

YouthsmARTS

Creative for Inclusion and Participation!



DIGITAL KIT
YOUTHSMARTS

EVENTO CULTURAL DIGITAL "DIGITALSMARTARTS"



UM EVENTO CULTURAL REQUER UM PLANEAMENTO CUIDADOSO, E NADA DEVE SER IGNORADO PARA ASSEGURAR UM EVENTO BEM SUCEDIDO. A PLANIFICAÇÃO É NECESSÁRIA PARA CADA ÁREA, DESDE O CONCEITO ATÉ À DISTRIBUIÇÃO. O RESULTADO DE UM LONGO PROCESSO DE PLANEAMENTO É UM EVENTO.

CADA CELEBRAÇÃO CULTURAL É ÚNICA. NO ENTANTO, A MAIORIA ADERE ÀS SEGUINTE DIRETRIZES:

1. O CONCEITO DO EVENTO DE COLABORAÇÃO

A NOÇÃO EM TORNO DA QUAL O EVENTO MULTICULTURAL E A SUA PROGRAMAÇÃO SERÃO ORGANIZADOS, DEVE SER CLARIFICADA EM PRIMEIRO LUGAR.

O OBJECTIVO, TEMA, AUDIÊNCIA A QUEM O EVENTO SERÁ DIRIGIDO, BEM COMO O CALENDÁRIO E A DURAÇÃO DO EVENTO, SÃO TODOS ESTABELECIDOS DURANTE ESTA FASE.

EXEMPLO:

O "DIGITALSMARTARTS" É UM EVENTO INTERATIVO DE COLABORAÇÃO CULTURAL COM JOVENS REGISTADOS NA PLATAFORMA YOUTH SMARTS. COMBINANDO E FUNDINDO PELO MENOS DUAS FORMAS DE ARTE DIFERENTES (POR EXEMPLO, POESIA E MÚSICA, MÚSICA E PINTURA, MÚSICA E FOTOGRAFIA, ETC.) OS ARTISTAS DA PLATAFORMA YOUTH SMARTS SÃO CONVIDADOS PARA O EVENTO.



A. DEFINIR O TEMA E A CAUSA EM COMUM

PARA QUE OS ARTISTAS ESTEJAM BEM PREPARADOS E MOSTREM OS RESULTADOS DO EVENTO, O EVENTO DE COLABORAÇÃO DIGITALSMARTART PRECISA DE TER UM TEMA CLARAMENTE DEFINIDO OU UMA CAUSA PARTILHADA.

O TEMA FORNECE UM QUADRO PARA ORGANIZAR OS MODELOS, O LAYOUT, O MATERIAL, E VISUALIZAR O PRODUTO ACABADO, AO MESMO TEMPO QUE ABORDA TEMAS LIGADOS AOS INTERESSES DOS ARTISTAS NO SITE. NUMA COLABORAÇÃO EM LINHA, UMA CAUSA EM COMUM DEMONSTRA RESPONSABILIDADE, ASSIM COMO UM SENTIDO DE DIREÇÃO E UNIDADE.



B. OBJETIVO

ESTE EVENTO MULTICULTURAL FOI CRIADO A PARTIR DO DESEJO DE INSPIRAR E ENVOLVER JOVENS ARTISTAS NA EXPLORAÇÃO DO MUNDO DIGITAL.

A FIM DE CRIAR ARTE DIGITAL A PARTIR DE MAIS DE DOIS TIPOS DIFERENTES DE ARTE, OS ARTISTAS PODEM TRABALHAR JUNTOS A PARTIR DE PROFISSÕES DIFERENTES E COMPLEMENTARES ENTRE ELAS.

PODE TAMBÉM SERVIR DE MODELO DE SUCESSO E BOM COMPORTAMENTO PARA OUTROS JOVENS E PARA A COMUNIDADE EM GERAL.





C. LOCAL E DURAÇÃO DO EVENTO:

O EVENTO SERÁ REALIZADO ONLINE E PODE DURAR ENTRE CINCO A SETENTA E DUAS HORAS. UMA VEZ QUE É UM EVENTO ONLINE, HÁ MUITO TEMPO PARA PLANEAR, CRIAR CONTEÚDOS E CRIAR A OBRA FINAL DE ARTE DIGITAL.

2. PLANEAMENTO DO PROJETO

UMA VEZ QUE OS ELEMENTOS ACIMA MENCIONADOS SEJAM PLENAMENTE COMPREENDIDOS, DELINEAMOS OS MATERIAIS E RECURSOS NECESSÁRIOS. DEDUZIMOS O QUE JÁ TEMOS E DEPOIS PROCURAMOS ESTRATÉGIAS PARA ADQUIRIR OS RESTANTES RECURSOS.

NESTE MOMENTO, AS SEGUINTE QUESTÕES SÃO ABORDADAS COM A EQUIPA:

O QUE DEVE SER FEITO? QUANDO DEVE SER CONCLUÍDO? ONDE DEVE SER EXECUTADO? QUEM DEVE REALIZÁ-LO? QUAL É O MÉTODO ADEQUADO? QUE RECURSOS DEVEM SER UTILIZADOS PARA O EFEITO?



A. FORMAÇÃO DE UMA EQUIPA DE TRABALHO:

UMA LISTA ABRANGENTE DE APOIO TÉCNICO, LOGÍSTICA E ASSISTÊNCIA ONLINE É ESSENCIAL. AO DISPORMOS DESSA LISTA, PODEMOS PREPARAR MELHOR O NOSSO EVENTO MULTICULTURAL E EVITAR GASTAR TEMPO A PROCURAR DICAS OU SUGESTÕES.

UMA ILUSTRAÇÃO DAS ATIVIDADES "DIGITALSMARTARTS"

ESTIMAR O NÚMERO DE PESSOAS NECESSÁRIAS PARA EXECUTAR O EVENTO.

PROMOÇÃO DA ATIVIDADE CONJUNTA E DOS RESULTADOS

IDENTIFICAÇÃO DOS ARTISTAS DA PLATAFORMA DOS JOVENS QUE SÃO RELEVANTES PARA O TEMA DO EVENTO, QUE SÃO CAPAZES DE EXECUTAR, E QUE PODEM ASSEGURAR RESULTADOS POSITIVOS.

FORMAÇÃO DE PARCERIAS COM OUTRAS ORGANIZAÇÕES QUE TENHAM SIDO ESCOLHIDAS PARA REALIZAR O EVENTO.

AS AÇÕES ADMINISTRATIVAS NECESSÁRIAS PARA O EVENTO SÃO REAVALIADAS (ASSINATURA DE CONTRATOS DE COLABORAÇÃO, DIREITOS DE IMAGEM, AUTOR, ETC.)



B. RECURSOS

A DIMENSÃO E O ÂMBITO DO EVENTO SÃO DEFINIDOS DURANTE ESTA FASE. A CONCEÇÃO, A NOTORIEDADE DOS ARTISTAS E A ATRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS SÃO APENAS ALGUMAS DAS DECISÕES QUE SERÃO TOMADAS COM BASE NOS RECURSOS DISPONÍVEIS.

EXEMPLO:



Tipo de recurso necessário	Temos o recurso?	Se não, onde ou como podemos adquiri-lo?
Plataforma "Zoom"	Sim	
Nuvem de armazenamento	Não	Criar conta no "Google Drive"
Facilitador	Não	Contratar e acrescentar um taxa de participação de 10 EUR por pessoa
Assistência técnica	Sim	Apoio de voluntários locais
Conta Premium "Gather.town"	Não	36 EUR / Suportado pela associação
Conta Premium "Hitrecord"	Não	240 EUR / Encontrar patrocinadores



C. PATROCINADORES E ANGARIAÇÃO DE FUNDOS:

PATROCINADORES E ANGARIAÇÃO DE FUNDOS PODEM AJUDAR COM APOIO FINANCEIRO, BEM COMO COM A PROMOÇÃO DO EVENTO E O AUMENTO DA SUA VISIBILIDADE EM MAIOR ESCALA.



D. PROMOÇÃO:

UMA VEZ DETERMINADO O MERCADO-ALVO, É TEMPO DE DECIDIR COMO ANUNCIAR O EVENTO PARA O MAIOR IMPACTO. PARA ISSO, É CRUCIAL INCLUIR MENSAGENS E MATERIAIS DE MARKETING EM TODOS OS LOCAIS ONDE SE ENCONTRA O PÚBLICO ALVO. POR ESSA RAZÃO, É NECESSÁRIA UMA ESTRATÉGIA DE PROMOÇÃO E PUBLICIDADE DO EVENTO:

EXEMPLO:

Responsável	Atividade	Ação	Data Limite	Recursos a ser mobilizados
TPE	Criação de cartazes e elementos gráficos	Escrever textos para apresentação	60 dias	Designer Gráfico
ADJ	Criar o texto publicitário	Disseminação na media	Durante o Projeto	Facebook, Instagram, Google, etc

E. CRIAÇÃO DE UM PLANO DE TRABALHO:

AS AÇÕES DO PROJETO SÃO ESPECIFICAMENTE DECIDIDAS NESTA FASE:

EXEMPLO:

CRIAR O ENREDO E DIVIDIR A AÇÃO EM PACOTES DE TRABALHO, TAREFAS, E TEMPO DEVIDO.

DEFINIÇÃO DO PROGRAMA EM TERMOS DE HORAS

ATRIBUIR RESPONSABILIDADES PARA FACILITAR O EVENTO

DIVULGAÇÃO DO EVENTO

CONVITE À IMPRENSA

COLOCAÇÃO DE MICROFONES E CÂMARAS FOTOGRÁFICAS

ASSEGURAR O CORRETO FUNCIONAMENTO DOS SISTEMAS DE TRANSMISSÃO DE SINAIS DE VÍDEO E ÁUDIO, BEM COMO O WIFI

GRÁFICOS (CONVITES, CARTAZES, ETC.).

CERTIFICAR-SE DE QUE O EVENTO É DEVIDAMENTE MONITORIZADO.





F. ESTRUTURA DO EVENTO

A. RECURSOS ONLINE

PARA UM EVENTO DE SUCESSO UTILIZE AS FERRAMENTAS ONLINE DISPONÍVEIS NAS PÁGINAS 8-13

3. COORDENAÇÃO DO EVENTO

DURANTE A FASE DE COORDENAÇÃO, O COORDENADOR NOMEADO DO EVENTO CERTIFICA-SE DE QUE CADA DETALHE É EXECUTADO DE ACORDO COM O PLANO E QUE CADA PARTICIPANTE COMPLETA CORRECTAMENTE AS SUAS TAREFAS ATRIBUÍDAS. A FIM DE GARANTIR QUE O EVENTO FUNCIONE COM SUCESSO, O COORDENADOR ESTÁ ENCARGADO DE SUPERVISIONAR AS SUAS VÁRIAS PARTES:

POR EXEMPLO, GERE O DEPARTAMENTO DE SOM E IMAGEM, ASSEGURA-SE DE QUE O SISTEMA INFORMÁTICO E WIFI ESTÃO FUNCIONAIS, ASSEGURA QUE TODOS OS PARTICIPANTES TÊM ACESSO AOS MATERIAIS DIGITAIS, ETC.



4. AVALIAÇÃO E CONCLUSÃO

A. AVALIAÇÃO:

PARA DETERMINAR A FORMA COMO OS OBJETIVOS DO EVENTO FORAM ALCANÇADOS, OS RESULTADOS SÃO COMPARADOS.

SOLICITA-SE A RESPOSTA ÀS SEGUINTE PERGUNTAS PARA A ANÁLISE:

SE O PROJETO ATINGIU OS SEUS OBJETIVOS DECLARADOS, PORQUE O FEZ, E SE NÃO O FEZ, PORQUE NÃO O FEZ?

SE AS ATIVIDADES REALIZADAS PRODUZIRAM OS RESULTADOS DESEJADOS?

SE O DESEMPENHO DO GRUPO FOI BEM SUCEDIDO?

QUE EFEITO TEVE O EVENTO SOBRE OS PARTICIPANTES E O GRUPO ALVO?

EXEMPLO:

MAIS DE 80% DOS PARTICIPANTES DERAM RESPOSTAS POSITIVAS ÀS NOSSAS PERGUNTAS APÓS A LEITURA DO RELATÓRIO DO INQUÉRITO DE AVALIAÇÃO.

ACREDITAMOS QUE O EVENTO ATINGIU OS SEUS OBJECTIVOS DECLARADOS PORQUE O NÍVEL DE SATISFAÇÃO GLOBAL FOI DE 92%.

UM EXEMPLO, O DEPARTAMENTO DE SOM E IMAGEM, ASSEGURA QUE O SISTEMA INFORMÁTICO E O WIFI ESTÃO OPERACIONAIS, ASSEGURA QUE TODOS OS PARTICIPANTES TÊM ACESSO AOS MATERIAIS DIGITAIS, ETC.



B. FIM DO EVENTO/ CONCLUSÃO

PARA CONCLUIR, PODE SER FEITO UM RELATÓRIO DO EVENTO QUE DEVERÁ FORNECER A TODAS AS PESSOAS UMA VISÃO GERAL DAS ATIVIDADES NO ÂMBITO DO EVENTO.

AQUI ESTÃO OS ELEMENTOS QUE PODEM SER ÚTEIS PARA PERMITIR UMA ANÁLISE CONSISTENTE:

O CONTEXTO, OBJECTIVO, TEMA E ESTRUTURA EM QUE O EVENTO TEVE LUGAR.

NÚMERO E TIPO (PÚBLICO GERAL OU ESPECÍFICO COM DETALHES, SE POSSÍVEL) DE PARTICIPANTES PRESENTES.

INFORMAÇÃO DEMOGRÁFICA SOBRE OS PARTICIPANTES (POR EXEMPLO, IDADE, SEXO, ETC.), SE HOVER ALGUMA DISPONÍVEL.

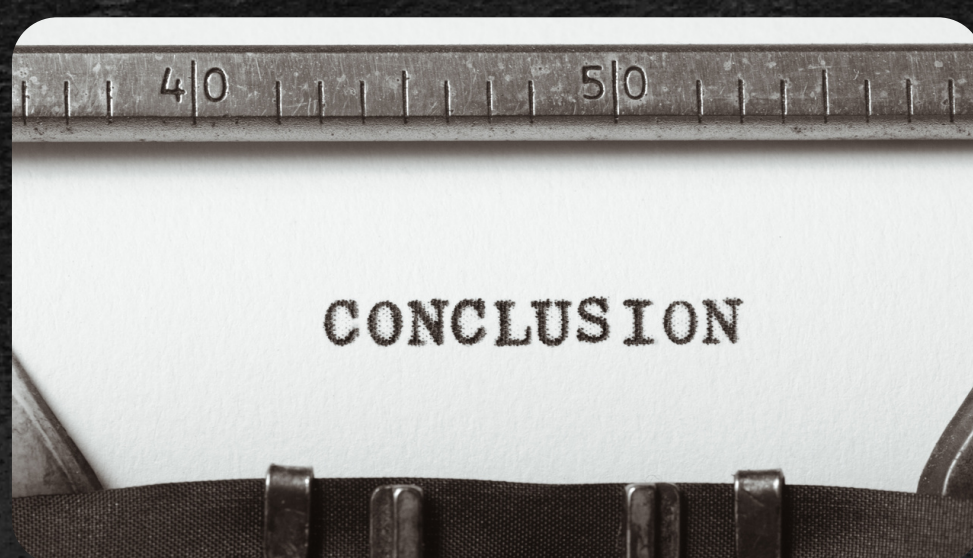
OS PRINCIPAIS TÓPICOS ABORDADOS DURANTE O EVENTO

PRINCIPAIS IDEIAS SUGERIDAS PELOS PARTICIPANTES E AS NARRATIVAS E ARGUMENTOS PARTILHADOS OU DEBATIDOS QUE A ELES CONDUZIRAM.

ATMOSFERA GERAL E SEQUÊNCIA ESPERADA.

PARA A EQUIPA DE IMPLEMENTAÇÃO, É ÚTIL ORGANIZAR UMA REUNIÃO INTERNA DE ANÁLISE, NA QUAL SE DISCUTAM OS PONTOS FRACOS E FORTES. ISTO TAMBÉM PODE SERVIR COMO PLATAFORMA DE LANÇAMENTO PARA ACÇÕES FUTURAS EM CONJUNTO COM A EQUIPA.

EXEMPLO: UMA REUNIÃO PARA PARTILHAR ALGUMAS "LIÇÕES APRENDIDAS" NO ÂMBITO DO EVENTO. COM BASE NOS DADOS OBTIDOS, É CRIADO UM DOCUMENTO COM BOAS PRÁTICAS NA ORGANIZAÇÃO DE UM EVENTO. ESTE DOCUMENTO FOI ELABORADO COM O OBJETIVO DE SENSIBILIZAR PARA AS COISAS BEM FEITAS PARA MOTIVAR A EQUIPA DE IMPLEMENTAÇÃO A ENVOLVER-SE, NO FUTURO, NA REALIZAÇÃO DE OUTROS EVENTOS.

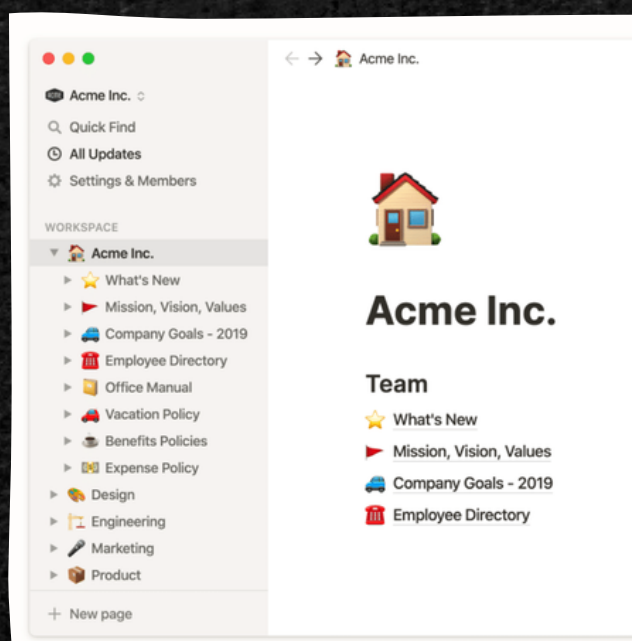


C. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

IMPLICA A COMUNICAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS DURANTE O EVENTO E O ESTABELECIMENTO DE VIAS DE DESENVOLVIMENTO PARA OUTRAS INICIATIVAS NO FUTURO.



DESIGN E PLANEAMENTO



NOTION

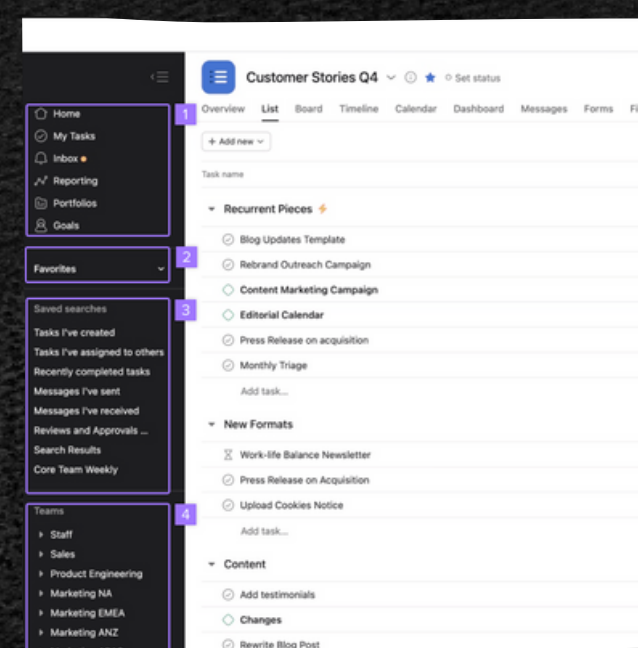
NOTION É UM SOFTWARE DE ANOTAÇÃO QUE É UTILIZADO PARA GESTÃO DE TAREFAS, GESTÃO DE PROJETOS, GESTÃO DE CONHECIMENTOS, E GESTÃO DE CONHECIMENTOS PESSOAIS. A APLICAÇÃO UTILIZA BASES DE DADOS E PÁGINAS DE MARCAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO EM TRABALHOS PESSOAIS E DE COLABORAÇÃO.

FONTE: WWW.NOTION.SO

ASANA

ASANA É UMA FERRAMENTA PARA ORGANIZAR A AGENDA, IDEIAS E PROJETOS. PODE TER COLABORADORES PARA AJUDAR NESSA FASE DO PROJETO

FONTE: APP.ASANA.COM



PADLET

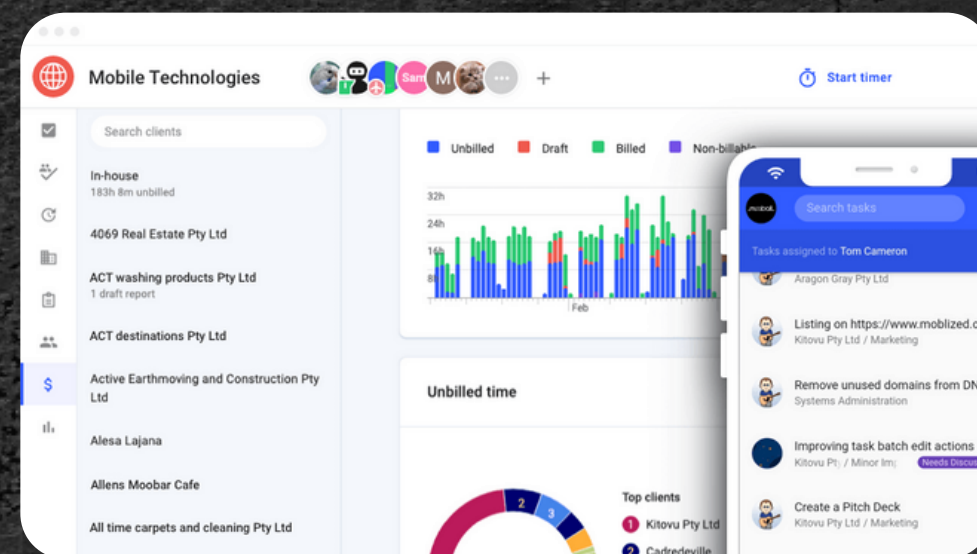
O PADLET É UMA FERRAMENTA ONLINE GRATUITA QUE É MELHOR DESCRITA COMO UM QUADRO DE INFORMAÇÕES ONLINE. PODE SER UTILIZADO POR ESTUDANTES E PROFESSORES PARA AFIXAR NOTAS NUMA PÁGINA EM COMUM. AS NOTAS PUBLICADAS POR PROFESSORES E ALUNOS PODEM CONTER LINKS, VÍDEOS, IMAGENS E FICHEIROS DE DOCUMENTOS. QUANDO SE REGISTA COM O PADLET, PODE CRIAR TANTAS "PAREDES" OU QUADROS DE NOTAS QUANTO DESEJAR. ESTAS PAREDES PODEM SER PRIVADAS OU PÚBLICAS, COM CADA PAREDE COM DEFINIÇÕES DE PRIVACIDADE SEPARADAS. ISTO PODE FACILITAR A COLABORAÇÃO DE PROFESSORES NUM DEPARTAMENTO TEMÁTICO, QUE NÃO É ACESSÍVEL AOS ALUNOS. OS MUROS PRIVADOS PODEM SER CRIADOS EXIGINDO UMA PALAVRA-PASSE PARA ACEDER A ELES, OU LIMITANDO O ACESSO A UTILIZADORES REGISTADOS, COM E-MAILS ESPECIFICADOS. COMO CRIADOR DE UM MURO, OS PROFESSORES PODEM MODERAR TODAS AS NOTAS ANTES DE ESTAS APARECEREM E AS DEFINIÇÕES DE PRIVACIDADE PODEM SER AJUSTADAS A QUALQUER MOMENTO.

FONTE: PADLET.COM

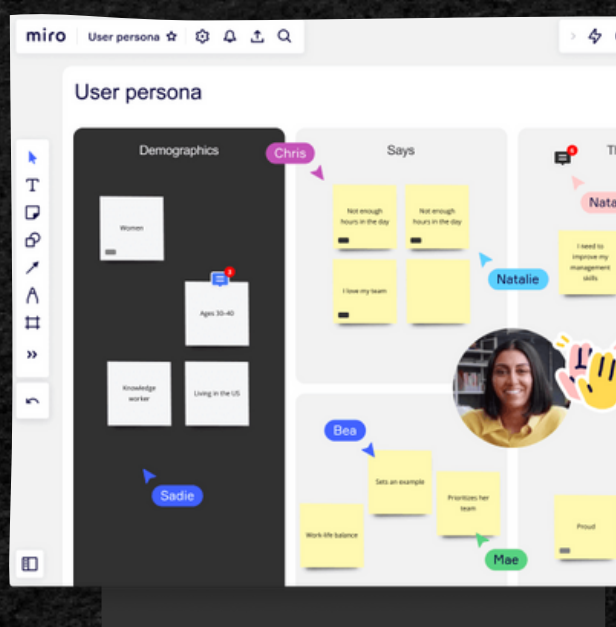
TODO

TODO.VU É UMA FERRAMENTA DE GESTÃO DE TAREFAS CENTRALIZADA COMBINADA COM AS CAPACIDADES CENTRAIS DOS SISTEMAS DE CRM, SEGUIMENTO DO TEMPO E RELATÓRIOS, PERMITINDO-LHE A SI E À SUA EQUIPA CONCENTRAREM-SE NAS SUAS TAREFAS, COLABORAR E REALIZAR SEM TER DE UTILIZAR MÚLTIPLOS SOFTWARES. A PARTIR DE UM ÚNICO LOCAL, PODE DEFINIR E ATRIBUIR TAREFAS, CRIAR E IMPLEMENTAR HORÁRIOS, CONTACTOS, E COMERCIALIZAR PARA CLIENTES E POTENCIAIS CLIENTES E MUITO MAIS.

FONTE: TODO.VU



DESIGN E PLANEAMENTO



MIRO

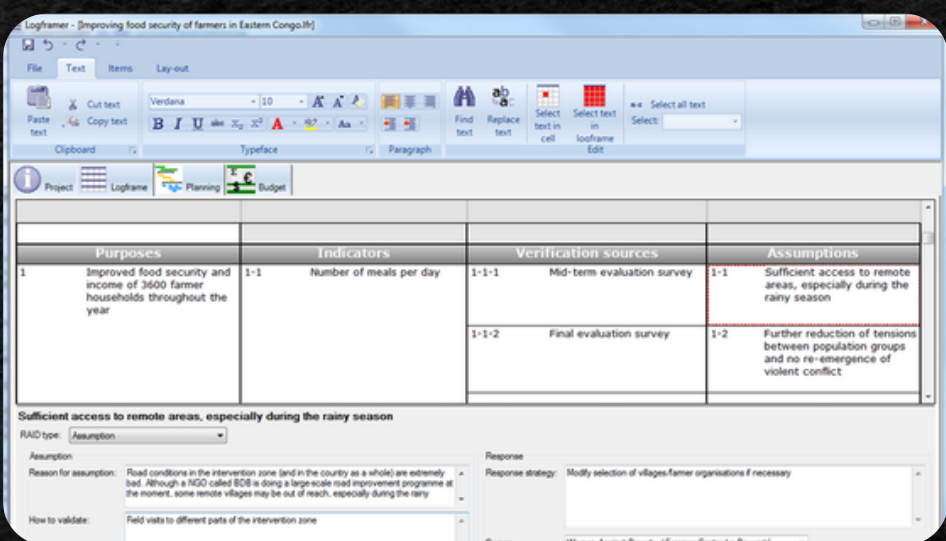
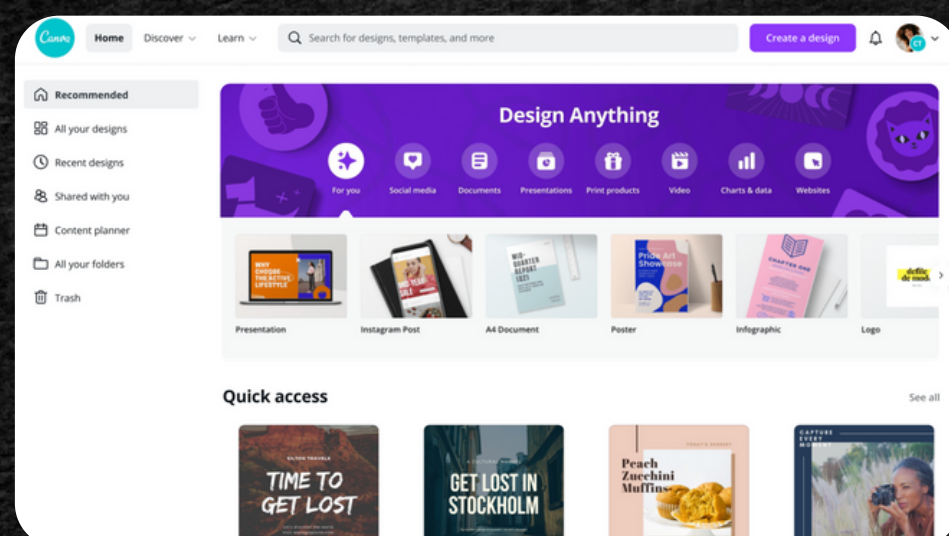
MIRO É UMA PLATAFORMA DE "QUADRO BRANCO" COLABORATIVO ONLINE PARA REUNIR EQUIPAS, A QUALQUER HORA E EM QUALQUER LUGAR. OFERECE MÚLTIPLOS MODELOS PRÉ-DESENHADOS, COM DIAGRAMAS, MAPAS MENTAIS, E FLUXOS DE TRABALHO CONCEBIDOS PARA ESTRATÉGIA E PLANEAMENTO.

FONTE: MIRO.COM

CANVA

É UM WEBSITE DE DESIGN GRÁFICO E COMPOSIÇÃO DE IMAGEM PARA COMUNICAÇÃO QUE OFERECE FERRAMENTAS ONLINE PARA CRIAR OS SEUS PRÓPRIOS DESIGNS.

FONTE: WWW.CANVA.COM



LOGFRAMER

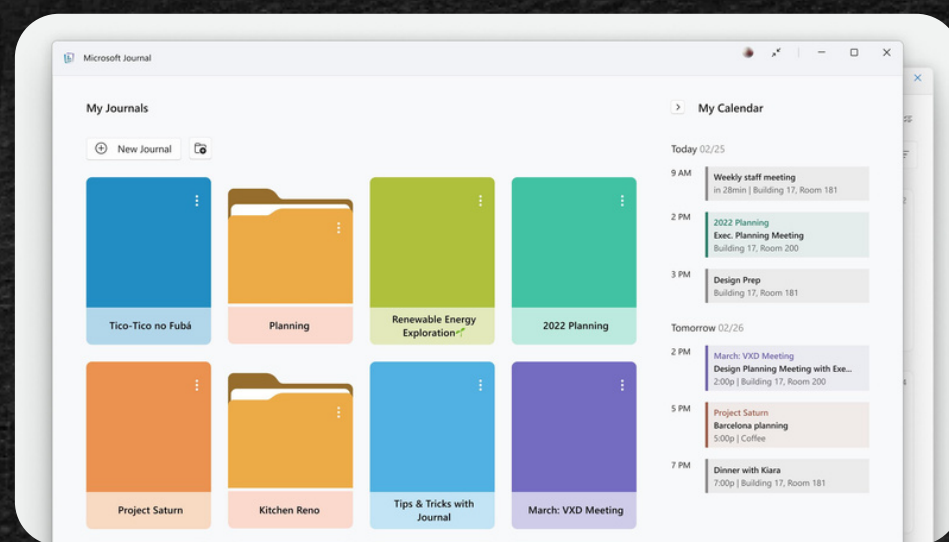
LOGFRAMER É UMA APLICAÇÃO GRATUITA DO WINDOWS QUE LHE PERMITE DESENHAR FACILMENTE A ESTRUTURA LÓGICA DO SEU PROJECTO

FONTE: WWW.LOGFRAMER.EU

MICROSOFT JOURNAL

MICROSOFT JOURNAL É UMA APLICAÇÃO PARA WINDOWS QUE CONVIDA AS PESSOAS QUE GOSTAM DE FAZER DIÁRIOS A PEGAR NA SUA CANETA DIGITAL, A EXPRESSAREM-SE RÁPIDAMENTE, E A DESENVOLVEREM AS SUAS IDEIAS.

FONTE: MICROSOFT-JOURNAL



YOUIDRAW LOGO CREATOR

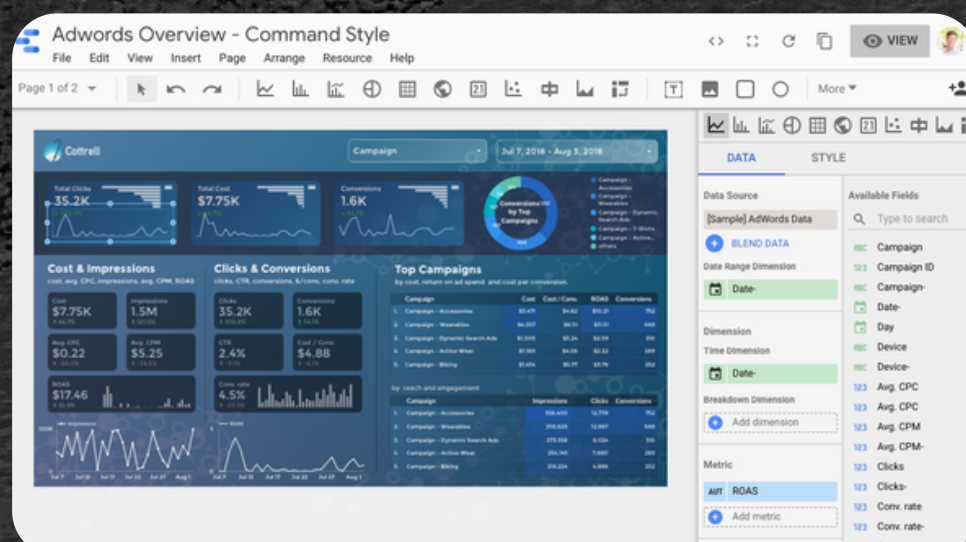
UM CRIADOR DE LOGOTIPOS ONLINE PARA CRIAR GRÁFICOS VECTORIAIS DE ALTA QUALIDADE, CABEÇALHOS, LOGOTIPOS HTML5, ÍCONES, ELEMENTOS E BOTÕES COM CENTENAS DE MODELOS E ESTILOS.

FONTE: YOUIDRAW.COM/LOGO-CREATOR

GOOGLE DATA STUDIO

PERMITE O ACESSO FÁCIL A UMA GRANDE VARIEDADE DE DADOS.

FONTE: DATASTUDIO.GOOGLE.COM



IMPLEMENTAÇÃO



STORY BORDER

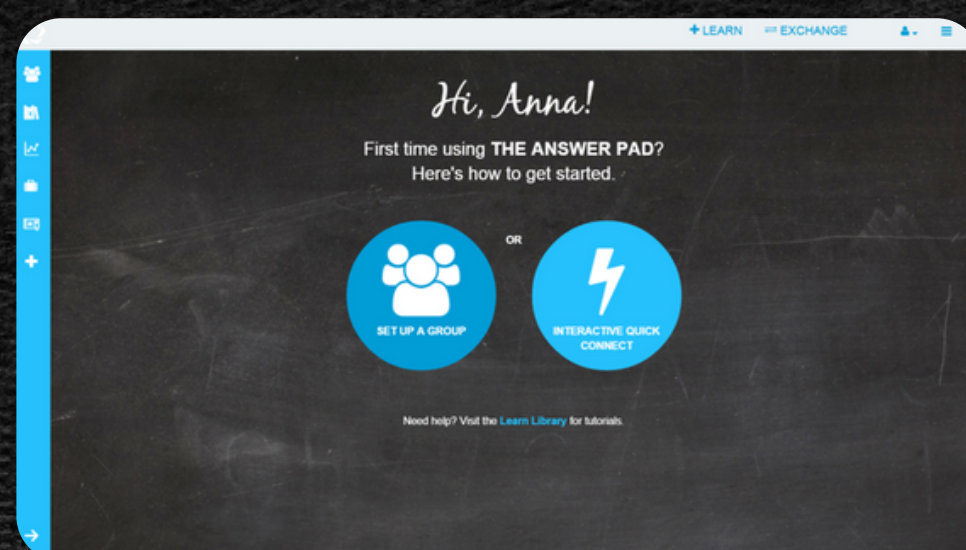
STORY BOARDER É UM SOFTWARE DE CÓDIGO ABERTO PARA STORYBOARDING. PERMITE-LHE EXPORTAR OS SEUS PROJECTOS EM PREMIERE, FINAL CUT, AVID, PDF, E COMO GIF ANIMADOS.

FONTE: WONDERUNIT.COM/STORYBOARDER

ANSWER PAD

THE ANSWER PAD É UMA APLICAÇÃO FREEMIUM, QUE CRIA UM DIÁLOGO INTERACTIVO ENTRE PROFESSORES E ALUNOS NA SALA DE AULA. ISTO É FEITO ATRAVÉS DE UMA VARIEDADE DE TIPOS DE RESPOSTAS, DESENHOS, TELAS E MODELOS DISPONÍVEIS PARA OS ALUNOS EM QUALQUER DISPOSITIVO COM UMA LIGAÇÃO À INTERNET.

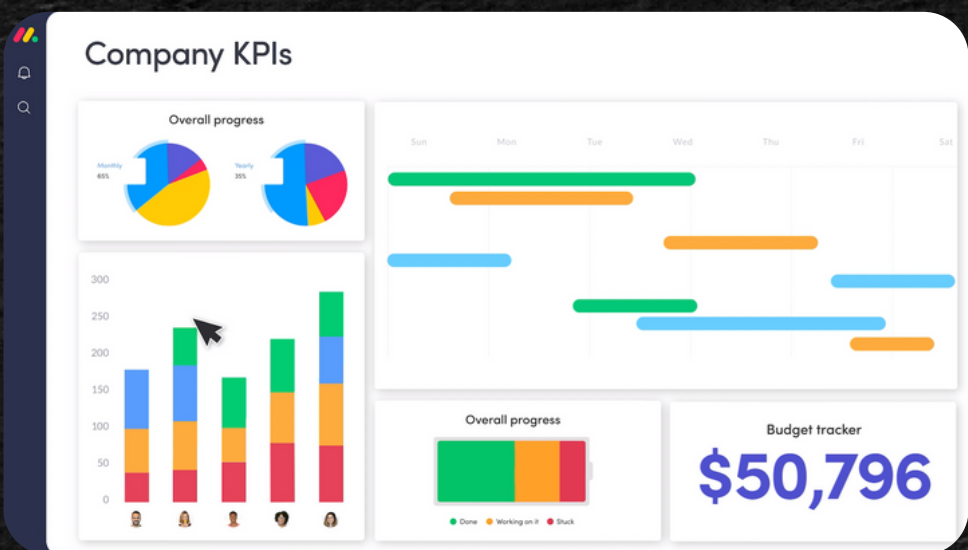
FONTE: ANSWER-PAD



MONDAY

MONDAY.COM É PROVAVELMENTE A FERRAMENTA MAIS VERSÁTIL QUE ENCONTRARÁ - É UM VERDADEIRO CANIVETE SUÍÇO PARA GESTORES DE TODO O MUNDO. PODE UTILIZAR O MONDAY.COM PARA GERIR TODOS OS SEUS PROJETOS, MAS TAMBÉM PODE UTILIZÁ-LO COMO CRM, PARA GERIR AS SUAS CAMPANHAS PUBLICITÁRIAS, PARA RASTREAR BUGS, PARA GERIR PROJETOS DE CLIENTES, E PARA GERIR A PRODUÇÃO DE VÍDEO.

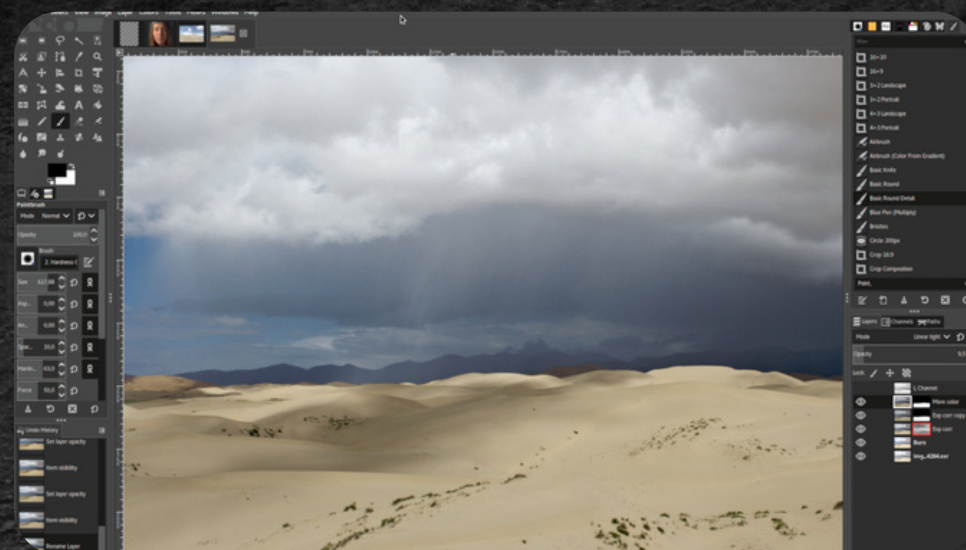
FONTE: MONDAY.COM



GIMP

GIMP É UM PROGRAMA DE EDIÇÃO DE IMAGENS DIGITAIS EM FORMA DE BITMAP, TANTO DESENHOS COMO FOTOGRAFIAS. É UM PROGRAMA GRATUITO E DE CÓDIGO ABERTO.

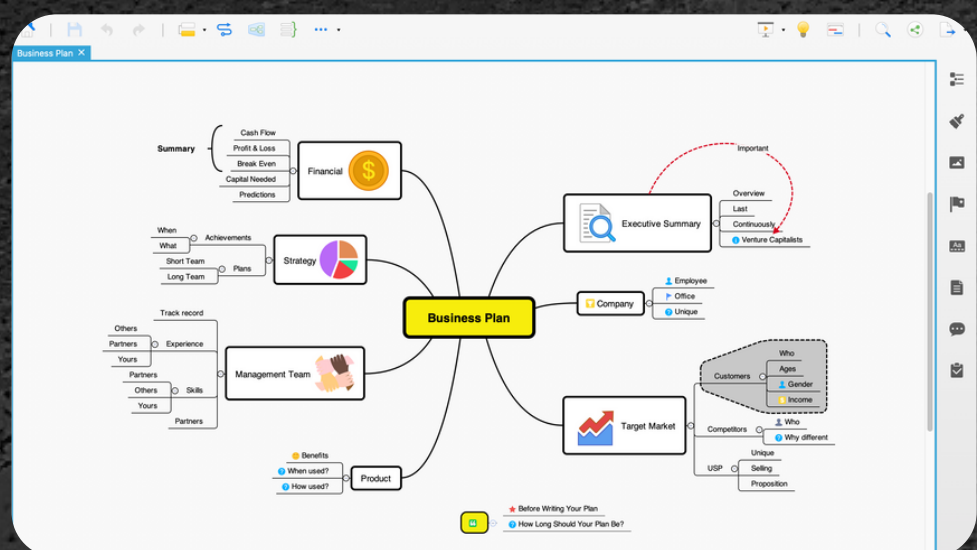
FONTE: GIMP-ONLINE



XMIND

XMIND: É UM INCRÍVEL SOFTWARE DE MAPAS COM CÓDIGO ABERTO (O QUE SIGNIFICA GRATUITO). A PARTE BÁSICA AINDA É GRATUITA E PODE SER DESCARREGADA.

FONTE: XMIND.APP

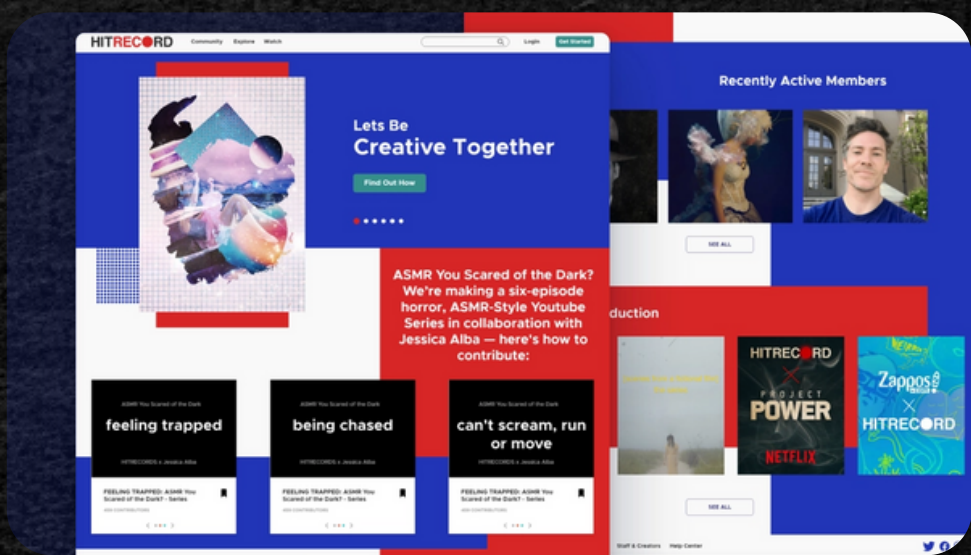


IMPLEMENTAÇÃO

HITRECORD

A HITRECORD É UMA PLATAFORMA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL COLABORATIVA FUNDADA E PROPRIEDADE DO ACTOR E REALIZADOR JOSEPH GORDON-LEVITT. A EMPRESA UTILIZA UMA VARIEDADE DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO PARA PRODUIR PROJETOS COMO CURTAS-METRAGENS, LIVROS E DVD'S EM COLABORAÇÃO COM OUTROS ARTISTAS.

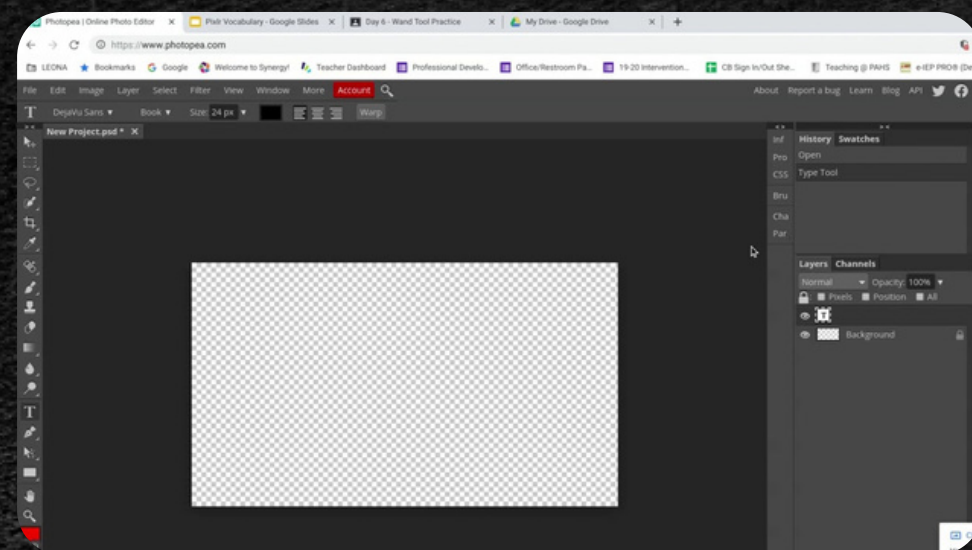
FONTE: HITRECORD.ORG



PHOTOPEA

PHOTOPEA É UM EDITOR DE IMAGEM AVANÇADO, QUE PODE TRABALHAR TANTO COM GRÁFICOS RASTER COMO VECTORIAIS. UMA VERSÃO REALMENTE SIMILAR AO PHOTOSHOP E É UMA VERSÃO ONLINE FREE. O EDITOR PHOTOPEA FUNCIONA NUM NAVEGADOR WEB. PHOTOPEA PODE FUNCIONAR EM QUALQUER DISPOSITIVO (DESKTOP, PORTÁTIL, TABLET, TELEMÓVEL OU QUALQUER OUTRO COMPUTADOR).

FONTE: WWW.PHOTOPEA.COM



GRAPH COMMONS

TRANSFORME OS DADOS DO SEU PROJETO EM MAPAS INTERATIVOS, DESENHOLE RELAÇÕES COMPLEXAS QUE O AFETAM A SI E ÀS SUAS COMUNIDADES.

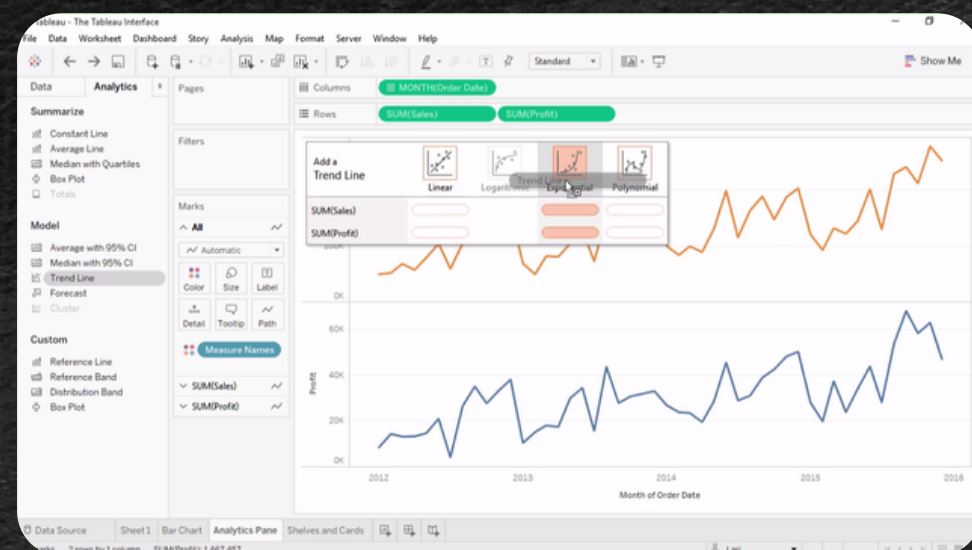
FONTE: GRAPHCOMMONS.COM



TABLEAU

O TABLEAU PERMITE-LHE LIGAR, ANALISAR, VISUALIZAR, APRESENTAR E PARTILHAR DADOS RAPIDAMENTE COM UMA EXPERIÊNCIA SEM FALHAS DESDE O PC ATÉ AO IPAD.

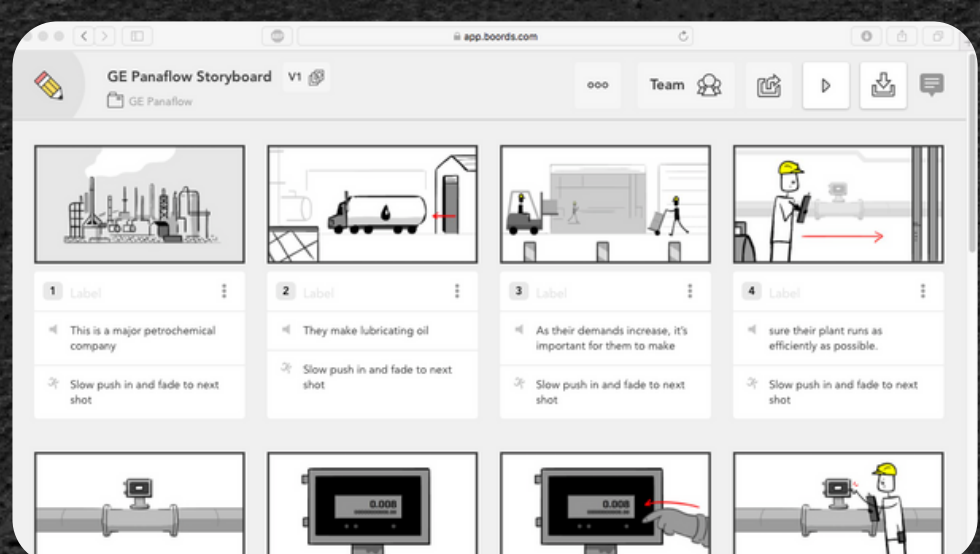
FONTE: WWW.TABLEAU.COM



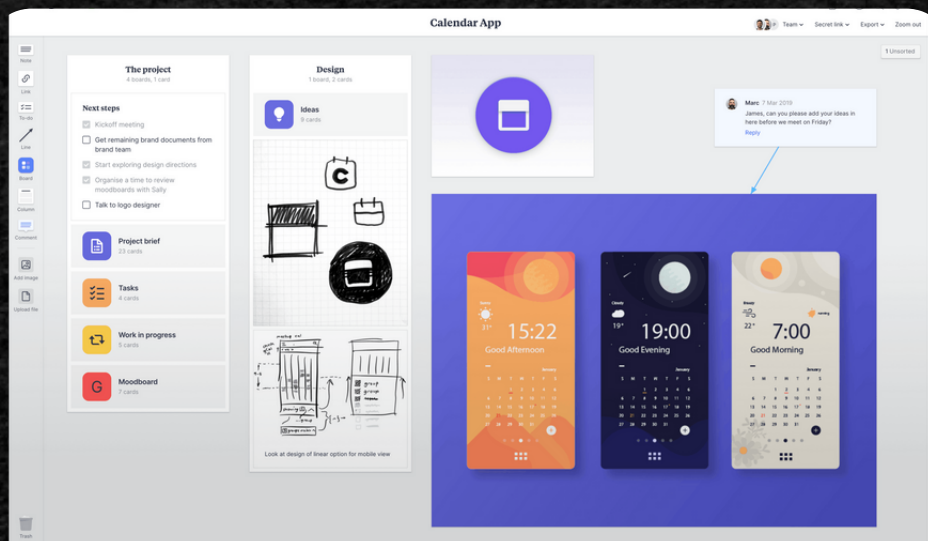
BOARDS

BOARDS É UM CRIADOR DE STORYBOARD COLABORATIVO ONLINE.

FONTE: BOARDS.COM



MONITORIZAÇÃO E AVALIAÇÃO



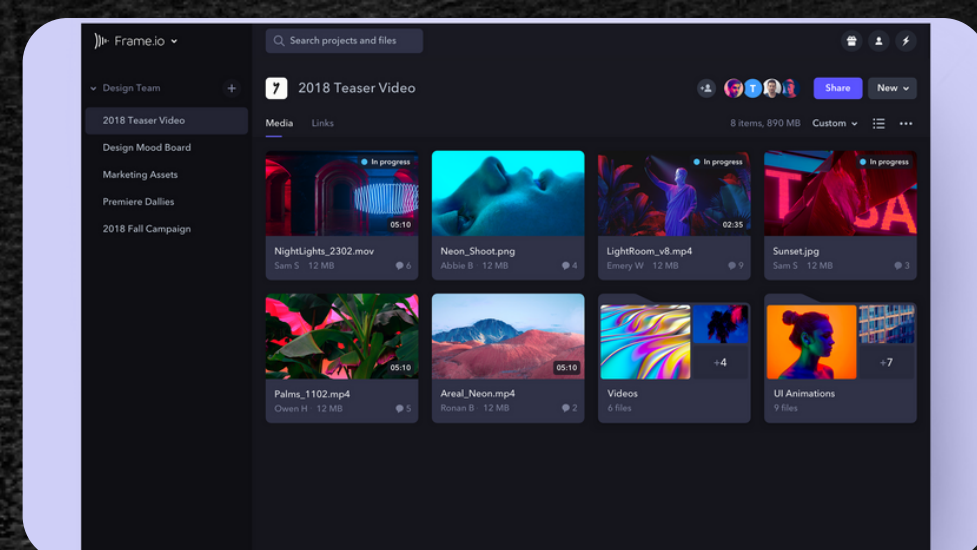
MILANOTE

MILANOTE É UMA FERRAMENTA FÁCIL DE USAR PARA ORGANIZAR IDEIAS E PROJETOS EM QUADROS VISUAIS. A EQUIPA PODE ACOMPANHAR TODAS AS ETAPAS E PROGRESSOS DOS PROJETOS. TUDO NO MESMO LOCAL.

FONTE: MILANOTE.COM

FRAME

COM FRAME.IO, PODE CARREGAR, REVER E PARTILHAR MEIOS DE COMUNICAÇÃO PRIVADOS COM TODA A EQUIPA, EM QUALQUER PARTE DO MUNDO. OS PRODUTORES E EDITORES DE VÍDEO PRECISAM DE PARTILHAR FICHEIROS, COMENTAR CLIPS EM TEMPO REAL, E COMPARAR DIFERENTES VERSÕES OU EDIÇÕES DE UM CLIP. O FRAME.IO COLOCA TODAS ESTAS FUNÇÕES NUMA SOLUÇÃO INTUITIVA E PODEROSA BASEADA NA WEB. FRAME.IO PERMITE-LHE CARREGAR IMAGENS 5X MAIS RAPIDAMENTE DO QUE OS CONCORRENTES, COMENTAR DIRETAMENTE NO CLIP, DESENHAR DIRETAMENTE NO VÍDEO PARA TRANSMITIR A SUA MENSAGEM CLARAMENTE, E COMPARAR VERSÕES LADO A LADO.



FONTE: FRAME.IO

KNACK

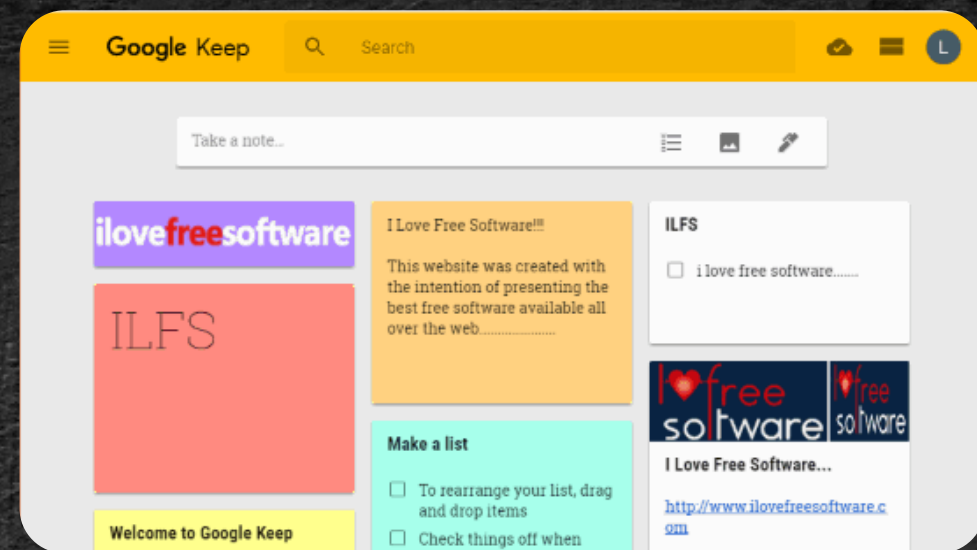
KNACK É UM CONSTRUTOR DE BASES DE DADOS ONLINE QUE TRANSFORMA FOLHAS DE CÁLCULO NUMA APLICAÇÃO DE BASE DE DADOS WEB. COMO UMA ESTRUTURA FÁCIL DE CONSTRUÇÃO DE APLICAÇÕES WEB, PERMITE A QUALQUER PESSOA CONSTRUIR APLICAÇÕES QUE POSSAM ACEDER A DADOS, EXECUTAR RELATÓRIOS, E PARTILHAR COM MUITAS PESSOAS.

FONTE: BUILDER.KNACK.COM/#WELCOME

GOOGLE KEEP

É UM SERVIÇO FORNECIDO PELA GOOGLE QUE INTEGRA A ANOTAÇÃO E A NAVEGAÇÃO NA WEB.

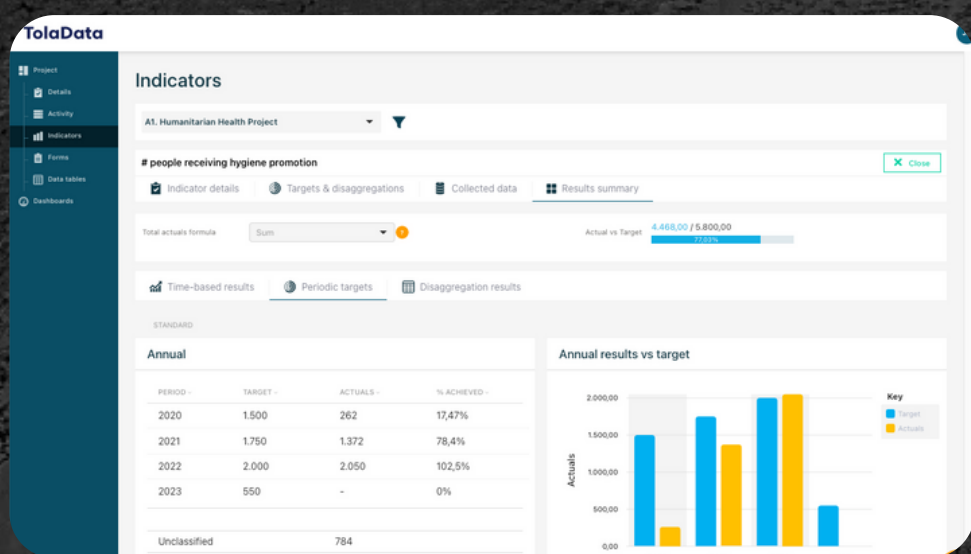
FONTE: KEEP.GOOGLE.COM



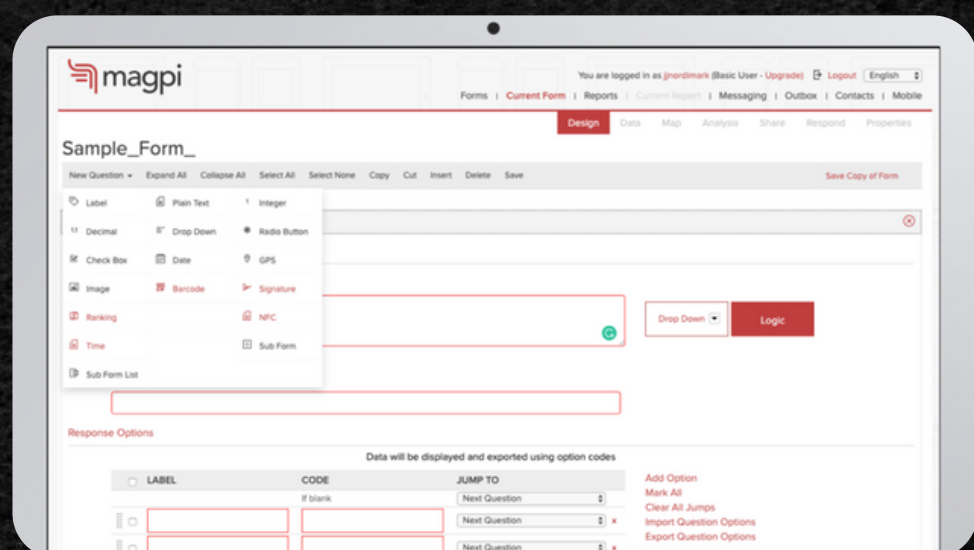
TOLADATA

UMA FERRAMENTA DIGITAL PARA AS ORGANIZAÇÕES CRIAREM UM IMPACTO POSITIVO

FONTE: WWW.TOLADATA.COM



MONITORIZAÇÃO E AVALIAÇÃO



MAGPI

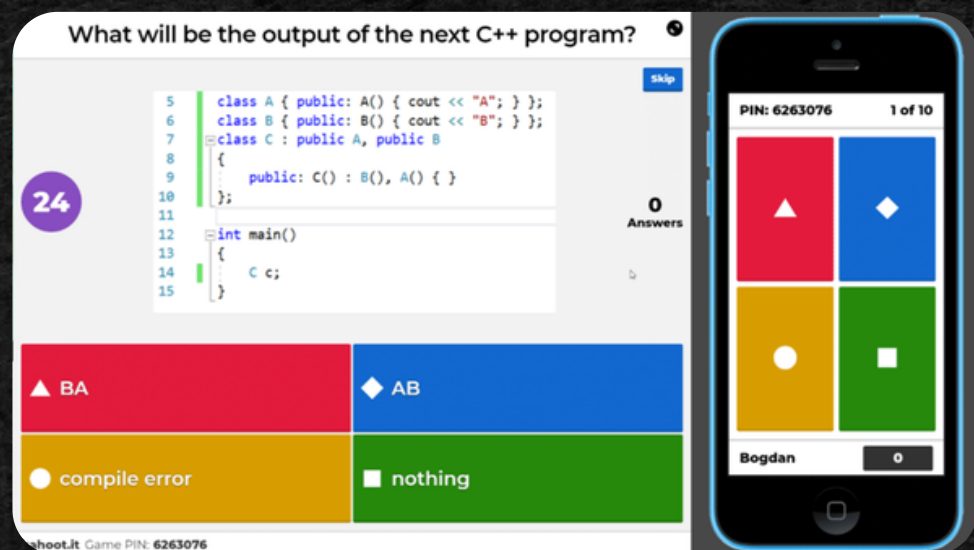
MAGPI É O SOFTWARE DE RECOLHA DE DADOS UTILIZADO POR MILHARES DE ORGANIZAÇÕES EM TODO O MUNDO, GRAÇAS À SUA ADAPTABILIDADE, PERSONALIZAÇÃO, E FACILIDADE DE UTILIZAÇÃO.

FONTE: WWW.MAGPI.COM

IDEABOARDZ

IDEABOARDZ É UMA FERRAMENTA BASEADA NA COMUNIDADE QUE PERMITE AOS UTILIZADORES ADICIONAR NOTAS ADESIVAS, CONHECIDAS COMO IDEAZ, A UM IDEABOARDZ.

FONTE: IDEABOARDZ.COM



KAHOOT

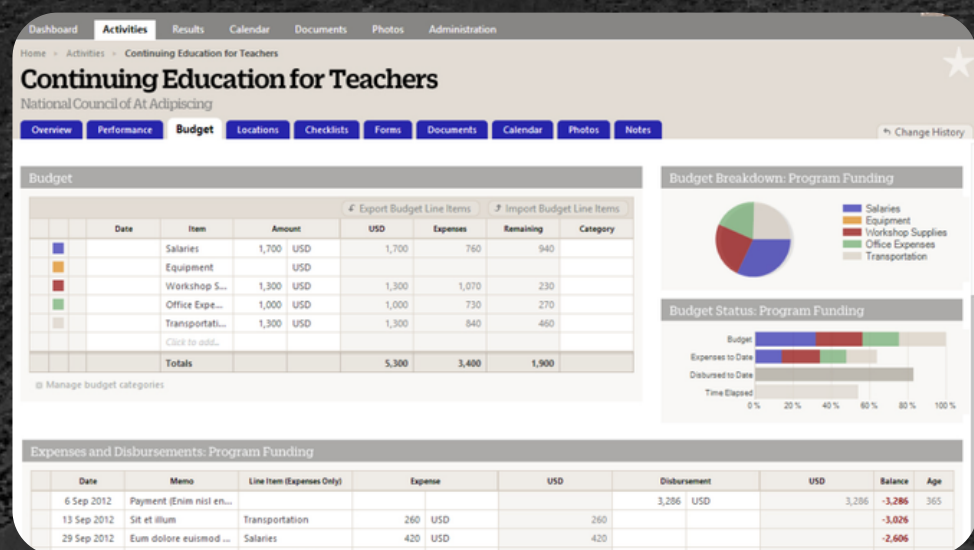
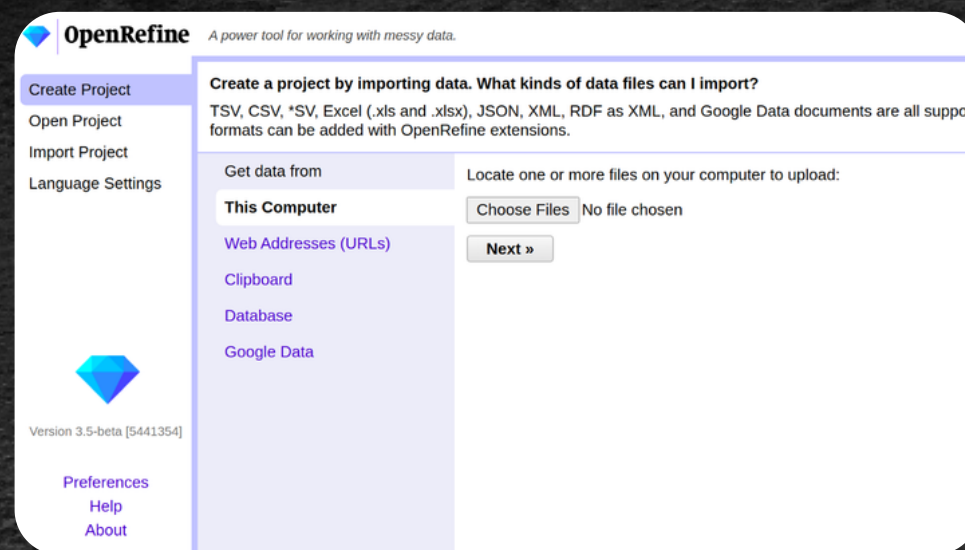
KAHOOT! É UMA PLATAFORMA DE APRENDIZAGEM BASEADA NO JOGO QUE TRAZ COMPROMISSO E DIVERSÃO A MAIS DE 1 MILHÃO DE JOGADORES TODOS OS ANOS NA ESCOLA, NO TRABALHO E EM CASA.

FONTE: KAHOOT.IT

OPEN REFINE

OPEN REFINE É UMA FERRAMENTA DE M&E E DE LIMPEZA E ORGANIZAÇÃO DE DADOS.

FONTE: OPENREFINE.ORG



DEVRESULTS

UM SOFTWARE CONSTRUÍDO PROPOSITADAMENTE PARA A GESTÃO DE DADOS M&E.

FONTE: WWW.DEVRESULTS.COM

ESTRATÉGIA PRÁTICA

DEFINIR AS FINALIDADES E O OBJECTIVO DO EVENTO:

ALGUMAS PERGUNTAS PODEM AJUDAR A DEFINIR MELHOR O EVENTO

PORQUÊ

O QUE SE PRETENDE ALCANÇAR?

(POR EXEMPLO, PRETENDE-SE QUE AS PESSOAS SE DIVIRTAM? APRENDAM?)

PORQUE É QUE AS PESSOAS DEVEM PARTICIPAR?

O QUE É QUE ELAS VÃO GANHAR COM ISSO?

O QUÊ

QUAL É O CONTEÚDO? SERÁ AO VIVO, GRAVADO, OU UMA MISTURA?

HAVERÁ UM TEMA? O QUE É?

QUAL É O SEU ORÇAMENTO?

QUAL É O SEU PLANO DE RESERVA SE ALGUÉM CANCELA, SE UMA SESSÃO TERMINA CEDO, OU TEM DIFICULDADES TÉCNICAS?

QUEM

QUEM SÃO OS SEUS CONVIDADOS?

QUEM SÃO OS VOSSOS ORADORES?

QUEM SÃO OS VOSSOS PATROCINADORES?

QUEM É O VOSSO PESSOAL DE APOIO?

PRECISAM DE UM ANFITRIÃO OU DE UM EMCEE?

QUANTAS PESSOAS, NO TOTAL, ESTARÃO NO EVENTO?

QUANDO

PRECISA DE UM HORÁRIO OU DE UMA AGENDA?

SERÃO ENVOLVIDOS VÁRIOS FUSOS HORÁRIOS?

ONDE

PODE QUERER FAZER GRANDES APRESENTAÇÕES NO ZOOM OU UTILIZAR O YOUTUBE PARA LIVESTREAM.

GATHER.TOWN OFERECE UMA EXPERIÊNCIA SOCIAL MAIS CASUAL E INTERATIVA.

COMO

COMO IRÁ CONCEBER O SEU ESPAÇO? IRÁ UTILIZAR UM MODELO GATHER OU CRIAR MESMO UM ESPAÇO A PARTIR DO ZERO?

COMO IRÁ COMERCIALIZAR O SEU EVENTO?

COMO É QUE AS PESSOAS SE VÃO REGISTRAR OU RSVP?

COMO SABERÃO SE O VOSSO EVENTO FOI BEM SUCEDIDO?



COMUNICAÇÃO COM OS PARTICIPANTES:

O CANVA OFERECE A POSSIBILIDADE DE CRIAR DESENHOS DE REDES SOCIAIS PARA COMUNICAR E PROMOVER O PROJECTO COM OS PARTICIPANTES INTERESSADOS. OS NUMEROSOS TAMANHOS E DESIGNS TORNAM-NO ADEQUADO PARA TODOS OS FORMATOS DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. OS GRUPOS DO FACEBOOK POSSIBILITAM A SUA AMPLA DIFUSÃO PARA CHEGAR A ESSES PARTICIPANTES.

DEFINIR AS PLATAFORMAS A UTILIZAR PARA A COMUNICAÇÃO E INTERACÇÃO:

GOOGLE DRIVE OU OUTRO ARMAZENAMENTO EM NUVEM PODE SER UTILIZADA PARA RECOLHER INFORMAÇÃO, ARMAZENAR DADOS E GUARDAR O PROCESSO. A PLATAFORMA PRECISA DE SER ACESSÍVEL ONLINE POR TODOS OS PARTICIPANTES PARA FACILITAR O TRABALHO EM EQUIPA.

AS PLATAFORMAS DE INTERACÇÃO SÃO ESSENCIAIS PARA A PARTICIPAÇÃO, COMUNICAÇÃO RÁPIDA E ORIENTAÇÕES.

A CRIAÇÃO DE UM EVENTO EM GATHER TOWN OFERECE NÃO SÓ COMUNICAÇÃO DE TEXTO, ÁUDIO E VÍDEO, MAS TAMBÉM INTERACÇÃO, JOGOS, DIVISÃO EM GRUPOS, E CARACTERÍSTICAS PERSONALIZADAS. OFERECE A POSSIBILIDADE DE CRIAÇÃO DE UM MUNDO VIRTUAL ONDE SE PODE LIGAR DIFERENTES PLATAFORMAS, FERRAMENTAS QUE O TORNAM PERFEITO PARA COLABORAR EM PROJECTOS ARTÍSTICOS ONLINE.





Youthsm ARTS

Creative for Inclusion and Participation!

