



2017

Relatório de Atividades e Contas



PORTUGAL



Índice

Págs.

Impacto CDI - Em números	1
CDI em 2017	2
Apps for Good	3
Apps for Good – 3ª Edição	7
Apps for Good – 4ª Edição	15
Centro de Cidadania Digital	17
CDI Comunidade – Estado Puro	26
CDI Comunidade - HIT	28
Ligar – Energia para Todos	30
Projetos Futuros	32
Marketing e Comunicação	34
Parceiros	38
Análise Económica e Financeira	40
Futuro	44

7.024

Beneficiários Diretos

Beneficiários Indiretos

(O método de cálculo indireto é realizado tendo por base a dimensão média dos agregados familiares em 2016, que segundo dados do INE, PORDATA, define com o valor de 2.5 elementos por agregado familiar.)

17.560

63.644

Volume de Horas de
Formação

6

Projetos Desenvolvidos

62

Participações em
Eventos/Atividades

O CDI Portugal está integrado na rede global **RECODE** que está presente em cerca de 7 países (América Latina e Europa) com um impacto em cerca de **1,68 milhão de vidas**, até ao momento.

Mais um ano de atuação do CDI Portugal e de expansão ao nível da implementação da sua metodologia nas comunidades em Portugal. Mais do que um ano de crescimento, 2017 foi acima de tudo um ano de consolidação dos resultados que o CDI tem vindo a atingir.

No presente ano foram desenvolvidos 6 projetos:

- **Apps for Good 2016/17 (3ª edição);**
- **Centro de Cidadania Digital de São Domingos de Benfica;**
- **CDI Comunidade - Estado Puro;**
- **CDI Comunidade HIT;**
- **Apps for Good 2017/18 (4ª edição);**
- **Ligar – Energia para Todos;**

Ao nível territorial, os projetos estão a ser implementados em Portugal continental e nas ilhas dos Açores e Madeira.

Apps for Good



Apps for Good Internacional

O Apps for Good engloba internacionalmente (Reino Unido, Portugal, Espanha, Polónia e EUA) os seguintes números:

32.629 alunos

1.173 professores

854 escolas

Desde que o Apps for Good foi implementado em Portugal, em 2014/2015, que o programa tem vindo a crescer largamente: atualmente representa **12,4%** da percentagem de escolas envolvidas na edição 2016/2017, a nível internacional.

PAÍS	ESCOLAS	PROFESSORES	ALUNOS
Reino Unido	655	786	28,165
Portugal	106	251	1,744
Estados Unidos da América	57	69	1,425
Espanha	12	22	372
Polónia	5	7	203
Outros	19	38	720
Total	854	1,173	32,629

Tabela 1 - Crescimento Global Apps for Good

Objetivos Estratégicos, Operacionais e Plano de Ação

Nos últimos anos, a generalização da utilização de smartphones pelos jovens provocou alterações nos seus padrões de comportamento e na forma como hoje aprendem.

Estas mudanças impactam a forma como os professores se organizam em sala de aula de forma a potenciar a aprendizagem e o sucesso educativo dos alunos.

Decorrente deste desafio, o **programa Apps for Good vem contribuir para a adoção de ferramentas pedagógicas e tecnológicas inovadoras capazes de mobilizar os jovens para a aprendizagem de competências do séc. XXI e, desta forma, atraí-los para a escola.**

Com base nesta larga visão de impulsionar o crescimento de uma nova geração de “*problem solvers*” e “*digital makers*”, foram estabelecidos objetivos estratégicos para o período de 2014-2018, que refletem os valores, a visão e a missão do Apps for Good. Em paralelo, e num processo integrado e interdependente, foram executadas diversas tarefas e ações para alcançar os resultados demarcados nos objetivos operacionais. Sendo assim, enquanto que a estratégia orienta no cumprimento da visão, o operacional move no cumprimento dos planos de ação. Através da matriz abaixo, é possível verificar os objetivos estabelecidos para o programa Apps for Good em Portugal.

Apps for Good Portugal

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS	OBJETIVOS OPERACIONAIS	PLANO DE ATUAÇÃO
Disseminação geográfica do projeto.	Aumentar a viabilidade e a relevância da aplicabilidade do programa no sistema de ensino.	Convite de participação na iniciativa a todas as escolas a nível nacional, via Direção-Geral da Educação. Divulgação das atividades através de órgãos de comunicação e presença em eventos externos dirigidos ao programa
Monitorização e avaliação direta no terreno.	Aprofundar os instrumentos e a metodologia de trabalho.	Visitas ao terreno (duas fases) – entrevistas semiestruturadas; aplicação de questionários; monitorização por telefone e correio eletrónico. Avaliação externa de impacto do programa.
Reforço da eficácia e controlo do programa.	Aumentar a qualidade das boas práticas do programa através de uma adequada apropriação da plataforma Apps for Good.	Formação B-Learning aos docentes Partilha de boas práticas em iniciativas alinhadas com o programa Atualização e progressos dos conteúdos programáticos. Introdução de novos cursos: IoT (internet of things)
Integração de redes de competência nas áreas de atuação.	Alargar a cooperação com parceiros nacionais e internacionais.	Reuniões bimensais com parceiros diretos do projeto e com potenciais parceiros.
Alargar o projeto à rede comunitária.	Alargar e melhorar a informação/ conteúdos disponibilizada.	Criação do programa Fellows e Professores Ninja. Recolha de opiniões de forma constante antes da atuação no terreno. Evento App Start up
Globalização do programa.	Criar uma rede de partilha e trabalho entre os diferentes países de atuação do programa.	Reuniões com professores da rede internacional. Organização de um evento global. Participação inter-países.

Apps for Good

3ª Edição



Apps
for
Good

O ano letivo de 2016/2017 registou um aumento significativo de intervenientes no programa (66%), sendo igualmente relevante as 70 novas escolas que integraram o projeto no seu agrupamento.

Se se analisar o número de escolas que participaram pelo segundo ano consecutivo no programa, verifica-se uma taxa de retenção de **56,3%**, que representa 36 escolas das 64 escolas que participaram na 2ª edição (2015/2016).

66%

**Taxa de
Crescimento**

56%

**Taxa de
Retenção**

ALUNOS	PROFESSORES	ESCOLAS	IDEIAS APPS
300	32	16	56
1166	167	64	208
1744	251	106	239

- **Formação inicial aos professores (continuação)**

B-learning

A formação de professores no Apps for Good é essencial na mudança do paradigma educacional, sendo os professores agentes de mudança. A formação acreditada de 15 horas (6 horas presenciais e 9 horas síncronas, numa plataforma *online*) tem 0.6 créditos.

Prosseguindo com as sessões à distância, iniciadas em 2016, no dia 18 de janeiro decorreu a 3ª sessão onde se abordaram dimensões como o estudo de mercado, modelo de negócio e o processo de desenvolvimento de um produto. A 20 de fevereiro, no seguimento da temática anterior, os professores tiveram a oportunidade de aprofundar os seus conhecimentos de desenvolvimento de aplicações com o formador convidado da ANPRI. Como é habitual em cada uma das sessões, os professores que já participaram em edições anteriores partilharam as suas experiências, que ajudam na transmissão de estratégias e exemplos de boas-práticas na execução do Apps for Good em sala de aula. Por último, a 23 de março, foram abordadas técnicas de comunicação de um produto, essenciais para a realização do pitch que os alunos fazem na competição do programa. Para além disso, os formandos elaboraram uma reflexão crítica relativamente ao impacto do curso no seu desenvolvimento profissional, com especial ênfase para a utilização das ferramentas exploradas ao longo da formação, nas suas práticas letivas e no trabalho de projetos desenvolvidos pelos alunos.

106

**Professores
completaram a
formação
(dos 165 inscritos)**

- **Formação inicial aos professores (continuação)**

Formação Complementar

A auscultação dos professores participantes nas duas edições anteriores evidenciou a necessidade e a pertinência de formação em ferramentas capazes de alavancar os resultados e o impacto da intervenção em contexto educativo. Neste sentido, o Apps for Good em colaboração com a Microsoft e a Associação Nacional de Professores de Informática, alargou a oferta formativa a ferramentas de programação de apps, como foi o caso do App Inventor e App Studio (Linha A) e em programas de Modelo de Negócio e Técnicas de Comunicação (Linha B).

Para a dinamização das sessões, foi possível ter o apoio de outros parceiros/entidades, a saber: empresa Monday, com Rodrigo Costa; *Inspiring*, com André Couceiro; António Mansilha e Carla Mansilha, do Agrupamento de Escolas D. Sancho II e da ANPRI; e João Sá, da Microsoft.

140

Professores
- Linha A
(em média)

80

Professores
- Linha B
(em média)

- **Internet of Things (Piloto)**

A fevereiro de 2017, o Agrupamento de Escolas Eduardo Gageiro aceitou o desafio de aplicar o piloto do minicurso IoT, uma nova opção da metodologia Apps for Good. Com uma duração de 15 horas e sob a orientação da professora Cláudia Barata, os alunos do 10º ano do curso profissional de programação desenvolveram um drone que acompanhava as pessoas desde a entrada da escola até aos seus locais de destino.

3ª Edição | Atividades Desenvolvidas

Este sistema facilitou não só a gestão dos recursos humanos responsáveis pelo encaminhamento de quem chegava à escola, como a circulação das pessoas nos estabelecimentos escolares.

A par do Reino Unido, esta experiência em Portugal contribuiu para a revisão e consolidação dos conteúdos disponíveis a todas as escolas no início do ano letivo 2017/2018.

No dia 22 de maio, a equipa Apps for Good deslocou-se à escola para contactar diretamente com os intervenientes e fez-se acompanhar de Iris Lapinski, CEO do programa, que esteve em Portugal.

1 Escola	1 Professor	15 Alunos
--------------------	-----------------------	---------------------

• Visitas ao Terreno - Escolas

A segunda fase de visitas ao terreno começou no dia 19 de abril e terminou no dia 6 de junho de 2017. Dois elementos da equipa do programa deslocaram-se às escolas (uma das estratégias pilares do programa) para falar com os principais beneficiários: professores, alunos e diretores. Por dia, em média, são visitadas 3 escolas. No início da visita é realizada uma apresentação da estrutura e dos requisitos para os Encontros Regionais Apps for Good; depois, são recolhidos testemunhos da experiência dos alunos e professores com o Apps for Good; por fim, é feito um contacto junto do Conselho de Direção para agradecer a implementação do programa na escola e entender a sua continuidade ou não. Nesta segunda fase de visitas já é possível verificar as ideias dos alunos mais amadurecidas e muitas já transformadas em protótipos.

37 Escolas	66 Professores entrevistados	84 Alunos entrevistados
----------------------	---	--------------------------------------

- **Competição Regional e Nacional**

O programa Apps for Good culmina numa competição para todas as equipas de alunos que queiram participar para apresentar a sua solução.

ENCONTROS REGIONAIS

No dia 23 junho realizou-se nos Açores, em S. Miguel, na Escola Secundária Domingos Rebelo, o Encontro Regional na ilha (pioneira na disseminação do programa) com a participação de 13 equipas de alunos.

No dia 27 de junho, concretizou-se o Encontro Regional Matosinhos, na Escola Básica Eng.º Fernando Pinto de Oliveira, que contou com o apoio da Câmara Municipal. Neste dia, foi possível ter a presença do Secretário de Estado, Dr. João Costa. No dia 4 de julho, foi a vez da zona sul, receber o Encontro Regional no pavilhão Casal Vistoso, com a colaboração da Câmara Municipal de Lisboa.

Durante uma longa e desafiante tarde, os jovens alunos trouxeram as suas ideias, muitas já concretizadas num produto, onde tiveram a oportunidade de fazer um pitch de três minutos para um painel de júri – elementos que representam os parceiros do Apps for Good.

340 Alunos	89 Professores	109 Ideias	40 Escolas
----------------------	--------------------------	----------------------	----------------------

EVENTO FINAL

21 equipas foram escolhidas dos três Encontros Regionais e que passaram imediatamente ao Evento Final da 3ª edição do programa, que ocorreu na Fundação Calouste Gulbenkian, no dia 20 de setembro. Cada equipa teve a oportunidade de fazer o seu pitch em três minutos, seguidos de mais três minutos para as questões colocadas pelo júri.

3ª Edição | Atividades Desenvolvidas

Seguiu-se o Marketplace, que contou com a presença do Ministro da Educação, Tiago Brandão Rodrigues, que visitou a maior parte das equipas de alunos ali presentes. No final, foram premiadas as melhores soluções nas seguintes categorias:

Categorias dos prémios:

- 1ª solução;
- 2ª solução;
- 3ª solução;
- Melhor App do Público;
- 3 Jovens Empreendedoras no Digital (patrocinado pela Siemens);
- Prémio Tecnológico

74

Alunos

37

Professores

21

Ideias

15

Escolas

+101

Convidados



• Reuniões de Acompanhamento – Parceiros

O Apps for Good promove visitas ao terreno das escolas que estejam a participar pela primeira vez no programa, com o objetivo de dar apoio.

Prosseguindo com a estratégia de integração da rede de parceiros envolvidos no programa, realizaram-se 3 reuniões de acompanhamento de projeto.

Grupo Ninja e Fellows

Um real diagnóstico e recolha de pedidos dos demais jovens que experienciaram o programa Apps for Good, foi o ponto de partida para a criação do grupo Fellows.

A par do desenvolvimento de competências, houve uma aposta na continuidade da presença dos antigos alunos (fellows) que passaram pelo programa Apps for Good.

6

Fellows envolvidos em eventos

(dos 20 alunos identificados)

• Tradução dos conteúdos da plataforma

A tradução de todos os conteúdos da plataforma online Apps for Good – versão completa e mini do curso – começou em janeiro em colaboração com a Faculdade de Letras, por Francisco Ribeiro.

Atualmente, todos os conteúdos estão traduzidos e a serem introduzidos (?) no *Dashboard* Apps for Good. Em maio, já teremos a versão final disponível para os professores, que poderão também optar por fazer a versão do curso em inglês.

Apps for Good

4ª Edição



Apps
for
Good

4ª Edição | Apps for Good 2017/2018

Para a 4ª edição do Apps for Good (2017/2018) definiu-se um número máximo de 150 escolas a participar no programa. Este número foi rapidamente superado, com a participação de 168 escolas, integradas em 89 agrupamentos. Registou-se um crescimento considerável de **58,5% dos intervenientes**. Igualmente relevante foi o número absoluto de escolas novas a participar: 96 escolas. Analisando o número de escolas que participaram pelo segundo ano consecutivo no programa, pode verificar-se uma taxa de retenção de **67%**, que representa 72 escolas das 106 escolas que participaram na 3ª edição (2016/2017).

53%

Taxa de
Crescimento

67%

Taxa de
Retenção

ALUNOS	PROFESSORES	ESCOLAS
2400	399	168



47,4%

Professores Não Tecnológicos

Centro de Cidadania Digital (CCD)

São Domingos de Benfica



CCD – São Domingos de Benfica

Um espaço colaborativo de disponibilização de ferramentas digitais que permitem uma democracia participada e uma cidade inteligente e humana. Tornou-se um lugar de novas soluções digitais para a melhoria da freguesia.

OBJETIVOS CUMPRIDOS

Promoção Cidadania Ativa	Promoção da qualidade de vida
Diminuição de isolamento dos fregueses	Promoção da empregabilidade
Colaboração entre fregueses e munícipe	Promoção da auto-estima
Promoção da literacia digital	

PRINCIPAIS INDICADORES DE IMPACTO

Dados referentes ao período de janeiro a junho de 2017.

303	758	1.281	2	19
Beneficiários Diretos	*Beneficiários Indiretos	Horas (Volume de horas formação)	Projetos	Atividades

* O método de cálculo indireto é realizado tendo por base a dimensão média dos agregados familiares em 2016, que segundo dados do INE, PORDATA, define com o valor de 2.5 elementos por agregado familiar. Os dados que se seguem consistem numa análise quantitativa e qualitativa dos dados recolhidos ao longo do projeto, contemplado o período de Janeiro a Junho de 2017.

- **CDI Comunidade**

A mais conhecida e tradicional linha de intervenção do CDI a nível global. O CDI Comunidade é um **projeto de ação social** que visa a utilização de **ferramentas digitais** para a conceção, planeamento e implementação de um projeto de ação social para **resolver um problema da comunidade**.

CDI Comunidade Empregabilidade | 1ª Linha de Intervenção

O CDI Comunidade Empregabilidade deu à população desempregada da freguesia uma oportunidade para procurar emprego ativa e eficazmente. Otimizaram oportunidades de participação, soft skills e competências tecnológicas essenciais para o mercado de trabalho atual.

O desemprego foi o problema identificado pelos 10 formandos e através de promoção de ferramentas de procura de emprego, ajustaram-se competências e aspirações. Durante 4 meses criaram: CV Criativo, Fotografia Profissional, Conta de LinkedIn.

O projeto deu origem um draft para um site cujo objetivo era atrair as empresas a empregarem diretamente do site da Junta de Freguesia de São Domingos de Benfica



CDI Comunidade Jovens Empreendedores | 1ª Linha de Intervenção

Dez jovens inscritos no IEFEP e GIP de SB integraram o CDI Comunidade Jovens Empreendedores. O objetivo: potenciar as suas ideias empreendedoras através da tecnologia, impulsionando-se no mercado de trabalho. Este projeto teve também a participação de um jovem surdo, totalmente integrado.

Os jovens identificaram dois problemas 1) a inexistência de pontos de recolha de óleos alimentares; 2) a dificuldade de comunicação e o preconceito entre a comunidade surda e não surda. Durante o projeto os jovens recolheram informações, delinearam um plano estratégico e através da tecnologia (programas de design, ferramentas de texto), criaram dois produtos em paralelo: o projeto AOU e o projeto “Surdos também têm voz”. Os resultados consistiram na submissão de uma proposta ao Orçamento Participativo (problema 1) e um flyer de divulgação de aspetos sobre a comunidade surda em Lisboa (problema 2).

• Atividades

Para diversificar as linhas de atuação foram organizadas sessões periódicas com temas de formação específicos na área da tecnologia. Foram convidados elementos de entidades externas responsáveis por orientar as sessões.

Postais Digitais da Páscoa

Com o intuito de divulgar a ação dos postais digitais e atrair participantes para integrarem o projeto, desenvolvendo competências na utilização de ferramentas informáticas, a par do desenvolvimento da responsabilidade social e de cidadania ativa – 9 seniores.

Os seniores do Centro Polivalente do Bairro das Furnas criaram o seu próprio Postal Digital da Páscoa no programa online CANVA. Dos 60 aos 85, em passos simples todos deram asas à sua imaginação e criaram postais para os cidadãos de São Domingos de Benfica, amigos e família. Cerca de 7 seniores receberam o certificado dos workshops.

Comunicar em Segurança da Fundação PT – Escola das Laranjeiras e Escola António Nobre

Comunicar em Segurança é um programa de voluntariado da Fundação PT para alunos e professores do ensino básico e secundário, que tem como objetivo alertar a comunidade educativa para a utilização correta e segura das tecnologias de informação e comunicação e para uma utilização segura e responsável da internet e do telemóvel. 102 alunos do 2º, 3º e 4º ano receberam uma sessão de sensibilização sobre esta temática.

AMEN: Criação de Sites AMEN e Marketing Digital

Contámos com a parceria da AMEN para apresentar aos cidadãos as funcionalidades das suas ferramentas de criação de sites, por Marlene Neves, que proporcionou a 10 participantes uma experiência tecnológica única e, segundo os mesmos, prática para as suas necessidades. Sara Osório, elemento também da AMEN, apresentou o conceito de marketing digital como forma de criação de oportunidades de emprego. Foram abordadas as diferentes formas de divulgação e potenciação de sites, recolha de informação e melhorar o ranking de um site em termos de visualizações e seguidores. O objetivo foi aumentar o conhecimento dos formandos sobre como divulgar os seus negócios ou o seu trabalho via online, delineando com eles estratégias de marketing. 10 participantes por sessão.



LinkedIn com M^a Inês Guilherme

A professora de Marketing Digital do ISTECS, formada em Marketing, Publicidade e Relações Públicas; Comunicação Organizacional, M^a Inês Guilherme evidenciou a importância do LinkedIn na procura de emprego. Os formandos criaram/renovaram a sua conta LinkedIn de forma a potenciar a rede de contactos, criando mais oportunidades no mercado de trabalho. 10 participantes.

Get Online Day 2017

No Get Online Day, dia 19 de Abril, em parceria com a Junta de Freguesia de São Domingos de Benfica, Lisboa Participa, NOVA IMS, Geo-C: Enabling Open Cities, realizamos um encontro de comunicação sem barreiras, inserido na campanha Get Online Week da ONG Telecentre-Europe. Neste dia todos os projetos foram representados pelos seus participantes, em conjunto com a equipa dos Orçamentos Participativos de Lisboa e São Domingos de Benfica. A NOVA IMS esteve presente no âmbito de um projeto de doutoramento, recolhendo informação necessária diretamente da população. Sinergias intergeracionais foram formadas e todos puderam defender as suas ideias.



Robótica

Nos dias 12 e 19 de Maio, decorreram os workshops de Robótica no Centro Educativo Navarro de Paiva (CENP), dinamizados pelo professor Carlos Almeida, com a Unidade Masculina do CENP, com 7 jovens presentes, e a Unidade Feminina do CENP, com 7 jovens presentes. Na sessão com as jovens o professor levou duas alunas que o acompanharam durante o workshop. Todos os jovens, entre os 13 e os 18 anos, aprenderam a montar e a programar um robot, com boa-disposição do formador e entusiasmo e curiosidade dos participantes, que mostraram grande envolvimento e motivação para as tarefas.

- **Ferramentas do dia a dia**

Currículo Criativo no CANVA

No âmbito da taxa de desemprego em SDB ser elevada e de necessidades já reveladas no grupo CDI C. Empregabilidade, um workshop de Currículo Criativo foi realizado no dia 24 de maio, com inscrição aberta aos cidadãos. Jovens e adultos criaram um CV Criativo com o objetivo de potenciar a procura de emprego, tendo explorado a plataforma online CANVA com funcionalidades transversais para o mercado de trabalho, algo que foi reconhecido pelos formandos.

Introdução ao LinkedIn

O CDI Portugal realizou o workshop de Introdução ao LinkedIn, com entrada livre, com o intuito de dar à população desempregada ferramentas tecnológicas de ajuda à procura de emprego, dado o feedback positivo sobre a ferramenta por formandos anteriores. Desde o conceito de LinkedIn até à criação de uma conta adaptada às necessidades e objetivos de cada um dos formandos, no dia 31 de maio, 7 jovens/adultos navegaram na plataforma, aprendendo as suas diversas funcionalidades e vantagens, discutindo e refletindo sobre a rede social de negócios mais utilizada no mundo.

Nesta linha de atuação foram disponibilizadas algumas ferramentas tecnológicas disponíveis pelos serviços públicos, nomeadamente uma breve abordagem ao site da Câmara Municipal de Lisboa, Junta de Freguesia S. Domingos de Benfica, IEFP, Plataformas de ofertas de emprego, entre outros, de forma a colocar os residentes em contacto com alguns serviços online. Este espaço permitiu esclarecer algumas questões relacionadas com os serviços públicos online, tais como requerer, consultar ou alterar algum tipo de registo, disponível a qualquer cidadão.



Plataforma Orçamento Participativo | CDI Comunidade Jovens Empreendedores

Foi dinamizada uma apresentação da nova plataforma do Orçamento Participativo, uma plataforma online cujo objetivo é levar os cidadãos a juntarem-se e participarem na infraestrutura da Cidade de Lisboa. Sendo os habitantes e vizinhos de cada bairro que conhecem melhor e desfrutam do espaço que partilham, o OP quer dar voz aos mesmos. Os jovens do projeto CDI C. Jovens Empreendedores registaram-se e, através da plataforma, submeteram uma candidatura ao Orçamento Participativo.

Plataforma Orçamento Participativo | Sessão de Orçamento Participativo

No dia 27 de Abril, realizamos uma sessão participativa para a apresentação de propostas no ano do aniversário do OP Lisboa, sendo que 8 cidadãos apresentaram propostas e esclareceram questões. Foi uma sessão de esclarecimento e de incentivo aos munícipes para que estes contribuam de forma ativa e responsável, identificando as mudanças necessárias à freguesia de São Domingos de Benfica.



- **AVALIAÇÃO**

A avaliação da intervenção foi realizada a 4 níveis distintos, a saber:

Avaliação Diagnóstica

Sob o formato de entrevistas individuais, no sentido de se auscultar motivações, expectativas e conhecimentos tecnológicos dos participantes.

Avaliação On-going

À medida que decorreram as intervenções, por auscultação direta ou questionários de avaliação: grau de satisfação, interesse e pertinência das atividades, logística e apoio, aprendizagem e desempenho dos formadores.

Avaliação de Impacto

Entrega de certificados de participação;
Relatório de Impacto

Follow-up

Após 6 meses do término do projeto o objetivo é contactar alguns participantes de forma a verificar a manutenção das mudanças ocorridas após a sua integração no projeto, através de um questionário

CDI Comunidade

Estado Puro

CDI Comunidade – Estado Puro

Em parceria com a Cruz Vermelha, o CDI Portugal operacionalizou o projeto cujo objetivo foi capacitar e desenvolver a aprendizagem em contexto prisional para potenciar uma reintegração social. Com a metodologia CDI, fomentou-se a atitude crítica das formandas, de uma forma construtiva de resolução de problemas, seguido de uma fase de operacionalização da solução, através da tecnologia, onde foram trabalhadas competências relacionais. Este projeto foi operacionalizado no Estabelecimento Prisional de Tires com um grupo de jovens adultas em situação de pena judicial, integradas nas atividades do projeto Estado Puro. O projeto teve duração de um mês (Janeiro). Durante este tempo as 22 participantes, entre os 21 e os 55 anos, que revelavam que sentiam dificuldade em expressar-se enquanto estavam em reclusão e que não tinham forma de mostrar as competências aquando de contratação dentro do estabelecimento prisional. Com auxílio das plataformas Microsoft Office, as formandas criaram o seu cv (Word) e uma apresentação pessoal (Powerpoint), tendo finalizado o projeto com uma apresentação de si mesmas, trabalhando a componente comunicativa e com uma sessão fotográfica, onde se exploraram questões mais individuais das mesmas.

22

8

3

22

Nº Total de Participantes	Nº Horas Projeto	Nº Voluntários Envolvidos	Diplomas Finais - CDI Comunidade
---------------------------	------------------	---------------------------	----------------------------------

Citações das Formandas:

“Reciclar o conhecimento é sempre importante e a tecnologia altera a cada dia, há sempre muito mais para aprender”. – Formanda 1

“Gosto de tudo o que tenha a ver com a tecnologia, ter uma oportunidade destas nesta altura da vida, é muito bom”. – Formanda 3

“Voltar a ter um pouco contacto do que fazia antes é muito bom pois ajuda a reciclar conhecimento e esquecer que estamos aqui”. Formanda 4

CDI Comunidade

HIT – Humanizar, Intervir, Transformar



CDI Comunidade – HIT

O CDI Comunidade HIT foi um projeto realizado no âmbito do projeto HIT, do Programa BipZip de Lisboa, em colaboração com várias entidades (Tabela 1). Através da metodologia CDI, 10 alunos entre os 13 e os 18 anos, de turmas de PIEF da Escola das Olaias identificaram o bullying na sua escola como problema a ser combatido. Ao longo de 4 meses recolheram informação sobre o tema, nomeadamente com colegas e professores, e realizaram uma música de sensibilização para o mesmo. Contactaram músicos, criaram uma letra e aprenderam ferramentas (e.g. Fruity Loop) que os ajudaram a concretizar a solução pretendida, a música “Estamos Juntos”. O projeto foi apresentado pelos mesmos durante um evento na escola. Posteriormente, criaram um site (wix.com) para divulgar a sua música e a mensagem por detrás da mesma. Em Janeiro de 2018 irão lançar o site e apresentar o seu projeto às restantes turmas.

Entidades que constituem o projeto HIT no âmbito do Programa BipZip
Fundação Aga Khan
Santa Casa da Misericórdia de Lisboa
CDI Portugal
Clube Intercultural Europeu
Associação Auxílio e Amizade
UPAJE – União para a Ação Cultural e Juvenil Educativa
Agrupamento de Escolas das Olaias
Junta de Freguesia do Beato e Viver Melhor no Beato Associação
Escola Artística António Arroio



Ligar - Energia para Todos

Ligar ENERGIA PARA TODOS

A Agência para a Energia (ADENE) no âmbito da sua atividade no domínio da política pública, nomeadamente a dinamização de projetos de interesse nacional na área da energia, promoção e sensibilização para as energias renováveis e eficiência energética, pretende **implementar uma estratégia inclusiva de combate à pobreza energética e de melhoria da eficiência energética de populações em condições socioeconómicas desfavorecidas e de infoexclusão**. O projeto LIGAR, atualmente em curso, em consórcio com o CDI Portugal, Sair da Casca, FCT e ICS, visa especificamente os consumidores vulneráveis e incluem como ações o mapeamento e caracterização do público-alvo, a elaboração e utilização de ferramentas de comunicação (manual e plataforma digital) devidamente adaptadas, o desenvolvimento de dinâmicas locais (concurso “O teu bairro, a tua energia”) destinadas a despertar as comunidades locais para o consumo eficiente de energia, e a criação, formação técnica e apoio à atuação de equipas locais (“Brigadas da Energia”) para aconselhamento presencial.



Projetos Futuros



Utilização Saudável da Internet

Em protocolo a celebrar com o Departamento de Psiquiatria do Hospital de Sta. Maria (Dra. Rita Barandas) e a convite deste pretende-se implementar um projeto de inclusão social de jovens aditos a gaming na escola/mercado de trabalho através de uma metodologia de intervenção com gamers e profissionais de saúde.

Conecta Biblioteca

O **Conecta Biblioteca** teve origem no Brasil. Este projeto é operacionalizado pela ONG Recode (CDI Global) e pela Caravan Studios. Tem o apoio do Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP), da Diretoria do Livro, Leitura, Literatura e Bibliotecas (DLLLLB), com o patrocínio da Fundação Bill & Melinda Gates.

Em Portugal, o Conecta Biblioteca será operacionalizado pelo CDI Portugal, através da implementação de um projeto piloto, que pretende envolver as bibliotecas públicas e escolares ao nível nacional.

Ambicionamos criar um projeto de referência que influencie o futuro do nosso país, por forma a ampliarmos o conceito de inclusão digital com integração entre educação, tecnologia, cidadania e empreendedorismo com vista à transformação social.

O objetivo do projeto Conecta Biblioteca é aumentar o uso da biblioteca, posicionando as mesmas como um espaço privilegiados de acesso a informação, experiências e redes de comunicação que contribuem para o desenvolvimento pessoal e profissional da comunidade, especialmente dos jovens. Além disso, o projeto proposto visa fortalecer a rede nacional de bibliotecas, capacitar seus funcionários para delinear as necessidades locais de suas comunidades e estabelecer alianças com os principais interessados para promover trabalho sustentado na comunidade.

Este projeto será desenvolvido através de 11 passos (de acordo com o desenvolvido no Brasil):

Marketing e Comunicação



Marketing e Comunicação

O CDI Portugal contou com dois parceiros essenciais no Marketing e Comunicação:

- Cision Portugal, nos serviços de clipping;
- Corpcom (na segunda metade do ano) - na consultoria e assessoria de comunicação e relações públicas, com o objetivo de fazer a divulgação dos eventos do Apps for Good, junto dos meios de comunicação, para captar a visibilidade e notoriedade.

Solidificou a sua presença e aumentou a sua notoriedade mediática em 2 canais de comunicação – duas redes sociais, por excelência, de interação entre a generalidade do público-alvo dos vários projetos, a saber:

- Facebook | www.facebook.com/cdiportugal
- Twitter | www.twitter.com/AppsforGood_PT



Eventos e Participações

Data	Evento	Projeto
13 janeiro	Momento Fotografia	Centro Cidadania Digital São Domingos de Benfica
1 Março	Comunicar em Segurança	Centro Cidadania Digital São Domingos de Benfica
2 Março	Sessão Expert Paul Dawson	Apps for Good
9 Março	5º Global Pro Bono Summit	CDI
6 Abril	Belfast	Apps for Good
19 Abril	Get Online Day	CCD São Domingos Benfica
26 Abril	Sessão Orçamento Participativo Lisboa	CCD São Domingos de Benfica
28 Abril	31st Annual Conference APPI	Apps for Good
5 Maio	Congresso Literacia, Media e Cidadania - Porto	Apps for Good
5 Maio	E-Tech Setúbal	Apps for Good
23 Maio	4º Aniversário CDI – As competências digitais como base de uma Cidadania Plena	CDI
23 Junho	Encontro Regional Açores	Apps for Good
27 Junho	Encontro Regional Norte	Apps for Good
4 Julho	Encontro Regional Sul	Apps for Good

Eventos e Participações

Data	Evento	Projeto
7 Julho	TIC Portugal EDUCOM	Apps for Good
5 Setembro	Mercado Cascais	Apps for Good
14 setembro	Demoday – Impact Generator	CDI
20 setembro	Evento Final	Apps for Good
26 setembro	Programa «É a Vida Alvim»	Apps for Good
27 e 28 setembro	Congresso APDC	Apps for Good
28 setembro	Fazer o Futuro em Rede – Workshop IEFP	CDI
11 outubro	EVPA Annual Conference Oslo	Apps for Good
27 e 28 outubro	XI Jornadas da Educação Santa Maria da Feira	Apps for Good
28 outubro	Rede Bibliotecas	Conecta Biblioteca
31 outubro	Workshop Inovação Social - ISCTE	Apps for Good
6 novembro	Génération 2	Apps for Good
11 novembro	EVPA Annual Conference Oslo	Apps for Good
27 e 28 novembro	Social Innovative Conference – Fundação Calouste Gulbenkian	Apps for Good
6 dezembro	1ª Conferência - Fórum Permanente para as Competências Digitais InCoDe 2030 - Coimbra	Apps for Good

Parceiros



Parceiros



Cofinanciado por:



Análise Económica e Financeira



Uma análise das demonstrações financeiras de 2017 em comparação com 2016, permite identificar uma redução dos resultados operacionais.

Ao nível dos resultados importa referir que, ainda que algumas receitas tenham ocorrido em 2017, uma parte foi alocada ao exercício de 2018. Nomeadamente, as verbas destinadas ao Apps for Good acompanhando, assim, o calendário letivo o que possibilitou um melhor equilíbrio entre gastos e rendimentos. Os custos aumentaram nas rubricas de pessoal e outros fornecimentos e serviços externos, fruto do aumento das atividades desenvolvidas pelo CDI.

Ao nível de estrutura de balanço, o peso do passivo aumentou em 2017 relativamente a 2016. Alguma falta de liquidez no final do ano não permitiu a regularização de alguns fornecedores, bem como o diferimento de receitas relacionadas com a atividade do Apps for Good levaram a um aumento do passivo. No entanto, em 2017 não existiram quaisquer situações relacionadas com dívidas ao pessoal tendo o CDI evoluído para uma estrutura de 6 pessoas ao nível do seu quadro de pessoal permanente.

As previsões para 2018 apontam para uma manutenção do nível de receitas, ainda que o plano de atividades seja bastante exigente. Espera-se a manutenção dos resultados operacionais positivos com a consequente manutenção de fundos patrimoniais positivos e que apresentam em 2017 um valor de **13.388,83 euros**.

Análise Económica e Financeira

Balanço em 31 de Dezembro 2017

RUBRICAS	NOTAS	DATAS	
		2017	2016
ATIVO			
Ativo não corrente			
Activos Fixos intangíveis	7	123,76	123,76
Investimentos Financeiros	7	951,39	540,85
		1 075,15	664,61
Ativo corrente			
Inventários		0,00	0,00
Clientes/Parceiros	6	31 675,00	2 375,00
Adiantamentos a Fornecedores	6	0,00	0,00
Estado e outros entes públicos	12	8,00	7,54
Fundadores / beneméritos / patrocinadores / doadores / associados / membros		0,00	0,00
Outras Contas a Receber	11	1 471,08	975,28
Acréscimos e Diferimentos	8	35 847,67	19 030,05
Caixa e depósitos bancários	4	17 976,27	14 335,31
		86 978,02	36 723,18
Total do ativo		88 053,17	37 387,79
FUNDOS PATRIMONIAIS E PASSIVO			
Fundos patrimoniais			
Reservas		0,00	0,00
Resultados transitados	9	13 293,45	3 666,88
Resultado líquido do período	9	95,38	9 626,57
Total dos fundos patrimoniais		13 388,83	13 293,45
Passivo corrente			
Fornecedores	10	13 971,29	0,00
Pessoal		0,00	0,00
Estado e outros entes públicos	12	3 283,40	8 383,14
Diferimentos/Acréscimos	8	32 000,00	15 711,20
Outras contas a pagar	11	25 409,65	0,00
		74 664,34	24 094,34
Total do passivo		74 664,34	24 094,34
Total dos fundos patrimoniais e do passivo		88 053,17	37 387,79

Análise Económica e Financeira

Demonstração Individual dos Resultados por Naturezas

Período findo em 31 de Dezembro 2016

RENDIMENTOS E GASTOS	NOTAS	PERÍODOS	
		2017	2016
Vendas e serviços prestados		0,00	0,00
Subsídios, Doações e Legados à exploração	13	208 559,35	184 819,06
Trabalhos para a própria Entidade		0,00	0,00
Fornecimentos e serviços externos	14	(78 552,60)	(60 613,74)
Gastos com o pessoal	15	(129 810,24)	(114 771,68)
Imparidade de dívidas a receber (perdas/reversões)		0,00	0,00
Outros rendimentos e ganhos	16	0,95	550,29
Outros gastos e perdas	17	(103,86)	(362,92)
Resultado antes de depreciações,gastos de financiamento e impostos		93,60	9 621,01
Gastos/reversões de depreciação e de amortização		0,00	0,00
Resultado operacional (antes de ganhos de financiamento e impostos)		93,60	9 621,01
Juros e rendimentos similares obtidos	18	1,78	5,56
Juros e gastos similares suportados	17	0,00	0,00
Resultado antes de impostos		95,38	9 626,57
Imposto sobre o rendimento do período		0,00	0,00
Resultado líquido do período		95,38	9 626,57

Futuro



E agora?

O Apps for Good tornou-se um projeto de sucesso com um crescimento e uma aceitação fantásticos. Estamos convictos que já influenciámos as políticas públicas e que somos uma ferramenta importante para os responsáveis avaliarem o impacto da proposta Apps for Good que, na prática, representa as tendências do futuro. Mas temos de afinar o modelo financeiro: sustentar um modelo em que os principais beneficiados e stakeholders não contribuem financeiramente, exige criatividade e esforços adicionais que, nem sempre são compreendidos pelos potenciais financiadores e pelos próprios “atores principais”.

Quanto aos Centros de Cidadania Digital têm evoluído positivamente. É um modelo com um impacto efetivo que pretendemos tornar ainda mais consistente. O desafio deste ano é criar o modelo correto para replicação rápida, simples e, evidentemente, com menores custos.

Mas, na nossa missão, existe sempre o **sonho da inovação: Inovar processos, inovar conceitos, utilizar ferramentas inovadoras: Inovar na Inclusão Social!** Queremos, por isso, apostar em novos modelos que nos permitam ter ainda mais impacto e angariar novos conhecimentos.



João Baracho
Diretor Executivo – CDI Portugal



PORTUGAL