

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2018

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 094

Gaming – Desenhando para a Mudança



BAIRROS e ZONAS
de Intervenção
Prioritária de Lisboa

Grupo de Trabalho dos Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária (BIP/ZIP)

Rua Nova do Almada, nº 2 - 3º Andar 1100-060 Lisboa | Telefone: 21 322 73 60 | Email - bip.zip@cm-lisboa.pt

ENTIDADES PROMOTORAS

Designação Clube Intercultural Europeu

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Escola Artística António Arroio

Designação Santa Casa da Misericórdia de Lisboa

Designação COFAC/Universidade Lusófona

Designação Fundação Aga Khan - Portugal

Designação cooperativa BTUIN crl

IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

Designação Gaming - Desenhando para a Mudança

BIP/ZIP em que pretende intervir 57. Empreendimento Municipal - Rua João Nascimento Costa

Síntese do Projecto

Fase de execução

O projeto tem a ambição de criar novas dinâmicas na comunidade contribuindo para o desenvolvimento local da zona BIP/ZIP 57, aplicar novas metodologias do trabalho com os jovens entre 15 e 30 anos através dos conceitos "Gaming" e "Game design", promovendo inclusão social introduzindo novas ferramentas TIC.

Fase de sustentabilidade

Garantida pelo envolvimento activo dos parceiros e partes interessadas na continuação das actividades no Centro de Juventude, introdução das novas dinâmicas, promovendo utilização das ferramentas TIC e implementação dos projetos complementares. Ações serão fortalecidas pela disseminação do conhecimento pelos formadores, acompanhamento contínuo, desenvolvimento de competências pessoais dos participantes e, em resultado, elevado nível técnico de intervenção de jovens do bairro.

DESCRIÇÃO DO PROJECTO

Objetivo Geral de Projeto

Diagnóstico

Reconhecendo o alto potencial do Espaço Jovem (EJ) situado no Empreendimento Municipal Rua João Nascimento Costa (BIP/ZIP57), os parceiros procuram as formas para



incentivar a participação efetiva dos jovens na comunidade caracterizada por: altas taxas de desemprego, pobreza, desocupação juvenil, taxas de abandono/insucesso escolar acima da média e comportamentos disruptivos originadores de conflitos, criminalidade e fraca participação cívica e organização coletiva. A oferta existente não corresponde às necessidades dos jovens de 15 a 30 anos de idade. População/território: 95% de nacionalidade portuguesa (prevalência de etnia cigana) e 5% imigrante (está a aumentar nº de famílias africanas), 20,94% risco de exclusão infanto-juvenil (IREIJ, 2015). Os jovens do EJ demonstram interesse em desenvolver as ferramentas que possam reconciliar os hábitos quotidianos com a vertente educativa. Em média, 23% dos jovens europeus jogam na internet numa base regular (ESPAD). Os videojogos estimulam aprendizagem e o desenvolvimento dos mecanismos cognitivos inerentes ao processo, podendo tornar os jovens mais capazes de adquirir novas competências e generalizá-las às suas práticas quotidianas (Ashinoff, 2014). O conceito de "Gaming" será utilizado como uma estratégia didática onde se utilizam elementos de games fora do contexto de games para motivar a ação, promovendo novas tecnologias e metodologias também entre educadores e técnicos.

Temática preferencial

Inclusão e Prevenção

Destinatários preferenciais

Idosos

Objectivo geral

Dinamizar o Espaço Jovem a partir do conceito de Gaming recorrendo ao uso de jogos orientados para o objetivo de integrar desafios práticos de forma a despertar e reforçar o envolvimento dos jovens entre 15 a 30 anos da idade nas dinâmicas comunitárias e organizacionais. Neste contexto o projeto utiliza o conceito do Game Design (design de videojogos) e Game Creation (criação de jogos) como um processo de aprendizagem, em que os jovens assumem um papel central e ativo na construção do seu próprio conhecimento. Assim, é possível: promover o desenvolvimento da aquisição de competências formais e não formais; promover a participação dos jovens enquanto agentes de mudança; introduzir competências para a utilização de novas ferramentas na área das TIC, que possam ser utilizadas no desenvolvimento de projetos existentes e futuro; promover a coesão grupal e a construção de uma identidade territorial. Pretendemos utilizar o Game Design permitindo os jovens Gamificar a sua experiência cotidiana ligada ao seu território. Incentivá-los para refletirem sobre a questão da identidade territorial, os problemas territoriais e as possíveis soluções. Através da localização das atividades no Espaço Jovem pretende-se criar um ambiente de aprendizagem de literacia e atividades cooperativas de temas sérios e reais da comunidade, lúdico, pedagógico e estimulante. Ao enquadrar a parceria com a Cooperativa Btuin e Universidade no projeto, salienta-se a relevância do desenvolvimento de projetos de investigação-ação para o desenvolvimento local e das comunidades, criando-se sinergias que ligam a evidência científica e o saber



académico à promoção do bem-estar comunitário. O projeto em questão corresponde à temática preferencial selecionada promovendo a utilização da Novas Tecnologias como forma de superar a exclusão e promover o acesso a novas fontes de informação na comunidade local.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição

Incentivar os jovens desocupados para descobrirem as novas oportunidades relacionadas ao uso e desenvolvimento das novas tecnologias. O Projeto pretende despertar o interesse dos jovens em tecnologias e profissões que possam ganhar a importância no futuro através de um processo co-construído e co-governado por próprios jovens. Os videojogos, neste contexto, irão assumir um duplo papel tanto no envolvimento ativo dos jovens na construção do seu processo de aprendizagem, como enquanto ferramenta de aquisição de novas competências, em áreas potencialmente relevantes para o futuro. A sensibilização para as ciências, matemáticas, engenharias e tecnologias através da utilização de dinâmicas relacionadas com os jogos e forma como iremos introduzir o conhecimento do território e a sua animação através de iniciativas que venham dos jogos desenhados pelos jovens permitirá trabalhar o seu espírito crítico e participação cidadã para contribuir e melhorar o meio que os envolve, numa simbiose entre o analógico e o digital. As atividades e sinergias a desenvolver com os restantes parceiros neste projecto permitirá apresentar o lado mais lúdico de áreas de conhecimento que por vezes são desconhecidas junto dos jovens, assim como provar as oportunidades de empregabilidade que poderão surgir na integração com o percurso académico e/ou profissional de todos os que tiverem a oportunidade de participar neste contexto.

Sustentabilidade

- 1 - Após o 1º ano de execução o Espaço Jovem continuará aberto e a trabalhar na área do gaming;
- 2 - Os jovens serão envolvidos em atividades ao abrigo do programa ERASMUS+ organizadas e co-organizadas pelo Clube Intercultural Europeu. CLUBE facilitará o acesso aos intercâmbios internacionais e conforme possibilidades, envolvendo os jovens num intercâmbio internacional com jovens de outras associações de diferentes países;
- 3 - Os jovens vão adquirir as competências e perspectivas que possam lhes incentivar para repensarem a questão do seu percurso educativo/profissional. Os interessados podem ser envolvidos nos outros projetos comunitários da área da



empregabilidade como "Roteiro Emprega" (implementado pelo CLUBE);

2 - Os jovens e técnicos de organizações vão adquirir conhecimento acerca do desenvolvimento das novas tecnologias e tendências existentes que possa levar ao desenvolvimento dos novos interesses e novas dinâmicas aplicadas no Espaço Jovem;

3 - Os jovens podem utilizar na prática o conhecimento adquirido o que ajudará a elevar o nível técnico de intervenção delen do bairro como no caso dos projetos como "As costas da cidade". CLUBE apoiará o desenvolvimento do projeto se houver o interesse dos coordenadores;

4 - Partilha com os jovens da experiência adquirida pelos mais velhos na condução de processos que terão continuação no Espaço Jovem através dos jovens e técnicos formados.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição

Criação dos jogos e dinâmicas de gamificação utilizando as redes sociais e plataformas e/ou jogos open-source já existentes que possam vir a ser adaptados ao projecto para promover a animação territorial positiva e envolver os jovens nos processos de comunidade. Através deste objetivo, os jovens poderão potenciar a criação de uma identidade comunitária mais coesa, sustentada pela produção de conteúdos, em particular videojogos, utilizando a sua experiência local.

A utilização do Game Design, combinando o levantamento de requisitos que será necessário realizar por parte dos jovens participantes para mapear as entidades, recursos, atividades, problemas e oportunidades de forma a ganharem um conhecimento mais aprofundado do território; como o conceito de Game Mechanics, que explica a forma como se pode trabalhar a motivação dos jogadores e desenvolve o conhecimento sobre como introduzir o divertimento, a competição saudável e a confiança nestes processos; como a criação de dinâmicas como LAN parties ou envolvimento com portais de desportos electrónicos para desenvolver um espírito de comunidade junto dos jovens e reforçar os seus laços de pertença; e a utilização de jogos e ferramentas de open-source para construção de know-how para a participação democrática e conhecimento do território para explorar o conhecimento adquirido de forma lúdica e se possível, sempre com interação com todos os residentes e stakeholders locais

Sustentabilidade

1 - Vamos garantir que o(s) jogo(s) criado(s) seja(m) jogado(s) por crianças e jovens, tanto no território (ex: nas escolas), como noutros territórios. As demonstrações noutras escolas e associações serão feitas tanto pelos participantes do projeto como por voluntários nacionais e internacionais;

2 - Asseguramos continuação do desenvolvimento dos jogos e desafios online administrados pelos jovens e voluntários. O Clube Intercultural Europeu coloca à disposição do projeto



um voluntário europeu que vai apoiar a disseminação dos jogos e consequentemente os resultados do projeto nas redes sociais

3 - Vamos criar condições para que o(s) jogo(s) tenham presença online disseminando os resultados do projeto e promovendo a metodologia utilizada;

4 - Pretendemos gerir o interesse que possa resultar em novas iniciativas locais e desafios que envolvem a comunidade sensibilizando o público e partes interessadas acerca da utilização das novas ferramentas na dinamização dos processo comunitários;

5 - Os jovens vão desenvolver as competências pessoais (tais como autoconceito, autoestima, estabilidade pessoal, espírito de iniciativa), competências sociais e profissionais favorecendo a inserção deles no mercado de trabalho e o empreendedorismo social.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição

Sensibilização e capacitação dos educadores e técnicos das organizações e do território a par dos jovens em educação e desenvolvimento local através dos média. Queremos introduzir as novas metodologias e ferramentas do trabalho comunitário no contexto de um projecto inovador para assegurar a sustentabilidade do projeto.

Sustentabilidade

1 - Troca do conhecimento entre os formadores e educadores estimulada por parceiros através dos eventos regulares e intervenções pontuais num ambiente escolar e organizacional A realização de eventos periódicos para troca de experiências com formadores, autoridades competentes e entidades relevantes que permitam potenciar a rede de conhecimentos dos jovens para as questões relacionadas com as STEM e as oportunidades de empregabilidade que estas proporcionam poderão gerar sinergias futuras com o ecossistema do empreendedorismo tecnológico em Lisboa;

2 - Introdução dos conceitos e ferramentas utilizadas durante o projeto no trabalho diário e nos futuros projetos relacionados à promoção do TIC e inclusão digital nos bairros.

3 - Os formadores também estarão disponíveis para irem retirando dúvidas aos participantes alunos, pelo menos por um prazo de 2 anos a seguir ao término da formação.

CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO

Actividade 1

Log-In

Descrição

Lançamento do projeto através do evento aberto à comunidade. O evento tem como objetivo: atrair os jovens entre 15-30 anos ao Espaço Jovem; Introduzir o conceito do



"gaming" numa forma prática, lúdica na comunidade;
Despertar o interesse no projeto e na questão de utilização do "game design" no processo educativo; estimar o número dos potenciais interessados que possam efetivamente ser incluídos nas próximas fases do processo.
O Clube Intercultural Europeu como organização promotora será responsável pela organização do evento. Ações planeadas: Introdução ao "game design"; torneio de videojogos; Introdução das ferramentas TIC na sala da multimédia - animação do espaço; Debate "Eu e o mundo virtual".

Recursos humanos Membros da equipa do projeto permanente: Coordenador do projeto; Técnico do projeto (mediador comunitário); Técnico de projeto (expert); Técnico de administração e contabilidade.
Esta ação será apoiada pelos parceiros do projeto na parte técnica e know how.

Local: morada(s) Espaço Jovem - Rua Almirante Sarmiento Rodrigues Lote 2 r/c

Local: entidade(s) Clube Intercultural Europeu

Resultados esperados

- 1 - Presença de min. 60 pessoas da comunidade que vão visitar o Espaço Jovem
- 2 - Min. 25 pessoas na idade entre 15 e 30 anos que vão participar no evento;
- 3 - Min. 15 jovens que possam ser inseridos no processo e próximas etapas do projeto, os jovens que demonstram o interesse e potencial elevado;
- 4 - Informação verificada acerca do interesse dos jovens na ferramenta de "gaming" e informações que possam ser aproveitadas nas outras etapas do projeto a fim de adaptar as ferramentas a serem empregadas;
- 5 - Disseminação do projeto e promoção do processo educativo através do Game Design.

Valor 9665.00 EUR

Cronograma Mês 1

Periodicidade Pontual

Nº de destinatários 100

Objectivos específicos para que concorre 1, 2, 3

Actividade 2 Descoberta dos videojogos

Descrição No seguimento do evento inicial os jovens vão poder explorar o potencial das novas ferramentas e videojogos sob a supervisão dos técnicos. Inicialmente será feito um inquérito aos hábitos dos jovens das escolas do território para conhecer as suas principais motivações para jogarem,



tipologia de jogos electrónicos e tipo de atividades lúdicas que mais se adequam aos seus gostos e o seu interesse para participarem nas dinâmicas que serão desenvolvidas no Centro Comunitário C3. Posteriormente, estes terão a oportunidade de conhecer vários jogos e metodologias que lhes permitam desenvolver certas competências pessoais, sociais e profissionais. Serão implementadas também outras dinâmicas do grupo utilizando entre outros jogos de tabuleiro e introduzidas outras ferramentas TIC, na qual plataformas MOOC (Mass Open Online Courses) como a Khan Academy, fóruns de discussão e aprendizagem e sessões de trocas de experiências com startups, centros de conhecimento e outros irão enriquecer o trabalho desenvolvido.

Recursos humanos Membros da equipa do projeto permanente: Coordenador do projeto; Técnico do projeto (mediador comunitário); Técnicos de projecto (experts); Técnico de administração e contabilidade.
Os voluntários que desenvolvem actividade ao abrigo do programa SVE Erasmus+ no Espaço Jovem. Recursos atribuídos pelos parceiros como um recurso de Khan Academy.

Local: morada(s) Espaço Jovem - Rua Almirante Sarmiento Rodrigues Lote 2 r/c

Local: entidade(s) Clube Intercultural Europeu

Resultados esperados

- Min. 150 pessoas que vão participar nas actividades ou/e visitando o espaço das actividades;
- Min. 50 jovens entre 15 a 30 anos da idade;
- Min. 20 pessoas nas outras actividades / projetos promovidos pelos parceiros;
- Envolvimento da comunidade nas actividades oferecidas promovendo novas dinâmicas comunitárias e fortalecendo relação parceiros - comunidade;
- Verificação dos interesses dos jovens.

Valor 9080.00 EUR

Cronograma Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12

Periodicidade Diário

Nº de destinatários 200

Objectivos específicos para que concorre 1, 2

Actividade 3 Levantamento de requisitos

Descrição Levantamento de requisitos e mapeamento do território. No seguimento do evento inicial, será realizado um inquérito nas diversas escolas próximas ao território para explorar o seu conhecimento do meio que os envolve. Após a análise

destes resultados, serão trabalhadas dinâmicas de visitas ao território para mapeamento de entidades, recursos, atividades, problemas e oportunidades de forma a ganharem um conhecimento mais aprofundado do território e colocarem em formato digital, podendo por exemplo utilizar o Google Earth ou outras ferramentas que lhes permitam alicerçar os requisitos que são necessários para entender o contexto territorial e desenhar jogos que contribuam para o desenvolvimento local e para futuras parcerias com os stakeholders locais.

Os jovens deverão poder também conhecer o seu público-alvo, ou seja a comunidade local e os problemas e ânsias que esta população têm. Algum trabalho deverá ser feito para o desenvolvimento do seu produto, como entrevistas e inquéritos para que possam desenvolver o profiling dos beneficiários indirectos desta atividade, assim como a aplicação de ferramentas open-source para entenderem como poderão envolver os utilizadores e mantê-los entretidos para participar de forma sustentada nos jogos que vierem a ser propostos e desenvolvidos após.

Recursos humanos

Membros da equipa do projeto permanente: Coordenador do projeto; Técnico do projeto (mediador comunitário); Técnico de projecto (expert); Técnico de administração e contabilidade.

Os voluntários que desenvolvem actividade ao abrigo do programa SVE Erasmus+ no Espaço Jovem. Recursos atribuídos pela Cooperativa Btuin. Os especialistas vão facilitar as sessões de trabalho: 2 sessões de trabalho de meio dia por cada, 1 sessão de 3´30 para "problem thinking" e técnicas de "insight gathering", numa abordagem de "get off the building" e descoberta do território e dos beneficiários indirectos | 1 sessão de 3´30 para mapeamento de recursos e atividades e desenho de soluções e sessão de mentoring.

Local: morada(s)

Espaço Jovem - Rua Almirante Sarmiento Rodrigues Lote 2 r/c

Local: entidade(s)

Clube Intercultural Europeu

Resultados esperados

- Min. 20 jovens entre 15 a 30 anos da idade que vão participar na levantamento de requisitos;
- Min. 30 pessoas nas outras atividades / projetos promovidos pelos parceiros;
- Envolvimento da comunidade nas atividades oferecidas promovendo novas dinâmicas comunitárias e fortalecendo relação parceiros - comunidade;
- Verificação dos interesses dos jovens.

Valor

5505.00 EUR

Cronograma

Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4

Periodicidade

Pontual15

Nº de destinatários

40



Objectivos específicos para que concorre

1, 2, 3

Actividade 4

Formação para Formadores

Descrição

Formação para formadores, organizada em cooperação com a Universidade Lusófona, dividida em duas partes, total 30 horas - 6 dias (3 dias durante as férias de Natal e 3 dias durante as férias de Páscoa).
A formação de formadores terá como principal objetivo sensibilizar para as potencialidades dos videojogos enquanto ferramentas pedagógicas válidas, dotando-os de algumas ferramentas básicas para a implementação de estratégias de aprendizagem baseada em jogos. Os formandos vão ainda adquirir competências de desenvolvimento no Game Engine Unity.
Os formandos vão ser seleccionados com base na sua experiência prévia e motivação e vão representar as entidades que desenvolvem trabalho comunitário nas zonas de intervenção prioritária, sendo que min. 5 dos 15 participantes vão representar as organizações parceiras ou/e ativas na área da juventude o Bairro 57. Esta formação dará direito a certificados de presença mencionando conteúdos e nº de horas de formação.

Recursos humanos

Membros da equipa do projeto permanente: Coordenador do projeto; Técnico do projeto (mediador comunitário); Técnico de projecto (expert); Técnico de administração e contabilidade.
Recursos atribuídos pela COFAC/ULHT.

Local: morada(s)

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Campo Grande, 376, 1749-024 Lisboa

Local: entidade(s)

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Resultados esperados

1- Até 15 formandos com competências em desenvolvimento de videojogos que possam acompanhar ativamente outras fases de desenvolvimento do projeto utilizando o conhecimento adquirido numa situação real. Os formandos ganham capacidade de ajustar as ferramentas do trabalho ao contexto específico;
2 - Os formandos vão partilhar experiência e conhecimento que lhes permita incluir as seleccionadas ferramentas nos processos das suas organizações;
3 - Disseminação do conhecimento relacionado às ferramentas e conceitos de "Gaming" e "Gaming Design" como auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem.
4 - Debate acerca das efetivas ferramentas de intervenção comunitária nas zonas de intervenção prioritária entre os educadores e técnicos que trabalham neste contexto com os jovens.

Valor

5063.00 EUR



<i>Cronograma</i>	Mês 4, Mês 7
<i>Periodicidade</i>	Pontual ²
<i>Nº de destinatários</i>	10
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	3
 <i>Actividade 5</i>	 Games for Change
<i>Descrição</i>	<p>Festival de dois dias (um fim-de-semana) que vai assumir a forma do evento informal aberto para comunidade. Serão organizados torneios de videojogos (Dia 1) e Workshop de Game Design (Dia 2) a fim de seleccionar os participantes da experiência administrada pelos formadores do COFAC/Universidade Lusófona, jovens entre 15-30 anos de idade, que demonstram potencial elevado e motivação para desenvolver os jogos ligados ao seu território. Os jovens vão trabalhar durante um dia com as ideias que serão desenvolvidas na fase seguinte do projeto. Os critérios detalhados de selecção serão estabelecidos pelo Consórcio e formadores envolvidos.</p> <p>O Festival será organizado pela equipa do projeto em cooperação com os formandos que passaram a formação inicial (1ª fase de formação para formadores).</p> <p>Serão apresentados jogos que abordam os temas atuais promovendo educação para os direitos humanos como "Escape from Woomera" (2003) que pretende aumentar a sensibilização do público para a situação dos refugiados e outros com elevado potencial educativo. Os jogos seleccionadas devem também chamar a atenção para as questões sociais e territoriais ligadas ao desenvolvimento comunitário para despertar o interesse dos jovens na ativa criação do ambiente a sua volta, promovendo a cidadania e participação ativa.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<p>Membros da equipa do projeto permanente: Coordenador do projeto; Técnico do projeto (mediador comunitário); Técnico de projecto (expert); Técnico de administração e contabilidade.</p> <p>Os técnicos de organizações e educadores que participaram na formação de formadores e voluntários / animadores sócio-culturais, dinamizadores do espaço jovem.</p> <p>Formador/animador que vai acompanhar os jovens no segundo dia do Festival.</p>
<i>Local: morada(s)</i>	Espaço Jovem - Rua Almirante Sarmiento Rodrigues Lote 2 r/c
<i>Local: entidade(s)</i>	Clube Intercultural Europeu
<i>Resultados esperados</i>	<p>1 - Selecção até 10 jovens entre 15 e 30 anos que vão participar na experiência ministrada pelos formadores;</p> <p>2 - Min. 30 jovens que vão participar no Festival;</p> <p>3 - Cerca de 70 interessados que vão passar pelo Espaço</p>



Jovem;

4 - Disseminação do conhecimento acerca dos jogos digitais que promovem direitos humanos, mudanças sociais, aprendizagem contínua etc.

5 - Elevado interesse dos jovens na criação, co-criação e re-criação do seu ambiente, aumentada sensibilização para os questões locais.

<i>Valor</i>	4505.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 5
<i>Periodicidade</i>	Pontual1
<i>Nº de destinatários</i>	100
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2

Actividade 6 Game-In

Descrição

Entre fevereiro e junho de 2019, os projetos cujo game design foi desenvolvido no workshop serão desenvolvidos pelos alunos da licenciatura em Videojogos da Universidade Lusófona, num contexto de co-criação com os jovens do Espaço Jovem C3. Esta atividade terá o acompanhamento transversal de um processo de investigação-ação. Deste modo, os jovens poderão desenvolver competências técnicas inerentes ao processo de criação mas, também, competências associadas à colaboração e planeamento, requeridos num contexto de trabalho em equipa. Ao desenvolver as competências inerentes à criação de um videojogo, os jovens estarão também a melhorar a sua qualidade de vida, através do aumento da sua literacia, e da possibilidade de oportunidades futuras novas e diferenciadas. Todo o processo de criação será acompanhado e facilitado pelos docentes da Licenciatura em Videojogos afetos ao projeto, de modo a estimular a colaboração e a produção de produtos finais coesos e que possam efetivamente representar os objetivos de representação comunitária, delineados pelos jovens no game design. Todo o processo acima descrito, será transversalmente monitorizado por atividades de investigação, que terão como objetivo não só descrever de forma sistemática mas também recolher indicadores, que permitam documentar a relevância de todo o projeto e da sua implementação.

Recursos humanos

Membros da equipa do projeto permanente: Coordenador ; Técnico do projeto(mediadorcomunitário);Técnico de administração e contabilidade; 2 Docentes da Licenciatura em Videojogos da ULHT; Entre 15 a 20 alunos da ULHT; Investigador coordenador; Investigador no terreno.

Local: morada(s)

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Campo Grande, 376, 1749-024 Lisboa



<i>Local: entidade(s)</i>	Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
<i>Resultados esperados</i>	1 - Envolvimento dos jovens no processo de co-criação de videojogos com os alunos da Universidade; 2- Aquisição de competências em game design e comunicação inter-pessoal 3 - Articulação dos aspectos comunitários valorizados pelos jovens nos videojogos desenvolvidos; 4 - Sistematização e modelização da intervenção, através da apresentação de resultados da sua monitorização e da eficácia da sua implementação à comunidade; 5- Videojogos criados pelos jovens e pelos alunos ULHT.
<i>Valor</i>	14373.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	35
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2
<i>Actividade 7</i>	Evento do encerramento
<i>Descrição</i>	Evento de encerramento com a apresentação dos resultados do projeto. Os jovens apresentam os jogos criados em cooperação com os estudantes da Lusófona e disponibilizam-nos à Comunidade no Espaço Jovem. Vão ser incentivados para partilhar a sua experiência. Os formadores vão apresentar os resultados da experiência a fim de ajustar as ferramentas/metodologia utilizada.
<i>Recursos humanos</i>	Membros da equipa do projeto permanente: Coordenador do projeto; Técnico do projeto (mediador comunitário); Técnico de projecto (expert); Técnico de administração e contabilidade. Representantes das organizações parceiras e convidados.
<i>Local: morada(s)</i>	Espaço Jovem - Rua Almirante Sarmiento Rodrigues Lote 2 r/c
<i>Local: entidade(s)</i>	Clube Intercultural Europeu
<i>Resultados esperados</i>	1 - Registo oficial e avaliação da experiência; 2 - Sensibilização da comunidade.
<i>Valor</i>	1675.00 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Pontual
<i>Nº de destinatários</i>	100



Objectivos específicos para que
concorre 1, 2, 3

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

Nº de parceiros mobilizados 5

Constituição da equipa de projeto

Função Coordenador

Horas realizadas para o projeto 616

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Função Técnico - mediador comunitário

Horas realizadas para o projeto 385

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Sim

Função Técnico administração/contabilidade

Horas realizadas para o projeto 180

Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira

Morador no bairro do projeto Não

Criação de emprego (Impacto)

Nº de novos postos de trabalho criados
com a constituição da equipa de projeto
(com uma afetação >= 75%) 0

Nº de novos postos de trabalho criados
como resultado da intervenção do
projeto 0

Destinatários (Resultados)



*Nº de moradores no bairro BIP/ZIP
destinatários de atividades em que é
possível a identificação dos
participantes (formativas, pedagógicas,
lúdicas)*

85

*Nº total acumulado de destinatários de
atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes*

200

*Nº de atividades onde não é possível a
identificação clara dos participantes*

4

Equidade

*Nº de destinatários com deficiência /
doença mental*

2

Nº de destinatários mulheres

40

Nº de destinatários desempregados

100

*Nº de destinatários jovens (- de 30
anos)*

85

*Nº de destinatários idosos (+ de 65
anos)*

30

Nº de destinatários imigrantes

10

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

*Nº de produtos concebidos para venda /
demonstração*

0

*Nº de intervenções em edificado para
criação de serviços ou atividades
dirigidas à Comunidade*

0

Nº de intervenções no espaço público

0

Nº de publicações criadas

0

Nº de páginas de Internet criadas

0

Nº de páginas de facebook criadas

3

Nº de vídeos criados

1

*Nº de artigos publicados em jornais /
revistas*

1

*Nº de novas organizações criadas
(associações / empresas, outros)*

0

videojogos criados pelos jovens

3



<i>relatório de levantamento de requisitos</i>	1
<i>relatório de investigação - actividade</i>	1
	6

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJECTO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

<i>Encargos com pessoal interno</i>	16500.00 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	13726.00 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	5700.00 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	2900.00 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	4000.00 EUR
<i>Equipamentos</i>	7040.00 EUR
<i>Obras</i>	0.00 EUR
<i>Total</i>	49866 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

<i>Entidade</i>	Clube Intercultural Europeu
<i>Valor</i>	49866.00 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

<i>Entidade</i>	Clube Intercultural Europeu
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	8300.00 EUR
<i>Descrição</i>	Alocação de parte do tempo de uma voluntária europeia (600h) com bolsa Erasmus +, bem como de 2 estagiários curriculares (40h). Disponibilização de salas e equipamentos para atividades do projeto. 2 computadores cedidos à equipa do projeto

TOTAIS

<i>Total das Actividades</i>	49866 EUR
------------------------------	-----------

<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	49866 EUR
<i>Total do Projeto</i>	58166 EUR
<i>Total dos Destinatários</i>	585

