Evento Final - 3ª Edição Apps for Good 2016/2017

Revista de Imprensa

1. Alunos da Ginestal Machado conquistam prémios com aplicações digitais, Mirante Online (O), 24-09-2017 1

2. Incentivo à leitura vence Apps for Good, Dinheiro Vivo (DN + JN), 23-09-2017 2

3. Alunos da Ginestal Machado, em Santarém, conquistam prémios com aplicações digitais, Sapo Online - Sapo 24 Online, 23-09-2017 3

4. Aplicação para incentivar a leitura ganha competição ´Apps for Good´, TV Europa Online, 23-09-2017 4

5. Apps for Good: Aplicação para incentivar a leitura foi a vencedora, Dinheiro Vivo Online, 22-09-2017 6

6. Apps for Good: Aplicação para incentivar a leitura foi a vencedora, Diário de Notícias Online, 22-09-2017 8

7. Apps for Good 16/17, i9 Magazine Online, 22-09-2017 9

8. Apps for Good. O prémio vai para o incentivo à leitura infantil, Mais Educativa Online, 22-09-2017 10

9. "Pensa antes de publicar". A aplicação que quer pôr os jovens a ler, Observador Online, 22-09-2017 11

10. Revista de Imprensa, Portugal Têxtil Online, 22-09-2017 12

11. Pensa antes de publicar: aplicação que incentiva crianças à leitura vence Apps for Good, VerPortugal Online, 22-09-2017 14

12. Aplicação que incentiva crianças a ler livros vence final da 3ª edição do Apps for Good - Wintech, Wintech Online, 22-09-2017 16

13. Apps for Good, SIC Notícias - Jornal das 7, 21-09-2017 18

14. 3ª edição do concurso de aplicações para solucionar problemas sociais, RTP 3 - Eixo Norte Sul, 21-09-2017 19

15. Siemens premeia Jovens Empreendedoras no Apps for Good 2017, BIT Magazine Online, 21-09-2017 20

16. Aluna açoriana eleita Jovem Empreendedora no Digital no concurso nacional Apps for Good, Correio dos Açores, 21-09-2017 22

17. Aplicação para incentivar a leitura infantil vence concurso de Apps, Jornal Económico Online (O) - Jornal Económico Online, 21-09-2017 24

18. Siemens premeia Jovens Empreendedoras no Apps for Good 2017, RM - RevisMarket Online, 21-09-2017 25

19. Apps For Good, TSF - Tarde TSF, 20-09-2017 27

20. Apps for Good, Antena 1 - Notícias, 20-09-2017 28

21. Instituto dos Pupilos do Exército, Renascença - Manhã da Renascença, 20-09-2017 29

22. Apps for Good, TSF - Negócios & Empresas, 20-09-2017 30

23. Final da Apps for Good será na Fundação Calouste Gulbenkian, Dinheiro Vivo Online, 19-09-2017 31

24. 'Apps for Good': Podem as aplicações mudar o mundo?, Jornal Económico Online (O) - Jornal Económico Online, 18-09-2017 33

25. Maior competição nacional de aplicações criadas por jovens terá lugar na Gulbenkian, Link To Leaders Online, 18-09-2017 34

26. "A iliteracia digital é o analfabetismo dos nossos tempos", Smart Cities Online, 13-09-2017 35

Alunos da Ginestal Machado conquistam prémios com aplicações digitais

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 24-09-2017

Meio: Mirante Online (O)

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=c61b3585

Aplicação pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças

Um grupo de alunos do curso profissional Multimédia da Escola Secundária Ginestal Machado, em Santarém, arrecadou três prémios na terceira edição da Apps for Good, dois dos quais com a aplicação "Pensa antes de publicar".

A aplicação, que pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos, arrecadou o Primeiro Prémio e o Prémio Tecnológico atribuídos na quinta-feira, 21 de Setembro, numa sessão realizada na Fundação Gulbenkian, no âmbito do programa lançado há cinco anos pela CDI.

Um dos elementos da equipa, Mónica Marona, arrecadou ainda um dos três prémios Jovens Empreendedoras no Digital.

"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, procurando 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", afirma uma nota de divulgação da iniciativa.

Sociedade | 24-09-2017 00:02 Foto do Dia | 24-09-2017

CISION

ID: 71415586

23-09-2017

Suporte: Jornal
País: Portugal
Period.: Semanal
Âmbito: Economia, Negócios e.

Pág: 26
Cores: Cor
Área: 5,09 x 5,43 cm²
Corte: 1 de 1

Incentivo à leitura vence Apps for Good

"Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a vencedora da terceira edição do Apps for Good, a competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais que decorreu na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa.

Alunos da Ginestal Machado, em Santarém, conquistam prémios com aplicações digitais

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 23-09-2017

Meio: Sapo Online - Sapo 24 Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=d571608

Um grupo de alunos do curso profissional Multimédia da Escola Secundária Ginestal Machado, em Santarém, arrecadou três prémios na terceira edição da Apps for Good, dois dos quais com a aplicação "Pensa antes de publicar".

A aplicação, que pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos, arrecadou o Primeiro Prémio e o Prémio Tecnológico atribuídos quinta-feira numa sessão realizada na Fundação Gulbenkian, no âmbito do programa lançado há cinco anos pela CDI.

Um dos elementos da equipa, Mónica Marona, arrecadou ainda um dos três prémios Jovens Empreendedoras no Digital.

"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, procurando 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", afirma uma nota de divulgação da iniciativa.

23 set 2017

Aplicação para incentivar a leitura ganha competição ´Apps for Good´

Tipo Meio: Internet
Data Publicação: 23-09-2017
Meio: TV Europa Online
Autores: António Manuel
URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=d20451e4

'Pensa antes de publicar' é uma aplicação desenvolvida por alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado para incentivar a leitura de livros pelas crianças. A aplicação acaba de ganhar a final da 3ª edição do programa 'Apps for Good'.

Final da 'Apps for Good' na Fundação Calouste Gulbenkian, Ministro da Educação, Tiago Rodrigues, à esquerda. Foto: DR

A grande final da competição de jovens no desenvolvimento de aplicações para resolver problemas sociais, decorreu na Fundação Calouste Gulbenkian. A final da 3ª edição do programa ' ' envolveu 21 equipas de alunos que apresentaram as suas ideias de apps para solucionarem problemas reais. Um trabalho que os alunos desenvolveram ao longo do ano letivo.

As apps foram avaliadas por um júri composto por elementos que representam os parceiros do programa. Na Fundação Calouste Gulbenkian esteve o Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, bem como, o Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, Pedro Norton, o Presidente da Portugal Inovação Social, Filipe Almeida e ainda por parte da Direção Geral da Educação, João Carlos Sousa.

O primeiro prémio da ' Apps for Good ' foi ganho pela aplicação ' Pensa antes de publicar ', que foi desenvolvida pelos alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado . A aplicação é destinada a fomentar a leitura de livros pelas crianças, e utiliza a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos.

O segundo e terceiro lugar da ' Apps for Good ' foram atribuídos respetivamente à 'Articulândia' e à 'BookTrade'. A 'Articulândia' permite ter sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, e ao alcance de qualquer pessoa, e a 'BookTrade' facilita a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades.

A aplicação 'Pensa antes de publicar' foi também galardoada com o Prémio Tecnológico, e a aplicação 'SOSignal', uma aplicação "que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, ganhou o Prémio do Público", e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens foi ganho por três jovens alunas que mais se destacaram das equipas.

O programa ' Apps for Good ' foi lançado há cinco anos pela organização não-governamental Centros de Inclusão Digital (CDI). O programa 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 desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos é o objetivo do programa.

O diretor executivo do CDI, João Baracho, referiu: "É um enorme orgulho e satisfação poder assistir e testemunhar a capacidade criativa e empreendedora dos jovens, refletidas no sucesso da terceira edição do ' Apps for Good ' ", e acrescentou ainda que "a tecnologia deve ser um meio e não um fim para a resolução de problemas reais e de causas sociais, e este programa pretende ser a ferramenta que permita capacitar os jovens e tornar o mundo em que vivemos mais sustentável".

O programa ' Apps for Good ' conta já com vários parceiros empresariais, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, DECSIS, SRS Advogados e PWC, 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. O programa é ainda

financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.
Em Portugal o programa ' Apps for Good ' envolveu no ano letivo de 2016/2017 cerca de 180 escolas, cerca de 3266 alunos e 400 professores. O programa já está incluído no roadmap da Direção Geral da Educação para o ensino tecnológico, e Portugal tornou-se no segundo maior país em número de escolas, alunos e professores, logo seguido do Estado do Arkansas nos Estados Unidos a usar o programa.

23 Setembro 2017 - 17:02

António Manuel

Apps for Good: Aplicação para incentivar a leitura foi a vencedora

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	22-09-2017
Meio:	Dinheiro Vivo Online	Autores:	Virgínia Alves

URL: https://www.dinheirovivo.pt/fazedores/apps-for-good/

"Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a vencedora da terceira edição do Apps for Good

Na terceira edição da Apps for Good, a aplicação "Pensa antes de publicar", que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a grande vencedora, na final da maior competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais decorreu na Fundação Calouste Gulbenkian.

"Pensa antes de publicar", uma aplicação criada pelos alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado e que pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos.

O segundo e terceiro lugar do pódio foram atribuídos à "Articulândia" e à "BookTrade", respetivamente. A primeira permite ter sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, e ao alcance de qualquer um, e a segunda tem por objetivo facilitar a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades.

A aplicação "Pensa antes de publicar" voltou a ser galardoada durante o evento, ao arrecadar o Prémio Tecnológico. Já a "SOSignal", aplicação que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, ganhou o Prémio do Público, e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - foi entregue às três jovens alunas que mais se destacaram das equipas.

"É um enorme orgulho e satisfação poder assistir e testemunhar a capacidade criativa e empreendedora dos jovens, refletidas no sucesso da terceira edição do Apps for Good", afirma João Baracho. O diretor executivo do CDI salienta que "a tecnologia deve ser um meio e não um fim para a resolução de problemas reais e de causas sociais, e este programa pretende ser a ferramenta que permita capacitar os jovens e tornar o mundo em que vivemos mais sustentável".

As 21 equipas de alunos finalistas demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais, e foram avaliadas por um júri composto por elementos que representam os parceiros do programa. Os finalistas foram selecionados pelo júri durante os três encontros regionais que se realizaram em junho e em julho nos Açores, em Matosinhos e em Lisboa, e que contaram com a presença de cerca de 140 equipas.

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.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, 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.

22.09.2017

Virgínia Alves

Apps for Good: Aplicação para incentivar a leitura foi a vencedora

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 22-09-2017

Meio: Diário de Notícias Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=38282f46

"Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a vencedora da terceira edição do Apps for Good

Na terceira edição da Apps for Good, a aplicação "Pensa antes de publicar", que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a grande vencedora, na final da maior competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais decorreu na Fundação Calouste Gulbenkian.

Leia mais em Dinheiro Vivo a sua marca de economia

2017-09-22T07:46:00Z

Apps for Good 16/17

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 22-09-2017

Meio: i9 Magazine Online

URL: http://portal.i9magazine.pt/apps-for-good-1617/

Aplicação para incentivar a leitura de livros pelas crianças foi a grande vencedora da final da 3ª Edição

Versão para impressãoA "Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a grande vencedora da terceira edição do Apps for Good. A grande final da maior competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais decorreu ontem na Fundação Calouste Gulbenkian e contou com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues.

As 21 equipas de alunos finalistas demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais, e foram avaliadas por um júri composto por elementos que representam os parceiros do programa.

Além do Ministro da Educação, estiveram igualmente presentes o Diretor da ERTE (Direcção-Geral da Educação), João Carlos Sousa, o Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, Pedro Norton e o Presidente da Portugal Inovação Social, Filipe Almeida.

O primeiro prémio foi ganho pela "Pensa antes de publicar", uma aplicação criada pelos alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado e que pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos. O segundo e terceiro lugar do pódio foram atribuídos à "Articulândia" e à "BookTrade", respectivamente. A primeira permite ter sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, e ao alcance de qualquer um, e a segunda tem por objetivo facilitar a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades.

A aplicação "Pensa antes de publicar" voltou a ser galardoada durante o evento, ao arrecadar o Prémio Tecnológico.

Já a "SOSignal", aplicação que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, ganhou o Prémio do Público, e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - foi entregue às três jovens alunas que mais se destacaram das equipas.
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)

22 Setembro, 2017 17:30

Apps for Good. O prémio vai para o incentivo à leitura infantil

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	22-09-2017
Meio:	Mais Educativa Online	Autores:	Tiago Belim

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=32b9f7b1

Partilhar no Facebook

Tweet no Twitter

Pensa antes de publicar. Este é o nome da app vencedora da 3ª edição do Apps for Good 2016/17, criada por alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado.

Foi na Fundação Calouste Gulbenkian, e na presença do Ministro da Educação, que as 21 equipas finalistas demonstraram o trabalho que fizeram ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias para solucionar problemas reais.

A melhor ideia de todas veio de um grupo de alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado, com a aplicação Pensa antes de publicar. Esta app tem como objetivo fomentar a leitura de livros pelas crianças, utilizando a realidade virtual para animar as imagens dos livros e para fazer jogos sobre esses mesmos conteúdos.

Esta app venceu ainda o Prémio Tecnológico.

O segundo e terceiro lugar do pódio foram entregues à Articulândia e à BookTrade, respetivamente. A primeira possibilita a realização de sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, para qualquer pessoa; a segunda quer facilitar a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades.

Por fim, o Prémio do Público foi entregue à app SOSignal, que quer ser a primeira linha de apoio em caso de emergência.

[Foto: O Mirante]

Fri, 22 Sep 2017 12:00:54 +0200

Tiago Belim

"Pensa antes de publicar". A aplicação que quer pôr os jovens a ler

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 22-09-2017

Meio: Observador Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=28775699

22/9/2017, 15:45

Uma aplicação desenvolvida por dois alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado foi a grande vencedora da 3ª edição da Apps for Good, a maior competição de aplicações em Portugal, que decorreu na quarta-feira na Fundação Calouste Gulbenkian e que contou com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues.

"Pensa antes de publicar" é o mote que dá nome à aplicação desenvolvida por João Rosado e Mónica Marona e que ambiciona incentivar a leitura nos mais jovens. Toda a competição, em que participaram 21 equipas finalistas de alunos, se deu em busca de aplicações que dessem resposta a problemas sociais reais.

A app vencedora pretende fomentar a leitura ao utilizar tecnologias de realidade virtual para animar as imagens de livros (que devem ser comprados para que a aplicação funcione). Igualmente, a app desenvolve jogos sobre os conteúdos dos livros, obrigando as crianças a ler para dar a resposta certa. A aplicação "Pensa antes de publicar" arrecadou também o Prémio Tecnológico.

O segundo e terceiro lugar foram atribuídos às aplicações Articulândia e BookTrade, respetivamente. A Articulândia permite que qualquer pessoa consiga ter sessões de terapia da fala, a qualquer hora em qualquer lugar. Já a BookTrade quer facilitar a troca de livros entre amigos e estudantes de qualquer grau de ensino.

Já o Prémio do Público foi entregue à SOSignal, uma app para dar a primeira linha de apoio em caso de emergência. O Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens foi entregue às três raparigas que se destacaram das equipas participantes.

Lançado em 2012 pelo CDI, o Apps for Good quer seduzir jovens entre os 10 e os 18 anos a pensar em formas criativas de resolver problemas sociais e educacionais (e ligados à sustentabilidade) através da tecnologia. O programa é patrocinado por empresas como a Microsoft, a Fundação Calouste Gulbenkian, Siemens, REN e pela Direção-Geral de Educação, sendo que é financiado pela Iniciativa Portugal Inovação Social.

"Pensa antes de publicar" é o mote que dá nome à aplicação desenvolvida por João Rosado e Mónica Marona que ambiciona incentivar a leitura entre os mais jovens e que venceu a Apps for Good.

Observador

Revista de Imprensa

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 22-09-2017

Meio: Portugal Têxtil Online

URL: https://www.portugaltextil.com/revista-de-imprensa-426/7/

Início

Revista de Imprensa

Revista de Imprensa

22 Set, 2017

Indústria nacional deve apostar no 'design' para valorizar produtos
Governo anuncia acordo político para agilizar processos aduaneiros
Brexit: o futuro do Reino Unido (sem a Europa) é hoje apresentado em Florença
França e Alemanha puxam pela economia do euro em Setembro
Governo francês aprova projeto de reforma da lei do trabalho
Athleisure' e 80's na Semana da Moda de Milão
Outros
1Indústria nacional deve apostar no 'design' para valorizar produtos
A indústria do mobiliário e decoração de interiores deve apostar no 'design' para conseguir valorizar os seus produtos, defendeu esta quinta-feira, em Londres, o presidente da AICEP, Luis Castro Henriques.
2Governo anuncia acordo político para agilizar processos aduaneiros
Segundo o secretário de Estado dos Assuntos Fiscais, António Mendonça Mendes. o acordo pressupõe a "libertação mais rápida das mercadorias".
3Brexit: o futuro do Reino Unido (sem a Europa) é hoje apresentado em Florença
A primeira-ministra britânica vai discursar às 16h15 (hora de Lisboa) sobre o processo de saída do Reino Unido da União Europeia.
4França e Alemanha puxam pela economia do euro em Setembro

A produção na indústria registou a maior subida dos últimos seis anos, enquanto a actividade dos serviços teve o maior aumento desde Maio.
5Governo francês aprova projeto de reforma da lei do trabalho
O Governo francês aprova o projeto de reforma da lei do trabalho, que tem sido contestada pelos sindicatos com várias manifestações este mês.
6Athleisure' e 80's na Semana da Moda de Milão

O 'athleisure' do designer Carlos Gil e a revisitação à década de 1980 de Pedro Pedro são os referenciais estéticos para os desfiles desta sexta-feira na Semana da Moda de Milão.
7Outros

Apps for Good: Aplicação para incentivar a leitura foi a vencedora

"Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a vencedora da terceira edição do Apps for Good.

O grande problema dos Watch Series 3 da Apple

Na última semana, a Apple apresentou os novos Watch Series 3, a sua nova gama de relógios inteligentes. No entanto, os primeiros críticos a testá-los descobriram um problema crucial com o smartwatch, relacionado com as ligações à internet, que limitou o uso não só do relógio como do telemóvel do utilizador.

Governo admite seguir Espanha e aplicar multa à Ryanair

O ministério da Economia não descarta essa possibilidade, mas diz que já já a prioridade é dar acompanhamento aos passageiros lesados.

Economia francesa cresce 0,5% no 2.º trimestre deste ano

A economia francesa cresceu 0,5% no segundo trimestre deste ano, o mesmo que nos dois trimestres anteriores, segundo dados hoje divulgados pelo Instituto Nacional de Estatística (Insee), que confirmam os números publicados em julho.

Bolsa de Lisboa em alta ligeira com Ibersol e Pharol a subir mais de 1%

A bolsa de Lisboa estava esta sexta-feira em alta ligeira, com as ações da Ibersol e Pharol a subirem 1,64% para 13,01 euros e 1,16% para 0,35 euros.

ITSector: Criou uma app que segue todas as fases de um crédito bancário

A ITSector apresentou uma app mobile capaz de simular em tempo real um pedido de crédito e efetivar a sua respetiva contratação. A empresa especializada no desenvolvimento de software para o setor financeiro, decidiu apostar num novo produto para o crédito.

OE2017: INE divulga hoje valor do défice do primeiro semestre

O Instituto Nacional de Estatística divulga hoje o valor défice do primeiro semestre deste ano, em contas nacionais.

Hewlett Packard Enterprise quer cortar 5.000 postos de trabalho

São cerca de 10% da força de trabalho da HPE, empresa que resultou da cisão da Hewlett Packard, que serão afectados pela decisão noticiada pela Bloomberg e pelo WSJ. A empresa ainda não confirmou.

TAP e Azul começam a partilhar rotas dentro de seis meses

A parceria entre a TAP e a Azul, que até agora permitiu à transportadora lusa receber diversas aeronaves, deverá dar um passo adicional com a partilha de rotas. E já há um prazo: será em Março de 2018.

Tailândia avança com planos para se tornar um Hub de Startups na Ásia

A Tailândia tem planos para se tornar um centro de startups na Ásia, após um acordo com a Global Entrepreneurship Network (GEN) para criar um centro para a GEN Asia.

2017-09-22 10:39:16+00:00

Portugal Têxtil

Pensa antes de publicar: aplicação que incentiva crianças à leitura vence Apps for Good

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 22-09-2017

Meio: VerPortugal Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=e99687f4

A "Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a grande vencedora da terceira edição do Apps for Good. A grande final da maior competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais decorreu na Fundação Calouste Gulbenkian e contou com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues

As 21 equipas de alunos finalistas demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais, e foram avaliadas por um júri composto por elementos que representam os parceiros do programa.

Além do Ministro da Educação, estiveram igualmente presentes o Diretor da ERTE (Direcção-Geral da Educação), João Carlos Sousa, o Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, Pedro Norton e o Presidente da Portugal Inovação Social, Filipe Almeida.

O primeiro prémio foi ganho pela "Pensa antes de publicar", uma aplicação criada pelos alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado e que pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos. O segundo e terceiro lugar do pódio foram atribuídos à "Articulândia" e à "BookTrade", respectivamente. A primeira permite ter sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, e ao alcance de qualquer um, e a segunda tem por objetivo facilitar a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades.

A aplicação "Pensa antes de publicar" voltou a ser galardoada durante o evento, ao arrecadar o Prémio Tecnológico. Já a "SOSignal", aplicação que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, ganhou o Prémio do Público, e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - foi entregue às três jovens alunas que mais se destacaram das equipas.

As 21 equipas finalistas foram selecionadas pelo júri durante os três encontros regionais que se realizaram em junho e em julho nos Açores, em Matosinhos e em Lisboa, e que contaram com a presença de cerca de 140 equipas.

"É um enorme orgulho e satisfação poder assistir e testemunhar a capacidade criativa e empreendedora dos jovens, refletidas no sucesso da terceira edição do Apps for Good", afirma João Baracho. O diretor executivo do CDI salienta que "a tecnologia deve ser um meio e não um fim para a resolução de problemas reais e de causas sociais, e este programa pretende ser a ferramenta que permita capacitar os jovens e tornar o mundo em que vivemos mais sustentável".

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.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, 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.

22 Setembro 2017 | por VerPortugal

Aplicação que incentiva crianças a ler livros vence final da 3ª edição do Apps for Good - Wintech

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 22-09-2017

Meio: Wintech Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=bc74d115

A "Pensa antes de publicar", aplicação que pretende incentivar a leitura de livros pelas crianças, foi a grande vencedora da terceira edição do Apps for Good.

A grande final da maior competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais decorreu ontem na Fundação Calouste Gulbenkian e contou com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues.

As 21 equipas de alunos finalistas demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais, e foram avaliadas por um júri composto por elementos que representam os parceiros do programa.

Além do Ministro da Educação, estiveram igualmente presentes o Diretor da ERTE (Direcção-Geral da Educação), João Carlos Sousa, o Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, Pedro Norton e o Presidente da Portugal Inovação Social, Filipe Almeida.

O primeiro prémio foi ganho pela "Pensa antes de publicar", uma aplicação criada pelos alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado e que pretende fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos. O segundo e terceiro lugar do pódio foram atribuídos à "Articulândia" e à "BookTrade", respectivamente. A primeira permite ter sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, e ao alcance de qualquer um, e a segunda tem por objetivo facilitar a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades.

A aplicação "Pensa antes de publicar" voltou a ser galardoada durante o evento, ao arrecadar o Prémio Tecnológico. Já a "SOSignal", aplicação que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, ganhou o Prémio do Público, e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - foi entregue às três jovens alunas que mais se destacaram das equipas.

As 21 equipas finalistas foram selecionadas pelo júri durante os três encontros regionais que se realizaram em junho e em julho nos Açores, em Matosinhos e em Lisboa, e que contaram com a presença de cerca de 140 equipas.

"É um enorme orgulho e satisfação poder assistir e testemunhar a capacidade criativa e empreendedora dos jovens, refletidas no sucesso da terceira edição do Apps for Good", afirma João Baracho. O diretor executivo do CDI salienta que "a tecnologia deve ser um meio e não um fim para a resolução de problemas reais e de causas sociais, e este programa pretende ser a ferramenta que permita capacitar os jovens e tornar o mundo em que vivemos mais sustentável".

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

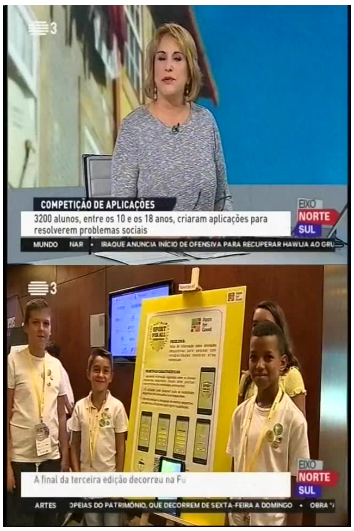
programa é o desenvolvimento de Apps para smartphones e tablets que possam contribuir para a resolução de problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo em que vivemos.

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, 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.

Apps for Good

http://www.pt.cision.com/cp2013/ClippingDetails.aspx?id=04397ea2-d047-4957-aed4-e686fa37fde3&userId=e6e8ed04-d611-4fc2-b373-792a003ff60d

A Fundação Calouste Gulbenkian recebeu a grande final da Apps For Good, uma competição pela melhor aplicação para smartphones e tablets criada por jovens.
Declarações de João Baracho, diretor executivo do CDI.



3ª edição do concurso de aplicações para solucionar problemas sociais

http://www.pt.cision.com/cp2013/ClippingDetails.aspx?id=84d55a9e-28b2-44c6-a5c8-46e6eb7b455a&userId=e6e8ed04-d611-4fc2-b373-792a003ff60d

Chegou ao fim a 3ª edição do concurso de aplicações para solucionar problemas sociais. Ao longo do ano letivo, mais de 3 mil alunos de todo o país, entre os 10 e os 18 anos, desenvolveram projetos inovadores.
Declarações de João Rosado, estudante, de João Baracho, diretor CDI - Portugal, de Maria Machado, estudante.

Repetições: RTP 1 - Portugal em Direto , 2017-09-21 18:29

Siemens premeia Jovens Empreendedoras no Apps for Good 2017

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 21-09-2017

Meio: BIT Magazine Online

URL: http://www.bit.pt/siemens-premeia-jovens-empreendedoras-no-apps-for-good-2017/

Este Prémio tem o objetivo de promover a engenharia no feminino, em particular na área das Tecnologias de Informação

Este ano a Siemens distinguiu as melhores participações femininas no âmbito do movimento tecnológico educativo Apps for Good. O prémio Jovens Empreendedoras no Digital, patrocinado pela Siemens Portugal, foi entregue a Júlia Pereira, da Escola Domingos Rebelo (Açores), que apresentou a aplicação Good Life, destinada a combater hábitos de vida pouco saudáveis, a Matilde Teixeira, da Escola D. Sancho II (Alijó), que integrou o projeto Fashion4All, app destinada a reunir tendências de moda de forma organizada, e a Mónica Marona, da Escola Dr. Ginestal Machado (Santarém). Esta última aluna fez parte da equipa vencedora do primeiro prémio da competição, com a app Pensa Antes de Publicar, destinada a fomentar a leitura pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens dos livros.

A atribuição do prémio Jovens Empreendedoras no Digital é mais uma forma encontrada pela Siemens para estimular e ajudar a promover a engenharia no feminino, em particular a área das Tecnologias de Informação (TI). Em relação ao ano passado houve um aumento de 5% no número de raparigas a participarem, representando agora 32% do total de participantes.

"A Siemens Portugal continua empenhada em atrair cada vez mais mulheres para a área da engenharia e das Tecnologias de Informação, que ainda é predominantemente ocupada por homens. A atribuição do prémio Jovens Empreendedoras é uma forma de estimular, reconhecer e valorizar o talento feminino nacional nestas áreas digitais e de impulsionar o empreendedorismo nas jovens portuguesas" diz Pedro Pires de Miranda, CEO da Siemens Portugal.

O segundo prémio Apps For Good 2017 foi para a app Articulândia, da Escola Secundaria Rafael Bordalo Pinheiro (Caldas da Rainha), que permite ter sessões de terapia da fala em qualquer lugar e a qualquer hora. Ideal para pessoas que tiveram AVC ou que não têm dinheiro. Já o terceiro prémio foi atribuído à aplicação

Book Trade, um suporte à divulgação de livros para troca, desenvolvido por alunos da Escola Secundaria S. João Madeira.

A final do Apps for Good 2017 teve lugar na Fundação Gulbenkian e colocou em competição 21 aplicações finalistas, previamente selecionadas de um total de 140. No total, participaram nesta 3.ª edição 106 escolas e 1744 alunos dos ensinos básico e secundário, que conceberem aplicações para telemóveis, ou outros suportes tecnológicos móveis, com fins sociais.

Segundo dados do CDI, 83% dos jovens participantes afirmaram que o Apps For Good os ajudou a definir o futuro profissional, 70% dos quais manifestando desejo de seguir uma carreira na área das tecnologias digitais e aplicações.

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 Siemens Portugal é parceira do Apps For Good desde a sua primeira edição.

2017-09-21 16:45:09+01:00

CISION

Correio dos Açores

ID: 71384990

21-09-2017

Tiragem: 4100
País: Portugal
Period.: Diária
Âmbito: Regional

Pág: 32
Cores: Preto e Branco
Área: 17,64 x 19,29 cm²
Corte: 1 de 2

Final da Apps for Good

Júlia Pereira da Escola Domingos Rebelo foi eleita jovem empreendedora no digital

A equipa açoriana que esteve presente em Lisboa, na final do Apps for Good

Foi ontem, na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa, que a equipa da Escola Secundária Domingos Rebelo participou na final da maior competição de aplicações para "mudar o mundo", o "Apps for Good" ["aplicações móveis para o bem" numa tradução livre]. A aplicação "Good Life" não foi uma das premiadas, entre as 21 equipas finalistas do evento, mas a jovem Júlia Pereira venceu o prémio de jovem empreendedora no digital.

A jovem garante que a experiência "foi espectacular e divertimo-nos muito", na apresentação da aplicação na Fundação Calouste Gulbenkian, e acrescenta que "este prémio foi como realizar um sonho". No entanto, Júlia Pereira garante que este prémio não a vai demover de dar continuidade aos estudos. "Agora é pensar na escola, se calhar no futuro faço mais alguma coisa" relacionada com a programação para telemóveis, já que as jovens da equipa açoriana nunca tinham trabalhado com programação e consideraram que "foi bom trabalhar em equipa". No fundo, depois de terem feito uma breve apresentação da sua aplicação para uma "boa vida" em frente a um auditório cheio de convidados, as jovens estiveram disponíveis em modo marketplace para explicar aos interessados e a todo o público o trabalho que desenvolveram e como funciona a aplicação. Júlia Pereira diz que "as pessoas gostavam da nossa aplicação, diziam que era uma boa ideia", acrescenta ao adiantar que todo o grupo ficou "muito feliz com a experiência".

O evento "Apps for Good" foi lançado há cinco anos pelo CDI, uma organização não-governamental que acredita que "as tecnologias da informação e comunicação podem ser um meio eficaz para mobilizar e transformar as vidas das comunidades mais desfavorecidas em Portugal". Foi a primeira vez que os Açores participaram no evento, que já vai na terceira edição, depois de ter acontecido na Secundária Domingos Rebelo um dos três encontros regionais que permitiram apurar as 21 equipa finalistas.

A equipa composta por Ana Afonso, Carolina Ferreira, Inês Benevides, Júlia Cabral e Júlia Pereira, do 8º ano de escolaridade, marcou presença em Lisboa depois da Secundária Domingos Rebelo ter sido a única dos Açores a participar no programa internacional que pretende que jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo. Foi isso que as jovens estudantes tentaram ao criar a aplicação "Good Life" que pretende combater o sedentarismo ao mesmo tempo que apresenta exercícios e músicas de relaxamento. A criação da aplicação surgiu depois das jovens terem detectado um problema na sociedade actual, o elevado sedentarismo, que quiseram combate com a aplicação "diferente" que foi eleita pelo júri em Ponta Delgada.

Na final da "Apps for Good" foram entregues oito prémios, já que além do pódio (1º, 2º e 3º prémios) foi ainda entregue o Prémio Tecnológico, o Prémio do Público e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital – atribuído pela Siemens – às três jovens alunas que mais se destacarem das equipas. Uma delas foi Júlia Pereira da equipa da Escola Secundária Domingos Rebelo.

Carla Dias

CISION

Correio dos Açores

ID: 71384990

21-09-2017

Tiragem: 4100
País: Portugal
Period.: Diária
Âmbito: Regional

Pág: 1
Cores: Cor
Área: 16,38 x 3,21 cm²
Corte: 2 de 2

Yoçor SABOR 2017

Correio dos Açores

www.correiodosacores.info

Quarta-feira, 21 de Setembro de 2017 ● Director: Américo Natalino Viveiros - Director-Adjunto: Santos Narciso ● Diário fundado em 1920 por José Bruno Carreiro e Francisco Luís Tavares ● Ano 98 n.º 31336 preço: 0,80 Euros

Homem desde jovem passa a vida na cadeia e já vai na 12ª condenação por diversos crimes

Tribunal de Ponta Delgada condenou-o ontem a mais um ano de prisão por furto Pág. 4

NB smart app
Pensa que o seu banco não está sempre à mão?
Pense novo.
NBdireto 707 296 365 NBnetwork 707 296 247 NBnet novobancodosacores.pt
NOVO BANCO DOS AÇORES

Oitenta profissionais dão apoio a 38 unidades orgânicas

Insucesso escolar, bullying e indisciplina na mira dos psicólogos nas escolas dos Açores

Foto: Pedro Monteiro

pág. 2

Foto: Pedro Monteiro

CETA entra hoje em vigor

Canadá abre portas ao queijo dos Açores e elimina as tarifas alfandegárias

págs. 11

Comandante Afonso vai ser agraciado com o prémio Carlos Bleck em Outubro

Pág.16

Foto: anibalpiresfotos.pt

Estudante da Escola Domingos Rebelo satisfeita com distinção

Aluna açoriana eleita Jovem Empreendedora no Digital no concurso nacional Apps for Good

última

Fiscalização intensiva

Inspecção Regional das Pescas aperta cerco aos infractores

Pág.9

NOVA LOJA! NEW STORE
MO Moda Mulher | Homem | Criança FASHION RETAIL STORE
A SUA LOJA MO MATRIZ
Rua do Aljube nº 9
JÁ ABRIU! DIA 8 SETEMBRO
wells SAÚDE | ÓTICA HEALTH, OPTICAL & PHARMACY STORE
LOJA WELLS MERCADORES
Rua dos Mercadores nº60
NOVA LOJA! NEW STORE

CYMBRON Máquinas e Ferramentas
MOTAS
GRANDES MARCAS PEQUENOS PREÇOS
Azores Park; Stand 3.12
Tel: 296 20 19 20
@: comercial@sccymbron.pt
Estrada Regional da R. Grande
Via Rápida R. Grande /Lagoa

Restaurante
NOVA GERÊNCIA!
PORTAS DO MAR LOJA Nº 3
296 713 313
918 368 887
O MARIÑEIRO
DELICIE-SE COM OS NOSSOS SABORES
QUALIDADE A BAIXO CUSTO

Quando o assunto é renovação, a Weber tem a solução!
we care*
*importa-nos!
/weberpt
Costa Pereira e Filhos, Lda materiais de construção
Av. Infante D. Henrique 52
9560-022 Rosário-Lagoa
Tel.: 296 960 200
www.costapereira.pt
weber SAINT-GOBAIN

Aplicação para incentivar a leitura infantil vence concurso de Apps

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	21-09-2017
Meio:	Jornal Económico Online (O) - Jornal Económico Online	Autores:	Almerinda Romeira

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=2e2156c3

Aplicação para incentivar a leitura infantil vence concurso de Apps

Almerinda Romeira

21 Set 2017

A aplicação "Pensa antes de publicar", que pretende incentivar as crianças a ler livros, foi a vencedora da terceira edição do Apps for Good 2016/17.

Na Fundação Calouste Gulbenkian e na presença do ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, e outras individualidades, as 21 equipas finalistas demonstraram o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais. No final foram avaliadas por um júri composto por elementos que representam os parceiros do programa.

O primeiro prémio foi atribuído à aplicação "Pensa antes de publicar", uma app criada pelos alunos da Escola Secundária Dr. Ginestal Machado, que visa fomentar a leitura de livros pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens de livros e fazer jogos sobre os mesmos conteúdos.

O segundo e terceiro lugar do pódio foram para a "Articulândia" e para a "BookTrade", respetivamente. A primeira permite sessões de terapia da fala, a qualquer hora e em qualquer lugar, e ao alcance de qualquer um, e a segunda tem por objetivo facilitar a troca de livros entre amigos e pessoas que frequentam bibliotecas, escolas ou universidades. Continuar a ler

A aplicação "Pensa antes de publicar" voltou a ser galardoada durante o evento, ao arrecadar o Prémio Tecnológico. Já a "SOSignal", aplicação que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, ganhou o Prémio do Público, e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - foi entregue às três jovens alunas que mais se destacaram das equipas.

2017-09-21 17:22:09+00:00

Almerinda Romeira

Siemens premeia Jovens Empreendedoras no Apps for Good 2017

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 21-09-2017

Meio: RM - RevisMarket Online

URL: http://rmelectro.com/cgi/detn?id=29186

2017-09-21

Este ano a Siemens distinguiu as melhores participações femininas no âmbito do movimento tecnológico educativo Apps for Good. O prémio Jovens Empreendedoras no Digital, patrocinado pela Siemens Portugal, foi entregue a Júlia Pereira, da Escola Domingos Rebelo (Açores), que apresentou a aplicação Good Life, destinada a combater hábitos de vida pouco saudáveis, a Matilde Teixeira, da Escola D. Sancho II (Alijó), que integrou o projeto Fashion4All, app destinada a reunir tendências de moda de forma organizada, e a Mónica Marona, da Escola Dr. Ginestal Machado (Santarém). Esta última aluna fez parte da equipa vencedora do primeiro prémio da competição, com a app Pensa Antes de Publicar, destinada a fomentar a leitura pelas crianças, ao utilizar a realidade virtual para animar as imagens dos livros.

A atribuição do prémio Jovens Empreendedoras no Digital é mais uma forma encontrada pela Siemens para estimular e ajudar a promover a engenharia no feminino, em particular a área das Tecnologias de Informação (TI). Em relação ao ano passado houve um aumento de 5% no número de raparigas a participarem, representando agora 32% do total de participantes.

"A Siemens Portugal continua empenhada em atrair cada vez mais mulheres para a área da engenharia e das Tecnologias de Informação, que ainda é predominantemente ocupada por homens. A atribuição do prémio Jovens Empreendedoras é uma forma de estimular, reconhecer e valorizar o talento feminino nacional nestas áreas digitais e de impulsionar o empreendedorismo nas jovens portuguesas" diz Pedro Pires de Miranda, CEO da Siemens Portugal.

O segundo prémio Apps For Good 2017 foi para a app Articulândia, da Escola Secundaria Rafael Bordalo Pinheiro (Caldas da Rainha), que permite ter sessões de terapia da fala em qualquer lugar e a qualquer hora. Ideal para pessoas que tiveram AVC ou que não têm dinheiro. Já o terceiro prémio foi atribuído à aplicação

Book Trade, um suporte à divulgação de livros para troca, desenvolvido por alunos da Escola Secundaria S. João Madeira.

A final do Apps for Good 2017 teve lugar na Fundação Gulbenkian e colocou em competição 21 aplicações finalistas, previamente selecionadas de um total de 140. No total, participaram nesta 3.ª edição 106 escolas e 1744 alunos dos ensinos básico e secundário, que conceberem aplicações para telemóveis, ou outros suportes tecnológicos móveis, com fins sociais.

Segundo dados do CDI, 83% dos jovens participantes afirmaram que o Apps For Good os ajudou a definir o futuro profissional, 70% dos quais manifestando desejo de seguir uma carreira na área das tecnologias digitais e aplicações.

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 Siemens Portugal é parceira do Apps For Good desde a sua primeira edição.

Créditos da Foto: Márcia Lessa

Apps For Good

http://www.pt.cision.com/cp2013/ClippingDetails.aspx?id=9509f307-9f81-4652-864e-71e449f955db&userId=e6e8ed04-d611-4fc2-b373-792a003ff60d

Foram conhecidos esta tarde na Fundação Calouste Gulbenkian os vencedores do Apps For Good. Comentários de João Baracho, da CDI.

Antena 1

ID: 71371462

20-09-2017 14:11

Duração: 00:02:28

OCS: Antena 1 - Notícias

Apps for Good

http://www.pt.cision.com/cp2013/ClippingDetails.aspx?id=02f7f96c-e6bb-49db-8ad3-72be0009c1c5&userId=e6e8ed04-d611-4fc2-b373-792a003ff60d

Puxar pela cabeça para criar aplicações para telemóveis e computadores. Dezenas de estudantes portugueses estão hoje na final da 3ª edição do Apps for Good. Uma competição que envolveu mais de uma centena de escolas e que consiste no desenvolvimento de aplicações capazes de resolver problemas reais. Na Escola Secundária Doutor Serafim Leite, em São João da Madeira, fomos conhecer alguns dos alunos candidatos.

Instituto dos Pupilos do Exército

http://www.pt.cision.com/cp2013/ClippingDetails.aspx?id=2bbabeb5-cefe-44aa-a2af-38f7f6ccf180&userId=e6e8ed04-d611-4fc2-b373-792a003ff60d

Directo do Instituto dos Pupilos do Exército, comentários de alguns alunos que desenvolveram uma aplicação que irá ser apresentada hoje na 3ª edição da Apps for Good .

TSF

ID: 71365383

20-09-2017 07:27

Duração: 00:00:26

OCS: TSF - Negócios & Empresas

Apps for Good

http://www.pt.cision.com/cp2013/ClippingDetails.aspx?id=74c2ba5e-e7ae-41a3-b67f-4df8098f1901&userId=e6e8ed04-d611-4fc2-b373-792a003ff60d

Hoje é dia da Fundação Calouste Gulbenkian receber a final da competição pela melhor aplicação criada por jovens entre os 10 e os 18 anos para resolver problemas sociais.

Repetições: TSF - Negócios & Empresas , 2017-09-20 17:23

Final da Apps for Good será na Fundação Calouste Gulbenkian

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 19-09-2017

Meio: Dinheiro Vivo Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=3fa4c7b8

Fundação Calouste Gulbenkian recebe a final da competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais, o Apps for Good

Final da maior competição de aplicações para mudar o mundo criadas por jovens, a Apps for Good, vai decorrer na Fundação Calouste Gulbenkian, no próximo dia 20 de setembro. As 21 equipas de alunos finalistas vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

As 21 equipas finalistas foram selecionadas pelo júri durante os três encontros regionais que se realizaram em junho e em julho nos Açores, em Matosinhos e em Lisboa, e que contaram com a presença de cerca de 140 equipas. No total serão atribuídos 8 prémios, uma vez que além do pódio (1º, 2º e 3º prémios) será ainda entregue o Prémio Tecnológico, o Prémio do Público e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - às três jovens alunas que mais se destacarem das equipas.

Entre as aplicações que vão estar a discutir a grande final está a "Host Family", que permite que cada pessoa tenha no seu smartphone todo o processo dos utentes das casas de acolhimento para que possa ajudar de forma fácil e rápida, a "All About You", em que os adolescentes poderão receber respostas a todas as dúvidas que tenham sobre a sexualidade, a "Recycle4Good", que informa sobre a reciclagem e guia as pessoas no trajeto para os ecopontos, a "SOS Signal", a app que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência.

CDI

O CDI (Centros de Inclusão Digital) nasceu no Brasil há 21 anos, foi fundada por Rodrigo Baggio, e é uma das mais reconhecidas Organizações Não-Governamentais a nível mundial, estando em mais de 15 países. 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 Direcção-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. Trata-se de 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.

Para o diretor executivo do CDI, João Baracho, "o Apps for Good desenvolve a capacidade criativa e empreendedora 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". E, acrescenta "o programa permite que os jovens se sintam capazes de mudar o mundo, uma vez que o objetivo final é o desenvolvimento de apps que abordem um tema de desenvolvimento sustentável do mundo em que vivemos".

O Apps for Good conta com vários parceiros, como a Microsoft, Fundação Calouste Gulbenkian, Synopsys, Fundação PT, Siemens, SAP, DNS.pt, REN, SIVA, 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.

19.09.2017

Virgínia Alves

'Apps for Good': Podem as aplicações mudar o mundo?

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	18-09-2017
Meio:	Jornal Económico Online (O) - Jornal Económico Online	Autores:	Cátia Borrego

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=b26d79ef

'Apps for Good': Podem as aplicações mudar o mundo?

Cátia Borrego

19:01

No total serão atribuídos 8 prémios, uma vez que além do pódio será ainda entregue o Prémio Tecnológico, o Prémio do Público e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital às três jovens alunas que mais se destacarem das equipas.

A Fundação Calouste Gulbenkian vai receber a grande final da maior competição pela melhor aplicação criada por jovens para resolver problemas sociais. Na terceira edição do Apps for Good, que decorrerá durante a tarde do próximo dia 20 de setembro, as 21 equipas de alunos finalistas vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo, apresentando as suas ideias (Apps) que solucionam problemas reais.

As 21 equipas finalistas foram selecionadas pelo júri durante os três encontros regionais que se realizaram em junho e em julho nos Açores, em Matosinhos e em Lisboa, e que contaram com a presença de cerca de 140 equipas. No total serão atribuídos 8 prémios, uma vez que além do pódio (1º, 2º e 3º prémios) será ainda entregue o Prémio Tecnológico, o Prémio do Público e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - às três jovens alunas que mais se destacarem das equipas.

Entre as aplicações que vão estar a discutir a grande final está a "Host Family", que permite que cada pessoa tenha no seu smartphone todo o processo dos utentes das casas de acolhimento para que possa ajudar de forma fácil e rápida, a "All About You", em que os adolescentes poderão receber respostas a todas as dúvidas que tenham sobre a sexualidade, a "Recycle4Good", que informa sobre a reciclagem e guia as pessoas no trajeto para os ecopontos, a "SOS Signal", a app que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, entre outras. Continuar a ler

O evento final vai contar com a presença do ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, do Diretor-Geral da Educação, José Vítor Pedroso, da Vereadora da Educação da Câmara Municipal de Lisboa, Catarina Albergaria, estando igualmente presente Pedro Norton, Administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian e Filipe Almeida, Presidente da Portugal Inovação Social. O júri que irá avaliar as 21 aplicações finalistas será composto por elementos que representam os parceiros do programa.

2017-09-18 19:01:56+00:00

Cátia Borrego

Maior competição nacional de aplicações criadas por jovens terá lugar na Gulbenkian

Tipo Meio: Internet Data Publicação: 18-09-2017

Meio: Link To Leaders Online

URL: http://www.pt.cision.com/s/?l=1d7ba0ce

O programa Apps for Good pretende que os jovens utilizem a tecnologia para resolver problemas relacionados com a sustentabilidade do mundo. O evento final para eleger as melhores aplicações contará com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues.

Na terceira edição do Apps for Good, que decorrerá durante a tarde do próximo dia 20 de setembro, as 21 equipas de alunos finalistas vão demonstrar o trabalho desenvolvido ao longo do 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 Vítor Pedroso, da vereadora da Educação da Câmara Municipal de Lisboa, Catarina Albergaria, Pedro Norton, administrador Executivo da Fundação Calouste Gulbenkian, e Filipe Almeida, presidente da Portugal Inovação Social. O júri que irá avaliar as 21 aplicações finalistas será composto por elementos que representam os parceiros do programa.

As 21 equipas finalistas foram selecionadas pelo júri durante os três encontros regionais que se realizaram em junho e em julho nos Açores, em Matosinhos e em Lisboa, e que contaram com a presença de cerca de 140 equipas. No total serão atribuídos 8 prémios, uma vez que além do pódio (1º, 2º e 3º prémios) será ainda entregue o Prémio Tecnológico, o Prémio do Público e o Prémio Jovens Empreendedoras no Digital - Siemens - às três jovens alunas que mais se destacarem das equipas.

Entre as aplicações que vão estar a discutir a grande final está a "Host Family", que permite que cada pessoa tenha no seu smartphone todo o processo dos utentes das casas de acolhimento para que possa ajudar de forma fácil e rápida, a "All About You", em que os adolescentes poderão receber respostas a todas as dúvidas que tenham sobre a sexualidade, a "Recycle4Good", que informa sobre a reciclagem e guia as pessoas no trajeto para os ecopontos, a "SOS Signal", a app que pretende ser a primeira linha de apoio em caso de emergência, entre outras.

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.

18 Setembro, 2017

Link to Leaders

"A iliteracia digital é o analfabetismo dos nossos tempos"

Tipo Meio:	Internet	Data Publicação:	13-09-2017
Meio:	Smart Cities Online	Autores:	Filipa Cardoso Frederico Raposo

URL: http://www.smart-cities.pt/pt/noticia/appsfor-good1309literaciadigital

2017-09-13

No próximo dia 20 de Setembro, a Fundação Calouste Gulbenkian recebe a cerimónia final do movimento Apps for Good . A competição, que nasceu no Reino Unido, realiza-se pela terceira vez em Portugal e desafia alunos com idades compreendidas entre os dez e os 18 anos a encarnarem o papel de criadores e developers de aplicações móveis e de produtos orientados para a inovação social.

"Diz-se que a programação é tão importante hoje como há alguns anos era a necessidade de saber ler e escrever". As palavras são de João Baracho, director executivo da CDI Portugal, uma organização não-governamental orientada para o desenvolvimento social através das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e a entidade responsável pelo Apps for Good em Portugal. "A iliteracia digital é o analfabetismo dos nossos tempos", afirma o responsável, explicando: "se a programação é muito importante para as crianças, nos escalões etários mais avançados a utilização da tecnologia como meio de comunicação e sociabilização torna-se fundamental para a empregabilidade, para a integração e evolução social e até para o combate ao isolamento".

É precisamente neste sentido que o concurso Apps for Good se realiza em mais de mil instituições de ensino um pouco por todo o mundo, numa iniciativa anual que já alcançou, desde 2010, mais de 100 mil alunos.

O concurso oferece, com o apoio de conteúdos digitais e especialistas, as ferramentas que os alunos necessitam para, em trabalho de grupo, desenvolverem aplicações móveis funcionais que devem dar resposta a desafios relevantes do seu dia-a-dia. O trabalho desenvolvido pelos grupos de alunos compreende todas as fases de desenvolvimento de um produto, do desenho da ideia aos modelos de negócio a adoptar e à escolha de uma estratégia de marketing.

Para João Baracho, este é um desafio que direcciona os jovens para a "economia real" e que vem "permitir trabalhar a motivação dos jovens, de forma a que estes valorizem mais o seu papel na sociedade". E este é, também, um desafio que tem como objectivo participar na inovação social, procurando respostas para vários tipos de problemas. "Afinal", conta o director da organização responsável pelo concurso em Portugal, "os temas de desenvolvimento sustentável passam na sua maior parte pela resolução de problemas locais, e a partilha desses problemas com os jovens permite-lhes não só estarem conscientes dos temas, mas fundamentalmente preocupados em apresentar soluções para a sua resolução".

O concurso é, ele próprio, fruto da inovação social, revelando-se "muito importante na implementação de uma nova forma de encarar o processo educativo", fazendo uso da tecnologia "como forma de inclusão social e digital". Apesar de não ser "somente um programa de ensino da programação, seduz estudantes e professores para a utilização da tecnologia de forma simples e metódica" e "permite a ligação da escola ao 'mundo real'", num processo de ensino em que o professor se afasta "do papel de líder" e assume "o papel de facilitador". Em jeito de sumário daquilo que é o Apps for Good , João

Baracho conclui que o concurso permite a capacitação dos jovens, para que estes se sintam "capazes de ser eles próprios a mudar o mundo em que vivem, uma vez que o objectivo final é o desenvolvimento de apps para smartphones ou tablets que abordem um tema de desenvolvimento sustentável do mundo em que vivemos".

No edição de 2015/2016 do concurso, , desenvolvida por uma equipa de alunos da Escola Secundária de Sacavém, com o objectivo de auxiliar os alunos do 9º ano de escolaridade a estudar para a disciplina de Físico-Química. Na edição anterior, , uma app desenvolvida por alunos da Escola Básica e Secundária de Santo António, no Barreiro, para ajudar aqueles que têm mais dificuldades em comunicar. Para a edição de 2017/2018, as inscrições estão já a decorrer .

Frederico Raposo / Filipa Cardoso