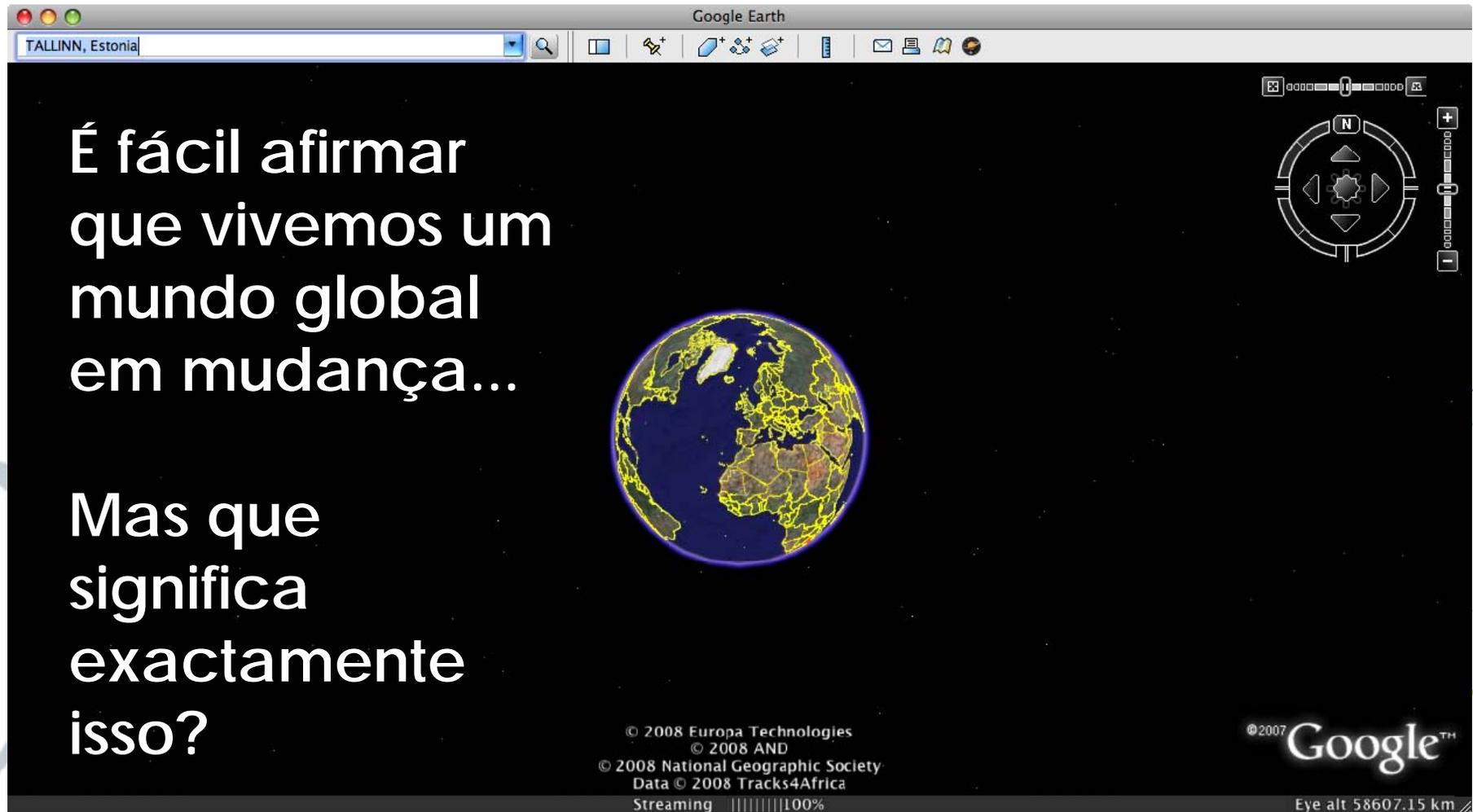




**PLANO
TECNOLOGICO
PORTUGAL
A INOVAR...**



Seminário “Bibliotecas Escolares - NÓS da rede”
Auditório Municipal de Montalegre
6 de Junho de 2009



TALLINN, Estonia

Google Earth

É fácil afirmar
que vivemos um
mundo global
em mudança...

Mas que
significa
exactamente
isso?



© 2008 Europa Technologies
© 2008 AND
© 2008 National Geographic Society
Data © 2008 Tracks4Africa
Streaming |||||100%

©2007 Google™
Eye alt 58607.15 km



A mudança acontece...



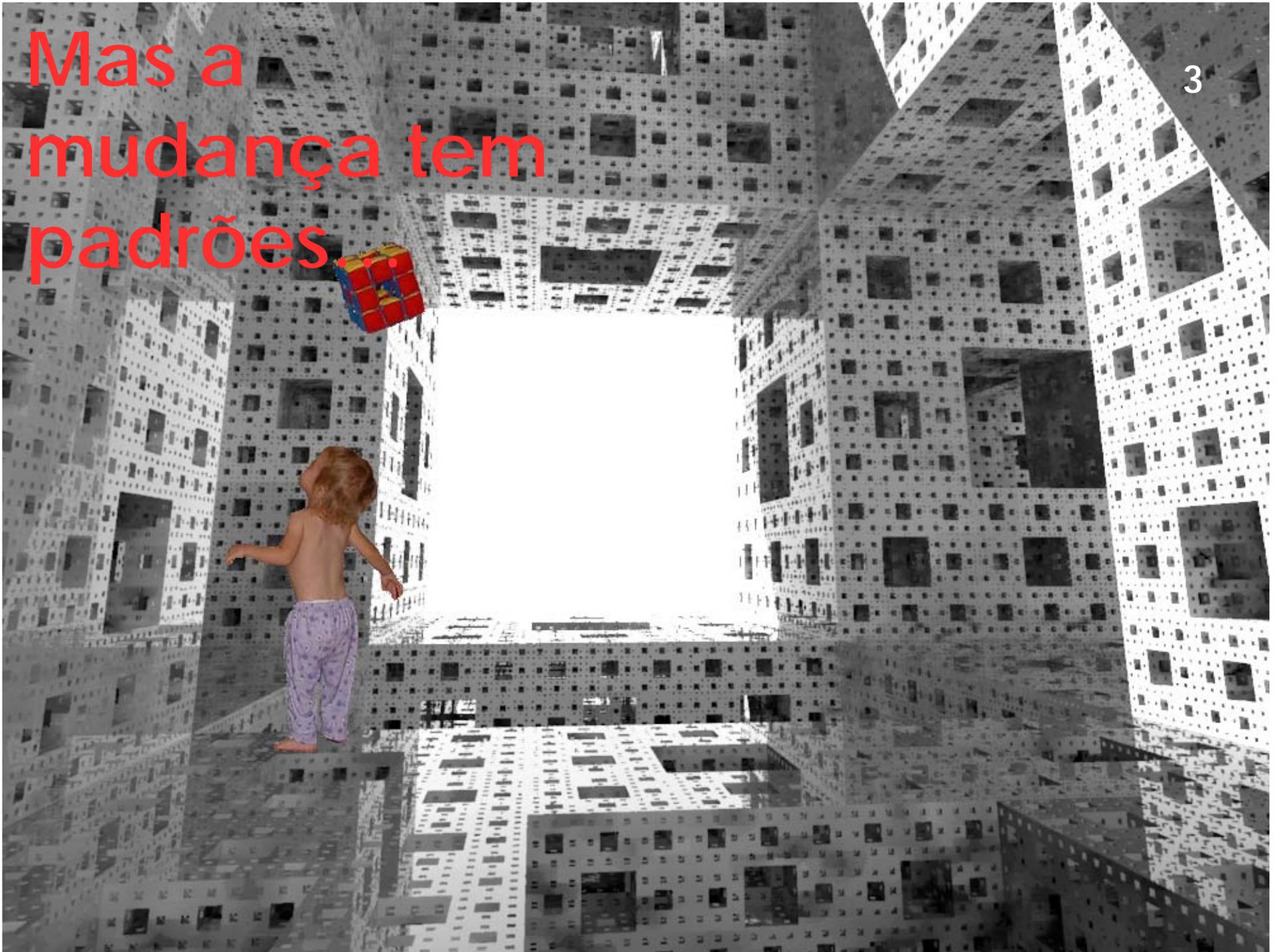
Criatividade
e Inovação
Ano Europeu 2009

2



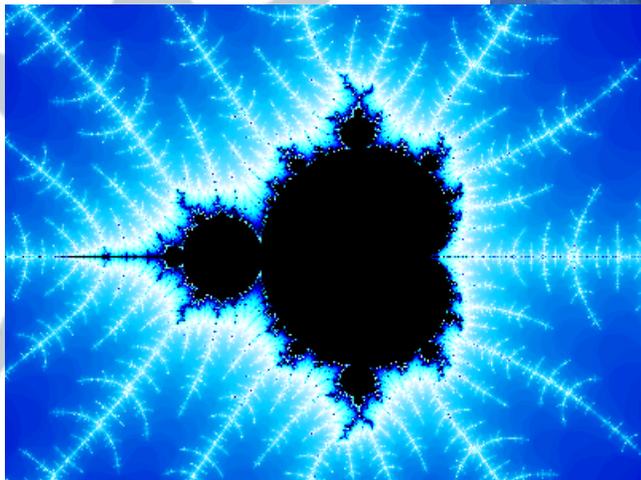
Diariamente
Em todo o
mundo

Mas a
mudança tem
padrões...



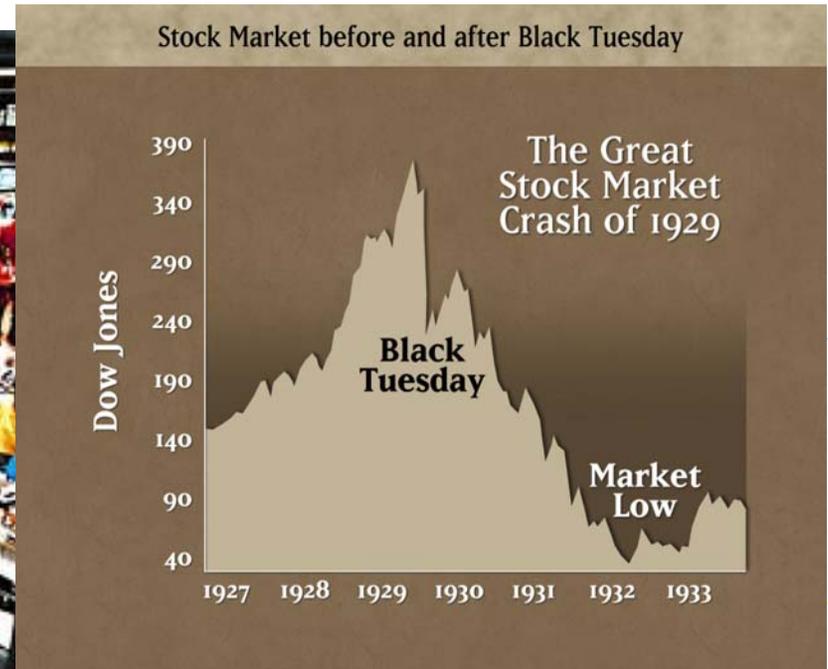


Os padrões podem ser belos...





Mas este mundo é imprevisível...

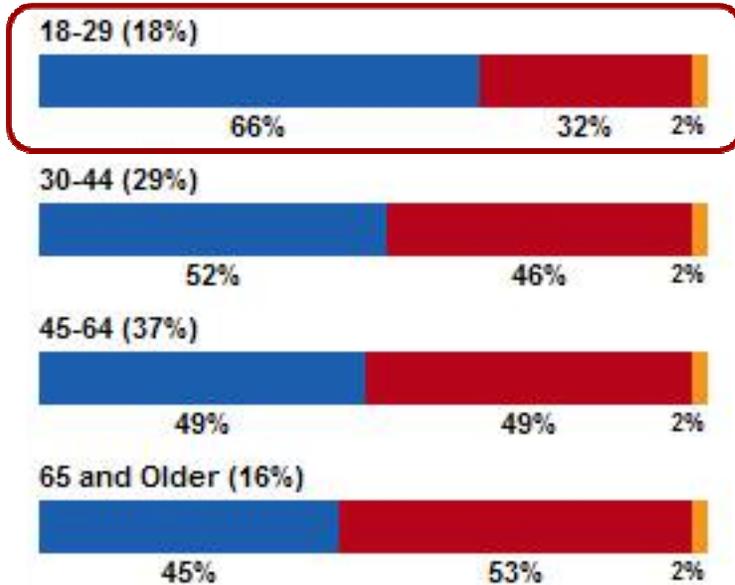


A Internet está a mudar as regras da mudança

The image is a collage representing the digital landscape. At the top left, there are colorful starburst graphics. The main background features several overlapping browser windows: Google News, Sapo.pt, and the Portuguese Wikipedia homepage. The Wikipedia window shows the title 'Bem-vindo(a) à Wikipédia,' and an article about binary search trees with a diagram. A large, stylized hand cursor points towards the center, where the text 'A SECOND LIFE' is written in a large, bold, blue font. In the bottom left corner, the 'World of Warcraft' logo is prominently displayed. At the bottom right, there are advertisements for Citibank and other services.

E prepara-se para mudar o mundo...

Vote by Age



CHANGE.GOV
OFFICE OF THE
PRESIDENT-ELECT

Redes Sociais

Criatividade e Inovação
Ano Europeu 2009

The collage features several digital platforms and logos:

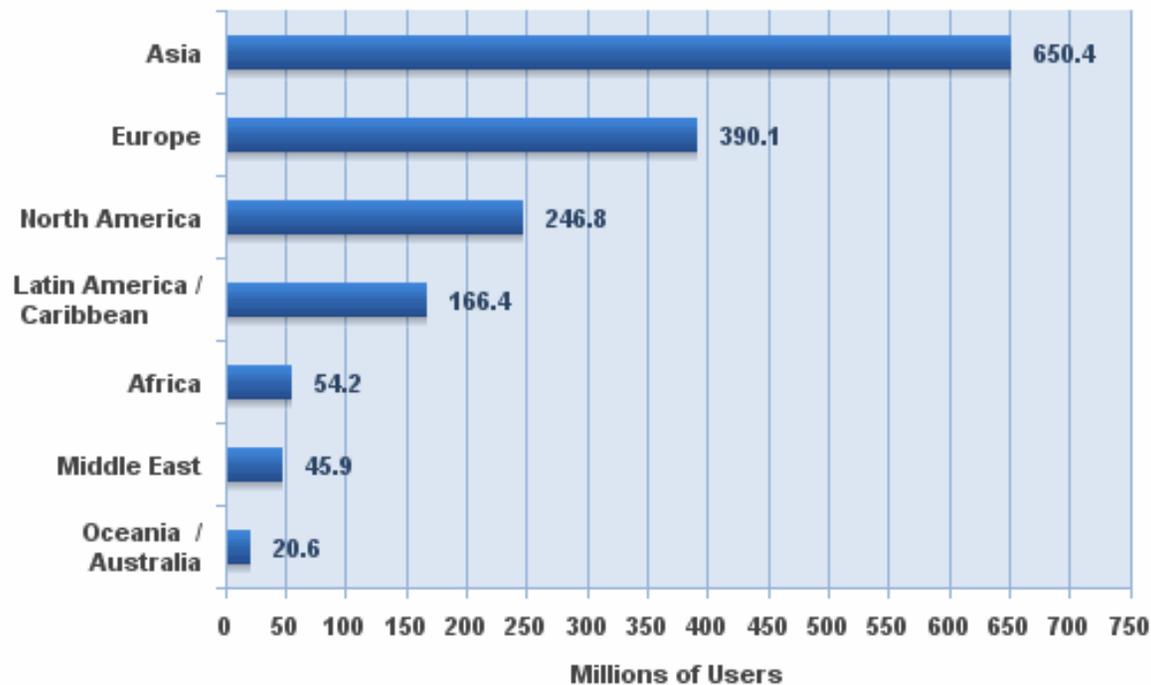
- hi5**: A social networking site interface with a navigation bar (Início, O Meu Perfil, Amigos, Foto) and a profile section for "Luís Miguel Ferreira" with options like "Enviar Fotos", "O Meu Perfil", and "Procurar Amigos".
- Blogger**: A blog interface for "Imferreira2@gmail.com" showing a "Painel" (Dashboard) for "Luís Miguel Ferreira" with options to "Visualizar perfil", "Editar seu perfil", and "Editar fotografia".
- Twitter**: A social media interface with the text "Hey there! Imferreii".
- LinkedIn**: A professional networking site logo.
- Flickr**: A photo-sharing website logo.
- Gmail**: An email interface showing "Gmail - Caixa de entrada (1)".
- Windows Live Messenger**: A chat window from "LMF (www.aliviar.blogspot...)" with a drawing of a face and the text "<Introduza uma mensagem pesso...".
- World of Warcraft**: A screenshot of the game's "The Armory" interface, showing a character named "Anarich" at "LEVEL 27 HUMAN MAGE".
- Facebook**: The classic blue social media logo.
- orkut**: A social networking site logo.
- YouTube**: The video-sharing platform logo.
- TED**: The logo for TED, with the tagline "Ideas worth spreading".
- Second Life**: A stylized hand logo and the text "SECOND LIFE".
- Nokia**: A mobile phone displaying a website for "thestartracker global portuguese talent".

Números da mudança...

- Em Dezembro de 2008, o nº de utilizadores de Internet estimava-se acima de 1,5 mil milhões de pessoas, o que corresponde a 23,5% da população mundial

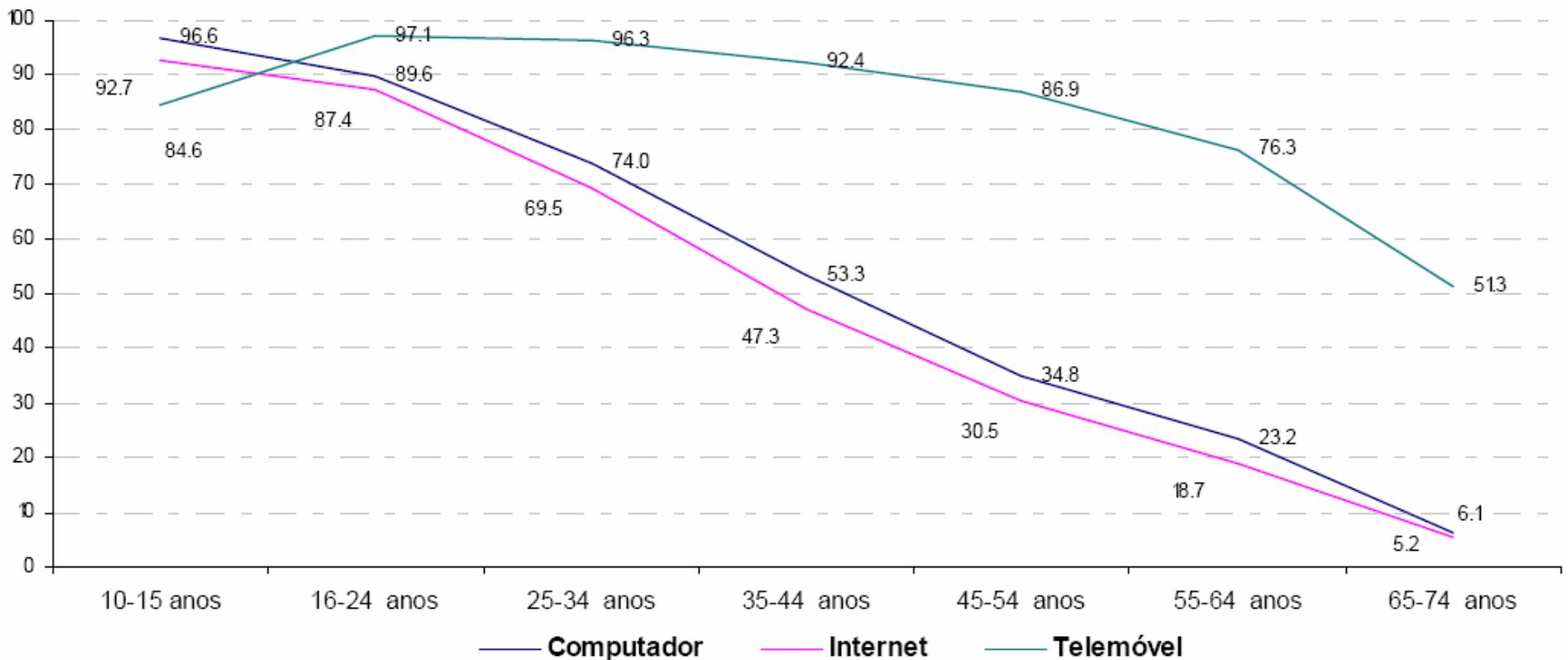
(Fonte: <http://www.internetworldstats.com>)

Internet Users in the World by Geographic Regions



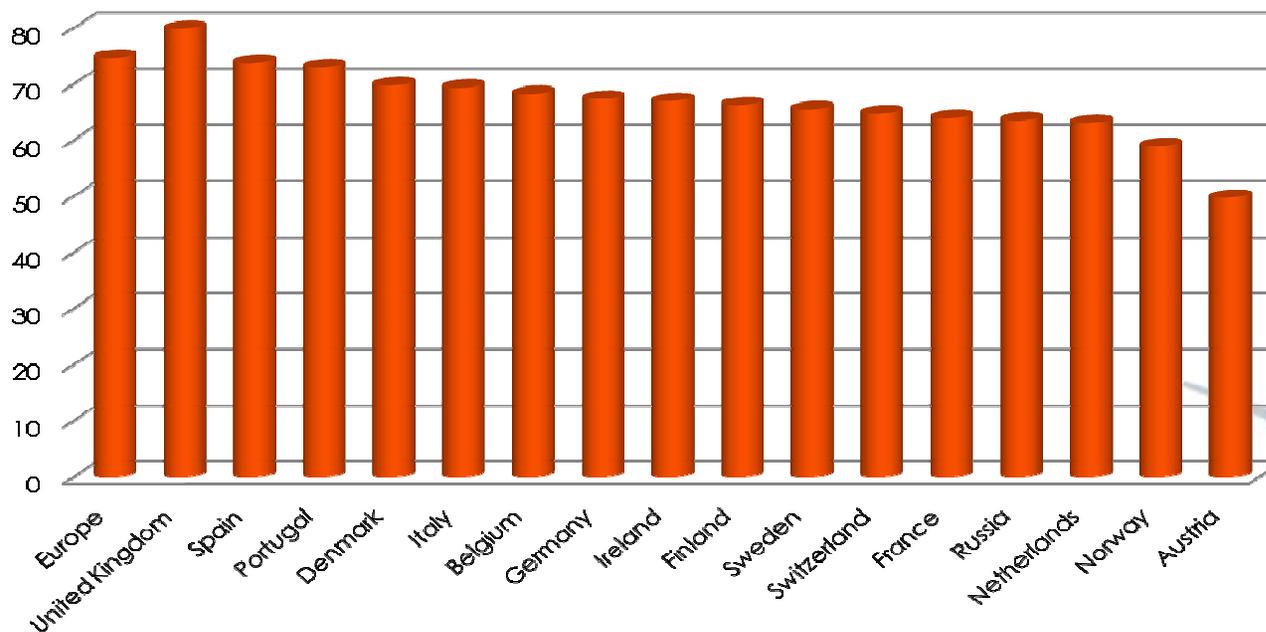
Utilizadores de computadores, Internet e telemóvel (IUTIC, 2008)

Gráfico 1 – Indivíduos com idade entre 10 e 74 anos utilizam computador, Internet e telemóvel, por escalão etário, 2008 (%)



Portugal é o terceiro país da Europa nas redes sociais

% Reach of Country's Total Internet Audience

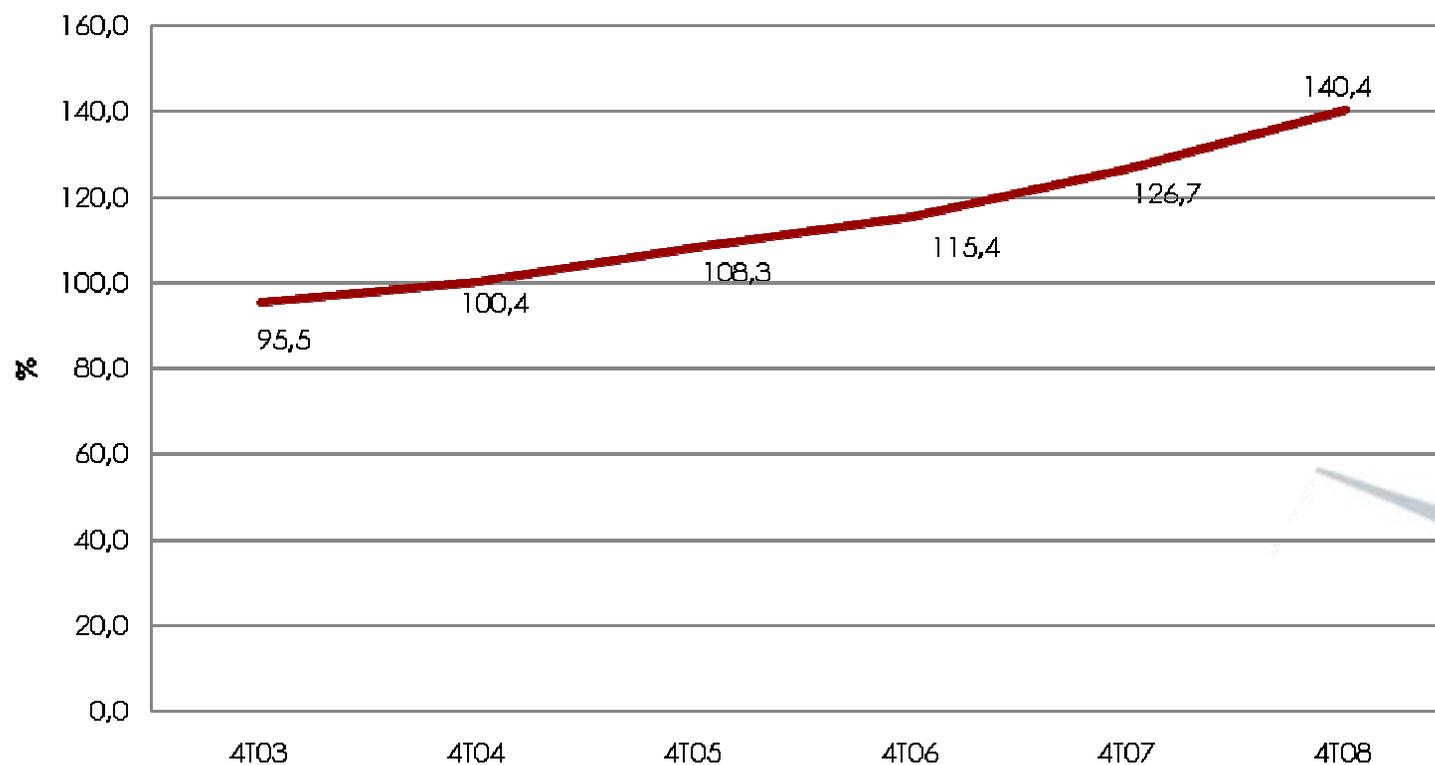


Fonte: <http://www.comscore.com> (Dezembro 2008)

Age 15+ | Home & Work Locations (Excludes traffic from public computers such as Internet cafes or access from mobile phones or PDAs.)

Portugal é o 6º país da UE27 com maior taxa de penetração de telemóveis

Taxa de penetração do serviço móvel



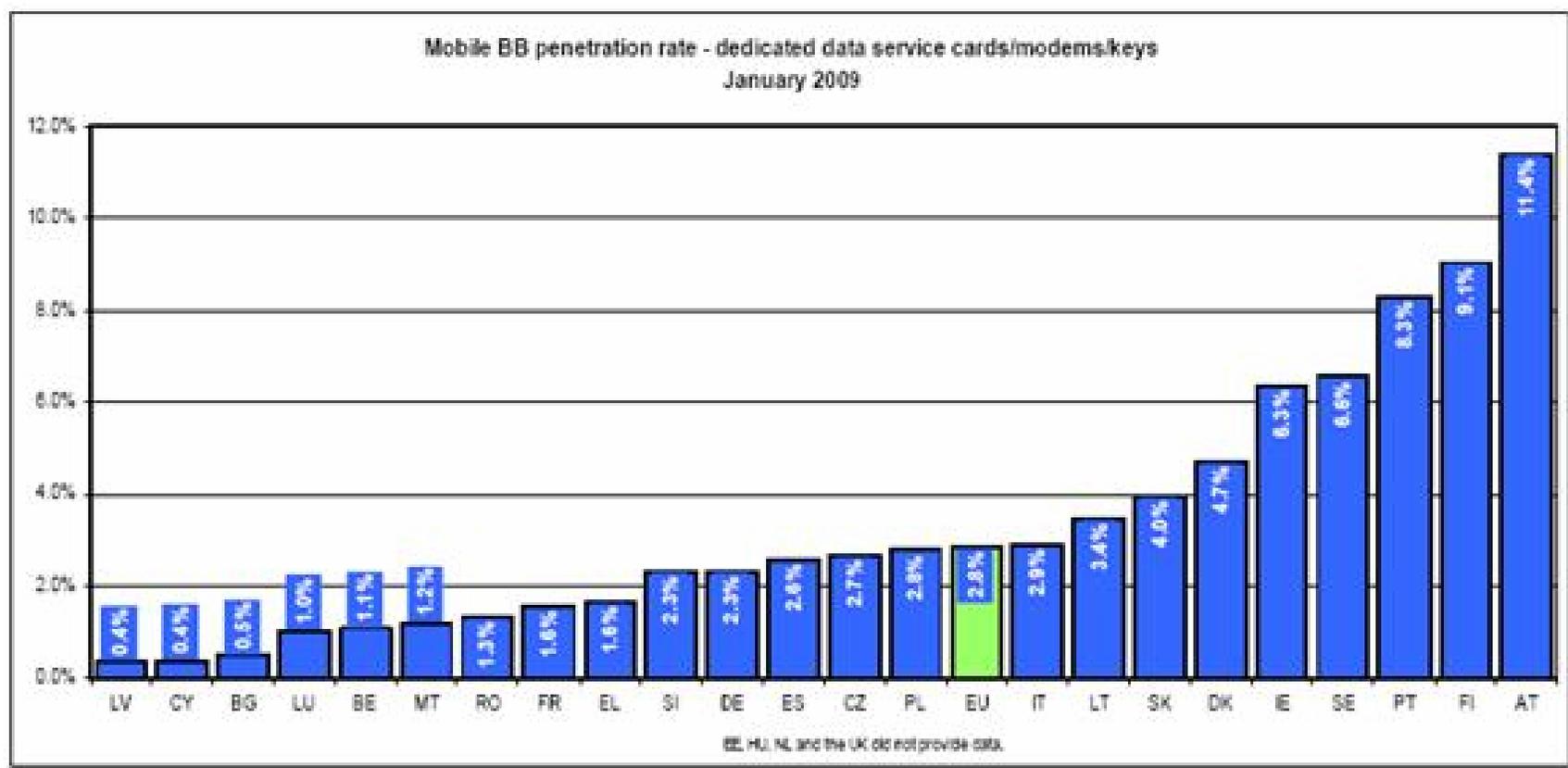
Fonte: ANACOM



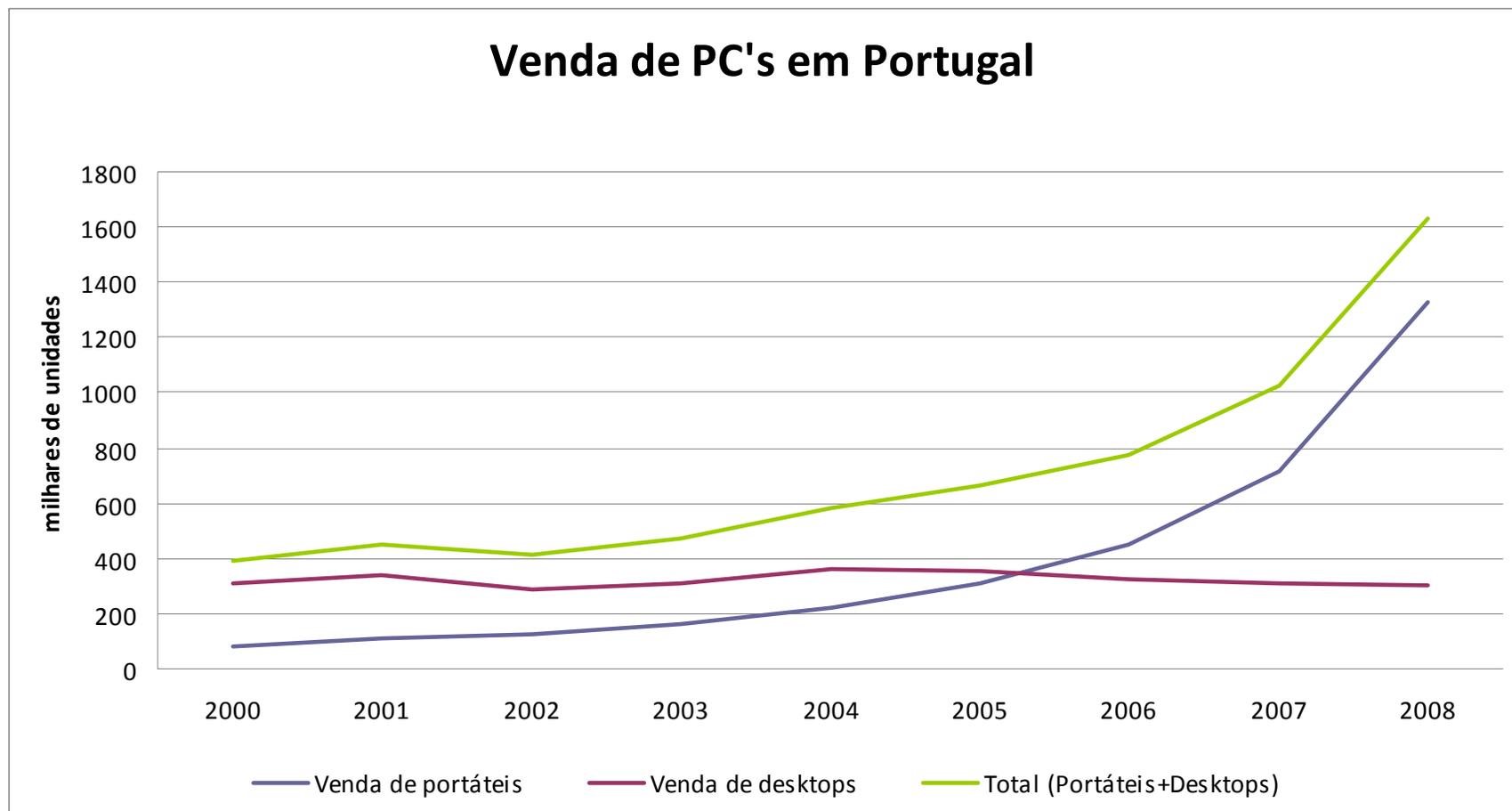
Serviço móvel em Portugal (Anacom, 4ºT2008)

Nº de assinantes (2008)	14.909.595
Nº de chamadas móveis efectuadas (2008)	7.517.900.103
SMS's enviados (4T2008)	5.901.765.364
MMS's enviados (4T2008)	20.133.511

Portugal é o país da UE27 com a 3ª maior taxa de penetração de BL móvel

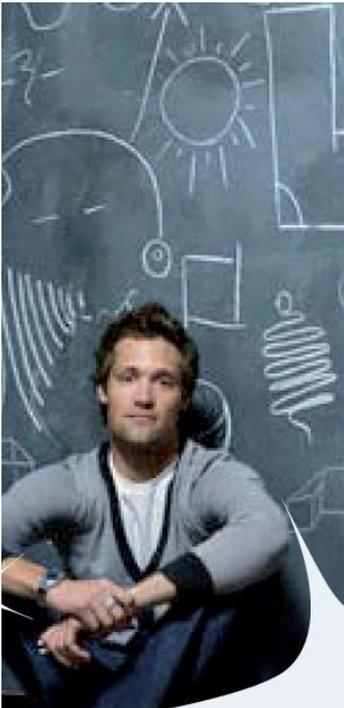


Em 2008, Portugal foi o país da Europa Ocidental com maior crescimento na venda de PC's





Desafiar o Futuro



- Num mundo imprevisível só podemos antecipar o futuro se fizermos parte dele.
- É por isso que temos que conectar as pessoas à inovação se quisermos ultrapassar a crise.

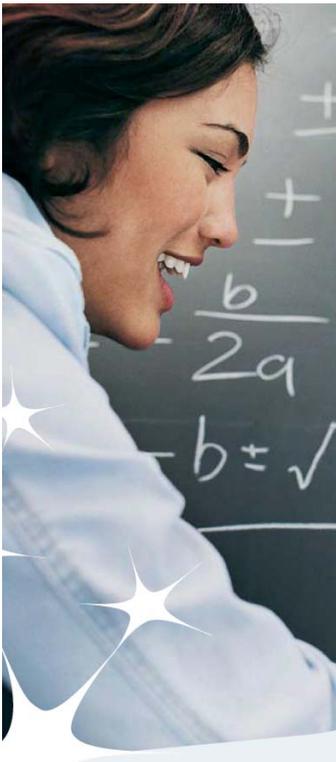


Para vencer, Inovar não basta!



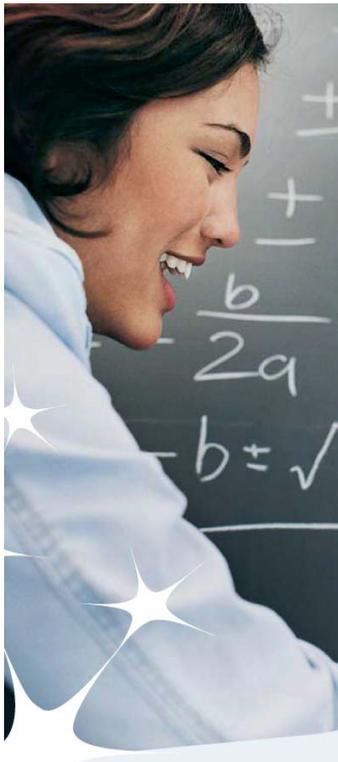
- O Conhecimento é uma condição para jogar o jogo global. Mas não garante sucesso!
- A Tecnologia é uma condição para jogar o jogo global. Mas não garante sucesso!
- A Inovação é uma condição para jogar o jogo global. Mas não garante sucesso
- O sucesso competitivo emerge das atitudes das pessoas e das comunidades. **Da inovação criativa e da cultura empreendedora**

Educação para a Criatividade e Inovação



- Desenvolver a **Curiosidade**; Procura de respostas (papel desempenhado pelos livros)
- Ter ideias – **Imaginação** - Descoberta
- **Experimentação** – Riscos
- Sentido de **identidade**
- Tentativa e erro - Papel do **erro**
- Interação – **Partilha**
- **Comunidades** - Pertença a Redes - Mobilidade

Criatividade e Inovação na Educação



- **Agentes:** Novo papel do professor – Dinamizador
- **Espaços** de aprendizagem: Ambiente na sala de aula; bibliotecas escolares, mediatecas; outros
- **Instrumentos** – Papel das Novas Tecnologias e dos livros
- **Redes** de Conhecimento
- **Parcerias** – ligação às comunidades
- **Metodologias** – Métodos e Produtos Pedagógicos

Aplicações da Criatividade e Inovação



- **Negócios** - Realizar
- **Indústrias Criativas** - Criar
- **Artes** - Imaginar
- **Educação, Aprendizagem** - Aprender
- **Cidades, Qualidade de Vida** - Viver
- **Língua, Literatura, Cultura** – Comunicar
- **Ciência e Tecnologia** – Inventar
- **Organização Social** - Cooperar

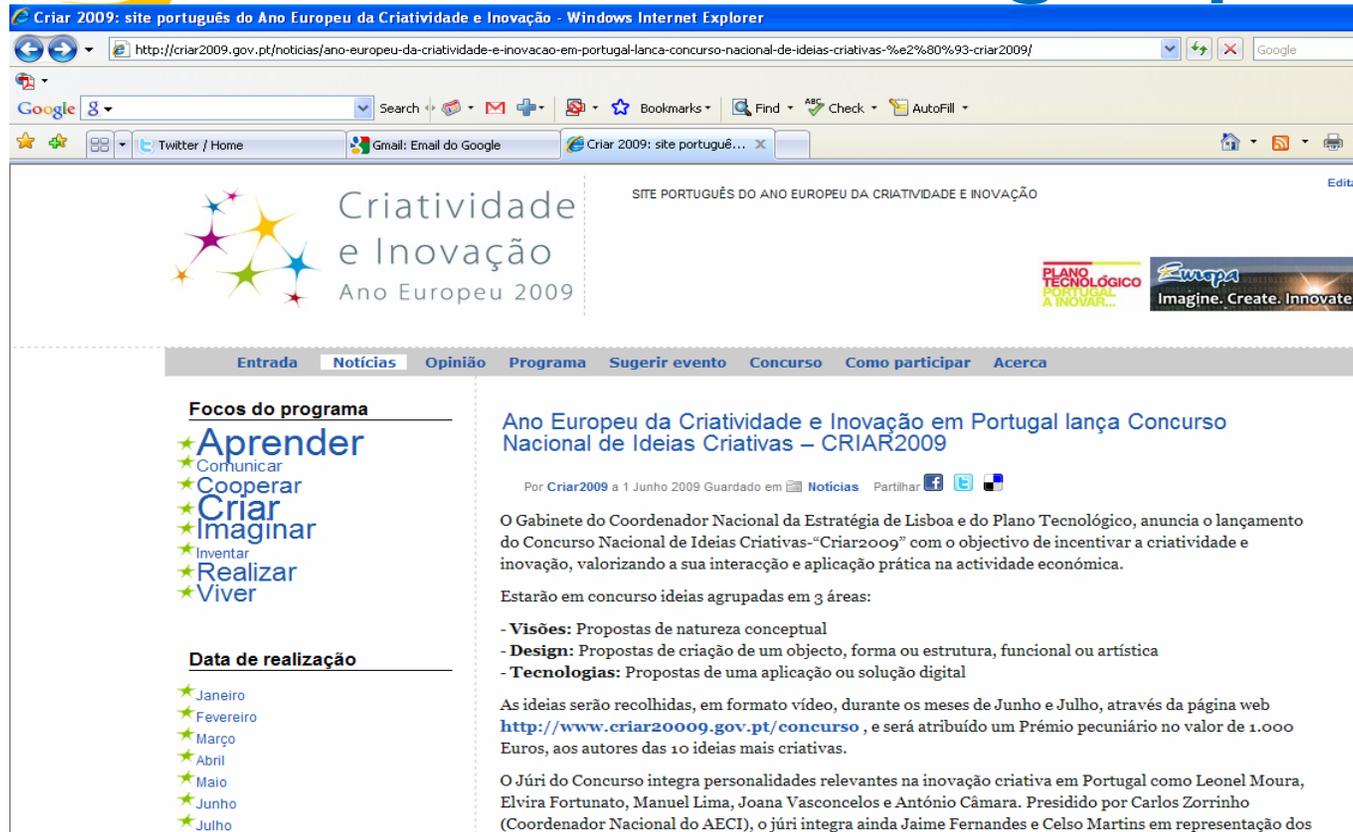


CONHECER PROJECTAR
APRENDER
COMBINAR MOVER DESCOBRIR
ESTUDAR CONCEBER AJUDAR
COOPERAR
CONTRIBUIR CONTRIBUIR
DESENVOLVER COLABORAR
VIVER
EXISTIR REPRODUZIR
INOVAR RESOLVER HABITAR
INVENTAR
PRODUZIR IDEALIZAR
ESCLARECER FABRICAR
COMUNICAR
INFORMAR EXPERIMENTAR JUNTAR
CONSTRUIR TRANSMITIR
IMAGINAR
ARQUITECTAR
LIBERTAR DESENHAR
CRIAR
GERAR SONHAR
EMPREENDER
REALIZAR
TRANSFORMAR

SER

FAZER





Entrada **Notícias** Opinião Programa Sugerir evento Concurso Como participar Acerca

Focos do programa

- ★ Aprender
- ★ Comunicar
- ★ Cooperar
- ★ Criar
- ★ Imaginar
- ★ Inventar
- ★ Realizar
- ★ Viver

Data de realização

- ★ Janeiro
- ★ Fevereiro
- ★ Março
- ★ Abril
- ★ Maio
- ★ Junho
- ★ Julho

Ano Europeu da Criatividade e Inovação em Portugal lança Concurso Nacional de Ideias Criativas – CRIAR2009

Por Criar2009 a 1 Junho 2009 Guardado em Notícias Partilhar

O Gabinete do Coordenador Nacional da Estratégia de Lisboa e do Plano Tecnológico, anuncia o lançamento do Concurso Nacional de Ideias Criativas-“Criar2009” com o objectivo de incentivar a criatividade e inovação, valorizando a sua interação e aplicação prática na actividade económica.

Estarão em concurso ideias agrupadas em 3 áreas:

- **Visões:** Propostas de natureza conceptual
- **Design:** Propostas de criação de um objecto, forma ou estrutura, funcional ou artística
- **Tecnologias:** Propostas de uma aplicação ou solução digital

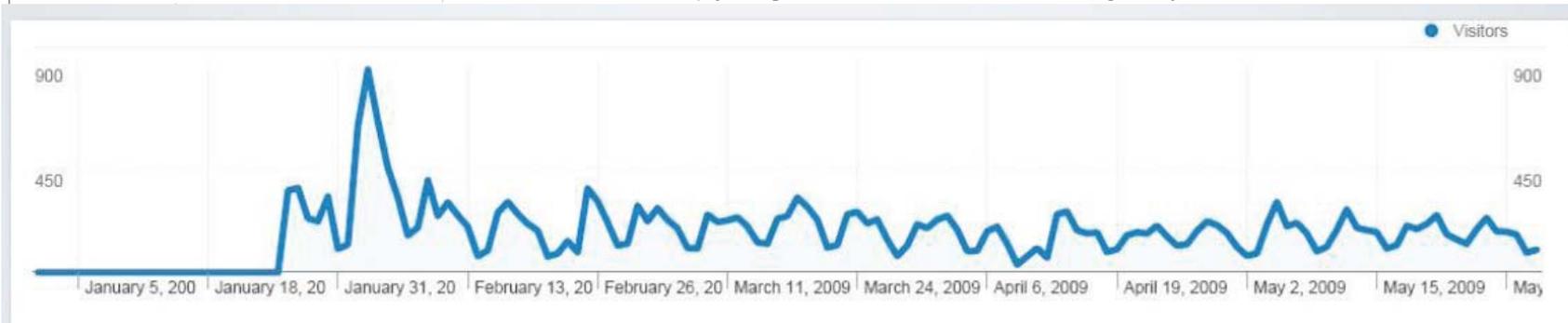
As ideias serão recolhidas, em formato vídeo, durante os meses de Junho e Julho, através da página web <http://www.criar2009.gov.pt/concurso>, e será atribuído um Prémio pecuniário no valor de 1.000 Euros, aos autores das 10 ideias mais criativas.

O Júri do Concurso integra personalidades relevantes na inovação criativa em Portugal como Leonel Moura, Elvira Fortunato, Manuel Lima, Joana Vasconcelos e António Câmara. Presidido por Carlos Zorrinho (Coordenador Nacional do AECI), o júri integra ainda Jaime Fernandes e Celso Martins em representação dos

29.757 visitas

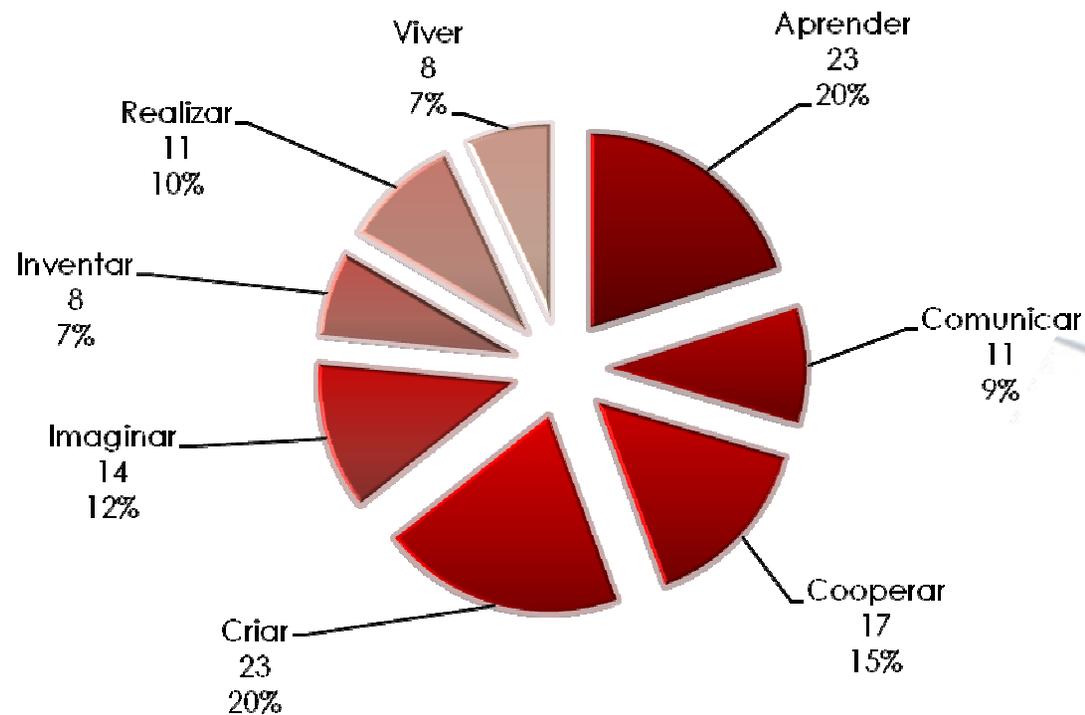
980 tweets

107 artigos
de opinião



Uma agenda mobilizadora e evolutiva:

**Nº de medidas
60 em Fev/09 | 112 actualmente**



Uma agenda mobilizadora



Iniciativas de referência

- Conferência de Abertura
- Concurso de Ideias
- Encerramento - Resultados?

Concurso de Ideias

The screenshot shows a web browser window titled "Criar 2009: site português do Ano Europeu da Criatividade e Inovação - Windows Internet Explorer". The address bar shows "http://criar2009.gov.pt/ideiascriativas/". The page header features the "Criatividade e Inovação Ano Europeu 2009" logo and a navigation menu with items: "Entrada", "Notícias", "Opinião", "Programa", "Sugerir evento", "Concurso", "Como participar no site", and "Acerca".

The main content area is titled "Criar 2009" and contains a video player. The video is titled "PUB INSTITUCIONAL" and shows a hand with a finger pointing at a lightbulb. Below the video player, it indicates "Duração 00:00:36" and "Visto 986 vezes". There are links for "Link do vídeo", "Blogar vídeo", "Subscrever RSS", "Enviar a amigo", and "Comentar (0)".

To the right of the video player is a text box titled "Concurso" with the following content:

Concurso

Participe e habilita-se a ganhar 1000€.

Envie um vídeo com um ideia criativa, com a duração máxima de 5 minutos (sendo a duração recomendada de 3m), que se enquadre numa das seguintes categorias:

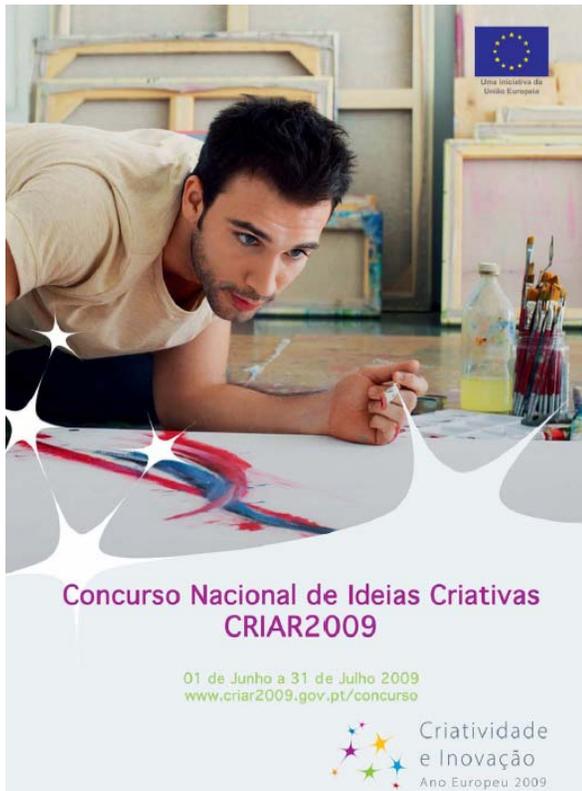
- Visões** - Ideias de natureza conceptual, podendo, por exemplo, ser uma simples declaração ou apresentação
- Design** - Ideias de criação de um objecto, forma ou estrutura, funcional ou artística
- Tecnologias** - Ideias de uma aplicação ou solução informática

Veja aqui o regulamento completo.
concursoscriar2009@cnel.gov.pt

At the bottom of the text box is a button that says "enviar vídeo".

The browser's taskbar at the bottom shows the "Iniciar" button, several application icons, and the system tray with the date "12:06" and "12:06".

Concurso de Ideias



-A decorrer durante os meses de Junho e Julho

-Estarão em concurso ideias agrupadas em três áreas:

Visões: Propostas de natureza conceptual

Design: Propostas de criação de um objecto, forma ou estrutura, funcional ou artística

Tecnologias: Propostas de uma aplicação ou solução digital

-As ideias serão recolhidas, em formato vídeo, através da página na Internet

<http://www.criar2009.gov.pt/concurso>

-Será atribuído um Prémio pecuniário no valor de 1.000€, aos autores das 10 ideias mais criativas.



Criatividade Uma exigência para a Educação

Uma nova atitude

Abrir
Perspectivas

Libertar a
Imaginação

Ensinar a
Procurar e Construir

Um tempo de oportunidade para quem
acredita, aprende e empreende



Foco especial na escola, nos jovens

Plano Tecnológico da Educação

Objectivo estratégico

Colocar Portugal entre os cinco países europeus mais avançados na modernização tecnológica do ensino em 2010

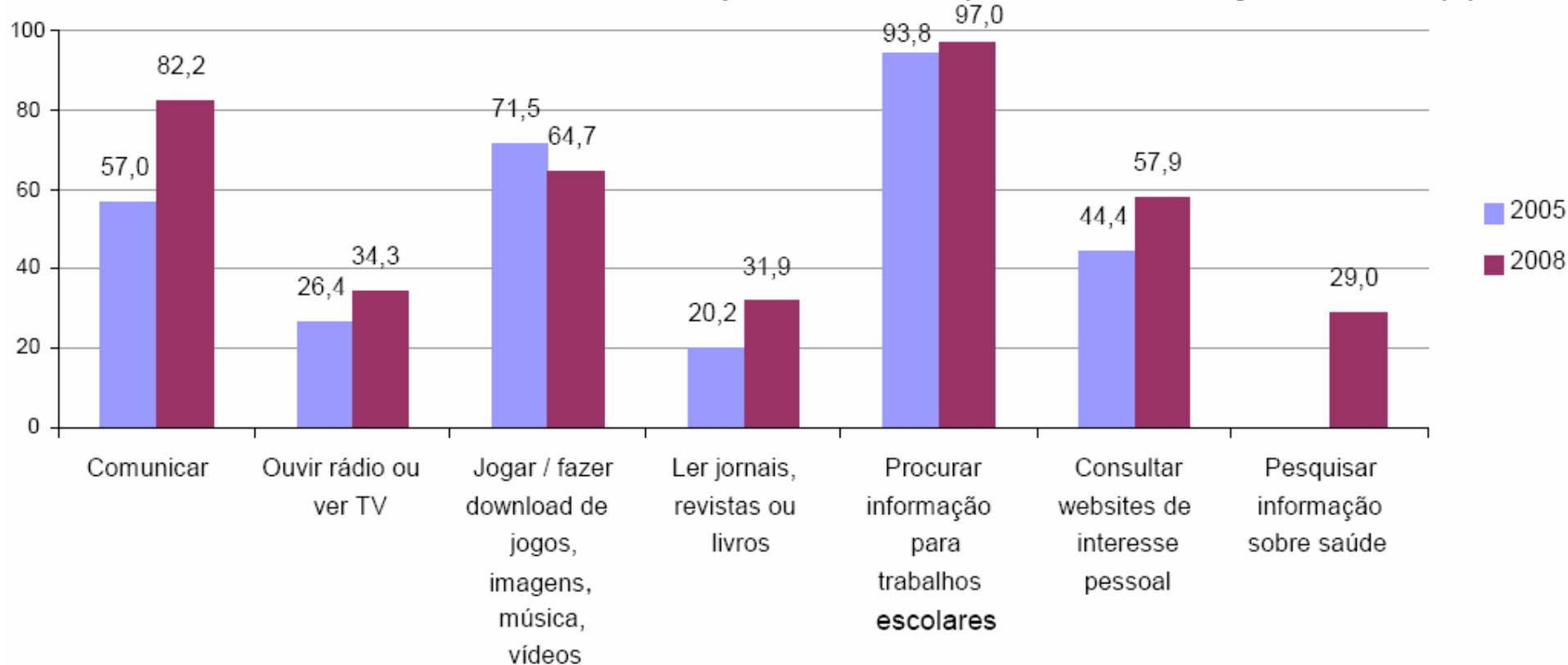
Metas



	UE 2006	Portugal 2007	Portugal 2010
Velocidade de ligação à Internet	6 Mbps	4 Mbps	≥ 48 Mbps
Número de alunos por computador com ligação à Internet	8,3	12,8	2
Docentes com competências em TIC certificadas	25%	-	90%

Actividades realizadas na Internet (IUTIC, 2008)

Gráfico 6 – Indivíduos com idade entre 10 e 15 anos que utilizam Internet, por finalidade de utilização, 2005 e 2008 (%)



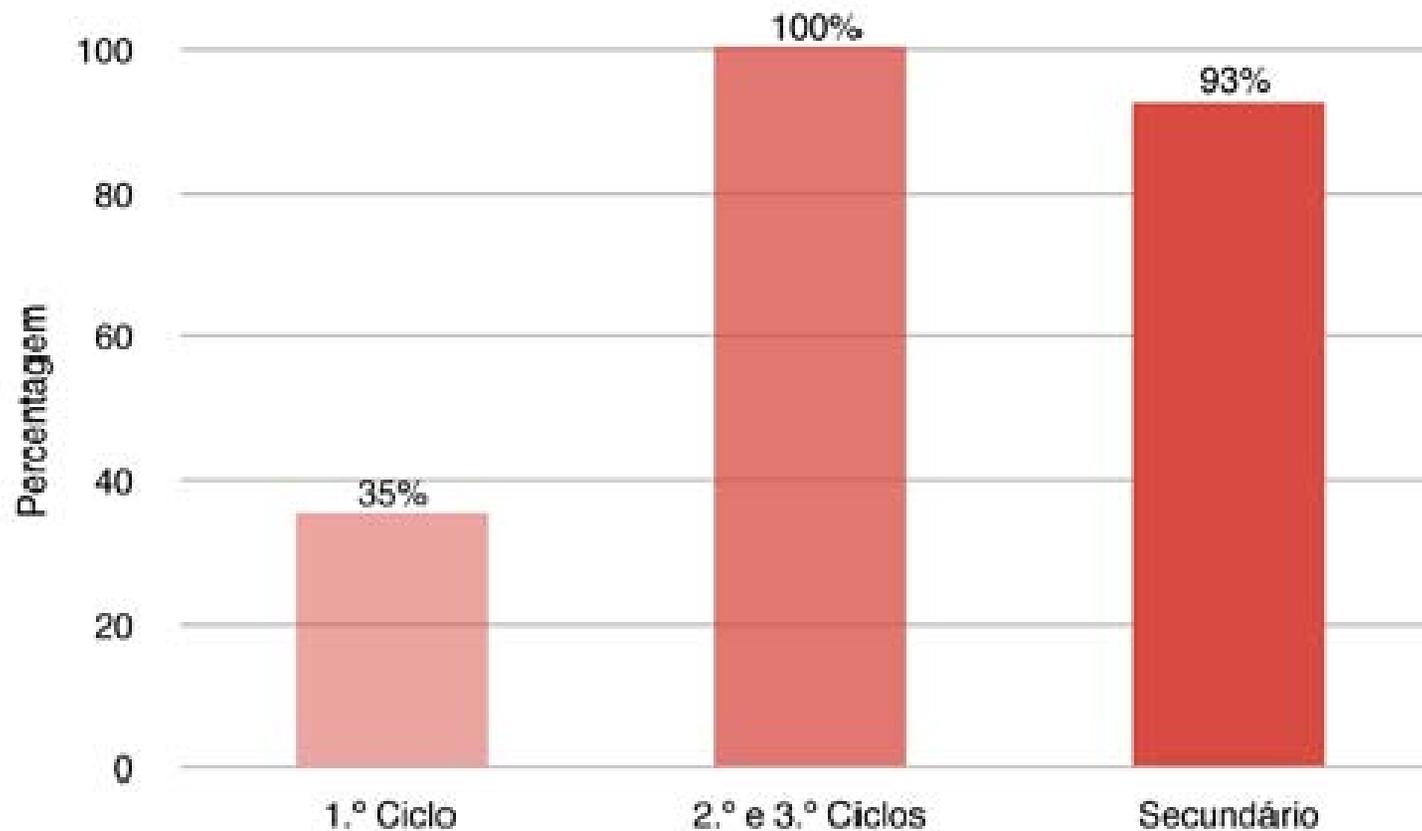


Mas sem esquecer as bibliotecas escolares



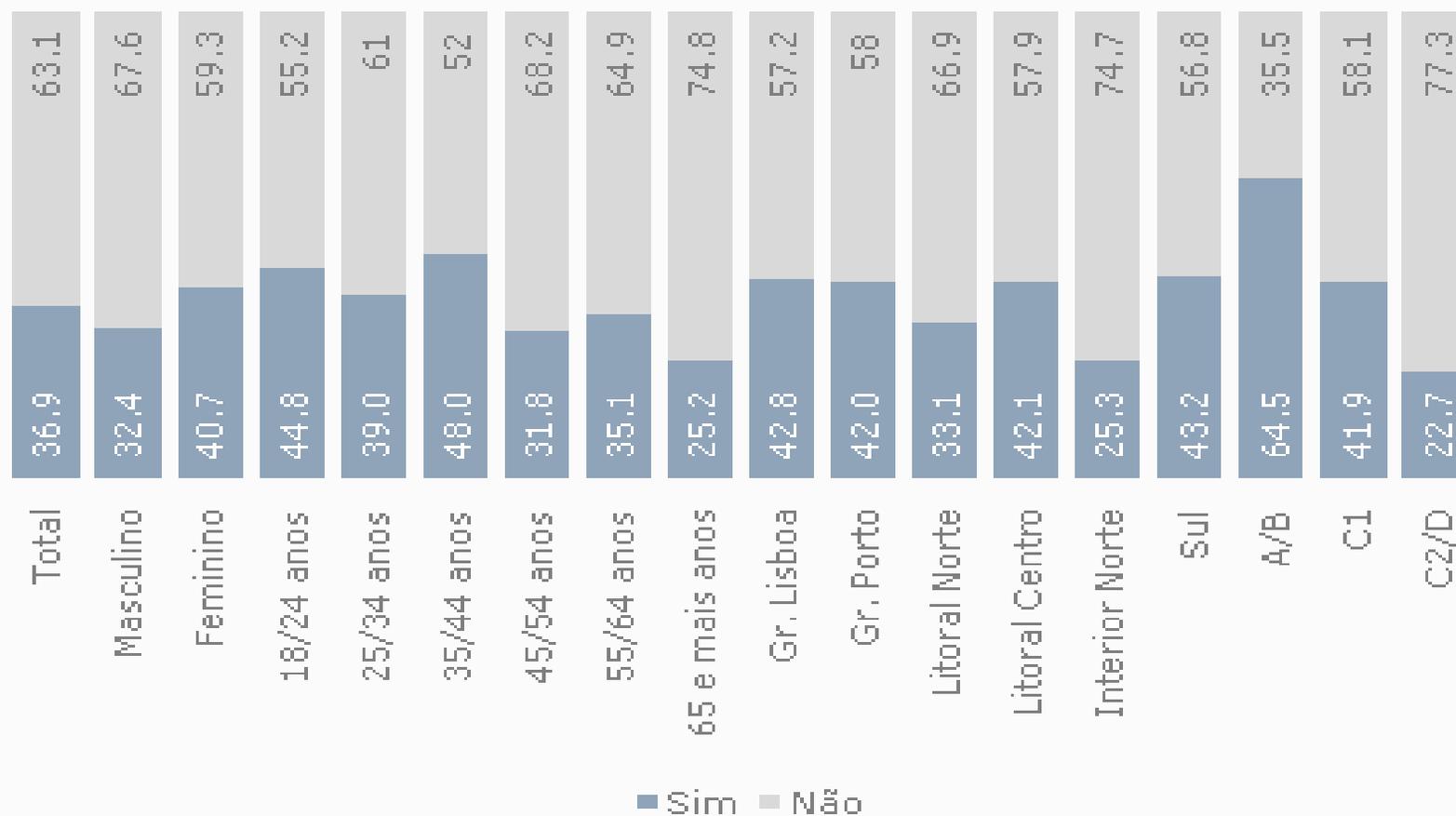
Criatividade
e Inovação
Ano Europeu 2009

Percentagem de alunos que beneficiam de Biblioteca RBE por nível de ensino (2008)



Hábitos de leitura

No último mês leu algum livro,
ou está neste momento a ler algum livro?
(em %)



Fonte: Marktest, Fonebus, Abril de 2009

Luís Miguel Ferreira

luis.ferreira@cnel.gov.pt

www.planotecnologico.pt

videos.sapo.pt/planotecnologico

www.twitter.com/ptecnologico

www.criar2009.gov.pt

