



CNOTINFOR CENTRO DE NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO, LDA

A **Cnotinfor** é uma empresa de inovação, fundada em 1988, focada na área da **Aprendizagem enriquecida pela Tecnologia**, procurando estar na vanguarda do desenvolvimento de competências cognitivas básicas e de visualização avançada de conteúdos. A sua aposta nas soluções integradas e especializadas para o ensino e a aprendizagem incluem software, hardware, formação, acompanhamento e avaliação.

Como organização aprendente, articula os domínios em que atua para estabelecer pontes entre a investigação, a formação e a transferência de tecnologia para as escolas, as instituições e as empresas.

Visão	Ajudar crianças, jovens e educadores a pensar, aprender e interagir com as tecnologias emergentes, valorizando as suas inteligências múltiplas, o espírito crítico, a aprendizagem em rede, a criatividade e a imaginação, promovendo a participação e a inclusão.
Missão	Construir e aperfeiçoar ferramentas, conteúdos e contextos para as crianças, jovens e educadores, tendo por base o conceito de aprendizagem enriquecida pela tecnologia, privilegiando interfaces intuitivos e multimodais.
Valores	Em tudo o que faz, inspira-se nos valores em que acredita: a autenticidade, o talento, a autonomia, a criatividade e a aprendizagem colaborativa em rede. Estes criam o ambiente propício para a inovação e para libertar o potencial de cada ser humano. Desenvolve uma organização focada na pessoa e na comunidade, privilegiando a inclusão e a diversidade, uma atitude ambiental sustentável e a participação.

Marcas Imagina® e escola e-fixe®



A marca **Imagina®**, desenvolvida em 2008, assina todo o **software e tecnologias interativas** que a CNOTINFOR coloca no mercado e reflete o seu empenho em criar e disponibilizar ferramentas e não tutoriais, contextos e não apenas conteúdos.

Com o software Imagina®, o desafio é criar e construir e não limitar-se a um mero consumo de conteúdos digitais pré-embalados.



O programa escola e-fixe® pretende contribuir para desenvolver comunidades escolares dinâmicas capazes de integrar as tecnologias de forma criativa e multidisciplinar, provocando melhorias significativas na qualidade das aprendizagens e uma verdadeira experiência de inclusão.

Unidades de negócio

- Software educativo apresentado sob a marca **Imagina®** + Tecnologias interativas
- Necessidades Educativas Especiais – Software Inclusivo + Hardware
- Investigação & Desenvolvimento
- Formação

Títulos de software educativo por ordem cronológica do seu desenvolvimento

Os principais títulos de software educativo foram avaliados e são recomendados pelo Ministério da Educação de Portugal.

2011	<p>Pequeno Mozart – aplicação disponível na Mac App Store e para iPhone e iPad na iTunes App Store, em Inglês e Português</p> <p>Já está 2 – Desenhar, Já está 2 – Escrever, Já está 2 – Gráficos e Já está 2 – Contar – aplicações disponíveis na Mac App Store, em Inglês e Português</p> <p>Point – software para simbolizar o texto de qualquer página da Internet, utilizando a base de dados de mais de 10.000 Símbolos para a Literacia da Widgit</p>
2010	<p>Little Bridge (da empresa inglesa Manic Monkey) – Ambiente 3D para aprendizagem do inglês de acordo com as normas Cambridge ESOL</p> <p>Verões para Português do Brasil: Comunicar com Símbolos, inVento 2 e Aventuras 2</p> <p>Jogos da Carochinha – Jogos interativos com canções e histórias animadas para desenvolvimento de competências básicas</p> <p>Livro “O Piolho Zarolho e o Arco-Íris da Amizade” – 1º livro escrito com símbolos em Português; história da autoria da escritora Lurdes Breda; projeto realizado em parceria com a APPACDM de Coimbra</p> <p>Verões em PEN USB dos produtos: Já Está 2 e Aventuras 2</p>
2009	<p>Já Está 2 – Nova versão do Já Está, multiplataforma (Windows, Mac e pronto a compilar em Linux), construído para se adaptar tanto a ecrãs de pequena dimensão como de grande dimensão, interface e conteúdos renovados.</p> <p>Comunicar com Símbolos – Nova versão do “Escrever com Símbolos”. O software mais intuitivo para pessoas de qualquer idade que precisem de ajudas especiais para comunicar. Inclui o conjunto mais completo do mercado em símbolos a preto e branco e a cores, uma coleção de imagens didáticas, síntese de voz, varrimento, processador de texto e símbolos, quadros de comunicação, atividades interativas baseadas em quadros de comunicação totalmente configuráveis. Desenvolvido segundo o Acordo Ortográfico. Interface e síntese de voz em Português Europeu e Português do Brasil.</p> <p>Pen USB Incluir+ 1 – Livro “As TIC em Ambientes Educativos Especiais”, da autoria de Simone Ferreira e Sofia Reis, dissertação de mestrado na Universidade de Aveiro, com prefácio do professor António Moreira + uma série de recursos para o professor de educação especial.</p> <p>Pen USB Aprender+ 1 – Reúne os títulos Tobias, o palhaço, Desafios e Já Está. O software corre a partir da Pen sem necessitar de instalação e está protegido contra vírus.</p>
2008	<p>O Pequeno Mozart – desenvolvido no âmbito do Projeto ART3D co-financiado pelo Programa Prime. Iniciação à linguagem musical.</p> <p>Laboratório Virtual de Física e Laboratório Virtual de Química – tradução e adaptação para Português Europeu realizada em parceria com o Departamento de Física da Universidade de Coimbra</p>
2007	<p>Mapa de Ideias – software para construir mapas conceptuais, apresentações, textos.</p> <p>Sopa Decimal – desenvolvido no âmbito do Projeto Europeu CoLabs em parceria com institutos de investigação educacional sediados na Hungria, Eslováquia, Polónia, Holanda, Reino Unido e Brasil</p>
2006	<p>Floresta Mágica II – nova versão do software Floresta Mágica; Lançado em simultâneo no Reino Unido.</p> <p>Dragões e Companhia – Lançado em simultâneo no Reino Unido.</p> <p>Ilha das Algas Mágicas - Co-desenvolvido com a Amnistia Internacional.</p>
2005	<p>inVento – software para paginação destinado ao mercado Escolas, Instituições e Família, em parceria com a Widgit Software (Cambridge, Reino Unido)</p>



	<p>Aventuras II – software para o apoio à literacia e à alfabetização de jovens e adultos com necessidades educativas especiais, em parceria com a FENACERCI</p> <p>Escrevendo com Símbolos, Intercomm e inVento, em Português do Brasil</p>
2004	<p>À Descoberta de Coimbra</p> <p>Livro “Micromundos AIA”, em parceria com a ESE de Paula Frassinetti e co-financiamento do Programa Nónio século XXI</p>
2003	<p>Escrita com Símbolos – desenvolvido em parceria com a Fenacerci (Federação Nacional de Cooperativas de Solidariedade Social) e com a Widgit Software (Cambridge, Reino Unido), primeiro software lançado em Portugal com motor de voz (Text to Speech) em Português Europeu</p> <p>InterComm – desenvolvido em parceria com a Widgit Software (Cambridge, Reino Unido)</p>
2002	<p>Imagina, cria e constrói – software multimédia de autoria</p> <p>Já Está – lançado em simultâneo no Reino Unido</p>
2001	<p>Tobias, O Palhaço</p> <p>Floresta Mágica, desenvolvido no projeto Europeu triannual Playground – Programa Esprit i3net, em parceria com o Institute of Education de Londres, Universidade Comenius de Bratislava, Universidade de Estocolmo e a editora Logotron de Cambridge</p> <p>Livro e CD Rom “TIC na Educação” (Tecnologias da Informação e da Comunicação na Educação) – Prémio do Instituto de Inovação Educacional</p>
2000	Toon Talk
1999	Espinafres para a Criatividade
1997	Desafios
1996	Aventuras no Mundo das Palavras, dos Sons e das Imagens – Desenvolvimento Apoiado pelo Ministério da Educação, Núcleo de Ensino Recorrente / Iniciativa Now
1995	Megalogo – lançado em simultâneo no Brasil
1993	WinLogo – lançado em simultâneo no Brasil

Projetos de Investigação e Desenvolvimento

São vários os projetos de investigação e desenvolvimento nacionais e internacionais em que a empresa esteve e está envolvida. Todos eles tiveram e têm um denominador comum: desenvolver produtos de excelente qualidade, reconhecida por entidades e parceiros externos com uma base científica e pedagógica sustentada para o mercado educativo.

2008-2012	<p>LIREC: Living with Robots and intEractive Companions (FP7): Projeto de investigação europeu no âmbito do FP7-ICT, cujo objetivo é estudar a forma como o ser humano pode estabelecer relações de longo prazo com robots e companheiros virtuais e as implicações que isso pode ter no seu desenho, construção e usabilidade. http://www.lirec.eu e http://www.cnotinfor.pt/lirec</p>
2007	<p>Case study: Sobre o tema: transferência de tecnologia de universidades para empresas e comunidade educativa em geral, realizado no âmbito do Projeto Europeu Kaleidoscope. http://www.cnotinfor.pt/casestudy</p>
2006-2008	<p>ART 3D: Ambientes enRiquecidos pela Tecnologia: Projeto co-financiado pelo programa PRIME. Permite novos processos de desenvolvimento de software, multi-plataforma e multilingue; bibliotecas e APIs para visualização e interação 3D, reconhecimento de fala e outras fontes sonoras; novas interfaces mais intuitivas e transparentes. http://www.cnotinfor.pt/art-3d</p>
2005-2008	<p>Clube ET – NITEC (Núcleo de Investigação Tecnológica): Projeto co-financiado pela ADI – Agência de Inovação, que pretendeu gerar e experimentar ideias inovadoras que ajudaram a empresa a ter uma visão coerente e inspirada do que será a Educação num horizonte de 10 anos, articulando 3 linhas de investigação com elevada interligação entre si: Robot Lab, ET Lab, RV</p>

2005	Coordenação do projeto “ Desenvolvimento Inclusivo e Deficiência no Brasil ”: Projeto realizado em parceria com o Banco Mundial: um dos resultados mais divulgados é a Plataforma do Desenvolvimento Inclusivo http://pdi.cnotinfor.pt , a qual reúne múltiplos recursos de aprendizagem sobre inclusão na saúde, na educação e no desenho de infra-estruturas. http://www.cnotinfor.pt/deficiencia-e-desenvolvimento-inclusivo-no-brasil
2004-2007	Network of Excellence Kaleidoscope (EC FP6): Constituído por 70 instituições de investigação, oriundas de 23 países europeus e americanos, na área da utilização das tecnologias na educação do futuro. O projeto foi aprovado na medida de <i>Technology Enhanced Learning and Access to Cultural Heritage</i> do 6º Programa Quadro, para o período de 2003 a 2008. A Cnotinfor foi responsável pela área de Transferência de Tecnologia do grupo de trabalho <i>Academy-Industry Digital Alliance Strategic Group</i> . http://www.no-e-kaleidoscope.org e http://www.cnotinfor.pt/kaleidoscope
2002-2004	COLABS (EC FP6 Minerva): Projeto de investigação europeu no âmbito do Programa Minerva sobre laboratórios de aprendizagem colaborativa na Internet, em parceria com Eötvös Loránd University, Informatics Methodology Group, TeaM Lab (Hungria), Comenius University, Faculty of Mathematics, Physics and Informatics, Department of Informatics Education (Eslováquia), Logotron Ltd. (Reino Unido), OELIZK, Centre for Informatics and Technology in Education (Polónia). http://matchsz.inf.elte.hu/Colabs e http://www.cnotinfor.pt/co-labs
2003	Coordenação do projeto “ Educação Inclusiva no Brasil ” realizado em parceria com o Banco Mundial e com o Disabled People’s International (Japão) para o desenvolvimento de relatórios, estudos e discussão acerca dos temas: adaptação curricular, acessibilidade; desenvolvimento de material pedagógico, ajudas técnicas; formação de recursos humanos, políticas públicas e relação com a família e a comunidade. www.cnotinfor.pt/inclusiva e http://www.cnotinfor.pt/educacao-inclusiva-no-brasil-projecto-do-banco-mundial
2001-2003	À Descoberta de Coimbra : Projeto de desenvolvimento de um ambiente para descoberta multimédia da história de Coimbra, premiado pelo I Concurso Nacional de Software Educativo do Ministério de Educação / Programa Nónio.
1999-2001	Playground for Learning (EC FP5): Projeto de investigação no âmbito da iniciativa da EU i3net – programa Esprit sobre modelação e construção de jogos a partir de regras de condição e ação, em parceria com Institute of Education de Londres, Universidade Comenius de Bratislava, Universidade de Estocolmo e Logotron, Ltd de Cambridge. http://www.ioe.ac.uk/playground/research.htm

Mais informações sobre projetos de I&D em <http://www.cnotinfor.pt/investigacao>.

Prémios

Prémio **Coimbra Inovação e Excelência 2003** atribuído pela Câmara Municipal de Coimbra (1º lugar)

Organizações de Investigação e Desenvolvimento

EUROLOGO – associação internacional de investigação da utilização das novas tecnologias na educação

ISAAC – Sociedade Internacional de Comunicação Aumentativa e Alternativa

ISTE – International Society for Technology on Education

HUMAINE Association - Association for researchers in emotion-oriented/affective computing



Acreditações

Empresa **PME Líder**, em 2008, certificada no âmbito do programa FINCRESCCE, do IAPMEI

Entidade Acreditada pelo **DGERT** (Direcção Geral de Emprego e das Relações de Trabalho) desde 2001, nos Domínios de Concepção, Organização e Execução / Desenvolvimento de **Formação**.

Entidade Acreditada pelo **DGERT** desde 2004, no domínio da **Formação à Distância**.

Software acreditado pelo **Ministério da Educação** (Medida PRODEP III/2002)

Principais Parceiros Comerciais Internacionais

Clik Tecnologia Assistiva, Ltda. (Brazil) www.clik.com.br | CPTA - Centro Paulista de Tecnologia Assistiva, Ltda. (Brazil) www.tecnologiaassistiva.net | Crocodile Clips Ltd (UK) www.crocodile-clips.com/ | EON Reality (USA) www.eonreality.com | Loquendo (Italy) www.loquendo.com | Luidia, Inc. (USA) www.luidia.com/ | Valiant Technology (UK) www.valiant-technology.com | Widgit Software (UK) www.widgit.com

Principais Parceiros de Investigação

Queen Mary University of London, UK | Heriot-Watt University, UK | Universidade Estadual de Campinas, Brasil | Comenius University, Bratislava, Eslováquia | Institute of Education, Londres, Reino Unido | Universidade Pompeu Fabra, Barcelona, Espanha | Universidade de Coimbra | Universidade de Évora | Universidade de Aveiro

Protocolos de parceria com várias escolas, associações e instituições.

Contactos

Patrícia Correia – diretora executiva e financeira: patricia@imagina.pt | +351 917 848 370

Secundino Correia – diretor de inovação: secundino@imagina.pt | +351 917 600 730