

projectos  
transformar  
experiências  
parcerias  
novo ciclo



HABITAÇÃO  
E DESENVOLVIMENTO  
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

# Programa Parcerias Locais

## BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2020

FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 078

FarmCode



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](mailto:bip.zip@cm-lisboa.pt)

### ENTIDADES PROMOTORAS

*Designação* LOCALS APPROACH

### ENTIDADES PARCEIRAS

*Designação* Junta de Freguesia de São Vicente

---

### IDENTIFICAÇÃO DO PROJECTO

*Designação* FarmCode  
*BIP/ZIP em que pretende intervir* 23. Graça / Sapadores  
43. Alfama

#### Síntese do Projecto

*Fase de execução* FarmCode é um manifesto que defende a fusão entre tecnologia e produção alimentar autónoma à escala local. O cruzamento destas temáticas é essencial a uma sociedade em transição e assume-se com especial urgência em contextos de crise. Promoverá ações de sensibilização e consciencialização para a temática de práticas alimentares saudáveis que reduzem a pegada ecológica, ao mesmo tempo que dotará de competências digitais básicas às crianças envolvidas.

*Fase de sustentabilidade* FarmCode é uma semente para um futuro sustentável. Começa como criação de interesse sobre o cruzamento da tecnologia com a produção alimentar local e autónoma, e enquanto germina e se desenvolve, trabalha competências digitais nas crianças, essenciais no mercado de trabalho do futuro. Uma semente que floresce sustentada economicamente pela APP, que permite a continuação do trabalho pedagógico (propagação) com o objetivo da construção de uma comunidade alargada de interessados.

---

### DESCRIÇÃO DO PROJECTO

#### Objetivo Geral de Projeto

*Diagnóstico* Vivemos uma transição.  
Por um lado, a devastação ambiental,  
as profundas mudanças quotidianas que a pandemia de  
"COVID-19" nos trouxe, por outro, o sentimento de  
colaboração entre cidadãos e esperança no futuro,  
sentido de forma tão expressa.

A crise vivida no decorrer da pandemia, veio acentuar a forma frágil como a sociedade se organiza. A globalização criou a ideia de que todos os produtos e serviços estão disponíveis a qualquer hora e em qualquer lugar. Um estilo de vida insustentável que leva ao esgotamento dos recursos biológicos disponíveis para a humanidade, como ilustrado pelo [www.overshootday.org](http://www.overshootday.org). Apesar do extraordinário avanço tecnológico das últimas décadas, vivemos atualmente um paradoxo, já que estes avanços coincidem com a era em que o planeta regista maiores índices de poluição e extinção funcional de espécies.

O setor da produção alimentar é dos mais poluentes, sendo responsável pela emissão de 25% dos gases de efeito de estufa, em grande parte pela exploração animal, desflorestação associada ao setor e pelo ónus ambiental do transporte de mercadorias.

Dado a importância

e destaque da indústria 4.0 para a sociedade e o mundo, é essencial dar a conhecer desde cedo às crianças e jovens um novo idioma, que pode ser determinante para mitigar problemas "glocais" - a programação.

É na fusão entre

tecnologia e uma produção alimentar integrada com a natureza que FarmCode se propõe a atuar, capacitando as gerações de hoje para os desafios de amanhã.

*Temática preferencial*

Promover Competências e Empreendedorismo

*Destinatários preferenciais*

Família

*Objectivo geral*

FarmCode é um projeto que tem como objetivo promover a autonomia e capacidade de produção alimentar das famílias em cenário de crise pandémica COVID-19 através da co-criação de uma APP de fácil utilização e intuitiva na interface com os utilizadores. Esta aplicação será co-desenvolvida com a Comunidade de Apoio à Família da Junta de Freguesia de São Vicente de modo a despoletar inputs de variadas dimensões e perspectivas que reforcem a inclusividade da mesma.

Será desenvolvido e aplicado ao mesmo tempo um programa educativo assente em metodologias de educação não-formal, que cruzará a aprendizagem de conteúdos relacionados com tecnologia (programação, eletrónica e automatização), a partir das relações/interações com a Natureza focando na produção de alimentos, desde o semeio, passando pela gestão do cultivo até à sua colheita, de modo a dotar as crianças e jovens com competências digitais que optimizem estas relações/interações.

Deste modo FarmCode é um projeto manifesto que se assume pela união entre a tecnologia e a produção alimentar autónoma à escala local, com todos os benefícios que estas práticas podem alavancar, desde a sensibilização para práticas alimentares mais nutricionalmente equilibradas, combate aos desertos alimentares em meio urbano, redução do consumo de carne e



promoção de hábitos alimentares mais saudáveis que reduzem a pegada ecológica.

---

## Objetivos Específicos de Projeto

### Objetivo Específico de Projeto 1

#### *Descrição*

Processo Pedagógico  
FarmCode promoverá um processo pedagógico multinível de base participada. Como resultado, espera-se o ganho de competências digitais e sociais através de ações de educação não formal numa abordagem STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes, Matemática + Cidadania).  
Temas como segurança, ética e cidadania digital são pontos de abordagem essencial hoje em dia para entender como funciona a internet. Estes serão abordados numa perspetiva integrada com crianças e famílias, através de atividades transgeracionais.  
Através do cruzamento entre o meio ambiente a produção de alimentos e a introdução de conteúdos básicos sobre robótica adequados às idades, pretende-se estimular o desenvolvimento de competências individuais como, raciocínio lógico e abstrato, cálculo, resolução de problemas e coletivas como o espírito de equipa e trabalho em grupo.  
Os conteúdos pedagógicos de programação e eletrónica serão dados a partir da cocriação de um berçário de espécies vegetais automatizado. Será ainda criado um espaço de produção alimentar em local a definir com os parceiros e participantes do projeto.  
Pretende-se ainda promover visitas de estudo a diferentes tipos de espaço verde, Hortas Urbanas, Monsanto, Jardins Botânicos, de modo a (re)descobrir uma Lisboa Capital Verde.  
O trabalho pedagógico serve de semente para o futuro do mundo e sociedade, aliando a componente digital à componente essencial da vida, a alimentação e o meio ambiente.

#### *Sustentabilidade*

As aprendizagens associadas ao projeto são o veículo de ignição mais poderoso.  
O processo pedagógico será uma mais-valia a curto prazo pelo ganho de competências essenciais ao futuro das crianças envolvidas, podendo funcionar como motor de interesse para a área da programação e eletrónica com expressão considerável no mercado trabalho, e cujo constante crescimento do setor



implicará claras mais-valias a longo-prazo, pois a linguagem de informação e eletrónica cada vez mais transcende qualquer profissão.

FarmCode focar-se-á

principalmente nas crianças enquanto sementes disseminadoras de um presente e futuro melhor, em que através do uso da programação e eletrónica poderão vir a concretizar mais ideias que promovam a produção alimentar local e autónoma e que melhorem a sua casa, o seu bairro e a sua cidade.

Pretende-se disponibilizar no final do primeiro ano, gratuitamente em formato online as instruções de montagem e montagem para qualquer criança/família ou comunidade poder desenvolver, de forma a que este projeto-manifesto alcance mais lares, famílias e comunidades e que este novo "vírus verde" resultante da fusão entre programação e produção alimentar "contamine" o maior número de pessoas possível.

## Objetivo Específico de Projeto 2

### Descrição

Desenvolvimento de App

FarmCode desenvolverá uma App de gestão de pequenos e médios espaços de produção alimentar adequada ao grau de familiaridade e conhecimento dos seus utilizadores.

Será útil para quem já tenha espaço de produção, pelo apoio na gestão e planeamento, na otimização da eficiência e aproveitamento de espaço e conseqüentemente no aumento de produção, mas sobretudo nos ganhos de tempo associados a estes processos.

Contudo, o público-alvo são

todos os que ainda não têm um espaço de produção alimentar. Pretende-se exponenciar o aparecimento de micro-espacos de produção na cidade, tornando varandas, marquises, quintais e outros, produtivos. Pelo carácter pedagógico e informativo, a APP contraria um dos maiores fatores de inibição ao início da hortifruticultura, os tempos dedicados à aprendizagem, pesquisa e manutenção. Esta gerará avisos e esquemas de semeio e gestão da horta que permitirá uma poupança de tempo considerável aos utilizadores.

A App será um instrumento de um roteiro global definido nos ODS da ONU, especificamente o 2 (erradicar a fome), 11 (cidades e comunidades sustentáveis) e 12 (produção e consumo responsáveis) cujas metas passam por etapas como a autonomia da produção alimentar à escala local, tema essencial em tempos de crise.

Neste processo é

crucial o reforço da consciência local em reflexões como a reforma do setor alimentar e as questões ambientais, de forma a incentivar práticas ancoradas no consumo local e na sazonalidade dos produtos.

### Sustentabilidade

É a partir do reforço da rede montada na fase de execução

do projeto que a sustentabilidade de FarmCode começa a ganhar forma.  
Concebido para ser um dos garantes da sustentabilidade do projeto, o desenvolvimento desta app assegurará no futuro a continuidade da intervenção do projeto por vias diversificadas, por um lado pelo contínuo engajamento de comunidades de hortifruticultura que defendem valores semelhantes, por outro pelo custo associado à utilização da app.  
Será com base nestas receitas que o projeto reunirá recursos para dar continuidade e replicar e expandir o processo pedagógico para outras áreas de Lisboa e outras cidades.  
Ao encurtar tempos de aprendizagem, pesquisa e manutenção pela sua matriz pedagógica e informativa a app será um catalisador de um maior número de utilizadores, que se refletirá numa cidade mais produtiva, com maior autonomia na produção alimentar de ciclos curtos e assim mais resiliente em cenário de crise.

### Objetivo Específico de Projeto 3

#### *Descrição*

Sensibilização para temáticas sustentabilidade  
O projecto tem como objectivo sensibilizar a sociedade civil para os temas dos ODS's nº2( erradicar a fome), 11(cidades e comunidades sustentáveis) e 12(produção e consumo responsáveis) dos Objectivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.  
FarmCode através das suas atividades pretende comunicar directamente com as diferentes comunidades promovendo a sensibilização para as temáticas da tecnologia e produção alimentar autónoma em tempos de crise. A promoção do exercício de cidadania ambiental ativa é fulcral para a transição para comportamentos mais ecológicos, que garantam um princípio fundamental de sustentabilidade, de modo a suprir as necessidades do presente sem comprometer as gerações futuras.  
Através do trabalho pedagógico em torno da eletrónica e programação e das visitas de campo, pretende-se sensibilizar as crianças e as famílias para a importância da reflexão sobre o desgaste de recursos finitos associados ao setor alimentar e da pressão do mesmo sobre o ambiente. Deste modo, utilizando a tecnologia cada vez mais imiscuída no quotidiano das crianças, em conjugação com o meio natural, estamos a sensibilizar para a importância da utilização da tecnologia na defesa da causa ambiental.  
O berçário co-desenvolvido é a forma física da mensagem do manifesto - a de sensibilizar e consciencializar para a importância dos temas abordados, da utilização da tecnologia em prol de um futuro com sistemas mais sustentáveis.



**Sustentabilidade**

A sensibilização e consciencialização são das maiores ferramentas para a construção de um futuro mais sustentável.

A intersecção do trabalho pedagógico conjugado com o desenvolvimento tecnológico permite-nos sonhar, mas sobretudo planear e concretizar a curto-prazo ações concretas de Desenvolvimento Urbano Sustentável, ao mesmo tempo que percorremos o roteiro para a digitalização.

A sensibilização para a cidadania digital é essencial para um futuro mais justo e consciente das potencialidades e dos perigos da internet. O projecto abordará a ética na utilização da internet e de ferramentas digitais, um tema essencial para o desenvolvimento de todos os outros temas. FarmCode pretende influenciar positivamente a eco-cidadania das crianças e jovens, de pais e avós em diversos níveis, através do cruzamento do trabalho digital com o meio natural materializado pelo berçário e pela app. FarmCode é uma influência positiva para um futuro mais sustentável e informada, com novos hábitos e rotinas associadas à produção alimentar, onde plantar e colher os próprios alimentos, vendê-la localmente, combater o desperdício, são padrões normais.

Com o processo pretende-se que as crianças e jovens da Comunidade de Apoio à Família da Junta de Freguesia de São Vicente ao tomarem contacto com estes temas e metodologias, adotem em suas casas e com as suas famílias as práticas defendidas por FarmCode.

**CALENDARIZAÇÃO DO PROJECTO****Actividade 1**

Berçário Verde - FarmCode

**Descrição**

O berçário verde é um equipamento customizável com várias funções, que tem como propósito servir de mini-estufa automatizada para a germinação de sementes. A automatização dá-se pelo cruzamento das diferentes variáveis e dados recolhidos através do hardware/software desenvolvido e pela comunicação dos resultados com os utilizadores.

O primeiro protótipo do berçário a ser desenvolvido no 1º trimestre pela equipa, com o apoio dos monitores dos CAF, resulta no material pedagógico (at.3) de conceitos base de programação e eletrónica. A partir desta base customizável, será codesenvolvido com as crianças um novo protótipo físico e funcional do berçário, que funcionará nas escolas onde decorrem os CAF.

O modelo pedagógico será assente em metodologias criativas de colaboração e essencialmente de hands-on, adequadas às idades das crianças (10-12). As sessões pedagógicas desenvolvidas por técnicos especializados da área da educação e programação, com apoio dos monitores dos CAF.





Em articulação com a at. 3, proporcionará desafios periódicos de aplicação prática de conceitos de eletrónica e programação e de design, desenvolvendo várias capacidades e estímulos, desde o raciocínio à coordenação motora. Para além do objetivo pedagógico, pretende-se desenvolver uma 2ª versão, paga, com mais funcionalidades, que sirva todas as fases do processo da vida uma planta, da germinação à colheita. Será também desenvolvido o módulo que permite a ligação entre o berçário e a app (at.5).

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Recursos humanos</b>     | 1 coordenador do projecto - especialista em processos criativos de participação;<br>1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;<br>1 educador ensino básico/1ºciclo ;<br>1 designer de produto;<br>1 especialista em programação e eletrónica;<br>1 fotografo/videomaker - registo audiovisual;<br>1 consultor especialista em Biologia;<br>Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia;   |
| <b>Local: morada(s)</b>     | As atividades de co-criação decorrerão na Escola Básica Rosa Lobato Faria, Escola Básica Natália Correia e Escola Básica de Santa Clara.  |
| <b>Local: entidade(s)</b>   | As salas para desenvolvimento das sessões serão disponibilizadas pelo parceiro Junta de Freguesia de São Vicente.   |
| <b>Resultados esperados</b> | - criação de um protótipo base do berçário verde enquanto modelo pedagógico customizável para as crianças (relação com at.3);<br>- cocriação de 1 berçário verde por turma de participantes (relação com at.3);<br>- desenvolvimento de tutorial de construção do berçário verde e disponibilização grátis online;<br>- criação de 1 modelo pedagógico com conteúdo pedagógico e planeamento de sessões para ministrar nas sessões com os CAF (relação com at.3);<br>-ganho de competências, estímulos e interesse na robótica e produção alimentar, nas crianças que participarem (relação com at.3);<br>-trabalho pedagógico com 30 crianças com envolvimento das respectivas famílias; |
| <b>Valor</b>                | 11510.00 EUR  |
| <b>Cronograma</b>           | Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10   |



|   |  |
|---|--|
| <i>Periodicidade</i>                            | Semanal  |
| <i>Nº de destinatários</i>                      | 90   |
| <i>Objectivos específicos para que concorre</i> | 1, 3   |
| <i>Actividade 2</i>                             | Aprendizagens ao Ar-Livre  |
| <i>Descrição</i>                                | <p>O fito de atividades a desenvolver com as crianças e jovens será desenvolvido numa ótica de educação não-formal, sob o paradigma de exploração e descoberta do património vegetal e biofísico da cidade.</p> <p>Visto que se pretende operar sobre a combinação entre tecnologia, produção alimentar e meio ambiente, é essencial explorar lugares físicos de referência, saindo do mundo virtual. Estas saídas assumem uma importância reforçada em tempos de crise pandémica. Assim serão organizadas pelo menos 6 visitas de estudo no total, em formato de passeios, picnics, caças ao tesouro na Freguesia de São Vicente e em lugares de Lisboa tão diferentes quanto ricos do ponto de vista da biodiversidade como é o parque florestal de Monsanto, o Jardim Botânico da Ajuda, a Estufa Fria e até as hortas urbanas da Graça. Estas visitas de estudo serão feitas tendo em conta as normas de segurança existentes à data devido à pandemia de COVID-19.</p> <p>Estes serão momentos em que as crianças podem não só desfrutar do que estes lugares têm para oferecer, mas sobretudo para entender como funcionam, e a partir daí correlacionar estes sistemas naturais com o trabalho de robótica em desenvolvimento no âmbito das at. 1 e at. 3. Pretende-se que não sejam só as crianças e monitores os participantes, pretendendo-se alargar à escala da família e comunidade escolar, onde filhos, pais, auxiliares e professores possam ter estas experiências e aprendizagens em conjunto.</p> |
| <i>Recursos humanos</i>                         | <p>1 coordenador do projeto - especialista em processos criativos de participação</p> <p>1 co-coordenador especialista em hortifruticultura</p> <p>1 educador ensino básico/1ºciclo</p> <p>1 especialista em programação e eletrónica</p> <p>1 consultor especialista em Biologia</p> <p>Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia</p> <p>1 fotografo/videomaker - registo audiovisual</p>  |
| <i>Local: morada(s)</i>                         | Serão feitas até 6 visitas a diferentes locais.  |
| <i>Local: entidade(s)</i>                       | A definir com os parceiros e comunidade envolvida no projeto.  |



**Resultados esperados**

- No mínimo 2 visitas de estudo fora da Freguesia (p. Ex: Parque Florestal de Monsanto e Estufa Fria)
- No mínimo 4 visitas de estudo em diferentes formatos, a locais de interesse vegetal, ambiental na Freguesia de São Vicente e Centro Histórico.
- Reforço de aprendizagem de conceitos relacionados com o ambiente e produção alimentar;
- Suporte ao trabalho pedagógico das at.1 e at.3;
- Criação de trabalhos das crianças sobre relacionamento entre conceitos básicos de programação e o meio ambiente;
- Criação de roteiro de biodiversidade - FarmCode, do Centro Histórico, através dos trabalhos das crianças e da equipa com um registo criativo das sessões;
- Visitas de estudo com 30 crianças;

**Valor** 6110.00 EUR

**Cronograma** Mês 7, Mês 11

**Periodicidade** PontualAté 6 visitas

**Nº de destinatários** 30

**Objectivos específicos para que concorre** 1, 3

**Actividade 3** Robótica Verde - Roteiro digital

**Descrição**

A at. 3 foca-se na formação e sensibilização das crianças abordando temas como cidadania digital, ética e valores e funcionamento da internet, por via da abordagem STEM. Através da construção do berçário verde(at1), os conceitos base de programação, eletrónica e automatização serão também ensaiados, bem como o reconhecimento de boas-práticas existentes que surgem do cruzamento destas dimensões na relação com a Natureza(at2). Durante o 1º trimestre será desenvolvido o programa pedagógico(ats. 1 e 2) bem como os conteúdos e materiais de apoio das sessões. As sessões serão estruturadas a partir do berçário verde (at.1) com metodologias de índole essencialmente prática numa abordagem hands-on, de forma a captar e envolver as crianças em ações práticas que consubstanciam a compreensão de conceitos essenciais como, cálculo e raciocínio lógico, resolução de problemas, criatividade e trabalho em equipa. Esta atividade traduzir-se-á no contacto semanal com os grupos de crianças das CAF ao longo do ano, em sessões de duração variada, nas quais as componentes práticas, pedagógicas e lúdicas serão aprofundadas. Pretende-se que



as crianças compreendam conceitos base da programação e que tenham maior conhecimento sobre questões de segurança e cidadania digital (navegação segura, pegada digital, respeito e responsabilidade no meio digital, procuras eficientes na internet..) mas que sobretudo ganhem interesse pela tecnologia ao serviço da defesa do ambiente e da produção alimentar local.

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Recursos humanos</b>     | <p>1 coordenador do projeto - especialista em processos criativos de participação;</p> <p>1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;</p> <p>1 educador ensino básico/1º ciclo;</p> <p>1 especialista em programação e eletrónica;</p> <p>1 consultor especialista em Biologia;</p> <p>Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia;</p> <p>1 fotografo/videomaker - registo audiovisual.</p>  |
| <b>Local: morada(s)</b>     | <p>As sessões decorrerão na Escola Básica Rosa Lobato Faria, Escola Básica Natália Correia e Escola Básica de Santa Clara.</p>   |
| <b>Local: entidade(s)</b>   | <p>As salas para desenvolvimento das sessões serão disponibilizadas pelo parceiro Junta de Freguesia de São Vicente.</p>   |
| <b>Resultados esperados</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- sessões de segurança e cidadania digital abertas à comunidade escolar geral (crianças, pais, avós, auxiliares, professores...);</li> <li>- aquisição e compreensão de conceitos base de cidadania digital, robótica, programação e eletrónica por parte das crianças;</li> <li>- criação de interesse nas crianças para os temas abordados;</li> <li>- desenvolvimento de várias capacidades e estímulos, desde o raciocínio à coordenação motora, nas crianças;</li> <li>- sensibilização da comunidade escolar (crianças, pais, avós, auxiliares, professores...) para as questões ambientais e de produção local;</li> <li>- trabalho de formação e adaptação aos conteúdos pedagógicos com 30 monitores dos CAF;</li> <li>- trabalho pedagógico com 30 crianças das CAF;</li> </ul> |
| <b>Valor</b>                | 12070.00 EUR   |
| <b>Cronograma</b>           | Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10  |
| <b>Periodicidade</b>        | Semanal  |

|   |   |
|---|---|
| <i>Nº de destinatários</i>                      | 60  |
| <i>Objectivos específicos para que concorre</i> | 1, 3  |
| <i>Actividade 4</i>                             | FarmCode Manifesta  |
| <i>Descrição</i>                                | <p>FarmCode Manifesta, é o plano de comunicação criativo, mas incisivo a desenvolver e executar, como forma de chegar e envolver mais pessoas, organizações e empresas. Pretende-se criar o estatuto de FarmCoders que é dado às organizações do setor privado que se juntem ao projeto-manifesto enquanto parceiros e patrocinadores, passando estas a fazer parte de uma comunidade em prol da tecnologia e produção alimentar local e autónoma.</p> <p>Esta atividade pretende criar uma estratégia de comunicação e marketing onde esteja explícito o conceito e imagem do projeto, bem como a potencialidade dos diferentes produtos (at.1 - berçário verde, at.3 - modelo pedagógico, at.5 - app)</p> <p>Pretende-se também, incluir na comunicação do projeto a informação e conteúdos gerados pelo projeto, com informações e notícias úteis no âmbito dos temas abordados da tecnologia, produção alimentar local e autónoma e meio ambiente, alojando-as numa plataforma e divulgando-as pelas redes-sociais, de forma a manter o contacto com o público-alvo e potenciais utilizadores.</p> <p>No final do projeto e tendo em vista a sustentabilidade do mesmo, será criado um manual/plataforma que servirá de base para a replicação noutros lugares e comunidades, concretizando a missão de manifesto que o projeto acarreta em si com a mobilização de mais pessoas, famílias e comunidades.</p> |
| <i>Recursos humanos</i>                         | <p>1 coordenador do projeto - especialista em processos criativos de participação;<br/>1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;<br/>1 consultor especialista em Biologia;</p> <p>1 fotografo/videomaker - registo audiovisual;<br/>1 designer de comunicação;<br/>1 designer de produto;<br/>1 especialista em redes sociais/marketing.</p>  |
| <i>Local: morada(s)</i>                         | Uma sala de trabalho e reuniões, a definir com o parceiro Junta de Freguesia de São Vicente. Tele-trabalho.   |
| <i>Local: entidade(s)</i>                       | Junta de Freguesia de São Vicente   |
| <i>Resultados esperados</i>                     | <p>- 1 plano de comunicação e marketing do projeto;<br/>- criação</p>   |

de uma identidade gráfica do projeto e de cada produto (at.1, at.3 e at.5);

- criação de uma plataforma online de comunicação do projeto;
- criação de conteúdos digitais para redes sociais;
- angariação de diferentes parceiros (institucionais, empresas e patrocinadores);
- constituição de comunidade alargada a outras cidades;

**Valor** 7190.00 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** 5000

**Objectivos específicos para que concorre** 1, 2, 3

**Actividade 5** FarmCode´APP

**Descrição** Será desenvolvido uma app paga, de gestão e planeamento de pequenos e médios espaços de produção alimentar (varanda, marquise, quintal, horta, estufa...), para diferentes graus de familiaridade e conhecimento sobre hortifruticultura. Será desenvolvida com um interface user friendly, com vista à otimização da eficiência dos espaços, ao sugerir formas de produção em função de múltiplos fatores, com vista ao aumento de produtividade e de tempo livre para o utilizador, uma vez que a app comunica com o este com avisos sobre o quê, quando e como fazer.

Funcionará através do cruzamento de múltiplas variáveis como posicionamento geográfico, clima, necessidades hídricas e características de cada espécie vegetal, fitossanitárias e outras, e informação relativa ao utilizador e o seu espaço. Serve ainda como diário multiformato de registo das tarefas a executadas, apresentadas numa linha cronológica com possibilidade de partilhar nas redes sociais.

Pretende-se que a app cresça, possibilitando a inclusão de novos parâmetros e módulos que aumentem o seu grau de detalhe e conseqüentemente a otimização dos espaços de produção. Será desenvolvido um módulo de ligação entre o berçário verde(at. 1) e a app, possibilitando registar o ciclo de cada planta, desde a germinação à colheita.

A app apesar de desenhada para quem já tem um espaço de produção, pretende ser impulsionadora de novos espaços, promovendo o aumento do número de hortifruticultores bem como da produção alimentar.



|   |  |
|---|--|
| <i>Recursos humanos</i>                         | 1 coordenador do projeto - especialista em processos criativos de participação;<br>1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;<br>1 especialista em programação e eletrónica;<br>1 consultor especialista em Biologia;<br>1 designer de comunicação;<br>1 especialista em redes sociais/marketing.   |
| <i>Local: morada(s)</i>                         | Uma sala de trabalho e reuniões, a definir com o parceiro Junta de Freguesia de São Vicente. Tele-trabalho.  |
| <i>Local: entidade(s)</i>                       | Junta de Freguesia de São Vicente  |
| <i>Resultados esperados</i>                     | - 1 App paga (iOS, Android, plataforma PC/Web) de gestão e planeamento de pequenos e médios espaços de produção alimentar, concebida para diferentes graus de familiaridade e conhecimento sobre hortifruticultura com a adequando o nível de informação ao grau de familiaridade de cada utilizador (Wizard para iniciantes) ;<br>- 1 módulo de ligação digital entre berçário verde (at.1) e app;<br>- otimização dos espaços de produção alimentar local ao nível da produtividade e tempo dos utilizadores;<br>- aumento do número de microprodutores locais;<br>- aumento da área de produção na cidade e de utilização de pequenos espaços para produzir;<br>- sustentabilidade económica e do projeto pedagógico suportada pelo custo da app;<br>- app disponível gratuitamente para as crianças e famílias participantes;<br>- esperam-se 1500 downloads da app no primeiro ano de sustentabilidade;<br>- recolha e processamento de dados sobre agricultura e produção alimentar em meio urbano, que são do interesse das empresas do sector alimentar que podem assim ensaiar o encurtamento de cadeias de produção, distribuição e venda; |
| <i>Valor</i>                                    | 13120.00 EUR   |
| <i>Cronograma</i>                               | Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12  |
| <i>Periodicidade</i>                            | Diário   |
| <i>Nº de destinatários</i>                      | 1500   |
| <i>Objectivos específicos para que concorre</i> | 2, 3   |



Nº de parceiros mobilizados 10

**Constituição da equipa de projeto**

*Função* Coordenador de projecto (especialista processos criativos de participação)

*Horas realizadas para o projeto* 1920

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira

*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* 1 co-coordenador especialista em hortifruticultura;

*Horas realizadas para o projeto* 960

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira

*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* Especialista em programação e eletrónica

*Horas realizadas para o projeto* 1200

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira

*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* Educador pedagógico 1ºciclo

*Horas realizadas para o projeto* 960

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira

*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* Designer de comunicação

*Horas realizadas para o projeto* 768

*Tipo de afetação ao BIP/ZIP* Financeira

*Morador no bairro do projeto* Não

*Função* Gestor de redes sociais





|  |   |
|--|---|
| <i>Horas realizadas para o projeto</i> | 192   |
| <i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>     | Financeira  |
| <i>Morador no bairro do projeto</i>    | Não   |
| <i>Função</i>                          | Consultor especialista em Biologia                                |
| <i>Horas realizadas para o projeto</i> | 384   |
| <i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>     | Financeira  |
| <i>Morador no bairro do projeto</i>    | Não   |
| <i>Função</i>                          | Designer de produto   |
| <i>Horas realizadas para o projeto</i> | 240   |
| <i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>     | Financeira  |
| <i>Morador no bairro do projeto</i>    | Não   |
| <i>Função</i>                          | Fotógrafo (registo audiovisual e concepção de conteúdos digitais) |
| <i>Horas realizadas para o projeto</i> | 144   |
| <i>Tipo de afetação ao BIP/ZIP</i>     | Financeira  |
| <i>Morador no bairro do projeto</i>    | Não   |

#### Criação de emprego (Impacto)

|  |   |
|--|---|
| <i>Nº de novos postos de trabalho criados com a constituição da equipa de projeto (com uma afetação &gt;= 75%)</i> | 0 |
| <i>Nº de novos postos de trabalho criados como resultado da intervenção do projeto</i>                             | 0 |

#### Destinatários (Resultados)

|   |    |
|---|----|
| <i>Nº de moradores no bairro BIP/ZIP destinatários de atividades em que é possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas, lúdicas)</i> | 15 |
|---|----|

Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes 5000

Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes 1

**Equidade**

Nº de destinatários com deficiência / doença mental 0

Nº de destinatários mulheres 0

Nº de destinatários desempregados 0

Nº de destinatários jovens (- de 30 anos) 30

Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos) 30

Nº de destinatários imigrantes 0

famílias 30

downloads da app 1500

**Produtos/Elementos tangíveis da intervenção**

Nº de produtos concebidos para venda / demonstração 3

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 3

Nº de páginas de Internet criadas 1

Nº de páginas de facebook criadas 4

Nº de vídeos criados 10

Nº de artigos publicados em jornais / revistas 2

Nº de novas organizações criadas (associações / empresas, outros) 1

modelo pedagógico replicável 1

**ORÇAMENTO TOTAL DO PROJECTO**

DMHDL | DDL | DAIL

**BIP/ZIP - Bairros e Zonas de Intervenção Prioritária**

Financiamento BIP/ZIP



**FORMULÁRIO DE CANDIDATURA**

|  |              |
|--|--------------|
| <i>Encargos com pessoal interno</i>          | 0.00 EUR     |
| <i>Encargos com pessoal externo</i>          | 42600.00 EUR |
| <i>Deslocações e estadias</i>                | 2000.00 EUR  |
| <i>Encargos com informação e publicidade</i> | 450.00 EUR   |
| <i>Encargos gerais de funcionamento</i>      | 200.00 EUR   |
| <i>Equipamentos</i>                          | 4750.00 EUR  |
| <i>Obras</i>                                 | 0.00 EUR     |
| <i>Total</i>                                 | 50000 EUR    |

**Montante de apoio financeiro por entidade promotora**

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| <i>Entidade</i> | LOCALS APPROACH |
| <i>Valor</i>    | 50000.00 EUR    |

**Outras fontes de financiamento e respectivos montantes**

|                      |   |
|----------------------|---|
| <i>Entidade</i>      | Associação Localsapproach   |
| <i>Tipo de apoio</i> | Não financeiro  |
| <i>Valor</i>         | 1800.00 EUR   |
| <i>Descrição</i>     | -Ferramentas de trabalho (computador portátil, projector, máquina fotográfica, disco externo);  |
| <i>Entidade</i>      | Junta de Freguesia de São Vicente   |
| <i>Tipo de apoio</i> | Não financeiro  |
| <i>Valor</i>         | 3600.00 EUR   |
| <i>Descrição</i>     | -disponibilidade de 30 monitores para apoiarem as atividades 1, 2 e 3 do projeto (2640€);<br>-cedência de uma sala para reuniões do projeto (480€);<br>-cedência de espaços para desenvolvimento da atividade 1 e 3(480€);<br>-apoio na organização da atividade 2; |

**TOTAIS**

|  |           |
|--|-----------|
| <i>Total das Actividades</i>                   | 50000 EUR |
| <i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i> | 5400 EUR  |

*Total do Projeto*      55400 EUR  
*Total dos Destinatários*      6680

