

CISION®

PRESS BOOK

Encontros Regionais - Açores, Valongo, Lisboa, Madeira - 4ª Edição Apps
for Good 2017/2018

CISION

Revista de Imprensa

1. Mais de 250 alunos participaram na 4.ª edição da Apps for Good, SIC Notícias Online, 09/07/2018	1
2. Mais de 250 alunos a concurso na 4.ª edição da Apps for Good, SIC Notícias Online, 09/07/2018	2
3. Madeira recebe pela primeira vez a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens, Acontece Madeira Online, 06/07/2018	3
4. "Estamos atrasados 15 anos", afirma administrador da ACIN, Diário de Notícias da Madeira Online, 06/07/2018	5
5. Governo estuda tablets em vez de livros, Diário de Notícias da Madeira Online, 06/07/2018	6
6. Governo estuda tabeletes em vez de livros, Diário de Notícias da Madeira Online, 06/07/2018	7
7. Interesse de estrangeiros na Madeira continua a aumentar, Exame Online, 06/07/2018	8
8. SRE promove hoje I Encontro Regional AppsForGood no auditório da empresa ACIN, Funchal Notícias Online, 06/07/2018	10
9. Madeira acolhe final do Apps for Good, JM, 06/07/2018	11
10. Três aplicações tecnológicas estão a ser avaliadas na Ribeira Brava, JM Online, 06/07/2018	12
11. Escola da Ribeira Brava vai representar a Madeira na final do Apps For Good, JM Online, 06/07/2018	13
12. A agenda desta sexta-feira desvenda onde pode assistir a um concerto de Tiago Silva, Diário de Notícias da Madeira Online, 05/07/2018	14
13. Madeira recebe pela primeira vez encontro 'AppsForGood', Diário de Notícias da Madeira Online, 05/07/2018	17
14. Madeira vai receber a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens, JM Online, 05/07/2018	18
15. Escola Profissional Agrícola Conde de S. Bento, Santo Tirso Digital Online, 05/07/2018	19
16. Desafio de uma vida: fazer uma app que dá receitas para o jantar, Diário de Notícias Online, 04/07/2018	20
17. Apps for Good: a competição de aplicações criadas por jovens para mudar o mundo, Empreendedor Online, 03/07/2018	22
18. Apps for Good. Ou uma espécie de Web Summit nas escolas portuguesas, Expresso Online, 03/07/2018	24
19. Alunos criam aplicações para telemóvel, Jornal de Notícias Online, 03/07/2018	27
20. Mais de 70 equipas na semifinal de aplicações criadas por jovens para mudar o mundo, Mundo Português Online, 03/07/2018	30
21. 72 equipas vão disputar a semifinal do Apps for Good na zona Sul, Sapo Online - Sapo Tek Online, 02/07/2018	31
22. Inovação Social. Lousã mostra investimento de impacto de 12 milhões, Dinheiro Vivo (DN + JN), 01/07/2018	32
23. Inovação Social. Lousã mostra investimento de impacto de 12 milhões, Dinheiro Vivo Online, 01/07/2018	34

24. Alunos criam aplicações para telemóvel, Jornal de Notícias - Urbano, 30/06/2018	36
25. Escola Ginestal Machado representa Portugal no Reino Unido, Correio do Ribatejo, 29/06/2018	37
26. Aldeia da Cerdeira recebe primeira "Aldeia da Inovação Social", Despertar Online (O), 29/06/2018	39
27. Valongo recebeu competição que premiou as melhores aplicações desenvolvidas por jovens (C/FOTOS), Verdadeiro Olhar Online (O), 28/06/2018	41
28. 4ª Edição do Apps for Good em Valongo, iPress Journal Online, 27/06/2018	43
29. Apps for Good: Valongo enche-se de criativos, Mais Educativa Online, 27/06/2018	45
30. Valongo recebe semifinal da competição Apps for Good, TV Europa Online, 27/06/2018	46
31. Melhores aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais premiadas em Valongo, Verdadeiro Olhar Online (O), 27/06/2018	48
32. Ermesinde recebe a maior competição de aplicações para mudar o Mundo criadas por jovens, Voz de Ermesinde Online (A), 27/06/2018	50
33. App criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres, Jornal Económico Online (O), 26/06/2018	52
34. App criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres, PC Guia Online, 22/06/2018	53
35. "Pensa antes de publicar". Aplicação de jovens portugueses chegou à final do Apps for Good em Londres, The Next Big Idea Online - Next Big Idea Online (The), 21/06/2018	54
36. Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres, Boas Notícias Online, 20/06/2018	56
37. Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres, i9 Magazine Online, 20/06/2018	57
38. Aplicação portuguesa é finalista em Londres, Marketeer Online, 20/06/2018	58
39. Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres, PME Magazine - Portugal. Mundo. Empresas Online, 20/06/2018	59
40. A melhor app para resolver problemas reais, Destak, 04/06/2018	60
41. Cerdeira acolhe balanço do programa Portugal Inovação Social, Diário As Beiras, 04/06/2018	61
42. Concurso de aplicações para resolver problemas sociais, Açoriano Oriental, 03/06/2018	63
43. Educar para o futuro, Comunicações, 01/06/2018	64
44. Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais, Açores 9 Online, 31/05/2018	66
45. Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais, Açoriano Oriental Online, 31/05/2018	68
46. Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais, Diário de Notícias Online, 31/05/2018	72

47. Competição pela melhor app para resolver problemas sociais arranca amanhã nos Açores, Diário dos Açores, 31/05/2018	73
48. Competição pela melhor app para resolver problemas sociais arranca amanhã nos Açores, Diário dos Açores Online, 31/05/2018	74
49. Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais, Jogo Online (O), 31/05/2018	76
50. Açores recebe encontro regional do Apps for Good, Jornal Económico Online (O), 31/05/2018	77
51. Açores recebe competição de criação de Apps, Link To Leaders Online, 31/05/2018	78
52. Jovens açorianos apresentam apps para resolver problemas sociais, Notícias ao Minuto Online, 31/05/2018	79
53. Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais, TSF Online, 31/05/2018	81
54. Competição pela melhor App criada por jovens arranca nos Açores, Wintech Online, 31/05/2018	82
55. Competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais arranca nos Açores, Diário da Lagoa Online, 30/05/2018	84
56. Açores recebe primeiro encontro regional da 4ª edição do Apps for Good, PC Guia Online, 30/05/2018	86
57. Competição pela melhor app criada por jovens arranca nos Açores, PT Jornal Online, 30/05/2018	88
58. Portugal Inovação Social fará balanço de atividade na aldeia da Cerdeira, na Serra da Lousã, Boas Notícias Online, 27/05/2018	89

Mais de 250 alunos participaram na 4.ª edição da Apps for Good

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 09/07/2018

Melo: SIC Notícias Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=66fc149a>

09.07.2018 15h25

Alunos de várias escolas do país participaram num concurso tecnológico e tiveram de criar aplicações para telemóveis e tablet que permitissem resolver um problema social. A iniciativa Apps for Good contou com a presença de 290 alunos e teve cerca de 70 aplicações a concurso.

Mais de 250 alunos a concurso na 4.ª edição da Apps for Good

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 09/07/2018

Melo: SIC Notícias Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=b7ff76d3>

09.07.2018 15h25

Alunos de várias escolas do país participaram num concurso tecnológico e tiveram de criar aplicações para telemóveis e tablet que permitissem resolver um problema social. A iniciativa Apps for Good contou com a presença de 290 alunos e teve cerca de 70 aplicações a concurso.

Madeira recebe pela primeira vez a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 06/07/2018

Meio: Acontece Madeira Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=164ca241>

Sexta-feira, 6. julho 2018

Programa Apps for Good pretende que jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo;

No Encontro Regional será assinado o protocolo entre a Direção Regional de Educação da Madeira e o CDI Portugal;

O arquipélago da Madeira vai receber, pela primeira vez, a maior competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. No último Encontro Regional da 4ª Edição do Apps for Good, que decorrerá amanhã na Ribeira Brava, três equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

Depois dos Encontros Regionais nos Açores, em Valongo e em Lisboa, em que participaram cerca de 130 equipas (cerca de 500 alunos e 130 professores), o arquipélago da Madeira recebe pela primeira vez o programa Apps for Good. As equipas de alunos que participam nesta última semifinal da 4ª edição do programa irão fazer um Pitch de 3 minutos para o júri e vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que irá representar a Madeira no evento final do Apps for Good, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

As aplicações em competição são a P-Easy, da Escola Básica e Secundária Padre Manuel Álvares, a Mais Matemática, da Escola Básica e Secundária de Santa Cruz, e a MachiCity, da Escola Básica e Secundária de Machico. O júri será composto por José Augusto Martins e Luís Filipe Lemos, ambos da Secretaria Regional de Educação, por Rosária Sardinha, da Direção Regional da Juventude e Desporto, por João Pereira (ANPRI), Leonel Nóbrega (Universidade da Madeira) e Luís Sousa (ACIN).

No final deste Encontro Regional será assinado um protocolo entre Marco Gomes, diretor da Direção Regional de Educação da Madeira, e João Baracho, diretor executivo do CDI Portugal, que estabelece a parceria entre estas duas entidades e representa o início da implementação do programa Apps for Good na Madeira.

Dia: 6 de julho de 2018

Local: ER 104, nº42 A, Rua Seminário, Ribeira Brava (Madeira)

Agenda:

14h00 - Receção das equipas de alunos, professores, júri e convidados;

15h00 - O que é o Apps for Good? (Matilde Buisel, CDI Portugal);

15h15 - Pitch: Apresentações feitas pelas equipas de alunos em sessões de 3 minutos;

15h30 - Marketplace: Mostra de todas as aplicações pelas equipas de alunos

16h00 - Entrega de Prémio

16h15 - Assinatura de Protocolo entre a Direção Regional de Educação da Madeira e o CDI Portugal e Encerramento

Ribeira Brava

ER 104, nº42 A, Rua Seminário

Ribeira Brava

"Estamos atrasados 15 anos", afirma administrador da ACIN

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	06/07/2018
Melo:	Diário de Notícias da Madeira Online	Autores:	Victor Hugo

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=c12559d5>

06 Jul 2018

O administrador da ACIN - iCloud Solutions exortou a uma urgente alteração da metodologia e também dos conteúdos programáticos no sistema de ensino secundário, considerando existência de um atraso comparativamente com países ou com empresas de vanguarda na área tecnológica. "Diria que estamos atrasados 15 anos", observou em jeito de crítica, lamentando a "distância entre escolas e empresas" num panorama que entende ser contraproducente, muito mais quando o empresário ribeira-bravense olha para o modelo americano: "Lá as escolas funcionam muito bem, praticamente dentro das empresas e funcionam muito bem. Aqui há um receio que esta ligação se faça, embora estejamos a melhorar", afirmou o gestor do 'gigante' madeirense, líder em diversos segmentos de mercado na área da Cloud. As palavras foram proferidas esta tarde durante o Encontro Regional da Madeira da 4ª Edição do Apps for Good, que decorreu na Ribeira Brava, um momento para o empreendedor referir que o projecto "é fundamental para que se mudem mentalidades", a começar, venceu, pela classe docente: "Acho que deve começar aí. Têm que se adaptar, têm que se actualizar, porque aquilo que aprenderam não se aplica hoje em dia". De resto, aplaudiu os passos dados no sistema de ensino regional através da instalação de salas de robótica, no entanto ao nível do ensino secundário não foi de rodeios classificando estarmos "muito mal, estamos péssimos", criticou, apontando lacunas no domínio da "linguagem de programação", ainda nos "currículos desatualizados". Luís Sousa afirmou que "os alunos aprendem coisas que nunca vão usar e que estão desactualizados há 20 anos. É urgente mudar", manifestou aos jornalistas.

Victor Hugo

Governo estuda tablets em vez de livros

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 06/07/2018

Melo: Diário de Notícias da Madeira Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=9ab83e60>

06 Jul 2018

Talvez num futuro próximo os livros possam ser substituídos por tablets: "Vamos ver, mas por que não? Acho que é de pensar porque, se outros fazem e é bom, porventura adaptando à Região, pode ser uma boa resposta. É uma questão que vamos considerar e, se entendermos que pode ser útil, porque não?". Foi desta forma que o director regional Educação mostrou estar disponível para estudar a substituição dos manuais pela introdução de meios tecnológicos, nomeadamente tablets, de resto como já acontece nalguns países do Norte da Europa, designadamente na Finlândia, país que tem sido um exemplo no sistema de educação mundial e uma forma de respeitar as recomendações aprovadas pela Assembleia da República e pela Assembleia Legislativa, sobre o peso das mochilas que os alunos transportam. O governante falava esta tarde à margem do Encontro Regional da 4ª Edição do Apps for Good, que decorreu na Ribeira Brava e onde três equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos participaram e demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, aproveitando para apresentar as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais. Marco Gomes diz ser intenção da tutela que "as utilizem as ferramentas de programas tecnológico, de uma forma generalizada, uma ferramenta que desenvolvam os seus projectos (...) por aquilo que temos visto, achamos que vai ter muita aceitação e que possa resultar respostas ao dia-a-dia".

Governo estuda tabletes em vez de livros

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 06/07/2018

Melo: Diário de Notícias da Madeira Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=f6b99960>

06 Jul 2018

Talvez num futuro próximo os livros possam ser substituídos por tabletes: "Vamos ver, mas por que não? Acho que é de pensar porque, se outros fazem e é bom, porventura adaptando à Região, pode ser uma boa resposta. É uma questão que vamos considerar e, se entendermos que pode ser útil, porque não?". Foi desta forma que o director regional Educação mostrou estar disponível para estudar a substituição dos manuais pela introdução de meios tecnológicos, nomeadamente tabletes, de resto como já acontece nalguns países do Norte da Europa, designadamente na Finlândia, país que tem sido um exemplo no sistema de educação mundial e uma forma de respeitar as recomendações aprovadas pela Assembleia da República e pela Assembleia Legislativa, sobre o peso das mochilas que os alunos transportam. O governante falava esta tarde à margem do Encontro Regional da 4ª Edição do Apps for Good, que decorreu na Ribeira Brava e onde três equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos participaram e demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, aproveitando para apresentar as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais. Marco Gomes diz ser intenção da tutela que "as utilizem as ferramentas de programas tecnológico, de uma forma generalizada, uma ferramenta que desenvolvam os seus projectos (...) por aquilo que temos visto, achamos que vai ter muita aceitação e que possa resultar respostas ao dia-a-dia".

Interesse de estrangeiros na Madeira continua a aumentar

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	06/07/2018
Melo:	Exame Online	Autores:	Margarida Vaqueiro Lopes

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=293c9f50>

06.07.2018 às 10h45

Depois de ter sido considerado, pela quinta vez, o melhor destino insular da Europa, a Madeira continua na mira dos turistas e está empenhada em diversificar oferta

Os resultados são claros: o interesse pela Madeira tem estado a crescer nos principais mercados turísticos do arquipélago. Segundo um estudo conjunto entre a Associação de Promoção da Madeira (AP-Madeira) e a Bloom Consulting Portugal, no Reino Unido o interesse por este destino cresceu 17%. Alemanha (30%), França (19%), Suécia (18%) e Dinamarca (11%) também revelam um aumento de interesse pela Madeira, o que reflete a evolução positiva da notoriedade deste arquipélago, segundo Filipe Roquette, diretor-geral da consultora. Os resultados deste inquérito foram apresentados esta quarta-feira, 4 de julho, durante um evento privado no Funchal.

Recorde-se que a Madeira foi mais uma vez distinguida com o prémio de melhor destino insular da Europa nos World Travel Awards, um galardão que arrecada pela quinta vez - e pela terceira consecutiva. E para o ano será a grande anfitriã da festa dos já chamados 'Óscares do Turismo', num sinal claro de que os esforços feitos recentemente pela AP-Madeira e pela Secretaria Regional do Turismo têm estado a dar frutos. A utilização mais criteriosa do orçamento alocado ao Turismo bem como a tentativa de aumentar a base de associados da AP-Madeira tem sido uma das grandes apostas dos últimos três anos, numa altura em que as preocupações sobre o aumento exponencial de oferta de camas preocupa as autoridades. "É importante que a Madeira não perca a sua essência de natureza que, aliás, é muito procurada pelos nossos turistas-tipo", referiu recentemente à EXAME Roberto Santa-Clara

"O conhecimento dos mercados, nomeadamente através da auscultação dos mercados emissores, é vital para o desenvolvimento de um trabalho profissional e para a condução da nossa atuação", justifica o diretor-executivo da AP-Madeira no comunicado enviado com as conclusões deste estudo recente. O responsável, que iniciou recentemente o segundo mandato à frente da instituição, salienta a importância de manter o foco nos clientes-tipo do arquipélago e de adequar a oferta a essa procura sem comprometer a sustentabilidade do território. " Os resultados são muito animadores ao nível de taxas de penetração nos mercados e também no que concerne às taxas de reconhecimento", continua. " Mas deixam inúmeros desafios e a necessidade de aprofundar alguns temas para concretizar uma melhor performance do destino. Esperamos que todos os stakeholders tirem partido desta informação" conclui o gestor.

O estudo apresentado ontem, e que poderá ajudar a delinear o plano estratégico dos próximos anos, teve em conta mais de cinco mil entrevistas realizadas nos já referidos mercados, para além de terem sido analisadas quase 50 milhões de pesquisas online feita pelos turistas destas geografias. Segundo a AP-Madeira, foram usadas mais de 30 variáveis específicas para chegar a estas conclusões.

A AP-Madeira lançou no início desta semana uma nova campanha de publicidade focada no digital com o título "#madeiranowordsneeded", numa referência clara às variadas distinções que tem garantido

como melhor destino insular da Europa e do Mundo (título que deteve também entre 2015 e 2017).

arquipélago da Madeira vai receber, pela primeira vez, a maior competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. No último Encontro Regional da 4ª Edição do Apps for Good, que decorrerá amanhã na Ribeira Brava, três equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

Apps for Good no Funchal

Esta quinta-feira foi ainda anunciado que a Madeira vai receber pela primeira vez o programa Apps for Good, uma iniciativa desenvolvida junto das escolas e que promove a utilização de tecnologias para solucionar questões sociais. Em comunicado, a CDI-Portugal, ONG responsável pela Apps for Good, explica ainda que vai "assinar um protocolo com a Direção Regional de Educação, o que demonstra a importância que este programa tem a nível nacional para promover e ajudar a desenvolver a capacidade criativa dos nossos jovens, utilizando a tecnologia para resolver problemas e causas sociais". As declarações são de João Baracho, diretor executivo do CDI.

Na última semi-final desta edição da Apps for Good participam três equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos, que poderão mostrar as Apps que desenvolveram durante este ano letivo. O projeto vencedor marcará presença na Fundação Calouste Gulbenkian, no evento final da iniciativa. Os responsáveis da CDI e das entidades educativas da região mostram-se, no mesmo comunicado, particularmente satisfeitas com a implementação da iniciativa na região, esperando que possa motivar os mais novos a testar as suas capacidades.

Margarida Vaqueiro Lopes

SRE promove hoje I Encontro Regional AppsForGood no auditório da empresa ACIN

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 06/07/2018
Melo: Funchal Notícias Online Autores: Luís Rocha

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=f213337d>

Jul 6, 2018 - 2:00:38 PM Luís Rocha

SRE promove hoje I Encontro Regional AppsForGood no auditório da empresa ACIN

A Secretaria Regional de Educação, através da Direcção Regional de Educação, é a promotora do I Encontro Regional AppsForGood, que se realiza esta tarde no auditório da ACIN (Ribeira Brava), entre as 14h00 e as 17h30.

O AppsForGood é um programa internacional, lançado em Portugal no ano lectivo 2014/2015 pelo Comité para a Democratização da Informática Portugal (CDI Portugal), em parceria com a Direcção-Geral da Educação, através da Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE). Trata-se de um movimento tecnológico educativo no qual alunos (entre os 10 e os 18 anos) e professores trabalham em equipa para darem resposta a questões relevantes do seu dia a dia através da criação de apps para smartphones ou tablets. O recurso ao AppsForGood permite o acesso a conteúdos digitais e viabiliza o contacto com especialistas de todo o mundo. A 4.ª edição decorre com um total de 3205 alunos e 450 professores de 180 escolas de todo o país, esclarece a SRE.

O final de cada edição do programa AppsForGood conta com uma competição que envolve dois momentos: os Encontros Regionais (selecção dos finalistas) e o Evento Final (onde são premiados os vencedores da edição do programa).

Este ano, realizar-se-á o I Encontro Regional na Madeira - já se realizaram nos Açores, Porto e Lisboa - com a participação das equipas de alunos das escolas da Região que aderiram ao programa e que irão apresentar as suas soluções tecnológicas desenvolvidas ao longo do ano lectivo. Neste âmbito, serão seleccionadas as 22 melhores soluções criadas pelos jovens para resolverem problemas sociais e que estarão presentes no Evento Final, no dia 24 de Setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa.

Na sessão de abertura deste Encontro Regional, será assinado um protocolo entre a Secretaria Regional de Educação, através da Direcção Regional de Educação, e a Associação para Inserção por Centros Digitais de Informação - CDI Portugal, que será formalizado pelo director regional de Educação, Marco Gomes, e pelo director executivo da CDI Portugal, João Baracho.

2018-07-06 13:00:38+00:00

Luís Rocha



Madeira acolhe final do Apps for Good

A Madeira recebe, pela primeira vez, a maior competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. No último Encontro Regional da 4^a Edição do Apps for Good, que decorre hoje na Ribeira Brava, três equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

Depois dos Encontros Regionais nos Açores, em Valongo e em Lisboa, em que participaram cerca de 130 equipas (cerca de 500 alunos e 130 professores), é a vez da Madeira receber o programa Apps for Good.

As equipas de alunos que participam nesta última semifinal da 4^a edição do programa irão fazer um Pitch de 3 minutos para o júri e vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que irá representar a Madeira no

evento final do Apps for Good, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

As aplicações em competição são a P-Easy, da Escola Básica e Secundária Padre Manuel Álvares, a Mais Matemática, da Escola Básica e Secundária de Santa Cruz, e a MachiCity, da Escola Básica e Secundária de Machico. O júri será composto por José Augusto Martins e Luís Filipe Lemos, ambos da Secretaria Regional de Educação, por Rosária Sardinha, da Direção Regional da Juventude e Desporto, por João Pereira (ANPRI), Leonel Nóbrega (Universidade da Madeira) e Luís Sousa (ACIN).

No final deste encontro regional será assinado um protocolo entre Marco Gomes, diretor regional de Educação da Madeira, e João Baracho, diretor executivo do CDI Portugal, que estabelece a parceria entre estas duas entidades e representa o início da implementação do programa Apps for Good na Madeira. **JM**

Três aplicações tecnológicas estão a ser avaliadas na Ribeira Brava

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 06/07/2018

Melo: JM Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=e5fadb4a>

Só uma das três ideias desenvolvidas na Madeira passa à final do AppsForGood, que se realiza em setembro, em Lisboa.

A competição, na qual participa a Escola Básica e Secundária Padre Manuel Álvares, a Escola Básica e Secundária de Santa Cruz e a Escola Básica e Secundária de Machico, tem por base a utilização de tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo.

As ideias dos alunos madeirenses estão a ser apresentadas na Ribeira Brava, nas instalações da ACIN, e só uma será selecionada pelo júri.

2018-07-06 15:32:00

Escola da Ribeira Brava vai representar a Madeira na final do Apps For Good

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 06/07/2018

Melo: JM Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=7846765e>

'P-Easy', assim se intitula a aplicação vencedora do Encontro Regional da 4ª edição do Apps For Good.

A ideia, desenvolvida por três alunos da Escola Padre Manuel Álvares (Ribeira Brava) irá, assim, representar a Região na competição final, a nível nacional, que decorrerá em setembro na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa.

Filipe Orlando, porta-voz da equipa vencedora, explicou-nos qual o objetivo da aplicação desenvolvida. "A ideia é facilitar o estacionamento", começou por transmitir, explicando que "a aplicação congrega vários tipos de informação, nomeadamente a disponibilidade dos parques, conseguindo ajudar os condutores a encontrarem estacionamentos com vagas disponíveis". "Isso permitirá poupar tempo, reduzir a poluição e engarrafamentos", defendeu, acrescentando que a ideia é incluir todo o dia de parques: cobertos, descobertos, com e sem barreira.

A "P-Easy" convenceu o júri que, para além desta, ouviu outras duas ideias.

A Escola Básica e Secundária de Santa Cruz apresentou uma ferramenta que possibilita apoio escolar em sala de aula e a Escola Básica e Secundária de Machico desenvolveu uma aplicação que disponibiliza um roteiro turístico para o concelho.

Refira-se que o Apps For Good é um movimento tecnológico educativo no qual alunos (entre os 10 e os 18 anos) e professores trabalham em equipa para darem resposta a questões relevantes do seu dia a dia através da criação de apps para smartphones ou tablets.

Nesta 4ª edição participam um total de 3205 alunos e 450 professores de 180 escolas de todo o país.

Apenas 22 estarão presentes no evento final, que decorre no dia 24 de setembro.

2018-07-06 16:41:00

A agenda desta sexta-feira desvenda onde pode assistir a um concerto de Tiago Silva

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	05/07/2018
Melo:	Diário de Notícias da Madeira Online	Autores:	Matilde Abreu

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=39944032>

05 Jul 2018

3.^a edição do Festival do Atum, do Gaiado e do Marisco A Câmara Municipal de Machico, na prossecução da acção cultural municipal, é a entidade organizadora da 3.^a edição do Festival do Atum, do Gaiado e do Marisco, que se realizará entre os dias 6 e 8 de Julho, na vila do Caniçal, nomeadamente, na promenade da frente-mar. Os objectivos que norteiam a iniciativa são divulgar a gastronomia tradicional local e a promoção cultural da Região, em particular, a da freguesia do Caniçal. O certame gastronómico tem a sua abertura oficial pelas 19h30, com a arruada pelo Grupo de Folclore da Casa do Povo do Caniçal. Programa 19h30: Abertura - Arruada: Grupo Folclórico do Caniçal e Banda Municipal de Machico; 21h00: Tuna da Casa do Povo e Banda Municipal de Machico; 22h00: Amigos da Música; 23h00: Tiago Silva (The Voice) e Elisa; 00h30: Dj Celso Velosa. Segundo dia da Festa Gastronómica de Santa Cruz A música começa com Lady Vintage, a partir das 17 horas, seguida de Varejenta, com Lara Nunes no Rakão e Roberto Moniz na viola de arame. Já às 21h, é tempo de ouvir Nulo, seguido do grupo Kairos. Por fim, Blue Oak sobe ao palco às 21 horas, antecedendo, assim, a selecção musical de Nuno Marcial e Mário Lopes que vão animar o resto da noite. Festas em Honra de São José As Festas em Honra de São José, padroeiro do Arco de São Jorge, têm início nesta sexta-feira, com a actuação do conjunto musical madeirense 'Montreal', pelas 22h00, e a célebre macarronada no bazar, gratuita para toda a população. A comissão de Festas agradece a todos os que colaboraram na preparação desta festa e convida toda a população local e vizinha a participar no evento. Rali do Marítimo vai para a estrada O Rali do Marítimo - Município de Machico 2018 vai para a estrada nesta sexta-feira e conta com 32 duplas inscritas. A quarta prova do Campeonato Regional de Ralis inicia-se com a tradicional Super Especial nocturna, a disputar em dois rounds, às 21h30 e 21h39, nas principais artérias de Machico. Inauguração da Expomadeira O presidente do Governo Regional da Madeira, Miguel Albuquerque, estará, pelas 18 horas, no Estádio dos Barreiros, na Expomadeira 2018, cuja cerimónia de abertura presidirá. 90 empresas, dos mais variados sectores, garantem presença na Expo Madeira 2018, que vai decorrer de 6 de Julho a 15 de Julho. O certame, que já vai na sua 35.^a edição, volta, este ano, a registar 100% de ocupação. O evento contará com 300 stands instalados no recinto. Empresas de todas as áreas, desde a bioquímica à clínica dentária, passando pela imobiliária, arquivo de documentação, automação e manutenção industrial, decoração, gestão de condomínios, ensino, oficinas, equipamento industrial, nutrição, software, entre outros. O Governo Regional também estará presente com um stand de grandes dimensões. I Encontro Regional AppsForGood na Ribeira Brava A Secretaria Regional de Educação, através da Direcção Regional de Educação, organiza o I Encontro Regional AppsForGood, que terá lugar no auditório da ACIN (Ribeira Brava), entre as 14h00 e as 17h30. O AppsForGood é um programa internacional, lançado em Portugal no ano lectivo 2014/2015 pelo Comité para a Democratização da Informática Portugal (CDI Portugal), em parceria com a Direcção-Geral da Educação, através da Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE). É um movimento tecnológico educativo no qual alunos (entre os 10 e os 18 anos) e professores trabalham em equipa para darem resposta a questões relevantes do seu dia a dia através da criação de apps para smartphones ou tablets. O recurso ao AppsForGood permite o acesso a conteúdos digitais e viabiliza o contacto com especialistas de todo o mundo. Na sessão de abertura deste Encontro Regional, está prevista a assinatura de um protocolo entre a Secretaria

Regional de Educação, através da Direcção Regional de Educação, e a Associação para Inserção por Centros Digitais de Informação - CDI Portugal, que será formalizado pelo director regional de Educação, Marco Gomes, e pelo director Executivo da CDI Portugal, João Baracho. Comemorações do Dia do Museu Militar da Madeira A vice-Presidente Isabel Torres, em representação do presidente da Assembleia Legislativa, estará presente, em duas iniciativas inseridas nas Comemorações do Dia do Museu Militar da Madeira, que se vão realizar no Forte de São Tiago. A primeira, às 17h, trata-se de uma conferência 'O corpo expedicionário português na frente mais difícil da grande guerra: consequências políticas e militares da Batalha de La Lys'. Depois, às 18h15, acontece a inauguração da exposição 'A I Grande Guerra Mundial - A contribuição de Portugal e da Madeira para a construção da Paz na Europa'. As 21h30, há concerto da Banda Militar da Madeira, no Palácio de São Lourenço. Si que Brade em concerto com a Orquestra de Bandolins No ano que celebra o seu 30.º aniversário, o grupo Si que Brade encerra o ciclo de comemorações com um concerto com a Orquestra de Bandolins, com a qual partilha a sua génese. Este espectáculo irá decorrer no Museu da Imprensa, em Câmara de Lobos, pelas 21h00, com entrada livre. O repertório apresentado pelos dois grupos representa a ligação à música tradicional madeirense, à música do mundo e à sonoridade de diversos projectos de simbiose. Criados pelo Governo Regional da Madeira/Secretaria Regional de Educação, no ano lectivo de 1987/1988, para a prática dos cordofones tradicionais madeirenses e dos bandolins, Si que Brade e Orquestra de Bandolins reencontram-se assim passados 30 anos neste concerto. 'I Encontro Regional de Mindfulness na Educação' A Secretaria Regional de Educação, através da Direcção Regional de Educação (DRE), promove o 'I Encontro Regional de Mindfulness na Educação', que tem lugar nesta sexta-feira, a partir das 9 horas, na Sala de Conferências da Escola Secundária de Jaime Moniz. A iniciativa, aberta a toda a comunidade educativa, convida à partilha e reflexão sobre a temática do Mindfulness em contexto escolar e ocorre no âmbito do Projeto Oficinas de Formação - Mindfulness na Escola 2017/2018. Este Encontro dará a conhecer o trabalho desenvolvido na Madeira nesta área e promoverá a discussão sobre os benefícios dos programas de mindfulness/atenção plena nas escolas e nas comunidades educativas. Com diversos estudos realizados, estes programas apontam para melhorias significativas ao nível do bem-estar emocional, da saúde mental, da relação mente-corpo e da capacidade de aprendizagem e sucesso escolar, demonstrando ser um caminho relevante para a redução de problemas do comportamento e para a melhoria dos resultados académicos. Conferência sobre 'Quintas da Madeira, Tipologias e Critérios de Intervenção' A Delegação da Madeira da Ordem dos Arquitectos, vai realizar nesta sexta-feira, dia 6 Julho, nas nossas instalações, no Funchal a Conferência intitulada 'Quintas da Madeira, Tipologias e Critérios de Intervenção' apresentada pelo Arquitecto Rui Campos Matos. De entrada livre, a Conferência tem início às 18h e está integrada no ciclo 'Sextas às 6'. XII edição do Encontro Radical A Comissão de Protecção de Crianças e Jovens (CPCJ) de São Vicente organiza todos os anos o Encontro Radical, no âmbito da intervenção junto da comunidade, no sentido da prevenção e alerta para as situações de risco e perigo com que as nossas crianças e jovens se vêem confrontados no dia-a-dia. O Encontro, na sua XII edição, procura conciliar a parte lúdica à estratégia de prevenção e divulgação do papel da CPCJ e das entidades que a integram junto da comunidade, salientando o seu papel activo na promoção dos direitos e na protecção de crianças e jovens. O evento realiza-se entre as 10h e as 15h30, no Jardim de Plantas Indígenas, no centro da Vila de São Vicente. Congresso Regional das Testemunhas de Jeová O Congresso Regional das Testemunhas de Jeová terá início nesta sexta-feira, com o tema 'Seja Corajoso!', no Madeira Tecnopolo. A entrada do evento é gratuita. Último dia de formação intensiva para instrumentistas das bandas filarmónicas A Associação de Bandas Filarmónicas da Região Autónoma da Madeira e a Banda Militar da Zona Militar da Madeira promovem entre os dia 2 e 6 de Julho, na Unidade de Apoio do Comando Militar da Madeira, uma actividade de formação intensiva para instrumentistas das bandas filarmónicas, denominada 'Assimetrias Musicais'. Inauguração do Conjunto Habitacional Quinta Falcão III Pelas 11h, na Rua da Quinta Falcão, em Santo António (junto ao Centro Comunitário da Quinta Falcão - Casa Azul), haverá a inauguração do Conjunto Habitacional Quinta Falcão III, o primeiro bloco de apartamentos no âmbito do Programa Municipal Amianto Zero, através do qual a Câmara Municipal do Funchal vai erradicar o amianto de toda a sua habitação social. Debate sobre os sem-abrigo e a pobreza na Madeira Pelas 18h30, o Bloco de Esquerda promove um debate sobre os sem-abrigo e a pobreza na Madeira, com o coordenador regional Paulino Ascenção e a dirigente do CASA-Madeira (Centro de Apoio aos Sem abrigo) Sílvia Ferreira. Na sessão, será projectado o filme 'Os Sem Abrigo Não Têm Cara'.

Matilde Abreu

Madeira recebe pela primeira vez encontro 'AppsForGood'

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 05/07/2018

Melo: Diário de Notícias da Madeira Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=4414c46>

05 Jul 2018

A maior competição nacional de aplicações criadas por jovens realiza-se amanhã, na Ribeira-Brava

A Secretaria Regional de Educação, através da Direcção Regional de Educação, organiza o I Encontro Regional 'AppsForGood', que terá lugar amanhã (6 de Julho), no auditório da ACIN (Ribeira Brava), entre as 14h e as 17h30. O 'AppsForGood' é um programa internacional, lançado em Portugal no ano lectivo 2014/2015 pelo Comité para a Democratização da Informática Portugal (CDI Portugal), em parceria com a Direcção-Geral da Educação, através da Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas (ERTE). Trata-se de um movimento tecnológico educativo no qual alunos (entre os 10 e os 18 anos) e professores trabalham em equipa para darem resposta a questões relevantes do seu dia a dia através da criação de aplicações ('apps') para smartphones ou tablets. O recurso ao 'AppsForGood' permite o acesso a conteúdos digitais e viabiliza o contacto com especialistas de todo o mundo. A 4.ª edição decorre com um total de 3205 alunos e 450 professores de 180 escolas de todo o país. O final de cada edição do programa 'AppsForGood' conta com uma competição que envolve dois momentos: os Encontros Regionais (selecção dos finalistas) e o Evento Final (onde são premiados os vencedores da edição do programa). Este ano, realizar-se-á o I Encontro Regional na Madeira - já tiveram lugar encontros nos Açores, Porto e Lisboa - com a participação das equipas de alunos das escolas da Região que aderiram ao programa e que irão apresentar as suas soluções tecnológicas desenvolvidas ao longo do ano lectivo. Neste âmbito, serão seleccionadas as 22 melhores soluções criadas pelos jovens para resolverem problemas sociais e que estarão presentes no Evento Final, no dia 24 setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa. Na sessão de abertura deste Encontro Regional, está prevista a assinatura de um protocolo entre a Secretaria Regional de Educação, através da Direcção Regional de Educação, e a Associação para Inserção por Centros Digitais de Informação - CDI Portugal, que será formalizado pelo Director Regional de Educação, Marco Gomes, e pelo Director Executivo da CDI Portugal, João Baracho. As inscrições para o Encontro podem ser realizadas online.

Madeira vai receber a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 05/07/2018

Melo: JM Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=e52daf7e>

A Madeira vai receber, pela primeira vez, a maior competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. No último Encontro Regional da 4ª Edição do Apps for Good, que decorrerá amanhã (dia 6) na Ribeira Brava, três equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

Depois dos encontros regionais nos Açores, em Valongo e em Lisboa, em que participaram cerca de 130 equipas (cerca de 500 alunos e 130 professores), a Madeira recebe pela primeira vez o programa Apps for Good.

As equipas de alunos que participam nesta última semifinal da 4ª edição do programa irão fazer um Pitch de 3 minutos para o júri e vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que irá representar a Madeira no evento final do Apps for Good, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

As aplicações em competição são a P-Easy, da Escola Básica e Secundária Padre Manuel Álvares, a Mais Matemática, da Escola Básica e Secundária de Santa Cruz, e a MachiCity, da Escola Básica e Secundária de Machico. O júri será composto por José Augusto Martins e Luís Filipe Lemos, ambos da Secretaria Regional de Educação, por Rosária Sardinha, da Direção Regional da Juventude e Desporto, por João Pereira (ANPRI), Leonel Nóbrega (Universidade da Madeira) e Luís Sousa (ACIN).

No final deste Encontro Regional será assinado um protocolo entre Marco Gomes, diretor da Direção Regional de Educação da Madeira, e João Baracho, diretor executivo do CDI Portugal, que estabelece a parceria entre estas duas entidades e representa o início da implementação do programa Apps for Good na Madeira.

2018-07-05 16:41:00

Escola Profissional Agrícola Conde de S. Bento

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 05/07/2018

Melo: Santo Tirso Digital Online

URL: <http://santotirsodigital.pt/escola-profissional-agricola-conde-de-s-bento-2/>

A "WeHelp", a aplicação que está a ser desenvolvida por 5 alunos do 11º K da Escola Profissional Agrícola Conde de S. Bento - Santo Tirso, sob a orientação do professor bibliotecário, Jerónimo Francisco, é uma das nove finalistas do projeto Apps for Good.

Decorreu no passado dia 28 de junho, no Parque Urbano e Fórum Cultural de Ermesinde, o encontro regional do Norte da "Apps for Good", iniciativa promovida pelo CDI Portugal (Centro of Digital Inclusion), organização não-governamental de inclusão social e inovação digital, em parceria com o Ministério da Educação e Ciência, com nove dos 60 projetos apresentados a serem selecionados para a final.

Apps for Good é um movimento tecnológico educativo que chega a jovens através de parcerias com organizações de educação formal ou não formal - escolas, colégios, centros de juventude, clubes de informática, entre outros. Professores e alunos, entre os 10 e os 18 anos, trabalham em equipa para darem resposta a questões relevantes do seu dia-a-dia através da criação de apps para smartphones ou tablets.

'We Help' presta serviços e promove emprego

A aplicação "WeHelp", que começou a ser desenvolvida em novembro de 2017, tem dois objectivos: facilitar a vida de todas as pessoas que necessitam de uma reparação ou serviço em sua casa; e dar visibilidade a pequenas empresas de proximidade, potenciando a criação de novos empregos.

O utilizador da WeHelp acede à aplicação, escolhe a área geográfica onde reside e o tipo de serviços que pretende. Depois é fornecida uma lista de empresas que prestam esse serviço e o respetivo preço. De entre as empresas apresentadas, o utilizador escolhe a que melhor lhe convier. Depois do serviço efetuado, o utilizador tem a possibilidade de aceder de novo a App, para fazer uma avaliação do prestador de serviços e, desta forma, ajudar futuros utilizadores a fazerem as suas escolhas.

A equipa formada pelos alunos Nuno Neto, Pedro Ferreira, Samuel Dias, Tiago Ruas e Vítor Azevedo estará presente no evento final, no dia 24 de Setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

SantoTirsoDigital

Desafio de uma vida: fazer uma app que dá receitas para o jantar

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 04/07/2018

Meio: Diário de Notícias Online

URL: <http://insider.dn.pt/inovacao/desafio-vida-app-da-receitas-jantar-la-casa>

inovação

Desafio de uma vida: fazer uma app que dá receitas para o jantar

Domingo, 1 Julho 2018 João Tomé

Falámos com os estudantes portugueses de 17 anos que ganharam os concursos Apps for Good e Apps Start Up e estão a fazer uma app que promete.

Manuel, Pedro, Dinis, Tiago e Rui. Os cinco são jovens estudantes do Secundário, têm apenas 17 anos, mas um desafio enorme em mãos: tornar o conceito já duas vezes premiado de uma app que quer ajudar-nos a escolher o que fazer para comer lá por casa numa realidade.

O seu projeto chama-se Cook Wizard e venceu há dois anos o concurso nacional de App for Good (projeto que vai na terceira edição da ONG CDI Portugal). Já este ano o conceito criado pelo jovem Manuel Silva conquistou o recentemente criado prémio App Start Up, onde estavam a concurso os três vencedores das três edições do App for Good.

E o que é o Cook Wizard?

A partir da expressão que ouviram vezes sem conta os pais dizerem em casa "Não sei o que vou fazer para jantar", os jovens estudantes da escola secundária de Nelas (distrito de Viseu) criaram um conceito de um assistente mobile. O objetivo é sugerir receitas utilizando os ingredientes que estão na despensa ou no frigorífico. Os jovens querem com a sua aplicação incluir também uma lista de compras, para que se possa atualizar o que há (ou falta) na despensa lá de casa.

Desafio: fazer app sem ser programador

Falámos com três dos jovens - Rui, Pedro e Manuel -, que estão agora na fase de desenvolver a aplicação. O trio interessa-se por tecnologia e gostam de ser "empreendedores no dia-a-dia", mas assumem não ter conhecimentos técnicos ou práticos na área da programação. Por isso, agora que passaram para a fase de construção da aplicação propriamente dita, estão a ter ajuda profissional.

"É uma fase complicada e estamos confiantes de que vamos conseguir ultrapassar os desafios árduos que nos aparecerão nesta nova etapa".

Sobre o feedback de colegas e pessoas experientes na área, "tem sido sempre positivo" e o projeto foi já apresentado inclusive a "vários investidores e profissionais na área".

Os timings para ter a aplicação pronta estão ainda a ser definidos com o DNS.pt, que apoia a iniciativa. Já o objetivo final é claro e ambicioso: "queremos ter a aplicação disponível em todas as lojas e sistemas operativos e também ter patrocínios para podermos desenvolver ainda mais a aplicação, com várias versões, uma paga e outra gratuita".

O gosto pela área é óbvio. Estão todos na área de ciências no secundário e gostam das disciplinas mais científicas. E será que sonham em seguir esta área? Nem todos. Rui admite: "apesar de ser uma área que tem o meu interesse por estar em todo o lado, não é o curso que quero seguir".

Já Pedro está mesmo rendido ao mundo da tecnologia: "o meu sonho é enveredar por uma das áreas das tecnologias, sendo a minha profissão de sonho engenheiro informático, ou qualquer outra relacionada (engenheiro de telecomunicações, por exemplo). Para Manuel, a decisão final ainda não está tomada, mas... "não tenciono seguir este ramo especificamente, estou mais interessado na área da saúde ou na área do direito".

As profissões de futuro para jovens de 17 anos

Para o trio de jovens criadores, os "empregos do futuro passarão por tudo o que tenha a ver com produção industrial", que poderão envolver cada vez mais a "robótica, devido à emergente automação do mundo". Além disso, esperam haver mais "empregos relacionados com informática e programação, já que a informática está presente em tudo no nosso quotidiano".

2018-07-01 00:01:52+01:00

[Additional Text]:

App Start Up Final 2

Apps for Good: a competição de aplicações criadas por jovens para mudar o mundo

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 03/07/2018

Melo: Empreendedor Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=103985b0>

2018-07-03 00:01:13+01:00

Foto: AfG

A cidade de Lisboa será palco de mais uma semifinal da competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. No Encontro Regional Sul da 4ª Edição do Apps for Good, que decorrerá hoje na Escola Secundária Vergílio Ferreira, 72 equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O encontro contará com a presença da Subdiretora-Geral da Direção-Geral da Educação, Maria João Horta, e com um júri constituído por representantes dos apoiantes e parceiros do programa, como Luciana Peres (BNP Paribas), Vânia Neto (Microsoft), Mário Reis (Fujitsu), Cláudia Matias (SAP), Gonçalo Costa Andrade (IBM), Sofia Riço Calado (SRS Advogados), Dora Miranda (DNS.pt), Daniel Freitas (PT), Fernanda Ledesma (ANPRI), entre outros.

As 72 equipas de alunos (290 alunos e 64 professores) que participam nesta 4ª edição do programa irão fazer um Pitch de 3 minutos para o júri e vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher as 11 melhores soluções tecnológicas que estarão no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

"Com as transformações constantes a que assistimos diariamente, a tecnologia deve ser, cada vez mais, um meio e não o fim para a resolução de problemas e de causas sociais para criar uma sociedade mais sustentável e cívica. O Apps for Good ajuda a desenvolver a capacidade criativa dos jovens e é um programa muito importante para a formação e educação como futuros empreendedores e profissionais", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

o Programa pretende que os jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. O objetivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

A operacionalização do projeto decorre ao longo do ano letivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projeto de 5 passos. Para apoiar no desenvolvimento do projeto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição que está dividida em duas

fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Fujitsu, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa, a Associação Portuguesa de Professores de Inglês e a Associação de Professores de Matemática. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Sobre o CDI

O CDI nasceu no Brasil há 23 anos, foi fundada por Rodrigo Baggio, e é uma das mais reconhecidas Organizações Não-Governamentais a nível mundial, estando em mais de 15 países.

O CDI lançou há 5 anos um projeto educativo no Reino Unido a que chamou Apps for Good e que está em cerca de 1000 escolas públicas. Em Portugal, a Direção-Geral da Educação convidou o CDI a fazer um piloto em 2014/15 com 20 escolas e até ao presente ano letivo (2016/17) já atingiram cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores. Este programa já está incluído no roadmap da DGE para o ensino tecnológico.

O Apps for Good é um projeto de dimensão internacional com a maior concentração no país de origem (Reino Unido), mas com pilotos a desenvolverem-se em diversos países. Portugal é o segundo maior país em número de escolas, alunos e professores, logo seguido do Estado do Arkansas nos Estados Unidos.

Por Empreendedor -

Apps for Good. Ou uma espécie de Web Summit nas escolas portuguesas

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	03/07/2018
Melo:	Expresso Online	Autores:	Hugo Tavares da Silva

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=ba8a3381>

Os últimos finalistas do Apps for Good foram conhecidos esta terça-feira, na escola Vergílio Ferreira, em Lisboa. O Expresso viajou ao Web Summit em português dos mais novos

Hugo Tavares da Silva

Jornalista

Tomás, a Bruna e a Joana criaram uma app para ensinar as pessoas a agir perante incêndios. Os acontecimentos recentes em Portugal marcaram estes miúdos com pouco mais de dez anos. Tomás assume o verbo, agarra o tablet e explica a ideia, embora o wi-fi esteja a patinar. É preciso saber o que fazer, vai insistindo. As recomendações são pertinentes. "Não se pode chatear os bombeiros, que fazem o seu trabalho tão bem". O rapaz, despachado e de sorriso fácil, quer ser bombeiro ou polícia. Estava na cara. A Joana prefere "algo relacionado com a Ciência", e a Bruna, que fala muito baixinho, não sabe ainda. Afinal, falta tanto tempo.

Este é um dos projetos desta semifinal da quarta edição da Apps for Good, que apurou esta terça-feira, na escola Vergílio Ferreira, os últimos 11 finalistas para 24 de setembro, o derradeiro evento na Fundação Calouste Gulbenkian. Na corrida a Sul estavam 72 equipas, 290 alunos (10-18 anos) e 64 professores. Apuram-se projetos do Norte (9), Açores (1), Madeira (1) e Lisboa (11). O objetivo é encontrar aplicativos, respostas e soluções tecnológicas para os desafios diários.

O Apps for Good é uma escola em si mesma, uma viagem, pelas lições, reflexões, ligações entre pessoas e pensamentos, metodologias e frustrações. Magicam-se ideias, constroem-se projetos. E as apps aparecem nos telefones inteligentes. A comunidade escolar encolhe, fica mais próxima, com pais, alunos e professores envolvidos num projeto anual, que caminha agora para o seu desfecho.

Noutro campeonato, três alunos da Escola Quinta do Marquês, em Oeiras, criaram uma app para transformar a obra "O ano da morte de Ricardo Reis" um pouco mais sedutora. Para tal, montaram dois roteiros citados no livro de José Saramago. A ideia é experienciar o que a prosa promete. "Pensamos em meter áudio, para ouvir passagens da obra", anunciam. "A nossa app destina-se a alunos do 12.º ano e a professores. (...) Tem capacidade para ser traduzida para outras línguas, dirigindo-se depois a turistas." O júri gostou e deu uma ideia: abranger o plano a outras obras. Os três colegas gostaram, mas preferem os pés no chão: "Se esta der certo..."

Três minutos para seduzir a plateia

Esta aventura pelo mundo da tecnologia começou pelas 14h15 com a apresentação de uma app que ajudará turistas no seu dia-a-dia, com a opção de acionar a intervenção da polícia em caso de roubo. E com outra que permite encaixar horários das aulas com o voluntariado escolar, simplificando a comunicação e fechando a porta a baldas ou lapsos. E mais outro que oferece troca de conteúdos escolares e aulas interativas. As ideias multiplicam-se, os nervos também. Às vezes faltam as palavras, mas há sempre alguém que segura as pontas. Aprende-se também isto de trabalhar em

equipa e ter um objetivo comum.

As apresentações tiveram lugar em seis salas de aula e duraram sensivelmente 1h30. Cada projeto tinha três minutos para seduzir os presentes. A seguir, ao estilo "shark tank", o júri entrava em ação e fazia algumas perguntas, explorando alguma lacuna no pitch ou promovendo a resolução de problemas.

O passo seguinte é o pavilhão, o "MarketPlace". Os alunos vivem aqui uma espécie de Web Summit, um evento tecnológico que mete debaixo do mesmo teto um sem número de ideias. Os alunos pensaram, criaram e apresentaram os projetos. Agora visitam as bancas dos outros projetos, trocam ideias, ouvem explicações. Pais e professores batem bolas. Os miúdos falam entre si. Ficamos a saber que o evento poderá crescer, passando a ser segmentado por idade. Mas a experiência até aqui permitiu aprender uma coisa: enquanto os mais velhos têm ideias mais elaboradas, algo que é acompanhado pela comunicação, os mais pequenos são os mais criativos.

Fechados os discursos protocolares e institucionais, seguiu-se o anúncio dos 11 finalistas, com música, palmas e até uma onda à mistura. O júri escolheu 10 projetos, ficando o 11.º encarregue do voto popular. Houve suspiros, sorrisos e encolher de ombros. A competição dá mais um ensinamento: não se ganha todos os dias.

Finalistas do Encontro Regional Sul

- Touriste We Can Help you - Escola Secundária Rafael Bordalo Pinheiro
- My Twin Care - Escola Secundária de Sacavém
- Influx - Escola Secundária Quinta do Marquês
- Distractionless - Escola Secundária Quinta do Marquês
- My Pill Dispenser - Escola secundária de Sá da Bandeira
- Cvism - Escola Dr. Francisco Fernandes Lopes
- MoveMents - Escola Secundária Rafael Bordalo Pinheiro
- 1936 - Escola secundária Quinta do Marquês
- PFM7 - International School of Palmelpa
- Dizer a Escola - Escola Básica e Secundária Santo António da Charneca
- Ajudapp - Casa Pia Lisboa - CED Pina Manique

Prémio Público: Volapp, Escola Salesianos do Estoril

Finalistas do Encontro Regional Valongo

- Help2Learn do Agrupamento de Escolas Dr. Francisco Sanches
- Refood da Escola Levante da Maia
- InOVAR da Escola Júlio Dinis, Ovar
- Make a Story da Escola Manuel Gomes de Almeida, Espinho
- We Help da Escola Profissional Agrícola Conde de São Bento
- AMPARA, Escola Profissional de Fafe
- I-dose Pills, Escola Profissional de Fafe
- WYW Umbrella, Escola Serafim Leite, São João Madeira
- Food Drive, Escola Comércio do Porto

Prémio Público: VOLpet da Escola Levante da Maia

Encontro Regional Açores

- Oh My Tools da Escola Secundária Domingos Rebelo

Encontro Regional Madeira

- será agora dia 6 julho

Ver aqui todas as novidades do Apps for Good e os candidatos à final de 24 de setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

2018-07-03T18:36:18.708Z

Hugo Tavares da Silva

Alunos criam aplicações para telemóvel

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	03/07/2018
Melo:	Jornal de Notícias Online	Autores:	Susana Silva

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=8cf3febc>

2018-06-30 08:00

SUSANA SILVA 30 Junho 2018 às 08:00 Facebook Twitter Comentar Produzido por:

Na semifinal norte da "Apps for Good", que decorreu no Parque Urbano e no Fórum Cultural de Ermesinde, em Valongo, foram apresentadas pelas escolas concorrentes quase 60 ideias originais

O encontro regional do Norte da "Apps for Good", iniciativa promovida pelo CDI Portugal (Centro of Digital Inclusion), organização não-governamental de inclusão social e inovação digital, em parceria com o Ministério da Educação e Ciência, realizou-se anteontem, no Parque Urbano e Fórum Cultural de Ermesinde, a convite da Câmara Municipal de Valongo, com nove dos 60 projetos apresentados a serem selecionados para a final, marcada para 24 de setembro, na Gulbenkian, em Lisboa.

João Baracho, diretor executivo de CDI Portugal e responsável pelo programa "Apps for Good"

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

Esta iniciativa destina-se a alunos do 5.º aos 12.º ano e visa a criação de aplicações para telemóvel e tablet. "Este ano têm um foco especial nos objetivos de desenvolvimento sustentável das Nações Unidas, pelo que têm de ter um objetivo de sustentabilidade e de resolver um problema social. É importante que estas crianças e jovens tenham a ideia de fazer alguma coisa pelo Mundo que nos rodeia", explicou João Baracho, diretor executivo do CDI Portugal, anotando que "a receptividade de professores e alunos tem sido fantástica".

E não falta criatividade aos estudantes. "Há ideias que vão desde os problemas e a violência no namoro, a gestão de um funeral, o lixo ou o abandono dos animais. São todas muito originais, cada vez mais diferentes e mais estudadas", acrescentou o responsável, completando: "É com agrado que vemos as equipas de alunos e professores a procurarem muito o auxílio de especialista da zona ou da nossa plataforma, onde temos cerca de 1200 especialistas. Procuram muito o apoio das empresas locais, das clínicas e centros veterinários e isso é fantástico pela aproximação que faz da escola ao mundo real".

Alunos explicam o projecto de criação de uma aplicação para telemóvel ou tablet

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

Embora projeto esteja desenhado para os 2.º e 3.º ciclos e secundário, há escolas do ensino básico a pedirem para participar. "No princípio dizia que não se adequava muito, pois o professor nessa condição tinha de ser mais líder do que facilitador, mas os casos apresentados têm sido muito bem escolhidos pelos professores e sabem muito bem porque pedem essa exceção", confessa João Baracho, salientando o "excelente trabalho de todos os professores". "Para além de todos os projetos e todo o trabalho administrativo, ainda se metem em projetos deste nível e se atrevem a trazer aqui todas estas equipas. Não é um trabalho leve durante todo o ano", frisa o diretor executivo do CDI.

Alunas explicam o projecto de criação de uma aplicação para telemóvel ou tablet

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

Apesar de o projeto estar associado à tecnologia e querer seduzir professores e alunos para essa área, João Baracho diz que "não é um programa tecnológico, não ensina programação nem tecnologia". "Tem quatro níveis diferentes de tecnologia. Se entrarem professores de tecnologia e programação escolhem o nível mais alto e podem desenvolver a app até ao fim, colocar nas lojas e desenvolver ao máximo o conhecimento tecnológico. Se forem professores de outras disciplinas, com alunos que querem ir para outras áreas, fazem o programa na mesma, têm as ferramentas para fazer o protótipo e têm especialista a quem recorrer", explica o responsável, avançando sobre a missão da "Apps for Good": "O objetivo deste programa não é que vão todos para engenheiros ou informáticos, é que a tecnologia possa potenciar aquilo que querem fazer e lhes dê mais poder, seja em que área profissional for. O que se quer é que os alunos têm confiança e vontade de fazer coisas diferentes".

Por seu lado, José Manuel Ribeiro, presidente da Câmara Municipal de Valongo, anfitrião deste encontro regional, mostrou-se bastante agradado com este programa e espera que num futuro próximo se possam ver projetos de escolar do concelho a concorrer.

José Manuel Ribeiro (primeiro da esquerda), presidente da Câmara Municipal de Valongo, foi o anfitrião do encontro regional

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

"Temos uma relação com o CDI com o nosso Centro de Cidadania Digital, inaugurado há muito pouco tempo, ainda estamos a aprender a fazer aplicações que tenham impacto social altamente relevante. E foi no âmbito desta parceria que temos que surgiu a hipótese de acolhermos o encontro regional em Valongo", referiu o autarca, anotando que esta "é uma oportunidade de mostrar aos jovens do concelho o poder das ideias, de desenvolverem uma aplicação que tem impacto social".

"Tenho a certeza que daqui por uns meses vão começar a aparecer neste programa ideias dos jovens do município de Valongo. Este programa é extraordinário, pois incute autonomia nos jovens e ensina-os a transformar uma ideia numa aplicação, em algo real, que tem um impacto na vida das pessoas", frisou o edil.

Crianças do 1.º ciclo criam "As Delícias da Cantina"

Alunos do Agrupamento de Escolas Dr. Vieira de Carvalho, na Maia, criaram uma 'app' para avaliarem a qualidade da comida da cantina

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

Mudar a qualidade da comida servida na cantina da escola é o que Filipa, Diogo, Joana, Francisco e Margarida, alunos do 1.º ciclo do Agrupamento Dr. Vieira de Carvalho, na Maia, e os mais jovens participantes do encontro regional norte, procuraram com o desenvolvimento da app "As Delícias da Cantina". "Esta aplicação serve para avaliar e melhorar a qualidade da comida na cantina, para dizermos o que é que gostamos e o que não gostamos", diz Filipa.

Nélia Gomes, professora responsável pelo projeto, explica como surgiu a ideia: "Uma menina não gostava de gelatina e queria ter a hipótese de poder comer fruta quando havia doce para sobremesa, pois, ao contrário do que se pensa, as crianças nem sempre gostam dos doces que as empresas da cantina escolar oferecem".

Nélia Gomes, professora do Agrupamento Dr. Vieira de Carvalho, na Maia

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

Neste momento a aplicação está apenas disponível no telemóvel da docente, mas o objetivo é disponibilizá-la para o agrupamento e a todas as escolas do 1.º ciclo do concelho da Maia. "Queremos pedir à Câmara Municipal que através desta app faça uma avaliação diária, com o telemóvel dos pais, para mais tarde compilarmos todos os dados e fornecermos os resultados ao departamento de educação da autarquia, que é quem contrata as empresas e aí poderemos melhorar a qualidade das

refeições nas cantinas escolares", acrescentou Nélia Gomes.

Aplicação 'Smart Study' ajuda alunos a concentrarem-se

Ana, Maria, Beatriz, Francisca e Érica, alunas do 8.º Ano na E. B. 2.3 Dr. Fortunato de Almeida, de Nelas, Viseu, criaram uma aplicação direcionada ao estudo, a "Smart Study", que faz com que os alunos não se distraiam tanto com o telemóvel.

Alunas da Escola E. B. 2.3 Dr. Fortunato de Almeida, em Nelas (Viseu) desenvolveram uma aplicação que bloqueia o telemóvel quando o "modo estudo" é ativado

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

"A ideia surgiu quando estávamos a discutir os nossos métodos de estudos para um teste de Matemática, em que as notas tinham sido miseráveis. Estávamos a ver quando estudávamos e em que período do dia nos concentrávamos mais e que o telemóvel estava sempre ao nosso lado e era uma distração frequente", explica Ana, avançando sobre o funcionamento da app desenvolvida: "Bloqueia todo o tipo de notificações, mensagens e chamadas e apenas números selecionados pelo encarregado de educação é que podem comunicar com os alunos enquanto o modo estudo estiver ativado. Os restantes números são respondidos com uma mensagem automática a dizer que estamos a estudar e que contactamos mais tarde".

'We Help' presta serviços e promove emprego

Uma das nove selecionadas pelo júri para a final foi a aplicação "We Help", criada por Samuel, Tiago, Pedro, Vítor e Nuno, da Escola Profissional Agrícola de Conde de São Bento, em Santo Tirso, que visa a prestação de serviços ao domicílio.

Alunos da Escola Profissional Agrícola de Conde de São Bento, em Santo Tirso, viram o projeto ser selecionado para a final

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

"O cliente acede à aplicação, escolhe a área geográfica onde reside, escolhe o tipo de serviços e é fornecida uma lista de empresas que o prestam, com o preço a poder ser regateado entre as parte ou já tabelado. No primeiro ano a aplicação é gratuita para consumidores e empresas, mas ao fim de um ano 5% do serviço reverte para nós e para associações de caridade", refere Samuel, complementando: "Com esta aplicação pretendemos criar emprego e divulgar pequenas empresas, que no início serão apenas do concelho e região".

A 'We Help' foi uma das finalistas da "Apps for Good"

Foto: AMIN CHAAR/GLOBAL IMAGENS

Para além da 'We Help', também foram escolhidas as apps 'Ampara' e 'i-Dose Pills' (Escola Profissional de Fafe), 'Make a Story' (Esc. Manuel Gomes de Almeida/Espinho), 'WYW Umbrella' (Esc. Serafim Leite/São João da Madeira), a 'Refood' (Esc. Levante/Maia), 'Food Drive' (Esc. de Comércio do Porto), 'InOvar' (Escola Júlio Dinis/Ovar) e 'Help2Learn' (Agrupamento Escolar Dr. Francisco Sanchez/Braga).

SUSANA SILVA

Mais de 70 equipas na semifinal de aplicações criadas por jovens para mudar o mundo

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 03/07/2018

Meio: Mundo Português Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=2da62e2e>

Mais de 70 equipas participam, esta terça-feira em Lisboa, na semifinal da competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais no mundo

Mais de 70 equipas participam, na terça-feira em Lisboa, na semifinal da competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais no mundo.

Neste encontro regional sul da 4ª Edição do Apps for Good, as 72 equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão mostrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo e apresentar as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais, segundo um comunicado da organização.

O programa Apps for Good pretende que jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo.

Na terça-feira, o júri vai escolher as 11 melhores soluções tecnológicas que estarão no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa.

"Com as transformações constantes a que assistimos diariamente, a tecnologia deve ser, cada vez mais, um meio e não o fim para a resolução de problemas e de causas sociais para criar uma sociedade mais sustentável e cívica. O Apps for Good ajuda a desenvolver a capacidade criativa dos jovens e é um programa muito importante para a formação e educação como futuros empreendedores e profissionais", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

2018-07-03 13:37:29+01:00

72 equipas vão disputar a semifinal do Apps for Good na zona Sul

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 02/07/2018

Melo: Sapo Online - Sapo Tek Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=4534c21a>

2018-07-02 19:56:37+01:00

Os candidatos vão fazer um pitch de três minutos para tentar ganhar um lugar na final que acontece em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

No Encontro Regional Sul da 4ª Edição do Apps for Good, 290 alunos e 64 professores vão mostrar os trabalhos desenvolvidos ao longo do ano letivo com o objetivo de contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo.

Cada uma das 72 equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos tem três minutos para convencer o júri a escolhê-las como uma das 11 melhores soluções tecnológicas e, com isso, ganhar um lugar no evento final.

Apps for Good alia ensino e tecnologia. E tem o seu "quê" de diversão Ver artigo
Durante o ano letivo os professores e os alunos tiveram acesso a conteúdos online com uma metodologia de projeto de cinco passos. Para apoiar o desenvolvimento do projeto, todos os participantes podem recorrer a uma rede de especialistas online que estão disponíveis para prestar apoio e esclarecimento de dúvidas.

Continuar a ler

No final do projeto, as escolas podem optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu Pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

A semifinal da competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais vai ter lugar na Escola Secundária Vergílio Ferreira, em Lisboa, amanhã, terça-feira. As inscrições para assistir podem ser feitas aqui.

SAPO

Inovação Social

Lousã mostra investimento de impacto de 12 milhões



Miguel Nova, fundador do alfabeto para daltônicos ColorAdd, um dos projetos apoiados.
Foto: AFP/Contrasto

Programa Portugal Inovação Social, de apoio ao empreendedorismo de impacto, celebra dois anos na aldeia de Cerdeira. Financiamento será reforçado com fundo de 55 milhões.

Programa nacional para apoiar projetos de empreendedorismo social é o único na UE com contribuição do Fundo Social Europeu.

—**DIOGO FERREIRA NUNES**
diogofnunes@dinheirovivo.pt

O roteiro para detetar daltonismo em mais de cem mil alunos da ColorAdd ou o desafio para as crianças criarem aplicações móveis do App for Good apenas são possíveis graças à Portugal Inovação Social. Este programa de financiamento ao empreendedorismo de impacto, ao fim de dois anos, já investiu 12 milhões de euros num total de 144 candidaturas, graças às contribuições do Fundo Social Europeu e do Orçamento do Estado. É mesmo o único programa que recebe apoio financeiro de Bruxelas.

O balanço será feito na quarta e quinta-feira na aldeia de Cerdeira,

onde irão decorrer conferências, exposições e workshops interativos. A aldeia da serra da Lousã também vai ter um concurso de ideias para combater incêndios e revitalização das zonas afetadas, em parceria com o IES – Social Business School.

"Quisemos registar e até mostrar que é possível fazer alguma coisa para a inovação social e promover as regiões do interior", assinala Filipe Almeida, presidente do Portugal Inovação Social, em entrevista ao Dinheiro Vivo.

O evento servirá ainda para prestar contas sobre o financiamento aos projetos de empreendedorismo social. Foram atribuídos 12 milhões de euros, de três formas: capacitação para a inovação social, parcerias

para o impacto e títulos de impacto social. Estes instrumentos são utilizados conforme a maturidade do projeto.

As equipas mais recentes contam com o mecanismo de capacitação para a inovação social, que deu 3,5 milhões de euros a 99 iniciativas. Este apoio "serve para uma fase preliminar dos projetos, depois de terem sido testados", e dá competências a nível de marketing, comunicação, gestão de recursos humanos, operações, tecnologia e captação de capital.

As parcerias para o impacto apoiam diretamente os projetos de inovação social em modelo de cofinanciamento com parceiros públicos ou privados. Os fundos



01-07-2018

Meio: Imprensa

País: Portugal

Period.: Semanal

Âmbito: Economia, Negócios e

Pág: 29

Cores: Preto e Branco

Área: 5,32 x 20,29 cm²

Corte: 2 de 2



públicos asseguram 70% das necessidades do financiamento; o restante tem de ser assegurado por um ou vários investidores sociais. Este foi o instrumento mais utilizado nos primeiros dois anos: 42 projetos receberam, ao todo, sete milhões de euros.

Os títulos de impacto social ajudam projetos que geram resultados sociais mensuráveis, ao nível do emprego, diminuição de risco de doença e de reincidência criminal. Implicam um contrato com uma entidade privada para avaliar esses resultados. Em caso de sucesso, as empresas reembolsam os investidores que ajudaram a equipa. É como uma "PPP invertida, onde o risco transfere-se para o investidor. Estes projetos têm de estar alinhados com política pública e só são validados por entidades públicas, como IEFP, Instituto de Segurança Social ou a Administração do Sistema de Saúde. Três equipas aproveitaram este apoio, num montante total de 1,5 milhões de euros.

O Portugal Inovação Social, até ao final do ano, será complementado pelo Fundo para a Inovação Social. Com um orçamento inicial de 55 milhões de euros, deverá ser lançado até ao final do ano. "É um apoio reembolsável, através de empréstimo ou participação de capital."

Embora não empreste diretamente o dinheiro, cria condições para facilitar o acesso a crédito a instituições que promovam a inovação social através do sistema de garantia mútua. Isto proporciona taxas de juro bonificadas e prazos mais alargados de reembolso. Vai combater uma lacuna de mercado, de falta de instrumentos financeiros para projetos mais maduros e que gerem receitas.

Inovação Social. Lousã mostra investimento de impacto de 12 milhões

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	01/07/2018
Melo:	Dinheiro Vivo Online	Autores:	Diogo Ferreira Nunes

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=24333d8b>

Programa Portugal Inovação Social, de apoio ao empreendedorismo de impacto, celebra dois anos na aldeia de Cerdeira, na serra da Lousã

O roteiro para detetar daltonismo em mais de 100 mil alunos da ColorAdd ou o desafio para as crianças criarem aplicações móveis da Apps for Good apenas são possíveis graças ao Portugal Inovação Social. Este programa de financiamento ao empreendedorismo de impacto, ao fim de dois anos, já investiu 12 milhões de euros num total de 144 candidaturas, graças às contribuições do Fundo Social Europeu e do Orçamento do Estado. É mesmo o único programa que recebe apoio financeiro de Bruxelas.

O balanço será feito na quarta e quinta-feira na aldeia da Cerdeira, onde irão decorrer conferências, exposições e workshops interativos. A aldeia da serra da Lousã também vai ter um concurso de ideias para combate a incêndios e revitalização das zonas afetadas, em parceria com o IES - Social Business School.

"Quisemos resistir até mostrar que é possível fazer alguma coisa para a inovação social e promover as regiões do Interior", assinala Filipe Almeida, presidente do Portugal Inovação Social, em entrevista ao Dinheiro Vivo.

Leia aqui: Empreendedorismo Social. Tornar o mundo num lugar melhor de forma rentável

O evento servirá ainda para prestar contas sobre o financiamento aos projetos de empreendedorismo social. Foram atribuídos 12 milhões de euros, de três formas: capacitação para a inovação social, parcerias para o impacto e títulos de impacto social. Estes instrumentos são utilizados conforme a maturidade do projeto.

As equipas mais recentes contam com o mecanismo de capacitação para a inovação social, que deu 3,5 milhões de euros a 99 iniciativas. Este apoio "serve para uma fase preliminar dos projetos, depois de terem sido testados", e dá competências a nível de marketing, comunicação, gestão de recursos humanos, operações, tecnologia e captação de capital.

As parcerias para o impacto apoiam diretamente os projetos de inovação social em modelo de cofinanciamento com parceiros públicos ou privados. Os fundos públicos asseguram 70% das necessidades do financiamento; o restante tem de ser assegurado por um ou vários investidores sociais. Este foi o instrumento mais utilizado nos primeiros dois anos: 42 projetos receberam, ao todo, sete milhões de euros.

Os títulos de impacto social ajudam projetos que geram resultados sociais mensuráveis, ao nível do emprego, diminuição de risco de doença e de reincidência criminal. Implicam um contrato com uma entidade privada para avaliar esses resultados.

Em caso de sucesso, as empresas reembolsam os investidores que ajudaram a equipa. É como uma

"PPP invertida, onde o risco transfere-se para o investidor. Estes projetos têm de estar alinhados com política pública e só são validados por entidades públicas, como IEF, Instituto de Segurança Social ou a Administração do Sistema de Saúde. Três equipas aproveitaram este apoio, num montante total de 1,5 milhões de euros.

O Portugal Inovação Social, até ao final do ano, será complementado pelo Fundo para a Inovação Social. Com um orçamento inicial de 55 milhões de euros, deverá ser lançado até ao final do ano. "É um apoio reembolsável, através de empréstimo ou participação de capital."

Embora não empreste diretamente o dinheiro, cria condições para facilitar o acesso a crédito a instituições que promovam a inovação social através do sistema de garantia mútua. Isto proporciona taxas de juro bonificadas e prazos mais alargados de reembolso. Vai combater uma lacuna de mercado, de falta de instrumentos financeiros para projetos mais maduros e que gerem receitas.

01.07.2018

Diogo Ferreira Nunes



Autarca de Valongo junto de grupo selecionado para a final

Alunos criam aplicações para telemóvel

Na semifinal Norte da "Apps for Good" foram apresentadas pelas escolas concorrentes quase 60 ideias originais



Susana Silva
urbano@jn.pt

VALONGO O encontro regional do Norte da "Apps for Good", iniciativa promovida pelo CDI Portugal (Centro of Digital Inclusion), organização não-governamental de inclusão social e inovação digital, em parceria com o Ministério da Educação e Ciência, realizou-se anteontem, no Parque Urbano e Fórum Cultural de Ermesinde, a convite da Câmara Municipal de Valongo, com nove dos 60 projetos apresentados a serem selecionados para a final, marcada para 24 de setembro, na Gulbenkian, em Lisboa.

Esta iniciativa destina-se a alunos do 2.º e 3.º ciclos e Secundário e visa a criação de aplicações para telemóvel e tablet. "Este ano têm um foco especial nos objetivos de desenvolvimento sustentável das Nações Unidas, pelo que têm de ter um objetivo de sustentabilidade e de resolver

um problema social", explicou João Baracho, diretor-executivo do CDI Portugal, anotando que "a receptividade de professores e alunos tem sido fantástica".

E não falta criatividade. "Há ideias que vão desde os problemas e a violência no namoro, a gestão de um funeral, o lixo ou o abandono dos animais. São todas muito originais, cada vez mais diferentes e estudadas", acrescentou o responsável.

As nove aplicações escolhidas pelo júri foram a 'Ampara' e 'i-Dose Pills' (Escola Profissional de Fafe), 'Make a Story' (Esc. Manuel Gomes de Almeida/Espinho), 'WYW Umbrella' (Esc. Serafim Leite/São João da Madeira), 'Refood' (Esc. Levante/Mais), 'Food Drive' (Esc. de Comércio do Porto), 'InOvar' (Escola Júlio Dinis/Ovar), 'We Heio' (Esc. Profissional Agrícola de Conde de São Bento/Santo Tirso) e 'Help2Learn' (Agrupamento Escolar Dr. Francisco Sanchez/Braga). ●



Escola Ginestal Machado representa Portugal no Reino Unido



A equipa que venceu o 1.º prémio do concurso nacional Apps for Good 2017 (Equipa de Alunos do Curso Profissional de Multimédia da Ginestal Machado) vê prolongada a sua participação no âmbito deste concurso, no ano lectivo de 2018/2019, pois foi convidada a visitar o Reino Unido a fim de representar Portugal na versão internacional do concurso.

O concurso decorreu durante o dia 20 de Junho, em Londres, e a equipa Ginestal Machado apresentou o seu PITCH na sede do BNP Paribas durante a manhã e na sessão VIP dos projectos Apps for Good, no teatro Rich Mix, da parte da tarde.

É a primeira vez que uma equipa portuguesa é convidada a participar neste evento, por isso, todos os membros da equipa se prepararam para poder representar a Escola e Portugal de forma exemplar.

O "APPS FOR GOOD" é um programa educativo que pretende desafiar grupos de

alunos apoiados por professores, a assumir o papel de "Problem Solvers" e "Digital Makers", ao longo de todo o processo de criação de uma App que contribua para a resolução de um problema da comunidade envolvente do aluno.

Este projecto, que se encontra concretizado e já com aplicação prática na escola Dr. Ginestal Machado foi desenvolvido por uma equipa constituída por dois alunos do curso profissional de técnico de multimédia (2016/2017), Mónica Marona e João Rosado e orientado pela professora Clara Ferreira, do grupo de Informática.

O projecto consiste no desenho de uma aplicação que através de realidade aumentada pretende, através do recurso a tablets ou smartphones, convidar os jovens a ler mais e abordar o tema actual da protecção de dados e a utilização correcta das redes sociais.



ETNOGRAFIA & FOLCLORE A Chegada de boás p. 11 • MEMÓRIAS DA CIDADE Oufivessarias p. 21

CORREIO DO RIBATEJO

Fundado em 1881 por João Arruda - Director: João Paulo Narciso

AND. 00071 | NÚMERO 6628 | PREÇO 0,75€

O JORNAL DE TODOS E PARA TODOS OS RIBATEJANOS

SEXTA-FEIRA, 29 DE JUNHO DE 2018

CORREIODORIBATEJO.PT

Evento
Alunos da Escola Cinestal Machado representam Portugal no Reino Unido p. 04

'Mobi Sénior'
Santarém lança circuito de mobilidade urbana para seniores p. 04

Organização espera mais de 100 mil espectadores e participantes nos eventos programados

Santarém brinda à chegada do Verão

p. 02 & 04



CONSULTE O PROGRAMA

Moçariense veste-se de Gala para distinguir os melhores desta época

Vale de Santarém
Poeta João d'Aldeia homenageado p. 06

XXIII Feira do Arroz Doce
Discutir o Património e as Comunidades na feira 'adocicada' de Vale de Figueira p. 11

Santarém
Rancho do Bairro de Santarém promove Festival de Folclore p. 08

Memória
Homenagem à Dr.ª Graça Maria Graça p. 07

Aldeia da Cerdeira recebe primeira "Aldeia da Inovação Social"

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 29/06/2018

Melo: Despertar Online (O)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=f16a9f9e>

A aldeia da Cerdeira, em plena serra da Lousã, foi eleita para receber, na quarta e quinta feira (4 e 5 de julho), a primeira "Aldeia da Inovação Social", uma iniciativa pioneira que vai apresentar o balanço do "Portugal Inovação Social".

Chegou, portanto, a hora de analisar os resultados obtidos por este projeto, dois anos após a abertura dos primeiros concursos de financiamento de iniciativas de inovação e empreendedorismo social. De acordo com os promotores, até ao momento foram já atribuídos 12 milhões de euros a 137 candidaturas das regiões Norte, Centro e Alentejo, destinados ao financiamento de planos de capacitação para o investimento social e o desenvolvimento de projetos no âmbito dos programas "Parcerias para o Impacto" e "Títulos de Impacto Social".

A aldeia da Cerdeira foi escolhida para a realização desta primeira "Aldeia da Inovação Social" considerando a prioridade nacional dada à dinamização dos territórios de baixa densidade do interior do país, em particular aqueles que foram fustigados pelos incêndios devastadores de 2017. Esta iniciativa dá continuidade ao concurso aberto pela "Portugal Inovação Social", em parceria com o IES - Social Business School, para a apresentação de ideias inovadoras para a prevenção dos incêndios e revitalização das zonas afetadas. Os vencedores deste concurso vão participar num "bootcamp" onde terão oportunidade de desenvolver as suas ideias e apresentá-las a potenciais investidores.

Na "Aldeia da Inovação Social" vai ser ainda possível descobrir alguns dos projetos que a "Portugal Inovação Social" tem vindo a apoiar, entre os quais o EKUI, Passo a Passo, Just a Change, ColorADD, Apps for Good, Mentas Empreendedoras, Faz-te Forward, Há Festa na Aldeia, entre muitas outras iniciativas de empreendedorismo e inovação social de referência.

Haverá ainda espaço para discutir ideias, trocar experiências e partilhar boas práticas, mobilizar novos investidores sociais e conhecer inúmeras histórias de sucesso.

A sessão de abertura está marcada para as 10h00 de quarta feira (4 de julho) e conta com a participação do presidente da Câmara da Lousã, Luís Antunes; do presidente da "Portugal Inovação Social", Filipe Almeida; do presidente do conselho diretivo do Programa Operacional Inclusão Social e Emprego, Domingos Lopes; da representante da Comissão Europeia em Portugal, Sofia Alves; da ministra da Presidência e da Modernização Administrativa, Maria Manuel Marques; e do Presidente da República, Marcelo Rebelo de Sousa (ainda a confirmar).

Depois de vários debates sobre empreendedorismo, desafios, financiamento e inovação, o programa do primeiro dia termina com um arraial. "A dinamização regional da inovação social", "Títulos de impacto social: investir, testar e avaliar", "Porquê ser investidor social?" e "Social Innovation Shaker: apresentação do projeto Semear" são os temas que vão ser debatidos na quinta feira (5 de julho). Será também apresentado o concurso de ideias inovadoras para a prevenção de incêndios e revitalização das zonas mais afetadas. O programa termina, às 18h00, com a sessão de encerramento, presidida por Luís Antunes e Filipe Almeida.

Paralelamente decorrem diversas atividades didáticas, culturais e de lazer.

A iniciativa pública "Portugal Inovação Social" foi criada em 2014 enquanto parte do processo de programação do Portugal 2020, com o objetivo de financiar, de forma integrada, ao longo de todo o período 2014-2020, projetos de inovação social, com o objetivo de dinamizar o empreendedorismo social e a promoção do investimento social em Portugal. Com uma dotação inicial de 150 milhões de euros, a iniciativa é concretizada pela mobilização, através da Estrutura de Missão Portugal Inovação Social, de recursos financeiros dos programas operacionais do Portugal 2020, nomeadamente o POISE (Programa Operacional Inclusão Social e Emprego), o POCH (Programa Operacional Capital Humano), e os programas operacionais regionais do Continente - Norte, Centro, Lisboa, Alentejo (NUTS II) e Algarve (POR Algarve).

A "Portugal Inovação Social" é uma iniciativa pioneira em Portugal e em toda a Europa.

29.06.2018

Valongo recebeu competição que premiou as melhores aplicações desenvolvidas por jovens (C/FOTOS)

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	28/06/2018
Meio:	Verdadeiro Olhar Online (O)	Autores:	Fernanda Pinto

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=493cded1>

Início Destaques Valongo recebeu competição que premiou as melhores aplicações desenvolvidas por jovens (C/FOTOS) Destaques Lousada Valongo Valongo recebeu competição que premiou as melhores aplicações desenvolvidas por jovens (C/FOTOS) Alunos de Lousada desenvolveram aplicação de orientação vocacional para ajudar colegas Por Fernanda Pinto - Jun 28, 2018 0 Partilhar no Facebook Tweet no Twitter Equipa da Escola Secundária de Lousada

O Fórum Cultural de Ermesinde encheu-se, esta quinta-feira, de aplicações para telemóvel e tablet para todos os gostos produzidas por dezenas de jovens alunos de escolas de vários pontos do país. Havia aplicações para aprender a poupar, para apoiar o estudo, para fazer turismo, ajudar na leitura, prevenir e identificar a violência no namoro e, até, para descobrir onde existe a máquina mais próxima de aluguer de guarda-chuvas.

Trata-se do projecto Apps for Good, que pretende que jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade. Valongo acolheu o segundo Encontro Regional da 4.ª edição desta competição. Em prova estiveram 66 equipas. Depois de fazerem um pitch de três minutos para um júri e de apresentarem as suas ideias ao público no marketplace, nove das propostas foram seleccionadas para serem finalistas. Foi ainda entregue o prémio do público.

Em competição estiveram alunos da Escola Secundária de Lousada, estabelecimento de ensino onde uma aplicação desenvolvida numa edição passada da competição está mesmo a funcionar.

Alunos da Escola Secundária de Lousada não ganharam, mas aprenderam

Micaela Pacheco, Patrícia Ferreira, Rui Sousa, Mariana Marques e Inês Castro são alunos do 12.º ano, na área de Humanidades, da Escola Secundária de Lousada.

Quando desafiados a criar um projecto que ajudasse a sociedade escolheram ajudar os que lhe são mais próximos, os colegas. Criaram a aplicação Logictech para apoiar os alunos do 9.º ano e 12.º ano na orientação vocacional. Além de testes psicotécnicos há testemunhos de profissionais de várias áreas em vídeo, um calendário com datas de exames, uma calculadora de médias para avaliar as notas de acesso e exemplos de saídas profissionais, entre outras informações. Desta experiência levam muitas aprendizagens. "Fazer um pitch fez-nos perceber como vender uma ideia", deram como exemplo.

O projecto não foi um dos finalistas. Mas "a aplicação vai ser posta em funcionamento na escola no próximo ano lectivo", garantiram os alunos.

O mesmo aconteceu com a aplicação desenvolvida por outros três alunos da Secundária de Lousada. A "Macro Educ", criada por Lúcio Duarte, Pedro Martins e Gonçalo Moura chegou à final nacional no ano passado. Também não venceu, mas é utilizada na escola. Permite aos professores reportar avarias e

reservar salas e à direcção da escola acompanhar tudo em tempo real. "Queremos distribuí-la por todas as escolas do país", contam os jovens que já terminaram o 12.º ano e têm dado a conhecer o projecto em vários pontos, tendo já ido à Irlanda. Gostaram tanto da experiência que os ajudou a tornar-se "mais profissionais", "desenvolver capacidades" e "a ter uma visão diferente do mundo dos negócios", que este ano voltaram à Apps for Good como "fellows", para ajudar na logística do evento e orientar os colegas.

"É preciso projectos que promovam a criatividade e o empreendedorismo, que permitam transformar boas ideias em coisas concretas e com impacto social", defendeu presidente da câmara

Ao todo foram distinguidas nove aplicações, sendo que estes finalistas estarão a 24 de Setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

As aplicações seleccionadas foram a "Ampara" e a "I dose Pills", da Escola Profissional de Fafe; a "Make a Story", da Escola Secundária Dr. Manuel Gomes de Almeida; a "WYW Umbrella", da Escola Secundária Dr. Serafim Leite; a "Reefood", da Escola Básica e Secundária do Levante da Maia; a "Foodrive", da Escola de Comércio do Porto; a "InOVAR", da Escola Secundária Júlio Dinis; a "We Help", da Escola Profissional Agrícola Conde de São Bento; e a "Help to Learn", da Escola EB 2,3 Dr. Francisco Sanches. O prémio do público foi entregue à app "Volpet", da Escola Básica e Secundária do Levante da Maia.

1 of 44 Equipa da Escola Secundária de Lousada

Durante a sessão, António Silva, da Direcção Geral da Educação, enalteceu a iniciativa e disse que é possível fazer uma escola diferente com este tipo de projectos que promovem a escola dos nossos dias. Já João Baracho, director executivo do CDI Portugal, que promove a competição, lembrou que mais de 230 escolas já têm o selo "Apps for Good" e que nas quatro edições do concurso já envolveram mais de 5.500 alunos e 500 professores. "Acredito muito na continuidade deste programa e quem não for seleccionado não desista", apelou.

Já José Manuel Ribeiro, que entregou o prémio do público, patrocinado pela autarquia, recordou que abriu recentemente um Centro de Cidadania Digital no concelho onde podem ser desenvolvidas muitas aplicações deste género. "Este projecto é extraordinário. A escola precisa de investir muito na autonomia das pessoas. É preciso projectos que promovam a criatividade e o empreendedorismo, que permitam transformar boas ideias em coisas concretas e com impacto social", defendeu o presidente da Câmara de Valongo.

2018-06-28 18:54:35+00:00

Fernanda Pinto

4ª Edição do Apps for Good em Valongo

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 27/06/2018

Melo: iPress Journal Online

URL: <http://www.ipressjournal.pt/4a-edicao-do-apps-for-good-em-valongo/>

4ª Edição do Apps for Good em Valongo

Posted by: webEditor

in Notícia*

Junho 27, 2018

0

A cidade de Valongo vai ser esta quinta feira (28), palco da semifinal da Apps for Good, a melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais.

No segundo Encontro Regional da 4ª Edição do Apps for Good, que decorrerá durante a tarde no Fórum Cultural de Ermesinde, 66 equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O encontro tem o apoio da Câmara Municipal de Valongo e contará com a presença de vários membros do governo autárquico, como o Presidente da Câmara Municipal de Valongo, José Ribeiro, a Presidente da CPCJ de Valongo, Alexandra Pacheco, e a Direção-Geral da Educação, representada por António Silva.

As equipas de alunos que participam nesta 4ª edição do programa irão fazer um Pitch de 3 minutos para um júri constituído por representantes dos apoiantes e parceiros do programa, como Pedro Silva (Synopsys), Patrícia Ferreira (ANPRI), Fernando Reis (EDUCOM), Zoraida Oliveira (BNP Paribas), Helena Loureiro (Portugal Inovação Social), Maria José Loureiro (Universidade de Aveiro), Marisa Afonso (Porto Editora), entre outros.

Após o Pitch as equipas vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher as 9 melhores soluções tecnológicas que estarão no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian. O Presidente da Câmara Municipal de Valongo irá ainda entregar o Prémio do Público, que é patrocinado pela Câmara.

"Após a inauguração do primeiro Centro de Cidadania Digital, um dos nossos vários projetos, Valongo recebe agora, pela primeira vez, uma semifinal do Apps for Good. A tecnologia é um meio para a resolução de problemas e de causas sociais para criar uma sociedade mais sustentável e cívica e o Apps for Good ajuda a desenvolver a capacidade criativa e empreendedora dos jovens", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

Programa:

Dia: 28 de junho de 2018

Local: Fórum Cultural de Ermesinde (Valongo)

Agenda:

12h30 - Receção das equipas de alunos, professores e convidados

14h00 - Pitch: Apresentações feitas pelas equipas de alunos em sessões de 3 minutos

15h30 - Marketplace: Mostra de todas as aplicações pelas equipas de alunos

17h00 - Entrega de Prémio e Encerramento

Partilhe:

tweet

Junho 27, 2018

webEditor

Apps for Good: Valongo enche-se de criativos

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	27/06/2018
Melo:	Mais Educativa Online	Autores:	Sónia Costa

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=16e4991>

Uma app para resolver problemas sociais? Ou várias? Venham elas!

Valongo vai ser palco da semifinal do Apps for Good, o concurso que premeia a melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais!

Este é o segundo Encontro Regional da 4ª Edição da iniciativa e acontece esta quinta-feira, dia 28 de junho, durante a tarde no Fórum Cultural de Ermesinde. São 66 equipas, compostas por jovens entre os 10 e os 18 anos, que vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo!

O encontro tem o apoio da Câmara Municipal de Valongo e conta com a presença de vários membros do governo autárquico, como o Presidente da Câmara Municipal de Valongo, José Ribeiro, a Presidente da CPCJ de Valongo, Alexandra Pacheco, e a Direção-Geral da Educação, representada por António Silva.

As equipas têm um Pitch de 3 minutos com um júri constituído por representantes dos apoiantes e parceiros do programa, como Pedro Silva (Synopsys), Patrícia Ferreira (ANPRI), Fernando Reis (EDUCOM), Zoraida Oliveira (BNP Paribas), Helena Loureiro (Portugal Inovação Social), Maria José Loureiro (Universidade de Aveiro), Marisa Afonso (Porto Editora). Depois desta fase, apresentam-se a público num Marketplace e, no final, o júri escolhe as 9 melhores soluções tecnológicas que marcam no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

O Presidente da Câmara Municipal de Valongo entrega ainda o Prémio do Público, patrocinado pela Câmara.

[Foto: Divulgação]

Sónia Costa

Valongo recebe semifinal da competição Apps for Good

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 27/06/2018

Melo: TV Europa Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=1a833764>

PaísEducação Valongo recebe semifinal da competição Apps for Good

Decorre em Valongo a semifinal do programa Apps for Good. É a maior competição dedicada a aplicações tecnológicas, criadas por jovens, para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo. O encontro tem o apoio da Câmara Municipal de Valongo.

Por António Manuel - masilva@tveuropa.pt 27 Junho 2018 15:56 0 Partilhar no Facebook Valongo recebe semifinal da competição Apps for Good. Foto: DR

A cidade de Valongo é, dia 28 de junho, palco da semifinal entre 66 equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos que vão disputar a classificação na Apps for Good, ou seja, pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. Os jovens vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias que na sua conceção consideram solucionar problemas reais.

O Encontro Regional da 4ª Edição do Apps for Good tem o apoio da Câmara Municipal de Valongo e conta com a presença de vários membros do governo autárquico, como o Presidente da Câmara Municipal de Valongo, José Ribeiro, a Presidente da CPCJ de Valongo, Alexandra Pacheco, e António Silva em representação da Direção-Geral da Educação.

Constituição do júri de classificação da semifinal

As equipas de alunos, que participam nesta edição do programa, fazem um Pitch de 3 minutos para um júri constituído por representantes dos apoiantes e parceiros do programa, como Pedro Silva, da Synopsys, Patrícia Ferreira, da ANPRI, Fernando Reis, da EDUCOM, Zoraida Oliveira da BNP Paribas, Helena Loureiro, da Portugal Inovação Social, Maria José Loureiro, da Universidade de Aveiro, Marisa Afonso, da Porto Editora, entre outros.

A seguir ao Pitch as equipas vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher as 9 melhores soluções tecnológicas para estarem presentes na final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian. O Presidente da Câmara Municipal de Valongo entrega o Prémio do Público, que é patrocinado pela Câmara.

Centro de Cidadania Digital

João Baracho, diretor executivo do Centro de Cidadania Digital (CDI) referiu: "A tecnologia é um meio para a resolução de problemas e de causas sociais para criar uma sociedade mais sustentável e cívica e o Apps for Good ajuda a desenvolver a capacidade criativa e empreendedora dos jovens."

O programa Apps for Good foi lançado há cinco anos pelo Centro de Cidadania Digital para seduzir jovens, entre os 10 e 18 anos, e professores para a utilização da tecnologia na resolução dos problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. O objetivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a

resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

O desenvolvimento das Apps

O desenvolvimento das Apps decorre ao longo do ano letivo, onde professores, de todas as áreas disciplinares, e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projeto de 5 passos. Para apoiar no desenvolvimento do projeto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação é em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas podem optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais, as semifinais, em que todos os alunos vão a Marketplace e fazem o seu pitch, e as equipas selecionadas vão ao encontro final onde são premiadas as melhores soluções.

Os parceiros do programa Apps for Good

O Apps for Good conta com vários parceiros, tais como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Sugira uma correção Para enviar uma sugestão, por favor faça login ou registe-se.

2018-06-27 15:56:46+01:00

Melhores aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais premiadas em Valongo

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 27/06/2018

Meio: Verdadeiro Olhar Online (O)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=370a5848>

Início Valongo Melhores aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais premiadas em Valongo

Encontro Regional da 4.ª Edição do Apps for Good, que decorrerá durante a tarde no Fórum Cultural de Ermesinde contará com 66 equipas

Por Verdadeiro Olhar - Jun 27, 2018 0 Partilhar no Facebook Tweet no Twitter

Esta quinta-feira, Valongo será palco da maior competição de aplicações para mudar o mundo criadas por jovens. Trata-se do programa Apps for Good que pretende que jovens utilizem a tecnologia, criando aplicações para smartphones e tablets, para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade.

O Fórum Cultural de Ermesinde recebe o segundo Encontro Regional da 4.ª Edição do Apps for Good, a segunda semi-final, em que participam 66 equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos que demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, apresentando as suas ideias.

Segundo a autarquia, as equipas de alunos que participam irão fazer um Pitch de três minutos, a partir das 14h00, para um júri constituído por representantes dos apoiantes e parceiros do programa, como Pedro Silva (Synopsys), Patrícia Ferreira (ANPRI), Fernando Reis (EDUCOM), Zoraida Oliveira (BNP Paribas), Helena Loureiro (Portugal Inovação Social), Maria José Loureiro (Universidade de Aveiro), Marisa Afonso (Porto Editora), entre outros.

Depois, as equipas vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher as nove melhores soluções tecnológicas que estarão no evento final, em Setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

O presidente da Câmara Municipal de Valongo irá ainda entregar o Prémio do Público, que é patrocinado pela Câmara.

"Após a inauguração do primeiro Centro de Cidadania Digital, um dos nossos vários projectos, Valongo recebe agora, pela primeira vez, uma semi-final do Apps for Good. A tecnologia é um meio para a resolução de problemas e de causas sociais para criar uma sociedade mais sustentável e cívica e o Apps for Good ajuda a desenvolver a capacidade criativa e empreendedora dos jovens", afirma João Baracho, director executivo do CDI.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

2018-06-27 15:56:24+00:00

Verdadeiro Olhar

Ermesinde recebe a maior competição de aplicações para mudar o Mundo criadas por jovens

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 27/06/2018

Meio: Voz de Ermesinde Online (A)

URL: <http://www.avozdeermesinde.com/breakingnews/news.asp?id=636>

Últimas

27-06-2018 16:03

Ermesinde recebe a maior competição de aplicações para mudar o Mundo criadas por jovens
O Concelho de Valongo será amanhã palco da semifinal pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais.

No segundo Encontro Regional da 4.^a Edição do Apps for Good, que decorrerá durante a tarde no Fórum Cultural de Ermesinde, 66 equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão participar e demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O encontro tem o apoio da Câmara Municipal de Valongo e contará com a presença de vários membros do governo autárquico, como o Presidente da Câmara Municipal de Valongo, José Ribeiro, a Presidente da CPCJ de Valongo, Alexandra Pacheco, e a Direção-Geral da Educação, representada por António Silva.

As equipas de alunos que participam nesta 4.^a edição do programa irão fazer um Pitch de 3 minutos para um júri constituído por representantes dos apoiantes e parceiros do programa, como Pedro Silva (Synopsys), Patrícia Ferreira (ANPRI), Fernando Reis (EDUCOM), Zoraida Oliveira (BNP Paribas), Helena Loureiro (Portugal Inovação Social), Maria José Loureiro (Universidade de Aveiro), Marisa Afonso (Porto Editora), entre outros.

Após o Pitch as equipas vão apresentar-se a público num Marketplace e, no final, o júri irá escolher as 9 melhores soluções tecnológicas que estarão no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian. O Presidente da Câmara Municipal de Valongo irá ainda entregar o Prémio do Público, que é patrocinado pela Câmara.

Após a inauguração do primeiro Centro de Cidadania Digital, um dos nossos vários projetos, Valongo recebe agora, pela primeira vez, uma semifinal do Apps for Good. A tecnologia é um meio para a resolução de problemas e de causas sociais para criar uma sociedade mais sustentável e cívica e o Apps for Good ajuda a desenvolver a capacidade criativa e empreendedora dos jovens, afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. O objetivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

A operacionalização do projeto decorre ao longo do ano letivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projeto de 5 passos. Para apoiar no desenvolvimento do projeto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais – semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu pitch – e Evento Final – onde são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

O programa do segundo Encontro Regional a ter lugar no Fórum Cultural de Ermesinde é o seguinte:

12h30 – Receção das equipas de alunos, professores e convidados

14h00 – Pitch: Apresentações feitas pelas equipas de alunos em sessões de 3 minutos

15h30 – Marketplace: Mostra de todas as aplicações pelas equipas de alunos

17h00 – Entrega de Prémio e Encerramento

App criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 26/06/2018

Melo: Jornal Económico Online (O)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=fa920948>

App criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres Jornal Económico com PC Guia 25 Jun 2018

A "Pensa antes de publicar", uma aplicação criada por dois jovens de Santarém que pretende incentivar as crianças a ler, esteve presente na final do Apps for Good que decorreu esta semana em Londres.

Criada por Mónica Marona e João Rosado, a aplicação "Pensa antes de publicar" pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens dos livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos. Esta app foi a solução tecnológica vencedora da 3ª edição do Apps for Good em Portugal que decorreu no ano passado.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende atrair jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais colaborativo e prático.

O objetivo do programa é "o desenvolvimento de apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos". Continuar a ler

A operacionalização do projecto decorre ao longo do ano lectivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projecto de 5 passos. Para apoiar no desenvolvimento do projecto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projecto, as escolas poderão optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir à Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

2018-06-25 22:00:53+01:00

[Additional Text]:

PCGuia

Jornal Económico com PC Guia

App criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	22/06/2018
Meio:	PC Guia Online	Autores:	Luís M. Vedor

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=4d6b573e>

2018-06-22 09:32:32+01:00

App foi a solução tecnológica vencedora da 3ª edição do Apps for Good em Portugal que decorreu no ano passado.

A "Pensa antes de publicar", uma aplicação criada por dois jovens de Santarém que pretende incentivar as crianças a ler, esteve presente na final do Apps for Good que decorreu esta semana em Londres.

Criada por Mónica Marona e João Rosado, a aplicação "Pensa antes de publicar" pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens dos livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos. Esta app foi a solução tecnológica vencedora da 3ª edição do Apps for Good em Portugal que decorreu no ano passado.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende atrair jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais colaborativo e prático.

O objectivo do programa é "o desenvolvimento de apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos".

A operacionalização do projecto decorre ao longo do ano lectivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projecto de 5 passos.

Para apoiar no desenvolvimento do projecto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projecto, as escolas poderão optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir à Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

Via CDI.

Luis Vedor

"Pensa antes de publicar". Aplicação de jovens portugueses chegou à final do Apps for Good em Londres

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 21/06/2018

Meio: The Next Big Idea Online - Next Big Idea Online (The)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=69fe1981>

21 Junho 2018 "Pensa antes de publicar". Aplicação de jovens portugueses chegou à final do Apps for Good em Londres

O programa internacional Apps for Good quer que os jovens usem tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo. E só há uma equipa portuguesa na final.

A "Pensa antes de publicar" quer incentivar as crianças a ler. A aplicação, criada por dois jovens de Santarém, esteve presente na final do Apps for Good que decorreu ontem em Londres, sendo a única representante portuguesa entre equipas de alunos do Reino Unido.

Mónica Marona e João Rosado quiseram ajudar as crianças a ter vontade de ler, utilizando realidade virtual para animar as imagens dos livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos. Em Portugal, esta foi a solução tecnológica vencedora da 3ª edição do Apps for Good, o ano passado.

Os jovens de Santarém participaram no 'Pitch Accelerator' no BNP Paribas em Londres, onde fizeram um pitch para a equipa do banco avaliar a comunicação e o trabalho desenvolvido, e, posteriormente, irão participar nos 'Final Awards 2018' onde farão, novamente, um pitch perante o júri responsável por seleccionar as equipas vencedoras.

"É um privilégio e um orgulho poder contar com a presença de uma equipa portuguesa na final do Apps for Good em Londres. Além de comprovar o talento e demonstrar a capacidade criativa e inovadora dos nossos jovens, a participação é uma excelente oportunidade para aprofundar conhecimentos e ideias e um momento de aprendizagem", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

A final do Apps for Good em Londres está dividida em seis categorias (Digital Explorers; Rising Stars; Future Tech Leaders; Emerging Technology; The Legacy Award e People's Choice Award), cada uma associada a um parceiro e com três finalistas.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende chamar jovens - entre os 10 e 18 anos - e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos, através da criação de aplicações.

A operacionalização do projeto decorre ao longo do ano letivo, tendo os participantes acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas podem optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

Apps for Good

21 Junho 2018

Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 20/06/2018

Meio: Boas Notícias Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=69ed1970>

Versão para impressão

A "Pensa antes de publicar", aplicação criada por jovens que pretende incentivar as crianças a ler, vai estar presente na final do Apps for Good que decorre hoje em Londres. Nos 'Final Awards 2018', a solução tecnológica criada por dois jovens de Santarém será a única representante portuguesa a participar no evento composto apenas por equipas de alunos do Reino Unido.

Criada por Mónica Marona e João Rosado, a aplicação "Pensa antes de publicar" pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens dos livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos, e foi a solução tecnológica vencedora da 3ª edição do Apps for Good em Portugal que decorreu no ano passado.

A participação e representação da equipa portuguesa é patrocinada por um dos parceiros do Apps for Good Portugal, o BNP Paribas. Os jovens de Santarém irão participar no 'Pitch Accelerator' no BNP Paribas em Londres, onde farão um pitch para a equipa do banco avaliar a comunicação e o trabalho desenvolvido, e, posteriormente, irão participar nos 'Final Awards 2018' onde farão, novamente, um pitch perante o júri responsável por seleccionar as equipas vencedoras.

A final do Apps for Good em Londres está dividida em seis categorias (Digital Explorers; Rising Stars; Future Tech Leaders; Emerging Technology; The Legacy Award e People's Choice Award), cada uma associada a um parceiro e com três finalistas.

"É um privilégio e um orgulho poder contar com a presença de uma equipa portuguesa na final do Apps for Good em Londres. Além de comprovar o talento e demonstrar a capacidade criativa e inovadora dos nossos jovens, a participação será uma excelente oportunidade para aprofundar conhecimentos e ideias, e um momento de aprendizagem", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

O conteúdo Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres aparece primeiro em i9 magazine.

2018-06-20 17:20:02+01:00

Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 20/06/2018

Meio: i9 Magazine Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=335fd3d8>

"Pensa antes de publicar", app que pretende incentivar as crianças a ler, vai representar Portugal nos Final Awards 2018

Versão para impressão

A "Pensa antes de publicar", aplicação criada por jovens que pretende incentivar as crianças a ler, vai estar presente na final do Apps for Good que decorre hoje em Londres. Nos 'Final Awards 2018', a solução tecnológica criada por dois jovens de Santarém será a única representante portuguesa a participar no evento composto apenas por equipas de alunos do Reino Unido.

Criada por Mónica Marona e João Rosado, a aplicação "Pensa antes de publicar" pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens dos livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos, e foi a solução tecnológica vencedora da 3ª edição do Apps for Good em Portugal que decorreu no ano passado.

A participação e representação da equipa portuguesa é patrocinada por um dos parceiros do Apps for Good Portugal, o BNP Paribas. Os jovens de Santarém irão participar no 'Pitch Accelerator' no BNP Paribas em Londres, onde farão um pitch para a equipa do banco avaliar a comunicação e o trabalho desenvolvido, e, posteriormente, irão participar nos 'Final Awards 2018' onde farão, novamente, um pitch perante o júri responsável por seleccionar as equipas vencedoras.

A final do Apps for Good em Londres está dividida em seis categorias (Digital Explorers; Rising Stars; Future Tech Leaders; Emerging Technology; The Legacy Award e People's Choice Award), cada uma associada a um parceiro e com três finalistas.

"É um privilégio e um orgulho poder contar com a presença de uma equipa portuguesa na final do Apps for Good em Londres. Além de comprovar o talento e demonstrar a capacidade criativa e inovadora dos nossos jovens, a participação será uma excelente oportunidade para aprofundar conhecimentos e ideias, e um momento de aprendizagem", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

Partilhar: [Clique para partilhar no Facebook \(Opens in new window\)](#) [Carregue aqui para partilhar no Twitter \(Opens in new window\)](#) [Click to share on Pinterest \(Opens in new window\)](#) [Clique para partilhar no LinkedIn \(Opens in new window\)](#) [Click to share on Google+ \(Opens in new window\)](#) [Carregue aqui para partilhar por email com um amigo \(Opens in new window\)](#)

20 Junho, 2018 17:20

Aplicação portuguesa é finalista em Londres

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 20/06/2018

Melo: Marketeer Online

URL: <https://marketeer.pt/2018/06/20/aplicacao-portuguesa-e-finalista-em-londres/>

20/06/2018

Notícias

A aplicação móvel "Pensa antes de publicar" foi criada pelos jovens portugueses Mónica Marona e João Rosado. Desenvolvida a pensar nas crianças que ainda não têm hábitos de leitura, é finalista na competição Apps for Good, a ter lugar em Londres.

A app é a única representante portuguesa presente na final da competição, cuja missão é desafiar os jovens a utilizar a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do planeta. No caso de "Pensa antes de publicar", as imagens dos livros infantis são animadas com a ajuda de realidade virtual, usada também para fazer jogos sobre os conteúdos das obras.

É um privilégio e um orgulho poder contar com a presença de uma equipa portuguesa na final do Apps for Good em Londres. Além de comprovar o talento e demonstrar a capacidade criativa e inovadora dos nossos jovens, a participação será uma excelente oportunidade para aprofundar conhecimentos e ideias e um momento de aprendizagem, comenta João Baracho, director executivo do CDI, entidade que lançou o programa Apps for Good em Portugal há cinco anos.

A participação e representação da equipa portuguesa é patrocinada por um dos parceiros do Apps for Good Portugal, o BNP Paribas.

Recomendar

20/06/2018

[Additional Text]:

Aplicação portuguesa é finalista em Londres

Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 20/06/2018

Meio: PME Magazine - Portugal. Mundo. Empresas Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=5999c85e>

Aplicação criada por jovens portugueses participa na final do Apps for Good em Londres

A "Pensa antes de publicar", aplicação criada por jovens que pretende incentivar as crianças a ler, vai estar presente na final do Apps for Good que decorre hoje em Londres.

Nos 'Final Awards 2018', a solução tecnológica criada por dois jovens de Santarém será a única representante portuguesa a participar no evento composto apenas por equipas de alunos do Reino Unido.

Criada por Mónica Marona e João Rosado, a aplicação "Pensa antes de publicar" pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens dos livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos, e foi a solução tecnológica vencedora da 3ª edição do Apps for Good em Portugal que decorreu no ano passado.

A participação e representação da equipa portuguesa é patrocinada por um dos parceiros do Apps for Good Portugal, o BNP Paribas. Os jovens de Santarém irão participar no 'Pitch Accelerator' no BNP Paribas em Londres, onde farão um pitch para a equipa do banco avaliar a comunicação e o trabalho desenvolvido, e, posteriormente, irão participar nos 'Final Awards 2018' onde farão, novamente, um pitch perante o júri responsável por seleccionar as equipas vencedoras.

A final do Apps for Good em Londres está dividida em seis categorias (Digital Explorers; Rising Stars; Future Tech Leaders; Emerging Technology; The Legacy Award e People's Choice Award), cada uma associada a um parceiro e com três finalistas.

"É um privilégio e um orgulho poder contar com a presença de uma equipa portuguesa na final do Apps for Good em Londres. Além de comprovar o talento e demonstrar a capacidade criativa e inovadora dos nossos jovens, a participação será uma excelente oportunidade para aprofundar conhecimentos e ideias, e um momento de aprendizagem", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

Partilhar

Facebook

Twitter

Google +

LinkedIn

2018-06-20 14:21:27+01:00

**CONCURSO****A melhor 'app' para resolver problemas reais**

Os Açores receberam este fim de semana o primeiro encontro regional da 4ª edição do Apps for Good, programa que pretende que os jovens entre os 10 e os 18 anos utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo, apresentando propostas de *apps*.

Lousã



Aldeia da Serra da Lousã acolhe, a 4 e 5 de julho, balanço dos dois anos do programa

Cerdeira acolhe balanço do programa Portugal Inovação Social

Programa Portugal Inovação Social vai transformar Cerdeira, a 4 e 5 de julho, em Aldeia da Inovação Social, promovendo um balanço dos dois anos de atividade, com a apresentação de projetos e programação cultural

●●● Cerdeira será, nos dias 4 e 5 de julho próximo, a Aldeia da Inovação Social, com o programa Portugal Inovação Social a apresentar o balanço de dois anos de concursos, com 12 milhões de euros investidos e 137 projetos a decorrerem no Norte, Centro e Alentejo.

De acordo com informação do programa Portugal Inovação Social, este balanço vai acontecer com um programa a integrar apresentações de projetos e programação cultural na aldeia que integra a rede do Xisto e que, sendo a mais pequena, é uma das mais emblemáticas aldeias de entre as sete da Serra da Lousã. A iniciativa, destacam ainda os responsáveis, encontra-se aberta a todos os interessados.

Prioridade à dinamização dos territórios de baixa densidade

A Aldeia da Inovação Social tem entre os seus principais objetivos, ainda de acordo com fonte do projeto, “apresentar os resultados obtidos pela Portugal Inovação Social dois anos após a abertura dos primeiros concursos de financiamento de iniciativas de inovação e empreendedorismo social”.

Até ao momento, destacam, já foram atribuídos 12 milhões de euros a 137 candidaturas das regiões Norte, Centro e Alentejo, “destinados ao financiamento de planos de capacitação para o investimento social e o desenvolvimento de projetos no âmbito dos programas Parcerias para o Impacto e Títulos de Impacto Social”.

A aldeia da Cerdeira, na Serra da Lousã, refere ainda a nota, foi escolhida para a realização

desta primeira Aldeia da Inovação Social, “considerando a prioridade nacional dada à dinamização dos territórios de baixa densidade do interior do país, em particular aqueles que foram fustigados pelos incêndios devastadores de 2017”.

Ideias inovadoras para prevenção dos incêndios

Esta iniciativa, referem os responsáveis pelo programa, dá continuidade ao concurso aberto pela Portugal Inovação Social, em parceria com o IES – Social Business School, para a “apresentação de ideias inovadoras para a prevenção dos incêndios e revitalização das zonas afetadas”. Os vencedores do concurso, fica a saber-se, vão participar num bootcamp onde terão oportunidade de desenvolver as suas ideias e apresentá-las a potenciais investidores.

No decorrer do programa Aldeia da Inovação Social, asseguram os seus responsáveis, vai ser ainda possível descobrir alguns dos projetos que a Portugal Inovação Social tem vindo a apoiar, entre os quais o EKUI, Passo a Passo, Just a Change, ColorADD, Apps for Good, Mentos Empreendedoras, Faz-te Forward, Há Festa na Aldeia, entre muitas outras iniciativas de empreendedorismo e inovação social de referência.

Durante os dois dias do programa, haverá ainda espaço para “discutir ideias, trocar experiências e partilhar boas práticas, mobilizar novos investidores sociais e conhecer inúmeras histórias de sucesso”. | **Lídia Pereira**



**Lousã Cerdeira
transforma-se em
Aldeia de Inovação
Social** >Pág 9



Concurso de aplicações para resolver problemas sociais

Seis equipas de alunos apresentam ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas

LUSA
Açoriano Oriental

Seis equipas de alunos apresentam na sexta-feira, em Ponta Delgada, ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas, no âmbito da competição internacional "Apps for Good".

Segundo nota de imprensa enviada pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, em Ponta Delgada, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos.

Estes alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

Entre os projetos no encontro regional dos Açores está a "Di-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores".

Há ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde do São Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas".

Lançado há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão interna-

cional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado.

O objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo".

Na sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

A operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula.

O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.



Encontro do Apps for Good decorrerá na Escola Domingos Rebelo

No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais – semifinais em que todos os alunos são convidados a ir fazer a sua apresentação – e Evento Final – em que são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa

e Associação Portuguesa de Professores de Inglês.

O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas públicas.

Em Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangem cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico. +

APDC NEWS

APP START UP

EDUCAR PARA O FUTURO

O mundo está em acelerada mudança e o ensino tem de saber adequar-se a estas transformações. Só assim os jovens de hoje se conseguirão preparar para um amanhã quase impossível de antever. Há casos de sucesso, mas é preciso fazer mais.

Texto de Isabel Traveisa Fotos de Vitor Gordal Syncview

A 1ª EDIÇÃO DA INICIATIVA 'App Start UP' veio demonstrar que é possível incentivar os mais jovens a serem mais empreendedores e inovadores e dar-lhes ferramentas para se prepararem para empregos que ainda não foram criados, tecnologias que ainda não foram inventadas ou desafios que ainda não se antecipam. Mas se há casos que mostram o caminho, impõe-se revolucionar totalmente o atual sistema de ensino.

Na 'App Start UP', que decorreu a 14 de março, no âmbito da Futurália, o objetivo foi ligar as soluções desenvolvidas pelos alunos das últimas três edições do Apps for Good, projeto do CDI onde a APDC é parceira, ao mercado emergente das *mobile apps*. Alunos e professores de escolas básicas e secundárias de todo o país, mostraram que os jovens são inovadores, gostam da tecnologia e têm ideias transformadoras.

Este movimento de mudança

já está a acontecer em algumas escolas, mas agora é preciso generalizar. Rogério Carapuça, presidente da APDC, defendeu no encerramento do evento que se impõe passar do modelo de ensino atual, "que se mantém há 100 ou 200 anos", para um ensino cada vez mais baseado em projetos, onde os alunos percebem que é preciso saber em todas as áreas e porque têm de estudar. Há muitos professores a ajudar a fazer esse caminho e muitos alunos a pressionar nesse sentido. Também as empresas, na sua opinião, terão de criar um contexto diferente para as novas gerações poderem trabalhar.

É exatamente no sentido de promover a mudança, a inclusão social, a literacia digital, a construção e o exercício da cidadania ativa, criando uma nova geração de *problem solvers* e *digital makers*, que o CDI Portugal tem vindo a trabalhar. Nomeadamente através do 'Apps for Good', um pro-



A vencedora Cook Wizard do Agrupamento de Escolas de Nelas, é uma app que ajuda pais e alunos na elaboração de refeições.



Quem disse que não se podia ser empreendedor e ter ideias transformadoras desde tenra idade? Houve alunos com 9 anos a fazer pitch

grama educativo que pretende fazer emergir uma nova geração de jovens empreendedores que criem soluções tecnológicas inovadoras para resolver problemas sociais, que já vai na sua 4ª edição. Até ao último ano letivo, de 2016/2017, contou com a participação de 2.366 alunos e 400 professores de 180 escolas básicas e secundárias de todo o país.

SKILLS PARA GARANTIR SUCESSO
Na 'App Start UP' decorreu um *marketplace* com 19 projetos desenvolvidos nas três edições do Apps for Good por alunos 55 alunos (alguns com apenas 9 anos) e 12 professores de nove escolas. ABC.play, SOS Idosos, Our Map, MacroEdu, Party All Time, R's Solidários, DomoSensor, Kid-2Care, eco.play, Cook Wizard, GESTO, EnoTurismo Douro e Fo-



Nesta primeira edição, estiveram presentes 19 equipas, 55 alunos e 12 professores de nove escolas básicas e secundárias.

rest foram as *apps* apresentadas em *pitches* de dois minutos, em áreas tão distintas como a moda, apoio a idosos, turismo, eventos, sensores, reciclagem e incêndios. Venceu a Cook Wizard, do Agrupamento de Escolas de Nelas, uma *app* que ajuda pais e alunos na elaboração de refeições, sugerindo receitas a partir dos ingredientes disponíveis. A DNS.pt financiará o seu desenvolvimento.

Foi ainda realizada uma 'Brief talk', moderada por Rute Sousa Vasco, (MadreMedia) para responder à questão "estamos a educar para o futuro?". Muito trabalho, criatividade e foco são, para Luísa Gueifão, da DNS.pt, a resposta para garantir o futuro, onde os desafios são muitos, nomeadamente saber como juntar a inteligência humana e artificial.



Os vencedores desta iniciativa, com a equipa do CDI e da AFDC, no final do evento

Acrescem "o trabalho em equipa e os valores", como destacou José Vitor Pedroso, da Direção-Geral da Educação, que garante que as mudanças já estão a chegar à sala de aula. Stephan Morais, da Indico Capital Partners, falou ainda da importância da aprendizagem com os mais velhos e de se ser muito bom no que

se faz. No final, a aposta terá de passar por "aproveitar o que de melhor existe em tecnologia e desenvolver capacidades pessoais e presenciais", diz Filipe Almeida, da Portugal Inovação Social. "Dar um sentido à sua vida e deixar uma marca" são metas que os jovens já têm, defendeu Ricardo Marvão, da Beta-i: "Tem de se criar uma cultura diferente, mais empreendedora, com mais arte de improvisar, por forma a cultivar novas *skills* e não ficar apenas o foco na tecnologia. +

Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 31/05/2018

Melo: Açores 9 Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=ed47c6fe>

Seis equipas de alunos apresentam na sexta-feira, em Ponta Delgada, nos Açores, ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas, no âmbito da competição internacional "Apps for Good".

Segundo nota de imprensa enviada hoje pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, Ponta Delgada, ilha de São Miguel, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos.

Estes alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

Entre os projetos no encontro regional dos Açores está a "DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores".

Há ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas".

Lançado há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão internacional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado.

O objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo".

Na sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

A operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula.

O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a fazer a sua apresentação - e Evento Final - em que são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Associação Portuguesa de Professores de Inglês.

O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas públicas.

Em Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangeu cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico.

31 Maio, 2018

Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 31/05/2018

Melo: Açoriano Oriental Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=7eff13c9>

Today, 12:54

Seis equipas de alunos apresentam na sexta-feira, em Ponta Delgada, nos Açores, ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas, no âmbito da competição internacional "Apps for Good".

Segundo

nota de imprensa enviada esta quinta-feira pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, Ponta Delgada, ilha de São Miguel, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos.

Estes

alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

Entre

os projetos no encontro regional dos Açores está a "DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores".

Há

ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas".

Lançado

há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão internacional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado.

O

objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam

contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo".

Na

sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

A

operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula.

O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No

final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a fazer a sua apresentação - e Evento Final - em que são premiadas as melhores soluções.

O

Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Associação Portuguesa de Professores de Inglês.

O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas públicas.

Em

Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangeu cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico.

Segundo

nota de imprensa enviada esta quinta-feira pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, Ponta Delgada, ilha de São Miguel, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos.

Estes

alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

Entre

os projetos no encontro regional dos Açores está a "DI-Control, uma

solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores".

Há

ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas".

Lançado

há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão internacional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado.

O

objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo".

Na

sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

A

operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula.

O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No

final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a fazer a sua apresentação - e Evento Final - em que são premiadas as melhores soluções.

O

Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Associação Portuguesa de Professores de Inglês.

O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas

públicas.

Em

Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangeu cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico.

Lusa/AO online

Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 31/05/2018

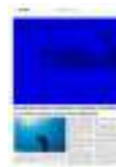
Melo: Diário de Notícias Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=bd471f0f>

2018-05-31 12:20

Seis equipas de alunos apresentam na sexta-feira, em Ponta Delgada, nos Açores, ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas, no âmbito da competição internacional "Apps for Good". Segundo nota de imprensa enviada hoje pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, Ponta Delgada, ilha de São Miguel, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos. Estes alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais". Entre os projetos no encontro regional dos Açores está a "DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores". Há ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas". Lançado há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão internacional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado. O objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo". Na sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian. A operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular. No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais -- semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a fazer a sua apresentação -- e Evento Final -- em que são premiadas as melhores soluções. O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Associação Portuguesa de Professores de Inglês. O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social. Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas públicas. Em Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangeu cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico.

Lusa



ID: 75239472

31-05-2018

Competição pela melhor app para resolver problemas sociais arranca amanhã nos Açores

A maior competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais está de volta e começa já amanhã, 1 de Junho. No primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good, que decorrerá na Escola Secundária Domingos Rebelo, em Ponta Delgada, equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O encontro contará com vários membros do Governo Regional dos Açores, como João Pedro Resendes (Direcção Regional da Juventude) e Luís Amaral (Direcção Regional da Ciência e Tecnologia), estando igualmente presente José Cascaho (Universidade dos Açores), Fernanda Ledesma (ANPRI), André Ruela (Expolab - Centro Ciência Viva) e Lázaro Raposo (Cereal Games). O júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em Setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

As seis equipas que vão participar no encontro regional dos Açores são a DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos; a Eat Now, uma solução que permite reservar, descobrir a localização, a ementa e saber a disponibilidade de restaurantes nos Açores; a Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos, permitindo-lhes uma melhor organização, com questionários e obtenção de vouchers com Escola Virtual; a Oh My Tools!, uma solução para realizar todas as actividades culinárias de forma organizada e em segurança; a Student's Guide, uma solução para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade, dando-lhe uma ideia de como é o dia-a-dia da



profissão que escolherá; e a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas.

"O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", afirma João Baracho, Director Executivo do CDI.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e

prático. O objectivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

A operacionalização do projecto decorre ao longo do ano lectivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projecto de 5 passos. Para apoiar no desenvolvimento do projecto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projecto, as escolas poderão optar por participar na competição

que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direcção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Competição pela melhor app para resolver problemas sociais arranca amanhã nos Açores

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	31/05/2018
Meio:	Diário dos Açores Online	Autores:	Alexandra Narciso

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=79375480>

Detalhes

Publicado em 31-05-2018

Escrito por Redacção

A maior competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais está de volta e começa já amanhã, 1 de Junho. No primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good, que decorrerá na Escola Secundária Domingos Rebelo, em Ponta Delgada, equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O encontro contará com vários membros do Governo Regional dos Açores, como João Pedro Resendes (Direcção Regional da Juventude) e Luís Amaral (Direcção Regional da Ciência e Tecnologia), estando igualmente presente José Cascalho (Universidade dos Açores), Fernanda Ledesma (ANPRI), André Ruela (Expolab - Centro Ciência Viva) e Lázaro Raposo (Cereal Games). O júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em Setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

As seis equipas que vão participar no encontro regional dos Açores são a DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos; a Eat Now, uma solução que permite reservar, descobrir a localização, a ementa e saber a disponibilidade de restaurantes nos Açores; a Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos, permitindo-lhes uma melhor organização, com questionários e obtenção de vouchers com Escola Virtual; a Oh My Tools!, uma solução para realizar todas as actividades culinárias de forma organizada e em segurança; a Student's Guide, uma solução para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade, dando-lhe uma ideia de como é o dia-a-dia da profissão que escolherá; e a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas.

"O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", afirma João Baracho, Director Executivo do CDI.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. O objectivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

A operacionalização do projecto decorre ao longo do ano lectivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projecto de 5 passos.

Para apoiar no desenvolvimento do projecto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projecto, as escolas poderão optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direcção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

31-05-2018

Alexandra Narciso

Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 31/05/2018

Melo: Jogo Online (O)

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=1fca4264>

2018-05-31 12:20

Seis equipas de alunos apresentam na sexta-feira, em Ponta Delgada, nos Açores, ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas, no âmbito da competição internacional "Apps for Good". Segundo nota de imprensa enviada hoje pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, Ponta Delgada, ilha de São Miguel, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos. Estes alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais". Entre os projetos no encontro regional dos Açores está a "DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores". Há ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas". Lançado há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão internacional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado. O objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo". Na sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian. A operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular. No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais -- semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a fazer a sua apresentação -- e Evento Final -- em que são premiadas as melhores soluções. O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Associação Portuguesa de Professores de Inglês. O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social. Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas públicas. Em Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangeu cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico.

Lusa

Açores recebe encontro regional do Apps for Good

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	31/05/2018
Meio:	Jornal Económico Online (O)	Autores:	Ruben Pires

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=e007e911>

Açores recebe encontro regional do Apps for Good Ruben Pires 14:56

O Apps for Good tem por objetivo a utilização da tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade.

Os Açores vão receber o primeiro encontro regional da 4ª edição do Apps for Good, que tem por objetivo a utilização da tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade, esta sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo.

"O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

A iniciativa junta equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos que vão apresentar as aplicações que desenvolveram ao longo do ano lectivo para solucionar problemas reais. As apresentações destas aplicações acontecem por volta das 15h30. Continuar a ler
O evento é a maior competição portuguesa dentro deste género.

2018-05-31 14:56:20+01:00

Ruben Pires

Açores recebe competição de criação de Apps

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 31/05/2018

Melo: Link To Leaders Online

URL: <http://linktoleaders.com/acores-recebe-competicao-criacao-apps/>

2018-05-31 05:26:04+00:00

A 4.^a edição do Apps for Good chegou aos Açores. A competição vai escolher a melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. Amanhã, os Açores recebem pela primeira vez aquela que é a principal competição nacional para criar a melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. Trata-se do primeiro encontro regional da 4.^a edição do Apps for Good que envolverá equipas de jovens, na faixa etária dos 10 aos 18 anos, que vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias de Apps para smartphones e tablets, que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo. Esta iniciativa, lançada há cinco anos pelo CDI, pretende incentivar os jovens e os professores a utilizarem a tecnologia em prol da resolução de problemas, propondo, desta forma, um novo modelo educativo, mais intuitivo, colaborativo e prático. No total serão seis as equipas a participar nesta competição, a saber: a DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos; a Eat Now, que permite reservar, descobrir a localização, a ementa e saber a disponibilidade do restaurante nos Açores; a Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos, permitindo-lhes uma melhor organização; a Oh My Tools!, que ajuda a realizar todas as atividades culinárias de forma organizada e em segurança; a Student's Guide, uma solução para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade; e, por último, a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online ou para justificar faltas, por exemplo. O júri escolherá a melhor solução tecnológica que, posteriormente, vai integrar o evento final, a realizar em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa. "O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", congratulou-se João Baracho, diretor executivo do CDI. Recorde-se que entre os parceiros do projeto Apps for Good (um programa que conta com o financiamento da Iniciativa Portugal Inovação Social), encontram-se nomes como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC, a par de parceiros institucionais como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês

Link to Leaders

Jovens açorianos apresentam apps para resolver problemas sociais

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 31/05/2018

Melo: Notícias ao Minuto Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=b3cd1185>

2018-05-31 12:40:18+01:00

Seis equipas de alunos apresentam na sexta-feira, em Ponta Delgada, nos Açores, ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas, no âmbito da competição internacional "Apps for Good".

Segundo nota de imprensa enviada hoje pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, Ponta Delgada, ilha de São Miguel, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos.

Estes alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

Entre os projetos no encontro regional dos Açores está a "DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores".

Há ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas".

Lançado há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão internacional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado.

O objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo".

Na sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

A operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula.

O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais -- semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a fazer a sua

apresentação -- e Evento Final -- em que são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Associação Portuguesa de Professores de Inglês.

O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas públicas.

Em Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangeu cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico.

Lusa

Jovens açorianos apresentam a concurso aplicações para resolver problemas sociais

Tipo Melo: Internet

Data Publicação: 31/05/2018

Melo: TSF Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=c777197b>

2018-05-31 12:20

Seis equipas de alunos apresentam na sexta-feira, em Ponta Delgada, nos Açores, ideias de aplicações para 'smartphones' e 'tablets' para solucionar problemas reais em várias áreas, no âmbito da competição internacional "Apps for Good". Segundo nota de imprensa enviada hoje pela CDI, organização não-governamental que nasceu no Brasil há 23 anos e que está em mais de 15 países, o primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good decorrerá na tarde de sexta-feira na Escola Secundária Domingos Rebelo, Ponta Delgada, ilha de São Miguel, com equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos. Estes alunos "vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais". Entre os projetos no encontro regional dos Açores está a "DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos" e a "Eat Now que permite reservar, descobrir a localização e a disponibilidade de um restaurante nos Açores". Há ainda a "Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos", a "Oh My Tools! para realizar as atividades culinárias de forma organizada", a "Student's Guide" para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade" e "a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas". Lançado há cinco anos pelo CDI, "o Apps for Good é um projeto de dimensão internacional que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático", refere o mesmo comunicado. O objetivo é "desenvolver Apps para 'smartphones' e 'tablets' que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo". Na sessão em Ponta Delgada desta competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian. A operacionalização do projeto decorre durante o ano letivo e os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular. No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição, que está dividida em duas fases: Encontros Regionais -- semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a fazer a sua apresentação -- e Evento Final -- em que são premiadas as melhores soluções. O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação PT, entre outros, além da Direção-Geral de Educação, Associação Nacional de Professores de Informática, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e Associação Portuguesa de Professores de Inglês. O programa é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social. Este projeto educativo Apps for Good foi lançado no Reino Unido e está em cerca de mil escolas públicas. Em Portugal, arrancou em 2014/15 com 20 escolas e até 2016/17 já abrangeu cerca de 180 escolas, envolvendo cerca de 3266 alunos e 400 professores, explica a nota, acrescentando que este programa está incluído no plano da Direção Geral da Educação (DGE) para o ensino tecnológico.

Lusa

Competição pela melhor App criada por jovens arranca nos Açores

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	31/05/2018
Meio:	Wintech Online	Autores:	João Carlos Fernandes

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=f3febfa9>

A maior competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais está de volta e começa já esta sexta-feira. No primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good, que decorrerá na Escola Secundária Domingos Rebelo nos Açores, equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O encontro contará com vários membros do governo regional dos Açores, como João Pedro Resendes (Direção Regional da Juventude) e Luís Amaral (Direção Regional da Ciência e Tecnologia), estando igualmente presente José Cascalho (Universidade dos Açores), Fernanda Ledesma (ANPRI), André Ruela (Expolab - Centro Ciência Viva) e Lázaro Raposo (Cereal Games). O júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

As seis equipas que vão participar no encontro regional dos Açores são a DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos; a Eat Now, uma solução que permite reservar, descobrir a localização, a ementa e saber a disponibilidade do restaurante nos Açores; a Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos, permitindo-lhes uma melhor organização, com questionários e obtenção de vouchers com Escola Virtual; a Oh My Tools!, uma solução para realizar todas as atividades culinárias de forma organizada e em segurança; a Student's Guide, uma solução para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade, dando-lhe uma ideia de como é o dia-a-dia da profissão que escolherá; e a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas.

"O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

Programa:

Dia: 1 de junho de 2018

Local: Escola Secundária Domingos Rebelo (Açores)

Agenda:

15h00 - Receção das equipas de alunos, professores e convidados

15h30 - Pitch: Apresentações feitas pelas equipas de alunos em sessões de 3 minutos

16h00 - Marketplace: Mostra de todas as aplicações pelas equipas de alunos

16h45 - Entrega de Prémio e Encerramento

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. O objetivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

A operacionalização do projeto decorre ao longo do ano letivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projeto de 5 passos. Para apoiar no desenvolvimento do projeto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

maio 30, 2018

João Fernandes

Competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais arranca nos Açores

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 30/05/2018

Meio: Diário da Lagoa Online

URL: <http://diariodalagoa.com/arquivo/61967>

A maior competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais está de volta e começa já esta sexta-feira. No primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good, que decorrerá na Escola Secundária Domingos Rebelo nos Açores, equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

As seis equipas que vão participar no encontro regional dos Açores são a DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos; a Eat Now, uma solução que permite reservar, descobrir a localização, a ementa e saber a disponibilidade do restaurante nos Açores; a Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos, permitindo-lhes uma melhor organização, com questionários e obtenção de vouchers com Escola Virtual; a Oh My Tools!, uma solução para realizar todas as atividades culinárias de forma organizada e em segurança; a Student's Guide, uma solução para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade, dando-lhe uma ideia de como é o dia-a-dia da profissão que escolherá; e a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas.

"O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. O objetivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

A operacionalização do projeto decorre ao longo do ano letivo, onde professores (de todas as áreas disciplinares) e alunos têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projeto de 5 passos. Para apoiar no desenvolvimento do projeto, os participantes têm acesso a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular.

No final do projeto, as escolas poderão optar por participar na competição que está dividida em duas fases: Encontros Regionais - semifinais em que todos os alunos são convidados a ir a Marketplace e a fazer o seu pitch - e Evento Final - onde são premiadas as melhores soluções.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de

Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

DL/corpcom

2018-05-30T10:45:11Z

Açores recebe primeiro encontro regional da 4ª edição do Apps for Good

Tipo Melo:	Internet	Data Publicação:	30/05/2018
Melo:	PC Guia Online	Autores:	Luís M. Vedor

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=ba8d6ceb>

2018-05-30 18:31:38+00:00

Equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

A competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais está de volta e começa já esta sexta-feira.

No primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good, que decorrerá na Escola Secundária Domingos Rebelo nos Açores, equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O encontro contará com vários membros do governo regional dos Açores, como João Pedro Resendes (Direcção Regional da Juventude) e Luís Amaral (Direcção Regional da Ciência e Tecnologia), estando igualmente presente José Cascalho (Universidade dos Açores), Fernanda Ledesma (ANPRI), André Ruela (Expolab - Centro Ciência Viva) e Lázaro Raposo (Cereal Games). O júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em Setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, BNP Paribas, SAGE, IBM, DECSIS, SRS Advogados e PWC entre outros, mas também parceiros institucionais, como a Direcção-Geral de Educação, a Associação Nacional de Professores de Informática, a APDC, a Educom, o Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e a Associação Portuguesa de Professores de Inglês. Este programa é ainda financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

As seis equipas que vão participar no encontro regional dos Açores são a DI-Control, uma solução para melhorar a qualidade de vida dos diabéticos; a Eat Now, uma solução que permite reservar, descobrir a localização, a ementa e saber a disponibilidade do restaurante nos Açores; a Help Student, uma solução para motivar o estudo dos alunos, permitindo-lhes uma melhor organização, com questionários e obtenção de vouchers com Escola Virtual; a Oh My Tools!, uma solução para realizar todas as actividades culinárias de forma organizada e em segurança; a Student's Guide, uma solução para ajudar o aluno a decidir sobre a área e curso que deve escolher na passagem do secundário para a universidade, dando-lhe uma ideia de como é o dia-a-dia da profissão que escolherá; e a USISM (Unidade de Saúde de S. Miguel), uma solução para marcar consultas online, para justificar faltas e saber o que é preciso levar para as consultas.

"O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", afirmou João Baracho, director executivo do CDI.

Via CDI.

Luis Vedor

Competição pela melhor app criada por jovens arranca nos Açores

Tipo Melo: Internet Data Publicação: 30/05/2018

Melo: PT Jornal Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=5485276a>

Local

Por Redação

30 Maio 2018 - 16:01

A maior competição portuguesa pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais está de volta e começa já esta sexta-feira.

No primeiro encontro regional da quarta edição do Apps for Good, que decorrerá na Escola Secundária Domingos Rebelo nos Açores, equipas de jovens entre os 10 e os 18 anos vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (apps) que solucionam problemas reais.

O encontro contará com vários membros do governo regional dos Açores, como João Pedro Resendes (Direção Regional da Juventude) e Luís Amaral (Direção Regional da Ciência e Tecnologia), estando igualmente presente José Cascalho (Universidade dos Açores), Fernanda Ledesma (ANPRI), André Ruela (Expolab - Centro Ciência Viva) e Lázaro Raposo (Cereal Games). O júri irá escolher a melhor solução tecnológica que estará no evento final, em setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian.

"O Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e inovadora dos jovens, sendo a tecnologia um meio e não apenas um fim, na resolução de problemas e de causas sociais que permitam criar uma sociedade mais cívica e mais sustentável", afirma João Baracho, diretor executivo do CDI.

Lançado há cinco anos pelo CDI, o Apps for Good é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver os seus problemas, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático.

O objetivo do programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

Relacionados

Wed, 30 May 2018 17:01:46 +0200

Portugal Inovação Social fará balanço de atividade na aldeia da Cerdeira, na Serra da Lousã

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 27/05/2018

Melo: Boas Notícias Online

URL: <http://www.pt.cision.com/s/?l=db588063>

Versão para impressão

Para fazer o balanço da sua atividade, a Portugal Inovação Social organiza uma iniciativa pioneira, na aldeia da Cerdeira, em plena serra da Lousã: a Aldeia da Inovação Social.

A Aldeia da Inovação Social tem entre os seus principais objetivos apresentar os resultados obtidos pela Portugal Inovação Social dois anos após a abertura dos primeiros concursos de financiamento de iniciativas de inovação e empreendedorismo social.

Até ao momento já foram atribuídos 12 milhões de euros a 137 candidaturas das regiões Norte, Centro e Alentejo, destinados ao financiamento de planos de capacitação para o investimento social e o desenvolvimento de projetos no âmbito dos programas Parcerias para o Impacto e Títulos de Impacto Social.

A aldeia da Cerdeira, na Serra da Lousã, foi escolhida para a realização desta primeira Aldeia da Inovação Social considerando a prioridade nacional dada à dinamização dos territórios de baixa densidade do interior do país, em particular aqueles que foram fustigados pelos incêndios devastadores de 2017. Esta iniciativa dá continuidade ao concurso aberto pela Portugal Inovação Social, em parceria com o IES - Social Business School, para a apresentação de ideias inovadoras para a prevenção dos incêndios e revitalização das zonas afetadas. Os vencedores deste concurso vão participar num bootcamp onde terão oportunidade de desenvolver as suas ideias e apresentá-las a potenciais investidores.

Na Aldeia da Inovação Social vai ser ainda possível descobrir alguns dos projetos que a Portugal Inovação Social tem vindo a apoiar, entre os quais o EKUI, Passo a Passo, Just a Change, ColorADD, Apps for Good, Mentas Empreendedoras, Faz-te Forward, Há Festa na Aldeia, entre muitas outras iniciativas de empreendedorismo e inovação social de referência.

Haverá ainda espaço para discutir ideias, trocar experiências e partilhar boas práticas, mobilizar novos investidores sociais e conhecer inúmeras histórias de sucesso.

O conteúdo Portugal Inovação Social fará balanço de atividade na aldeia da Cerdeira, na Serra da Lousã aparece primeiro em i9 magazine.

2018-05-27 12:21:19+01:00