Evento Final - 4ª Edição Apps for Good 2017/2018

Revista de Imprensa

1. Barómetro, Correio dos Açores - Correio Económico, 28/09/2018 1

2. Premiada aplicação desenvolvida por alunas da Domingos Rebelo, Açoriano Oriental, 26/09/2018 2

3. BNP Paribas quer premiar app para combater as alterações climáticas, Revista O Instalador Online, 26/09/2018 4

4. BNP Paribas quer premiar app para combater as alterações climáticas, Ambiente Magazine Online, 25/09/2018 5

5. Aplicação "Oh My Tools" da Escola Domingos Rebelo vence prémio do Público, Açores 9 Online, 25/09/2018 6

6. App inspirada em Saramago vence prémio, Destak, 25/09/2018 7

7. Ajudar idosos e conhecer Ricardo Reis, as aplicações para mudar a rua e o mundo, TSF Online, 25/09/2018 8

8. José Saramago dá vitória à Escola Quinta do Marquês na competição "Apps for Good", TSF Online, 25/09/2018 10

9. Ajudar idosos e conhecer Ricardo Reis, as aplicações para mudar a rua e o mundo, Dinheiro Vivo Online, 24/09/2018 11

10. Ajudar idosos e conhecer Ricardo Reis, as aplicações para mudar a rua e o mundo, Diário de Notícias Online, 24/09/2018 13

11. Premium Dos guarda-chuvas partilhados aos dicionários do futuro. As apps criadas pelos jovens, Diário de Notícias Online, 24/09/2018 15

12. José Saramago dá vitória à Escola Quinta do Marquês na competição "Apps for Good", Diário de Notícias Online, 24/09/2018 17

13. Termina hoje a votação para a melhor app, Diário do Minho Online, 24/09/2018 18

14. Apps for Good: 22 aplicações para mudar a rua e o mundo, Expresso Online, 24/09/2018 19

15. Encontrar cães perdidos e ajudar idosos: as apps pensadas por jovens para mudar o mundo, Público Online, 24/09/2018 21

16. Final da 4ª edição da Apps for Good na Gulbenkian, iPress Journal Online, 21/09/2018 23

17. Final da competição nacional Apps for Good decorre na Fundação Calouste Gulbenkian, PC Guia Online, 21/09/2018 24

CISION

Correio dos Açores

ID: 76957405

28-09-2018 | Correio Económico

Meio: Imprensa
País: Portugal
Period.: Ocasional
Âmbito: Regional

Pág: 2
Cores: Cor
Área: 8,10 x 26,48 cm²
Corte: 1 de 1

Barómetro

Beatriz Melo /Catarina Caçador

As duas estudantes da Escola Secundária Domingos Rebelo com a aplicação "Oh my Tools" receberam o prémio do Público na 4ª edição da competição "Apps for Good", programa que pretende que os jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo. Beatriz Melo e Catarina Caçador são um bom exemplo da qualidade dos jovens dos Açores e da qualidade formativa da Escola Secundária Domingos Rebelo.

Tibério Dinis

A Câmara Municipal da Praia da Vitória e os proprietários dos terrenos onde se situam as moradias agregadas ao Bairro dos Americanos, em Santa Rita, chegaram a acordo, pondo fim aos processos de despejo e permitindo o regresso às habitações das famílias entretanto despejadas. A confirmação do acordo foi anunciado na semana passada, em conferência de imprensa, na Horta, quando devia ter sido na Terceira. Era preciso resolver um problema que nasceu torto e acabou torto porque quem vai pagar a factura, acabará por ser o Governo através da SRSS, e se assim for deviam ter optado pela expropriação com uma avaliação certamente muito diferente dos quatro milhões que foram acordados pagar aos proprietários. Mas aqui o Governo dos Açores abriu uma autêntica caixa de Pandora, cujo preço político e financeiro será de uma dimensão inimaginável, isto se não fizer o mesmo em situações idênticas que se registam na Ilha de São Miguel, nomeadamente nas Sete Cidades, Santo António e São Roque, com os terrenos pertencentes aos herdeiros do Engº Caetano de Andrade.

Miguel Frasquilho

A "Montanha pariu um Rato", bem se pode dizer do resultado da audiência que o Conselho de Administração da TAP teve esta semana com o Presidente do Governo, Vasco Cordeiro. Anunciar voos directos dos Açores para Boston com dois anos de antecedência é manifestamente pouco, quando se pensava, por exemplo, que a TAP ia apostar na operação dos Açores, transformando um "Hubb" de ligação dos Voos da América e Canadá para a Europa, fugindo desta forma aos constrangimentos do Aeroporto de Lisboa. E já agora, será verdade que a TAP se prepara para fazer um autêntico desbaste na Azores Airlines, onde se fala que tem a intenção de desviar 11 co-pilotos à transportadora açoriana? A ser verdade, a operação da Azores Airlines corre o rico de parar. Esperemos que não, pois cada vez mais os Açores precisam da "sua" companhia.

Marta Bulhões

Protagonizou o mais recente episódio nos Açores de um filme que tem sido exibido várias vezes: "Jobs for de Boys". Um dia depois de ser exonerada de Directora Regional da Solidariedade Social, foi nomeada para o Conselho de Administração do ISSA – Instituto de Segurança Social dos Açores. Se não serviu para continuar a desempenhar as funções de Directora Regional do departamento que tem a seu cargo a Segurança Social, como se justifica a passagem dum lado para o outro? Decisões que provocam mossa a jusante, e a montante também, ou seja, quando o povo vota.

CISION

Açoriano Oriental

ID: 76922247

26-09-2018

Meio: Imprensa
País: Portugal
Period.: Diária
Âmbito: Regional

Pág: 10
Cores: Preto e Branco
Área: 23,00 x 17,21 cm²
Corte: 1 de 2

Premiada aplicação desenvolvida por alunas da Domingos Rebelo

Competição "Apps for Good" pretende que os jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade

ANA CARVALHO MELO/LUSA
Açoriano Oriental

A aplicação "Oh My Tools" desenvolvida pelas alunas, Catarina Caçador e Beatriz Melo, da Escola Secundária Domingos Rebelo recebeu o Prémio do Público na 4ª edição da competição "Apps for Good".

"Oh My Tools" é "uma aplicação de apoio a cabo inteligente para todos os utensílios necessários na cozinha, no qual se encaixam diversas peças, como espátulas, varas de arames, conchas, etc.".

O programa "Apps for Good" pretende que os "jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo", destaca o comunicado da Fundação Calouste Gulbenkian, promotora da iniciativa.

DIREITOS RESERVADOS

Aplicação "Oh My Tools" recebeu Prémio do Público na 4ª edição da competição "Apps for Good"

Este ano, o vencedor da competição "Apps for Good" foi a Escola Quinta do Marquês, em Oeiras, nos arredores de Lisboa, que tem como inspiração um romance de José Saramago.

A obra "O Ano da Morte de Ricardo Reis" (1984), de José Saramago, inspirou a criação da aplicação, um romance cuja personagem é inspirada num dos heterónimos de Fernando Pessoa, que lhe delineou uma biografia, segundo a qual o heterónimo nasceu no Porto, formou-se em Medicina e, por ser monárquico, autoexilou-se no Brasil.

App

"Oh My Tools"

Aplicação de apoio a cabo inteligente para todos os utensílios necessários na cozinha, no qual se encaixam diversas peças

Esta aplicação para telemóvel "disponibiliza dois roteiros pela cidade de Lisboa, seguindo os passos da personagem principal da obra, para facilitar" o seu estudo, afirma a Fundação Calouste Gulbenkian.

O projeto recebeu ainda o Prémio Jovem Aluna.pt, que foi entregue a Joana Vaz.

No segundo e no terceiro lugares ficaram, respetivamente, os projetos "My Pill Dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e "I-Dose Pills", da Escola Profissional de Fafe, no Minho.

"Ambas as aplicações foram concebidas para ajudar os doentes e idosos a gerirem os medicamentos que têm que tomar", explica a Fundação, tendo "My Pill Dispenser" recebido ainda o Prémio Tecnológico Fujitsu.

Os finalistas foram 22 equipas de alunos das 150 candidatas avaliadas por um júri que, durante os quatro encontros regionais, realizados entre maio e julho, nos Açores, em Valongo, Lisboa e na ilha da Madeira, avaliaram "ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

"Todas as aplicações nesta competição jovem pretendem impactar a sociedade para melhor", remata o comunicado. ◆

CISION

ID: 76922247

Açoriano Oriental

26-09-2018

Meio: Imprensa
País: Portugal
Period.: Diária
Âmbito: Regional

Pág: 1
Cores: Cor
Área: 4,68 x 3,99 cm²
Corte: 2 de 2

O MAIS ANTIGO JORNAL PORTUGUÊS
FUNDADO EM 1835
POR MANUEL ANTÓNIO
DE VASCONCELOS

Açoriano Oriental

ANO CLXXXIII · Nº 20216
QUARTA-FEIRA, 26 DE SETEMBRO DE 2018
DIÁRIO

DIRETOR
PAULO SIMÕES

0,90 €
IVA inc.

www.acorianooriental.pt

Horas extra de enfermeiros custam 2 ME aos hospitais

Redução do horário dos enfermeiros de 40 para 35 horas semanais levou ao aumento do número de horas extra e das despesas dos hospitais de Ponta Delgada e Angra. Ordem diz que contratar é mais barato PÁGINA 5

ARQUIVO AO /EDUARDO RESENDES

Número de auxiliares na Canto da Maia abaixo do legal

Pais queixam-se da falta de auxiliares, dos horários e da segurança PÁGINA 6

Associação Vox Cordis critica critérios de apoio à Cultura

PÁGINA 3

TAP anuncia voos diretos entre EUA e Açores

Conselho de administração da TAP anunciou a intenção de operar entre os Açores e os EUA, depois de ter sido recebido ontem pelo Presidente do Governo PÁGINA 7

PUB

Aplicação criada por alunas vence prémio nacional

PÁGINA 10

Piscinas da Lagoa com vigilância todo o ano

PÁGINA 8

Desporto

Patrick e Accioly com lesões na perna esquerda

PÁGINA 23

Vencedor da Volta a Portugal vem ao Azores Challenge MTB

PÁGINA 25

PUB

PUB

BNP Paribas quer premiar app para combater as alterações climáticas

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 26/09/2018

Meio: Revista O Instalador Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=418f02b1

BNP Paribas quer premiar app para combater as alterações climáticas
26-09-2018

O BNP Paribas Portugal quer impulsionar a próxima geração de empreendedores tecnológicos.

O evento final anual do Apps for Good em Portugal foi o palco escolhido para o anúncio da mais recente iniciativa, integrada na estratégia de responsabilidade social do BNP Paribas no nosso país.

Anunciado para o ano lectivo 2018/2019, o BNP Paribas Portugal lançou o Cooler Planet Award by BNP Paribas, no âmbito da parceria com a Apps for Good.

O prémio (até 10.000EUR) pretende apoiar financeiramente o desenvolvimento e lançamento da melhor app projectada pelos estudantes para solucionar um problema ambiental e ajudar ao combate das alterações climáticas.

O BNP Paribas Portugal, em parceria com a Fundação BNP Paribas, patrocina durante três anos lectivos o programa Apps for Good, um projecto de inovação e responsabilidade social para as escolas, que incentiva alunos dos ensinos básico (2.º e 3.º ciclo) e secundário a desenvolver apps que contribuam para a resolução de um problema da comunidade.

O BNP Paribas em Portugal definiu a educação como o eixo estratégico às suas iniciativas de responsabilidade social no país, pois a educação é a ferramenta mais inclusiva e eficaz na promoção de igualdade de oportunidades para todos. O lançamento deste Cooler Planet Award by BNP Paribas alia a educação tecnológica à promoção da sustentabilidade ambiental e ao incentivo à inovação. Faz, assim, todo o sentido que a nossa ligação ao Apps for Good passe também pela promoção e contribuição activa da neutralidade carbónica de Portugal , defende Fabrice Segui, CEO do BNP Paribas Portugal.

Notícias do Sector

26-09-2018

BNP Paribas quer premiar app para combater as alterações climáticas

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 25/09/2018

Meio: Ambiente Magazine Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=34ebd3ca

O evento final anual do Apps for Good em Portugal foi o palco escolhido para o anúncio da mais recente iniciativa, integrada na estratégia de responsabilidade social do BNP Paribas no nosso país. Anunciado para o ano letivo 2018/2019, o BNP Paribas Portugal lançou o Cooler Planet Award by BNP Paribas, no âmbito da parceria com a Apps for Good. O prémio (até 10.000EUR) pretende apoiar financeiramente o desenvolvimento e lançamento da melhor app projetada pelos estudantes para solucionar um problema ambiental e ajudar ao combate das alterações climáticas.

O BNP Paribas Portugal, em parceria com a Fundação BNP Paribas, patrocina durante 3 anos letivos o programa Apps for Good, um projeto de inovação e responsabilidade social para as escolas, que incentiva alunos dos ensinos básico (2.º e 3.º ciclo) e secundário a desenvolver apps que contribuam para a resolução de um problema da comunidade.

"O BNP Paribas em Portugal definiu a educação como o eixo estratégico às suas iniciativas de responsabilidade social no país, pois a educação é a ferramenta mais inclusiva e eficaz na promoção de igualdade de oportunidades para todos. O lançamento deste Cooler Planet Award by BNP Paribas alia a educação tecnológica à promoção da sustentabilidade ambiental e ao incentivo à inovação. Faz, assim, todo o sentido que a nossa ligação ao Apps for Good passe também pela promoção e contribuição ativa da neutralidade carbónica de Portugal", defende Fabrice Segui, CEO do BNP Paribas Portugal.

Pelo evento, que decorreu ontem na Fundação Calouste Gulbenkian, passaram as 22 equipas finalistas,
selecionadas pelo júri nos Encontros Regionais - Açores, Madeira, Norte (Valongo) e Sul (Lisboa). De entre todas as aplicações desenvolvidas para solucionar desafios crescentes da sociedade de hoje, os criadores das apps 1936, my pill dispenser e I-dose pills terão a oportunidade de representar Portugal no evento de Londres, onde farão o PITCH do seu projeto ao júri do Reino Unido, não sem antes treinarem e receberem feeback em PITCHs Accelerators a voluntários do BNP Paribas.

Aplicação "Oh My Tools" da Escola Domingos Rebelo vence prémio do Público

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 25/09/2018

Meio: Açores 9 Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=facbe248

O Prémio do Público foi atribuído à aplicação "Oh My Tools", da Escola Domingos Rebelo, em Ponta Delgada. Esta é "uma aplicação de apoio a cabo inteligente para todos os utensílios necessários na cozinha, no qual se encaixam diversas peças, como espátulas, varas de arames, conchas, etc.".

A obra "O Ano da Morte de Ricardo Reis" (1984), de José Saramago, inspirou a criação da aplicação, um romance cuja personagem é inspirada num dos heterónimos de Fernando Pessoa, que lhe delineou uma biografia, segundo a qual o heterónimo nasceu no Porto, formou-se em Medicina e, por ser monárquico, autoexilou-se no Brasil.

Esta aplicação para telemóvel "disponibiliza dois roteiros pela cidade de Lisboa, seguindo os passos da personagem principal da obra, para facilitar" o seu estudo, afirma em comunicado a Fundação Calouste Gulbenkian, promotora da iniciativa.

O projeto recebeu ainda o Prémio Jovem Aluna.pt, que foi entregue a Joana Vaz.

No segundo e no terceiro lugares ficaram, respetivamente, os projetos "My Pill Dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e "I-Dose Pills", da Escola Profissional de Fafe, no Minho.

"Ambas as aplicações foram concebidas para ajudar os doentes e idosos a gerirem os medicamentos que têm que tomar", explica a Fundação, tendo "My Pill Dispenser" recebido ainda o Prémio Tecnológico Fujitsu.

O programa "Apps for Good" pretende que os "jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo", segundo a mesma fonte.

Os finalistas foram 22 equipas de alunos das 150 candidatas avaliadas por um júri que, durante os quatro encontros regionais, realizados entre maio e julho, nos Açores, em Valongo, Lisboa e na Ilha da Madeira, avaliaram "ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

"Todas as aplicações nesta competição jovem pretendem impactar a sociedade para melhor", remata o comunicado.

24 Setembro, 2018

CISION

Destak

ID: 76903387

25-09-2018

Meio: Imprensa
País: Portugal
Period.: Diária
Âmbito: Informação Geral

Pág: 16
Cores: Cor
Área: 5,44 x 6,03 cm²
Corte: 1 de 1

INOVAÇÃO

'App' inspirada em Saramago vence prémio

A aplicação 1936, da Escola Quinta do Marques (Oeiras), que disponibiliza dois roteiros pela cidade de Lisboa seguindo os passos da personagem principal de *O Ano da Morte de Ricardo Reis*, livro de José Saramago, é a grande vencedora da 4ª edição do Apps for Good. O 2º e 3º lugar foram para a área da saúde.

Ajudar idosos e conhecer Ricardo Reis, as aplicações para mudar a rua e o mundo

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 25/09/2018

Meio: TSF Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=27e68d2a

2018-09-24T21:02:07Z

Ajudar idosos a tomar medicamentos, encontrar cães perdidos ou contratar um carpinteiro em segundos são algumas de 22 propostas de jovens hoje apresentadas em Lisboa, com destaque para uma que junta Fernando Pessoa e José Saramago.
LusaPartilharTwitterImprimirPartilharComentar

As 22 ideias fazem parte das propostas finais da competição nacional de aplicações criadas por jovens "Apps for Good" e saíram de centena e meia de projetos (aplicações), que foram sendo eliminadas até à final hoje apresentada em Lisboa, com o primeiro prémio para uma "app" chamada apenas "1936".

No livro de José Saramago "O ano da morte de Ricardo Reis" 1936 é o ano em que morre o heterónimo de Fernando Pessoa. O livro é estudado no secundário e um grupo de alunos da escola secundária Quinta do Marquês, em Oeiras, criou uma aplicação sobre a obra. "A aplicação apresenta dois roteiros aos utilizadores, para que possam conhecer os locais onde se passa a obra", disse à Lusa Joana Vaz, uma das responsáveis pela aplicação.

Os premiados foram conhecidos numa sessão na Fundação Gulbenkian, embora, como disse o ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, todos são vencedores ao chegarem ao final da competição, a versão portuguesa já em 4.ª edição de uma iniciativa que começou em Inglaterra em 2010.

Uma iniciativa que "marca a todos", disse o ministro para uma sala cheia de jovens, acrescentando que as escolas podem ter mais autonomia mas também jovens mais capacitados para desenvolver projetos de base tecnológica.

Com elogios, com "um orgulho enorme" por todo o trabalho que fizeram, o ministro disse aos alunos que é mudando a escola, é mudando a rua onde vivem, que podem depois mudar o mundo.

E duas das propostas vencedoras (segundo e terceiro lugares) se não querem mudar o mundo querem pelo menos melhorar a vida dos idosos. A "My pill dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e a "I-dose pills", da Escola Profissional de Fafe, destinam-se a ajudá-los a gerir os medicamentos a tomar.

Da escola de Fafe foi premiada também outra aplicação, para ajudar na recolha de animais perdidos ou abandonados. Bruno Gonçalves mostrou à Lusa como funciona, com fotografias dos animais, com o local onde foram encontrados, com parcerias com canis.

O agrupamento de escolas de Santo António, no Barreiro, levou a concurso uma aplicação para ajudar alunos estrangeiros, porque tem no agrupamento 21 nacionalidades. "No nosso agrupamento ser diferente é uma riqueza", como disse à Lusa Francisco Barreiros.

A aplicação ajuda alunos nas línguas nativas, que pode ser inglês, crioulo ou mandarim (a juntar mais tarde) e é também "uma oportunidade para os pais", disse Tiago Marques, que com Francisco eram

dos mais jovens "empreendedores" na cerimónia de hoje.

Porque cada projeto tinha presentes três a quatro jovens eram ao todo cerca de uma centena, entre eles a Bárbara, da Maia, com um projeto de aproveitamento de alimentos, a Catarina e a Beatriz com uma ferramenta de cozinha que controla tempos e temperaturas e promove a alimentação saudável ("Oh my tools", prémio do público), ou ainda o Mauro, a Mísia e o Edystailher, da escola de Pina Manique da Casa Pia, que querem simplificar e aumentar o voluntariado.

Será uma aplicação para colocar voluntários em organizações, "num estilo rede social", contam, quase eufóricos. E não muito longe Tiago Ruas e Samuel Dias, da Escola Agrícola de Santo Tirso falam também entusiasmados da sua ideia, "We Help", de prestar serviços ao domicílio, rapidamente e em qualquer área, com sistema de pontuação aos profissionais.

A cerimónia de hoje é a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais.

As 22 equipas finalistas resultam de quatro sessões regionais, com 150 equipas, de jovens entre os 10 e os 18 anos, apoiados pelos professores.

COMENTÁRIOS

Lusa

José Saramago dá vitória à Escola Quinta do Marquês na competição "Apps for Good"

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 25/09/2018

Meio: TSF Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=78273a97

2018-09-24T19:58:27Z

O vencedor da 4.ª edição da competição "Apps for Good" foi a Escola Quinta do Marquês, em Oeiras, nos arredores de Lisboa, que tem como inspiração um romance de José Saramago, foi hoje divulgado. LusaPartilharTwitterImprimirPartilharComentar

A obra "O Ano da Morte de Ricardo Reis" (1984), de José Saramago, inspirou a criação da aplicação, um romance cuja personagem é inspirada num dos heterónimos de Fernando Pessoa, que lhe delineou uma biografia, segundo a qual o heterónimo nasceu no Porto, formou-se em Medicina e, por ser monárquico, autoexilou-se no Brasil.

Esta aplicação para telemóvel "disponibiliza dois roteiros pela cidade de Lisboa, seguindo os passos da personagem principal da obra, para facilitar" o seu estudo, afirma em comunicado a Fundação Calouste Gulbenkian, promotora da iniciativa.

O projeto recebeu ainda o Prémio Jovem Aluna.pt, que foi entregue a Joana Vaz.

No segundo e no terceiro lugares ficaram, respetivamente, os projetos "My Pill Dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e "I-Dose Pills", da Escola Profissional de Fafe, no Minho.

"Ambas as aplicações foram concebidas para ajudar os doentes e idosos a gerirem os medicamentos que têm que tomar", explica a Fundação, tendo "My Pill Dispenser" recebido ainda o Prémio Tecnológico Fujitsu.

O Prémio do Público foi atribuído à aplicação "Oh My Tools", da Escola Domingos Rebelo, em Ponta Delgada. Esta é "uma aplicação de apoio a cabo inteligente para todos os utensílios necessários na cozinha, no qual se encaixam diversas peças, como espátulas, varas de arames, conchas, etc.".

O programa "Apps for Good" pretende que os "jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo", segundo a mesma fonte.

Os finalistas foram 22 equipas de alunos das 150 candidatas avaliadas por um júri que, durante os quatro encontros regionais, realizados entre maio e julho, nos Açores, em Valongo, Lisboa e na Ilha da Madeira, avaliaram "ideias (Apps) que solucionam problemas reais".

"Todas as aplicações nesta competição jovem pretendem impactar a sociedade para melhor", remata o comunicado.

COMENTÁRIOS

Lusa

Ajudar idosos e conhecer Ricardo Reis, as aplicações para mudar a rua e o mundo

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 24/09/2018

Meio: Dinheiro Vivo Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=d6c377a

2018-09-24T21:02:07Z

Ajudar idosos a tomar medicamentos, encontrar cães perdidos ou contratar um carpinteiro em segundos são algumas de 22 propostas de jovens hoje apresentadas em Lisboa, com destaque para uma que junta Fernando Pessoa e José Saramago.

As 22 ideias fazem parte das propostas finais da competição nacional de aplicações criadas por jovens "Apps for Good" e saíram de centena e meia de projetos (aplicações), que foram sendo eliminadas até à final hoje apresentada em Lisboa, com o primeiro prémio para uma "app" chamada apenas "1936". No livro de José Saramago "O ano da morte de Ricardo Reis" 1936 é o ano em que morre o heterónimo de Fernando Pessoa. O livro é estudado no secundário e um grupo de alunos da escola secundária Quinta do Marquês, em Oeiras, criou uma aplicação sobre a obra. "A aplicação apresenta dois roteiros aos utilizadores, para que possam conhecer os locais onde se passa a obra", disse à Lusa Joana Vaz, uma das responsáveis pela aplicação. Os premiados foram conhecidos numa sessão na Fundação Gulbenkian, embora, como disse o ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, todos são vencedores ao chegarem ao final da competição, a versão portuguesa já em 4.ª edição de uma iniciativa que começou em Inglaterra em 2010. Uma iniciativa que "marca a todos", disse o ministro para uma sala cheia de jovens, acrescentando que as escolas podem ter mais autonomia mas também jovens mais capacitados para desenvolver projetos de base tecnológica. Com elogios, com "um orgulho enorme" por todo o trabalho que fizeram, o ministro disse aos alunos que é mudando a escola, é mudando a rua onde vivem, que podem depois mudar o mundo. E duas das propostas vencedoras (segundo e terceiro lugares) se não querem mudar o mundo querem pelo menos melhorar a vida dos idosos. A "My pill dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e a "I-dose pills", da Escola Profissional de Fafe, destinam-se a ajudá-los a gerir os medicamentos a tomar. Da escola de Fafe foi premiada também outra aplicação, para ajudar na recolha de animais perdidos ou abandonados. Bruno Gonçalves mostrou à Lusa como funciona, com fotografias dos animais, com o local onde foram encontrados, com parcerias com canis. O agrupamento de escolas de Santo António, no Barreiro, levou a concurso uma aplicação para ajudar alunos estrangeiros, porque tem no agrupamento 21 nacionalidades. "No nosso agrupamento ser diferente é uma riqueza", como disse à Lusa Francisco Barreiros. A aplicação ajuda alunos nas línguas nativas, que pode ser inglês, crioulo ou mandarim (a juntar mais tarde) e é também "uma oportunidade para os pais", disse Tiago Marques, que com Francisco eram dos mais jovens "empreendedores" na cerimónia de hoje. Porque cada projeto tinha presentes três a quatro jovens eram ao todo cerca de uma centena, entre eles a Bárbara, da Maia, com um projeto de aproveitamento de alimentos, a Catarina e a Beatriz com uma ferramenta de cozinha que controla tempos e temperaturas e promove a alimentação saudável ("Oh my tools", prémio do público), ou ainda o Mauro, a Mísia e o Edystailher, da escola de Pina Manique da Casa Pia, que querem simplificar e aumentar o voluntariado. Será uma aplicação para colocar voluntários em organizações, "num estilo rede social", contam, quase eufóricos. E não muito longe Tiago Ruas e Samuel Dias, da Escola Agrícola de Santo Tirso falam também entusiasmados da sua ideia, "We Help", de prestar serviços ao domicílio, rapidamente e em qualquer área, com sistema de pontuação aos profissionais. A cerimónia de hoje é a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais. As 22 equipas finalistas resultam de quatro sessões regionais, com 150 equipas, de jovens entre os 10 e os 18 anos, apoiados pelos professores.

Lusa

Ajudar idosos e conhecer Ricardo Reis, as aplicações para mudar a rua e o mundo

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 24/09/2018

Meio: Diário de Notícias Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=ee8328cb

2018-09-24T21:02:07Z

Ajudar idosos a tomar medicamentos, encontrar cães perdidos ou contratar um carpinteiro em segundos são algumas de 22 propostas de jovens hoje apresentadas em Lisboa, com destaque para uma que junta Fernando Pessoa e José Saramago.

As 22 ideias fazem parte das propostas finais da competição nacional de aplicações criadas por jovens "Apps for Good" e saíram de centena e meia de projetos (aplicações), que foram sendo eliminadas até à final hoje apresentada em Lisboa, com o primeiro prémio para uma "app" chamada apenas "1936". No livro de José Saramago "O ano da morte de Ricardo Reis" 1936 é o ano em que morre o heterónimo de Fernando Pessoa. O livro é estudado no secundário e um grupo de alunos da escola secundária Quinta do Marquês, em Oeiras, criou uma aplicação sobre a obra. "A aplicação apresenta dois roteiros aos utilizadores, para que possam conhecer os locais onde se passa a obra", disse à Lusa Joana Vaz, uma das responsáveis pela aplicação. Os premiados foram conhecidos numa sessão na Fundação Gulbenkian, embora, como disse o ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, todos são vencedores ao chegarem ao final da competição, a versão portuguesa já em 4.ª edição de uma iniciativa que começou em Inglaterra em 2010. Uma iniciativa que "marca a todos", disse o ministro para uma sala cheia de jovens, acrescentando que as escolas podem ter mais autonomia mas também jovens mais capacitados para desenvolver projetos de base tecnológica. Com elogios, com "um orgulho enorme" por todo o trabalho que fizeram, o ministro disse aos alunos que é mudando a escola, é mudando a rua onde vivem, que podem depois mudar o mundo. E duas das propostas vencedoras (segundo e terceiro lugares) se não querem mudar o mundo querem pelo menos melhorar a vida dos idosos. A "My pill dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e a "I-dose pills", da Escola Profissional de Fafe, destinam-se a ajudá-los a gerir os medicamentos a tomar. Da escola de Fafe foi premiada também outra aplicação, para ajudar na recolha de animais perdidos ou abandonados. Bruno Gonçalves mostrou à Lusa como funciona, com fotografias dos animais, com o local onde foram encontrados, com parcerias com canis. O agrupamento de escolas de Santo António, no Barreiro, levou a concurso uma aplicação para ajudar alunos estrangeiros, porque tem no agrupamento 21 nacionalidades. "No nosso agrupamento ser diferente é uma riqueza", como disse à Lusa Francisco Barreiros. A aplicação ajuda alunos nas línguas nativas, que pode ser inglês, crioulo ou mandarim (a juntar mais tarde) e é também "uma oportunidade para os pais", disse Tiago Marques, que com Francisco eram dos mais jovens "empreendedores" na cerimónia de hoje. Porque cada projeto tinha presentes três a quatro jovens eram ao todo cerca de uma centena, entre eles a Bárbara, da Maia, com um projeto de aproveitamento de alimentos, a Catarina e a Beatriz com uma ferramenta de cozinha que controla tempos e temperaturas e promove a alimentação saudável ("Oh my tools", prémio do público), ou ainda o Mauro, a Mísia e o Edystailher, da escola de Pina Manique da Casa Pia, que querem simplificar e aumentar o voluntariado. Será uma aplicação para colocar voluntários em organizações, "num estilo rede social", contam, quase eufóricos. E não muito longe Tiago Ruas e Samuel Dias, da Escola Agrícola de Santo Tirso falam também entusiasmados da sua ideia, "We Help", de prestar serviços ao domicílio, rapidamente e em qualquer área, com sistema de pontuação aos profissionais. A cerimónia de hoje é a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais. As 22 equipas finalistas resultam de quatro sessões regionais, com 150 equipas, de jovens entre os 10 e os 18 anos, apoiados pelos professores.

Lusa

Premium Dos guarda-chuvas partilhados aos dicionários do futuro. As apps criadas pelos jovens

Tipo Meio: Internet

Data Publicação: 24/09/2018

Meio: Diário de Notícias Online

Autores: Joana Capucho

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=29f731c6

2018-09-24T06:25:00Z

Os finalistas da 4.ª edição do Apps for Good têm três minutos para apresentar as suas soluções tecnológicas para problemas reais, hoje, na Fundação Calouste Gulbenkian. No final serão conhecidos os vencedores.

Os finalistas da 4.ª edição do Apps for Good têm três minutos para apresentar as suas soluções tecnológicas para problemas reais, hoje, na Fundação Calouste Gulbenkian. No final serão conhecidos os vencedores. Miguel, Luís e Alexandre acham que os dicionários físicos já não correspondem às exigências dos tempos modernos, e que os digitais também podem ser melhorados. Por isso, querem criar os "dicionários do futuro". A ideia consiste numa app - a Influx - que permite consultar o significado de palavras através da câmara do telemóvel, por texto ou de uma pesquisa por voz. Por exemplo, se estiver a ler um livro, basta apontar a câmara do smartphone para uma palavra para saber qual o seu significado. O projeto dos três alunos que no ano letivo passado frequentaram o 12.º ano da Escola Secundária Quinta do Marquês, em Oeiras, é um dos 22 finalistas da 4.ª edição do Apps for Good, cujos resultados são conhecidos hoje, na Fundação Calouste Gulbenkian. Criado há cinco anos pelo CDI (Centro de Cidadania Digital) Portugal, este é um programa que pretende seduzir jovens (entre os 10 e os 18 anos) e professores para a utilização da tecnologia como forma de resolver problemas sociais, propondo um novo modelo educativo mais intuitivo, colaborativo e prático. Fátima Santana, professora de Aplicações Informáticas B, é a team leader na secundária Quinta do Marquês. "Desafiei as minhas turmas, e todas quiseram participar. Formalmente, quatro decidiram submeter os projetos ao concurso. E três ficaram apuradas para a final", diz ao DN. Além do projeto Influx, existem outros dois na final, ambos da autoria de alunos que no ano passado frequentavam o 12.º ano da área de Ciências e Tecnologias. Influx é um projeto no contexto da leitura, para a criação de um dicionário mais instantâneo. © DR Distractionless foi a app desenvolvida pelo grupo de Duarte Elvas, de 17 anos, que neste momento já se encontra a frequentar o ensino superior. Numa conversa telefónica com o DN, o jovem explica que se trata de uma aplicação que ajuda a aumentar a concentração de quem estuda ou trabalha, eliminando algumas distrações. Como? "Permite ativar um timer durante o qual o utilizador não recebe notificações no telemóvel. É como um modo de avião, mas mais sofisticado." Quando alguém tenta contactar o utilizador, recebe uma mensagem dizendo que este se encontra naquele modo. Contudo, tem a possibilidade de enviar um SMS com o texto "urgente", que será recebido pelo usuário. "É como se estivéssemos desligados do mundo, mas há maneira de nos contactar", destaca Duarte Elvas, acrescentando que a app tem um caráter solidário, já que, através de anúncios, será possível angariar dinheiro para oferecer a instituições de caridade. Na mesma escola, a Joana, o Tomás e a Carolina quiseram tornar a leitura da obra O Ano da Morte de Ricardo Reis, de José Saramago, mais apelativa. "A obra foi introduzida no ano passado e eles quiseram arranjar uma forma de tornar o seu estudo mais interessante", recorda Fátima Santana. Para isso, desenvolveram a app 1936, que disponibiliza dois roteiros pela cidade de Lisboa, seguindo os passos da personagem principal da obra. Já os alunos da Escola Secundária Serafim Leite, em São João da Madeira, chegaram à final com o WYW Umbrella, um projeto que permite saber como está o tempo e obter um guarda-chuva na máquina mais próxima que alguém encontrar. De acordo com a

ideia destes jovens, o objetivo é que, quando o tempo melhorar, seja possível devolver o guarda-chuva. Pela Gulbenkian passam, ainda, outras ideias promissoras como uma app que pretende facilitar a vida a todas as pessoas que necessitem de pequenas reparações ou serviços em casa; outra que agrega e disponibiliza informação sobre a capacidade dos parques de estacionamento e de lugares vagos; ou uma app que notifica utentes e cuidadores para a necessidade de tomar medicação. Desde que foi implementado em Portugal, a convite da Direção-Geral da Educação, o Apps for Good já envolveu 6698 alunos, 571 professores e 232 escolas. Segundo João Baracho, diretor executivo do CDI, "o objetivo mais direto é o desenvolvimento de uma app com uma base de sustentabilidade, ao longo de todo o ano letivo". Que os alunos sintam que podem mudar o mundo. Para isso, têm acesso a conteúdos online com uma metodologia de projeto de cinco passos, bem como a uma rede de especialistas que se ligam online à sala de aula, para prestar todo o apoio de esclarecimento de dúvidas. © DR O modelo de implementação poderá ser em regime curricular ou extracurricular, conforme for decidido pelas escolas. E a ideia não é que os estudantes se tornem programadores. "O objetivo é seduzir alunos e professores para a tecnologia, não numa ótica de serem engenheiros informáticos, mas de otimizarem as profissões que possam vir a ter", explica este responsável. O objetivo macro, adianta, é "a alteração do modelo educativo", já que "o professor deixa de ser líder para passar a ser um facilitador". Forma uma equipa com os alunos, para que juntos resolvam um problema. Emerência Teixeira, professora de Biologia na Escola Básica e Secundária Levante da Maia que coordenou a criação da app Refood - uma das finalistas -, confirma: "É certo que tenho uma responsabilidade acrescida, mas estávamos todos no mesmo patamar. Eu orientava a aprendia com as alunas. Estivemos durante o ano todo a descobrir como é que isto funcionava. Foi muito aliciante." As finalistas da Maia - Ana Rita, Bárbara, Maria e Luísa - começaram com uma ideia relacionada com o ensino superior, mas, ao fim de dois meses, perceberam que não era viável. Como a escola é vizinha de um núcleo da Refood (que distribui o excedente de restaurantes, cafés, hotéis, por quem necessita), decidiram fazer uma app que os ajudasse. Inicialmente era para ser uma plataforma para voluntários, mas acabou por ser mais abrangente: "É um canal de comunicação entre os responsáveis da Refood, voluntários, beneficiários e fontes de alimentos." Além disso, permite fazer donativos, em dinheiro ou em géneros. Entre as principais competências desenvolvidas pelos alunos, João Baracho destaca benefícios ao nível da autoconfiança, da resiliência e da motivação para a aprendizagem. © DR No total, serão atribuídos seis prémios: os do pódio (1.º, 2.º e 3.º prémios), o Prémio Tecnológico, o Prémio do Público e o Prémio Jovem Aluna.pt. Entre outras personalidade, o evento conta com a presença do ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, do diretor-geral da Educação, José Vítor Pedroso, do administrador executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, Pedro Norton, e da CEO do Apps for Good, Iris Lapinski.

Joana Capucho

José Saramago dá vitória à Escola Quinta do Marquês na competição "Apps for Good"

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 24/09/2018

Meio: Diário de Notícias Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=5217fe61

2018-09-24T19:58:27Z

O vencedor da 4.ª edição da competição "Apps for Good" foi a Escola Quinta do Marquês, em Oeiras, nos arredores de Lisboa, que tem como inspiração um romance de José Saramago, foi hoje divulgado.

A obra "O Ano da Morte de Ricardo Reis" (1984), de José Saramago, inspirou a criação da aplicação, um romance cuja personagem é inspirada num dos heterónimos de Fernando Pessoa, que lhe delineou uma biografia, segundo a qual o heterónimo nasceu no Porto, formou-se em Medicina e, por ser monárquico, autoexilou-se no Brasil. Esta aplicação para telemóvel "disponibiliza dois roteiros pela cidade de Lisboa, seguindo os passos da personagem principal da obra, para facilitar" o seu estudo, afirma em comunicado a Fundação Calouste Gulbenkian, promotora da iniciativa. O projeto recebeu ainda o Prémio Jovem Aluna.pt, que foi entregue a Joana Vaz. No segundo e no terceiro lugares ficaram, respetivamente, os projetos "My Pill Dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e "I-Dose Pills", da Escola Profissional de Fafe, no Minho. "Ambas as aplicações foram concebidas para ajudar os doentes e idosos a gerirem os medicamentos que têm que tomar", explica a Fundação, tendo "My Pill Dispenser" recebido ainda o Prémio Tecnológico Fujitsu. O Prémio do Público foi atribuído à aplicação "Oh My Tools", da Escola Domingos Rebelo, em Ponta Delgada. Esta é "uma aplicação de apoio a cabo inteligente para todos os utensílios necessários na cozinha, no qual se encaixam diversas peças, como espátulas, varas de arames, conchas, etc.". O programa "Apps for Good" pretende que os "jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo", segundo a mesma fonte. Os finalistas foram 22 equipas de alunos das 150 candidatas avaliadas por um júri que, durante os quatro encontros regionais, realizados entre maio e julho, nos Açores, em Valongo, Lisboa e na Ilha da Madeira, avaliaram "ideias (Apps) que solucionam problemas reais". "Todas as aplicações nesta competição jovem pretendem impactar a sociedade para melhor", remata o comunicado.

Lusa

Termina hoje a votação para a melhor app

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 24/09/2018

Meio: Diário do Minho Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=959bdeef

24 Set 2018

Concurso de aplicação criadas pelas escolas.

Termina hoje a votação da 4ª Edição do Apps for Good, propostas tecnológicas desenvolvidas por jovens que pretendem melhorar o mundo de alguma forma.

A EB 2,3 Dr. Francisco Sanches participou com a aplicação "Help2Learn". Os alunos explicam que pretende ser uma rede social educativa para estudantes portugueses de escolas do ensino básico e secundário, permitindo aos alunos colocar questões ou dúvidas sobre matérias em estudo que são respondidas pelos seus pares e permite que se criem grupos de discussão sobre projetos em desenvolvimento .

A Escola Profissional de Fafe concorre com o sistema AMPARA que tem como principal objetivo facilitar e promover a divulgação de animais de estimação perdidos - ajudando os donos a encontrar os seus animais - ou abandonados através de uma aplicação móvel.

A mesma escola participa ainda com uma app simples e intuitiva, baseada na Internet das Coisas (Internet of Things - IoT), que mostre ao utente e cuidador se já tomou a medicação, notificando se este processo não estiver a decorrer normalmente.

A votação decorre aqui.

Redação

Apps for Good: 22 aplicações para mudar a rua e o mundo

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 24/09/2018

Meio: Expresso Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=2217a695

As 22 ideias fazem parte das propostas finais da competição nacional de aplicações criadas por jovens, a "Apps for Good", e saíram de centena e meia de projetos que foram sendo eliminadas até à final apresentada esta segunda-feira em Lisboa

Lusa

Ajudar idosos a tomar medicamentos, encontrar cães perdidos ou contratar um carpinteiro em segundos são algumas de 22 propostas de jovens apresentadas nesta segunda-feira em Lisboa, com destaque para uma que junta Fernando Pessoa e José Saramago. As 22 ideias fazem parte das propostas finais da competição nacional de aplicações criadas por jovens "Apps for Good" e saíram de centena e meia de projetos (aplicações), que foram sendo eliminadas até à final hoje apresentada em Lisboa, com o primeiro prémio para uma "app" chamada apenas "1936".

No livro de José Saramago "O ano da morte de Ricardo Reis" 1936 é o ano em que morre o heterónimo de Fernando Pessoa. O livro é estudado no secundário e um grupo de alunos da escola secundária Quinta do Marquês, em Oeiras, criou uma aplicação sobre a obra. "A aplicação apresenta dois roteiros aos utilizadores, para que possam conhecer os locais onde se passa a obra", disse à Lusa Joana Vaz, uma das responsáveis pela aplicação.

Os premiados foram conhecidos numa sessão na Fundação Gulbenkian, embora, como disse o ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, todos são vencedores ao chegarem ao final da competição, a versão portuguesa já em 4.ª edição de uma iniciativa que começou em Inglaterra em 2010. Uma iniciativa que "marca a todos", disse o ministro para uma sala cheia de jovens, acrescentando que as escolas podem ter mais autonomia mas também jovens mais capacitados para desenvolver projetos de base tecnológica. Com elogios, com "um orgulho enorme" por todo o trabalho que fizeram, o ministro disse aos alunos que é mudando a escola, é mudando a rua onde vivem, que podem depois mudar o mundo.

Duas das propostas vencedoras (segundo e terceiro lugares) se não querem mudar o mundo querem pelo menos melhorar a vida dos idosos. A "My pill dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e a "I-dose pills", da Escola Profissional de Fafe, destinam-se a ajudá-los a gerir os medicamentos a tomar. Da escola de Fafe foi premiada também outra aplicação, para ajudar na recolha de animais perdidos ou abandonados. Bruno Gonçalves mostrou à Lusa como funciona, com fotografias dos animais, com o local onde foram encontrados, com parcerias com canis.

O agrupamento de escolas de Santo António, no Barreiro, levou a concurso uma aplicação para ajudar alunos estrangeiros, porque tem no agrupamento 21 nacionalidades. "No nosso agrupamento ser diferente é uma riqueza", como disse à Lusa Francisco Barreiros. A aplicação ajuda alunos nas línguas nativas, que pode ser inglês, crioulo ou mandarim (a juntar mais tarde) e é também "uma oportunidade para os pais", disse Tiago Marques, que com Francisco eram dos mais jovens "empreendedores" na cerimónia de hoje.

Porque cada projeto tinha presentes três a quatro jovens eram ao todo cerca de uma centena, entre

eles a Bárbara, da Maia, com um projeto de aproveitamento de alimentos, a Catarina e a Beatriz com uma ferramenta de cozinha que controla tempos e temperaturas e promove a alimentação saudável ("Oh my tools", prémio do público), ou ainda o Mauro, a Mísia e o Edystailher, da escola de Pina Manique da Casa Pia, que querem simplificar e aumentar o voluntariado.

Será uma aplicação para colocar voluntários em organizações, "num estilo rede social", contam, quase eufóricos. E não muito longe Tiago Ruas e Samuel Dias, da Escola Agrícola de Santo Tirso falam também entusiasmados da sua ideia, "We Help", de prestar serviços ao domicílio, rapidamente e em qualquer área, com sistema de pontuação aos profissionais.

A cerimónia de hoje é a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais. As 22 equipas finalistas resultam de quatro sessões regionais, com 150 equipas, de jovens entre os 10 e os 18 anos, apoiados pelos professores.

2018-09-24T21:05:38.734Z

[Additional Text]:
Lusa

Lusa

Encontrar cães perdidos e ajudar idosos: as apps pensadas por jovens para mudar o mundo

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 24/09/2018

Meio: Público Online

URL: https://www.publico.pt/2018/09/24/sociedade/noticia/apps-jovens-concurso-1845131

24 de Setembro de 2018, 22:11

Entre as 22 ideias finalistas do concurso "Apps for Good" há ideias para todos os gostos, de aplicações que ajudam a cozinhar de forma saudável a uma rede social para voluntários. A vencedora mostra um roteiro por Lisboa com base no livro O Ano da Morte de Ricardo Reis.

Foto

Thomas Peter/ Reuters

Ajudar idosos a tomar medicamentos, encontrar cães perdidos ou contratar um carpinteiro em segundos são algumas de 22 propostas de jovens apresentadas nesta segunda-feira em Lisboa, com destaque para uma que junta Fernando Pessoa e José Saramago.

As 22 ideias fazem parte das propostas finais da competição nacional de aplicações criadas por jovens "Apps for Good" e saíram de centena e meia de projectos (aplicações), que foram sendo eliminadas até à final hoje apresentada em Lisboa, com o primeiro prémio para uma app chamada apenas "1936".

No livro de José Saramago O ano da morte de Ricardo Reis, 1936 é o ano em que morre o heterónimo de Fernando Pessoa. O livro é estudado no secundário e um grupo de alunos da escola secundária Quinta do Marquês, em Oeiras, criou uma aplicação sobre a obra. "A aplicação apresenta dois roteiros aos utilizadores, para que possam conhecer os locais onde se passa a obra", disse à Lusa Joana Vaz, uma das responsáveis pela aplicação.

PUB

Os premiados foram conhecidos numa sessão na Fundação Gulbenkian, embora, como disse o ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, todos são vencedores ao chegarem ao final da competição, a

versão portuguesa já em 4.ª edição de uma iniciativa que começou em Inglaterra em 2010.

Uma iniciativa que "marca a todos", disse o ministro para uma sala cheia de jovens, acrescentando que as escolas podem ter mais autonomia mas também jovens mais capacitados para desenvolver projectos de base tecnológica.

Com elogios, com "um orgulho enorme" por todo o trabalho que fizeram, o ministro disse aos alunos que é mudando a escola, é mudando a rua onde vivem, que podem depois mudar o mundo.

E duas das propostas vencedoras (segundo e terceiro lugares) se não querem mudar o mundo querem pelo menos melhorar a vida dos idosos. A "My pill dispenser", da Escola Sá da Bandeira, em Santarém, e a "I-dose pills", da Escola Profissional de Fafe, destinam-se a ajudá-los a gerir os medicamentos a tomar.

Da escola de Fafe foi premiada também outra aplicação, para ajudar na recolha de animais perdidos ou abandonados. Bruno Gonçalves mostrou à Lusa como funciona, com fotografias dos animais, com o local onde foram encontrados, com parcerias com canis.

O agrupamento de escolas de Santo António, no Barreiro, levou a concurso uma aplicação para ajudar alunos estrangeiros, porque tem no agrupamento 21 nacionalidades. "No nosso agrupamento ser diferente é uma riqueza", como disse à Lusa Francisco Barreiros.

A aplicação ajuda alunos nas línguas nativas, que pode ser inglês, crioulo ou mandarim (a juntar mais tarde) e é também "uma oportunidade para os pais", disse Tiago Marques, que com Francisco eram dos mais jovens "empreendedores" na cerimónia de hoje.

Porque cada projecto tinha presentes três a quatro jovens eram ao todo cerca de uma centena. Entre eles estava a Bárbara, da Maia, com um projecto de aproveitamento de alimentos, Catarina e Beatriz com uma ferramenta de cozinha que controla tempos e temperaturas e promove a alimentação saudável ("Oh my tools", prémio do público), ou ainda o Mauro, a Mísia e o Edystailher, da escola de Pina Manique da Casa Pia, que querem simplificar e aumentar o voluntariado.

Será uma aplicação para colocar voluntários em organizações, "num estilo rede social", contam, quase eufóricos. E não muito longe Tiago Ruas e Samuel Dias, da Escola Agrícola de Santo Tirso falam também entusiasmados da sua ideia, "We Help", de prestar serviços ao domicílio, rapidamente e em qualquer área, com sistema de pontuação aos profissionais.

A cerimónia é a maior competição nacional de aplicações criadas por jovens para resolver problemas sociais. As 22 equipas finalistas resultam de quatro sessões regionais, com 150 equipas, de jovens entre os 10 e os 18 anos, apoiados pelos professores.

Lusa

Final da 4ª edição da Apps for Good na Gulbenkian

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 21/09/2018

Meio: iPress Journal Online

URL: http://www.ipressjournal.pt/final-da-4a-edicao-da-apps-for-good-na-gulbenkian/

A grande final da 4ª edição da "Apps for Good", tem lugar no próximo dia 24 de setembro, na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa.

Nesta final, vão estar em competição, 22 equipas de alunos finalistas, os quais vão demonstrar o trabalho desenvolvido durante o ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

O evento final contará com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, do Diretor-Geral da Educação, José Vitor Pedroso, do Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian Pedro Norton, , a CEO do Apps for Good, Iris Lapinski, entre outras personalidades. O júri que irá avaliar as 22 aplicações finalistas será composto por elementos que representam os parceiros do programa.

Todas as aplicações nesta competição jovem pretendem impactar a sociedade para melhor. Exemplos de uma aplicação que ajuda os pais a fazerem um registo rápido e a visualizarem os dados do seu recém-nascido; um dicionário digital que permite consultar o significado de palavras através da câmara do telemóvel, texto ou pesquisa por voz; uma plataforma de comunicação com voluntários, fontes de alimento e particulares/empresas que pretendam fazer um donativo; outra que pretende facilitar a vida a todas as pessoas que necessitem de pequenas reparações ou serviços em casa, ou ainda outra que agrega e disponibiliza informação sobre a capacidade dos parques de estacionamento e de lugares vagos, entre outras.

Agenda:

12h00 - Receção das equipas de alunos e professores

13h30 - Pitch: Apresentações pelas equipas de alunos em sessões de 3 minutos (aberto aos interessados em ouvir as apresentações das equipas)

Evento Público

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

16h45 - Entrega de Prémios

17h30 - Encerramento

2018-09-21 17:19:53+01:00

Final da competição nacional Apps for Good decorre na Fundação Calouste Gulbenkian

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	21/09/2018
Meio:	PC Guia Online	Autores:	Luís M. Vedor

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=6b588a3e

2018-09-21 19:31:54+01:00

As 22 equipas de alunos finalistas vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo.

A Fundação Calouste Gulbenkian vai receber a final da competição nacional pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. Na quarta edição do Apps for Good, que decorrerá no próximo dia 24 de Setembro, as 22 equipas de alunos finalistas vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano lectivo, apresentando as suas ideias (Apps).

Lançado há cinco anos pelo CDI Portugal, 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.

O evento final contará com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, do Director-Geral da Educação, José Vitor Pedroso, do Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, Pedro Norton, a CEO do Apps for Good, Iris Lapinski, entre outras personalidades. O júri que irá avaliar as 22 aplicações finalistas será composto por elementos que representam os parceiros do programa.

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 Direcção-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.

Via CDI.

Luis Vedor