

# UPDATE

WEBMORNING

## Estado do Ecossistema de Realidade Virtual e Aumentada em Portugal



# Um mundo de experiências inesgotável

Tendo em conta a dimensão do ecossistema e os múltiplos fatores de atratividade para o investimento estrangeiro, Portugal tem capacidade para se assumir como porta de entrada de players que queiram estar na Europa. Além de ser um ótimo país para teste de novas ideias e produtos.

**O MERCADO NACIONAL** tem um enorme potencial no que respeita ao desenvolvimento de ofertas assentes nas tecnologias imersivas. O ecossistema de realidade virtual e aumentada é já uma realidade e continua a crescer, prometendo experiências verdadeiramente transformadoras a todos os níveis e o desenvolvimento de novas ofertas inovadoras. A chegada do 5G promete mesmo uma nova era para as pessoas, a sociedade e a economia. Neste WebMorning APDC, inserido no âmbito do Ciclo de Conversas Digitais APDC, debateram-se as oportunidades e desafios deste mercado.

Em 2019, o número de empresas que compunham o ecossistema de realidade virtual e aumentada no mercado nacional atingia já as 64 organizações e continua a crescer acentuadamente. Os dados são da VR/AR Association Portugal (Virtual Reality and Augmented Reality Association - Portugal Chapter), organização criada em 2017 com o objetivo de desenvolver dinâmicas e ações para criar um ecossistema

de tecnologias imersivas no país e que em 2020 passou a integrar a APDC, através da criação da Secção VR/AR.

Como começou por referir Luís Martins, presidente da Secção AR/VR da APDC e Diretor de Marketing do grupo IT People, existe um número crescente de empresas a serem criadas para esta área, muitas das quais focadas em segmentos específicos de atividades, como o turismo, a saúde ou a indústria. Com o objetivo de mostrar a realidade do setor no mercado nacional, a VR/AR Association Portugal está a elaborar um relatório sobre o ecossistema do país, que se destina a promover as empresas e organizações envolvidas com tecnologias e meios de comunicação imersivos. As conclusões deste trabalho serão apresentadas nos próximos meses.

## ECOSSISTEMA FASCINANTE

Considerando que 2021 será um ano importante para este mercado, com a previsível che-



O ecossistema da realidade virtual e aumentada está a crescer depressa no mercado nacional. E Portugal pode assumir-se como um player europeu e mundial de relevo num futuro cada vez mais em 3D

gada as ofertas comerciais sobre as redes 5G e o crescente desenvolvimento de handsets e outros equipamentos destinados à realidade virtual e aumentada, Luís Martins diz tratar-se “de um novo mundo fascinante, que está a crescer depressa”, defendendo que “Portugal pode ser um player importante neste ecossistema. Antecipo um futuro cada vez mais 3D, o que vai transformar a forma como vemos o mundo. As tecnologias imersivas podem criar e recriar a forma como as pessoas trabalham em conjunto”. Essencial para a captação de novos projetos nesta área, nomeadamente através de investimentos de players internacionais, é a forte pool

de talento que o país dispõe, tal como a qualidade de vida, que é muitas vezes considerada pelas empresas estrangeiras como um fringe benefit. A existência de um florescente ecossistema de inovação e de múltiplas startups nesta área é outro fator de atração fundamental, assim como o facto de trabalharem em muitos casos com as grandes multinacionais já presentes no mercado português. “É tudo uma questão de se partilhar conhecimento. A cooperação é muito importante”, assegura o gestor. Por isso, o gestor está convicto de que Portugal “pode ser uma porta de entrada das empresas de outras geografias que queiram estar na Europa.



**Luís Martins,**

Head of Marketing do IT People Group

“Temos hoje em Portugal um verdadeiro ecossistema. Mas quando avançámos, em 2017, as pessoas não se conheciam nem falavam entre si. Até 2019, desenvolvemos este ecossistema, ao mesmo tempo que as empresas evoluíram de uma oferta generalizada para se focarem e especializarem”

---

“Com o 5G e os novos dispositivos de realidade aumentada, o mundo das tecnologias imersivas vai conhecer um enorme desenvolvimento. E Portugal poderá ser um forte player nas tecnologias imersivas, porque todos já começam a interagir em 3D e estas tecnologias vão transformar a forma como vemos o mundo”

---



**Pedro Machado,**

Head of B2B New Business da NOS

“O 5G é muito mais que o G adicional. Espera-se que seja o grande catalisador de uma enorme transformação, permitindo a entrada numa sociedade 5.0, com o aumento exponencial de dados vindos de múltiplos devices ligados e sistemas inteligentes superconectados”

---

“Precisamos de encontrar novas formas de consumo de dados de forma muito mais eficientes. Por isso a realidade virtual e aumentada são tão importantes e uma tendência irreversível em múltiplas indústrias. Acreditamos que, com o 5G, transformem as nossas vidas, os negócios e a sociedade”

---

Além de ser um ótimo país para o teste de novas ideias, garantindo vantagens para as empresas que apostam nas tecnologias imersivas”.

#### 5G AMPLIA E ATRAI MAIS NEGÓCIO

O arranque efetivo das redes de 5G e a consequente oferta comercial, que poderá surgir ainda este ano no mercado nacional, vai certamente contribuir para o reforço da atratividade do nosso mercado. Até porque permitirá ampliar de forma inimaginável os casos de realidade virtual e aumentada, tanto para as empresas como para os consumidores.

Pedro Machado, Head of B2B New Business da NOS, não tem dúvidas de que a nova geração móvel estará na base de uma profunda transformação na economia e na sociedade, permitindo a utilização de sistemas cada vez mais inteligentes e a produção em massa de dados processados em tempo real, através de uma enorme capacidade computacional. Antecipa-se ainda a oferta de novos dispositivos que vão criar novas formas de consumo de dados, sendo por isso que a realidade virtual e aumentada “é tão importante e inevitável”.

Segundo o responsável da NOS, “a indústria está consciente do valor e da importância das tecnologias imersivas e está a preparar-se para realizar grandes investimentos nesta área. O 5G vai transformar as nossas vidas, a forma como as empresas trabalham e a própria sociedade”, através de “experiências cada vez mais personalizadas e em real time”.

Já Pedro Coelho, Area Category Manager da HP, destaca a importância dos novos headsets, que vão abrir espaço para experiências transformadoras em áreas como a educação, o design

ou o gaming. Esta é uma grande área de aposta da tecnológica, que está a apostar no desenvolvimento de dispositivos para o ecossistema de realidade virtual e aumentada. “A próxima onda de engagement passa pelo pessoal e humano, mesmo quando é dinamizado pela tecnologia”, refere. Áreas como o treino, a colaboração, a colaboração e o bem-estar estão entre as citadas por este responsável como de enorme potencial. Um dos projetos ligados ao universo da realidade virtual e aumentada que acaba de se instalar no mercado nacional é o da Satore Studio, empresa criada há cerca de 10 anos para o design, experiências e entretenimento. Segundo Tupac Martir, fundador e Diretor Criativo do Satore Studio, Portugal era uma entre muitas opções de localizações para investir que estavam em análise na empresa. Mas a pool de talento português foi decisiva para o projeto se instalar em Lisboa, porque mais do que trazer pessoas do exterior, o objetivo era de contratar mais talento para fazer crescer a equipa e o projeto.

Entre as grandes vantagens de Lisboa citadas pelo gestor, estão também a existência de um ecossistema de tecnologias imersivas muito atrativo, assim como a qualidade de vida que o país oferece. Agora, Tupac Martir está convicto de que o mercado nacional tem um enorme potencial e disponibiliza múltiplas oportunidades para experimentação e de criação de serviços e soluções que podem ser vendidas lá fora. “Não há razão para não estar aqui”, conclui. •



**Pedro Coelho,**

Area Category Manager da HP

“A nossa visão é endereçar um ecossistema imersivo que naturalmente capacite todas as pessoas a melhorarem-se a si próprias em todas as situações, através de vários mercados verticais, como formação e educação, saúde ou entretenimento baseado na localização”

---

“Há um conjunto de tendências que abrem espaço para a realidade virtual, quer na formação, colaboração, criação ou bem-estar. Podemos usar a VR para aproximar as pessoas em todas as áreas, o que abre espaço ao desenvolvimento de novas ofertas inovadoras de devices e soluções”

---



**Tupac Martir,**

Creative Director do Satore Studio

“Avaliámos várias possibilidades para onde ir. A verdade é que quando começámos a ver a poll de talento português, vimos que podiam ajudar no que fazemos. Além do ambiente digital que se vive aqui, do ecossistema muito ativo que está em construção e da qualidade de vida”

---

“Vi as oportunidades que existem, que permitem a experimentação, o potencial de criar coisas. É isso que me chamou a atenção para o país. Como comunidade de criadores, tem muito para oferecer e permite-nos crescer e sermos melhor. Não há razão para não estar aqui”

---

>>>> **Aceda**  
>> **ao vídeo**  
> **do Evento**

<https://youtu.be/e9GBaLAYzMc>



### Patrocinador Institucional



### Patrocinadores Silver



### Patrocinadores Bronze

AXIANS    CISCO    DELOITTE    DXC TECHNOLOGY  
GOOGLE    HP    HPE    IBM    INETUM    MICROSOFT  
MINSAIT    SAP    SAS

### Parceiros

NOSSA    VdA    VIATECLA