



AGÊNCIA NACIONAL  
DE INOVAÇÃO



Born from  
Knowledge

Comunicado à Imprensa  
20 de novembro de 2023

## BFK IDEAS Premeia Solução para Reduzir Resistência Antimicrobiana, Capacete Sustentável e um Kit Educacional que Promove a Literacia Digital Inclusiva

*Projetos nascidos da investigação científica em Instituições de Ensino Superior como Universidade Católica Portuguesa, Universidade de Aveiro e Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa vencem concurso de ideias da ANI*

Já são conhecidos os três projetos vencedores do programa Born from Knowledge, BfK Ideas, promovido pela Agência Nacional de Inovação (ANI), que visa impulsionar a transferência de conhecimento das Instituições de Ensino Superior para o tecido empresarial. Na 8ª edição do concurso foram apresentados 21 projetos inovadores semifinalistas. A final decorreu no dia 16 de novembro, no Pavilhão do Conhecimento, em Lisboa tendo sido distinguidos um projeto por categoria: “Saúde, Biotecnologia e Alimentação”, “Transição Verde” e “Transição Digital”.

**Pandemia silenciosa pode chegar a primeira causa de morte mundial em 2050**

**Categoria “Saúde, Biotecnologia e Alimentação”**

***Rapid Phage Sensing (Universidade Católica Portuguesa)***

A Organização Mundial de Saúde (OMS) chama-lhe a pandemia silenciosa; estima-se que a cada 45 segundos morra uma pessoa vítima de Resistência Antimicrobiana (RA). Num ano, são 700 mil pessoas, representando custos de 50 biliões de euros. Se nada for feita, a projeção é que, em 2050, a RA seja a principal causa de morte em todo o mundo. O nosso tempo com antibióticos está a esgotar-se, alerta a OMS.

Entre a hospitalização de um doente e a deteção de RA o mesmo passa 24 a 48 horas sem isolamento, disseminando esta condição a pessoas saudáveis. Reduzir para uma hora este período de tempo é a proposta do projeto Rapid Phage Sensing, um dispositivo portátil, de grande sensibilidade e ultrarrápido. Ao reduzir o tempo e o espaço de exposição a potenciais contágios, sem necessidade de recorrer a pessoal especializado ou a equipamentos caros e de grande dimensão, os promotores do projeto estimam uma redução de 40% no número de infeções. Outra das vantagens é que a tecnologia consegue detetar estas infeções em ambientes hospitalares, por exemplo, onde a monitorização é difícil.

Para mais informações:

**MARLENE SILVA**

TM. 910 520 325 | [marlene.silva@pure.pt](mailto:marlene.silva@pure.pt) | Skype: marlenesilva.pure



O capacete rebatível e sustentável está a chegar às duas rodas

Categoria “Transição Verde”

*Flattie* (Universidade de Aveiro)

Tem vindo a colecionar prémios. Poucos meses depois de conquistar o James Dyson Award, o projeto Flattie volta a ser premiado, agora pela ANI.

A necessidade de novas soluções de mobilidade urbana popularizou as bicicletas e as trotinetes enquanto meios de transporte. Mas os acidentes com trotinetes, levou o município de Paris a banir os serviços de trotinetes elétricas partilhadas. Em mais de 40% dos ferimentos infligidos em acidentes de utilizadores destas viaturas, está o traumatismo craniano, sendo que apenas 4% dos utilizadores usam capacetes. Porquê? São grandes, têm um tempo de vida curto e não é possível a sua reciclagem, não são de fácil utilização. Para colmatar esta questão surge o Flattie, um capacete em cortiça (matéria-prima reciclável e nacional), completamente rebatível, que se pode transportar na mochila. Conveniência aliada a sustentabilidade é o segredo do Flattie, que recentemente validou em laboratório a tecnologia de acordo com as normas europeias e pretende apresentar-se ao mercado na Eurobike, em julho do próximo ano.

Literacia digital para todas as crianças

Categoria “Transição Digital”

*Inclusive Programming* (Faculdade de Ciência da Universidade de Lisboa)

Partindo da premissa de que há poucos kits de Ciência, Tecnologia Engenharia e Matemática (STEM do inglês Science, Technology, Engineering and Mathematics) acessíveis a todas as crianças (independentemente de serem portadores de deficiência ou outras condições), e numa altura em que o acesso à literacia digital é fundamental, o Inclusive Programming é um sistema multimodal, tangível e robótico, já experimentado com crianças invisuais.

As peças tangíveis possuem diferentes elementos como cores e elementos 3D, que permitem às crianças identificarem as diferentes ações que representam. Ao construir um programa através dos blocos estão a programar o comportamento de um robô, com luzes, sons e movimento espacial. Tanto as peças como os robôs podem ser adaptados e são flexíveis para fornecer uma experiência personalizada ao aluno e ao progresso da sua aprendizagem.

Para mais informações:

**MARLENE SILVA**

TM. 910 520 325 | [marlene.silva@pure.pt](mailto:marlene.silva@pure.pt) | Skype: marlenesilva.pure