



António Câmara e
Edmundo Nobre

10 de Novembro, 2022

Centro de aprendizagem baseado em projetos

Escola de bits e átomos

Ciência e tecnologia de fronteira aplicada em duas iniciativas centrais:

- **Meta Seixal:** o concelho e a Internet futura;
- **Seixal Mundo:** projetos de estudantes do concelho para o Mundo.

100 estudantes do 3º ciclo no início

1500 estudantes dos 2º e 3º ciclos quando atingida a estabilidade

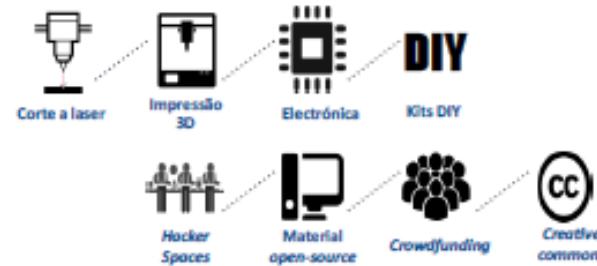


Infraestrutura Física



Salas baseadas em “ilhas” associadas a grupos de estudantes. As “ilhas” terão equipamento base para o desenvolvimento dos projectos de “software”

Ferramentas para a criação (hardware)



Um “Maker Lab” com laboratórios de mecânica, electrónica e permitindo a prototipagem rápida dos projectos de “hardware”



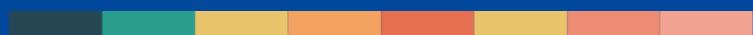
Escola de Bits e Átomos

Abordagem sistémica a problemas- desenho preliminar de um jogo baseado em simulação

Introdução à ciência de dados- análise de um evento desportivo usando estatística e inteligência artificial

Introdução à electrónica- produção de uma guitarra eléctrica e de um dispositivo baseado em Arduino

Introdução à modelação tri-dimensional e realidade aumentada- “aumentando” o Seixal



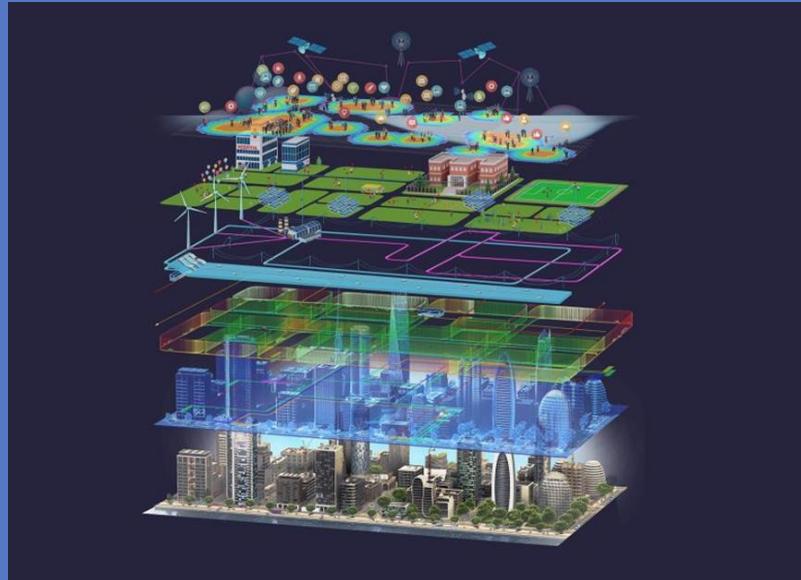


incluirá seminários mensais com oradores convidados e um Festival anual de apresentação dos trabalhos dos estudantes

Meta Seixal projectos

Seixal e a futura Internet

- Seixal Meta
- Seixalíada Digital
- EcoSeixal
- AgroSeixal
- Seixal Móvel
- Seixal Imagination Station



Meta Seixal Aprendizagens

PRIMEIRO CICLO

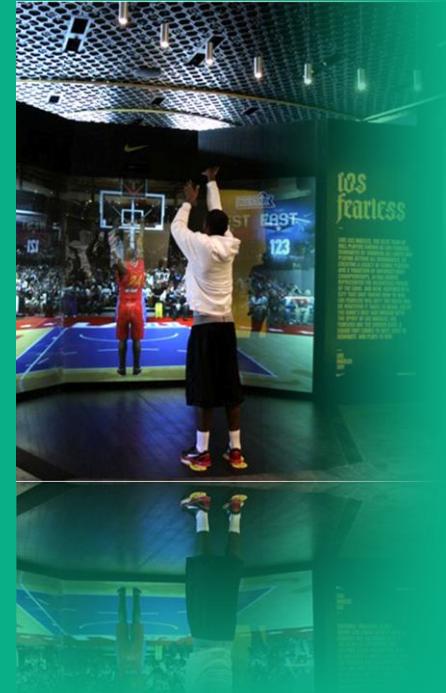
- Fundamentos de programação
- Fundamentos de robótica
- Ciência dos dados e inteligência artificial
- Modelação, animação e simulação tridimensional
- UX e Design Industrial
- Introdução à prototipagem rápida
- Conclusão e integração dos projetos Meta Seixal



Meta Seixal Aprendizagens

SEGUNDO CICLO

- Impressão tri-dimensional avançada
- Prototipagem eletrónica
- Realidade aumentada e virtual
- Programação em Arduino e Raspberry Pi
- Web 3
- Conclusão e integração dos projetos Meta Seixal





Seixal Criativo

Seixal Mundo Aprendizagens

Os objetivos fundamentais desta iniciativa ano incluem:

- Estimular a criatividade, através da geração e seleção de ideias;
- Incentivar o “saber fazer”, nomeadamente a nível da prototipagem rápida;
- Ensinar a redigir e submeter patentes, e outras formas de proteção de propriedade intelectual;
- Saber contar “histórias”, tendo em conta os novos media, comunicando as ideias para plateias globais utilizando “marketing digital”;
- Ensaiar diferentes alternativas para angariação do financiamento necessário para concretização das ideias dos estudantes;
- Apoiar os estudantes em candidaturas efetivas a prémios, concursos e aceleradoras num segundo ciclo

Os projetos na iniciativa Seixal Mundo serão definidos pelos estudantes.

O seu desenvolvimento será apoiado pelos especialistas e parceiros associados ao projeto.



Seixal Mundo Aprendizagens

Primeiro ciclo

- Geração e seleção de ideias
- Desenvolvimento de protótipos
- Registo de propriedade intelectual
- Comunicação
- Angariação de financiamento



Seixal Mundo Aprendizagens

Segundo ciclo

- Apoio nas candidaturas a prémios, concursos e aceleradoras
- Apoio no desenvolvimento de projetos iniciados nos programas da iniciativa no âmbito da futura incubadora Seixal Criativo





António Câmara, Edmundo Nobre e
equipa

Mentores residentes no Seixal

Um ecossistema de apoio baseado
em instituições estatais e privadas



