

PRÉMIO INOVA+ 2024 PREMIOU A EXCELÊNCIA NA INOVAÇÃO NACIONAL COM 30.000 EUROS

03 de outubro 2024, Porto

- Prémio INOVA+ distingue nove projetos nacionais de inovação científica, empresarial e pública
- Saúde, Sustentabilidade e Inteligência Artificial são as áreas em destaque

As investigadora **Catarina Paquete** (ITQB NOVA), a empresa **Surgeon Mate** e a **Universidade de Aveiro** são os grandes vencedores do Prémio INOVA+2024. Em cada categoria, o primeiro classificado receberá um prémio pecuniário de 5 mil euros, enquanto o segundo e o terceiro terão acesso a serviços de consultoria especializada no valor de 2,5 mil euros.

Com o Alto Patrocínio de Sua Excelência, o Presidente da República, o Prémio INOVA+ é organizado pela consultora e tem como parceiros a Agência Nacional da Inovação (ANI), a Associação Industrial Portuguesa (AIP), o Conselho Coordenador dos Institutos Superiores Politécnicos (CCISP), o Conselho de Reitores das Universidades Portuguesas (CRUP) e a Direção-Geral das Artes (DGArtes).

Criado em 2022 para assinalar o seu 25º aniversário da consultora o Prémio INOVA+ alcançou, na sua segunda edição, um crescimento assinalável traduzido em mais de **340 manifestações de interesse e 80 candidaturas**.

O Prémio INOVA+ 2024 teve como grande novidade a criação de uma categoria destinada a projetos de inovação pública, cruzando arte e ciência e/ou tecnologia. Os vencedores da categoria Cidades Criativas foram decididos através de uma votação online que suscitou um grande interesse e envolvimento do público, somando **mais de 270 mil votos**.

O pódio dos vencedores das categorias de inovação científica, empresarial e pública é completado, respetivamente, pelos investigadores **Vicente Garção** (Instituto de Telecomunicações – Técnico Lisboa) e **Vitor Gaspar** (CICECO – Instituto de Materiais de Aveiro), pelas empresas **Nevaro** e **BestHealth4U**, assim como, nas entidades públicas, pela **Junta de Freguesia de Santo António** (Lisboa) e **Câmara Municipal de Coimbra**.

Nas categorias de Inovação Empresarial e Inovação Científica, os vencedores foram apurados por deliberação do júri, que reuniu representantes do mundo académico e empresarial. O painel de jurados foi constituído por Eurico Neves, Chairman da INOVA+ e por representantes das entidades parceiras do Prémio INOVA+ 2024: Diogo Gomes de Araújo, (ANI), Benvinda Catarino (AIP), Paulo Jorge Ferreira (CRUP), Maria de Fátima Nunes de Carvalho (CCISP) e Bruno Coelho (DGArtes).

“Esta segunda edição do Prémio INOVA+ voltou a ser um sucesso, tanto em quantidade como em qualidade de candidaturas, com várias propostas tanto a nível científico como a nível empresarial com um elevado grau de inovação e uma boa maturidade em termos de aproximação ao mercado. Não temos dúvidas de que, tal como aconteceu na primeira

edição de há dois anos, teremos vencedores de quem voltaremos a ouvir falar muito em breve, pelos sucessos que certamente irão conseguir. Este ano introduzimos também uma nova categoria, no cruzamento entre as artes e o desenvolvimento urbano, que é uma das áreas de inovação em que a INOVA+ é líder a nível europeu, e em que o vencedor foi selecionado através de uma grande participação do público, demonstrando o impacto e a criatividade dos projetos nacionais nesta área. Estamos extremamente satisfeitos com esta iniciativa, e iremos continuar a desenvolvê-la a cada dois anos, sempre com inovação e com proximidade às tendências de evolução tecnológica europeias e mundiais por um lado, e aos atores nacionais da mudança e progresso por outro, como é a nossa imagem de marca”, afirma Eurico Neves, Chairman da INOVA+.

PROJETOS VENCEDORES - INOVAÇÃO EMPRESARIAL

1º Classificado: SurgeonMate

A solução SurgeonMate Ecosystem consiste num ecossistema entre dois produtos: os SM Vision e a SM Library. Os SM Vision são Smartglasses equipados com tecnologia AI recorrendo ao uso de smart vision e de uma câmara 4K, ativada e controlada por comandos de voz que captam o ponto de vista do utilizador, permitindo-lhe trabalhar com as mãos livres e ainda registar exatamente o que está a fazer. A SM Library é um portfolio inteligente utilizando algoritmos de Inteligência Artificial (CNN) e Machine Learning, que permite a criação de uma biblioteca médica e o armazenamento inteligente de conteúdos multimédia e dados clínicos num serviço *cloud*.

Mais informação em <https://www.surgeonmate.com/>

2º Classificado: Nevaro

A app HOLI pretende constituir-se como um Personal Trainer para a saúde mental em contexto de trabalho. A aplicação faz a avaliação do risco de burnout, e recomenda estratégias baseadas em técnicas de psicologia positiva clinicamente validadas. Através do microfone do smartphone, é adquirida a frequência respiratória do utilizador, o que ajuda a personalizar o exercício recomendado. A aplicação fornece ainda relatórios sobre a evolução do estado geral da saúde mental do utilizador.

Mais informação em <https://www.nevaro.tech/holi>

3º Classificado: BestHealth4U

O adhesive AI é uma solução que combina um penso inteligente com biossensores integrados e um portal e aplicação móvel com recurso a Inteligência Artificial. Os biossensores são capazes de avaliar vários parâmetros importantes no leito da ferida. Os dados recolhidos são processados por um algoritmo que prevê o estado de cicatrização das feridas, apresentando a informação no portal e/ou app móvel.

Mais informação em <https://besthealth4u.pt/adhesivai/>

PROJETOS VENCEDORES - INOVAÇÃO CIENTÍFICA

1º Classificado: Catarina Paquete (ITQB NOVA)

O projeto BIOELETRA consiste na modificação genética da bactéria Bioelettra para se tornar mais eletroativa em co-culturas, permitindo o avanço na implementação de sistemas bioeletroquímicos, para o tratamento eficiente de águas residuais, com potencial de geração de energia renovável no processo. Esta solução contribuirá para enfrentar os desafios atuais da sociedade, como o crescimento populacional, a escassez de água potável e a necessidade de energia sustentável.

2º Classificado: Vicente Garção (Instituto de Telecomunicações – Técnico Lisboa)

LAMPSY é um aparelho encapsulado de forma discreta num candeeiro, integrado no dia-a-dia do utilizador, que deteta crises epiléticas de forma automática e precisa. A deteção de convulsões é feita através de vídeo e, nesse momento, o aparelho emite um aviso em tempo real. O LAMPSY apresenta uma precisão de 99%, detetando mais crises e 3 vezes menos falsos alarmes do que outras soluções atualmente no mercado.

3º Classificado: Vitor Gaspar (CICECO – Instituto de Materiais de Aveiro)

O projeto apreciado consiste na biofabricação de modelos 3D de cancro pancreático para a testagem de terapias. O objetivo é recriar a arquitetura e a fisiopatologia do adenocarcinoma pancreático para a testagem de terapias com alto rendimento. Esta solução permitirá avaliar a resposta celular e prever, com grande eficácia, a toxicidade dos tratamentos.

PROJETOS VENCEDORES - INOVAÇÃO PARA CIDADES CRIATIVAS

1º Classificado: EDUCITY, Universidade de Aveiro

O projeto EDUCITY visa contribuir para a sustentabilidade da cidade de Aveiro, criando um ambiente inteligente de aprendizagem. É suportado por uma app móvel com jogos para serem explorados em passeios pela cidade. Estes jogos são cocriados pela comunidade escolar, académica e geral e integram recursos em Realidade Aumentada, como simulações com base em dados de sensores ambientais, animações 3D, spots informativos, entre outros.

Mais informação em <https://educity.web.ua.pt/>

2º Classificado: História com Voz, Junta de Freguesia de Santo António (Lisboa)

História com Voz pretende, de forma divertida e historicamente correta, dar voz às estátuas da freguesia de Santo António, em Lisboa. O projeto combina história, tecnologia e entretenimento para oferecer aos visitantes uma experiência única. Para receber uma “chamada telefónica” de uma das estátuas, basta apontar a câmara do telemóvel para o QR-Code que está junto à estátua e deixar-se surpreender pela voz de uma personalidade conhecida do público português.

Mais informação em <https://historiacomvoz.jfsantoantonio.pt/>

3º Classificado: Mikveh – Banhos Rituais de Purificação, Município de Coimbra

O projeto consiste na musealização da estrutura, descoberta em 2013, em Coimbra, que remonta ao período medieval e que foi identificada como sendo um Mikevh - estrutura de banhos de purificação Judaicos. Tratar-se de uma intervenção ousada, criativa e imersiva do achado, com recurso a tecnologias digitais que ampliam as possibilidades de expressão artística e do conhecimento científico, com o objetivo de criar experiências multissensoriais, transportando o visitante para dentro das exposições.