

# ES APAIXONADO POR COMPUTADORES?

## CONCURSO NAS ESCOLAS DESAFIA CRIATIVIDADE NA INFORMÁTICA

**Q**UEM for apaixonado por computadores e estiver a estudar numa escola de nível superior ou universitário directamente ligado às tecnologias de informação tem, a partir de hoje uma oportunidade única de mostrar as suas capacidades criativas no âmbito da informática.

Um prémio aliciente estará à sua disposição, se sair vencedor de um concurso a nível nacional «Informática & Criatividade», iniciativa inédita patrocinada pelo FUNDETEC, fundo para o Desenvolvimento do Ensino da Engenharia e da Tecnologia Electrotécnica, Electrónica e dos Computadores e a Digital Equipment Portugal, Lda., com o apoio do Ministério da Educação e da Rectoria da Universidade Técnica de Lisboa.

O estudante que apresentar o melhor programa, com aplicação na prática, nos mais diversos campos, ganhará um computador pessoal VAXmate no valor aproximado de mil contos. E mais: ao estabelecimento de ensino frequentado pelo vencedor será atribuída uma estação de trabalho VAXstation que vale cinco mil contos.

«Acho que haverá escolas onde se irão fazer equipas para ganhar, pois este é um prémio de prestígio», disse a «A Capital» o prof. José Tribolet, membro da direcção da FUNDETEC, fazendo notar também que «nenhuma escola superior do País, hoje, está suficientemente equipada para poder desdenhar o prémio que lhe poderá vir a ser atribuído com este concurso».

### Mecenato educacional

A iniciativa, primeira do género no País, e que o prof. Tribolet classificou como uma forma de mecenato educacional como, aliás, tal como todos os investimentos em ações do desenvolvimento de ensino feitos por

aquele instituição, a partir da quotização das 10 empresas sócias, tem como objectivo estimular o interesse activo e a criatividade das camadas estudantis universitárias.

Os promotores disseram ontem à tarde, na sessão de apresentação do concurso, que esperam uma grande adesão, quer da parte dos alunos quer dos docentes, justificada não só pelos prémios envolvidos, como também pela oportunidade de verem os seus trabalhos devidamente apreciados e divulgados.

«Tenho a impressão que vamos ver surgir trabalhos muito interessantes nos diversos campos de aplicação», referiu a «A Capital» o prof. Tribolet, salientando que esta iniciativa irá ser de grande utilidade «para medir o pulso ao estado de criatividade na informática ao nível do ensino superior, sabendo que o Estado ensina mal, quer dizer, não oferece condições eficientes ao nível de instalação e equipamento».

### Uma aposta de valor

O prof. Tribolet acredita, apesar de tudo, nas qualidades dos conhecimentos e na capacidade de trabalho dos nossos jovens, que, segundo sustenta, têm uma correlação muito menor com o estado degradado do ensino do que aquilo que se possa julgar. «Eles são capazes de absorver conhecimentos por muitas outras vias que não as aulas ou os laboratórios inexistentes», sublinhou.

Para o secretário de Estado do En-



O prof. Tribolet (à esquerda), quando ontem fazia a apresentação do concurso nacional, a realizar nas escolas superiores Informática & Criatividade

sino Superior, prof. Fernando Real, esta constitui «uma aposta de muito valor sobre o recurso mais rico do País — a juventude». «As apostas nela — disse — são apostas no futuro desenvolvimento do País, na sua rápida transformação no campo da ciência e da tecnologia».

Por seu turno, o director da Digital,

Bruno Krul, sintetizando o espírito do concurso, considerou que esta iniciativa tem em vista «utilizar a criatividade dos estudantes portugueses (e ela é sempre uma grande fonte de energia) para aplicação na produção do seu país».

O prazo do concurso termina a 30 de Agosto, devendo então o júri pre-

sido pelo ministro da Educação, como convidado de honra, decidir sobre o vencedor. Para além dos responsáveis das duas instituições promotoras, fazem parte do júri elementos das Universidades de Aveiro, Coimbra, Porto, Minho, Nova de Lisboa, Católica e Instituto Superior Técnico.

Diá  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31