

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

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. 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 semente 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



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).

Recursos humanos	1 coordenador do projecto - especialista em processos criativos de participação; 1 co-coordenador especialista em hortifruticultura; 1 educador ensino básico/1ºciclo ; 1 designer de produto; 1 especialista em programação e eletrónica; 1 fotografo/videomaker - registo audiovisual; 1 consultor especialista em Biologia; Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia;
Local: morada(s)	As atividades de co-criação decorrerão na Escola Básica Rosa Lobato Faria, Escola Básica Natália Correia e Escola Básica de Santa Clara.
Local: entidade(s)	As salas para desenvolvimento das sessões serão disponibilizadas pelo parceiro Junta de Freguesia de São Vicente.
Resultados esperados	- criação de um protótipo base do berçário verde enquanto modelo pedagógico customizável para as crianças (relação com at.3); - cocriação de 1 berçário verde por turma de participantes (relação com at.3); - desenvolvimento de tutorial de construção do berçário verde e disponibilização grátis online; - criação de 1 modelo pedagógico com conteúdo pedagógico e planeamento de sessões para ministrar nas sessões com os CAF (relação com at.3); -ganho de competências, estímulos e interesse na robótica e produção alimentar, nas crianças que participarem (relação com at.3); -trabalho pedagógico com 30 crianças com envolvimento das respectivas famílias;
Valor	11510 EUR
Cronograma	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 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.

Recursos humanos	1 coordenador do projeto - especialista em processos criativos de participação; 1 co-coordenador especialista em hortifruticultura; 1 educador ensino básico/1º ciclo; 1 especialista em programação e eletrónica; 1 consultor especialista em Biologia; Até 30 monitores das CAF da Junta de Freguesia; 1 fotografo/videomaker - registo audiovisual.
Local: morada(s)	As sessões decorrerão na Escola Básica Rosa Lobato Faria, Escola Básica Natália Correia e Escola Básica de Santa Clara.
Local: entidade(s)	As salas para desenvolvimento das sessões serão disponibilizadas pelo parceiro Junta de Freguesia de São Vicente.
Resultados esperados	- sessões de segurança e cidadania digital abertas à comunidade escolar geral (crianças, pais, avós, auxiliares, professores...); - aquisição e compreensão de conceitos base de cidadania digital, robótica, programação e eletrónica por parte das crianças; - criação de interesse nas crianças para os temas abordados; - desenvolvimento de várias capacidades e estímulos, desde o raciocínio à coordenação motora, nas crianças; - sensibilização da comunidade escolar (crianças, pais, avós, auxiliares, professores...) para as questões ambientais e de produção local; - trabalho de formação e adaptação aos conteúdos pedagógicos com 30 monitores dos CAF; - trabalho pedagógico com 30 crianças das CAF;
Valor	12070 EUR
Cronograma	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10
Periodicidade	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; 1 co-coordenador especialista em hortifruticultura; 1 consultor especialista em Biologia;</p> <p>1 fotografo/videomaker - registo audiovisual; 1 designer de comunicação; 1 designer de produto; 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; - 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 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; 1 co-coordenador especialista em hortifruticultura; 1 especialista em programação e eletrónica; 1 consultor especialista em Biologia; 1 designer de comunicação; 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) ; - 1 módulo de ligação digital entre berçário verde (at.1) e app; - otimização dos espaços de produção alimentar local ao nível da produtividade e tempo dos utilizadores; - aumento do número de microprodutores locais; - aumento da área de produção na cidade e de utilização de pequenos espaços para produzir; - sustentabilidade económica e do projeto pedagógico suportada pelo custo da app; - app disponível gratuitamente para as crianças e famílias participantes; - esperam-se 1500 downloads da app no primeiro ano de sustentabilidade; - 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 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 1º ciclo

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 >= 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



<i>Encargos com pessoal interno</i>	0 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	42600 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	2000 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	450 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	200 EUR
<i>Equipamentos</i>	4750 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	50000 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

<i>Entidade</i>	LOCALS APPROACH
<i>Valor</i>	50000 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

<i>Entidade</i>	Associação Localsapproach
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	1800 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 EUR
<i>Descrição</i>	-disponibilidade de 30 monitores para apoiarem as atividades 1, 2 e 3 do projeto (2640€); -cedência de uma sala para reuniões do projeto (480€); -cedência de espaços para desenvolvimento da atividade 1 e 3(480€); -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

