



Economia

Opinião

À CONQUISTA DE UM MUNDO NOVO

O Altice International Innovation Award (AIIA) distingue e promove o talento tecnológico em Portugal. Na edição de 2022, foram premiados projetos baseados na inteligência artificial, inclusão e soluções médicas.

O objetivo desta iniciativa é premiar empreendedores e startups em fase de incubação, alunos finalistas e projetos inclusivos que apresentem projetos inovadores em áreas tecnológicas relevantes para a *core business* da Altice. Também distingue projetos que promovam a inclusão digital e a acessibilidade à comunicação através da categoria Inclui, criada pela Fundação Altice. A edição deste ano foi a mais participada de sempre com 125 projetos. Os três melhores trabalhos das categorias Startup, Academia e INCLUI foram defendidos de forma brilhante perante o Grande Júri, presidido por Alexandre Fonseca, Co-CEO do Altice Europe, e composto por personalidades na área do empreendedorismo, academia, organismos públicos e indústria nacional. A edição deste ano contou com a presença da Irlanda como país convidado. Num evento virado para o futuro, o responsável da Altice referiu que «é um espaço onde se fala de inovação, empreendedorismo e tecnologia, e da forma como podem contribuir para uma sociedade melhor e mais digital», e deixou uma mensagem aos finalistas: «O objetivo é crescerem e alcançarem o mercado, transportando os projetos do papel para as mãos das pessoas». Alexandre Fonseca lembrou ainda que «este prémio celebra o sucesso e as conquistas da inovação e do empreendedorismo, de quem arrisca, de quem antevê e de quem vai mais longe». Referiu a importância do investimento em tecnologia e inovação *made in Portugal* e falou da capacidade de inovar em todas as regiões. «Exportamos tecnologia para todo o Mundo. É em Avei-

ro que o Grupo Altice, um dos 20 maiores grupos de telecomunicações a nível global, sediou o seu quartel-general de inovação. Portugal tem capacidade para liderar e ter um papel relevante na transformação digital do mundo, por essa razão foi escolhido para investigar, desenvolver e produzir tecnologia. E o quanto isso nos orgulha», concluiu.

Sociedade mais inclusiva e segura

Na categoria Startup, o Grande Júri escolheu o projeto apresentado por Sandra Healy, fundadora e CEO da Inclusio, que recebeu um prémio de 50 mil euros e a possibilidade de criar uma prova de conceito com o grupo Altice.

A ciência comportamental e analítica pode ajudar as empresas a compreender a importância da diversidade e inclusão para melhorar o ambiente dentro das equipas. É nesse sentido que esta plataforma pode ser uma ferramenta importante na vida das organizações. A Inclusio combina tecnologia, psicologia e inteligência artificial e permite às empresas criar uma cultura própria através de práticas inclusivas, e aos empregados construir o seu perfil de diversidade de forma confidencial. «Trabalhamos

A Altice promove o empreendedorismo e a inovação tecnológica com vista a um futuro mais digital

com algumas das maiores empresas de recrutamento a nível mundial, isso permite-nos obter informações sobre os colaboradores e saber como agir. Das 26 plataformas semelhantes, nenhuma oferece as ferramentas da Inclusio», destacou a responsável do projeto.

O projeto Dynamic Defense for Softwarized and Virtualized Networks, defendido por Vitor Cunha, foi o vencedor na categoria Academia e recebeu um prémio de 25 mil euros. O projeto alia a técnica de Moving Target Defense (MTD) com autenticação de dois fatores de modo a aumentar a proteção das informações digitais e dispositivos.

A tecnologia pretende dificultar os atacantes, mostrando que os seus potenciais alvos estão em movimento. Pode ser ligado a sistemas de segurança e tem mecanismos de mitigação de ataques. Funciona como uma subscrição as a service para os clientes. «Tem uma taxa de sucesso de deteção de 99,99%. A solução funciona em formato stand alone, mas também pode ser integrada numa rede mais complexa», salientou o autor do projeto.

Dreamwaves, apresentado por Hugo Furtado, foi considerado o melhor projeto na categoria Inclui e recebeu um prémio de 20 mil euros. A app de navegação Wave Out é baseada em Audio Augmented Reality e destina-se a utilizadores com deficiência visual, seniores e também ciclistas e motociclistas. É uma forma diferente de navegar que pode ser usada por mais de 250 milhões de cegos em todo o mundo e 20 milhões na Europa. O sistema é composto por navegação mãos-livres, que funciona com áudio espacial, realidade aumentada e localização de utilizadores. «A orientação é um enorme desafio para pessoas cegas, idosos e ciclistas, estou a trabalhar neste projeto há três anos e tive a colaboração de 120 pessoas com deficiência visual. A app pode



ser utilizada em qualquer equipamento e o som espacial ajuda a pessoas a andarem de ponto em ponto até ao seu destino. Queremos que as pessoas vejam o mundo através dos ouvidos», disse Hugo Furtado.

A Agência Nacional de Inovação (ANI) associou-se à Altice para atribuir o prémio Born from Knowledge, que valoriza o conhecimento científico e tecnológico português. O projeto IPLEXMED, de Bruno Almeida, foi o escolhido pelo Grande Júri. Consiste num equipamento de diagnóstico não invasivo de infeções respiratórias, que pode ser usado em casa por qualquer pessoa, desde que esteja em contato com o médico. Reduz de

dias para minutos a deteção precoce de doenças e, como disse o seu responsável, «vai ser implementado em breve». «Esperamos ter as certificações necessárias para lançar o equipamento em 2026», acrescentou. «Estamos a entrar no mercado através dos hospitais, mas o objetivo é que o equipamento esteja disponível nos centros de saúde, em farmácias e que seja levado para casa pelos pacientes», notou, alertando ainda: «12% da população mundial sofre de doenças respiratórias, esse número vai crescer devido ao aumento da poluição, por isso é importante fazer um diagnóstico precoce». O



Os nove finalistas apresentaram excelentes projetos



O prêmio Startup foi para Sandra Healy



Hugo Furtado venceu a categoria Incluir

sistema funciona com um cartucho que recolhe amostras de saliva, por exemplo, inserido no módulo, que depois é ligado ao portátil. Os sensores de grafeno capturam as moléculas e dão o resultado em 20 minutos.

Mais inovação

Além dos projetos premiados, foram apresentados outros trabalhos de grande relevância. O projeto Adaptive Robotic Grasping, de Luis Freitas Rocha, apresenta um software modular que pode ser modificado e reconfigurado para se adaptar a diferentes métodos de funcionamento. O utilizador pode definir como construir a mão robótica e que objetos e mão robótica são utiliza-

dos nas tarefas. O responsável do projeto defendeu que «a solução é fácil de utilizar e de reconfigurar e permite ser usada por diferentes mãos robóticas». O modelo de negócio passa pelo licenciamento do software e operações no Marketplace «há muitos integradores de soluções robóticas em Portugal, esta tecnologia pode facilitar-lhes a vida», explicou.

A plataforma Neroes, de Pedro Pestana, utiliza uma metodologia de neurofeedback para o treino mental não evasivo em que cada utilizador pode maximizar o seu cérebro, evitando momentos de ansiedade. É usado um equipamento específico, uma bandolete em torno da cabeça, que permite

conhecer a atividade cerebral e saber qual o estado da pessoa a cada momento. «Através da plataforma mostramos os resultados e a pessoa pode executar ações para mudar esse estado. Conseguimos treinar o cérebro com muita eficácia», esclareceu o responsável do projeto, que pode ser usado em contexto Corporate. «Trabalhamos a saúde mental. As pessoas precisam de ter ferramentas para aguentar a carga emocional dentro das empresas», afirmou. E ainda a vertente Sport. «Onde trabalhamos a performance, com maior concentração conseguimos aumentar a rapidez na tomada de decisão em 20%», garantiu.

O projeto irlandês seamlessCA-

RE Empathic, da autoria de Aviva Cohen, pretende ajudar pessoas com condições de autismo, lesões cerebrais ou dificuldades de aprendizagem a comunicar, reduzindo o impacto familiar, social e laboral. A app grava o som das vozes dos afetados e com mecanismos de inteligência artificial indica aos tratadores e família a emoção que está a ser expressa. Esta aplicação tem ajudado os utilizadores a serem mais independentes e a terem maior qualidade de vida.

A solução Zoomguide, apresentada por Afonso Cunha, é uma aplicação web que utiliza a inteligência artificial para criar um guia que reconhece o ambiente e oferece conteúdos adaptados a cada utilizador. A descoberta das

idades e do património é feita de forma interativa e inclusiva. «Esta tecnologia está centrada no turismo e cultura, mas pode ser aplicada a qualquer outra área de atividade» explicou o responsável.

O projeto Fast and accessible fabrication methodology for organ on a chip device, towards better personalized medicine and reducing impact on animal-based research, apresentado por Daniel Ferreira, propõe uma alternativa à utilização de animais vivos nos testes de laboratório. A proposta explora uma tecnologia de chip que pode replicar a dinâmica de um tecido humano ou de um órgão, mas também as suas funções e movimentos.