

EMPRESAS • TECNOLOGIAS

Restauro de móveis e perdidos e achados vencem competição escolar de tecnologia

A final da sétima edição da "Apps for Good" decorreu na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa. A competição pretende estimular a utilização tecnológica de jovens dos 10 aos 18 anos e dos seus professores.



Final da competição "Apps for Good" na Gulbenkian

DR



Marta Velho martavelho@negocios.pt
30 de Setembro de 2021 às 12:56



A aplicação 'RestaurArte', que permite facilitar a comunicação entre clientes e profissionais do restauro de móveis, desenvolvida por alunos da Escola Secundária de Paços de Ferreira, foi a grande vencedora da competição "Apps for Good", na categoria do ensino secundário. Já no básico, o primeiro prémio foi para a "My Own" que permite indentificar os donos de objetos perdidos, desenvolvida por estudantes da Escola Secundária Camilo Castelo Branco, em Vila Nova de Famalicão.

A final da "Apps for Good" decorreu esta segunda-feira na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa. A competição, operacionalizada pela organização não-governamental CDI, pretende estimular a utilização de tecnologia entre os jovens, dos 10 aos 18 anos, e os seus professores. As escolas são convidadas a desenvolver soluções para problemas reais ao longo do ano e apresentar as suas tecnologias perante um júri, composto por quadros de empresas como a REN, a Microsoft, a OutSystems ou a Altice.

Esta edição, a sétima, contou com cerca de 170 equipas participantes, das quais saíram 22 finalistas, ao longo de três encontros regionais. Para além dos primeiros prémios, do secundário e do básico, a aplicação "UpCM", do Colégio Militar, que facilita a troca, venda e doação de fardas da instituição, foi a vencedora do prémio do público. Já a aluna Evina Pimenta, da aplicação "11 Fontes", venceu o prémio Jovem Aluna.PT.

O prémio tecnológico foi entregue à equipa da aplicação "AquaSaver", da Escola Secundária da Maia; a app "MoveL4You", da Escola Secundária de Paços de Ferreira, venceu o prémio Cooler Planet, enquanto o prémio Future Up foi atribuído à aplicação "Green Tasks", da Escola Básica de Sabóia.

Esta edição, a sétima, contou com cerca de 170 equipas participantes, das quais saíram 22 finalistas, ao longo de três encontros regionais. Para além dos primeiros prémios, do secundário e do básico, a aplicação "UpCM", do Colégio Militar, que facilita a troca, venda e doação de fardas da instituição, foi a vencedora do prémio do público. Já a aluna Evina Pimenta, da aplicação "11 Fontes", venceu o prémio Jovem Aluna.PT.

O prémio tecnológico foi entregue à equipa da aplicação "AquaSaver", da Escola Secundária da Maia; a app "MoveL4You", da Escola Secundária de Paços de Ferreira, venceu o prémio Cooler Planet, enquanto o prémio Future Up foi atribuído à aplicação "Green Tasks", da Escola Básica de Sabóia.

Em Portugal, a CDI indica que "Apps for Good" já contou com a participação de mais de 13 mil estudantes e 1100 professores, de perto de 450 escolas. No total, foram desenvolvidas cerca de mil soluções tecnológicas. No mundo inteiro, o número de alunos ascende a mais de 173 mil, o de professores a mais de 6200 e o de escolas é superior a 4250.