

Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA

Fundo Social Europeu

Pense Indústria i4.0

Código do projeto | POCI-03-33B5-FSE-071927

Objetivo Temático | OT 8 - Promover a sustentabilidade e a qualidade do emprego e apoiar a mobilidade laboral

Região de intervenção | NORTE e CENTRO

Beneficiário Líder | Centro Tecnológico das Indústrias Têxtil e do Vestuário de Portugal - CITEVE

Beneficiários do Projeto | Centro de Apoio Tecnológico à Indústria Metalomecânica - CATIM; Centro Tecnológico do Calçado de Portugal - CTCV; Centro Tecnológico das Indústrias do Couro - CTIC; Centro Tecnológico da Indústria de Moldes, Ferramentas Especiais e Plásticos - CENTIMFE; Centro Tecnológico da Cerâmica e Vidro - CTCV e Centro Tecnológico da Cortiça - CTCOR

Data de aprovação | 13-10-2020

Data de início | 01-07-2020

Data de conclusão | 30-06-2023

Custo total elegível | 3.003.433,52 EUR

Apoio financeiro da União Europeia | FSE - 2.552.918,50 EUR

Síntese do Projeto

O Projeto Pense Indústria i4.0 visa Sensibilizar/Orientar/Atrair e capacitar os jovens, do 3.º ciclo do ensino básico e do secundário, para áreas de saber e profissionais no âmbito da tecnologia, indústria, inovação e empreendedorismo contribuindo, por um lado, para a sua orientação vocacional através da demonstração de oportunidades profissionais e de necessidades de formação especializada e, por outro lado, para a aquisição e reforço de competências relevantes para a indústria transformadora, que também se refletirão na capacidade competitiva do país.

De forma a atingir os resultados propostos o Pense Indústria i4.0 está organizado em 5 atividades:

Atividade 1 – Sessões de Sensibilização com Demonstração de Tecnologias Industriais i4.0 - Promoção de palestras, ações de demonstração e de experimentação sobre a INDÚSTRIA 4.0, recorrendo a equipamento transportável, alusivo à digitalização industrial e a outras tecnologias da indústria i4.0.

Atividade 2 – Laboratórios de Tecnologias i4.0 e Visitas de Imersão a Empresas e Centros Demonstradores i4.0 - Promoção de sessões de demonstração em laboratórios e/ou contextos produtivos ou de prototipagem, para incrementar nos jovens um espírito exploratório, crítico e criativo, tendo sempre presente a estratégia pedagógica de mostrar como se faz para depois se fazer. Por sua vez, as visitas compreendem visitas a empresas, ecossistemas empreendedores, feiras ou exposições setoriais, dias abertos nos Centros Tecnológicos, centros de inovação e Instituições de Ensino Superior ou eventuais TED *talks*, onde é possível demonstrar conceitos e tecnologias da i4.0, integrados em processos de investigação, desenvolvimento e inovação e/ou em processos industriais.

Atividade 3 – Concursos de Ferramentas Digitais i4.0 e empreendedorismo: F1inSchools - o Concurso F1inSchools é um desafio internacional e multidisciplinar onde equipas de jovens competem entre si, na construção de um carro de Fórmula 1 em miniatura, de acordo com regulamentos específicos, tendo em conta fatores de sucesso de uma empresa



de base tecnológica. Com este concurso, pretende-se expor os jovens a toda a cadeia de saberes necessários ao sucesso do empreendedorismo tecnológico, de uma forma lúdica, onde serão exercitados conceitos ligados a toda a cadeia de valor e de negócio relativo ao lançamento de um novo produto, de forma a criar entusiasmo e a reconhecerem diversas oportunidades, profissões e funções que a indústria disponibiliza.

Atividade 4 – Concurso Nacional IoT Isto é uma ideia - concurso nacional para a apresentação de ideias/soluções inteligentes e exequíveis baseadas em IoT (*Internet of Things*), onde os jovens são desafiados a conceber uma nova solução com conexão via Internet, que torne o dia-a-dia mais *smart* e simples e que preferencialmente também contribua para a sustentabilidade.

Atividade 5 – Gestão Técnica do Projeto - compreende um conjunto de ações de suporte do projeto que são vitais para o seu bom funcionamento e alcance do impacto pretendido, nomeadamente atividades de planeamento e organização, acompanhamento e avaliação, promoção, divulgação e disseminação.