

ANCIAN

ANCIAN

A inovação é uma característica inata ao ser humano em todos os seus empreendimentos. A mobilidade não é exceção. Desde a utilização de cavalos, mulas e camelos, passando pelas carruagens e charretes até à invenção do motor e dos veículos motorizados, como os comboios e os barcos a vapor, o engenho humano sempre prevaleceu. Transformações disruptoras são uma constante em todos os sentidos e permitem a adaptação da sociedade ao seu meio.

No entanto, um dos meios de transporte ficou, claramente, para trás no meio de todo este progresso. As bicicletas atuais, apesar de terem sido alvo de grandes avanços nas suas componentes mecânicas, falham em satisfazer as necessidades de praticidade, comodidade e agilidade inerentes à sociedade moderna.

Neste contexto surge a ANCIAN BIKES, projeto que quer revolucionar a interação dos humanos com as bicicletas. O que se pretende é efetuar uma mudança no paradigma deste meio de transporte, desconstruindo-o até às componentes mais elementares e simples, os módulos. A ANCIAN visa comercializar bicicletas modulares, completamente customizáveis, de fácil montagem e reparação, com o principal intuito de ajustar a sociedade a condições em constante mudança.

As alterações são inevitáveis e o que hoje é adequado, rapidamente se torna obsoleto em contextos dispares com diferentes fins. Um mundo verdadeiramente sustentável é um mundo verdadeiramente prático.

O futuro é sustentável. O futuro é em duas rodas.

ANCIAN BIKES. Redesigning movement.

BRUNO DIAS

JOÃO FERNANDES

BRUNO.DIAS.GSI@GMAIL.COM



TUGACASE

O projeto CodArte tem como objetivo criar caixas rígidas de alta segurança aliando material de primeira qualidade à tecnologia a fim de criar um produto que realmente protege, seja em caso de queda como em caso de roubo ou perda.

Pretendemos ser fabricantes de caixas onde a segurança é um fator distintivo, usando ferramentas que cada vez mais fazem parte do nosso dia-a-dia, como por exemplo um localizador GPS e uma abertura por impressão digital associado a uma APP mobile, para transformar uma simples caixa de transporte num cofre localizável no nosso telemóvel a qualquer momento.

O primeiro mercado-alvo é o da música clássica devido ao conhecimento que os promotores têm, por conhecerem perfeitamente as lacunas deste mercado e as necessidades dos potenciais utilizadores, os músicos. O valor comercial dos instrumentos por si só justificaria a criação deste produto, mas a CodArte também valoriza e entende a ligação emocional entre artista e seu instrumento, fortalecendo ainda mais a nossa vontade e convicção.

Quando falamos do meio profissional da música falamos de uma indústria de centenas de milhares de pessoas, desde as orquestras até as escolas de ensino artístico. Seja profissional ou amador, todas essas pessoas têm coisas em comum para além da paixão pela arte, os instrumentos e as suas caixas.

Acreditamos que seja um mercado de enorme potencial onde os utilizadores têm a necessidade e estão dispostos a investir num equipamento que proteja o seu instrumento musical, ferramenta fundamental para o desempenho da sua profissão.

THOMAS GOMES

FILIPPE BERNARDO

SANDRA VAZ

JOSÉ ABREU

HORNISTA4@GMAIL.COM



IGROWER

No início de 2022 os autores deste documento criaram uma estufa inteligente com mínima interação por parte do utilizador capaz de se controlar à distância e de forma autónoma.

O produto foi denominado IGrower e tendo sido desenvolvido de raiz, é um produto com flexibilidade para se customizar a cada espécie que se pretenda plantar, com baixo consumo e embora seja simples é bastante capaz.

O IGrower foi desenvolvido com a ideia original de permitir plantar a especiaria mais cara do mundo, Açafrão do Irão. Esta especiaria pode chegar a custar 10 mil euros por quilograma, devido às condições climáticas muito específicas que necessita. Com uma estufa inteligente seria possível plantar em casa esta e outras especiarias e até gerar uma fonte de rendimento. Durante o desenvolvimento do produto foi dada mais e mais flexibilidade ao produto de maneira que este permita plantar variadíssimas espécies de especiarias e vegetais de pequeno tamanho.

Pretende-se lançar este produto no mercado, colocando-o à venda em lojas digitais que permitam a entrega numa grande parte do mundo como a Amazon. Evitando um grande investimento inicial que permita o transporte e entrega.

Estando o mundo atualmente a investir em novas e melhoradas forma de agricultura que maximizem espaço e rendimento, espera-se que o IGrower tenha uma boa entrada no mercado.

LUÍS GONÇALVES

AFONSO COSTA

LUISMTCCG.200@GMAIL.COM



MOVE+

O fenómeno das quedas tornou-se uma preocupação global de saúde pública devido à sua prevalência numa população em constante envelhecimento, bem como aos seus efeitos na mortalidade, diminuição da qualidade de vida e aumento nos custos de tratamento de lesões.

Para mitigar as quedas e suas consequências na população sénior e promover a autonomia e um envelhecimento saudável, apresentamos o MOVE+. O MOVE+ é uma ferramenta de avaliação do risco de queda baseada em informação sensorial e Inteligência Artificial (IA), que inclui a deteção de atividades diárias de risco e quedas, estimativa de indicadores de equilíbrio, marcha e fadiga e análise do contexto ambiental. Os dados são recolhidos através de uma cinta instrumentada com vários sensores, conectada a uma aplicação móvel que fornece relatórios diários da atividade motora, indicadores e risco de queda. A ferramenta também previne situações de alto risco de queda através de uma assistência de biofeedback vibrotáctil.

O MOVE+ apresenta um grande potencial de mercado em países desenvolvidos, especialmente em instituições de ação social e de saúde, estabelecendo uma mudança de paradigma face ao panorama atual desta área. A solução encontra-se em fase de projeto, tendo sido desenvolvido um protótipo da cinta e realizados testes de bancada e testes em 9 instituições parceiras de ação social. Como pontos fortes, o MOVE+ apresenta: (i) inovação ao nível dos algoritmos; (ii) inovação disruptiva do serviço que se pretende prestar em comparação com a concorrência de mercado; (iii) parcerias estabelecidas para aquisição de dados através da envolvimento dos utilizadores finais no processo de desenvolvimento da tecnologia, bem como do feedback profissional para colmatar as necessidades do mercado e assegurando a maximização da usabilidade e customização da solução. No entanto, existe a clara necessidade de investimento para acelerar a otimização da cinta e do desenvolvimento de servidores capazes de suportar grandes quantidades de dados em simultâneo.

CRISTINA PEIXOTO SANTOS | CRISTINA@DEI.UMINHO.PT

NUNO FERRETE RIBEIRO | NUNO.FRIBEIRO@DEI.UMINHO.PT

LUÍS MIGUEL MARQUES MARTINS | MARQUESMARTINS.LUIS@GMAIL.COM



SCREEN4HEALTH

Futuramente sediada na Escola de Medicina da Universidade do Minho, a Screen4Health tem por objectivo acelerar o processo de selecção de fármacos promissores para o tratamento de doenças raras, nomeadamente ataxias espinocerebolosas.

Para isso contamos com um pequeno nematode, o *Caenorhabditis elegans* (C. elegans). Este nematode com capacidade de mimetizar doenças humanas, permite a identificação de compostos promissores na supressão destas doenças, com ensaios automatizados e cientificamente validados, simultaneamente reduzindo o investimento temporal e monetário das empresas farmacêuticas na fase pré-clínica com fármacos com baixo potencial terapêutico.

Na Screen4Health encontramos os compostos com alta probabilidade de serem eficazes em contexto clínico e apenas estes serão testados em outros organismos mais complexos, acelerando assim a translação da fase pré-clínica para a clínica, tornando mais rápida a descoberta de curas para estas doenças raras.

JOANA SOUSA

ANDREIA CASTRO

PATRÍCIA MACIEL

INFO@SCREEN4HEALTH.COM

organização:



apoio:



cofinanciamento:

