

Youthsm ARTS

Creative for Inclusion and Participation!



DIGITAL KIT
YOUTHSMARTS

EVENTIMENT CULTURAL DIGITAL "DIGITALSMARTARTS"



UN EVENIMENT CULTURAL NECESITĂ O PLANIFICARE ATENTĂ ȘI NIMIC NU TREBUIE TRECUT CU VEDEREA PENTRU A ASIGURA UN EVENIMENT DE SUCCES. PLANIFICAREA ESTE NECESARĂ PENTRU FIECARE ZONĂ, DE LA CONCEPT PÂNĂ LA DISTRIBUȚIE. REZULTATUL UNUI PROCES ÎNDELUNGAT DE PLANIFICARE ESTE UN EVENIMENT.

FIECARE SĂRBĂTOARE CULTURALĂ ESTE UNICĂ. CU TOATE ACESTE, MAJORITATEA RESPECTĂ URMĂTOARELE RECOMANDĂRI:

1. CONCEPTUL EVENIMENTULUI DE COLABORARE

NOȚIUNEA ÎN JURUL CĂREIA SE VA ORGANIZA EVENIMENTUL MULTICULTURAL ȘI PROGRAMAREA ACESTUIA, TREBUIE CLARIFICATĂ ÎN PRIMUL RÂND.

SCOPUL, TEMA, PUBLICUL CĂRUIA I SE VA ADRESA EVENIMENTUL, PRECUM ȘI MOMENTUL ȘI DURATA EVENIMENTULUI, TOATE SUNT STABILITE ÎN ACEASTĂ FAZĂ.

EXEMPLU:

"DIGITALSMARTARTS" ESTE UN EVENIMENT INTERACTIV DE COLABORARE CULTURALĂ CU TINERII ÎNSCRIȘI DIN PLATFORMA YOUTH SMARTS. COMBINÂND ȘI ÎMBINÂND CEL PUȚIN DOUĂ FORME DE ARTĂ DIFERITE (DE EXEMPLU, POEZIE ȘI MUZICĂ, MUZICĂ ȘI PICTURĂ, MUZICĂ ȘI FOTOGRAFIE ETC.) ARTIȘTII PLATFORMEI YOUTH SMARTS SUNT INVITAȚI LA EVENIMENT.



A. DEFINIȚI TEMA ȘI CAUZA COMUNĂ

PENTRU CA ARTIȘTII SĂ FIE BINE PREGĂTIȚI ȘI SĂ ARATE REZULTATELE EVENIMENTULUI, EVENIMENTUL DE COLABORARE DIGITALSMARTART TREBUIE SĂ AIBĂ UN SUBIECT CLAR DEFINIT SAU O CAUZĂ COMUNĂ.

TEMA OFERĂ UN CADRU PENTRU ORGANIZAREA ȘABLOANELOR, ASPECTUL, MATERIALUL ȘI VIZUALIZAREA PRODUSULUI FINIT ÎN TIMP CE ABORDEAZĂ SUBIECTE LEGATE DE INTERESELE ARTIȘTILOR DE PE SITE. ÎNTR-O COLABORARE ONLINE, O CAUZĂ COMUNĂ DEMONSTREAZĂ RESPONSABILITATE, PRECUM ȘI UN SENTIMENT DE DIREȚIE ȘI UNITATE.



B. OBIECTIV

ACEST EVENIMENT ONLINE MULTICULTURAL A FOST CREAT DIN DORINȚA DE A INSPIRA ȘI IMPLICA TINERII ARTIȘTI ÎN EXPLORAREA LUMII DIGITALE.

PENTRU A CREA ARTĂ DIGITALĂ DIN MAI MULT DE DOUĂ TIPURI DIFERITE DE ARTĂ, ARTIȘTII AR PUTEA LUCRA ÎMPREUNĂ DIN PROFESII DIFERITE ȘI COMPLEMENTARE ÎNTRE EI.

DE ASEMENEA, POATE SERVI CA MODEL DE SUCCES ȘI DE BUN COMPORTAMENT PENTRU ALȚI TINERI ȘI PENTRU COMUNITATE, ÎN GENERAL.





C. LOCUL ȘI DURATA EVENIMENTULUI:

EVENIMENTUL VA AVEA LOC ONLINE ȘI POATE DURA ÎNTRE CINCI ȘI ȘAPTEZECI ȘI DOUĂ DE ORE. DEOARECE ESTE UN EVENIMENT ONLINE, EXISTĂ TIMP SUFICIENT PENTRU PLANIFICARE, CREARE DE CONȚINUT ȘI CREAREA OPEREI FINALE DE ARTĂ DIGITALĂ.

2. PLANIFICAREA PROIECTULUI

ODATĂ CE ELEMENTELE MENȚIONATE MAI SUS SUNT PE DEPLIN ÎNȚELESE, SCHIȚĂM MATERIALELE ȘI RESURSELE NECESARE. DEDUCEM CEEA CE AVEM DEJA DIN CEEA CE ESTE NECESAR ȘI APOI CĂUTĂM STRATEGII PENTRU A ACHIZIȚIONA RESURSELE RĂMASE.

ÎN ACEST MOMENT, URMĂTOARELE ÎNTREBĂRI SUNT ADRESATE ECHIPEI:

- _CE AR TREBUI FĂCUT?
- CÂND AR TREBUI FINALIZAT?
- UNDE AR TREBUI SĂ-L EXECUTAȚI?
- CINE AR TREBUI SĂ O EFECTUEZE?
- _CARE ESTE METODA POTRIVITĂ?
- CE RESURSE AR TREBUI FOLOSITE PENTRU ASTA?



A. FORMAREA UNEI ECHIPE DE LUCRU::

O LISTĂ CUPRINZĂTOARE DE ASISTENȚĂ TEHNICĂ, LOGISTICĂ ȘI ASISTENȚĂ ONLINE ESTE ESENȚIALĂ. AVÂND O ASTFEL DE LISTĂ, NE PUTEM PREGĂTI MAI BINE EVENIMENTUL MULTICULTURAL ȘI PUTEM EVITA SĂ PIERDEM TIMP CĂUTÂND SFATURI SAU SUGESTII.



- ILUSTRARE A ACTIVITĂȚILOR „DIGITALSMARTARTS”.
- ESTIMAREA NUMĂRULUI DE PERSOANE NECESARE EXECUTĂRII EVENIMENTULUI.
- PROMOVAREA ACTIVITĂȚII COMUNE ȘI A REZULTATELOR
- IDENTIFICAREA ARTIȘTILOR DIN PLATFORMA DE TINERET INTELIGENTĂ CARE SUNT RELEVANȚI PENTRU TEMA EVENIMENTULUI, SUNT CAPABILI SĂ PERFORMEZE ȘI POT ASIGURA REZULTATE POZITIVE.
- FORMAREA DE PARTENERIATE CU ALTE ORGANIZAȚII CARE AU FOST ALESE PENTRU DESFĂȘURAREA EVENIMENTULUI.

SUNT REVIZUITE ACȚIUNILE ADMINISTRATIVE NECESARE EVENIMENTULUI (SEMNAREA CONTRACTELOR DE COLABORARE, DREPTURI DE IMAGINE, AUTOR ETC.)

B. RESURSE

MĂRIMEA ȘI AMPLOAREA EVENIMENTULUI SUNT DEFINITE ÎN ACEASTĂ ETAPĂ. DESIGNUL, NOTORIETATEA ARTIȘTILOR ȘI ACORDAREA DE PREMII SUNT DOAR CÂTEVA DINTRE DECIZIILE CARE VOR FI LUATE PE BAZA RESURSELOR DISPONIBILE.

EXEMPLU:



Tipul de resursa necesar	Exista	Dacă nu, de unde sau cum îl putem achiziționa?
Zoom platform	Yes	
Storage cloud	No	Creati un cont GD
Facilitator	No	Închiriază și adaugă o taxă de participare de 10 EUR de persoană
Technical assistance	Yes	Sprijin din partea voluntarilor locali
Gather.town premium account	No	36 EUR / Suportat de asociatie
Hitrecord Premium account	No	240 EUR / Sponsorii

C. SPONSORI ȘI STRÂNGERE DE FONDURI:

SPONSORII ȘI STRÂNGEREA DE FONDURI POT AJUTA CU SPRIJIN FINANCIAR, PRECUM ȘI CU PROMOVAREA EVENIMENTULUI ȘI CREȘTEREA VIZIBILITĂȚII ACESTUIA LA SCARĂ MAI LARGĂ.





D. PROMOVARE:

ODATĂ CE PIAȚA ȚINTĂ A FOST DETERMINATĂ, ESTE TIMPUL SĂ DECIDEȚI CUM SĂ FACEȚI PUBLICITATE EVENIMENTULUI PENTRU CEL MAI MARE IMPACT. PENTRU ACEASTA, ESTE ESENȚIAL SĂ INCLUDEȚI MESAJE ȘI MATERIALE DE MARKETING ÎN FIECARE CADRU ÎN CARE SE GĂSEȘTE PUBLICUL ȚINTĂ. PRIN URMARE, ESTE NECESARĂ O STRATEGIE DE PROMOVARE ȘI PUBLICITATE A EVENIMENTULUI:

EXEMPLE:

Responsibil	Activitate	Actiune	Deadline	Resurse
TPE	Realizarea de postere si elemente grafice	Scriere texte de prezentare	Avansare rapidă 60 de zile	Graphic designer
AdJ	Creați text publicitar	Media dissemination	pe tot parcursul proiectului	Facebook, Instagram, Google, etc

E. CREAREA UNUI PLAN DE LUCRU:

ACȚIUNILE PROIECTULUI SUNT DECISE ÎN MOD SPECIFIC ÎN ACEASTĂ ETAPĂ:

EXEMPLU:

CREAȚI INTRIGA ȘI ÎMPĂRȚIȚI ACȚIUNEA ÎN PACHETE DE LUCRU, SARCINI ȘI TIMP.

DEFINIREA PROGRAMULUI ÎN TERMENI DE ORE

ATRIBUIȚI RESPONSABILITĂȚI PENTRU FACILITAREA EVENIMENTULUI. DISEMINAREA EVENIMENTULUI

APĂSAȚI PE INVITAȚIE

AMPLASAREA MICROFOANELOR ȘI CAMERELOR

ASIGURAREA FUNCȚIONARII CORECTE A SISTEMELOR DE DIFUZARE A SEMNALELOR VIDEO SI AUDIO PRECUM SI A WIFI.

GRAFICĂ (INVITAȚII, POSTERE ETC.).

ASIGURAȚI-VĂ CĂ EVENIMENTUL ESTE MONITORIZAT CORESPUNZĂTOR.





F. STRUCTURAȚI EVENIMENTUL

A. RESURSE ONLINE

PENTRU UN EVENIMENT REUȘIT

3. COORDONAREA EVENIMENTULUI

ÎN TIMPUL ETAPEI DE COORDONARE, COORDONATORUL DESEMNAȚ AL EVENIMENTULUI SE ASIGURĂ CĂ FIECARE DETALIU ESTE REALIZAT ÎN CONFORMITATE CU PLANUL ȘI CĂ FIECARE PARTICIPANT ÎȘI ÎNDEPLINEȘTE CORECT SARCINILE ATRIBUITE. PENTRU A GARANTA CĂ EVENIMENTUL FUNCȚIONEAZĂ CU SUCCES, COORDONATORUL ESTE RESPONSABIL DE SUPRAVEGHEREA NUMEROASELOR SALE PĂRȚI:

DE EXEMPLU, GESTIONEAZĂ DEPARTAMENTUL DE SUNET ȘI IMAGINE, SE ASIGURĂ CĂ SISTEMUL COMPUTERIZAT ȘI WIFI-UL SUNT FUNCȚIONALE, SE ASIGURĂ CĂ TOȚI PARTICIPANȚII AU ACCES LA MATERIALELE DIGITALE ETC.



4. EVALUARE ȘI CONCLUZII

A. EVALUARE:

PENTRU A DETERMINA CÂȚ DE BINE AU FOST ÎNDEPLINITE OBIECTIVELE EVENIMENTULUI, REZULTATELE SUNT COMPARATE.

SE SOLICITĂ RĂSPUNS LA URMĂTOARELE ÎNTREBĂRI PENTRU ANALIZĂ:

DACĂ PROIECTUL ȘI-A ÎNDEPLINIT OBIECTIVELE DECLARATE, DE CE A FĂCUT ACEST LUCRU ȘI, DACĂ NU, DE CE NU?

DACĂ ACTIVITĂȚILE ÎNTREPRINSE AU PRODUS REZULTATELE DORITE?

DACĂ PERFORMANȚA GRUPULUI A AVUT SUCCES?

CE EFECT A AVUT EVENIMENTUL ASUPRA PARTICIPANȚILOR ȘI GRUPULUI ȚINTĂ?

EXEMPLU:

PESTE 80% DINTRE PARTICIPANȚI AU DAT RĂSPUNSURI POZITIVE LA ÎNTREBĂRILE NOASTRE DUPĂ CE AU CITIT RAPORTUL SONDAJULUI DE EVALUARE.

CONSIDERĂM CĂ EVENIMENTUL ȘI-A ÎNDEPLINIT OBIECTIVELE DECLARATE DEOARECE NIVELUL DE SATISFAȚIE GENERALA A FOST DE 92%.



B. SFÂRȘITUL EVENIMENTULUI/ ÎNCHEIERE

ÎN CONCLUZIE, SE POATE FACE UN RAPORT DE EVENIMENT CARE SĂ OFERE TUTUROR OAMENILOR O IMAGINE DE ANSAMBLU ASUPRA ACTIVITĂȚILOR DIN CADRUL EVENIMENTULUI.

IATĂ ELEMENTELE CARE AR PUTEA FI UTILE PENTRU A PERMITE O ANALIZĂ CONSISTENTĂ: CONTEXTUL, SCOPUL, SUBIECTUL ȘI STRUCTURA ÎN CARE A AVUT LOC EVENIMENTUL.

NUMĂRUL ȘI TIPUL (PUBLICUL GENERAL SAU SPECIFIC CU DETALII, DACĂ ESTE POSIBIL) PARTICIPANȚILOR PREZENȚI.

INFORMAȚII DEMOGRAFICE DESPRE PARTICIPANȚI (DE EXEMPLU, VÂRSTĂ, SEX ETC.), DACĂ SUNT DISPONIBILE.

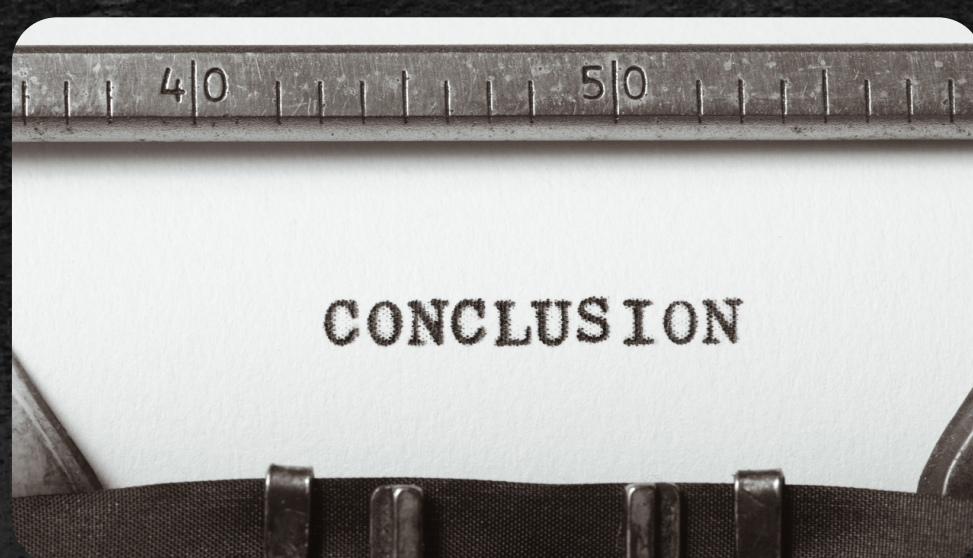
PRINCIPALELE SUBIECTE ABORDATE ÎN CADRUL EVENIMENTULUI

PRINCIPALELE IDEI SUGERATE DE PARTICIPANȚI ȘI NARAȚIUNILE ȘI ARGUMENTELE ÎMPĂRTĂȘITE SAU DEZBĂTUTE CARE AU CONDUS LA ACESTEA.

ATMOSFERĂ GENERALĂ ȘI CONTINUARE AȘTEPTATĂ.

PENTRU ECHIPA DE IMPLEMENTARE ESTE UTILĂ ORGANIZAREA UNEI ÎNTÂLNIRI DE ANALIZĂ INTERNĂ, ÎN CARE SĂ DISCUTĂM PUNCTELE SLABE ȘI TARI. ACESTA POATE SERVI ȘI CA RAMPĂ DE LANSARE PENTRU ACȚIUNI VIITOARE ÎMPREUNĂ CU ECHIPA.

EXEMPLU: O ÎNTÂLNIRE PENTRU A ÎMPĂRTĂȘI CÂTEVA „LECTII ÎNVĂȚATE” ÎN CADRUL EVENIMENTULUI. PE BAZA DATELOR OBȚINUTE SE REALIZEAZĂ UN DOCUMENT CU BUNE PRACTICI ÎN ORGANIZAREA UNUI EVENIMENT. ACEST DOCUMENT A FOST REALIZAT CU SCOPUL DE A SENSIBILIZA LUCRURILE BINE FĂCUTE PENTRU A MOTIVA ECHIPA DE IMPLEMENTARE SĂ SE IMPLICE, PE VIITOR, ÎN REALIZAREA ALTOR EVENIMENTE.



C. DISEMINAREA REZULTATELOR

PRESUPUNE COMUNICAREA REZULTATELOR OBȚINUTE ÎN CADRUL EVENIMENTULUI ȘI STABILIREA UNOR CĂI DE DEZVOLTARE PENTRU ALTE INIȚIATIVE ÎN VIITOR.

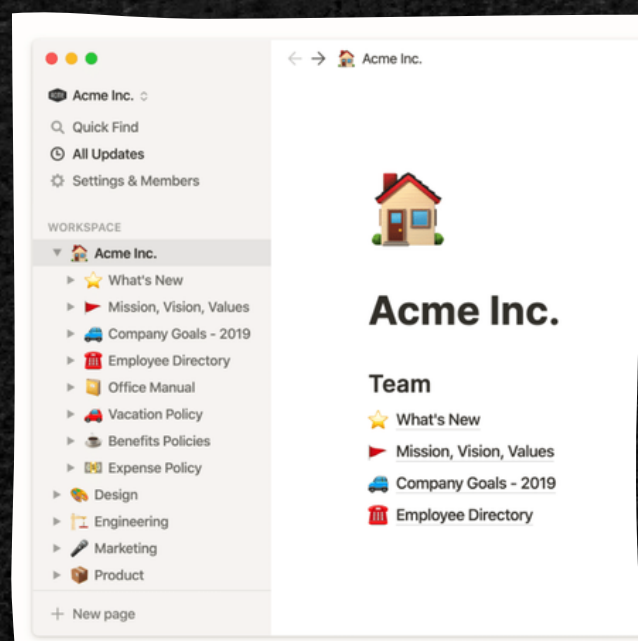


DESIGNING AND PLANNING

NOTION

NOTION ESTE UN SOFTWARE DE LUARE DE NOTITE ȘI UN SOFTWARE DE GESTIONARE A PROIECTELOR CARE ESTE UTILIZAT PENTRU LUAREA DE NOTITE, MANAGEMENTUL SARCINILOR, MANAGEMENTUL PROIECTELOR, MANAGEMENTUL CUNOȘTIȚELOR ȘI MANAGEMENTUL CUNOȘTIȚELOR PERSONALE. APLICAȚIA FOLOSEȘTE BAZE DE DATE ȘI PAGINI DE MARCARE PENTRU A FI UTILIZATE ÎN ACTIVITĂȚI PERSONALE ȘI DE COLABORARE.

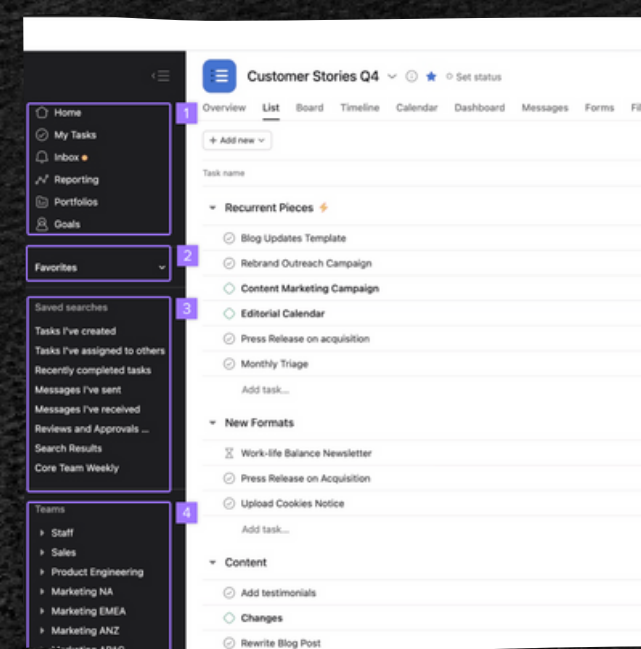
SOURCE: WWW.NOTION.SO



ASANA

ASANA ESTE UN INSTRUMENT PENTRU A VĂ ORGANIZA AGENDA, IDEILE ȘI PROIECTELE. PUTEȚI AVEA COLABORATORI CARE SĂ VĂ AJUTE ÎN ACEA FAZĂ A PROIECTULUI DUMNEAVOASTRĂ

SOURCE: APP.ASANA.COM



PADLET

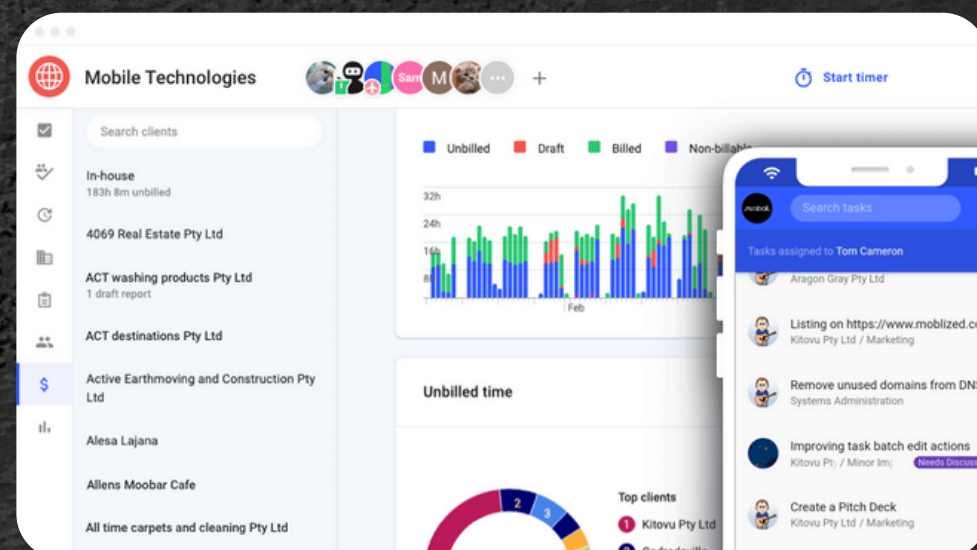
PADLET ESTE UN INSTRUMENT ONLINE GRATUIT CARE ESTE CEL MAI BINE DESCRIS CA O AVIZIER ONLINE. PADLET POATE FI FOLOSIT DE ELEVII ȘI PROFESORII PENTRU A POSTA NOTE PE O PAGINĂ COMUNĂ. NOTELE POSTATE DE PROFESORII ȘI STUDENȚII POT CONȚINE LINK-URI, VIDEOCLIPURI, IMAGINI ȘI FIȘIERE DE DOCUMENTE. CÂND VĂ ÎNREGISTRAȚI LA PADLET, PUTEȚI CREA CÂTE „PEREȚI” SAU PANOURI DE ANUNȚ ONLINE DORIȚI. ACEȘTI PEREȚI POT SETA PE PRIVAT SAU PUBLIC, FIECARE PERETE AVÂND SETĂRI DE CONFIDENȚIALITATE SEPARATE. ACEST LUCRU POATE FACILITA COLABORAREA PROFESORILOR ÎNTR-UN DEPARTAMENT DE MATERIE, CARE NU ESTE ACCESIBIL ELEVILOR. PEREȚII PRIVATE POT FI CREATE PRIN SOLICITAREA UNEI PAROLE PENTRU A LE ACCESA SAU PRIN LIMITAREA ACCESULUI LA UTILIZATORII ÎNREGISTRAȚI, CU E-MAILURI SPECIFICATE. ÎN CALITATE DE CREATORI AL UNUI PERETE, PROFESORII POT MODERA TOATE NOTELE ÎNAINTE CA ACESTEA SĂ APARĂ, IAR SETĂRILE DE CONFIDENȚIALITATE POT FI AJUSTATE ÎN ORICE MOMENT. UTILIZATORII NU TREBUIE SĂ SE ÎNREGISTREZE PENTRU A UTILIZA PADLET, DEȘI SE RECOMANDĂ CA PROFESORII CARE ÎL FOLOSESC ÎNTR-O CLASĂ SĂ FACĂ ACEST LUCRU, PENTRU A EDITA UN PERETE, A MODERA POSTĂRILE ȘI A ADUNA TOATE PEREȚII CLASEI ÎNTR-UN SINGUR ECRAN DE GESTIONARE. PROFESORII POT ALEGE, DE ASEMENEA, SĂ SETEZE O NOTIFICARE PENTRU A PRIMI UN E-MAIL ORI DE CÂTE ORI UN STUDENT POSTEAZĂ PE PERETELE PROFESORULUI.”

SOURCE: PADLET.COM

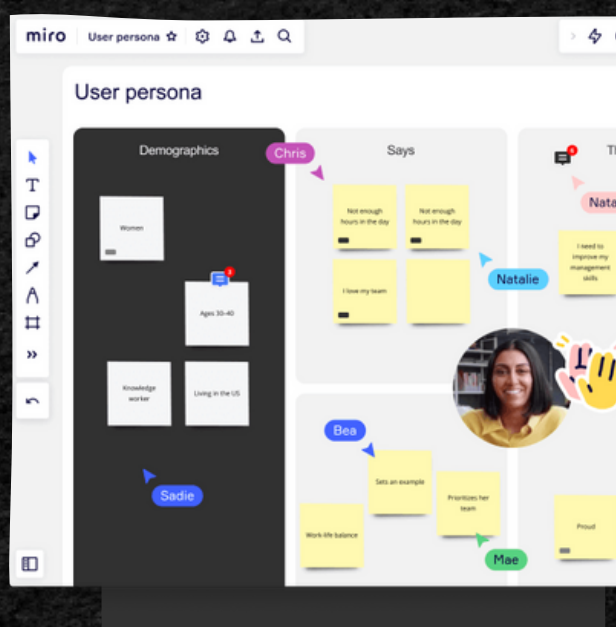
TODO

TODO.VU VĂ OFERĂ UN INSTRUMENT CENTRALIZAT DE GESTIONARE A SARCINILOR COMBINAT CU CAPABILITĂȚILE DE BAZĂ ALE SISTEMELOR CRM, DE URMĂRIRE A TIMPULUI ȘI DE RAPORTARE, PERMIȚÂNDU-VĂ ȘI ECHIPEI DVS. SĂ VĂ CONCENTRAȚI ASUPRA SARCINILOR DVS., SĂ COLABORAȚI ȘI REALIZAȚI MAI MULTE FĂRĂ A FI NEVOIE SĂ UTILIZAȚI MAI MULTE PROGRAME. DINTR-UN SINGUR LOC, PUTEȚI SETA ȘI ATRIBUI SARCINI, PUTEȚI CREA ȘI IMPLEMENTA PROGRAME, CONTACT ȘI PIAȚĂ CĂTRE CLIEȚI ȘI POTENȚIALI CLIEȚI ȘI MULTE ALTELE.

SOURCE: TODO.VU



DESIGNING AND PLANNING



MIRO

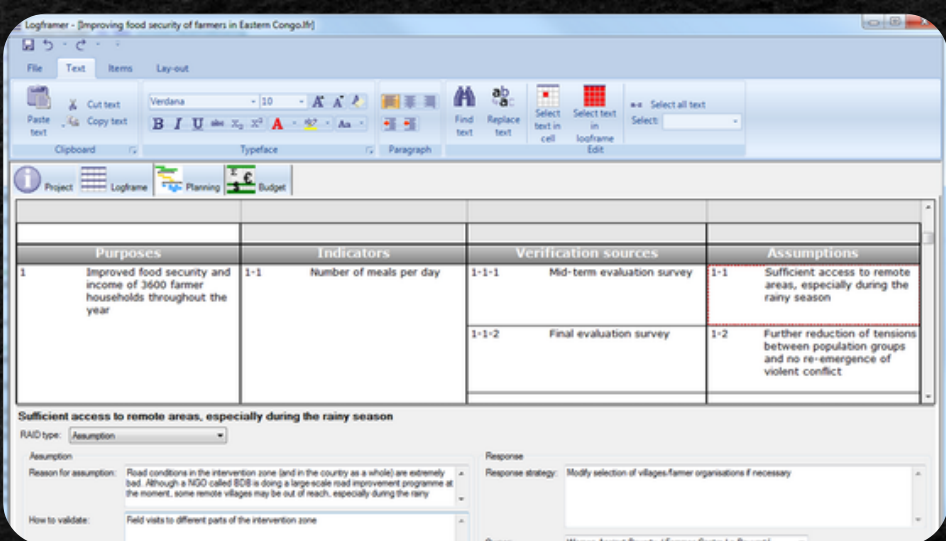
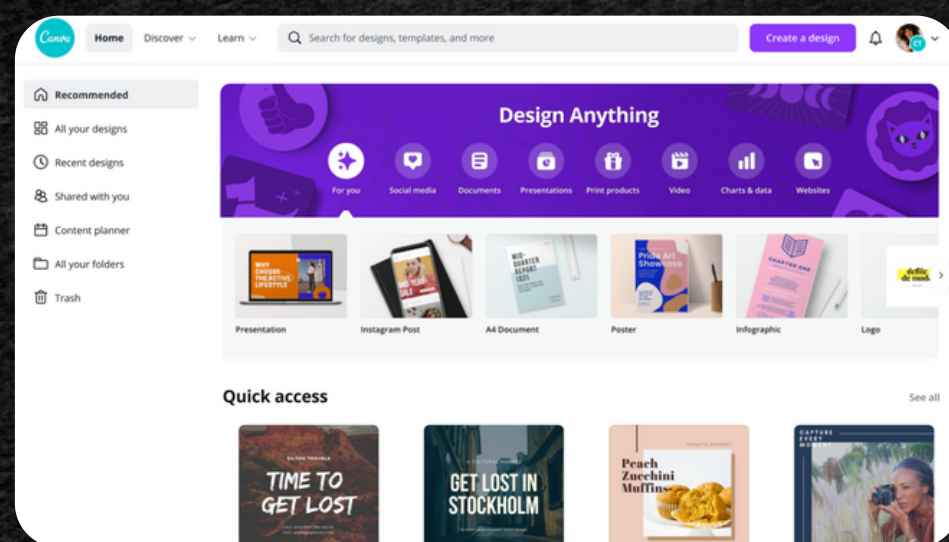
MIRO ESTE O PLATFORMĂ ONLINE DE TABLĂ COLABORATIVĂ PENTRU REUNIREA ECHIPELOR, ORICÂND ȘI ORIUNDE. OFERĂ MAI MULTE ȘABLOANE PRE-PROIECTATE, CU DIAGrame, HĂRȚI MENTALE ȘI FLUXURI DE LUCRU CONCEPTE PENTRU STRATEGIE ȘI PLANIFICARE.

SOURCE: [MIRO.COM](https://miro.com)

CANVA

CANVA ESTE UN SITE WEB DE DESIGN GRAFIC ȘI COMPOZIȚIE DE IMAGINI PENTRU COMUNICARE CARE OFERĂ INSTRUMENTE ONLINE PENTRU A VĂ CREA PROPRILE MODELE.

SOURCE: [WWW.CANVA.COM](https://www.canva.com)



LOGFRAMER

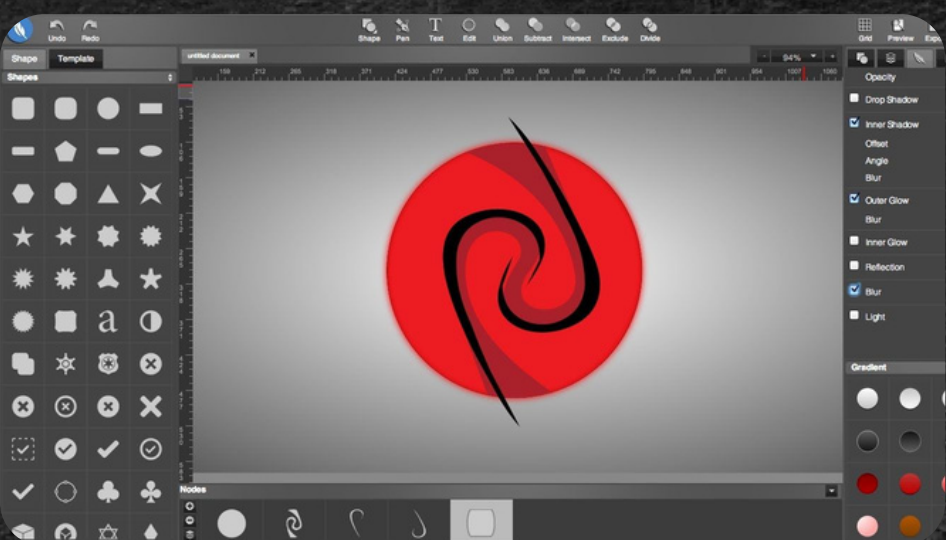
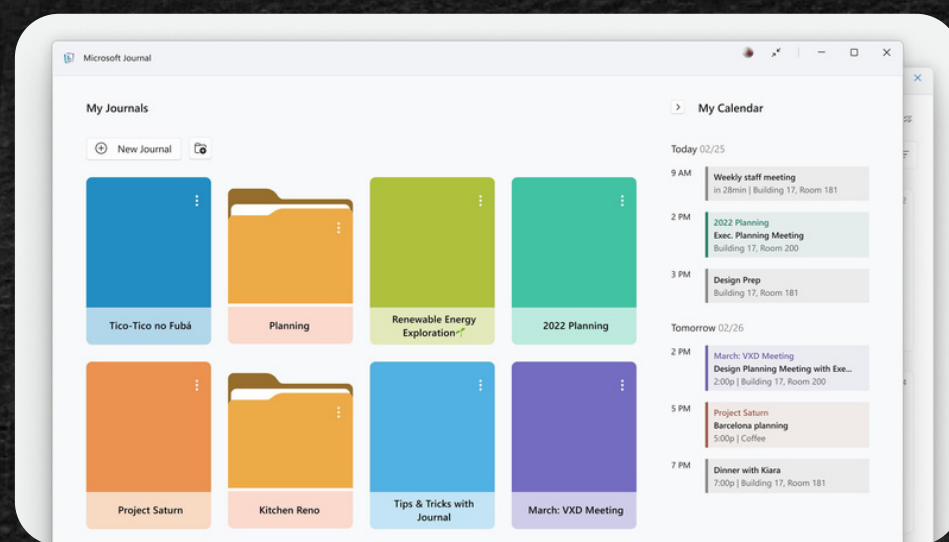
LOGFRAMER ESTE O APLICAȚIE GRATUITĂ PENTRU WINDOWS CARE VĂ PERMITE SĂ PROIECTAȚI CU UȘURINȚĂ CADRUL LOGIC AL PROIECTULUI DUMNEAVOASTRĂ

SOURCE: [WWW.LOGFRAMER.EU](https://www.logframer.eu)

MICROSOFT JOURNAL

MICROSOFT JOURNAL ESTE O APLICAȚIE PENTRU WINDOWS CARE INVITĂ OAMENII CĂRORA LE PLACE SĂ SCRIE UN JURNAL SĂ-ȘI IA STILOUL DIGITAL, SĂ SE EXPRIME RAPID ȘI SĂ-ȘI DEZVOLTE IDEILE.

SOURCE: [MICROSOFT-JOURNAL](https://microsoft-journal.com)



YOUIDRAW LOGO CREATOR

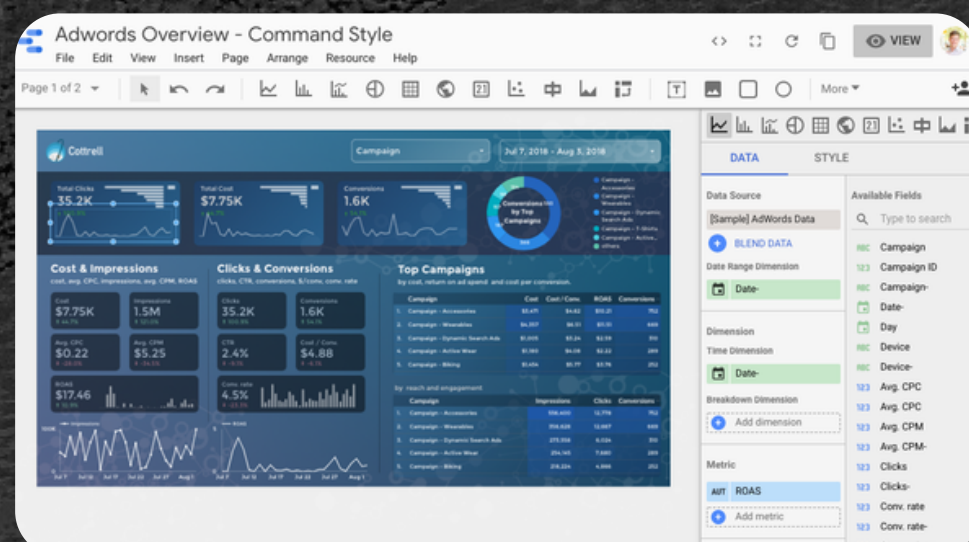
UN LOGO MAKER ONLINE PENTRU CREAREA DE GRAFICĂ VECTORIALĂ DE ÎNALTĂ CALITATE, TITLURI, LOGO-URI HTML5, PICTOGRAME, ELEMENTE DE SITE WEB ȘI BUTOANE CU SUTE DE ȘABLOANE ȘI STILURI.

SOURCE: [YOUIDRAW.COM/LOGO-CREATOR](https://youidraw.com/logo-creator)

GOOGLE DATA STUDIO

PERMITE ACCESUL CU UȘURINȚĂ LA O MARE VARIETATE DE DATE.

SOURCE: [DATASTUDIO.GOOGLE.COM](https://datastudio.google.com)



IMPLEMENTING

STORY BORDER

STORY BOARDER ESTE UN SOFTWARE OPEN SOURCE PENTRU STORYBOARDING. VĂ PERMITE SĂ EXPORTAȚI PROIECTELE ÎN PREMIERE, FINAL CUT, AVID, PDF ȘI CA GIF-URI ANIMATE.

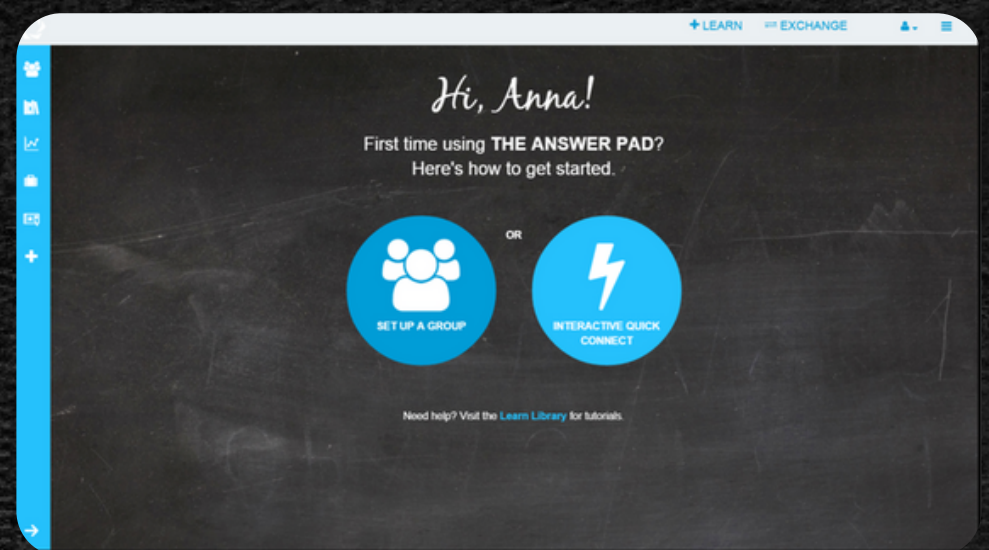
SOURCE: [WONDERUNIT.COM/STORYBOARDER](http://wonderunit.com/storyboarder)



ANSWER PAD

BLOCUL DE RĂSPUNSURI ESTE O APLICAȚIE FREEMIUM, BAZATĂ PE CLOUD, CARE CREEAZĂ UN DIALOG INTERACTIV ÎNTRE PROFESORI ȘI ELEVII ÎN CLASĂ. ACEST LUCRU SE REALIZEAZĂ PUNÂND LA DISPOZIȚIE ELEVILOR O VARIETATE DE TIPURI DE RĂSPUNSURI, DESENE, PÂNZE ȘI ȘABLOANE PE ORICE DISPOZITIV CU CONEXIUNE LA INTERNET.

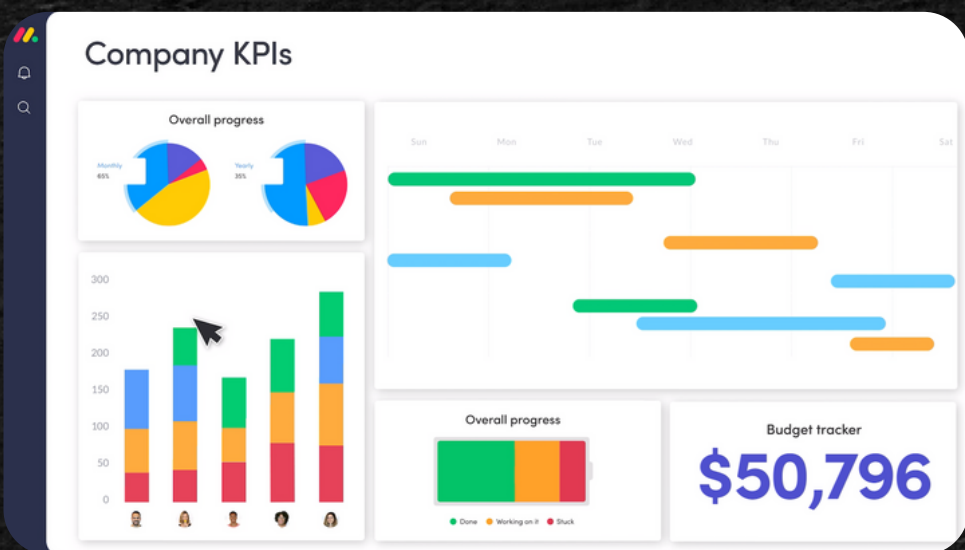
SOURCE: [ANSWER-PAD](http://answer-pad.com)



MONDAY

MONDAY.COM ESTE PROBABIL CEL MAI VERSATIL INSTRUMENT PE CARE ÎL VEȚI GĂSI – ESTE UN ADEVĂRAT CUȚIT ELVEȚIAN PENTRU MANAGERII DIN ÎNTREAGA LUME. DA, PUTEȚI FOLOSI MONDAY.COM PENTRU A VĂ GESTIONA TOATE PROIECTELE, DAR ÎL PUTEȚI FOLOSI ȘI CA CRM, PENTRU A VĂ GESTIONA CAMPANIILE PUBLICITARE, PENTRU A URMĂRI ERORILE, PENTRU A GESTIONA PROIECTELE CLIENȚILOR ȘI PENTRU A GESTIONA PRODUCȚIA VIDEO.

SOURCE: [MONDAY.COM](http://monday.com)



GIMP

GIMP ESTE UN PROGRAM DE EDITARE A IMAGINILOR DIGITALE SUB FORMĂ DE BITMAP, ATÂT DESENE, CÂT ȘI FOTOGRAFII. ESTE UN PROGRAM GRATUIT ȘI OPEN SOURCE.

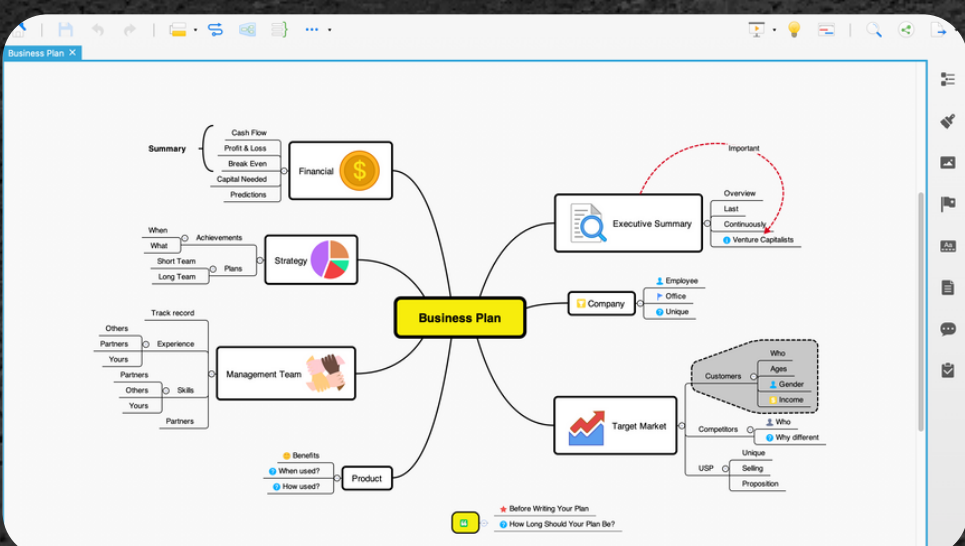
SOURCE: [GIMP-ONLINE](http://gimp-online.com)



XMIND

XMIND: HĂRȚILE MENTALE S-AU DOVEDIT A FI PUTERNICE. ACEASTĂ BUCATĂ UIMITOARE DE SOFTWARE A ÎNCEPUT CA SURSĂ DESCHISĂ (CEEĂ CE ÎNSEAMNĂ GRATUIT). PARTEA DE BAZĂ ESTE ÎNCĂ GRATUITĂ ȘI POATE FI DESCĂRCATĂ.

SOURCE: [XMIND.APP](http://xmind.app)

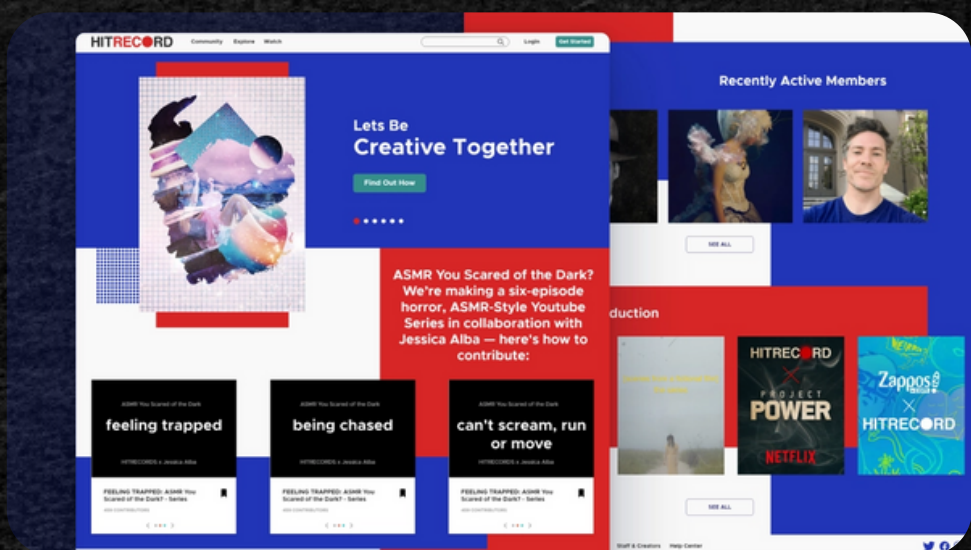


IMPLEMENTING

HITRECORD

HITRECORD ESTE O PLATFORMĂ MEDIA ONLINE COLABORATIVĂ FONDATĂ ȘI DEȚINUTĂ DE ACTORUL ȘI REGIZORUL JOSEPH GORDON-LEVITT. COMPANIA FOLOSEȘTE O VARIETATE DE MEDII PENTRU A PRODUCEREA PROIECTE PRECUM SCURTMETRAJE, CĂRȚI ȘI DVD-URI ÎN COLABORARE CU ALȚI ARTIȘTI.

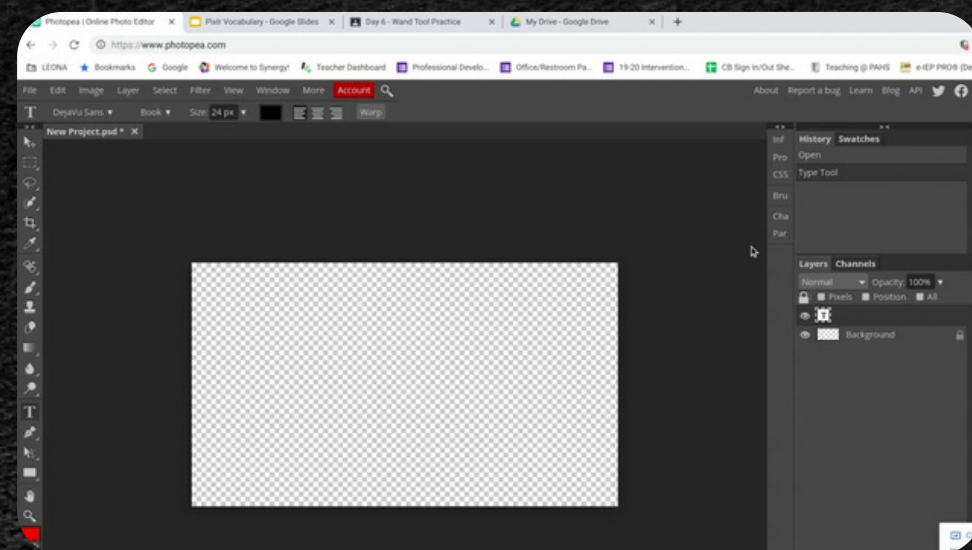
SOURCE: HITRECORD.ORG



PHOTOPEA

PHOTOPEA ESTE UN EDITOR DE IMAGINI AVANSAT, CARE POATE FUNCȚIONA ATÂT CU GRAFICĂ RASTER, CÂT ȘI CU GRAFICĂ VECTORIALĂ. O VERSIUNE CU ADEVĂRAT SIMILARĂ A PHOTOSHOP-ULUI ȘI ESTE O VERSIUNE GRATUITĂ ONLINE. EDITORUL PHOTOPEA FUNCȚIONEAZĂ ÎNTR-UN BROWSER WEB. PHOTOPEA POATE RULA PE ORICE DISPOZITIV (DESKTOP, LAPTOP, TABLETĂ, TELEFON SAU ORICE ALT COMPUTER).

SOURCE: WWW.PHOTOPEA.COM



GRAPH COMMONS

TRANSFORMĂ-ȚI DATELE PROIECTULUI ÎN HĂRȚI INTERACTIVE, DESCURCĂ RELAȚII COMPLEXE CARE TE AFECTEAZĂ PE TINE ȘI PE COMUNITĂȚILE TALE.

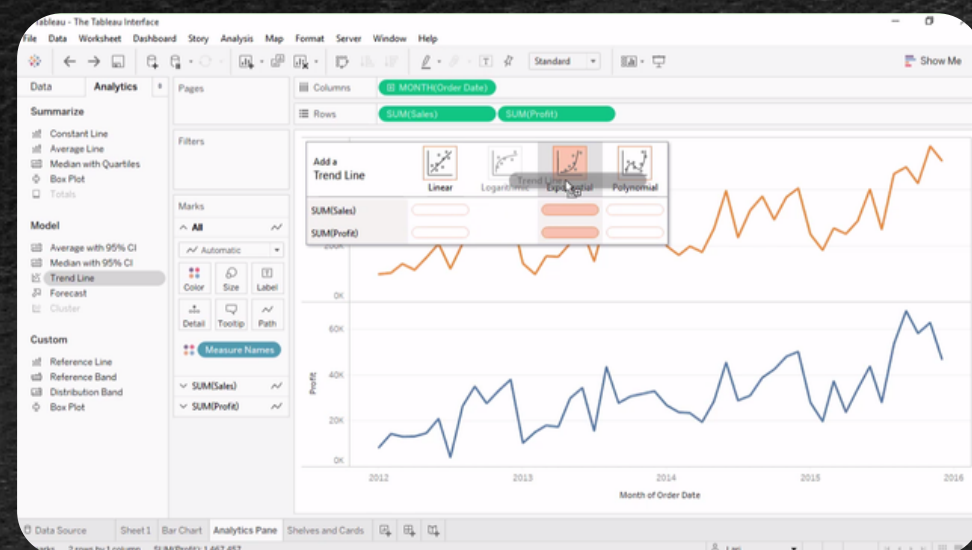
SOURCE: GRAPHCOMMONS.COM



TABLEAU

TABLEAU VĂ PERMITE SĂ VĂ CONECTAȚI, SĂ ANALIZAȚI, SĂ VIZUALIZAȚI, SĂ PREZENTAȚI ȘI SĂ PARTAJAȚI RAPID DATE CU O EXPERIENȚĂ PERFECTĂ DE LA PC LA IPAD.

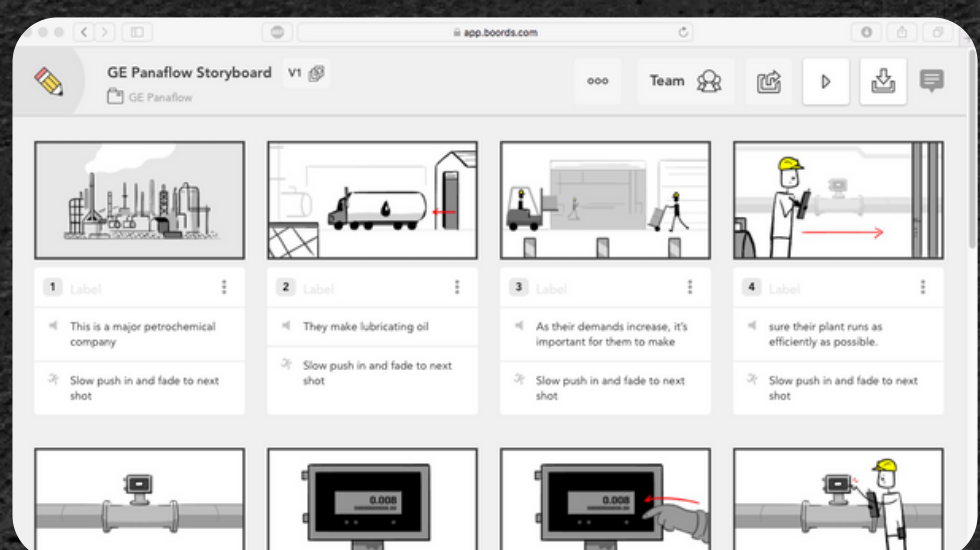
SOURCE: WWW.TABLEAU.COM



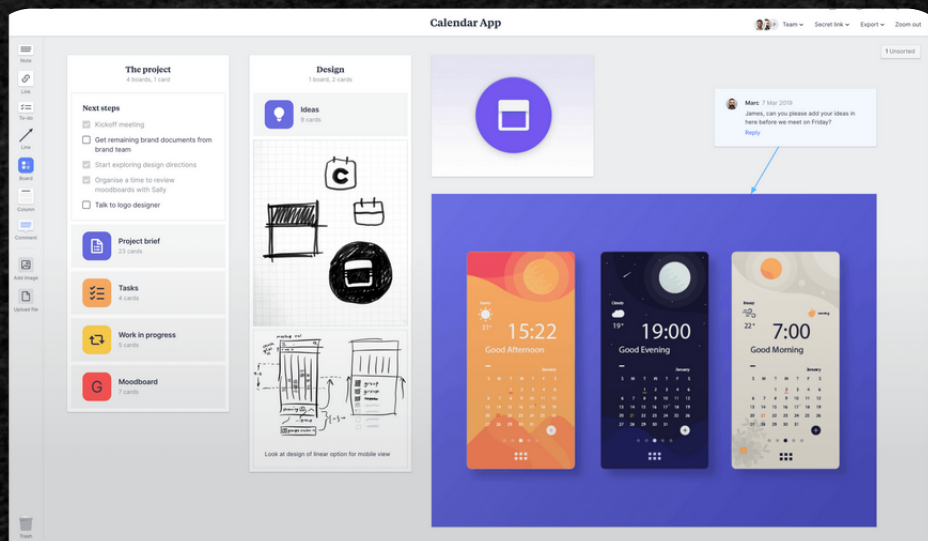
BOARDS

BOARDS ESTE UN CREATOR COLABORATIV DE SCENARIILOR ONLINE.

SOURCE: BOARDS.COM



MONITORING AND EVALUATION



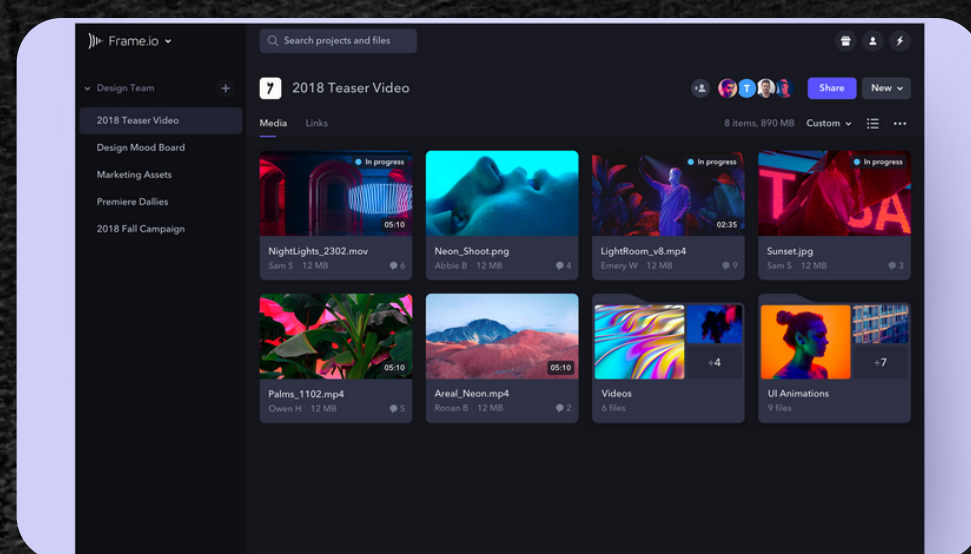
MILANOTE

MILANOTE ESTE UN INSTRUMENT UȘOR DE UTILIZAT PENTRU A VĂ ORGANIZA IDEILE ȘI PROIECTELE ÎN PANOURI VIZUALE. TU ȘI ECHIPA TA POȚI MONITORIZA TOȚI PAȘII ȘI PROGRESUL PROIECTELOR TALE. COLABORAȚI CU ECHIPA DVS. ȘI PRIMIȚI FEEDBACK-UL ȘI NOTELE LOR. COLECTAȚI TOTUL ÎNTR-UN SINGUR LOC.

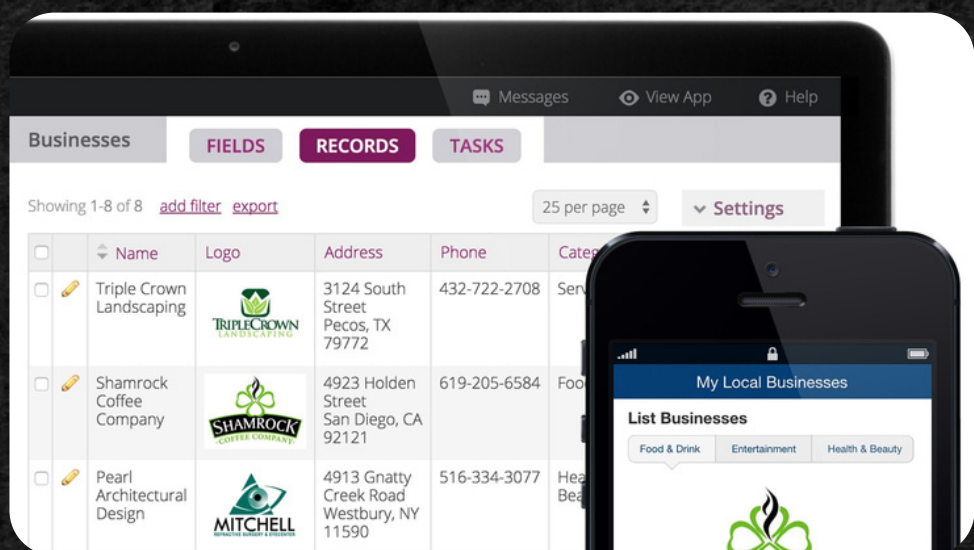
SOURCE: MILANOTE.COM

FRAME

CU FRAME.IO, PUTEȚI ÎNCĂRCA, REVIZUI ȘI PARTAJA CONȚINUT MEDIA ÎN MOD PRIVAT CU ÎNTREAGA ECHIPĂ, ORIUNDE ÎN LUME. PRODUCĂTORII ȘI EDITORII VIDEO TREBUIE SĂ PARTAJEZE FIȘIERE, SĂ COMENTEZE CLIPURI ÎN TIMP REAL ȘI SĂ COMPARE DIFERITE VERSIUNI SAU EDITĂRI ALE UNUI CLIP. FRAME.IO PUNE TOATE ACESTE FUNCȚII ÎNTR-O SOLUȚIE WEB INTUITIVĂ ȘI PUTERNICĂ. FRAME.IO ALLOWS YOU TO UPLOAD FOOTAGE 5X FASTER THAN COMPETITORS, COMMENT DIRECTLY ON THE CLIP, DRAW DIRECTLY ON THE VIDEO TO RELAY YOUR MESSAGE CLEARLY, AND COMPARE VERSIONS SIDE BY SIDE.



SOURCE: FRAME.IO



KNACK

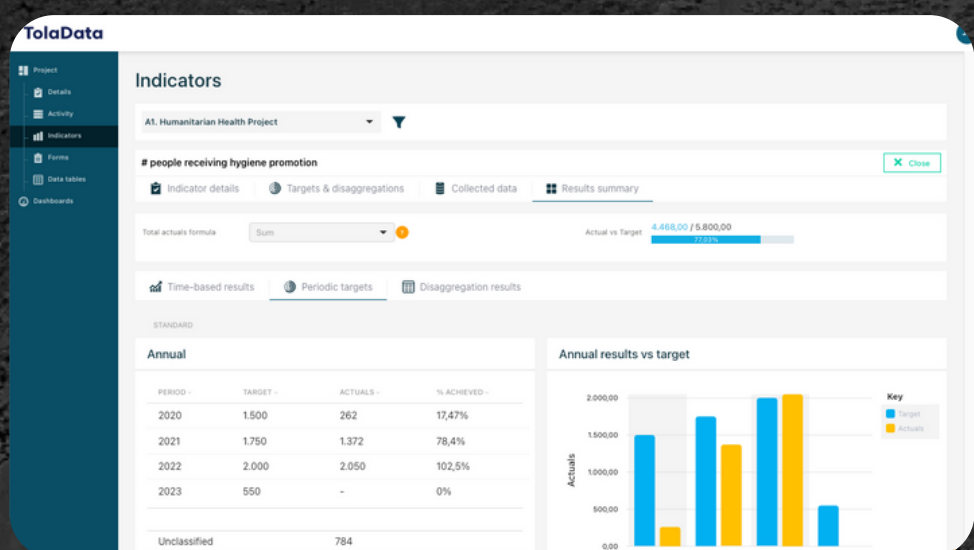
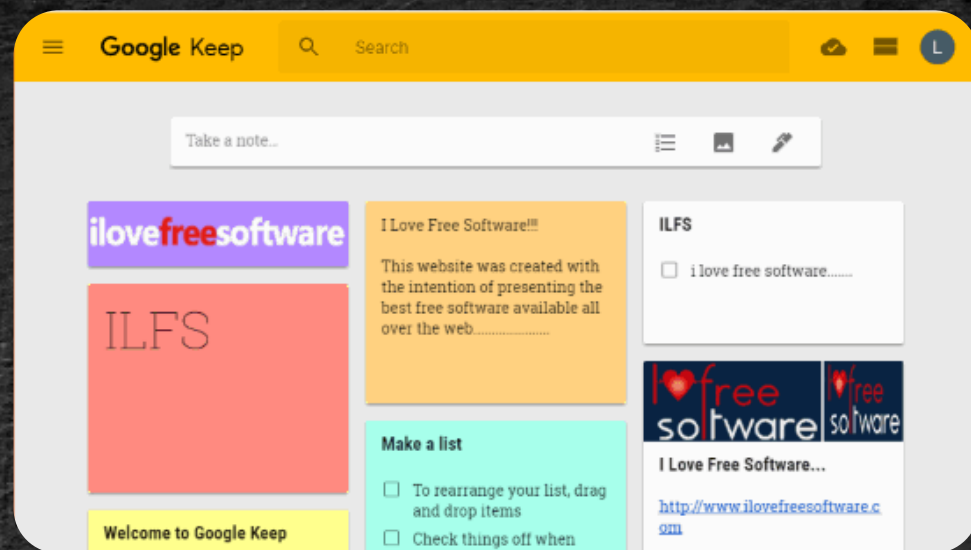
KNACK ESTE UN GENERATOR DE BAZE DE DATE ONLINE CARE TRANSFORMĂ FOILE DE CALCUL ÎNTR-O APLICAȚIE DE BAZE DE DATE WEB. FIIND UN CADRU UȘOR DE GENERARE DE APLICAȚII WEB, PERMITE ORICUI SĂ CREEZE APLICAȚII CARE POT ACCESA DATE, RULA RAPORTE ȘI PARTAJA CU O MULȚIME DE OAMENI.

SOURCE: BUILDER.KNACK.COM/#WELCOME

GOOGLE KEEP

ESTE UN SERVICIU OFERIT DE GOOGLE CARE INTEGREAȚĂ LUAREA DE NOTE ȘI NAVIGAREA PE WEB.

SOURCE: KEEP.GOOGLE.COM

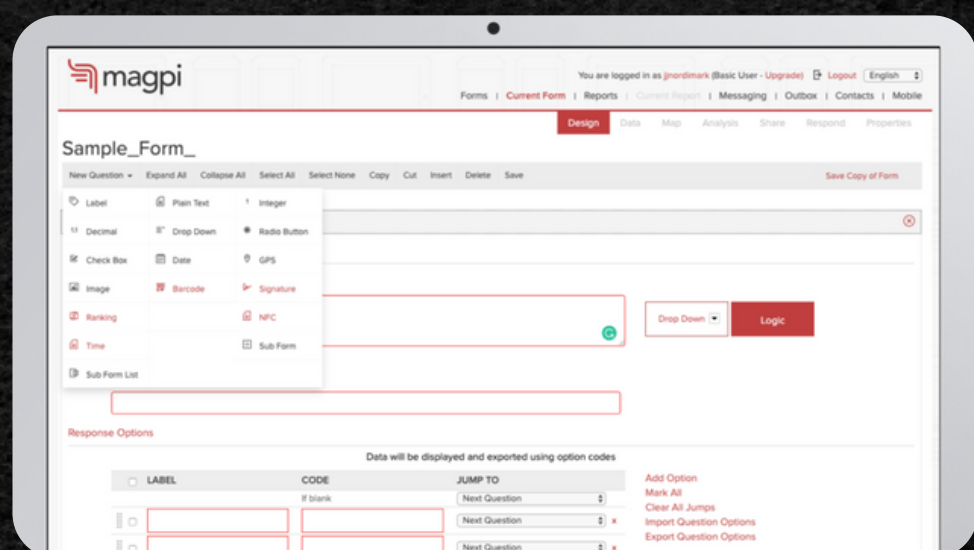


TOLADATA

UN INSTRUMENT DIGITAL PENTRU ORGANIZAȚII PENTRU A CREA UN IMPACT POZITIV

SOURCE: WWW.TOLADATA.COM

MONITORING AND EVALUATION



MAGPI

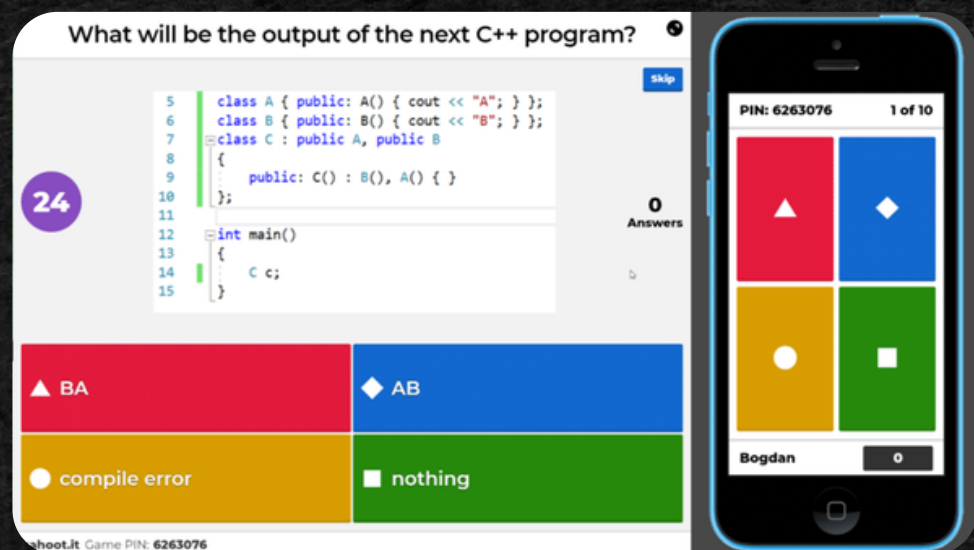
MAGPI ESTE SOFTWARE-UL DE COLECTARE A DATELOR FOLOSIT DE MII DE ORGANIZAȚII DIN ÎNTREAGA LUME, DATORITĂ ADAPTABILITĂȚII, PERSONALIZĂRII ȘI UȘURINȚEI ÎN UTILIZARE.

SOURCE: WWW.MAGPI.COM

IDEABOARDZ

IDEABOARDZ ESTE UN INSTRUMENT BAZAT PE COMUNITATE CARE PERMITE UTILIZATORILOR SĂ ADAUGE NOTE LIPICIOASE, CUNOSCUTE SUB NUMELE DE IDEAZ, LA UN IDEABOARD.

SOURCE: IDEABOARDZ.COM



KAHOOT

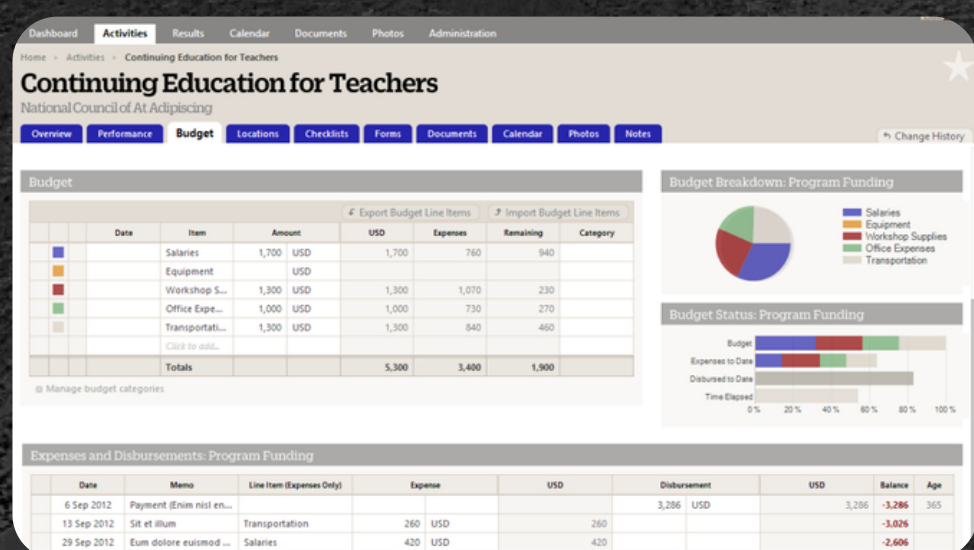
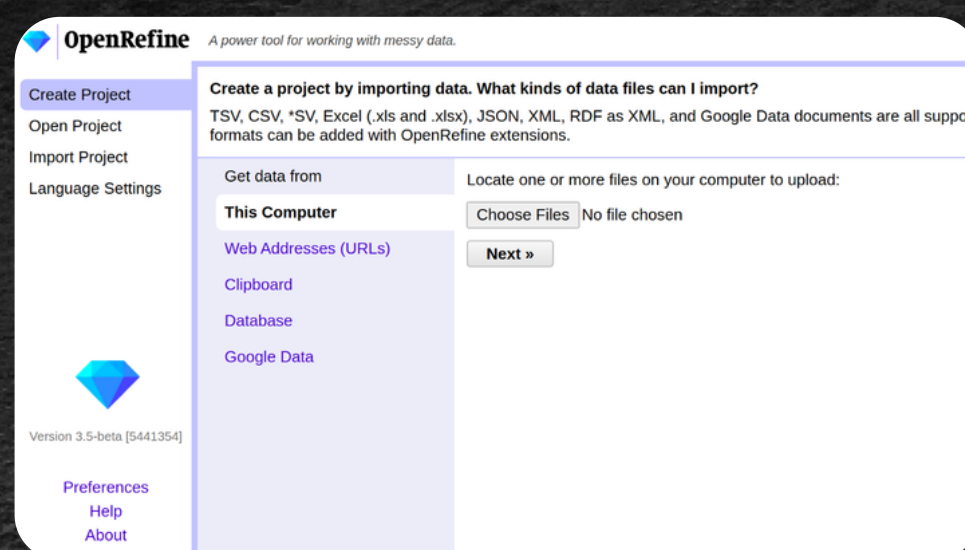
KAHOOT! ESTE O PLATFORMĂ DE ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE JOCURI CARE ADUCE ANGAJAMENT ȘI DISTRAȚIE PENTRU PESTE 1 MILIARD DE JUCĂTORI ÎN FIECARE AN, LA ȘCOALĂ, LA SERVICIU ȘI ACASĂ.

SOURCE: KAHOOT.IT

OPEN REFINE

ESTE UN SERVICIU OFERIT DE GOOGLE CARE INTEGREAȚĂ LUAREA DE NOTE ȘI NAVIGAREA PE WEB.

SOURCE: OPENREFINE.ORG



DEVRESULTS

UN SOFTWARE SPECIAL CONCEPUT PENTRU GESTIONAREA DATELOR M&E.

SOURCE: WWW.DEVRESULTS.COM

ABORDARE PRACTICĂ

DEFINIȚI SCOPURILE ȘI OBIECTIVUL EVENIMENTULUI:

UNELE ÎNTREBĂRI POT AJUTA LA DEFINIREA MAI BUNĂ A EVENIMENTULUI

DE CE

- CE VREI SĂ REALIZEZI? (DE EXEMPLU, VREI CA OAMENII SĂ SE DISTREZE? SĂ ÎNVEȚE? SĂ REȚEA?)
- DE CE AR TREBUI SĂ PARTICIPE OAMENII? CE VOR SCOATE DIN ASTA?

CE

- CARE ESTE CONȚINUTUL? VA FI LIVE, ÎNREGISTRAT SAU UN MIXAJ?
- EXISTĂ O TEMĂ? CE ESTE?
- CARE ESTE BUGETUL TĂU?
- CARE ESTE PLANUL TĂU DE REZERVĂ DACĂ CINEVA ANULEAZĂ, O SESIUNE SE TERMINĂ MAI DEVREME SAU AI DIFICULTĂȚI TEHNICE?

CINE

- CINE SUNT INVITAȚII TĂI?
- CINE SUNT VORBITORII TĂI?
- CINE SUNT SPONSORII TĂI?
- CINE ESTE PERSONALUL TĂU DE ASISTENȚĂ?
- AI NEVOIE DE O GAZDĂ SAU DE UN ANIMATOR?
- CÂTE PERSOANE, ÎN TOTAL, VOR FI LA EVENIMENTUL TĂU?

CÂND

- AI NEVOIE DE UN PROGRAM SAU O AGENDĂ?
- VOR FI IMPLICATE MAI MULTE FUSURI ORARE?

UNDE

- POATE DORIȚI SĂ GĂZDUIȚI PREZENTĂRI MARI PE ZOOM SAU SĂ FOLOSIȚI YOUTUBE PENTRU A TRANSMITE LIVE UN VORBITOR PRINCIPAL.
- GATHER.TOWN OFERĂ O EXPERIENȚĂ SOCIALĂ MAI INFORMALĂ, INTERACTIVĂ.

CUM

- CUM ÎȚI VEI PROIECTA SPAȚIUL? VEȚI FOLOSI UN ȘABLON GATHER SAU VEȚI CREA UN SPAȚIU DE LA ZERO?
- CUM ÎȚI VEI PROMOVA EVENIMENTUL?
- CUM SE VOR ÎNREGISTRA OAMENII SAU VOR RĂSPUNDE?
- CUM VEI ȘTI DACĂ EVENIMENTUL TĂU A AVUT SUCCES?



COMUNICAREA CU PARTICIPANȚII:

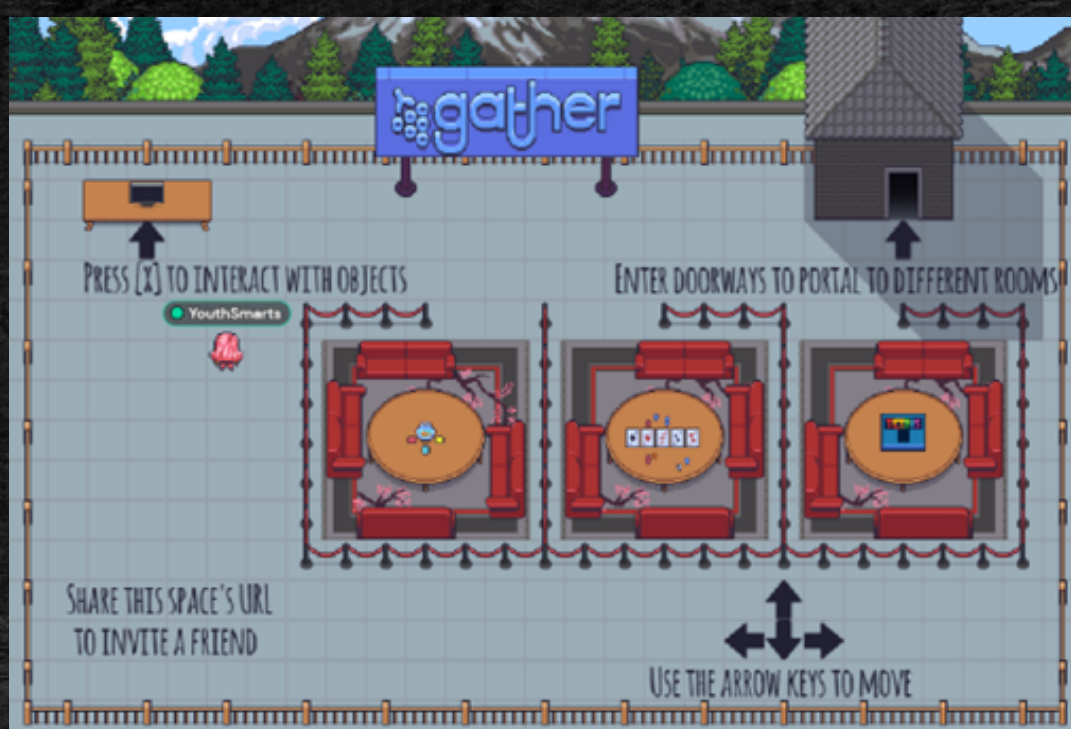
CANVA VA OFERĂ POSIBILITATEA DE A CREA MODELE DE SOCIAL MEDIA PENTRU A COMUNICA ȘI PROMOVA PROIECTUL CU PARTICIPANȚII INTERESAȚI. NUMEROASELE DIMENSIUNI ȘI MODELE ÎL FAC POTRIVIT PENTRU TOATE FORMATELE DE SOCIAL MEDIA. GRUPURILE FACEBOOK FAC CA ACESTA SĂ FIE DISPONIBIL PE SCARĂ LARGĂ PENTRU A AJUNGE LA ACEȘTI PARTICIPANȚI.

DEFINIȚI PLATFORMELE CARE VOR FI UTILIZATE PENTRU COMUNICARE ȘI INTERACȚIUNE:

GOOGLE DRIVE SAU ALTE STOCĂRI ÎN CLOUD POT FI FOLOSITE PENTRU A CULEGE INFORMAȚII, STOCA DATE ȘI SALVA PROCESUL. PLATFORMA TREBUIE SĂ FIE ACCESIBILĂ ONLINE DE CĂTRE TOȚI PARTICIPANȚII PENTRU A FACILITA COLABORAREA.

PLATFORMELE DE INTERACȚIUNE SUNT ESENȚIALE PENTRU PARTICIPARE, COMUNICARE RAPIDĂ ȘI ORIENTĂRI.

CREAREA UNUI EVENIMENT ÎN GATHER TOWN OFERĂ NU NUMAI COMUNICARE TEXT, AUDIO ȘI VIDEO, CI ȘI INTERACȚIUNE, JOCURI, ÎMPĂRȚIRE ÎN GRUPURI ȘI FUNCȚII PERSONALIZATE. OFERĂ POSIBILITATEA CREĂRII UNEI LUMI VIRTUALE ÎN CARE PUTEȚI CONECTA DIFERITE PLATFORME, INSTRUMENTE CARE ÎL FAC PERFECT PENTRU COLABORAREA LA PROIECTE ARTISTICE ONLINE.





Youthsm ARTS

Creative for Inclusion and Participation!

