

projectos
transformar
experiências
parcerias
novo ciclo



HABITAÇÃO
E DESENVOLVIMENTO
LOCAL Câmara Municipal Lisboa

Programa Parcerias Locais

BIP/ZIP

Programa BIP/ZIP 2021
Dimensão: Ignição
FICHA DE CANDIDATURA

Refª: 052

Mãos que Falam



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 Associação Amigos B2M - Bairro Alto da Ajuda
Designação LOCALS APPROACH

ENTIDADES PARCEIRAS

Designação Junta de Freguesia da Ajuda
Designação DEP - Divulgar e Partilhar
Designação Fundação LIGA
Designação Chamar o Futuro

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Dimensão Ignição
Designação Mãos que Falam
BIP/ZIP em que pretende intervir 2. Dois de Maio
ODS 2030 Educação de Qualidade
Indústria, Inovação e Infraestruturas
Reduzir as Desigualdades

Síntese do Projecto

Fase de execução Mãos que Falam irá essencialmente cruzar públicos que por norma não se encontram. Através da instalação de um FabLab no Bairro 2 de Maio, iremos criar e dotar de competências um grupo intergeracional de makers que em conjunto com artistas com diversidade funcional da Fundação LIGA irão co-criar uma coleção de peças artísticas, recorrendo à simbiose entre fabricação 3D e técnicas de expressão plástica clássicas.

Fase de sustentabilidade Mãos que Falam tem a sua sustentabilidade assegurada. Por um lado por ser um lugar de encontros improváveis entre séniores, jovens e de pessoas com deficiência contribuirá para a redução de estigmas e aceitação de diferenças, por outro o grupo de makers do Bairro 2 de Maio, ganhará um conjunto de competências que lhes permitirá um posicionamento diferenciado no mercado de trabalho e por fim com a instalação do FabLab no território potenciam-se novas oportunidades para o Bairro.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Diagnóstico

A freguesia da Ajuda é um cruzamento de realidades diversas descontinuidades. Com cerca de 15.000 habitantes, em bairros que só agora se começam a reconhecer como unidade territorial.

O Alto da Ajuda, um território marginalizado, porém com um elevado potencial de desenvolvimento, conta ainda com bastantes fragilidades.

Destas destacam-se desemprego, baixas qualificações, baixos rendimentos fruto de uma economia desestruturada, que também se reflete na fraca qualidade do espaço público no défice de cidadania e em comunidades com baixa tolerância e respeito pela diferença, aspetos que dificultam a aceitação e interação social.

O 2 de Maio tem funcionado como catalisador de mudanças e embora acompanhe a dinâmica de Lisboa relativamente à elevada percentagem de idosos residentes, regista uma percentagem acentuada de crianças e jovens até aos 15 anos, superior à média de Lisboa.

Estão identificadas problemáticas que necessitam de intervenção urgente:

A elevada percentagem de idosos em situação de de infoexclusão e isolamento social, que com a COVID-19 se acentuaram

A falta de meio, especialmente competências digitais, para envolver os séniores e assim combater o isolamento

Por outro lado, as competências digitais, intrínsecas aos mais jovens, que carecem de ocupação (NEET) e com baixas qualificações com os quais é essencial criar respostas capazes de os envolver em processos de aprendizagem

Temática preferencial

Promover Competências e Empreendedorismo

Destinatários preferenciais

Grupos vulneráveis

Objectivo geral

Mãos que Falam é um projeto que se focará essencialmente no desenvolvimento de competências de fabricação digital, artísticas e sociais.

Através da co-criação de um FabLab no Bairro de Maio iremos mobilizar um grupo de 5 jovens e 5 séniores para formar um grupo de makers do território que dinamizarão no futuro este FabLab, que desta forma se junta e reforça uma rede de espaços de agregação comunitária no Alto da Ajuda (Casa para Todos, o novo espaço da Junta de Freguesia no Bairro 2 de Maio, Fundação LIGA, Casalinho Verde) e que fará ligações com outras oficinas situadas na freguesia nomeadamente com a Ripas, recém-inaugurada.

Este projeto será também uma frente de combate à desocupação nas juvenil, ao isolamento sénior e à discriminação da pessoa com diversidade funcional pela agregação destes grupos em torno da digitalização e do cruzamento destas ferramentas com a expressão artística Desta forma pretende-se dotar de competências digitais os grupos supracitados (modelação digital e fabricação 3D),



bem como, competências de desenvolvimento pessoal que tenham como objetivo o aumento da empatia para com o próximo e assim a melhoria de relacionamentos interpessoais e conseqüente redução de discursos "fatalistas"

Partindo deste conjunto de atividades esperamos uma redução de estigmas e percepções sociais negativas entre grupos que se operacionalizarão a partir da realização de atividades educativas em moldes de educação não-formal

O projeto trabalhará em articulação com outras dinâmicas em curso no território, nomeadamente o projeto de arte urbana que está a ser implementado pela Gebalis em parceria com algumas das organizações presentes em Mãos que Falam.

Objetivos Específicos de Projeto

Objetivo Específico de Projeto 1

Descrição

"Mãos que Falam" irá dotar com competências digitais o grupo de jovens e seniores para que estes desenvolvam modelações digitais, mas também na ótica do ganho de competências ao nível da fabricação digital e impressão 3D. Por um lado, assegurará o funcionamento deste FabLab no futuro, mas poderá também criar outras oportunidades de trabalho junto deste grupo.

A criação de um FabLab no território é sinónimo um lugar de aprendizagens direcionadas para a inovação tecnológica e ao mesmo tempo a comunidade do Bairro poder-se-á conectar a uma comunidade global de investigadores, makers, empreendedores, estudantes, que já se encontram organizados numa ampla rede que opera em mais de 100 países diferentes, direcionada para a geração de impacto, abrindo o Bairro além das suas fronteiras.

Originalmente concebidos para serem espaços de incubação de ideias de empreendedorismo local, os FabLab são hoje em dia são cada vez mais utilizados enquanto plataformas de desenvolvimento de projetos educativos a partir da metodologia STEM que promove aprendizagens hands on e que está relacionada com a prática na qual os utilizadores aprendem sobre impressão 3D, materiais, processo de design e também sobre inovação tecnológica e social.

O fablab 2 de Maio, será uma peça essencial na concepção da exposição itinerante que resultar do trabalho desenvolvido ao longo do projeto para ensaiar um produto



que possa ser assemblado em diversos lugares e assim chegar ao maior número de pessoas possível.

Sustentabilidade

As competências de modelação digital e fabricação 3D são cada vez mais procuradas a nível do mercado de trabalho e formar pessoas no território com estas valências, poderá ser determinante para que estas no futuro criem ou vão de encontro a novas oportunidades de trabalho.

O facto de existir um Fablab no território é também uma forma de abrir o território quer a novos visitantes que necessitem deste tipo de serviços, quer para empreendedores locais ou externos que aqui podem encontrar um espaço de fabricação e de prototipagem de ideias, iniciativas projetos ou negócios.

Abre também a possibilidade de se criarem pacotes de formação neste domínio e a partir destas gerar fontes de receita que ajudem o Fablab a manter o seu funcionamento ao mesmo tempo que potencia a sua expansão, quer na aquisição de novas máquinas, quer na formação de novos recursos-humanos que fiquem aptos a gerir este espaço.

Por serem lugares abertos à inovação e por consequência ao cruzamento de pessoas de diferentes áreas do saber, podem ser incubadas ideias que tenham como propósito a resolução de problemas coletivos, e neste momento com a atual dinâmica de abertura que o território já consegue congrega dispor de um set de ferramentas que contem com um Fablab será certamente impactante a curto-prazo e de forma quase imediata

Com a concepção do manual de replicação do projeto esperamos impactar outras comunidades que se revejam e queiram replicar no seu território esta prática.

Objetivo Específico de Projeto 2

Descrição

Mãos que falam operará também a Inclusão social pela arte direcionada para a aceitação universal da diversidade humana. Trabalharemos sobre a autoestima, a capacidade de comunicação verbal e não verbal, no sentido de melhorar a qualidade dos relacionamentos interpessoais e assim a aceitação do próximo.

Será a partir da exploração de diferentes linguagens artísticas e plásticas por via do contacto entre diferentes grupos (jovens, seniores e pessoas com diversidade funcional que reforçaremos pontes. Numa era pós-covid é crucial recuperar outras formas de abraços pela arte.

É no confronto entre diferentes realidades, e metodologias artísticas, essencialmente no cruzamento entre modos de fazer digitais e analógicos que



iremos articular pontes entre grupos tão diversos quanto complementares.

A partir de um programa de formação focado na História da Arte e nos diferentes movimentos artísticos, na relação destes com o enquadramento histórico em que surgiram iremos criar as condições para um entendimento lato sobre a pertinência destes movimentos e das suas consequências na construção de sociedades mais inclusivas e reivindicativas. Com o conhecimento gerado sobre os diversos movimentos artísticos e as causas que os despoletaram iremos gerar um conjunto de ferramentas que nos permitem a quebra de preconceitos, ao mesmo tempo que são trabalhadas questões de inteligência emocional individual e coletiva, e expressão individual e coletiva.

Sustentabilidade

A partir do processo pedagógico sobre os diferentes movimentos artísticos e sobretudo sobre o seu enquadramento social e histórico criar-se-á uma tomada de consciência coletiva sobre o cariz reivindicativo que a arte tem tomado para si desde sempre e da importância destes movimentos para a luta de causas coletivas. Será também uma forma de criar um conjunto de ferramentas contra o preconceito e todo o tipo de discriminação contra a diversidade humana (raça/etnia, género, orientação sexual, condição social, deficiência, etc...). Estas incursões na História da Arte servem também o pretexto perfeito para conduzir um conjunto de visitas a diversos museus e lugares icónicos em Lisboa, fora da área de conforto ultrapassando os limites do bairro.

Objetivo Específico de Projeto 3

Descrição -

Sustentabilidade -

CALENDARIZAÇÃO DO PROJETO



Actividade 1 Processo Pedagógico - softskills

Descrição

Mãos que Falam será um projeto com um foco bastante direccionado na qualidade das relações interpessoais por forma a fomentar confiança e proximidade entre os grupos envolvidos. Neste sentido torna-se essencial promover um conjunto de aprendizagens ao nível de desenvolvimento pessoal que por um lado desenvolvam um olhar compassivo sobre si e sobre os outros, aprofundando níveis de inteligência emocional quer do ponto de vista individual quer do ponto de vista coletivo. Ao longo deste processo serão também trabalhadas técnicas de escuta ativa que serão uma das chaves para criar maiores índices de empatia entre o grupo de makers do Bairro e o grupo de Artistas com diversidade funcional da Fundação LIGA

O fomento destas relações terá como objetivos a criação de um sentido de identidade coletiva de grupo de forma a incrementar os processos de expressão artística, mas sobretudo a aceitação da diversidade humana e a assunção das diferenças enquanto valor acrescentado.

Recursos humanos

Coordenador Especialista em Processos Criativos de Participação
2 facilitadores de desenvolvimento pessoal/coaching
1 técnico de acompanhamento da Fundação LIGA
1 VideoMaker
1 Designer
1 Gestora Financeira

Local: morada(s)

Casa para Todos
Rua Armando Lucena Lote 13 CV traseira
1300-070

Fundação LIGA
R. do Sítio ao Casalinho da Ajuda
1349,

Local: entidade(s)

Associação Amigos do B2M e Fundação LIGA

Resultados esperados

24 sessões de grupo focadas em desenvolvimento pessoal e aquisição de ferramentas de aprofundamento sobre as questões da inteligência emocional individual e coletiva aplicadas quer ao grupo de makers do Bairro 2 de Maio quer ao grupo de artistas com mobilidade funcional diversa.

No decorrer da aplicação deste programa esperamos ter alcançado um espírito de grupo fortalecido entre artistas e makers a partir do ganho substancial de competências sobre comunicação verbal e não verbal, leitura comportamental e reforço de empatia e como consequência direta uma maior aceitação da diferença e da diversidade humana



<i>Valor</i>	11875 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	20
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	2
<i>Actividade 2</i>	Oficinas de Modelação e Fabricação
<i>Descrição</i>	<p>Nesta atividade pretende-se criar uma comunidade de makers começando com um grupo de de 10 jovens e seniores oriundos do território que fiquem capacitados para a gestão do FabLab do Bairro em todas as frentes necessárias para as questões da impressão 3D a partir de uma abordagem pedagógica intergeracional e direccionada para a prática, por via da abordagem STEM.</p> <p>Neste processo pedagógico abordar-se-ão questões relacionadas com a modelação digital a partir do reconhecimento e replicação de geometrias básicas numa fase inicial, que se vai complexificando à medida que os participantes adquiram competências ao longo deste processo.</p> <p>As sessões serão estruturadas a partir de metodologias de índole essencialmente práticas com uma abordagem hands-on de forma a captar e envolver os participantes em ações práticas que consubstanciam a compreensão de conceitos essenciais como, escala, noções de espacialização e geometria, raciocínio lógico, materialidades e ciclo de vida dos materiais, maquinação 3D, mecânica e resolução de problemas. Esta atividade terá uma cadência semanal de contacto com este grupo de makers em cerca de 30 sessões de duração variadas de acordo com as necessidades do grupo e das contingências do momento. Pretende-se que este grupo adquira estas competências de modo a assegurar o funcionamento do FabLab depois do ano de implementação e execução do projeto.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<p>1 coordenador de projeto especialista em processos criativos de participação</p> <p>1 Formador em Modelação Digital e Fabricação 3D</p> <p>1 Designer</p> <p>1 VideoMaker</p> <p>1 Gestora Financeira</p>
<i>Local: morada(s)</i>	<p>Casa para Todos</p> <p>Rua Armando Lucena Lote 13 CV traseira</p> <p>1300-070</p>
<i>Local: entidade(s)</i>	Associação Amigos do B2M



Resultados esperados

A partir de um programa semanal com 90 horas de contacto com os participantes espera-se que estes adquiram competências e devida qualificação sobre modelação digital e fabricação e impressão 3D. Desde modelações digitais de geometrias simples a outras mais complexas, à montagem e manutenção de impressoras 3D, os participantes destas oficinas serão capacitados nas múltiplas dimensões que a gestão de um FabLab exige, de modo a que possam assegurar a continuidade do espaço e dos serviços.

Com

este ganho substancial de competências técnicas e de gestão, acreditamos que os participantes desta atividade posicionar-se-ão de forma diferenciada no mercado de trabalho em comparação à forma como o fazem antes de passarem por este processo.

Este intergeracional grupo de makers terá também contacto com uma comunidade global de outros makers, que desta forma lhes poderá abrir não só novos horizontes, mas essencialmente novas oportunidades, bem como as competências adquiridas ao nível da impressão 3D pode ser catalisadora de ideias de negócio, ou outras iniciativas de empreendedorismo social que a partir destas ferramentas se podem criar.

Valor 16880 EUR

Cronograma Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9

Periodicidade Pontual

Nº de destinatários 10

Objectivos específicos para que concorre 2

Actividade 3 Rota das Artes

Descrição Em Rota das Artes cruzar-se-ão todos os públicos que Mãos que Falam impactará diretamente.

A partir de uma abordagem intergeracional e inclusiva jovens, séniores e artistas com diversidade funcional, vão partilhar o espaço de aprendizagens sobre História de Arte de modo a criar massa crítica de forma coletiva sobre o aparecimento de cada movimento enquanto reação às contingências sociais de cada período histórico.

Este programa terá também uma forte vertente prática na medida em que se assume como o lugar de experimentação artística quer pelo cruzamento de públicos, mas essencialmente pelo cruzamento de ferramentas, por um lado pelas técnicas analógicas de expressão plástica associadas à pintura e à escultura, por outro a modelação digital e impressão 3D (at. 2).



Pretende-se assim que ao longo deste processo sejam co-criadas cerca de 10 obras de expressão plástica que cruzem diferentes técnicas, saberes e sensibilidades.

Recursos humanos

1 coordenador de projeto especialista em processos criativos de participação
1 animadora local
1 artista plástico
1 Designer
1 VideoMaker
1 Gestora Financeira

Local: morada(s)

Fundação LIGA
R. do Sítio ao Casalinho da Ajuda 1349,
Lisboa

Casa para Todos
Rua Armando Lucena Lote 13 CV
traseira
1300-070

Local: entidade(s)

Fundação LIGA

Resultados esperados

Como resultados diretos desta atividade espera-se que os grupos que frequentem este programa teórico-prático de 25 a 30 sessões, e assim aumentem o seu grau de conhecimento sobre os diferentes movimentos artísticos que surgiram ao longo da história e as razões sociais que lhe estão subjacentes, de forma a melhor compreenderem a sua expressão plástica. Por outro lado estes conhecimentos podem e vão certamente impactar a forma como os grupos se expressam artisticamente de modo a que experimentem técnicas e as cruzem com as novas tecnologias, nomeadamente com a impressão 3D por forma a co-criarem uma coleção de arte entre artistas com diversidade funcional e o grupo de makers do Bairro 2 de Maio.

Ao mesmo tempo que co-criam e partilham lugares de aprendizagem, estes grupos vão certamente estreitar laços de proximidade e confiança, contribuindo para uma maior aceitação de diferenças, debatendo-se desta forma estigmas e percepções negativas sobre o outro.

Destas sessões resultarão um conjunto de 10 peças de expressão artística co-criadas por estes grupos fundindo técnicas de expressão plástica clássicas com modelação digital e impressão 3D.

1 Espetáculo de Dança inclusiva, resultante do encontro e colaboração artística entre bailarinos com diversidade funcional, jovens e seniores. O desafio trazido a palco, será o de pensar e reinventar a Diversidade Humana através do Corpo e da Dança Contemporânea, promovendo a reflexão sobre um mundo mais plural e inclusivo

Valor 8775 EUR



<i>Cronograma</i>	Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	20
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2
<i>Actividade 4</i>	Exposição Itinerante
<i>Descrição</i>	<p>Fruto da interação entre os diferentes grupos e da experimentação artística, o projeto prevê a concepção de uma exposição itinerante co-criada pelos grupos envolvidos como resultado das obras co-criadas na at3. pretende-se que a exposição seja desenhada e concebida com os grupos que participaram na elaboração das peças e que tenha um carácter itinerante de modo a poder ser exibida em vários lugares e assim exponenciar o seu alcance e que possa ser integrada também no fito de produtos e serviços da recém-criada marca D’Ajuda no projeto Incubadora Popular D’Ajuda (2019)</p> <p>Em cada momento de inauguração desta exposição haverá um espectáculo de dança inclusiva que será co-desenhado e co-produzido entre a Dança Criativa da AAB2M e a Fundação LIGA de modo a estreitar ainda mais os laços entre públicos diferentes numa improvável sinergia que será desenvolvida ao longo do projecto.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<p>1 coordenador de projeto especialista em processos criativos de participação</p> <p>2 animadoras locais</p> <p>1 coreógrafo</p> <p>1 video maker</p> <p>1 artista plástico</p> <p>1 Gestora Financeira</p>
<i>Local: morada(s)</i>	<p>Fundação LIGA</p> <p>R. do Sítio ao Casalinho da Ajuda 1349, Lisboa</p>
<i>Local: entidade(s)</i>	Fundação LIGA
<i>Resultados esperados</i>	<p>por via da exposição ser itinerante podemos exponenciar o nosso alcance para além dos lugares e das comunidades em que estamos a intervir</p> <p>1 exposição itinerante com 2 momentos de abertura que resultarão em ciclos de conversa sobre o cruzamento de tecnologias digitais com tecnologias analógicas, arte como forma de inclusão, o caminho que ainda tem de ser feito para sermos uma sociedade verdadeiramente inclusiva, em que nos pode ajudar a tecnologia de impressao 3d nos contextos locais BIP/ZIP e uma quinta a decidir com o grupo de participantes do projeto</p>

<i>Valor</i>	7275 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, Mês 5, Mês 6, Mês 7, Mês 8, Mês 9, Mês 10, Mês 11, Mês 12
<i>Periodicidade</i>	Semanal
<i>Nº de destinatários</i>	500
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2
 <i>Actividade 5</i>	 Open Source
<i>Descrição</i>	<p>Será a partir de Open Source que iremos mapear o roteiro de impacto de Mãos que Falam, para que deste modo possamos partilhar com o mundo a nossa experiência ao longo deste ano de execução. A ideia concretizar-se-á numa plataforma digital que desta forma terá registado passo por passo, as atividades que conduzirão todo o projeto:</p> <p>as metodologias de criação de grupo e activação de sentido de identidade coletiva entre jovens, séniores e artistas com diversidade funcional</p> <p>processo pedagógico de capacitação sobre modelação e fabricação digital e assemblagem do FabLab no Bairro 2 de Maio metodologias e técnicas pedagógicas direcionadas para a co-criação de peças de arte desafios inerentes à criação da exposição itinerante resultante de Mãos que Falam</p> <p>A partir deste registo esperamos conseguir inspirar outras comunidades, noutros territórios que assim possam replicar o projeto (ou trechos deste que sintam serem adequados) numa óptica de melhorarem e otimizarem assim os resultados obtidos em Mãos que Falam.</p> <p>Será também realizado um vídeo documentário de todo o processo que será lançado por episódios e assim criar um interesse em crescendo junto do público, desta forma conseguiremos também exponenciar o nosso alcance e criar maior interesse sobre o projeto.</p>
<i>Recursos humanos</i>	<p>1 Coordenador Especialista em Processos Criativos de Participação</p> <p>1 programador</p> <p>1 designer</p> <p>1 Gestora Financeira</p>
<i>Local: morada(s)</i>	<p>Casa para Todos</p> <p>Rua Armando Lucena Lote 13 CV traseira</p> <p>1300-070 Lisboa</p>



<i>Local: entidade(s)</i>	Associação Amigos do B2M
<i>Resultados esperados</i>	1 manual de replicação de projeto a partir do qual outros se possam inspirar para o replicar 1 plataforma onde estará alojado o manual e informação didática de interesse (aulas de história da arte, assemblagem de FabLab, oficinas de modelação e fabricação digital) 1 vídeo documentário composto por um número de episódios a definir no decorrer do projeto de acordo com as dinâmicas de engajamento do momento
<i>Valor</i>	5150 EUR
<i>Cronograma</i>	Mês 1, Mês 2, Mês 3, Mês 4, 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>	1000
<i>Objectivos específicos para que concorre</i>	1, 2

MONITORIZAÇÃO DE PROJETO

Rede (resultados)

Nº de parceiros mobilizados

6

Constituição da equipa de projeto

Função

Coordenador Especialista em Processos Criativos de Participação

Horas realizadas para o projeto

1920

Tipo de afetação ao BIP/ZIP

Financeira

Morador no bairro do projeto

Não

Função

Animadora Local

Horas realizadas para o projeto

300

Tipo de afetação ao BIP/ZIP

Não Financeira

Morador no bairro do projeto

Sim



FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

Função Animadora Local
Horas realizadas para o projeto 300
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira
Morador no bairro do projeto Sim

Função Formador em Modelação Digital e Fabricação 3D
Horas realizadas para o projeto 200
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira
Morador no bairro do projeto Não

Função Facilitador de Desenvolvimento Pessoal/Coaching
Horas realizadas para o projeto 192
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira
Morador no bairro do projeto Não

Função Facilitador de Desenvolvimento Pessoal/Coaching
Horas realizadas para o projeto 192
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira
Morador no bairro do projeto Não

Função Designer
Horas realizadas para o projeto 400
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira
Morador no bairro do projeto Não

Função Programador
Horas realizadas para o projeto 100
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira
Morador no bairro do projeto Não



Função VideoMaker
Horas realizadas para o projeto 200
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira
Morador no bairro do projeto Sim

Função Gestora Financeira
Horas realizadas para o projeto 1500
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Não Financeira
Morador no bairro do projeto Sim

Função Técnico com Formação em Psicologia Educacional
Horas realizadas para o projeto 70
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira
Morador no bairro do projeto Não

Função Técnico de Artes Performativas
Horas realizadas para o projeto 300
Tipo de afetação ao BIP/ZIP Financeira
Morador no bairro do projeto Não

Função Artista Plástico
Horas realizadas para o projeto 300
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 1

Destinatários (Resultados)

Nº de moradores no bairro BIP/ZIP destinatários de atividades em que é possível a identificação dos participantes (formativas, pedagógicas, lúdicas) 20

Nº total acumulado de destinatários de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes 1500

Nº de atividades onde não é possível a identificação clara dos participantes 2

Equidade

Nº de destinatários com deficiência / doença mental 10

Nº de destinatários mulheres 0

Nº de destinatários desempregados 5

Nº de destinatários jovens (- de 30 anos) 5

Nº de destinatários idosos (+ de 65 anos) 5

Nº de destinatários imigrantes 0

Produtos/Elementos tangíveis da intervenção

Nº de produtos concebidos para venda / demonstração 10

Nº de intervenções em edifício para criação de serviços ou atividades dirigidas à Comunidade 0

Nº de intervenções no espaço público 0

Nº de publicações criadas 1

Nº de páginas de Internet criadas 1

Nº de páginas de facebook criadas 2

Nº de vídeos criados 6

Nº de artigos publicados em jornais / revistas 2



Nº de novas organizações criadas
(associações / empresas, outros) 0

ORÇAMENTO TOTAL DO PROJETO

Financiamento BIP/ZIP solicitado

<i>Encargos com pessoal interno</i>	4500 EUR
<i>Encargos com pessoal externo</i>	32050 EUR
<i>Deslocações e estadias</i>	3000 EUR
<i>Encargos com informação e publicidade</i>	2500 EUR
<i>Encargos gerais de funcionamento</i>	2460 EUR
<i>Equipamentos</i>	5445 EUR
<i>Obras</i>	0 EUR
<i>Total</i>	49955 EUR

Montante de apoio financeiro por entidade promotora

<i>Entidade</i>	Associação Amigos B2M - Bairro Alto da Ajuda
<i>Valor</i>	30710 EUR
<i>Entidade</i>	LOCALS APPROACH
<i>Valor</i>	19245 EUR

Outras fontes de financiamento e respectivos montantes

<i>Entidade</i>	Locals Approach
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	2000 EUR
<i>Descrição</i>	Acompanhamento de Projeto Ferramentas de trabalho (computador portátil, máquina fotográfica, disco externo); Divulgação do Projeto pelos seus canais de comunicação e rede de contactos Procura de novas parcerias
<i>Entidade</i>	Associação Amigos B2M - Bairro Alto da Ajuda
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro

FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

<i>Valor</i>	3000 EUR
<i>Descrição</i>	Acompanhamento de Projeto Gestora Financeira probono Cedência de instalações e equipamentos Divulgação do Projeto pelos seus canais de comunicação e rede de contactos Procura de novas parcerias
<i>Entidade</i>	Junta de Freguesia da Ajuda
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	600 EUR
<i>Descrição</i>	Cedência de instalações e equipamentos Divulgação do Projeto pelos seus canais de comunicação e rede de contactos
<i>Entidade</i>	Fundação LIGA
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	600 EUR
<i>Descrição</i>	Cedência de instalações e equipamentos Divulgação do Projeto pelos seus canais de comunicação e rede de contactos
<i>Entidade</i>	Chamar o Futuro
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	600 EUR
<i>Descrição</i>	Divulgar junto dos seus parceiros e observadores internacionais (União Europeia) as conclusões deste projeto Dar voz, não só as conclusões do projecto em questão, mas também ao resultado de iniciativas paralelas como o BIPZIP, formulando recomendações de políticas internacionais de aplicação de fundos mais eficientes para as populações.
<i>Entidade</i>	(GI) DEP - Divulgar e Partilhar
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro
<i>Valor</i>	600 EUR
<i>Descrição</i>	Disseminação do projeto pelos canais do território
<i>Entidade</i>	Gebalis
<i>Tipo de apoio</i>	Não financeiro



Valor 800 EUR

Descrição Melhorar o interconhecimento entre as duas Entidades e concertar estratégias conjuntas de intervenção, para respostas mais eficazes nos territórios abrangidos; Potenciar novas formas de atuação conjunta na intervenção de proximidade; Fomentar a corresponsabilização das duas Entidades na intervenção local e nos processos de atuação e decisão nas áreas comuns de intervenção. Concertação entre as actividades do projeto Mãos que Falam com o projeto de arte urbana em implementação no Bairro 2 de Maio

TOTAIS

<i>Total das Actividades</i>	49955 EUR
<i>Total de Outras Fontes de Financiamento</i>	8200 EUR
<i>Total do Projeto</i>	58155 EUR
<i>Total dos Destinatários</i>	1550

