teodorico Figueiredo Pais Fábricas Porcelana Vista Alegre e Cristal

Cátia Oliveira Altice Labs

Miguel Conde Section Head das unidades de High-Throughput Profiling e Functional Profiling Ablynx, Bélgica

Encerramento

João Machado, Vereador C.M.Aveiro

17H00 **Entrega de Medalhas Alumni UA**



EVENTOS E TORNEIOS



09H30-12H30 **4Gaming Techdays CS:GO Cup - Parte I**

12H30-13H00 **Meet & Greet ZorlaK**

13H00-16H00 **4Gaming Techdays CS:GO Cup - Parte II**

16H00-17H00 **Entrevista ZorlaK**

17H00-19H30 **4Gaming Techdays CS:GO Cup - Grandes Finais**

19H30 **Encerramento do Palco**

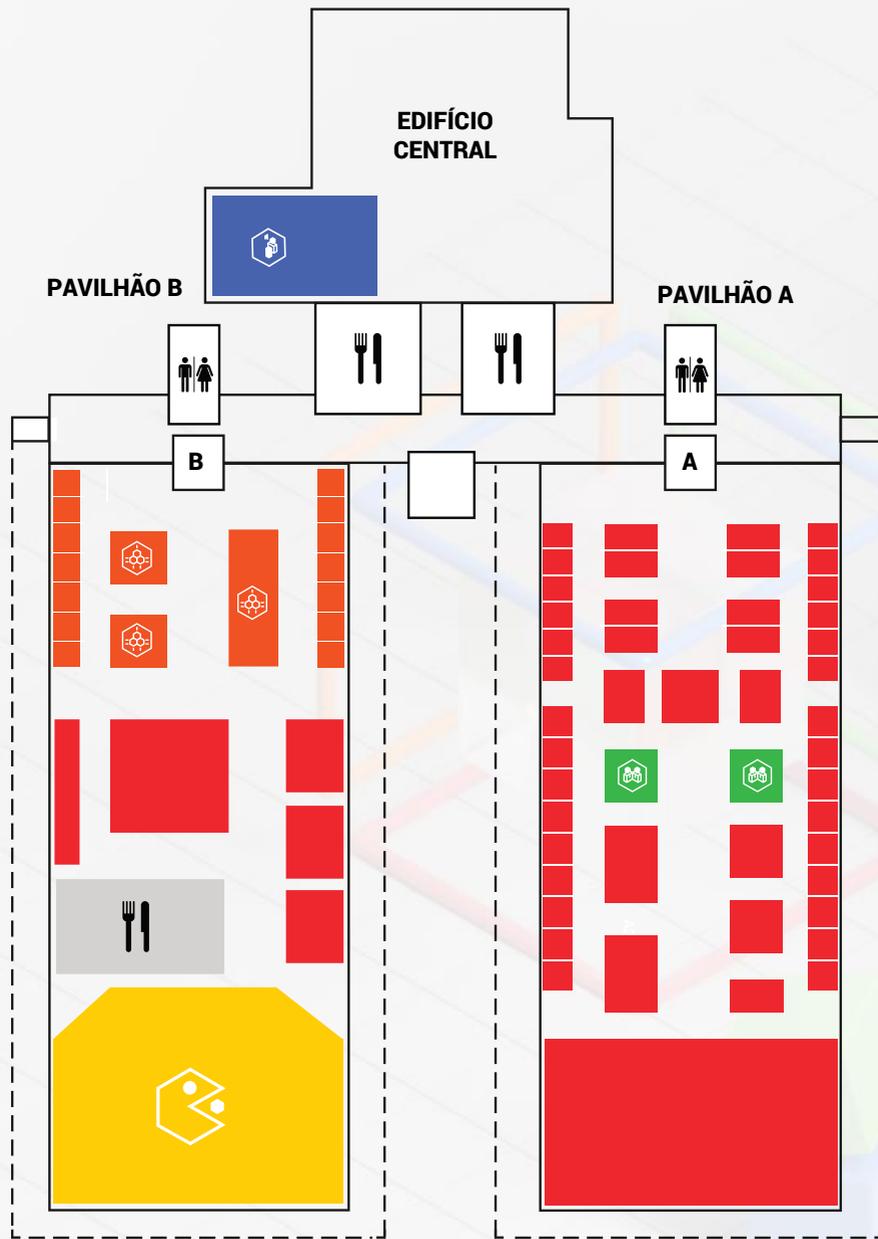
Com o
Apoio de:

forum
Aveiro



Powered by:





- CONFERÊNCIAS
- EXPOSIÇÃO
- EDUCAÇÃO PARA A CIÊNCIA
- ENCONTROS DE NEGÓCIOS
- GAMING

ORGANIZAÇÃO



CO-ORGANIZADORES



MAIN SPONSOR



PARCEIRO



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



GOLD SPONSORS



SILVER SPONSORS



SPONSORS



VIATURA OFICIAL



COM O ATO PATROCÍNIO DE SUA EXCELENCIA UNDER THE HIGH PATRONAGE OF THE PRESIDENT OF THE PORTUGUESE REPUBLIC



O Presidente da República

**A
VEI**
CULTURA
NATUREZA
& SOUL

RC 2027

E ISTO
MUDA TUDO
AND IT
CHANGES
EVERYTHING

Criatech

AVEIRO
CÂMARA
MUNICIPAL

**TEATRO
AVEIRENSE**

CO-FINANCIAMENTO

CENTRO 2020

PORTUGAL
2020

UNIÃO EUROPEIA
Fundos Europeus
Estruturais e de Investimento

**criatividade
digital &
tecnologia**

digital
creativity
& technology

SOBRE O CRIATECH

CRIATIVIDADE DIGITAL
E TECNOLOGIA

7 dias
23 ações
17 instalações
13 espaços
13 instalações interativas
4 performances
3 concertos
20 artistas
7 nacionalidades
12 artistas estrangeiros
8 estreias absolutas
18 estreias nacionais

ACESSO LIVRE

O CRIATECH – Criatividade Digital e Tecnologia é um evento anual que promove a criação artística e une artes digitais e tecnologia em espaço público e patrimonial, contribui para consolidar Aveiro como território de excelência na área, pela ligação à indústria, ao conhecimento científico, à tradição criativa, resiliência e espírito de iniciativa.

O CRIATECH incita à ligação entre memória física, imaterial e modernidade através de atos criativos nas áreas digitais e eletrónicas, criando no público uma nova experiência com os espaços e com a memória coletiva - entre efémero e definitivo, e gerando, assim, o património do futuro.

Esta edição é um marco para este evento, pois à semelhança de outros eventos no território, aposta no seu desenvolvimento e disseminação, em busca do seu lugar na cidade, na região, para iniciar o seu processo de disseminação no panorama nacional e internacional, assumindo também desta forma, que a cultura é um dos eixos estratégicos para a afirmação e desenvolvimento do território urbano que é desafiado a interagir e para o público familiar – convidando ao estreitamento de laços sentimentais e de experiência conjunta.

O CRIATECH pretende ser uma experiência onde o público também pode participar, influir e fluir nas peças em exposição, quer de forma ativa, quer na criação de imagens que perdurarão nas suas memórias visuais – e digitais.

PROGRAMA CRIATECH

2ª, 3ª E 4ª FEIRA

7-9 OUT



FUTURE SOUND OF AVEIRO BORIS CHIMP 504

1

Instalação interativa

Instalação composta por um espaço interativo de aproximadamente 3x3 metros e uma retroprojeção no fundo. A partir de uma recolha de gravações de campo (áudio) e de fotos de locais emblemáticos da cidade, convidam-se os participantes a explorar uma zona de interação onde podem manipular em tempo real tanto o som gravado da sua cidade, como de uma projeção fotográfica da mesma. Apenas uma localização específica corresponde ao presente, tudo o resto são interpretações de um futuro próximo.

10H00 – 18H00 TEATRO AVEIRENSE, SALA ESTÚDIO



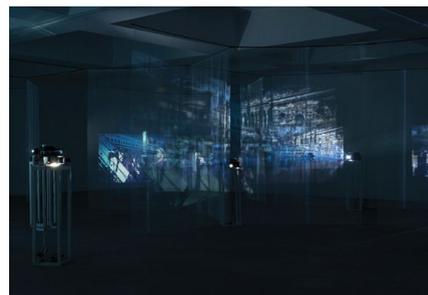
MONITOR MAN YASSINE KHALED

3

Documentário vídeo

Filme em torno da performance Monitor Man, de Yassine Khaled, na qual este se torna a encarnação da comunicação virtual no espaço público. O artista usa um capacete com um tablet acoplado que permite a comunicação em directo com alguém de fora da Europa e do mundo ocidental. Através da tecnologia e do seu próprio corpo, Khaled usa a performance para transgredir as fronteiras físicas, criadas pelas nações, que apartam os cidadãos. Esta performance cria a oportunidade de o público do festival se encontrar com pessoas de locais longínquos e que têm a sua liberdade de movimentos restringida.

10H00 – 18H00 MUSEU DE ARTE NOVA



A MECÂNICA DA AUSÊNCIA CARLA CABANAS

4

Instalação

As cerca de 200 imagens usadas neste projeto foram adquiridas na Feira da Ladra, em Lisboa, e dão-nos conta de vários anos de atividades em família. Um olhar atento revela-nos a família a crescer, com o aparecimento de crianças, e os anos a passar, inscritos nos adultos que vão envelhecendo. São o registo, mais ou menos íntimo, das celebrações, festas, férias, eventos públicos a que esta família assistiu e do país que percorreu, reconhecível através de algumas paisagens e monumentos.

Construindo uma experiência que opera sobre a imagem e sobre um tempo que lhe pertence, a artista investiga a noção de reminiscência e a natureza da sua percepção. Por via da perda e da saturação, trabalhando com a luz, a sombra e a projeção, Carla Cabanas cria um dispositivo que convoca figurações vagamente familiares, onde a nossa sombra se cruza com a imagem, num delicado equilíbrio entre o que se ausenta e o que permanece, ou entre o que se esbate, fixa e reflete.

10H00 – 18H00 MUSEU DA CIDADE DE AVEIRO



ECOTONE THIERRY FOURNIER

5

Instalação interativa

Ecotone gera uma paisagem infinita de captação ao vivo de tweets lidos por vozes sintetizadas, tendo todos em comum a expressão de desejos: "eu desejo, eu adoraria, seria tão bom..." Uma câmara move-se infinitamente, em câmara lenta, através deste paraíso artificial, como um vício que nunca irá parar.

10H00 – 18H00 IGREJA DAS CARMELITAS

DISTORÇÃO GEOMÉTRICA SONOSCOPIA + INSTALAÇÃO DE LUZ GALA LAB STUDIO

6

Instalação interativa

Inspirada pelos padrões geométricos presentes na arquitectura do reservatório de água de Aveiro, concebeu-se uma instalação sonora onde vários conjuntos de instrumentos são controlados pelos princípios de automação desenvolvidos para a Phobos, uma orquestra robótica desenvolvida pela Sonoscopia e que procura salientar algumas das problemáticas mais recorrentes na relação entre homem e máquina.

10H00 – 18H00 MÃE D'ÁGUA - ANTIGO DEPÓSITO DE ÁGUA DE AVEIRO (PARQUE INFANTE D. PEDRO)

PROGRAMA CRIATECH

5ª, 6ª E SÁBADO

10-12 OUTUBRO



**POR BAIXO DA PELE
OUTRA PELE**
PATRÍCIA J. REIS
Instalação interativa

Por baixo da pele, outra pele é uma instalação interativa áudio-visual-tátil apresentada na forma de dois objetos tridimensionais à escala humana (Objeto A e Objeto B). São feitos de materiais flexíveis e têxteis, convidando o público que interage a envolver-se fisicamente numa relação sensorial com a obra de arte. Os objetos contêm dispositivos interativos e sensores táteis que, quando usados, acionam múltiplos estímulos sensoriais na pessoa que experimenta a peça.

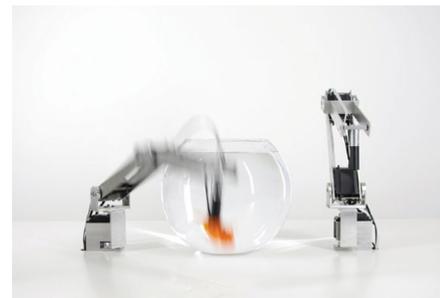
10H00 – 00H00 TEATRO AVEIRENSE,
SALÃO NOBRE



AS WE ARE BLIND
VÉRONIQUE BÉLAND
Instalação interativa

No centro de uma peça com uma cenografia depurada está um piano mecânico que toca a mais íntima das partituras, a do espectador. Através da condutibilidade, da temperatura da pele, do peso da mão, e do ritmo cardíaco, a peça *As We Are Blind* calcula e interpreta em tempo real o campo electromagnético humano sob a forma de uma criação musical e fotográfica única.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA, CAPELA



**LOOP
QUADRATURE**
Instalação

Dois braços robóticos de construção idêntica estão ao lado de um aquário contendo um peixe robótico. Um braço apanha um peixe e coloca-o no chão. O outro braço apanha o peixe e joga-o de novo à água. Este alegado conflito entre dois robôs sobre uma terceira máquina não se desenvolverá ou mudará de forma alguma.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

**SYMBOLON
MUSIQUE MEUBLE**
Instalação interativa

Descendente longínquo do piano, Symbolon é uma instalação musical percussiva, que nasceu do imaginário de Florent e Romain, entre uma oficina de violino e um Fab Lab, onde doze martelos tocam seqüências rítmicas em diferentes objetos sonoros. Manipulado pelos visitantes, um controlador de madeira modula as seqüências e faz variações no comportamento do dispositivo, numa experiência sonora e visual.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA



DOUGH
VINÍCIOS GINJA
Instalação interativa

DOUGH é uma instalação interativa e imersiva que projeta o público para dentro de uma simulação de um fluido viscoso. Sensores permitem usar o corpo para o empurrar e deformar. O humano é intencionalmente representado numa forma abstrata e em contraste com o realismo convincente da simulação. No meio digital, DOUGH é fiel àquilo que faz do fluido um fluido.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

PHOTO LUMINESCENTE
GALA LAB STUDIO
Instalação interativa

Instalação interativa, onde podemos tirar fotografias que imprimem de forma efêmera na parede.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA



MASSES
QUADRATURE
Instalação interativa

12

Duas pedras estão sobre uma placa de aço em equilíbrio. O objetivo da máquina é criar um estado de equilíbrio perfeito movendo as pedras para as posições apropriadas. Num processo perpétuo, o sistema consegue evitar uma divergência iminente que se repete através dos seus movimentos permanentes, que contrapõem com outros movimentos que respondem alguns momentos depois. Em vez de um estado de ajuste permanente, o labor atinge um estado permanente de movimento incessante - uma situação frágil, mas constante, entre queda e flutuação.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA JOANA

JUST IN CASE
THIERRY FOURNIER
Instalação vídeo

13

Um ecrã pergunta se a pessoa que está a assistir é humana (“confirmando que você é humano ...”). Ele hesita, calcula, uma roda gira. Finalmente, ele para e agradece, depois de verificar. Então ele começa de novo.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO



LE PIANOGRAPHE
MUSIQUE MEUBLE
Instalação interativa

14

O Pianographe é inspirado tanto no harmonium, inventado em meados do século XIX para acompanhar os serviços religiosos, como no sintetizador moderno. Encarnação lúdica e poética do universos dos irmãos Florent e Robert Bodart, esta instalação participativa nasce da vontade de gerar uma interação direta entre vídeo e imagem. Este instrumento permite, pressionando as suas teclas, accionar simultaneamente sons e animações, assim como oferecer ao visitante a composição da sua própria pintura visual e musical enquanto explora o espectro sonoro aberto pela musica eletrónica.

10H00 – 00H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA JOANA

HARP
ROBIN MOODY
Instalação interativa

16

Harp é uma instalação de luz, interativa, que ao ser tocada se torna num instrumento musical, que pode ser tocado por apenas uma pessoa, ou várias em simultâneo.

10H00 – 19H30 PARQUE DE EXPOSIÇÕES DE AVEIRO

SHADOWS
GALA LAB STUDIO+
BRUNO ALBUQUERQUE
Instalação interativa

17

Instalação Interativa de luz no interior, com ativação da marca CRIATECH no exterior.

10H00 – 00H00 JARDIM MERCADO
MANUEL FIRMINO

CITY COLOURS
GALA LAB STUDIO
Instalação de luz

18

City Couolors é o reflexo de todas as luzes da cidade, numa fotossíntese das árvores, que inspiram e expiram luz e energia dos dias laboriosos.

11-12 OUT 19H00 – 00H00 CAIS DA FONTE NOVA

A UTOPIA DA ARTE
CONTEMPORÂNEA E DA
TECNOLOGIA
CARLOS VERÍSSIMO +
ARTISTAS CRIATECH
Talk

22

10 OUT – 00H00 CAFÉ CONCERTO AVENIDA

A INTERAÇÃO NA ARTE
CONTEMPORÂNEA
CARLOS VERÍSSIMO +
ARTISTAS CRIATECH
Talk

11 OUT – 00H00 CAFÉ CONCERTO AVENIDA

A ARTE E A CIÊNCIA
CARLOS VERÍSSIMO +
ARTISTAS CRIATECH
Talk

12 OUT – 00H00 CAFÉ CONCERTO AVENIDA

VISITA GUIADA

23

Os artistas do Criatech vão fazer uma visita orientada pelas peças dos colegas, entregando a sua visão das mesmas.

Na mesma sequência, iremos transportar os visitantes aos centros de produção e ensino de arte, tecnologia e criatividade da cidade.

12 OUT – 15H00 TEATRO AVEIRENSE

FUTURE SOUND OF AVEIRO
BORIS CHIMP 504
Instalação Interativa
(VER PAG. 26)

1

10H00 – 00H00 TEATRO AVEIRENSE, SALA ESTÚDIO

A MECÂNICA DA AUSÊNCIA
CARLA CABANAS
Instalação
(VER PAG. 27)

4

10H00 – 00H00 MUSEU DA CIDADE DE AVEIRO

ECOTONE
THIERRY FOURNIER
Instalação interativa
(VER PAG. 27)

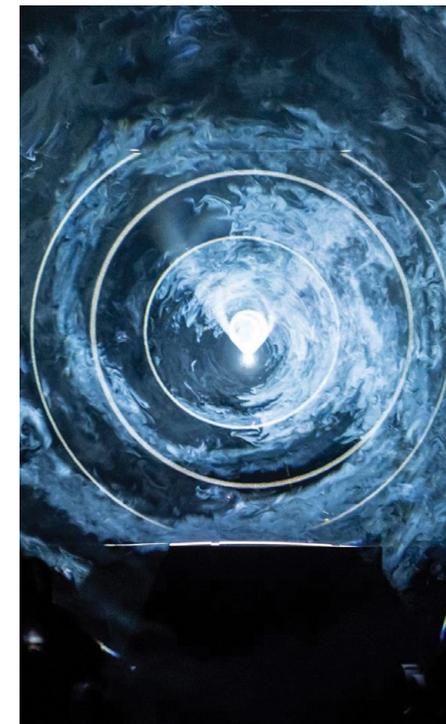
5

10H00 – 00H00 IGREJA DAS CARMELITAS

DISTORÇÃO GEOMÉTRICA
SONOSCOPIA + INSTALAÇÃO
DE LUZ GALA LAB STUDIO
Instalação interativa
(VER PAG. 27)

6

10H00 – 00H00 MÃE D'ÁGUA - ANTIGO DEPÓSITO DE ÁGUA DE AVEIRO (PARQUE INFANTE D. PEDRO)



MONITOR MAN
YASSINE KHALED

15

Performance em Percurso

Monitor Man cria uma personificação da comunicação virtual no espaço público. Através do uso da tecnologia e do próprio corpo, Yassine Khaled usa a performance para transgredir as fronteiras nacionais que separam as pessoas. O desempenho é uma oportunidade para as pessoas se encontrarem com alguém que está fisicamente longe e restrito em sua liberdade de movimento. O Monitor Man inspirou-se na atual crise de refugiados e em como ela está se desdobrando em relação à internet, aos media sociais e à onnipresença da tecnologia.

10 A 12 OUT RUAS DA CIDADE DE AVEIRO
SEM HORÁRIO DEFINIDO

VANISHING QUASERS
BORIS CHIMP 504

19

Performance AV

Um quasar é um núcleo galáctico ativo extremamente luminoso, sendo que se tem verificado que alguns deles têm desaparecido nos últimos tempos. O coletivo Boris Chimp 504 continua a explorar a vastidão do universo e dirige-se para as coordenadas do quasar WISEJ1052 + 1519 para investigar estas desapareições. Os dados mais recentes sugerem que este fenómeno pode estar relacionado com a sedimentação do disco do quasar e consequentes mudanças na sua forma.

10 OUT – 00H30 CAFE CONCERTO AVENIDA
AFTER HOURS

MÚSICA
DADA GARBECK

20

Música

Dada Garbeck, também conhecido como Rui Souza, desenha camadas como sedimentos: cada loop inscreve-se na memória, e por lá fica enquanto os synths assentam em novas paragens, com novas texturas. “The Ever Coming” ouve-se num processo semelhante ao de cortar uma montanha e identificar-lhe as camadas, de cor em cor, de acorde em acorde, de progressão em sensação. Cada melodia anteriormente desenhada assenta e harmoniza-se com a próxima, criando a ilusão de sempre terem pertencido ao mesmo espaço, apesar de habitarem momentos diferentes.

11 OUT – 00H30 CAFE CONCERTO AVENIDA
AFTER HOURS

MEMBRANE
PUSH 1 STOP + WIKLOW

21

Performance AV

É uma obra que funde a performance audiovisual e a instalação artística. Formas tridimensionais pairam sobre os performers, envoltos numa névoa de fumo. Através da manipulação directa, os performers envolvem-se numa interacção lúdica com o seu sistema generativo. Este trabalho é uma projecção artística alternativa, trazendo as formas digitais para o espaço físico.

12 OUT – 00H30 CAFE CONCERTO AVENIDA
AFTER HOURS

PROGRAMA CRIATECH

DOMINGO

13 OUT

FUTURE SOUND OF AVEIRO BORIS CHIMP 504

1

Instalação Interativa
(VER PAG. 26)

14H00 – 18H00 TEATRO AVEIRENSE,
SALA ESTÚDIO

POR BAIXO DA PELE OUTRA PELE PATRÍCIA J. REIS

2

Instalação interativa
(VER PAG. 28)

14H00 – 18H00 TEATRO AVEIRENSE,
SALÃO NOBRE

MONITOR MAN YASSINE KHALED

3

Documentário vídeo
(VER PAG. 26)

10H00 – 18H00 MUSEU DE ARTE NOVA

A MECÂNICA DA AUSÊNCIA CARLA CABANAS

4

Instalação
(VER PAG. 27)

14H00 – 18H00 MUSEU DA CIDADE
DE AVEIRO

ECOTOME THIERRY FOURNIER

5

Instalação interativa
(VER PAG. 27)

14H00 – 18H00 IGREJA DAS CARMELITAS

DISTORÇÃO GEOMÉTRICA SONOSCOPIA

6

Instalação interativa
(VER PAG. 27)

14H00 – 18H00 MÃE D'ÁGUA - ANTIGO
DEPÓSITO DE ÁGUA DE AVEIRO (PARQUE
INFANTE D. PEDRO)

AS WE ARE BLIND VÉRONIQUE BÉLAND

7

Instalação interativa
(VER PAG. 28)

14H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA - CAPELA

LOOP QUADRATURE

8

Instalação
(VER PAG. 29)

14H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

SYMBOLON MUSIQUE MEUBLE

9

Instalação interativa
(VER PAG. 29)

14H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

DOUGH VINÍCIOS GINJA

10

Instalação interativa
(VER PAG. 29)

14H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

PHOTO LUMINESCENTE GALA LAB STUDIO

11

Instalação interativa
(VER PAG. 29)

10H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

MASSES QUADRATURE

12

Instalação interativa
(VER PAG. 30)

10H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

JUST IN CASE THIERRY FOURNIER

13

Instalação vídeo
(VER PAG. 30)

14H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO

LE PIANOGRAPHE MUSIQUE MEUBLE

14

Instalação interativa
(VER PAG. 30)

10H00 – 18H00 MUSEU DE AVEIRO/SANTA
JOANA

SHADOWS GALA LAB STUDIO

17

Instalação interativa
(VER PAG. 31)

10H00 – 18H00 JARDIM MERCADO
MANUEL FIRMINO





- 1 TEATRO AVEIRENSE, SALA ESTÚDIO
- 2 TEATRO AVEIRENSE, SALÃO NOBRE
- 3 MUSEU DE ARTE NOVA
- 4 MUSEU DA CIDADE DE AVEIRO
- 5 IGREJA DAS CARMELITAS
- 6 ANTIGO DEPÓSITO DE ÁGUA DE AVEIRO
- 7 a 14 MUSEU DE AVEIRO / SANTA JOANA
- 15 SEM PERCURSO DEFINIDO
- 16 PARQUE EXPOSIÇÕES DE AVEIRO
- 17 JARDIM MERCADO MANUEL FIRMINO
- 18 CAIS DA FONTE NOVA
- 19 a 22 CAFÉ CONCERTO AVENIDA
- 23 TEATRO AVEIRENSE

**A
VEI**
CULTURA
NATUREZA
& SOUL

RC 2027

E ISTO
MUDA TUDO
AND IT
CHANGES
EVERYTHING

PRISMA

ART
LIGHT
& TECH



EXPLORE THE LIGHT.
ENJOY THE ART.
DISCOVER THE CITY.



SOBRE O PRISMA

CONHEÇA O FESTIVAL DE LUZ DE AVEIRO

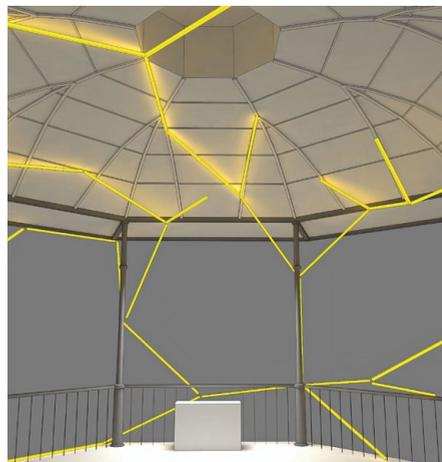
O Prisma / Art Light Tech decorre nos dias 11 e 12 de outubro em Aveiro, sendo um festival que assume a luz como seu elemento central, matéria-prima de base para ser moldada pela arte. Combina várias instalações de arte contemporânea, que incluem projeções, instalações e obras de som e luz, decorrendo em vários espaços da cidade com a presença de artistas de renome internacional. O Prisma virá fortalecer um ambiente inteligente para o crescimento das indústrias criativas em Aveiro, com base na cooperação entre criativos, estudantes, artistas e empresas. O Prisma trará à cidade um ambiente convidativo, divertido e convidará à exploração e (re)descoberta da cidade através de uma nova luz. O Prisma quer ser também um contributo para a boa gestão ambiental, chamando a atenção para a eficiência energética e convidando ao uso dos modos suaves de mobilidade.

A estreia do Prisma faz-se com dez pontos de fruição da luz, num circuito aberto que passará por lugares como a Praça Marquês de Pombal, a Baixa de Santo António e o Museu de Aveiro / Santa Joana, por exemplo, incluindo os canais da Ria de Aveiro. Entre os artistas presentes contam-se figuras de países como Japão, Alemanha, República Checa e França, havendo ainda lugar para uma artista seleccionada através de uma convocatória para uma residência artística. A música não foi esquecida, estando marcada a presença de um DJ e um MC para animar uma batalha de sketchers digitais, na Praça da República, e uma actuação de música clássica em interação com a luz no coreto do Parque Infante Dom Pedro, que se inicia logo a partir de 10 de outubro, antecipando o festival.

PROGRAMA PRISMA

6ª E SÁBADO

11-12 OUTUBRO



A-TILES

AV EXCITERS (FR)

Video mapping

1

É um dos destaques do festival, bem no centro da cidade. Trata-se de um videomapping projectado no edifício da PSP – Comando Distrital de Aveiro, a que se junta uma escultura de luz na varanda, numa celebração dos padrões, formas e cores da cidade.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00
PRAÇA MARQUÊS DE POMBAL

CORETTO OF LOVE

LUBOŠ ZBRANEK / SURSUR (CZ)

Instalação de luz interativa

2

Uma instalação com lâmpadas LED pixel programadas para interagir com a música ao vivo, que poderá ser interpretada tanto por músicos profissionais como pelo público. É o ponto de encontro ideal para uma noite romântica, podendo-se contar com a actuação da Escola Artística do Conservatório de Música de Aveiro Calouste Gulbenkian, que tem direito a sessão especial no dia 10 de Outubro, antecipando o festival.

10-12 OUT – 19H30 - 00H00
PARQUE INFANTE D. PEDRO

DEMONZ

DAN GREGOR (CZ)

Jogo interativo de videomapping

3

Dan Gregor, do coletivo INITI, é especializado no design contemporâneo de jogos. Neste caso, trata-se de um jogo com sensores de movimento que usa decorações virtuais na parede para envolver os participantes. É, assim, lançado o convite a adultos e crianças para brincarem e correrem, tendo de destruir com bolas reais uns pequenos demónios que se passeiam pela parede.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00
BAIXA DE SANTO ANTÓNIO

ANDROMEDA

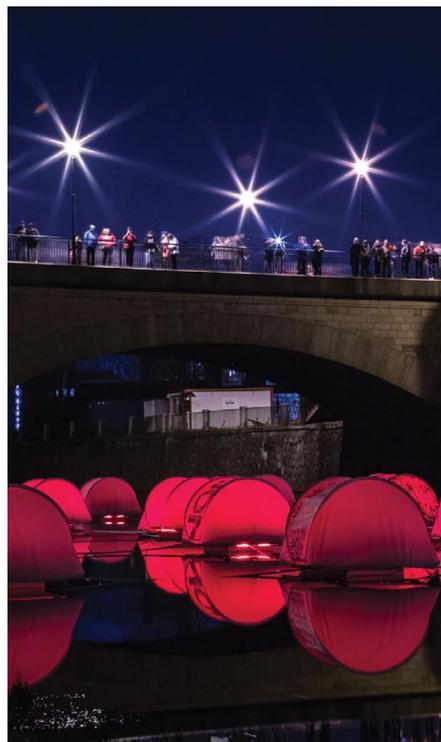
PETER VRÁBEL (SK)

Instalação paisagística

4

São 5000 mil colheres iluminadas por luzes LED, criando uma instalação inesperadamente frágil e poética. O Parque de Santo António ver-se-á coberto de luzes, cujos reflexos se poderão também apreciar nas águas do lago.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00
BAIXA DE SANTO ANTÓNIO



BROCKEN 5.1

YASUHIRO CHIDA (JP)

Instalação de luz e som

5

Yasuhiro Chida trabalha com elementos simples, tendo como força motriz a relação com a natureza e o poder da concentração e da contemplação. Brocken 5.1 é uma referência a um efeito luminoso visível nas montanhas altas, sendo esta obra composta por uma estrutura metálica com quatro metros de largura e comprimento, na qual o artista criou 40.000 pequenos orifícios, permitindo que as luzes urbanas criem uma atmosfera mágica no seu interior, um efeito aumentado por uma projecção e dois focos que lhe são apontados.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00

LARGO DO CONSELHEIRO QUEIROZ (ALBOI)

ELYSION 2.1

JÜRGEN BÖHM (DE)

Tendas de luz sobre a água

6

As histórias escritas nesta instalação, composta por tendas iluminadas, tanto tocam no sensível tema da migração como fazem um tributo aos navegadores portugueses.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00

CANAIS DA RIA, JUNTO À PONTE DA DOBADOURA

BEAM REACH

PAVLA BERANOVÁ (CZ)

Luz, som e escultura

7

Uma instalação visível à distância, com base na Escadaria do Edifício Fernando Távora e no Jardim da Fonte Nova. São vários plintos de luz filtrada que geram uma coreografia de cores e feixes luminosos, na qual o vento também é protagonista. O tema musical foi composto especialmente para esta obra.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00

ESCADARIA EDIFÍCIO FERNANDO TÁVORA / JARDIM CAIS DA FONTE NOVA

DIGITAL SKETCH BATTLE

ASK-AVEIRO SKETCHERS E CRIATECH

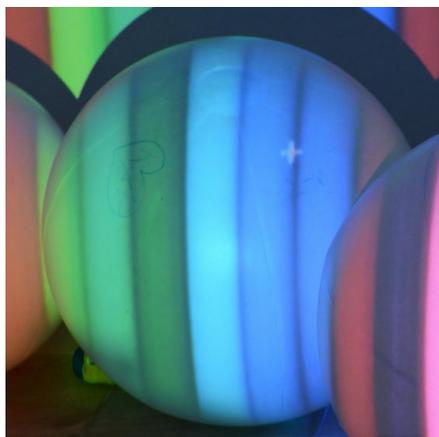
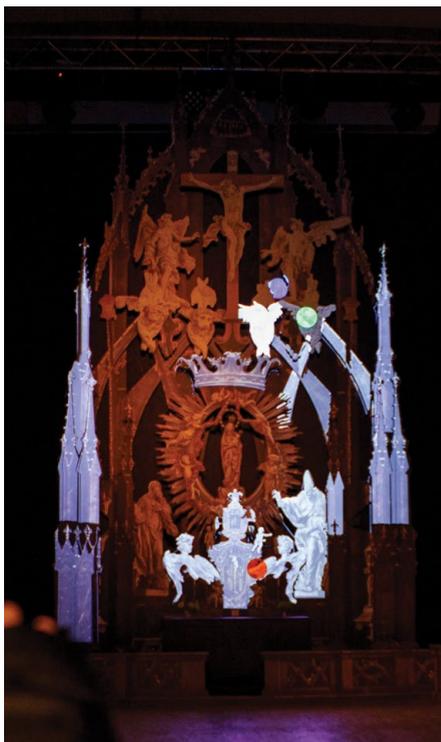
Batalha ao vivo de sketching digital

8

A comunidade local de artistas, sketchers e desenhadores é convidada a juntar-se num evento inovador. São todos desafiados a desenhar ao vivo perante uma audiência, tendo DJ Correct e MC Toga para aquecer os ânimos. São dois ecrãs, dois palcos e muita diversão, combinando a criação digital e tradicional. Na noite de sexta-feira haverá uma sessão de freestyle, em jeito de aquecimento, e na noite de sábado haverá uma competição com prémio monetário.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00

PRAÇA DA REPÚBLICA



SOUNDS OF BAROQUE
 DAN GREGOR E FLOEX (CZ)
 Videomapping interativo

9

Embora Dan Gregor, do coletivo INITI, trabalhe com tecnologia de ponta, as suas obras baseiam-se na simplicidade do jogo e partem de uma estética minimalista, combinando de forma elementar a tecnologia e a arte. Em colaboração com o músico Floex, esta instalação consiste num grande instrumento musical que faz a arquitectura gerar sons e luzes de acordo com os gestos do público. As suas bonitas harmonias irão revelar a pureza da arte digital, tendo como foco uma réplica de quatro metros de um altar barroco que irá ser iluminado e musicado pelo público.

11-12 OUT – 19H30 - 23H30
 MUSEU DE AVEIRO / SANTA JOANA

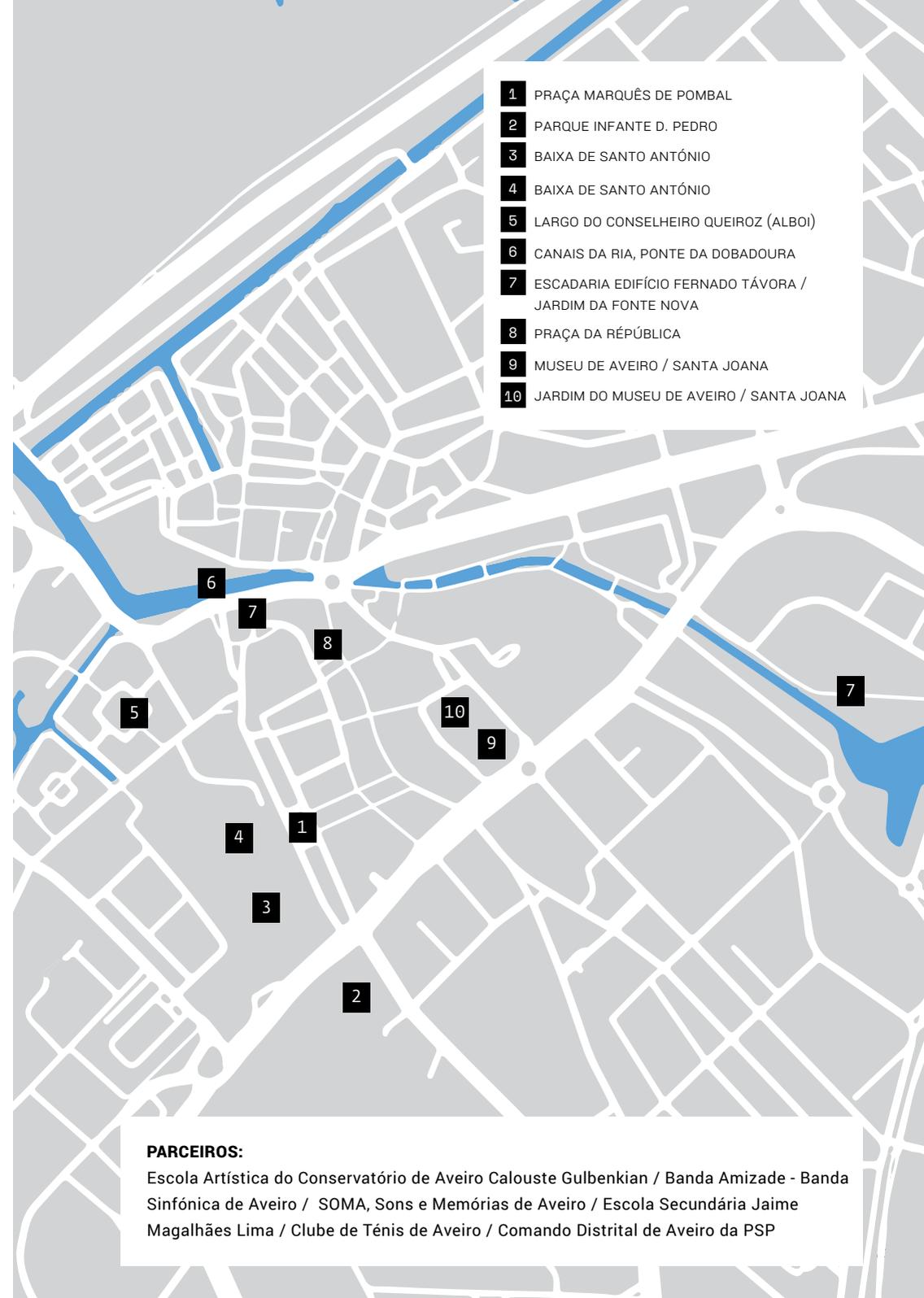
RESIDÊNCIA ARTÍSTICA
 MARCELE VIEIRA (BR)
 Instalação

10

Apresentação da obra vencedora da convocatória aberta para uma residência artística a decorrer na VIC // Aveiro Arts House. A vencedora foi Marcelle Vieira, artista brasileira a residir em Portugal.

11-12 OUT – 19H30 - 00H00
 JARDIM DO MUSEU DE AVEIRO / SANTA JOANA

- 1 PRAÇA MARQUÊS DE POMBAL
- 2 PARQUE INFANTE D. PEDRO
- 3 BAIXA DE SANTO ANTÓNIO
- 4 BAIXA DE SANTO ANTÓNIO
- 5 LARGO DO CONSELHEIRO QUEIROZ (ALBOI)
- 6 CANAIS DA RIA, PONTE DA DOBADOURA
- 7 ESCADARIA EDIFÍCIO FERNADO TÁVORA / JARDIM DA FONTE NOVA
- 8 PRAÇA DA RÉPÚBLICA
- 9 MUSEU DE AVEIRO / SANTA JOANA
- 10 JARDIM DO MUSEU DE AVEIRO / SANTA JOANA



PARCEIROS:
 Escola Artística do Conservatório de Aveiro Calouste Gulbenkian / Banda Amizade - Banda Sinfónica de Aveiro / SOMA, Sons e Memórias de Aveiro / Escola Secundária Jaime Magalhães Lima / Clube de Ténis de Aveiro / Comando Distrital de Aveiro da PSP

Cidade Candidata

Capital Europeia da Cultura

Candidate City **European Capital of Culture**

E
I S T O
M U D A
T U D O
AND IT
CHANGES
EVERYTHING

AVEIRO 2027

CULTURA
NATUREZA
TECH
& SOUL

www.aveiro2027.pt



INFORMAÇÕES ÚTEIS:

TECHDAYS

MAIS INFORMAÇÃO EM:

WWW.TECHDAYS.PT

techdays@cm-aveiro.pt

HORÁRIOS:

ABERTO DAS 09H30 ÀS 19H30

INSCRIÇÕES B2B MEETINGS EM:

<http://techdays2019.talkb2b.net/pt>

LOCALIZAÇÃO:

PARQUE DE EXPOSIÇÕES
DE AVEIRO

CRIMATECH

MAIS INFORMAÇÃO EM:

WWW.CRIMATECH.PT

HORÁRIOS:*

7-9 OUT: 10H00 ÀS 18H00

10-12 OUT: 10H00 ÀS 00H00

13 OUT: 14H00 ÀS 18H00

* Museus e Teatro Aveirense encerram no
horário de almoço

PRISMA

MAIS INFORMAÇÃO EM:

PRISMA.AVEIRO.PT

HORÁRIOS:

19H30 ÀS 00H00

**ACESSO LIVRE
EM TODOS OS EVENTOS**

**VENHA PARTICIPAR
NESTA SEMANA!**