



2024

RELATÓRIO DE ATIVIDADES

DIREÇÃO MUNICIPAL DE ECONOMIA E INOVAÇÃO

ÍNDICE

I. ENQUADRAMENTO

1. VISÃO E ESTRATÉGIA DA DIREÇÃO MUNICIPAL
2. ATRIBUIÇÕES ORGÂNICAS
3. ORGANOGRAMA
4. BALANÇO SOCIAL

II. ÁREAS ESTRATÉGICAS

1. COMPETITIVIDADE GLOBAL

- 1.1 ECONOMIA DE LISBOA EM NÚMEROS
- 1.2 PLATAFORMA INTELIGÊNCIA ECONÓMICA | RECOLHA TRATAMENTO E ANÁLISE DE INDICADORES
- 1.3 PLATAFORMA LISBOA SUSTENTÁVEL EMPRESAS
- 1.4 PROJETOS E REDES EUROPEIAS
 - 1.4.1 PROJETO HUB-IN LISBOA

2. SCALE UP CITY

- 2.1 LISBOA INNOVATION
- 2.2 UNICORN FACTORY LISBOA
- 2.3 LISBOA EMPREENDE +
- 2.4 UNICORN WEEK | SEMANA DO EMPREENDEDORISMO DE LISBOA
- 2.5 SEED
- 2.6 WEB SUMMIT

3. EMPREGO E EMPREGABILIDADE

- 3.1 FUTURO DO TRABALHO

4. CONHECIMENTO E INOVAÇÃO

- 4.1 ATRAÇÃO DE TALENTO – ESTUDANTES E INVESTIGADORES
 - 4.1.1 STUDY & RESEARCH IN LISBON
 - 4.1.2 SCIENCE IN EVERYDAY LIFE – PROJETO EUROPEU SCILIFE
- 4.2 REDE INOVAÇÃO ABERTA
 - 4.2.1 SMART OPEN LISBOA
 - 4.2.2 FABLAB LISBOA
 - 4.2.3 BIOLAB

5. CLUSTERS 20-30

5.1 CRIATIVAS

- 5.1.1 HUB CRIATIVO DA MOURARIA
- 5.1.2 SEMANA CRIATIVA DE LISBOA

5.2 ECONOMIA DO MAR

- 5.2.1 HUB DO MAR DE LISBOA
- 5.2.2 KICK ONE WATER
- 5.2.3 BAUHAUS OF THE SEAS

6. ECONOMIA DE PROXIMIDADE

6.1 COMÉRCIO

- 6.1.1 REVITALIZAÇÃO DO COMÉRCIO
- 6.1.2 LOJAS COM HISTÓRIA

6.2 PROMOÇÃO E DINAMIZAÇÃO LOCAL

- 6.2.1 PLANO DE DINAMIZAÇÃO DOS MERCADOS MUNICIPAIS
- 6.2.2 PROGRAMAS DE DINAMIZAÇÃO DOS MERCADOS
- 6.2.3 SEGURANÇA ALIMENTAR E BEM-ESTAR ANIMAL
- 6.2.4 OBRAS/MONITORIZAÇÃO, CONTRIBUTOS E PARECERES
 - 6.2.4.1 MERCADOS
 - 6.2.4.2 FEIRAS
- 6.2.5 GESTÃO DE CONCESSÕES DE QUIOSQUES

6.3 ESTRUTURAS DE PROXIMIDADE E ESPAÇO PÚBLICO

- 6.3.1 REGULAMENTOS
- 6.3.2 OPERACIONALIZAÇÃO DO NOVO CONTRATO DE MOBILIÁRIO URBANO

6.4 ESPAÇO PÚBLICO E PUBLICIDADE

- 6.4.1 LICENCIAMENTO E FISCALIZAÇÃO DE OCUPAÇÃO DE ESPAÇO PÚBLICO
- 6.4.2 TAXAS DE PUBLICIDADE E OCUPAÇÃO DE ESPAÇO PÚBLICO
- 6.4.3 HORÁRIOS DE FUNCIONAMENTO
- 6.4.4 MODALIDADES AFINS DE JOGOS DE FORTUNA OU AZAR E OUTRAS FORMAS JOGO
- 6.4.5 PROCEDIMENTO DE RETIRADA DE CARTAZES COM PROPAGANDA POLÍTICA

RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2024

DIREÇÃO MUNICIPAL DE ECONOMIA E INOVAÇÃO

I. ENQUADRAMENTO

1. VISÃO E ESTRATÉGIA DA DIREÇÃO MUNICIPAL

LISBOA CAPITAL EUROPEIA DA INOVAÇÃO

Nos anos de 2023-2024 Lisboa foi Capital Europeia da Inovação, uma distinção outorgada à cidade que se afirmou na última década como global, inovadora, inteligente e sustentável, o reconhecimento da estratégia e do trabalho que continuam a ser desenvolvidos pela Direção Municipal de Economia e Inovação.

A prossecução da aposta na inovação e no empreendedorismo é, por isso, lógica e natural. Com o prémio Innovation for All lançado em 2024, procuram-se ideias e soluções para problemas e desafios da área social, na qual a tecnologia pode e deve ajudar. Deu-se continuidade ao apoio a uma vasta comunidade de empreendedores, startups e scaleups, investigadores, estudantes, universidades e instituições que promovem a investigação, bem como, à promoção de uma rede de inovação aberta. Na cidade que é polo agregador de empresas com forte potencial de crescimento, a Unicorn Factory Lisboa (UFL) continuou a ser o ponto focal, com os seus programas de capacitação e os novos Hubs verticais que se fixaram no território.

Foi essencial continuar a trabalhar no reforço da captação e retenção de talento, nacional ou internacional, por forma a fortalecer os recursos humanos do tecido empresarial de Lisboa. O estudo das dinâmicas socioeconómicas da cidade tem-se revelado uma ferramenta essencial para a prossecução sustentada dos objetivos acima delineados.

A capital portuguesa, epicentro da Área Metropolitana da qual faz parte, continua a ser o motor económico desta região e destino incontornável de milhares de pessoas que procuram este território para trabalhar, estudar, investir ou visitar. Num quadro internacional marcado por volatilidade nos mercados e incerteza na geopolítica, Lisboa está atenta aos sinais e às novas necessidades e desafios que se perfilam.

A avaliação e discussão de programas e iniciativas para promoção e desenvolvimento dos diferentes setores económicos é feita com os vários parceiros estratégicos da cidade, tendo-se identificado alguns setores como prioritários, como o comércio de proximidade, a gestão de espaço público e dinamização local ou o turismo, sem descurar outros clusters de grande potencial no futuro da cidade como o mar, a saúde ou as indústrias criativas, para os quais estão a ser definidas e implementadas estratégias de desenvolvimento a médio e longo prazo.

Lisboa continua a trabalhar na sua ambiciosa agenda para a sustentabilidade. Esta estratégia é transversal a todos os setores da cidade, envolvendo empresas, organizações e cidadãos.

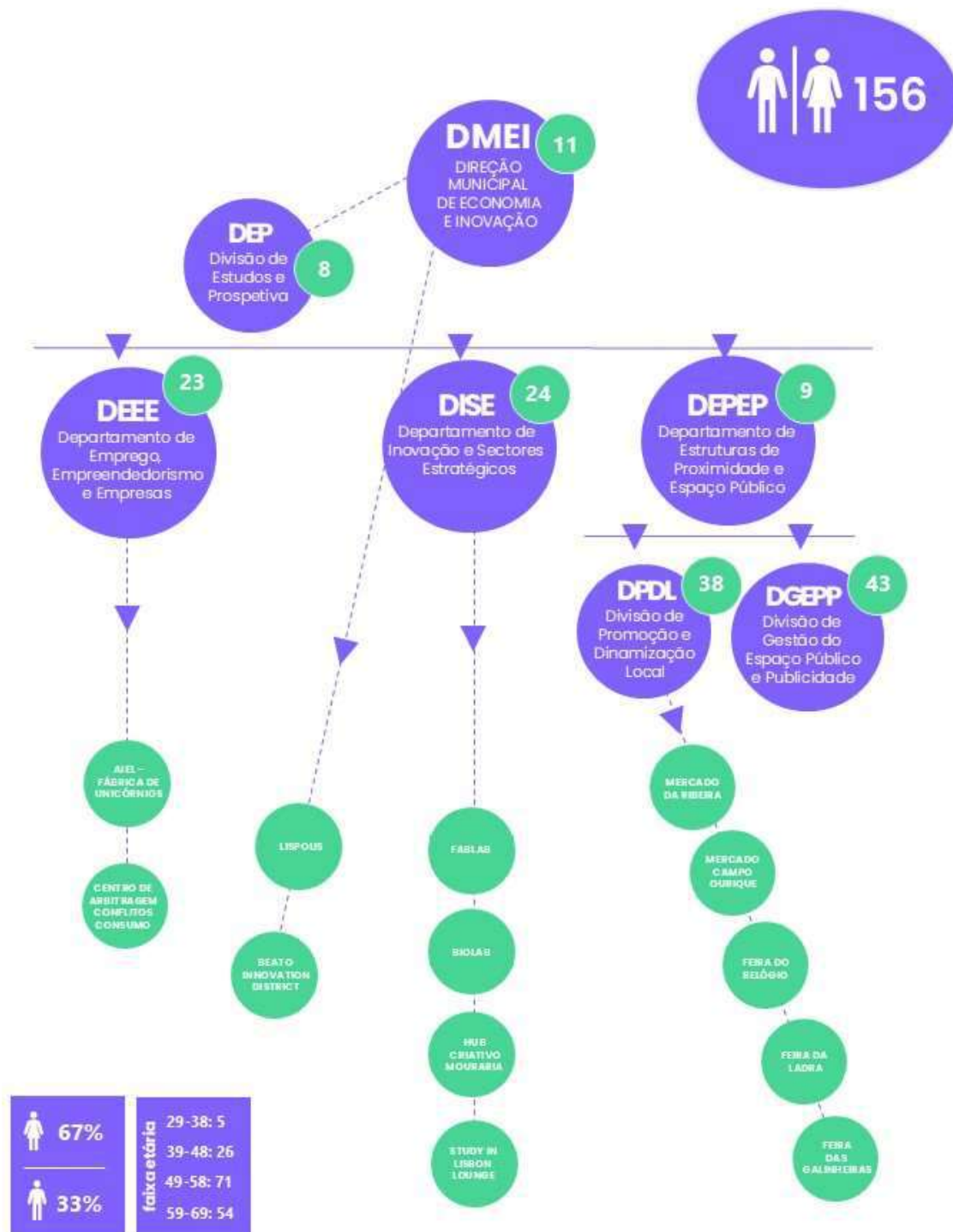
2. ATRIBUIÇÕES ORGÂNICAS

No exercício da sua atividade, compete à Direção Municipal de Economia e Inovação:

- a) Apoiar o executivo na conceção e implementação de estratégias e políticas para desenvolvimento económico da Cidade de Lisboa, nomeadamente através da captação de investimento em sectores considerados estratégicos;
- b) Desenvolver parcerias com entidades públicas e privadas, nacionais e internacionais, com vista à mobilização de agentes para dinamização e captação de investimento e empresas;
- c) Promover e apoiar iniciativas de empreendedorismo, de criação de emprego e de estímulo à inovação;
- d) Definir políticas e desenvolver ações de dinamização do comércio e economia locais, através de parcerias com associações empresariais ou de comerciantes ou outras entidades;
- e) Articular com a Associação de Turismo de Lisboa o desenvolvimento de atividades e políticas de promoção da cidade de Lisboa, a nível nacional e internacional, a fim de complementar a oferta turística na perspetiva económica;
- f) Assegurar o relacionamento e representação do Município junto dos organismos públicos ou outras entidades, públicas ou privadas, com intervenção nos sectores considerados estratégicos para a Cidade de Lisboa;
- g) Gerir e dinamizar a participação ou colaboração do Município com outras entidades nas atividades económicas e de inovação;
- h) Apoiar os potenciais investidores e empreendedores na cidade de Lisboa, prestando toda a informação necessária de forma a tornar mais céleres os processos;
- i) Coordenar, apoiar e implementar programas e projetos de suporte aos investidores e empreendedores na cidade de Lisboa, em articulação com os serviços municipais competentes, propondo, nomeadamente, mecanismos facilitadores ou a concessão de apoio para a atração dos mesmos;
- j) Assegurar a prossecução das atribuições legais do Município em matéria de proteção e defesa do consumidor;
- k) Assegurar o enquadramento do Lispolis – Polo Tecnológico de Lisboa na estratégia de economia e inovação do Município;
- l) Assegurar o acompanhamento do Hub Criativo do Beato e da AEIL – Associação para a Inovação e o Empreendedorismo de Lisboa na estratégia de inovação e empreendedorismo de Lisboa;
- m) Assegurar a prossecução da estratégia das Criativas de Lisboa, em articulação com a Direção Municipal de Cultura;
- n) Gerir os horários de funcionamento dos estabelecimentos comerciais;
- o) Atribuir licenças e concessões de utilização/ocupação do espaço do domínio público, incluindo espaços verdes da Estrutura Verde Municipal, ou de domínio privado com impacto no espaço público e atribuir licenças de atividades ruidosas de carácter permanente ou temporário;
- p) Gerir os mercados e feiras sob gestão municipal;
- q) Promover a gestão e a concretização de uma estratégia de valorização da oferta dos mercados municipais, feiras, equipamentos e espaços públicos sob sua gestão;
- r) Estabelecer e gerir contratos de mobiliário urbano publicitário e quiosques.

3. ORGANOGRAMA

DMEI – DIREÇÃO MUNICIPAL DE ECONOMIA E INOVAÇÃO

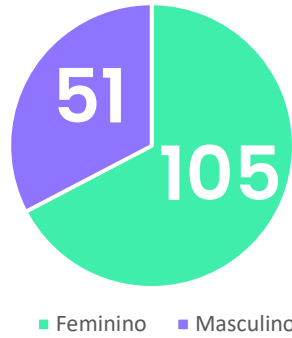


	67%	
	33%	
		faixa etária
		29-38: 5
		39-48: 26
		49-58: 71
		59-69: 54

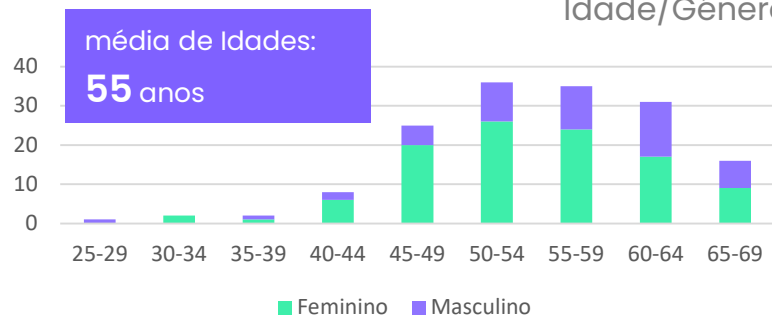
4. BALANÇO SOCIAL

Contagem dos trabalhadores da DMEI:

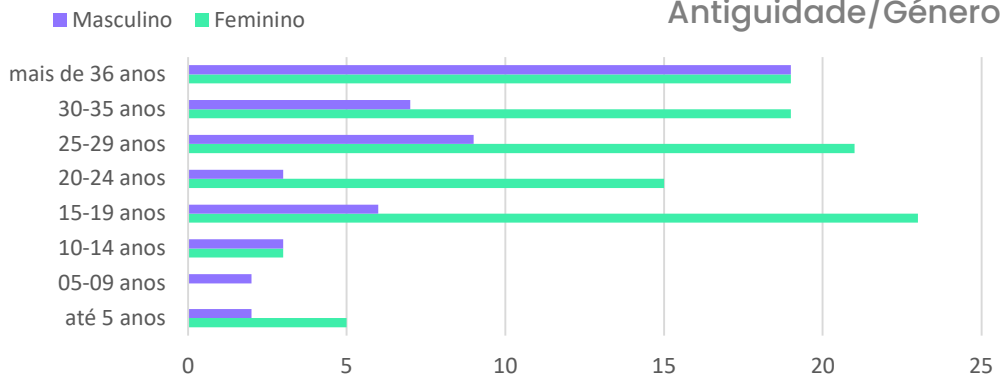
Trabalhadores/Gênero



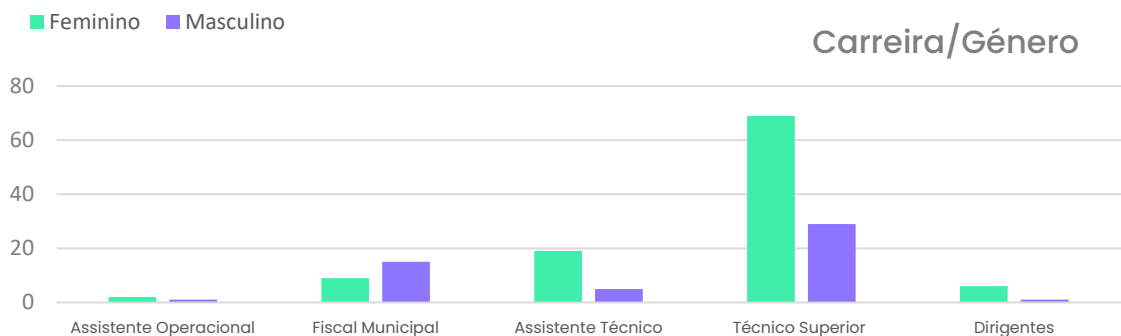
Idade/Gênero



Antiguidade/Gênero



Carreira/Gênero



II. ÁREAS ESTRATÉGICAS

I. COMPETITIVIDADE GLOBAL

I.1 ECONOMIA DE LISBOA EM NÚMEROS

“Lisboa: Economia em Números” é uma publicação regular produzida pela DMEI/DEP da CML em formato digital e físico que contém informação completa a partir de diversas fontes sobre como funciona a cidade e como é constituída a sua base económica. A publicação faz um retrato fiel do perfil da cidade, a partir da análise de informação e números sobre demografia, empresas, capital humano, economia, conhecimento e internacionalização. O **“Economia de Lisboa em Números”**, conta com edições anuais desde 2013 até ao presente (apenas com uma interrupção devido à pandemia). Na sua edição de 2024, esta publicação voltou ao formato de bolso (A5) mas não deixou de haver uma atualização na apresentação de alguns dados setoriais. O recurso a infografias permitiu dar a conhecer de forma atrativa, o ponto da situação do Empreendedorismo e Inovação em Lisboa (fornecendo informação sobre o número de startups na cidade, bem como, de espaços de coworking, entre outros dados). A versatilidade deste formato de apresentação de dados foi igualmente útil para ilustrar o panorama dos principais players da área do Conhecimento e Inovação (centros de investigação, universidades, empresas com I&D, etc). O mapeamento das empresas e instituições de I&D foi outra das novidades introduzidas neste número do Economia de Lisboa em Números.

I.2 PLATAFORMA INTELIGÊNCIA ECONÓMICA | RECOLHA TRATAMENTO E ANÁLISE DE INDICADORES

A Plataforma de Inteligência Económica da cidade de Lisboa integra diversos sistemas de informação dos serviços municipais e de entidades externas. Esta ferramenta recebe, apresenta e trata dados, através de analítica apoiando o processo de decisão da CML, desde o nível estratégico ao nível operacional. A PIE é de acesso reservado aos utilizadores internos do município de Lisboa.

Desemprego

Para tomar o pulso do contexto económico da cidade de Lisboa, um dos indicadores fundamentais é o Desemprego. A fotografia do mercado de trabalho de Lisboa é feita a partir da recolha e tratamento do número de inscritos nos centros de emprego (IEFP). Uma das informações a reter que ressalta do trabalho da DEP sobre um indicador em especial – o desemprego jovem (indivíduos com menos de 25 anos) – é que este representa 9% dos desempregados, um valor que pode não parecer muito expressivo por si só, mas tendo em atenção que os jovens representam apenas 5% do total da população ativa da cidade (Censos 2021), este valor indicia uma taxa de desemprego jovem que poderá vir a atingir valores superiores a 10%, ou seja, uma taxa bastante mais elevada do que a taxa de desemprego global. Considerando que ao longo dos últimos 5 anos este valor tem-se mantido estável entre os 7% e os 11%, este é enorme desafio para ultrapassar, que passará por encontrar novas soluções para um problema estrutural que é já antigo.

Ensino Superior

A informação sobre o Ensino Superior, em particular sobre estudantes nacionais e internacionais inscritos e diplomados é tratada pela DMEI bem como os dados relativos a residências universitárias (em contexto metropolitano versus contexto concelhio).

Observatório Empresarial

A situação do Tecido Empresarial da cidade e das suas dinâmicas é aferida através dos relatórios do parceiro “Informa D&B” analisados pela DEP. A partir desta fonte, obtém-se informação sobre o número de sociedades com sede no concelho. Em 2024, existiam no Município de Lisboa cerca de 44 mil empresas com atividade comercial. As empresas do Município de Lisboa representam 12% do tecido empresarial na economia nacional e empregam 586 mil pessoas, ou seja, representando nesta matéria 18 por cento do tecido empresarial.

Startups

O retrato do ecossistema empreendedor no Município de Lisboa, tendo em conta o contexto nacional foi feito, em 2024, também pela “Informa D&B”. O concelho de Lisboa concentra 26% das startups nacionais. Do total de 4 719 startups que existem em Portugal em 2024, 1 249 têm sede na capital. Esta realidade faz de Lisboa o principal hub nacional destas empresas. As startups de Lisboa representam um total 512 M€, ou seja, 34% do total das exportações das startups em Portugal.

Radar

O Radar disponibiliza informação sobre o investimento na cidade a qual resulta da pesquisa, compilação e tratamento, localização ou expansão de empresas na cidade feitos pela DEP. Além deste ângulo, o Radar fornece dados relativos à atratividade de Lisboa em relação às multinacionais, bem como às Startups e ainda ao comércio de rua. O Radar 2024 mostra tendências da Lisboa atrativa para empresas globais. Os principais clusters estudados são: o digital, fintech, mobilidade urbana, transportes e logística, saúde e inteligência artificial, startups e unicórnios.

Turismo

Os dados do Turismo (recolhidos e trabalhados pela DEP) fornecem um quadro atualizado dos hotéis da cidade de Lisboa, disponibilizando em detalhe número de dormidas, bem como localização das unidades e respetiva capacidade e ocupação.

1.3 PLATAFORMA LISBOA SUSTENTÁVEL EMPRESAS

A Plataforma Lisboa Sustentável Empresas (PLSE) é um projeto estratégico da cidade de Lisboa que visa incentivar e envolver as empresas na adoção de práticas de gestão sustentável, alinhadas aos critérios ESG (ambiental, social e governança), com o objetivo de alcançar a neutralidade carbónica até 2030.

Em 2024, a PLSE desenvolveu diversas atividades, incluindo dois ciclos de capacitação sobre Estratégia e Ferramentas ESG, com um total de 127 participantes. Foram realizados também 10 Roadshows com 520 participantes, focados em boas práticas empresariais. O projeto ainda promoveu 4 Conversas Lisboa Sustentável, com temas variados sobre ESG, e organizou eventos como o Encontro Anual da PLSE, com 100 participantes, além de ações de sensibilização, como a apresentação de um novo site e o Simpósio Ibérico de Bambu.

Em termos de resultados concretos, o projeto já impactou 330 empresas, um crescimento de 30% desde 2021, estimando-se uma poupança de 9 milhões de euros e 2 milhões de toneladas de CO2 evitadas. A melhoria da plataforma tecnológica também foi um marco, incluindo novos indicadores nas áreas social e de governança.

A PLSE destacou-se pela sua colaboração com empresas e outros stakeholders, reforçando a importância do setor empresarial no avanço da sustentabilidade.

O projeto foi amplamente apoiado por parcerias com entidades como ISEG, NTT Data e IAPMEI, além de participação em eventos de grande relevância.

Para 2025, a PLSE pretende ampliar sua comunidade de empresas, investir em mais capacitações, Roadshows e fomentar a inovação para a sustentabilidade, com novas parcerias e uma forte campanha de comunicação.

<https://lp.lisboaparticipa.pt/pt/lisboa-sustentavel-empresas>

1.4 PROJETOS E REDES EUROPEIAS

A área das Relações Internacionais visa promover e reforçar a presença de Lisboa em redes globais e eventos internacionais, apesar de não contar com orçamento pré-aprovado, limitando a elaboração de uma estratégia. O trabalho é desenvolvido maioritariamente em resposta a solicitações externas e na busca parcerias, com destaque para a colaboração em eventos como a Web Summit em diferentes locais e o trabalho em redes de cidades, como a Eurocidades.

Em 2024, as atividades incluíram a participação de Lisboa em eventos internacionais como a Web Summit no Qatar, Rio de Janeiro, Toronto e Lisboa, além da Unicorn Week e da SIM. Foram também apoiados eventos decorrentes da distinção I-Capital 2023 e a realização do evento Future Days. Foi elaborada uma candidatura (ADAPT) ao projeto europeu HORIZON, em parceria com a Universidade de Lisboa; passou à fase final, mas não foi selecionada para financiamento. Igualmente por falta de financiamento, o projeto "Mulheres com Impacto" não passou a uma 2ª edição. E aguarda-se decisão sobre uma proposta de parceria com a cidade canadiana de Brampton.

Os resultados concretos incluem a participação ativa em diversos eventos internacionais, como a Web Summit Rio de Janeiro e Qatar, a Collision Toronto, além do apoio a iniciativas de impacto. Enfrentam-se desafios, como a falta de um orçamento definido e a impossibilidade de participação em eventos estratégicos como o South Summit e a VIVA. A proposta de saída da rede SCALE foi uma inevitabilidade, uma vez que não foi possível contribuir efetivamente para suas reuniões.

O sucesso desta área assenta em parcerias estratégicas, como a da Web Summit, que facilita a participação de Lisboa em eventos internacionais. A falta de orçamento impossibilita a definição de uma estratégia mais coerente e de longo prazo.

1.4.1 PROJETO HUB-IN LISBOA

O Projeto HUB-IN (“Hubs of Innovation and Entrepreneurship for the Transformation of Historic Urban Areas”) operacionalizado pelo Departamento de Inovação e Setores Estratégicos é financiado pela União Europeia no âmbito do programa horizonte 2020 e tem como objetivo fomentar a inovação e o empreendedorismo em Áreas Urbanas Históricas, preservando a sua identidade social e cultural.



O projeto é coordenado pela Lisboa E-Nova contando com 18 entidades parceiras, das quais oito cidades que estão a desenvolver as suas próprias HUBs de inovação e empreendedorismo, testando, demonstrando e pilotando atividades para a transformação sustentável das suas HUAs (Belfast, Brasov, Génova, Grand Angoulême, Lisboa, Nicósia, Slovenska Bistrica e Utrecht). A área piloto de Lisboa é a Colina do Castelo.

Durante o ano de 2024, a implementação das ações do HUB-IN seguiram o cronograma estabelecido, promovendo a inovação e a criatividade na área histórica. A webapp HUB-IN Digital, o Programa de Aceleração e o Programa de Inovação são marcos muito relevantes no desenvolvimento do projeto. As iniciativas continuam a envolver a comunidade local e os stakeholders, consolidando a Colina do Castelo como um polo de criatividade e empreendedorismo. Das diversas atividades implementadas destacam-se:

Atividades no âmbito do consórcio

- Reuniões de ponto de situação do desenvolvimento das ações e monitorização;
- Participação no workshop “Cities for HUB-IN Academy” sobre produção de conteúdos de microlearning e elaboração de conteúdos para a HUB IN Academy;
- Desenvolvimento do City Storytelling Booklet;
- Participação no Consortium Meeting em Utrecht com apresentações sobre “Open Call Showcase” e “Inclusive Foundations: Citizen and Stakeholder Involvement”;
- Participação no Consortium Meeting em Brasov com momentos de cross-fertilization e plano de ação para a implementação das cidades seguidoras;
- Participação no Consortium Meeting em Grand Angoulême com apresentação das ações implementadas e grupo de trabalho sobre a conferência internacional a decorrer em Lisboa;
- Preparação e organização da HUB-IN International Conference.

Comunicação

Atualização do site do HUB-IN Lisboa Colina do Castelo;

Produção de textos para divulgação no site europeu do projeto;

Preparação de conteúdos de divulgação das ações e atividades no âmbito do projeto nos vários canais de comunicação - redes sociais, site, flyers e cartazes;

Elaboração do vídeo final do projeto.

Implementação das Ações do Plano de Ação



Ação 1 - Ignite the Hill

Realização de Match & Ignite "Dia dos Criativos da Colina do Castelo";
Atualização do mapeamento e visitas ao terreno, tendo todo o território piloto sido mapeado, com o objetivo de atualizar os dados existentes e reforçar as relações com a comunidade, centrando-se nas empresas e nos empresários.

Conceção de mural e do selo HUB-IN;

Desenvolvimento do conceito de HUB-IN Digital como ferramenta de comunicação e promoção da Colina do Castelo.



Ação 2 - De-Incubator

Implementação do Programa de Aceleração com 7 projetos finalistas, com um total de 21 Inovadores e Empreendedores apoiados e 11 produtos e serviços desenvolvidos;

Foram realizadas Sessões de capacitação com especialistas (workshops e mentorias) num total de aproximadamente 300 horas, num período de 6 meses, em diversos tópicos empresariais;

Realizaram-se eventos de kick-off, avaliação intermédia e de apresentação final dos projetos desenvolvidos no programa de aceleração;

Implementação do Programa de Inovação "Resto Zero" sobre desperdício alimentar nos bairros históricos com a participação de 45 estudantes de diferentes universidades de Lisboa;

Realizaram-se ações de capacitação dos participantes em áreas como modelos de negócio, como fazer um pitch e momentos de peer-learning e Eventos de ideação e de apresentação final dos projetos desenvolvidos no programa de inovação;



Ação 3 - Pop Up

Desenho e realização da Pop Up "Há Cerâmica na Colina do Castelo" em parceria com o Centro de Arqueologia de Lisboa;

Organização e implementação dos momentos de talks sobre a história da cerâmica, workshops temáticos, peddy-paper, mostra e venda de peças de autor com a participação de 20 ceramistas locais e num total de aproximadamente 250 visitantes;

Ação 4 - Sprout Tank, em coorganização com a E-Nova

O Sprout Tank é um laboratório urbano para a germinação de ideias e soluções com o objetivo de promover soluções criativas, baseadas no património, para a neutralidade climática e a economia circular. A "Mocaton", um processo de co-criação em formato de maratona, com o objetivo de transformar, em 3 dias, o Pátio do Moca num local vibrante, sustentável e inclusivo.;

Foram lançados 2 concursos de design em parceria com a C40: "Students Reinventing Mouraria 2023 & Students Reinventing Alfama 2024". Foram apresentadas mais de 30 propostas, respondendo ao desafio de uma cidade a 15 minutos.

2. SCALE UP CITY

2.1 LISBOA INNOVATION

O projeto Lisboa Innovation tem como objetivo fortalecer o ecossistema de inovação de Lisboa, promovendo o mapeamento e o desenvolvimento da cidade como hub de inovação.

Em 2024 foram realizadas 5 Tours com um total de 265 participantes, 9 edições do webinar Apply for Lisboa com 90 participantes e foram apoiados 15 eventos através do Community Fund. Além disso, destacou-se pela criação da iniciativa "From Lisboa to the World", que levou 22 startups a eventos internacionais, e pela co-organização de eventos como a Unicorn Week, com 69 eventos numa semana. De destacar também a participação da cidade na Web Summit Lisboa com uma delegação de 35 startups representadas e vários eventos de acolhimento de delegações internacionais.

Os resultados concretos incluem o sucesso das tours, que mantiveram um crescimento contínuo de participantes. Além disso, a cidade de Lisboa, em parceria com a Associação 351 foi distinguida com o Prémio EEA na categoria "Promoção do espírito de empreendedorismo" com o projeto Portugal Tech Week. O apoio a eventos e a presença internacional consolidaram o impacto de Lisboa como centro de inovação.

A comunicação foi fortalecida com parcerias estratégicas, como com a Associação 351 e Startup Portugal. Em 2025, o foco será a promoção contínua do ecossistema, a participação em eventos internacionais e a consolidação da marca Lisboa Innovation como marca chapéu do ecossistema de inovação da cidade de Lisboa.

2.2 UNICORN FACTORY

Este ano foi de crescimento para a Unicorn Factory Lisboa, resultado do trabalho colaborativo entre todos os intervenientes do ecossistema. Expandiram-se programas estratégicos, inauguraram-se Hubs de inovação em áreas de alto crescimento, e foi lançado o pilar do empreendedorismo jovem.

Comunidade de startups e scaleups em constante crescimento:

- 2 programas principais: Incubação para startups em fase pré-seed e seed e ScalingUp para startups pós-seed e pós-Série A;

+300 startups e scaleups ativas e +600 alumni;

Rede de apoio com +200 mentores, 150 VCs e +100 parceiros;

+100 workshops e +80 eventos organizados.

Empreendedorismo jovem - o lançamento de uma área estratégica com 3 programas:

Future Innovators Program para estudantes universitários, Innovation Summer School para estudantes do ensino secundário e My First Startup para estudantes do ensino básico;

+1.400 estudantes impactados e +150 ideias criadas com estudantes de todo o país;

Apresentação do ecossistema e da Unicorn Factory Lisboa a +800 estudantes de +50 universidades;

Celebração de 2 parcerias estratégicas, com José de Mello e Sonae, bem como +15 universidades e clubes de empreendedorismo líderes.

HUBS DE INOVAÇÃO - Espaços que promovem a inovação na cidade localizados em Innovation districts.

1 ano de **gaminghub**, em parceria com Fortis, APVP e Maleo, marcado pelo crescimento: +40 empresas membros, +240 funcionários, 15 eventos comunitários organizados e participação nos 2 eventos internacionais de **gaming** mais significativos;

Lançamento do Web3hub, em parceria com 3Comma Capital, Cuatrecasas, Gaimin, Poolside, CV Labs e O Sítio, para fomentar a inovação aproximando a comunidade Web3;

Lançamento do **greenhub**, em parceria com Grupo Brisa, Mota-Engil Renewing, Critical Software e Cleantech for Iberia, para startups focadas em soluções sustentáveis operando em áreas como mobilidade, energia, economia verde e circularidade; Lançamento do **Alhub**, num edifício de 7 andares, em parceria com a AI Innovation Factory, liderada pela Microsoft, Google Cloud, o Center for Responsible AI, MEO e O Sítio, para fomentar o desenvolvimento da comunidade de Inteligência Artificial; Desenvolvimento contínuo do **Beato Innovation District** com novos residentes e eventos culturais e corporativos, incluindo a receção de Tumo, 42 Lisboa e Browsers, trazendo mais vida inovadora para a região oriental da cidade.

LISBOA INNOVATION FOR ALL - Fomentar a inovação para resolver desafios sociais em cidades em crescimento

Lançamento de um dos maiores prémios de inovação social da Europa, com a Câmara Municipal de Lisboa, focando-se nas áreas de Qualidade da Educação, Acesso à Saúde e Integração de Migrantes; Os 3 projetos finalistas por área, selecionados entre +320 candidaturas de 40 países, terão a oportunidade de fazer uma prova de conceito na cidade; Prémio final de 360.000 euros dividido entre os vencedores de cada categoria para apoiar o desenvolvimento dos projetos.

+80 delegações internacionais visitaram a Unicorn Factory Lisboa e conheceram o ecossistema nacional; Participação em 12 eventos globais de tecnologia e inovação como Web Summit Rio, Gitex Dubai e Slush, entre outros, envolvendo +200 startups e scaleups.

2.3 LISBOA EMPREENDE +

O Lisboa Empreende+ representa desde 2013 uma medida municipal de apoio ao empreendedorismo e à criação do próprio emprego. Apoia negócios promovidos por pessoas que tenham especiais dificuldades de acesso ao mercado de trabalho e ao crédito, apoiando negócios viáveis para a cidade de Lisboa, com investimento e financiamento de pequeno montante.

Em 2024, o programa realizou diversos eventos, como o "Everything About Coffee", com 110 participantes, e o "Business & Tasting Tour" no âmbito da Lisboa Unicorn Week. Além disso, organizou workshops sobre ferramentas digitais e inteligência artificial, impactando dezenas de empreendedores.

Os resultados concretos incluem 137 inscrições no programa, 110 projetos acompanhados e 20 novas empresas instaladas. O programa também criou 61 empregos diretos e gerou um investimento total de 340.000€.

Com uma presença significativa nas redes sociais (8213 seguidores), o Lisboa Empreende+ reafirmou o seu papel na promoção do empreendedorismo e na criação de oportunidades de capacitação e visibilidade. Foram produzidos vídeos promocionais destacando o impacto no setor de cafés de especialidade e nos negócios apoiados.

Em termos de parcerias, o programa fortaleceu-se com entidades como Bloxtor, HubWeb, Açúcar HUB, IAPMEI e Startup Portugal. Na Web Summit 2024, apoiou diretamente quatro negócios, ampliando sua visibilidade.

2.4 LISBOA UNICORN WEEK | SEMANA DO EMPREENDEDORISMO DE LISBOA

Lisboa foi distinguida pela Comissão Europeia com o prémio Capital Europeia da Inovação e este foi o tema incontornável da Lisboa Unicorn Week | 13ª edição da Semana do Empreendedorismo que decorreu entre 13 e 19 de maio.

O programa da semana contou com 69 eventos gratuitos, entre conferências, workshops, ginásios do empreendedor, cinema, open days, circuitos, networking e muitas outras atividades promovidas pela Câmara Municipal em parceria com a Comunidade Empreendedora e Inovadora de Lisboa, representada por mais de 60 parceiros, e em diversos locais da cidade.



O destaque especial foi para o lançamento do Prémio Inovação Social Lisboa Innovation for All - 2024 Social Impact Challenge, no Beato Innovation District.

Esta é sempre uma ocasião para celebrar a comunidade da experimentação e da inovação aberta, dos founders, dos coworks, das startups, das scaleups, dos hubs tecnológicos, das universidades, dos investigadores e da sustentabilidade. Em suma, um ecossistema transformador, disruptivo e inovador cujo

trabalho pode e deve ter impacto positivo no meio que o acolhe. A tecnologia e a inovação ao serviço das pessoas.

2.5 SEED

O projeto SEED - Sensibilização para o Empreendedorismo e Inovação, iniciado em 2023, tem como objetivo desenvolver competências empreendedoras nos alunos do 9º ao 12º ano, com foco nas áreas tecnológicas e criativas. Visa desenvolver competências como criatividade, autonomia e trabalho em equipa, em estreita ligação com o ecossistema empreendedor da cidade de Lisboa. A equipa responsável inclui técnicos de vários serviços da DMEI (DEEE e DISE), bem como do Departamento de Educação (DE).

Em 2024, o SEED expandiu significativamente, em comparação com o ano piloto, abrangendo 14 escolas e 1256 alunos no ano letivo 2023-24, e 12 escolas e 1417 alunos no atual ano letivo (2024-2025). Em 2024 foram realizadas 166 atividades, incluindo workshops, visitas de estudo, desenvolvimento de projetos e experiências de "training" em startups. Destaca-se o "Ginásio do Empreendedor", que resultou em 33 projetos levando 14 finalistas à SEED Champions League, e a planificação do Living Lab na Escola Secundária Padre António Vieira.

Os resultados concretos incluem a participação ativa de todos os alunos inscritos, sendo que 94% recomendam o projeto. Além disso, os alunos destacaram o impacto positivo em competências como pensamento crítico, trabalho em equipa e inovação. O SEED consolidou-se como um projeto estruturante, promovendo uma forte rede de parcerias e conectando escolas ao mercado de trabalho. Atualmente, o SEED conta com 12 parceiros, nos quais se incluem universidades e empresas/startups do ecossistema empreendedor.

2.6 WEB SUMMIT

A participação de Lisboa na Web Summit 2024 reafirmou a cidade como um dos principais hubs de inovação e tecnologia da Europa. Com um stand estratégico e ações paralelas de networking e

promoção, Lisboa destacou-se entre os 153 países representados, atraindo visibilidade internacional para o ecossistema local.

Em 2024, a edição da Web Summit decorreu entre 11 e 14 de novembro no Altice Arena e na Feira Internacional de Lisboa (FIL), em Lisboa.

Este ano, a Web Summit recebeu 71.528 participantes, incluindo CEOs, startups, investidores, delegações comerciais, media e outros. Foi um evento esgotado, marcado pelo crescimento contínuo e pela diversidade.

- **71.528** visitantes de 153 países;
- 3.050 empresas expositoras, com a Inteligência Artificial como a indústria mais representada;
- 1.066 investidores e 953 oradores;
- 42% de participantes mulheres e 37% de oradores mulheres, com mais de 44% das startups fundadas por mulheres, a maior percentagem de sempre;
- 62 delegações comerciais representando 36 países, com destaque para a Alemanha e o Brasil.

Este ano fica também marcado pelo regresso de Paddy Cosgrave, e como um ano em que estavam representados muitos países com stands. A Web Summit continua a consolidar-se como um dos maiores eventos mundiais na área de tecnologia, inovação e empreendedorismo, reforçando o papel de Lisboa como um dos principais hubs globais para o setor.

Como em anos anteriores, o município produziu um vídeo sobre a cidade para ser exibido na abertura da Web Summit:

LISBOA, More Innovation, Better Jobs Video



https://www.instagram.com/reel/DCaHwTtR-HB/?utm_source=ig_web_copy_link

A ideia foi dar continuidade ao filme de animação do ano anterior, onde se destaca a cor e a criatividade. A mensagem a passar é mostrar uma Lisboa com forte foco na Inovação, onde a mesma contribui para mais e melhor emprego, elevando o nível de vida dos cidadãos.

O stand de Lisboa/Portugal estava localizado no pavilhão 1, mesmo junto à entrada, com uma área de 324m².



O conceito este ano foi um espaço aberto, fluído, com a Unicorn Factory em destaque e que deu maior destaque às startups presentes e um palco com uma agenda abrangente de eventos que

proporcionaram um ambiente propício à conexão entre startups, investidores e empresas locais e as entidades que suportam a atração de talento e investimento para Portugal e Lisboa.

Estima-se que tenham interagido de alguma forma com o stand, ao longo dos 3 dias, cerca de 10.000 pessoas.

O stand, no pavilhão 1 da área de exposições, teve acesso do público durante os três dias da Web Summit. A existência de um palco com mais de 20 lugares sentados foi importante na dinamização permanente do stand. A programação deste palco foi cuidadosamente preparada pelos parceiros, resultando num total de 43 sessões que abordaram uma vasta diversidade de temas. Cada sessão foi concebida para oferecer uma experiência rica e abrangente, refletindo a pluralidade de interesses e a relevância das temáticas abordadas.



Este ano a Masterclass decorreu dia 13 de novembro às 11h na sala Masterclass 1 e foi dinamizada pela Lisboa Innovation e pela Unicorn Factory Lisboa.

A RECEÇÃO OFICIAL realizou-se no dia 13 de novembro às 18.30h nos Paços do Concelho. Tratou-se de um evento, de receção institucional às delegações estrangeiras e comunidade de inovação na Web Summit e, em simultâneo, de celebração da atribuição do prémio de Capital Europeia da Inovação e Rising City 2024. Estiveram presentes cerca de 250 pessoas, de 30 países diferentes e muitos membros do European Innovation Council da União Europeia. Delegações como o Canadá, Cabo Verde ou o Brasil, voltaram a confirmar a sua presença. Este momento assinalou a passagem do testemunho de Lisboa para Turim e de Linkoping para Braga.



É um momento de oportunidade de networking que tem como objetivo fomentar a interação entre as instituições da cidade e as delegações oficiais de outros países, Startups, executivos, investidores, empresas e todo o ecossistema de inovação e empreendedorismo da cidade. O momento foi enquadrado por dois pequenos discursos do Sr. PCML e do CEO da Web Summit.

3. EMPREGO E EMPREGABILIDADE

3.1 FUTURO DO TRABALHO

A Iniciativa Future of Work Lisboa nasceu da ambição de preparar Lisboa para o futuro do trabalho. Em 2024 investiu em projetos e parcerias para promover a inovação, o conhecimento, a competitividade e a inclusão e para responder a desafios emergentes ao nível das competências, do talento, do emprego e do impacto da inteligência artificial na transformação digital.

A equipa, liderou a implementação de oito projetos estratégicos. Entre estes, destaca-se o lançamento do Mapa de Emprego de Lisboa, ferramenta digital que conquistou o Prémio Cidades & Territórios do Futuro e impactou milhares de utilizadores. Lisboa foi também o primeiro município a aderir ao programa PRO_MOV – Reskilling 4 Employment, que promove a capacitação profissional e cujo impacto foi apresentado na Web Summit. Outro projeto de grande alcance foi o programa AI SkillsSprint, que superou todas as expectativas ao atrair 455 inscrições para 150 vagas e formar 277 profissionais em inteligência artificial.

A atividade da Future of Work cresceu exponencialmente em 2024, com um total de 9.470 pessoas impactadas, 14 parcerias estabelecidas e oito projetos desenvolvidos, o que se traduz num crescimento seis vezes superior ao do ano anterior, apesar da redução orçamental > 75%, face ao planeado.

O investimento feito revelou o potencial transformador de soluções digitais e de programas de capacitação para pessoas e empresas, o que permitiu ampliar a ligação e a inclusão no mercado de trabalho, consolidando Lisboa como referência para o futuro do trabalho.

De destacar, as duas edições do Lisboa Talent Game, o apoio a eventos como o Running Remote e o JEDay e o encerramento do programa StepByTech, também premiado em 2023.

Para 2025, os objetivos passam pelo lançamento de novos programas de capacitação e de soluções como o Lisboa Talent Game Digital.

<https://www.lisboa.pt/cidade/economia-e-inovacao/promocao-economica/futuro-do-trabalho>

4. CONHECIMENTO E INOVAÇÃO

Lisboa detém uma rede altamente qualificada, diversificada e reconhecida de instituições de ensino superior e centros de investigação. A oferta da Academia é muito vasta, cobrindo diversas e distintas áreas do conhecimento. Lisboa é também uma cidade muito receptiva à inovação, uma cidade com muito talento, com um ecossistema empreendedor vibrante e com grande capacidade de atração. O Município tem vindo a desenvolver projetos, a maioria dos quais em parceria, no sentido de atrair talento para a cidade e capacitar os cidadãos, promovendo o estreitar de ligação entre a Academia, empresas e cidadãos e o desenvolvimento de projetos inovadores na cidade. Temos participado em diversos projetos europeus que têm permitido a partilha de boas práticas, conhecer o que de melhor se faz em outras cidades europeias, aproximando-as de Lisboa.

4.1 ATRAÇÃO DE TALENTO – ESTUDANTES E INVESTIGADORES

4.1.1 STUDY & RESEARCH IN LISBON



Lounges – Study & Research

- Atualização e Manutenção da informação na Plataforma Study&Research in Lisbon, tendo-se inaugurado a área de notícias e eventos;
- Elaboração de plano para dinamização do espaço Study&Research in Lisbon Lounge;
- Reativação diária do Lounge, com nova programação e atividades para estudantes e investigadores;
- Articulação renovada com os parceiros Erasmus Life Lisboa e Erasmus Student Network na dinamização de atividades a decorrer no Lounge;
- Presença com carácter permanente no Lounge da Associação Erasmus Life Lisboa;
- Atualização dos manuais de procedimentos do Lounge;
- Acolhimento para trabalho diário durante uma semana de um grupo de estudantes americanos;
- Preparação do novo espaço Lounge - infraestruturas

Apoio logístico e de comunicação a 5 **congressos internacionais**, com envolvimento de mais de 400 participantes, a saber:

- Congresso Internacional sobre Nanociências e Nanotecnologias;
- International Staff Week para profissionais das relações internacionais;
- "Welcome Reception" Projeto Europeu TAILOR 2024;
- 9th International Conference on Very High Cycle Fatigue;
- iMed Conference.

Evento de receção de estudantes nos Paços do Concelho



Como é habitual, realizou-se mais um evento de receção oficial dos estudantes internacionais à cidade tendo sido recebidos pelo Senhor Presidente da CML. Este ano, pela primeira vez, a iniciativa foi alargada aos investigadores internacionais. Estiveram presentes cerca de 300 estudantes e investigadores.

Pint of Science

Parceria entre a CML e o projeto Pint of Science que resultou na realização de 2 sessões de divulgação de ciência: "O Fascinante relógio do cérebro" e "Tumores e Tonalidades" em espaços municipais, como o Fablab. Estiveram presentes cerca de 50 participantes.

Ciclo de sessões knowing/Sharing:

Foi organizada a primeira edição das knowing/Sharing, composta por quatro sessões de capacitação sobre temas relevantes para quem faz ciência: Comunicação de ciência, Ética e integridade na ciência, Pesquisa bibliográfica e Ciência aberta. Cerca de 21 investigadores tiveram a oportunidade de enriquecer e partilhar o seu capital de conhecimento.

Ciclo de Workshops:

Gastronomia (96 estudantes) – com ESN; Tarde de "Board Games" (23 estudantes) – com ESN; Exposição "A Journey Through Life (presentes 30 pessoas na inauguração) – com ESN e As. Académica da UL; "Sip & Paint: X-mas Edition (17 estudantes)

<https://studyinlisbon.pt/> - <https://researchinlisbon.pt/>

4.1.2 SCIENCE IN EVERYDAY LIFE – PROJETO EUROPEU SCILIFE

A noite Europeia dos Investigadores (NEI) é uma iniciativa coordenada pelo Museu Nacional de História Natural e da Universidade de Lisboa, em parceria com a CML e com diversas instituições de ensino superior representativas do ecossistema de conhecimento e inovação.

Em 2024, no Jardim do Príncipe Real, jardim Botânico e no Museu de História Natural foram desenvolvidas atividades para o público em geral, especialmente para os jovens estudantes a partir do tema Ciência para Desafios Globais. Foram divulgadas pelos cientistas diversos projetos com o intuito de responder aos grandes desafios globais relacionados com a sustentabilidade ambiental, económica e social.

Enquanto parceiro deste projeto a CML, através da DMEI/DISE, contribuiu ativamente para:

- Divulgação e publicitação do evento na comunicação social
- Organização do evento no Jardim do Príncipe Real (logística e equipamentos)
- Garantia das autorizações de uso do espaço público em segurança
- Apresentação de projeto “Research in Lisbon”

Para além da participação na organização geral do evento, participámos com um stand no Jardim do Príncipe Real, divulgando o projeto da “**Cidade aberta ao conhecimento e à inovação**”, divulgando não só a plataforma digital dedicada a investigadores (www.researchinlisbon.pt) como também a atividade dos espaços de inovação e experimentação municipais FabLAB e BioLab.

<https://noitedosinvestigadores.org/>

4.2 REDE DE INOVAÇÃO ABERTA

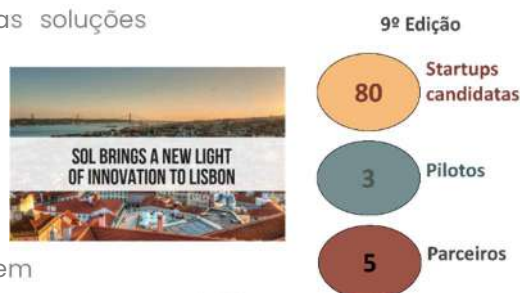
4.2.1. SMART OPEN LISBOA

A 9ª edição do programa Smart Open Lisboa (SOL) teve como tema a Mobilidade e contou com a participação de startups de todo o mundo, que apresentaram soluções inovadoras para os desafios propostos pelos parceiros do programa. Os parceiros desta edição foram BRISA, CARRIS, GRUPO LUÍS SIMÕES, GRUPO SUPER BOCK e EDP.

Foram recebidas 80 candidaturas de diferentes partes do mundo, onde 30 startups apresentaram as suas propostas aos parceiros e foram selecionadas 20 para participar no Bootcamp, que decorreu entre 29 e 31 de janeiro de 2024. Durante este evento, houve sessões individuais e colaboração entre startups e parceiros para o co-desenho dos pilotos. Nos meses de fevereiro e março deste ano, os parceiros e as startups trabalharam no desenvolvimento e teste das soluções

propostas. Durante este período, também ocorreu o 3º Momento da Comunidade SOL, onde a CARRIS, BRISA e EDP partilharam as suas experiências com os demais parceiros na implementação de pilotos. No dia 9 de abril, realizou-se o Showcase, no qual os parceiros apresentaram à comunidade SOL os pilotos em

implementação e a respetiva fase de desenvolvimento. Esta edição possibilitou o



desenvolvimento de soluções inovadoras para desafios reais, contribuindo para um ecossistema de mobilidade mais eficiente e sustentável.

<https://smartopenlisboa.com/>

4.2.2 FABLAB LISBOA

Inaugurado em 2013, o FabLab Lisboa é um laboratório na área da fabricação digital, uma oficina aberta que permite o acesso a ferramentas de prototipagem rápida, fabrico personalizado e experimentação industrial. Acessível ao cidadão comum, é um espaço de partilha de conhecimentos e experiências, possibilitando uma democratização do acesso à inovação, ao empreendedorismo, à descoberta e à criatividade, visando o desenvolvimento social e económico, a nível individual ou comunitário.

Durante o ano de 2024, verificou-se a tendência de crescimento dos últimos anos na procura de utilização do FabLab. A dinamização dos Open-days e, sobretudo, um maior investimento de tempo e recursos em projetos colaborativos, bem como uma melhor comunicação, conduziram a um maior interesse e curiosidade por parte da comunidade, nomeadamente maker, académica, artística e empreendedora.

Durante este ano, continuámos focados no desenvolvimento das colaborações com diversas entidades e na realização de vários projetos. Em termos académicos, destacamos: - a continuada colaboração com os Grupos de Trabalho do Instituto Superior Técnico / Engenharia Aeroespacial ATLAS / Systems & Aeronautics e Formula Student; - a colaboração com o laboratório de inovação da Universidade Nova SBE – DesisLab; diversas colaborações com a Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, da Biologia à Estatística, da Matemática à Física e com Geologia, nomeadamente com o Instituto D. Luis.

Também relevantes foram as colaborações: - com o Festival Moga, na maquinação de painéis para o seu evento; - com a Galeria Perve, através da impressão 3D de protótipos que integraram várias exposições do Movimento Surrealista Português (centenário de Mário Cesariny e escultor português João Artur da Silva); - com o Festival Indie Lisboa, na gestão da produção dos troféus; - com o Programa ReSist CML, na preparação de workshop sobre resiliência sísmica de peças museológicas (com a impressão da figura do Santo António de Lisboa recorrendo à impressora 3D de cerâmica previamente digitalizada do original que se encontra no Museu de Santo António); - com o MUDE, Museu do Design, que reabriu este ano as suas portas, com a impressão 3D de duas peças inspiradas nos patos BRIMA, baseada no desenho original do designer Carlos Galamba.



Destacamos ainda a continuação do desenvolvimento de atividades com o Centro de Dia de Nossa Senhora dos Anjos da SCML, bem como com o ATL da Junta de Freguesia de Santa Maria Maior AMBIJOVEM.

Em 2024 voltámos a colaborar com a Fundação indo-espanhola LxS, no acolhimento de 3 edições do seu programa Europe Summer School 2024, com alunos vindos do Estado de Deli na Índia. Cerca de 90 estudantes elaboraram maquetes para projetos de arquitetura referentes a um novo (utópico) FabLab Lisboa.

Durante o ano, destacam-se também as visitas ao Fablab de alunos de vários níveis de ensino e entidades, num total de cerca de 260 estudantes.

Em termos de atividades e eventos, 2024 foi marcado pela celebração do 11.º aniversário do FabLab Lisboa, que contou com a presença de mais de 100 pessoas (entre parceiros, colaboradores e utilizadores), tendo sido dados a conhecer alguns projetos do FabLab Lisboa, como o Projeto Fablab Móvel, bem como aqueles realizados em conjunto com os parceiros.

Outro evento relevante que teve lugar no FabLab e que marcou uma nova fase no laboratório de reciclagem de plástico (PlasticLab), foi a organização do 'Projeto OP - Ecopontos para Trituração e Injeção de Plástico - Um Novo Começo' tendo sido apresentados 2 tipos de utilização do mesmo: para desenvolvimento da tese de doutoramento do Arquiteto Valdomiro Neto e para utilização pelos utentes do Centro de Dia da Sta. Casa da Misericórdia, que constroem jogos de dominós.

A realçar também a participação do Fablab: - na Noite Europeia dos Investigadores; no Lab Aberto Bootcamp 2024 - XVI Encontro Nacional de FAB LAB, em Torres Vedras; - na Smart Cities Summit, no Seminário VULCA 2024, em Erlagen, Alemanha; e na Web Summit 2024, nesta última com a apresentação, juntamente com alguns parceiros, da Open Innovation Network - o desenvolvimento de uma rede alargada de experimentação, como motor de inovação da cidade.

Destacamos também o facto de o FabLab Lisboa ter sido alvo de interesse de várias entidades para a organização de eventos diversos, tais como o Lisbon Drawing Club, Pint os Science, Urban Sketchers Portugal, CIDAC, 351 - Associação Portuguesa de Startups .

Muito relevante durante este ano foi o **aumento acentuado de workshops** que o FabLab Lisboa colocou à disposição da comunidade: 2 Edições do Nerd Brunch - Inteligência Artificial (uma com 16 sessões e outra com 14 sessões), que mobilizaram um total de 250 participantes; 3 edições de 'Domótica - Introdução ao Conceito de Casas Inteligentes', 8 workshops do Programa Fablab Kids e 4 sessões do Programa 'VAMOS EXPERIMENTAR' - 'Cerâmica para Usar'.

As mentorias e partilha de conhecimentos foram este ano reforçadas com a integração de 15 alunos em estágios curriculares: 3 de mestrado, 2 de licenciatura, 9 de cursos técnico-profissionais e 1 estágio internacional de valorização profissional.

Ano 2024	
Nº Open Days	69
Total de Utilizações de máquinas	599
Total de Novos Utilizadores máquinas	78
Total de Visitas	170
Total de visitantes	501
Colaborações/parcerias	32
Workshops	30
Workshops-sessões	60
Workshops-participantes	843
Estágios	15



4.2.3 BIOLAB

O BioLab Lisboa manteve os seus três principais eixos de atuação: a capacitação do cidadão e comunidade, o impacto através da exploração criativa do potencial biológico intrínseco para o desenvolvimento de cidades resilientes e, o posicionamento, ou seja, a contribuição para o cumprimento dos objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU e agenda estratégica da UE. Em 2024, a palavra de ordem consistiu em consolidar todo o processo desenvolvido desde a sua abertura, mediante a sua otimização e contínua experimentação e respondendo às solicitações externas ao nível de projetos (individuais e coletivos). Destaca-se este ano a presença do BioLab Lisboa em eventos nacionais e internacionais (estratégia de divulgação e consolidação). Acresce, o desenvolvimento de novas parcerias estratégicas, em várias áreas do conhecimento. Manteve-se as atividades em formatos diversos, os projetos individuais e/ou coletivos, a formação, o design do perfil dos colaboradores e utilizadores e não menos importante, a organização do espaço, das ideias, no intuito de reavaliar continuamente o projeto BioLab Lisboa.



Projetos Principais em 2024:

Os Projetos desenvolvidos no Biolab foram, maioritariamente, Projetos Individuais (desenvolvimento de teses de investigação e/ou projetos de empreendedorismo) mas também, em menor número, Projetos Coletivos.

Alguns dos projetos, dos quais se destacam : Cast Ashore - Narrativas digitais de materiais oriundos do mar para a fabricação; Mar e Matéria - Mapeamento de potenciais matérias no Estuário do Tejo com potencial para execução de biomateriais; Ser Eu - fotografia e biomateriais; Chain Reactor Pilot Project - Biotech, Biochemistry and Manufacturing ; Atlantic Futures - Projeto de Design & Biomateriais; Re(f)used Matter - Recovering textile waste for the fabrication of fungal composites for architectural applications; MICELLIUM SHRINE - construção de um espaço de meditação - Jardins do Bombarda ; Bio-Cré sobre Carbonatos e a captura de CO₂; Projeto Charmony - Utilização do biochar na construção; Olice Industry Waste - Material Design Opportunities

Principais Atividades desenvolvidas em 2024

- Workshops: Lab Machines e Lab Rules; Bordado Digital Iniciantes/Avançados; Fotografia- Foto Kombucha; A Arte de Não Matar Plantas; Bio Cromes - corantes naturais; Moldes para Bio-Materiais; Bio Cosmetics Biomateriais ; Participação no programa de capacitação do MIT
- How to Grow Almost Anything
- Field trip - Lota de Sesimbra, Salinas do Samouco
- Apoio ao projecto Chain Reactor - Biorreactores com a Universidade de Munique e de Cambridge
- Participação no Projeto RestoZero (Hub In):



Participação em Eventos internacionais

FabCity Challenge –Residência, exposição e apresentação (Univ. NAM – México City e Cholula);

Fab 24 Conference – Participação (Univ. IBERO) – Puebla;

Vulca Seminar (ZAM) Participação no Seminário e realização de Workshop – Erlangen;

Open Fab – Istambul – Apresentação e realização de Workshop;

Let's Go Circular – Participação em seminário – OULU

As Parcerias formais/não formais são de todo o interesse para o projeto BioLab Lisboa. Durante o ano investimos em parcerias diversificando os segmentos de atividade.

Ano 2024	
Workshops e Demos	50
Talks e apresentações	13
Parcerias formais e informais	24
Participação ou Representação em Eventos nacionais/internacionais	13
Visitas ao Biolab por instituições/representantes	9
Projetos (residentes e outros)	49
Open Days	47
Nº total de participantes atividades	1578



5. CLUSTERS 20–30

5.1 CRIATIVAS

5.1.1 HUB CRIATIVO DA MOURARIA

O Hub Criativo da Mouraria (HCM) é uma incubadora municipal de ideias e projetos nos setores das Indústrias Culturais e Criativas. Localizado no centro da cidade de Lisboa, na Mouraria, o HCM oferece um ambiente privilegiado para promover a criatividade e a originalidade local.

Tem como missão, ser um espaço de inovação e criação de excelência, proporcionando as condições ideais para o desenvolvimento de ideias e projetos criativos, que resultem em negócios diferenciados, disruptivos, sustentáveis e únicos, com consequente valor para o tecido económico da cidade. Simultaneamente, pretende-se que seja um espaço agregador, que promova e integre diferentes comunidades (residentes, criativos, comunidade em geral).

O HCM tem capacidade para a implementação de 40 postos de trabalho fixos distribuídos por seis salas, com acesso à sala de reuniões, sala multiusos, sala de microprodução de moda, estúdio de fotografia e jardim exterior. O HCM disponibiliza ainda uma ampla rede de mentores, formação e consultoria à medida, acesso a soluções de financiamento e apoio à comercialização de produtos e serviços.

O HCM tem como objetivo estratégico ser um polo agregador e de referência do ecossistema empreendedor criativo da cidade de Lisboa e do país, assegurar que a incubação dos projetos

residentes e/ou start-ups, seja a adequada para um crescimento sustentado e diferenciador dos mesmos. Alargar a rede de parceiros internos e externos ao projeto.

Destaques das Atividades

Ao longo de todo o ano, o HCM, ofereceu um programa de atividades gratuitas, abertas ao público, focado no desenvolvimento da economia criativa local, facilitando o crescimento e maturação dos negócios criativos.

Destacam-se como atividades de capacitação: o Bothcamp “O empreendedorismo é para criativos”; as masterclasses e open-days, realizados em colaboração com o Clube da Criatividade de Portugal, e outros;

- Temáticas relacionadas com as alterações climáticas, também se encontram presentes, nos projetos

residentes incubados, bem como num conjunto de atividades e ações, que tem vindo a ser implementadas, concretamente: “Ciclo de Workshops de Agricultura Urbana e Regenerativa”; na instalação de painéis fotovoltaicos; na criação de um mural alusivo à preservação do ambiente (realizado em colaboração com o projeto Hub- In Colina do Castelo e a Galeria de Arte Urbana);



Projetos Residentes

Projetos Residentes: 11 (7 projetos residentes e 4 projetos residentes novos, em pré incubação)

Postos de Trabalho: 18 (11 postos de trabalho de projetos residentes e 7 postos de trabalho de projetos residentes novos, em pré-incubação)

Atividades	Total
Workshop's, Masterclasses, Open Days de Capacitação	16
Mentorias	22
Reuniões da equipa de Staff com os Projetos	6
Participação de residentes em Eventos CML ou parceiros	22
Divulgação do Projeto ou Empresa	19
Projeto de Cocriação dos Expositores para o Hub	10
Espaço	
Reserva Sala Multiusos	5
Reserva Sala de Reuniões	34
Reserva Estúdio Fotografia	21
Prototipagem Rápida e Fabricação – FabLab	4

Comunidade Criativa e da Mouraria

Tipo Programação	Total	Total Participantes
HCM e Associação Renovar a Mouraria	46*	2978
HCM em Parceria	65	1841
HCM Independente	36	927
Total	147	5746

*Nas atividades com uma duração superior a 1 dia, até 4 meses (Laboratório Criativo de Teatro), foram consideradas apenas como uma iniciativa, na tabela acima.

Projetos para a Comunidade

No quadro das atividades desenvolvidas pelo HCM em parceria com a Associação Renovar a Mouraria, à semelhança do ano anterior, e face aos resultados demonstrados, mantivemos os modelos de programação, dirigidos para a comunidade em geral, designadamente: 2.ª e 3.ª Edição o Laboratório Criativo de Teatro; a Mostra de Cinema- “Cultura ao virar da esquina!”, e o Ciclo de Workshops de Agricultura Urbana e Regenerativa (fase final). Foram ainda realizadas Sessões de Desenho, em parceria com o Lisbon Drawing Club, abertas ao público. Estas atividades, foram efetuadas ao longo do ano, com o intuito de criar momentos de lazer para criativos e comunidade em geral, que os levasse a conhecer outras abordagens que pudessem contribuir para o processo criativo, bem como, apropriarem-se de um olhar mais consciente sobre a sua intervenção no território.

Comunicação e Imagem

Em 2024, foi dada a continuidade ao investimento nas redes sociais, com forte envolvimento no desenvolvimento da “linha editorial” do HCM, em que se destaca, uma nova forma de comunicar, de apresentar, de editar e de publicar os conteúdos sobre as atividades que decorreram neste equipamento, tendo-se verificado um aumento relevante do número de seguidores, e do número de visualizações.

Durante este ano, foi realizado o “lançamento” do website do HCM, que veio reforçar e consolidar a aposta na comunicação atualizada do Hub. Foram efetuadas novas apresentações do HCM, a atualização do Portefólio dos Projetos Residentes, e a Edição de vídeos de 4 Projetos Residentes em colaboração com o Clube da Criatividade de Portugal (CCP). No Website do CCP, existe um separador dedicado ao HCM.

Durante o ano, foram realizadas 328 publicações no Facebook e Instagram.

Redes Sociais	Seguidores	Publicações
Facebook	7219	158
Instagram	1203	170
Total	8422	328

5.1.2 SEMANA CRIATIVA DE LISBOA

A Câmara Municipal de Lisboa, através da DMEI/DISE, apoiou e coorganizou mais uma vez a Semana Criativa de Lisboa o 26º Festival CCP com o Clube da Criatividade de Portugal (CCP). Esta iniciativa, em 2024, realizou-se no mês de maio na Fábrica do Pão do Hub Criativo do Beato. Realizaram-se durante

esta semana conferências, masterclasses, tertúlias, exposições, workshops. Decorreu ainda, durante esta semana, a Gala de entrega de prémios do 26º Festival CCP. No âmbito desta colaboração entre o Município e o CCP, foram promovidas durante o ano a realização de masterclasses e mentorias destinadas aos criativos de Lisboa que decorreram no Centro de inovação da Mouraria.

5.2 ECONOMIA DO MAR

5.2.1 HUB DO MAR DE LISBOA

Durante o ano de 2024 foram acompanhados e apoiados um conjunto de iniciativas, projetos e ações em parceria com diversos atores do Mar que contribuem para a dinamização e promoção da “Economia Azul” da cidade, destacando-se o HUB DO MAR DE LISBOA - Polo de Empresas e Shared Ocean Lab, com o acompanhamento do projeto, financiado pelo PRR no valor de 31 Milhões de euros, no qual o Município é beneficiário Líder de um consórcio que inclui a Universidade de Lisboa, a Docapesca, o Fórum Oceano – Associação da Economia do Mar e o Instituto Português do Mar e da Atmosfera (IPMA).

Durante o ano de 2024, no âmbito deste projeto, realizaram-se, entre outras, o acompanhamento da elaboração do projeto de arquitetura do edifício a reabilitar para instalação do Hub, o acompanhamento da execução PRR e participação nas Reuniões com o Fundo Azul e com a Secretaria-geral da Economia para monitorização, a participação nas reuniões e Encontros da Rede nacional dos Hubs e a realização de reuniões com consultoras para definição do modelo de negócio e do modelo de governança do Hub.



5.2.2 KIC ONE WATER

Participação no processo de preparação da Candidatura de um consórcio liderado por Portugal a uma KIC no domínio dos setores e ecossistemas hídricos, marinhos e marítimos. As KICs (Knowledge and Innovation Communities) são iniciativas promovidas pelo EIT (European Institute of Innovation and Technology), cujo objetivo é fomentar a inovação, empreendedorismo e competitividade na União Europeia, unindo universidades, empresas e centros de investigação em áreas específicas de relevância estratégica.

São comunidades criadas para usar o conhecimento para inovar. São grandes redes estratégicas internacionais constituídas por instituições de ensino superior, centros de investigação e empresas em torno de um núcleo temático comum e de um plano conjunto de inovação para o médio-longo prazo. Têm em regra uma sede no país que a lidera, mas estão também dispersas em outras localizações (co-locations) que podem ser líderes de algumas das áreas a que a KIC se dedica.

Portugal, através do Colab + Atlantic e das Águas de Portugal, lidera um consórcio internacional que se está a constituir para preparar esta candidatura – One water KIC

5.2.3 BAUHAUS OF THE SEAS

Bauhaus do Mar é um dos 6 projetos vencedores da iniciativa New European Bauhaus "NEB Lighthouse Demonstrators", liderado pelo Instituto Superior Técnico, envolve um consórcio de 18 parceiros internacionais (municípios, universidades e instituições culturais) com vista a realizar projetos piloto em 7 cidades europeias entre 2023-25. Lisboa é uma das cidades participantes neste projeto. Kick off do Projeto Bauhaus of the seas no Hub Criativo do Beato e na Fundação Calouste Gulbenkian – Participação e colaboração nas reuniões do projeto por parte do Fablab e do Biolab. Realização de Workshops;

6. ECONOMIA DE PROXIMIDADE

6.1 COMÉRCIO

6.1.1 REVITALIZAÇÃO DO COMÉRCIO

O projeto "Comércio/Economia de Proximidade" tem como objetivo revitalizar e promover o comércio local de Lisboa, fortalecendo a economia de proximidade através de iniciativas inovadoras e sustentáveis. Liderado por uma equipa multidisciplinar, o projeto alinha-se com o Plano 2023-2027 para a cidade, focando na definição de estratégias a curto, médio e longo prazo para o comércio local.

Em 2024, foram desenvolvidas diversas atividades, incluindo a criação da equipa Comércio XXI, o desenvolvimento do Plano Estratégico da Economia de Proximidade, e a implementação de um processo participativo envolvendo cidadãos e comerciantes. Realizaram-se inquéritos online, sessões participativas e mesas-redondas com stakeholders, além de reuniões estratégicas e visitas de estudo a boas práticas internacionais.

Os resultados concretos incluem a maior participação de sempre num processo participativo municipal, com 2083 respostas ao inquérito online e 68 participantes nas sessões presenciais. Foram estabelecidas relações institucionais sólidas com stakeholders e lançadas as bases para projetos como o site Lisboa Comércio, o Balcão Comerciante e um programa de capacitação para comerciantes.

A comunicação foi essencial, com colaborações como a Bloomberg Associates, a Divisão de Participação e a DMCOM. Eventos como as mesas-redondas e ações de rua na Baixa foram momentos inspiradores, aproximando a equipa dos desafios reais do comércio local. Para 2025, os planos incluem o lançamento do site comercio.lisboa.pt, o Balcão Comerciante, programas de formação e mentoria, e a continuação do Projeto Piloto na Baixa, bem como a revisão do Licenciamento Zero para garantir um planeamento comercial mais equilibrado.

6.1.2 LOJAS COM HISTÓRIA

O Programa Lojas com História surgiu em 2015, por iniciativa do Município de Lisboa, com o objetivo de proteger e promover o comércio tradicional e de excelência da cidade. Desde então, foram distinguidos

mais de duzentos estabelecimentos comerciais e oficinas, considerando as suas características únicas, valor histórico, artístico e cultural.

“Conhecer o comércio de uma cidade é uma forma de conhecer os gostos dos seus habitantes, os seus hábitos e perceber como o quotidiano se desenha enraizado num passado que constantemente se atualiza. Desse passado, resta tanta história e histórias, atividades e memórias que se podem reviver num passeio diferente pela cidade.

Em 2024, o projeto distinguiu 6 novas lojas, e levou a cabo o processo de discussão pública para outras 3 lojas.



Em termos de comunicação e parcerias, lançaram-se as bases para uma parceria com a NOVA/SBE na área da capacitação, e teve lugar uma deslocação a Belo Horizonte, a convite da respetiva Prefeitura para assistir à apresentação do programa “Bares com Amor” inspirado no “Lojas com História” o que ajudou a expandir a visibilidade do projeto e ao reconhecimento internacional do programa, especialmente na América do Sul e Europa.

Foi, também, lançado o Roteiro físico e digital de todas as lojas distinguidas em parceria com o Centro Nacional de Cultura e a RTL. O Fundo deu apoio financeiro a 12 lojas, totalizando 74.000 €.

Os resultados concretos incluem o reconhecimento internacional do programa, especialmente na América do Sul e Europa, como uma abordagem inovadora para a promoção do comércio local.

A reabertura da Pérola do Rossio, após obras de regeneração, foi um exemplo de sucesso dessa parceria entre o setor privado e o programa.

O 10º aniversário do programa será celebrado em maio de 2025, com a Semana das Lojas com História, promovendo eventos para refletir e projetar o futuro do programa, focando na inovação e capacitação do setor comercial.

6.2 PROMOÇÃO E DINAMIZAÇÃO LOCAL

6.2.1 PLANO DE DINAMIZAÇÃO DOS MERCADOS MUNICIPAIS:

Apresentação das principais linhas de ação e entrega da versão final do Plano

Foi realizado um estudo exaustivo de 12 mercados (Encarnação Sul, Olivais B, Forno do Tijolo, S. Domingos de Benfica, Sapadores, Santa Clara, Ribeira, Arroios, Ajuda, Alcântara, Encarnação Norte, São Bento) com os seguintes objetivos:

- Dar utilidade aos espaços;
- Revitalizar os mercados
- Garantir mercados adaptados ao território onde se inserem

O plano de ação apresentado teve em conta indicadores como o n.º de visitantes, taxa de ocupação, tempo de abertura, resultado gerado para a CML e satisfação dos munícipes.



O documento apresenta um modelo estratégico de soluções e um conjunto de ações, a serem implementadas de forma faseada, no sentido de inovar, reforçar identidade e confiança, captar novos comerciantes e otimizar a gestão destes equipamentos.

Contratação: KAISEN INSTITUTE

Gestão de dois mercados tradicionais (**Ribeira e Campo de Ourique**) e de três feiras (**Relógio, Galinheiras e Ladra**) | Cerca 132 comerciantes e 1.000 feirantes.

Pedidos de Informação/Esclarecimentos	191
Permutas	49
Mudança de titularidade	30
Inscrições de empregado	100
Atribuições de espaços comerciais	67
Reembolsos	1
Renovação da licença	33
Caducidade (baixa de lugar ou atividade)	52
Justificações de ausência	46
Outros - Cancelamentos, mudanças de feira	258
Internos- Autos, pareceres	144
Reclamações	18
TOTAL	989

Está a ser desenvolvida em articulação com o DSI, uma nova aplicação para a Gestão de Mercados e Feiras e durante o ano transato houve a preparação dos requisitos necessários.

- Receita emitida (taxas) – **3.4M€** (valor aproximado)

6.2.2 PROGRAMAS DE DINAMIZAÇÃO DOS MERCADOS

A educação e sensibilização de crianças para as práticas de alimentação saudável e de promoção dos mercados tradicionais contou com **mais de 2.500 alunos** das escolas públicas e privadas de Lisboa.

Vamos Todos ao Mercado – n.º ações – 103 | n.º alunos – 2144

- Realização do evento comemorativo dos 25 anos do VTM | 12 de janeiro | Mercado de Alvalade Norte;
- Participação no Arraial da Hora do Planeta 2024 com a atividade "6 práticas para uma alimentação mais sustentável na ida às compras"
- Participação no evento "Dia + Famílias da Semana do Passaporte Escolar" – 54 crianças;
- Realização de Atividades de Verão.



Vamos agitar os mercados (eventos) – n.º visitas – 22| n.º alunos – 427

- Mercado Campo de Ourique: Mostra de Fotografia de Autores
- Mercado da Ribeira: Festival Imago Lisboa – Exposição de Fotografia Gideon Mendel



6.2.3 SEGURANÇA ALIMENTAR E BEM-ESTAR ANIMAL

A equipa de médicos veterinários tem por principal objetivo a redução de situações de não conformidade, com notificação dos operadores económicos para a melhoria das condições avaliadas em sede de vistoria, salvaguardando a saúde do consumidor e o bem-estar animal.

São realizadas ações de controlo em estabelecimentos de comércio a retalho de forma a garantir o cumprimento das disposições legais relativas à higiene dos géneros alimentícios e dos locais onde são manipulados / comercializados, bem como a refeitórios escolares.

No ano de 2024 foram realizadas **877 ações de controlo**.

6.2.4 OBRAS/ MONITORIZAÇÃO, CONTRIBUTOS E PARECERES

6.2.4.1 MERCADOS

- Emissão de pareceres no âmbito dos contratos de delegação de competências com as Juntas de Freguesia de: Arroios, Ajuda, Beato, Penha de França, Olivais, Carnide, Lumiar e São Domingos de Benfica;

- Preparação de contributos para definição de programas e monitorização do estado de projetos e obras de empreitadas a decorrer na DMMC

* Mercado RIBEIRA: Empreitada nº 14/DMMC/DEM/DPCE/23 - "Requalificação da zona de mercado tradicional do Mercado da Ribeira" | Aguarda Verba

* Mercado CAMPO OURIQUE | Levantamento de necessidades de intervenção para preparação de empreitada | Em fase de conclusão.

* Mercado OLIVAIS: Projeto SRU | Em fase de Estudo Prévio| Preparação de contributos para programa e acompanhamento do processo.



Projeto Mercado Olivais B

O projeto melhora o desenho urbano: gera continuidade entre o novo mercado e a envolvente e reforça a ligação entre a praça a norte e o interior do quarteirão a poente.

O desenho das bancas foi pensado da maneira flexível, apostando em elementos fixos e móveis, o que vai permitir um uso versátil do espaço.

6.2.4.2 FEIRAS

Ladra

- Pintura da remarcação dos limites dos lugares dos feirantes e numeração.

- Realização do procedimento de seleção para atribuição de espaços de venda - Sorteio nº1/DMEI/DEPEP/DPDL/2024 - atribuição de espaços de venda.

Galinheiras

- Renumeração do setor II da Feira.
- Emissão de parecer desfavorável referente à pretensão de ocupação de um espaço da Feira para instalação de um campo de jogos – por a Feira ter sido recentemente comprimida e por a solução técnica para o campo de jogos não ser compatível com a realização da mesma.



RELÓGIO

- Pinturas de remarcação dos lugares de Feira ao longo da Avenida Santo Condestável e numeração dos mesmos.



6.2.5 GESTÃO DE CONCESSÕES DE QUIOSQUES

No sentido de contribuir para a qualificação e dinamização do espaço público, a existência de equipamentos de qualidade assegura uma maior afluência e permanência dos cidadãos nessas zonas, com o conseqüente aumento de segurança e dinamização dessas áreas.

Existem 26 quiosques concessionados (19 concessões) em praças ou avenidas na cidade.

APOIO FINANCEIRO | Isenção de taxa| Quiosques abrangidos pelas obras do plano geral de drenagem na Avenida da Liberdade e aos quais se aplicou as isenções (proposta 141/2023) – Quiosque junto à rua Alexandre Herculano, aplicada a isenção de taxas (100%) desde fevereiro de 2023 e que se mantém até ao levantamento dos estaleiros.

6.3 ESTRUTURAS DE PROXIMIDADE E ESPAÇO PÚBLICO

No âmbito da dinamização de uma economia de proximidade e de gestão de Estruturas de Proximidade e Espaço Público, destaca-se, pela sua maior exigência e dedicação das equipas os projetos:

6.3.1 REGULAMENTOS

- Aprovação do Regulamento Geral dos Mercados Municipais de Lisboa (em Assembleia Municipal | Proposta nº 773/CM/2024)
- Proposta de Regulamento de Exploração de Modalidades Afins de Jogos de Fortuna ou Azar e Outras Forma de Jogo do Município de Lisboa (após consulta pública) para submissão a Reunião de Câmara e aprovação em AML;
- Relativos a Horários de Funcionamento dos Estabelecimentos de Venda ao Público e de Prestação de Serviços no Concelho de Lisboa – em fase de conclusão de Relatórios, após consulta pública:
 - * Alteração ao Regulamento de Horários de Funcionamento dos Estabelecimentos de Venda ao Público e de Prestação de Serviços no Concelho de Lisboa (Deliberação n.º 39/CM/2024);
 - * Início do procedimento de restrição de horário limite de funcionamento para as 23h00, em área delimitada na cidade (Rua de São Paulo, Deliberação n.º 40/CM/2024);
 - * Proposta de proibição de venda de bebidas para o exterior, a partir da 01h00, para todos os estabelecimentos da cidade sites no Bairro Alto, Bica, Cais do Sodré e Santos (Deliberação n.º 41/CM/2024).
- Aprovação do início de procedimento de elaboração do Regulamento das Atividades Económicas com Carácter Não Sedentário, Feiras e Venda Ambulante do Município de Lisboa – elaborada proposta de projeto para recolha de contributos internos;
- Foram atualizados 26.500 registos de informação geográfica com o intuito de manter os sistemas de georreferenciação atualizados.

6.3.2 OPERACIONALIZAÇÃO DO NOVO CONTRATO DE MOBILIÁRIO URBANO

Estão previstos 3.000 equipamentos dos quais 2.600 já se encontram implementados;

Contrapartidas de publicidade institucional:

- Nos Mupis de natureza convencional, uma das faces é reservada para publicidade institucional.
- Nos Mupis de natureza digital, são reservados 3 minutos, seguidos ou interpolados, em cada hora para publicidade institucional.
- Nos grandes formatos são reservados 3 minutos, seguidos ou interpolados, em cada hora para publicidade institucional.
- Com uso exclusivo para publicidade institucional (20 mupis convencionais e 5 de grande formato, digitais)

No âmbito deste contrato foram realizadas **5.203 ações de fiscalização** (397 de natureza preventiva e 4.806 de natureza reativa)



Equipamento	Previsto	Instalado	Por instalar
Abrigo	1705	1625	80
Instalação sanitária	75	37	38
MUPI	900	841	59
Grande Formato	125	99	26
Total	2805	2602	203

Nota: Os restantes equipamentos serão implementados ao longo do prazo do contrato (15 anos).

Abrigo	Ligadas	desligadas	total
Luminárias Instaladas	495	1045	1540

6.4. ESPAÇO PÚBLICO E PUBLICIDADE

6.4.1 LICENCIAMENTO E FISCALIZAÇÃO DE OCUPAÇÃO DE ESPAÇO PÚBLICO

Licenciamento dos pedidos rececionados dos particulares e dos serviços municipais. Os prazos para decisão são diminutos, sendo o prazo para as filmagens e sessões fotográficas de 3 dias úteis, conforme despachos n.º 91 e 92/P/2019

	Filmagens e Sessões fotográficas	Publicidade em telas, tapumes, mobiliário urbano	Ocupação temporária espaço público	Funcionamento recintos improvisados e itinerantes	Pedido de Informação prévia
Entrados	466	263	237	145	1
Decididos	475	217	233	150	

Eventos Licenciados com maior impacto na gestão do espaço público e/ou dimensão

- 33ª EDP Meia Maratona de Lisboa/Vodafone 10K
- Uma Ideia Futuro - Comemorações 50 Anos 25 Abril
- 94ª Edição da Feira do Livro de Lisboa 2024
- Rock in Rio 2024

- Concertos de Encerramento das Festas de Lisboa
- 4ª Volta a Portugal em Bicicleta - Feminina
- Semana Europeia do Desporto 2024
- Meo Kalorama
- 16ª. Edição do Festival TODOS.
- 11ª Maratona de Lisboa e 24ª Meia Maratona de Portugal
- WONDERLAND 2024
- 17ª S. Silvestre de Lisboa
- Passagem de Ano 2025
- Várias filmagens (novelas, filmes, programas de TV)



No âmbito da Reforma Administrativa de Lisboa foram emitidos **28** pareceres relativos a ocupações de espaço público em eixos/ vias estruturantes.

Número de ações de fiscalização

Natureza da Fiscalização	Reativa	Preventiva	Total
Nº de ações	7550	808	8358

6.4.2 TAXAS DE PUBLICIDADE E OCUPAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO

Taxas 2024	Totais / €
Liquidado	7 146 709,60 €
Cobrado	3 271 835,30 €
Apuramento (valor de parcerias e apoios)	30 994 322,83 €

6.4.3 HORÁRIOS DE FUNCIONAMENTO

Restrições do horário de funcionamento dos estabelecimentos comerciais, definitivas e temporárias |
Alargamentos do horário de funcionamento dos estabelecimentos comerciais definitivos e pontuais.
São recebidas as reclamações dos munícipes e fiscalizações da PM e PSP quanto ao funcionamento dos estabelecimentos comerciais, procede-se à sua análise e elabora-se a tomada de decisão.

Total de processos Entrados	621
Total de Processos Decididos	499
Restrições Temporárias Aplicadas	405
Restrições Definitivas Aplicadas	4
Alargamentos Definitivos Concedidos	4
Alargamentos Pontuais Concedidos	42

6.4.4 MODALIDADES AFINS DE JOGOS DE FORTUNA OU AZAR E OUTRAS FORMAS DE JOGO

Pedidos de autorização	34
Autorizações emitidas	19
Aditamentos Emitidos	4
Alterações Emitidas	2
Esclarecimentos	114

6.4.5 PROCEDIMENTOS DE RETIRADA DE CARTAZES COM PROPAGANDA POLÍTICA em espaços públicos (Edital n.6/90):

Praça Marquês de Pombal (Classificada como Interesse Público)

Alameda Dom Afonso Henriques (Em vias de classificação de interesse municipal)



Antes



Depois