



Relatório de Boas Práticas no trabalho *online* com jovens



Project acronym:	ICT4YOUTHWORK
Project full title:	ICT for fostering quality improvements in youth work
Grant agreement no.:	2017-1-SE02-KA205-001722
Responsible:	Andreea Sida Mocanu, Miruna Gaman, Gabriela Socaciu, Zury Association
Contributors:	Myrsini Glinos, SU; Dora Spyropoulou, Vassiliki Zalavra, Gov2U; Tiago Marques, SPI
Document Reference:	O1
Dissemination Level:	Public
Version:	Final
Date:	31/01/18
Este documento reflete apenas a visão dos autores e a União Europeia não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser efetuada pela informação nele contida.	



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Índice

Índice.....	3
Lista de tabelas	4
Lista de figuras.....	6
Lista de abreviações.....	8
Sumário Executivo	9
1. Introdução	10
2. Definições	12
2.1. Definição de jovem e trabalho com jovens.....	12
2.2. Definição de boa prática	12
3. Metodologia.....	14
3.1. Público alvo, domínios e categorias	14
3.1.1. Público alvo	14
3.1.2. Domínios do trabalho online com jovens	14
3.1.3. Categorias de ferramentas digitais	15
3.1.4. Design do template.....	15
3.2. Métodos de investigação	16
3.2.1. Questionários a grupos jovens.....	16
3.2.2. Entrevistas com organizações de trabalho com jovens	17
3.2.3. Classificação das boas práticas	18
4. Resultados dos questionários	21
5. Boas práticas.....	24
6. Conclusão.....	84
7. Parceiros	85
8. Referências	87
9. Sites/Ferramentas/Aplicações mencionadas no documento.....	88
10. Anexos	95



Lista de tabelas

<i>Tabela 1: Critérios do eixo vertical da matriz de boas práticas.....</i>	19
<i>Tabela 2: Critérios do eixo horizontal da matriz de boas práticas</i>	19
<i>Tabela 3: Boa prática 1 – Comunicação eficiente.....</i>	25
<i>Tabela 4: Boa prática 2 – Educação tecnológica</i>	26
<i>Tabela 5: Boa prática 3 - Software de Visual storytelling.....</i>	28
<i>Tabela 6: Boa prática 4 – Software colaborativo</i>	30
<i>Tabela 7: Boa prática 5 - Plataforma educacional</i>	32
<i>Tabela 8: Boa prática 6 - Plataforma de desafios sociais</i>	34
<i>Tabela 9: Boa prática 7 - Plataforma de aconselhamento profissional.....</i>	36
<i>Tabela 10: Boa prática 8 - Ferramenta de representação visual.....</i>	38
<i>Tabela 11: Boa prática 9 - Interação.....</i>	40
<i>Tabela 12: Boa prática 10 - e-Participation.....</i>	42
<i>Tabela 13: Boa prática 11 - Autodesenvolvimento.....</i>	45
<i>Tabela 14: Boa prática 12 – Integração</i>	47
<i>Tabela 15: Boa prática 13 - e-Participation.....</i>	49
<i>Tabela 16: Boa prática 14 - Accessibility.....</i>	50
<i>Tabela 17: Boa prática 15 - Envolvimento / Gamificação / Inovação</i>	52
<i>Tabela 18: Boa prática 16 - Acesso a informação online sobre educação para jovens</i>	55
<i>Tabela 19: Boa prática 17 - Acesso a informação online sobre educação para jovens</i>	57
<i>Tabela 20: Boa prática 18 - Acesso a informação educacional, cultural e social online.....</i>	59
<i>Tabela 21: Boa prática 19 - Acesso a conhecimento; Integração académica</i>	60
<i>Tabela 22: Boa prática 20 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação.....</i>	63
<i>Tabela 23: Boa prática 21 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação educacional e legal.....</i>	65
<i>Tabela 24: Boa prática 22 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação sobre desporto / Gamificação.....</i>	67
<i>Tabela 25: Boa prática 23 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação sobre desporto</i>	69
<i>Tabela 26: Boa prática 24 – Portal informativo</i>	70



Tabela 27: Boa prática 25 - Comunicação.....	72
Tabela 28: Boa prática 26 – Portal informativo	74
Tabela 29: Boa prática 27 – Acesso dos jovens ao emprego.....	76
Tabela 30: Boa prática 28 - Autodesenvolvimento.....	78
Tabela 31: Boa prática 29 - Acesso a informação.....	80
Tabela 32: Boa prática 30 - Acesso dos jovens ao emprego	82



Lista de figuras

Figura 1: Conceito de template de boa prática	16
Figura 2: Template de matriz de boas práticas	18
Figura 3: Matriz da Boa Prática 1	25
Figura 4: Matriz da Boa Prática 2	27
Figura 5: Matriz da Boa Prática 3	29
Figura 6: Matriz da Boa Prática 4	31
Figura 7: Matriz da Boa Prática 5	33
Figura 8: Matriz da Boa Prática 6	35
Figura 9: Matriz da Boa Prática 7	37
Figura 10: Matriz da Boa Prática 8	39
Figura 11: Matriz da Boa Prática 9	41
Figura 12: Matriz da Boa Prática 10	43
Figura 13: Matriz da Boa Prática 11	45
Figura 14: Matriz da Boa Prática 12	47
Figura 15: Matriz da Boa Prática 13	49
Figura 16: Matriz da Boa Prática 14	51
Figura 17: Matriz da Boa Prática 15	53
Figura 18: Matriz da Boa Prática 16	55
Figura 19: Matriz da Boa Prática 17	57
Figura 20: Matriz da Boa Prática 18	59
Figura 21: Matriz da Boa Prática 19	61
Figura 22: Matriz da Boa Prática 20	63
Figura 23: Matriz da Boa Prática 21	65
Figura 24: Matriz da Boa Prática 22	67
Figura 25: Matriz da Boa Prática 23	69
Figura 26: Matriz da Boa Prática 24	71
Figura 27: Matriz da Boa Prática 25	73
Figura 28: Matriz da Boa Prática 26	75
Figura 29: Matriz da Boa Prática 27	77



Figura 30: Matriz da Boa Prática 28 79
Figura 31: Matriz da Boa Prática 29 81
Figura 32: Matriz da Boa Prática 30 83



Lista de abreviações

3D	Tridimensional
APP	Aplicação
ARWU	Academic Ranking of World Universities
BLOD	Bodossaki Lectures on Demand
FB	Facebook
GOV2U	GOVERNMENT TO YOU
I&D	Investigação & Desenvolvimento
ICT4YOUTHWORK	ICT for fostering quality improvements in youth work
IPDJ	Instituto Português do Desporto e Juventude
Model UN	Model United Nations
MOOCs	Massive Online Open Courses
MUN	Model United Nations
NEET	Not in Education, Employment, or Training
O1	Intellectual Output 1
O2	Intellectual Output 2
O3	Intellectual Output 3
ONG	Organização Não Governamental
OPAC	Online Public Access Catalogue
SPI	Sociedade Portuguesa de Inovação - Consultadoria Empresarial e Fomento da Inovação, S.A.
TGW	Team Working Group
TI	Tecnologias de Informação
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
UE	União Europeia
UN	United Nation
URL	Universal Resource Locator
YGI	Grupo Jovem I
YGII	Grupo Jovem II
YGIII	Grupo Jovem III
ZURY	ZURY Association



Sumário Executivo

Recentemente, a conexão à Internet e a utilização de smartphones na Europa dispararam, atraindo um mercado cheio de jovens que adotam as novas tecnologias. Este fenómeno acabou por impelir as organizações que trabalham com jovens a "quebrar" os métodos tradicionais de comunicação e acompanhar esta tendência, a fim de envolver e alcançar os jovens através de novos meios, tais como as redes sociais. Num contexto em que a Europa lidera o caminho para a era móvel, e que as novas aplicações da tecnologia são preferidas por uma população de consumidores jovens, este relatório apresenta ferramentas digitais efetivas que são capazes de melhorar e aprimorar a comunicação e a interação entre os colaboradores das entidades de trabalho com jovens e os jovens.

Este relatório apresenta 30 boas práticas no trabalho *online* com jovens na Suécia, Grécia, Portugal e Roménia, que podem ser replicados e utilizados em toda a Europa. As boas práticas incluem ferramentas digitais e redes sociais que podem melhorar não só o envolvimento de organizações de trabalho com jovens com o seu público-alvo, mas também a comunicação interna dentro da entidade.

O documento tem a seguinte estrutura:

Sumário Executivo

Capítulo 1 – contem a introdução e uma breve descrição do contexto, desafio e objetivos deste relatório;

Capítulo 2 – apresenta as definições de “trabalhador jovem” e organizações de trabalho com jovens utilizadas neste relatório;

Capítulo 3 – descreve a metodologia, técnicas e os métodos de investigação (quantitativos e qualitativos) que foram utilizados na elaboração deste relatório;

Capítulo 4 – apresenta os resultados dos questionários realizados;

Capítulo 5 – demonstra as 30 boas práticas no trabalho com jovens;

Capítulo 6 – apresenta uma revisão ao relatório e a conclusão;

Capítulo 7 – introduz os parceiros do projeto e as suas atividades.



1. Introdução

Este estudo foi realizado no âmbito do projeto ICT4YOUTHWORK, um projeto implementado através do programa Erasmus+ da União Europeia, Ação Chave 2: Parcerias Estratégicas. O projeto ICT4YOUTHWORK visa facilitar às organizações que trabalham com jovens e aos seus colaboradores o acesso a este público e possibilitar a oportunidade de fornecer atividades que garantam uma resposta às tendências atuais na sociedade, tais como os progressos tecnológicos e os meios de comunicação digitais. O projeto pretende ajudar as organizações que trabalham com jovens a atualizar e adaptar os seus métodos às novas tecnologias para melhorar o seu alcance ao público jovem e, deste modo, aumentar a qualidade do sector jovem na Europa.

Os objetivos do projeto são:

- Recolher e pesquisar dados, analisar dados, identificar boas práticas e elaborar um relatório com as que podem ser utilizadas, replicadas e adotadas nos países parceiros: Suécia, Grécia, Portugal e Roménia, bem como em toda a Europa;
- Melhorar e encorajar a utilização das Tecnologias de Informação, ferramentas digitais e redes sociais nas organizações de trabalho com jovens;
- Melhorar o acesso ao conhecimento, experiência e *know-how* sobre boas práticas, ferramentas e metodologias existentes para o trabalho com jovens na era digital.

O projeto ICT4YOUTHWORK desenvolverá três *Intellectual Outputs* no decorrer dos dois anos de implementação. Este relatório, que descreve a investigação, recolha e a análise de dados que levaram à identificação de 30 boas práticas recomendadas no trabalho *online* com jovens é o primeiro destes produtos. Os restantes apresentarão diretrizes para ferramentas digitais (O2) e um repositório de conhecimento de boas práticas e ferramentas digitais (O3), tendo ambos como base os resultados deste relatório.

Este documento apresenta 30 boas práticas no trabalho *online* com jovens e uma visão geral das ferramentas *online* e os seus objetivos nas atividades dos jovens e dos colaboradores de entidades que trabalham com jovens nos países participantes do programa Erasmus+, especialmente da Suécia, Grécia, Portugal e Roménia. Estas boas práticas podem ajudar as organizações que trabalham com jovens a fortalecer sua presença *online*, assim como promover a participação dos jovens, atividades de trabalho com jovens, a inclusão socioeconómica, etc. O objetivo deste relatório é, em última análise, compartilhar ideias sobre ferramentas digitais que podem ser facilmente acessíveis e reutilizáveis por outras organizações envolvidas no trabalho com jovens.

Desde o início da década de 1990 em todos os países membros da UE, o trabalho com jovens desenvolveu-se como uma atividade profissional, mudando a forma como os jovens são percebidos como um grupo do ponto de vista dos decisores políticos. Os jovens ou a juventude são agora identificados como um grupo distinto da infância e da idade adulta, mas o mais importante é que são vistos como um recurso positivo, com maior potencial para os sectores económico, cultural e social. Trabalhar fora do trabalho ou do ambiente escolar, provou ser bastante benéfico para o autodesenvolvimento dos jovens, uma vida equilibrada, a consciência cívica e trouxe novas oportunidades de emprego.



Como os jovens de hoje em dia pertencem a uma sociedade socialmente consciente, mas que prefere ficar no interior, o primeiro passo para descobrir uma comunidade, movimento, evento ou organização *online* é crucial para as organizações de jovens. É esse passo que pode ajudar as organizações juvenis a atrair novos membros, convidando-os para os locais/eventos, etc. É assim importante que as organizações que trabalham com jovens continuem a evoluir e se mantenham a par das tendências da tecnologia, a fim de ter pleno acesso ao público jovem.

Com o crescimento exponencial das redes sociais e o facto destas se tornarem parte permanente da vida dos jovens, é importante que as organizações que trabalham com jovens estejam conscientes dos benefícios da utilização destas ferramentas de TIC. Para o colaborador da organização de trabalho com jovens, assim como para a organização, as oportunidades são inúmeras, tanto na comunicação interna (dentro da organização) como na comunicação com o exterior (os jovens). Desde a promoção de eventos, a atração de um público jovem, o recrutamento de voluntários, a manutenção de contato direto até à criação de um espaço global para uma comunidade em crescimento e sem fronteiras.



2. Definições

2.1. Definição de jovem e trabalho com jovens

Um estudo¹ recente sobre o valor do trabalho jovem na UE, identifica a "juventude" como um grupo distinto de jovens, isolando-os como um grupo diferente das crianças e adultos e como público alvo para qualquer tipo de atividade, seja ela social, educativa, desportiva, etc. O "trabalho jovem" como sector de atividade é amplo e diversificado e, portanto, é difícil defini-lo como um conceito singular. No mesmo estudo, o trabalho jovem é definido como qualquer atividade relacionada com trabalho com a juventude:

“É implementado por clubes e centros, movimentos juvenis, serviços de assistência social, trabalhadores de rua, associações com diversos objetivos, etc. As atividades através das quais o trabalho com jovens é implementado podem ser agrupadas nas categorias de cultura, desporto, lazer, educação, proteção ambiental envolvimento cívico, cooperação e desenvolvimento internacional, etc.” p. 52 - “Working with young people / the value of youth work in the European Union: case studies” Luxembourg: Publications Office of the European Union, EU Pub, 2014

O mesmo estudo realça que o impacto destas organizações de trabalho com jovens, sendo que atualmente na Europa, cerca de 30% dos jovens correm o risco de pobreza ou exclusão social. O desemprego na juventude, a falta de educação e as qualificações em falta são outros desafios que os jovens enfrentam. Os colaboradores das organizações de trabalho com jovens podem ser assalariados ou voluntários que "vêm de uma variedade diversificada de origens formativas e profissionais e estão envolvidos em diversas atividades e ambientes". Os tipos de organizações de trabalho com jovem incluem:

- Apoio adicional/especializado num serviço/instituição já existente;
- Associações de trabalho com jovens;
- Trabalho com jovens “na rua”, focado em alcançar os elementos deste grupo cujo alcance é mais difícil;
- Clubes de jovens, com atividades enriquecedoras.

Com base nestas definições, este relatório apresenta boas práticas de diferentes tipos de organizações de trabalho com jovens, abrangendo uma variedade de tópicos e medidas alinhadas com diferentes sectores de trabalho e áreas da sociedade.

2.2. Definição de boa prática

“Um método ou técnica que apresentou de forma consistente resultados superiores aos alcançados com outros meios e que é usado como referência.”²

¹EU Pub, 2014 “Working with young people / The value of youth work in the European Union: case studies” Luxembourg: Publications Office of the European Union

²<http://www.businessdictionary.com/>



“Um procedimento que demonstrou, por investigação e experiência produzir resultados ótimos e que é estabelecido ou proposto como um padrão adequado para a adoção generalizada”.³

O estudo adotou estas definições e desenvolveu uma matriz de boas práticas com base em determinados critérios, que serviu de base para avaliar e pontuar cada prática (ver capítulo 3. Metodologia). No entanto, é natural que cada prática no trabalho *online* com jovens seja avaliada de acordo com os objetivos, atividades e impactos específicos da organização. O fio condutor em todas as boas práticas era o seu objetivo comum de interagir, comunicar, fornecer informação e oferecer apoio e acesso a diferentes oportunidades para os jovens através de meios *online* de uma melhor forma.

³<https://www.merriam-webster.com/dictionary/best%20practice>



3. Metodologia

A primeira reunião transnacional do projeto decorreu em Timișoara (Roménia), tendo sido debatidos os seguintes aspetos relativos ao primeiro *Output*:

- Objetivos do Output1;
- Como definir uma boa prática;
- Metodologia de investigação
 - Estabelecimento de ferramentas de investigação (Questionários/Entrevistas);
 - Definição do público alvo;
- Calendarização das atividades previstas;
- Responsabilidades dos parceiros.

3.1. Público alvo, domínios e categorias

3.1.1. Público alvo

Tendo este projeto como objetivo a redução da distância entre os colaboradores das organizações que trabalham com jovens e os próprios jovens, foram questionados ambos os públicos sobre as ferramentas digitais e redes sociais que utilizam e quais as finalidades dessa utilização, o que permitiu suportar a recolha documental efetuada previamente. Este envolvimento foi considerado essencial pois são estes os utilizadores das ferramentas, e que podem determinar se são adequadas.

O público alvo foi dividido da seguinte forma:

- Grupo Jovem I – estudantes do Ensino Secundário (entre os 13 e os 18 anos);
- Grupo Jovem II – estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego (entre os 18 e os 30 anos);
- Grupo Jovem III – colaboradores de entidades de trabalho com jovens.

3.1.2. Domínios do trabalho online com jovens

A incorporação de ferramentas digitais no trabalho com jovens pode ser um catalisador da inovação, não só por mudar a forma como são desempenhadas determinadas atividades, mas também disponibilizar novas oportunidades para organizações de trabalho com jovens e os seus membros no mundo *online*: desde a facilitação da comunicação até ao fornecimento de acesso a informação e oportunidades de aprendizagem. Os parceiros identificaram quatro domínios em que as ferramentas digitais têm um impacto no trabalho com jovens:

- Educação;
- Emprego;
- Desafios sociais;
- Interação social.



3.1.3. Categorias de ferramentas digitais

Inspirado na publicação “Social Media Landscape 2017” elaborado por Frederic Cavazza⁴ os parceiros identificaram seis categorias ou tipos de ferramentas digitais, tendo por base a sua utilização:

1. **Publicar** – inclui plataformas ou sites que podem ser utilizadas para publicar conteúdos *online* (por exemplo Blog);
2. **Partilhar** – esta categoria é representada por ferramentas *online* nas quais os utilizadores partilham, distribuem e recebem conteúdos, que vão desde pequenos textos a um *link* ou uma fotografia (Kietzmann & Hermkens, 2011);
3. **Enviar mensagens** – esta categoria é representada por ferramentas digitais nas quais os utilizadores comunicam entre si através de redes sociais. Diversos destes *sites* têm como objetivo principal facilitar a conversação entre pessoas e grupos. Fazem-se *tweets*, comentários *online* e enviam-se mensagens para outros utilizadores por forma a conhecer alguém com os mesmos gostos, aumentar a autoestima ou para estar a par das novas tendências e ideias. Estas ferramentas permitem que as pessoas consigam passar a sua mensagem e ter um impacto positivo, por exemplo, em causas humanitárias, problemas ambientais, questões económicas ou debates políticos (Kietzmann & Hermkens, 2011);
4. **Debater** – esta categoria é representada pelas ferramentas nas quais os utilizadores se podem relacionar entre si. Dois ou mais utilizadores podem se ligar e conversar, partilhar informação ou simplesmente se adicionar como amigos ou fãs (Kietzmann & Hermkens, 2011);
5. **Colaborar** – nesta categoria estão inseridas as ferramentas nas quais os utilizadores formam comunidades com interesses semelhantes. Quanto mais social se torna a rede, maior se tornará o grupo de amigos, seguidores e contactos (Kietzmann & Hermkens, 2011);
6. **Networking** – envolve os laços informais do público alvo com outras pessoas (no seu sector ou noutros) através de redes sociais. Pode aumentar a capacidade operacional, pois pode permitir que os colaboradores das organizações que trabalham com jovens encontrem novos voluntários ou envolvam os jovens nas atividades.

3.1.4. Design do template

Foi desenvolvido um *template* (Anexo1) para fornecer uma estrutura para a apresentação das boas práticas, tendo como base as seis categorias e os quatro domínios apresentados nos subcapítulos 3.1.2 e 3.1.3. A figura abaixo apresenta um conceito inicial sobre a forma de apresentação das boas práticas e da estrutura do relatório final do O1.

⁴<https://fredcavazza.net/2017/04/19/social-media-landscape-2017/>



Figura 1: Conceito de template de boa prática

3.2. Métodos de investigação

Foi utilizada uma abordagem de métodos mistos (combinando métodos qualitativos, quantitativos e recolha documental) para a recolha das boas práticas. Os métodos de investigação usados foram:

- Questionários *online*: foi distribuído um conjunto de questões a dois dos grupos de jovens (II e III). O Grupo Jovem I não foi questionado *online* devido a restrições éticas, pois os participantes eram menores. No entanto, a Zury organizou visitas a duas escolas e realizou os questionários com os integrantes do Grupo Jovem I, após ter obtido o consentimento necessário;
- Entrevistas: realizadas por telefone com entidades que trabalham com jovens;
- Recolha documental: os parceiros recolheram informação *online* (*site*, redes sociais, etc) sobre as entidades que trabalham com jovens para compreender de que forma operam no contexto virtual.

Foi utilizado o mesmo conjunto de questões nos questionários *online* e nas entrevistas, nos países da parceria, por forma a padronizada a investigação e, assim, facilitar a comparação e análise dos resultados. Estas questões estão disponíveis nos Anexos 2, 3 e 4, assim como os resultados.

A combinação de métodos qualitativos e quantitativos utilizada neste estudo ajudou os parceiros a identificar as 30 boas práticas na comunicação digital eficaz entre os jovens e os colaboradores das organizações de trabalho com jovens.

3.2.1. Questionários a grupos jovens

Foram utilizados questionários online como um método de investigação quantitativa para recolher informação sobre o tipo de ferramentas que os três grupos de jovens utilizam para diferentes propósitos. O conjunto de perguntas foi divulgado em fóruns, redes sociais e através de *email*; direcionado ou não (entre escolas, universidades, ONGs, etc.). Os questionários incluíam perguntas fechadas e foram distribuídos ao:



- Grupo Jovem I – estudantes do Ensino Secundário (entre os 13 e os 18 anos) – apenas na Roménia;
- Grupo Jovem II – estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego (entre os 18 e os 30 anos);
- Grupo Jovem III – colaboradores de entidades de trabalho com jovens.

Foi desenvolvido um questionário específico para cada um dos Grupos. No total, foram recolhidas 245 respostas, distribuídas da seguinte forma:

- 23 respostas do Grupo Jovem I;
- 159 respostas do Grupo Jovem II;
- 63 respostas do Grupo Jovem III;

As respostas ao questionário chegaram de 21 países: Suécia, Portugal, Roménia e Grécia, mas também Albânia, Bulgária, Reino Unido, Togo, Bélgica, Chipre, Finlândia, França, Irlanda, Itália, Luxemburgo, Mónaco, Eslováquia, Espanha, Suíça e Estados Unidos da América.

As questões estão disponíveis nos Anexos 2, 3 e 4, assim como os resultados. A estrutura das questões foi elaborada tendo por base 3 tópicos: i) Informação geral, ii) Juventude & Educação, iii) Juventude e Desafios sociais. Foi utilizada a ferramenta *Google Forms* para elaborar os questionários e para agrupar os dados recolhidos.

A investigação quantitativa foi selecionada como um método fiável de recolha pois engloba informação mensurável e quantificável. A distribuição através de canais *online* permitiu uma grande abrangência e número de respostas. No entanto, não permitiu uma grande flexibilidade ou profundidade de análise da informação recolhida.

3.2.2. Entrevistas com organizações de trabalho com jovens

Foram utilizadas duas técnicas como métodos qualitativos:

- Entrevistas telefónicas com representantes de escolas, universidades e organização de trabalho com jovens parceiras;
- Investigação secundária foi realizada por cada parceiro utilizando recursos *online* e *offline* para explorar diferentes práticas de trabalho *online* com jovens (recolha documental).

Os parceiros desenvolveram um guião para uma entrevista telefónica estruturada consistindo no questionário base da investigação (também usado no questionário *online*). Utilizar as mesmas questões ajudou a manter a consistência nos resultados deste estudo. Simultaneamente, as entrevistas, permitiram obter uma compreensão mais profunda de como os colaboradores das entidades que trabalham com jovens usam ferramentas digitais fazendo perguntas adicionais quando necessário.

Foi também utilizado um outro método de investigação qualitativa, a recolha documental, que permitiu examinar antecipadamente as práticas do trabalho com jovens, por exemplo, através da visita dos *sites* e redes sociais das entidades.



Para a análise qualitativa da informação, foram interpretados os dados obtidos de ambas as fontes de informação, com base em interpretações e não em estatísticas. Este método de investigação qualitativa forneceu uma compreensão mais profunda das ferramentas digitais e das estratégias utilizadas nas organizações que trabalham com jovens.

3.2.3. Classificação das boas práticas

Após a recolha de informação através da utilização de ambos os métodos, os parceiros avaliaram as práticas e identificaram as 30 melhores, usando a "matriz de boas práticas" desenvolvida por Robin Swart (A Methodology for identifying best practice for communications providers, 2011) (Figura 2). A análise das práticas foi feita usando uma escala progressiva, assente em dois eixos (vertical e horizontal). Cada eixo é preenchido por critérios, diretamente dependente dos critérios que os precedem. Isso significa que todos os requisitos anteriores de cada critério devem ser concretizados para alcançar o próximo nível. Uma matriz de pontuação foi utilizada para estabelecer a "pontuação" de cada prática.

Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 2: Template de matriz de boas práticas

Fonte: R. Swart, 2011, A Methodology for identifying best practice for communication providers

Os critérios para estabelecer esta classificação são explicados abaixo (Tabela 1 e Tabela 2).

Eixo Vertical	
Responde às necessidades	Dá resposta às necessidades do(s) público(s) alvo? (ver domínios)
Sustentável	Requer um esforço superior ao seu valor; é dependente de uma organização/ estrutura de trabalho com jovens (é uma iniciativa interna?); é financiado ou necessita de apoio?
Essencial	A entidade consegue trabalhar sem esta prática, ou foi integrada nas atividades diárias?
Replicável	É restrita de alguma forma ao público alvo ou pode ser facilmente aplicada/replicada por outras entidades/estruturas?



Inovadora	É uma ideia/iniciativa inovadora/única? Traz novas abordagens ou melhora significativamente uma prática existente?
------------------	--

Tabela 1: Critérios do eixo vertical da matriz de boas práticas

Fonte: R. Swart, 2011, A Methodology for identifying best practice for communication providers

Eixo Horizontal	
Benéfica	O que disponibiliza? Que nova abordagem traz e quem/como tira benefício da sua utilização?
Accessível	É uma ferramenta digital/rede social pública? É facilmente acessível por outras organizações/entidades de trabalho com jovens?
Completa	A ferramenta está bem documentada, e com informação completa e atualizada?
Consolidada	A ferramenta está implementada, integrada nos processos e operações internas de uma organização de trabalho com jovens e demonstra estabilidade?
Valiosa	A ferramenta foi testada e validada por uma organização de trabalho com jovens? Que benefícios trouxe (são quantificáveis)? A ferramenta demonstrou o seu valor em termos de resultados concretos?

Tabela 2: Critérios do eixo horizontal da matriz de boas práticas

Fonte: R. Swart, 2011, A Methodology for identifying best practice for communication providers

As ferramentas candidatas a boa prática podem estar em diferentes estados de desenvolvimento: inicial, final ou intermédio. Deste modo, neste projeto, as práticas identificadas foram classificadas e estruturadas de acordo com os seguintes estádios, correspondendo a diferentes cores (tons de azul), na matriz de boas práticas (Tabela 2):

- ✳ Em desenvolvimento – Uma ferramenta digital ou rede social que é um novo conceito ou foi lançada recentemente (mas está acessível e é benéfica para os utilizadores) e demonstra potencial para se tornar uma boa prática. A sua relevância, carácter inovador e potencial para replicação entre outras entidades não foram ainda testados;
- ✳ Prometedora – Um programa, atividade ou estratégia que teve bons resultados numa organização e revelou na fase inicial ter potencial para se tornar uma boa prática com impacto sustentado a longo prazo. Uma prática prometedora deve ter uma base objetiva para dar resposta às necessidades do público alvo, demonstra ser benéfica, é acessível e sustentável, completa e essencial para a atividade da organização;
- ✳ Boa – Uma ferramenta digital ou rede social que dá resposta à maioria dos seguintes critérios: demonstra uma abordagem inovadora ou replicável, é essencial para a atividade da organização e demonstra sustentabilidade, estabilidade e é utilizada há algum tempo;



☀ Melhor – Ferramenta digital ou rede social que demonstrou sucessivamente melhores resultados que outros meios/ferramentas com um objetivo específico e podem facilmente ser replicadas noutros contextos. Estas práticas demonstraram uma abordagem inovadora, benefícios e resultados para o público alvo, são consideradas essenciais pelas organizações que trabalham com jovens e pelos seus colaboradores nas atividades diárias e estão consolidadas, provando o seu valor repetidamente.

Alguns dos critérios chave das Tabelas 1 e 2 são descritos de forma mais clara:

Inovação tal como descrita no plano da Innovation Union significa mudança que acelera e melhora a forma como concebemos, desenvolvemos, produzimos e acedemos a novos produtos, processos industriais ou serviços. As alterações podem criar mais emprego, melhores a vida das populações e construir sociedades melhores e mais ecológicas⁵.

Acessível se as ferramentas de TIC e as redes sociais visam permitir que os utilizadores tenham igual acesso à informação e funcionalidades na Internet. Mais especificamente, a acessibilidade significa que todas as pessoas, independentemente de qualquer deficiência, conseguem compreender, perceber, navegar e interagir na Internet⁶;

Uma ferramenta de TIC ou rede social está **consolidada** quando está totalmente integrada na visão, processos internos e operações de uma organização⁷.

⁵[http://europa.eu/rapid/press-release MEMO-10-473_en.html](http://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-10-473_en.html)

⁶http://ec.europa.eu/ipg/standards/accessibility/index_en.htm

⁷http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/tools/docs/2015/monitor15-vol-2_en.pdf



4. Resultados dos questionários

Foram envolvidos 21 países nos questionários e 245 participantes neste questionário que forneceram informação valiosa sobre os três grupos.

- Do Grupo Jovem I, foram recebidas 23 respostas;
- Do Grupo Jovem II, foram recebidas 159 respostas;
- Um total de 63 organizações de trabalho com jovens/colaboradores de organizações de trabalho com jovens, de 8 países responderam ao questionário *online*.

Os resultados revelaram diferenças entre os grupos (por exemplo a frequência de utilização de algumas ferramentas digitais). Simultaneamente, foram encontradas diversas semelhanças, tais como a utilização de grupos do Facebook ou do WhatsApp. O principal resultado alcançado foi que as ferramentas digitais utilizadas pelos jovens e organizações de trabalho com jovens na Europa podem ser completamente diferentes. Ao comparar os Grupos, verificamos que os Grupos Jovens I e II desconhecem algumas das ferramentas utilizadas pelo Grupo Jovem III (ou simplesmente não as utilizam).

As respostas podem ser encontradas nos anexos 2 a 4 deste relatório.

Grupo Jovem I – estudantes do Ensino Secundário (entre os 13 e os 18 anos) – Anexo 2

Neste grupo foram auscultados os jovens entre 13 e 18 anos de idade. No total, foram recolhidas 23 respostas ao questionário, das quais 43,48% foram dadas por jovens com 13 anos e 30,43% por jovens com 14 anos.

Verificamos que neste grupo as ferramentas digitais são utilizadas diariamente, especialmente para atividades de comunicação em grupo (indicado em 96,5% das respostas), comunicação com os colegas (80,95%), procura de informação (78,26%) e desenvolvimento pessoal ou profissional (78,26%).

No entanto, a utilização de ferramentas de organização para o planeamento ou agendamento de atividades (tais como os trabalhos de casa), é apenas semanal (72,72% utilizam semanalmente e 27,27% diariamente). Para um apoio extra, aconselhamento ou simplesmente para procurar informação 78,26% dos jovens preferem a Wikipedia (47,83%), YouTube (43,48%) e AskFM (8,70%) diariamente.

As aplicações mais utilizadas para solicitar apoio, ajuda ou aconselhamento são utilizadas em média mais de 5 vezes e são distribuídas de forma semelhante: Snapchat (18,35%), Instagram (16,51%), Grupos do Facebook (14,68%), WhatsApp (13,76%) e o perfil pessoal do Facebook (12,84%).

Grupo Jovem II – estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego (entre os 18 e os 30 anos) – Anexo 3

Deram resposta ao questionário deste grupo 159 jovens, das quais 21,36% foram dadas por jovens com 28 anos e 19,42% por jovens com 29 anos.



93,20% dos inquiridos estão empregados e, como tal, este facto teve um efeito na frequência da utilização de determinadas ferramentas. Por exemplo, a questão relacionada com a escolha de ferramentas *online* para procurar um emprego teve resultados limitados.

A percentagem de ferramentas multimédia utilizadas para comunicar, partilhar, efetuar *networking* ou colaborar com pares foi elevada em aplicações como o Facebook (33,05%), YouTube (30,42%), Email (25%), Microsoft Word (14,41%) e Power Point (12,88%).

Foi também verificado que este público alvo utiliza também outras ferramentas como LinkedIn (44,57%), Dropbox (18,59%), Indeed (18,48%), Coursera (10,83%) ou Duolingo (9,58%).

Neste grupo, foram ainda mencionadas outras ferramentas digitais interessantes, e apesar de não terem uma elevada percentagem de utilização, podem ser utilizadas em categorias especializadas como publicar, partilhar, enviar mensagens, debater, colaborar e efetuar *networking*:

- Aprender – LinkedIn Learning, MOOCs, Google Analytics Academy, StackOverflow, OpenCulture, SoloLearn ou Datacamp;
- Debater – Slack, Instagram, Newsletter, Research Gate, Yammer, Github ou Stackoverflow;
- Publicar – Canva, Asana, Wunderlist, Indesign, Google Slides, Skype Lync, Revit, Latex, Clubhouse, Gephi, Tableau, Carto, TakeCare, Slideful, Bunccee ou Picasa;
- Partilhar – Box, MEGA, SlideShare, Flickr, Github, SVN, Sharepoint, 4P, Newforma, GitLab, Database, Signal, Figshare ou Basecamp.

Grupo Jovem III – colaboradores de entidades de trabalho com jovens – Anexo 4

63 organizações de trabalho com jovens/colaboradores de organizações de trabalho com jovens, de 8 países responderam ao questionário *online*.

Para enviar mensagens e debater, as ferramentas mais utilizadas são o email (22,87%), página do Facebook (21,62%) e grupos do Facebook (14,14%), sendo estas utilizadas diariamente por 31,61% dos inquiridos. Apuramos ainda que, para dar resposta às mesmas necessidades, são ainda utilizadas ferramentas como Fóruns, Mailchimp, Slack, Twitter ou Snapchat.

Para colaborar, partilhar e envolver jovens nas atividades, 69,57% dos participantes utilizam diariamente Website (16,10%), página do Facebook (20,97%), grupos do Facebook (14,61%) e email (14,23%). Existem ainda outras ferramentas especializadas como Blogger, Wordpress, Snapchat, grupos do Yahoo/Google, MailChimp, Meet Up e Twitter que são utilizadas para estes efeitos.

Ao preparar uma apresentação ou organizar eventos em equipa, os colaboradores de organizações de trabalho com jovens usam maioritariamente os grupos do Facebook (35,71%), grupos do WhatsApp (21,43%), Photoshop (22,53%), Windows Movie Maker (12,64%) e Prezi (10,99%). Adicionalmente foram identificadas algumas ferramentas especializadas como Soundcloud, Garmin connect, Strava, Meet Up ou Kahoot para organizar atividades em equipa, ou Gimp, Imovie, Keynote, Freepik, Befunky, Animoto, Wondershare Filmora para criar apresentações.

Um facto interessante é o que os colaboradores de organizações de trabalho com jovens tiveram dificuldades em recomendar ferramentas digitais para os estudantes ou jovens, na área do desenvolvimento profissional. Os resultados obtidos demonstram que existe uma falta de informação sobre as ferramentas utilizadas pelos outros dois grupos.



Para propósitos de organização, os colaboradores das organizações de trabalho com jovens optam por ferramentas como Dropbox, WeTransfer, Google Transfer, Asana, Flickr, Wunderlist, Audacity, Strava ou Jira.



5. Boas práticas

Boa prática 1	
Objetivo	Comunicação eficiente
Nome da Entidade	Educatio Association www.asociatiaeducatio.ro
País	Roménia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input checked="" type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A Associação Educatio tem a missão de envolver os jovens nos projetos da associação para criar uma sociedade civil sustentável e participativa baseada em valores humanos fundamentais, tais como: envolvimento e solidariedade, cultura e arte, democracia e direitos humanos, cooperação e respeito mútuo.</p> <p>Boa prática: Em todas as etapas de um projeto - desde o desenvolvimento, até a implementação, etc. - é vital uma comunicação eficiente. Para conseguir isso, o canal utilizado é de importância crucial.</p> <p>Ferramenta: A Associação Educatio criou um método concreto de comunicação usando o WhatsApp⁸ como ferramenta básica. Desenvolveu um sistema que permite aos utilizadores reconhecer facilmente que a mensagem WhatsApp recebida foi enviada da organização (ou seja, Educatio Association). Cada projeto tem uma identidade e está estruturado da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome do Grupo: Título do Projeto/Educatio/Ano • Conteúdo da mensagem • Nome do evento/Prazo/Descrição • Nome do evento/Prazo/Pedido • Nome do projeto/Prazo/Pedido • Nome do projeto/Prazo/Tarefa <p>Cada grupo WhatsApp tem os membros alocados para cada projeto. Quando uma mensagem é enviada para o grupo WhatsApp, os membros desse grupo são notificados instantaneamente.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário)

⁸ O WhatsApp é uma aplicação que permite que os utilizadores possam comunicar em tempo real com um interface de fácil utilização.



	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A comunicação é fácil, rápida e direta, pois a entrega da mensagem para cada grupo-alvo é instantânea.
Efeitos	Garante comunicação eficiente e em tempo real mantida numa determinada estrutura que permite que um projeto seja totalmente concluído.
Outra informação relevante	O WhatsApp pode facilitar a ligação de áudio e vídeo entre os membros de uma equipa, se necessário.

Tabela 3: Boa prática 1 – Comunicação eficiente

Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 3: Matriz da Boa Prática 1

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: A organização desenvolveu um método interessante e replicável usando uma ferramenta bem conhecida, atendendo a todos os critérios verticais e horizontais.



Boa prática 2	
Objetivo	Educação tecnológica
Nome da Entidade	Kids in Tech http://kidsintech.adfaber.org
País	Roménia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Collaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Kids in Tech é um clube de tecnologia que oferece aos professores a oportunidade de construir os seus próprios Tech Club e projetos tecnológicos, através dos quais os alunos podem aprender sobre tecnologia. Mais especificamente, o clube oferece uma plataforma para que os estudantes aprendam robótica e codificação, além de criar aplicações, sites e outras ferramentas de TIC. Kids in Tech visou oferecer gratuitamente um novo tipo de educação na Roménia em torno do eLearning. O clube Kids in Tech pode ser frequentado por alunos (5 a 12 anos) de escolas públicas.</p> <p>Boa prática: Uma vez que o professor coordenador regista um novo clube no site (mínimo 5 alunos), recebe a informação e os materiais de estudo e formação apropriados.</p> <p>Ferramenta: Kids in Tech utiliza uma plataforma de eLearning chamada codeSchool, que fornece acesso a tutoriais para vários programas de codificação (ex. Scratch, Python, C++, Html, etc.). Há também tutoriais para Edison e codeBug incluídos.</p>
Grupo jovem visado	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Existem no total 250 clubes de tecnologia em todo o país. Este movimento aumentou o envolvimento na tecnologia informática, especialmente ao nível do ensino secundário com diferentes competições e eventos nacionais.
Efeitos	Demonstra que qualquer pessoa pode aprender programação. Em poucas horas, é possível criar animações 3D, filmes e jogos usando a programação Java. A iniciativa oferece a oportunidade de um novo tipo de educação na Roménia em torno do eLearning e da aprendizagem prática.
Outra informação relevante	Esta é uma plataforma gratuita para escolas. Apenas entidades privadas precisam de pagar para utilizar os seus serviços.

Tabela 4: Boa prática 2 – Educação tecnológica



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 4: Matriz da Boa Prática 2

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: A Kids in Tech é uma iniciativa financiada, que se pode expandir internacionalmente, envolvendo todos os grupos de jovens. No entanto, não é inovadora, pois existem plataformas e iniciativas similares.



Boa prática 3	
Objetivo	Software de <i>Visual storytelling</i>
Nome da Entidade	Ofensiva Tinerilor www.ofensivatinerilor.ro
País	Romania
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Fundada em 2004, a Associação "Ofensiva Tinerilor" promove a diversidade cultural, a responsabilidade na comunidade e a transparência na tomada de decisão na administração pública. As suas atividades incluem projetos de intercâmbio de jovens, cursos de formação, etc.</p> <p>Boa prática: Ao criar materiais de apresentação interativos com layouts e gráficos criativos, a organização consegue atrair a atenção do seu público alvo envolvendo-os numa experiência única.</p> <p>Ferramenta: A Ofensiva Tinerilor utiliza apenas uma ferramenta para divulgação e apresentação interna e externa. A ferramenta em questão é o Prezi, um software de apresentação de narração visual, com um conceito similar ao PowerPoint, mas com diferentes layouts e resultados. A empresa descreveu o seu estilo de apresentação como "apresentação conversacional", em que as apresentações seguem o fluxo do diálogo. O Prezi é uma ferramenta dinâmica, que ajuda o utilizador a criar e desenvolver uma história. A sua tela em branco permite que o utilizador seja tão criativo quanto desejar. Oferece o Prezi Analytics como um ótimo recurso de análise. Permite ainda que vários utilizadores coloquem e editem a mesma apresentação online.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	O Prezi tem 85 milhões de utilizadores em todo o mundo e 325 milhões de apresentações para se inspirar.
Efeitos	O serviço oferece uma plataforma gratuita limitada apenas a configurações de privacidade e tem preços especiais para estudantes e universidades.

Tabela 5: Boa prática 3 - Software de *Visual storytelling*



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 5: Matriz da Boa Prática 3

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: A plataforma provou ter valor em termos de resultados concretos e é muito criativa. É financiada e é uma ferramenta open source. No entanto, não é considerada inovadora.



Boa prática 4	
Objetivo	Software colaborativo
Nome da Entidade	Bee Active https://www.facebook.com/Bee-Active-Timisoara-168901659798791/
País	Roménia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Bee Active é uma associação criada por jovens para jovens. Inicialmente, funcionou como uma iniciativa de grupo informal, que foi criada em 2010.</p> <p>A missão da Bee Active é proporcionar novas oportunidades de desenvolvimento e demonstrar que com poucos recursos e esforços é possível alcançar um impacto positivo.</p> <p>Boa prática: Como a maioria das organizações, usam principalmente o Facebook e o WhatsApp para comunicar com o seu público. Para gestão interna utilizam o Slack.</p> <p>Ferramenta: O Slack disponibiliza um conjunto de ferramentas de trabalho e serviços de colaboração na nuvem. O Slack começou como uma ferramenta interna usada pela empresa Tiny Speck e agora destaca-se como uma das melhores ferramentas de colaboração.</p> <p>O Slack oferece salas de chat (canais) organizadas por tópicos, bem como grupos privados e mensagens diretas. Todo o conteúdo do Slack é pesquisável, incluindo arquivos, conversas e pessoas. O Slack integra vários serviços de terceiros e suporta integrações construídas pela comunidade, como Google Drive, Trello, Dropbox, Box, Heroku, IBM Bluemix, Crashlytics, GitHub, Runscope e Zendesk.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	O Slack tem 6 milhões de utilizadores diários, com um crescimento superior a 100%. Aumenta a produtividade e mantém o foco na tarefa, evitando que o utilizador tenha que utilizar outros canais.
Efeitos	Ferramenta que engloba WhatsApp, Google Drive, Grupos do Facebook e outras ferramentas. É uma opção viável para uma ferramenta de gestão interna.

Tabela 6: Boa prática 4 – Software colaborativo



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 6: Matriz da Boa Prática 4

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É uma ferramenta digital pública, que oferece resultados concretos. É financiado. No entanto, não é inovadora.



Boa prática 5	
Objetivo	Plataforma Educacional
Nome da Entidade	Asociatia Respiro https://asociatiare Spiro.ro
País	Roménia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A Asociatia Respiro oferece a todos os jovens a oportunidade de se concentrarem na sua paixão e conseguirem um estilo de vida equilibrado graças a uma aprendizagem ativa e soluções práticas.</p> <p>Boa prática: Enquanto conceito, a plataforma é útil e o resultado é excelente e interessante para os jovens, pois utiliza uma forma interativa de comunicação através da utilização de vídeos, imagens, materiais pdf e exercícios práticos em cada módulo.</p> <p>Ferramenta: Mais especificamente, a Asociatia Respiro desenvolveu uma plataforma online chamada Mastertin.ro que oferece a todos os jovens o acesso a um conjunto de módulos de formação online em diferentes áreas, como desenvolvimento pessoal (desenvolvimento financeiro, empreendedorismo, liderança etc.), desenvolvimento espiritual (crises de identidade e vícios) e relacionamentos. No final da formação, os jovens recebem um diploma.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Tem 14 aulas online, 848 estudantes online, 12362 visitantes e 13 professores.
Efeitos	Uma plataforma de aprendizagem que permite que os jovens cresçam a nível profissional ou pessoal, que alcancem um objetivo e se tornem indivíduos mais disciplinado e de mentalidade aberta.
Outra informação relevante	É uma plataforma gratuita.

Tabela 7: Boa prática 5 - Plataforma educacional



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 7: Matriz da Boa Prática 5

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: A plataforma não é inovadora, porque não é uma ideia original. No entanto, está totalmente documentada e atualizada sendo orientada para a necessidade do grupo visado.



Boa prática 6	
Objetivo	Plataforma de desafios sociais
Nome da Entidade	Asociatia Respiro https://asociatiare Spiro.ro
País	Roménia
Domínios	<input type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A Asociatia Respiro oferece a todos os jovens a oportunidade de se concentrarem na sua paixão e conseguirem um estilo de vida equilibrado graças a uma aprendizagem ativa e soluções práticas.</p> <p>Boa prática A plataforma oferece uma valiosa forma de comunicação entre jovens e pessoal especializado, de forma anónima, sendo assim bastante eficaz e com resultados positivos. Os jovens são mais confiantes na utilização da plataforma ao procurar respostas, solicitar conselhos ou simplesmente a partilhar as suas experiências.</p> <p>Ferramenta: O objetivo da Asociatia Respiro é criar um ambiente produtivo para jovens e ajudá-los a lidar com traumas ou desafios da vida. Para este propósito, lançou uma plataforma de aconselhamento online chamada TeAjut.ro (que significa "Ajudo-te"). plataforma oferece aconselhamento a jovens em diferentes campos e a possibilidade de fazerem perguntas e receber apoio de conselheiros profissionais. Existem diferentes áreas de aconselhamento: vocação, situações de crise, problemas familiares, aconselhamento pré-marital, psicológico ou espiritual.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Teve 976 casos de aconselhamento, 3503 likes do Facebook e mais de 200 novos utilizadores a cada três meses. Em 2015, lançou a primeira reunião offline para utilizadores existentes.
Efeitos	Aborda os desafios que os jovens enfrentam num ambiente seguro; algo muito necessário na Roménia.
Outra informação relevante	É uma plataforma gratuita

Tabela 8: Boa prática 6 - Plataforma de desafios sociais



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 8: Matriz da Boa Prática 6

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É uma iniciativa que pode ser replicada e aplicada a outras organizações juvenis similares. No entanto, não é considerada inovadora.



Boa prática 7	
Objetivo	Plataforma de aconselhamento profissional
Nome da Entidade	COGNITROM www.cconline.ro
País	Roménia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: COGNITROM é uma organização de I&D que integra soluções de TI na investigação em psicologia para produzir novos conhecimentos, produtos e serviços inovadores.</p> <p>Boa prática: Devido às escolas públicas serem competitivas na Roménia, os interesses genuínos do aluno muitas vezes não são levados em consideração. Ao mesmo tempo, as escolas públicas oferecem pouco ou nenhum aconselhamento. A COGNITROM aborda esta questão promovendo o desenvolvimento de um jovem.</p> <p>Ferramenta: A COGNITROM lançou uma plataforma especializada para serviços escolares e de planeamento de carreira para jovens entre os 13 e os 18 anos. Adolescentes, psicólogos, professores e pais podem se registar na plataforma e interagir. O objetivo é orientar os jovens num caminho e carreira educacional, de acordo com seus próprios interesses e objetivos.</p>
Grupo jovem visado	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Estão registados 2114 psicólogos licenciados, juntamente com 30.000 estudantes. Estão envolvidos um total de 270 grupos de aconselhamento num total de 11 projetos de investigação.
Efeitos	Após uma avaliação minuciosa, o aluno e o conselheiro desenvolvem e implementam um percurso educacional adaptado ao aluno. Este serviço traz um excelente valor acrescentado ao sistema público romeno.
Outra informação relevante	Os jovens têm de pagar uma pequena taxa pelo registo. Todos os outros atores não pagam.

Tabela 9: Boa prática 7 - Plataforma de aconselhamento profissional



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 9: Matriz da Boa Prática 7

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: Não cumpre os requisitos dos critérios inovadores, mas está totalmente documentada e oferece grande valor para o grupo visado.



Boa prática 8	
Objetivo	Ferramenta de representação visual
Nome da Entidade	AT4T www.at4t.org
País	Roménia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A AT4T é uma associação cultural não governamental fundada por um grupo de estudantes, alunos e professores de várias escolas secundárias de Timișoara. A organização promove arte e cultura entre os jovens, alimentando o seu lado criativo e espírito inovador. Incentivam o trabalho em equipa, tentando descobrir e capitalizar as capacidades de cada indivíduo.</p> <p>Boa prática: O Canva é uma plataforma de criação de conteúdo gráfico online. Permite aos utilizadores escolher layouts, fotos, fontes, etc., predefinidos, para criar materiais visuais que tenham uma identidade visual poderosa.</p> <p>Ferramenta: Tendo um foco na arte, a organização usa o Canva para todos os seus materiais visuais (por exemplo, pósteres, conteúdo gráfico para publicações no Facebook, etc.).</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (High school Level) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	O Canva tem 100 milhões de projetos criados, mais de 10 milhões de utilizadores e 519.214 likes no Facebook
Efeitos	As organizações de jovens - principalmente no início - não podem pagar um departamento de design ou contratar serviços externos. O Canva é uma ferramenta valiosa que ajuda a criar uma presença online coesa e atraente sem os custos extras de uma equipa profissional.
Outra informação relevante	A ferramenta básica é gratuita. Para recursos extras, existe uma versão paga.

Tabela 10: Boa prática 8 - Ferramenta de representação visual



Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 10: Matriz da Boa Prática 8

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: É uma ferramenta digital pública já financiada que oferece um layout único e estruturado e fácil de utilizar. Constitui uma ótima ferramenta de design, útil para organizações mais pequenas que não possuem uma equipa de design.



Boa prática 9	
Objetivo	Interação
Nome da Entidade	Ungdomar https://ungdomar.se
País	Suécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Ungdomar é uma iniciativa que convida jovens na adolescência a discutir diferentes questões em torno da saúde de uma forma aberta e livre. Ungdomar.se é um dos maiores sites para jovens na Suécia.</p> <p>Boa prática: A iniciativa pretende criar um site online onde os jovens podem submeter anonimamente as suas perguntas e reflexões sobre o seu corpo, a vida sexual, os amigos, os pais, a educação e o trabalho a um conjunto de especialistas. Os tópicos das discussões são gerados pela multidão e, portanto, com base nas próprias perguntas dos membros.</p> <p>Ferramenta: A plataforma incorpora vídeos do YouTube que explicam diplomaticamente os diferentes desafios que podem acontecer e viver durante a puberdade, como a baixa autoestima, bullying, etc. A plataforma oferece também a oportunidade aos jovens de usar uma lista de contatos interativa com perfis de especialistas como sexólogos e life coaches, que podem ser pesquisados de acordo com o assunto (ex. "Relacionamento", "Aparência", etc.). Outro recurso popular no Ungdomar é o Fórum. Os membros fazem publicações no Fórum diariamente. Os adolescentes fazem perguntas pessoais de forma anónima à comunidade Ungdomar, em busca de conselhos de outros adolescentes.</p>
Grupo jovem visado	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Desde 2000, a plataforma tem cerca de 80.000 visitantes únicos por semana, mais de 55.000 perguntas respondidas no arquivo e um Fórum com 10 milhões de publicações.
Efeitos	Ungdomar oferece aos jovens um canal de apoio durante os anos de adolescência, ajudando-os a expressar as suas preocupações e a partilhar as suas histórias anonimamente.
Outra informação relevante	É uma plataforma gratuita.

Tabela 11: Boa prática 9 - Interação



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 11: Matriz da Boa Prática 9

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É uma iniciativa interna que pode ser replicada e aplicada a outras organizações juvenis similares. Não é uma ideia original, mas é de grande valor, porque proporciona um ambiente seguro para os jovens e facilita a comunicação.



Boa prática 10	
Objetivo	e-Participation
Nome da Entidade	Jagvillhabostad.nu http://jagvillhabostad.nu/
País	Suécia
Domínios	<input type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Jagvillhabostad.nu aborda um problema importante na Suécia: habitação. No total, existem 400 mil jovens adultos na Suécia que não possuem casa própria. Metade desses jovens vivem em condições instáveis, como arrendamento de segunda mão.</p> <p>Boa Prática: Jagvillhabostad.nu convida os jovens a reivindicar o seu direito à habitação, visando influenciar os decisores políticos locais. As campanhas contra a falta de habitação são divulgadas através de canais de redes sociais, como Facebook, Twitter e Instagram.</p> <p>Ferramenta: Na campanha de 2017, usaram uma plataforma chamada Thunderclap que permite que o apoiante da campanha "apoie" a causa, partilhando uma publicação como uma mensagem na sua conta pessoal do Facebook, Twitter ou Tumblr numa data e hora pré-definidas e selecionadas.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A campanha de jagvillhabostad.nu em 2017 alcançou mais de 20 mil pessoas. Com mais de 4.000 pessoas que gostam da página de Facebook e das frequentes publicações, a organização de jovens tem uma presença online ativa.
Efeitos	Jagvillhabostad.nu, em última análise, supera a lacuna entre os cidadãos (jovens) e os decisores políticos, não só consciencializando, mas também permitindo que os jovens participem, expressem as suas preocupações e reivindiquem o direito à habitação.
Outra informação relevante	A adesão é gratuita.

Tabela 12: Boa prática 10 - e-Participation



Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 12: Matriz da Boa Prática 10

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: A boa prática classificou-se no topo da matriz por causa da ideia inovadora subjacente e da quantidade de progresso que tem sido feito pela organização de jovens, utilizando a ferramenta apropriada para criar mudanças no processo legislativo.



Boa prática 11	
Objetivo	Autodesenvolvimento
Nome da Entidade	Unga Aktiesparare https://www.ungaaktiesparare.se/
País	Suécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Os membros da Unga Aktiesparare podem aprender mais sobre stocks e poupanças via podcasts, cursos de formação, revistas, etc. A página do Facebook tem mais de 11.500 gostos, o que prova o elevado interesse dos jovens neste assunto.</p> <p>Boa prática: Em julho de 2016, a organização de jovens iniciou o podcast #PrataPengar (TalkMoney), que durou até dezembro de 2017, contando mais de 90 episódios no seu arquivo. O podcast em direto liderado pelo Sr. Andersson e pelo Sr. Scholtzé abordou diferentes tópicos sobre bolsa de valores, reforma, etc. Enquanto estavam no ar, os líderes iam recebendo tweets em tempo real de ouvintes utilizando o hashtag #PrataPengar que expressavam opiniões ou faziam perguntas. Os podcasts foram lançados mais tarde no iTunes, no Acast e no Soundcloud.</p> <p>Ferramenta: Podcast - Um podcast é uma série de episódios de arquivos de áudio ou vídeo digitais que um utilizador pode descarregar e ouvir. Oferecendo uma assinatura, os novos episódios podem ser descarregados automaticamente para o computador do utilizador, aplicação móvel ou <i>media player</i> portátil. Foram utilizados o iTunes, Acast e Soundcloud para este propósito. O Twitter foi também utilizado, para permitir a comunicação bidirecional em tempo real entre os participantes.</p>
Grupo jovem visado	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Unga Aktiesparare produziu mais de 90 podcasts e esteve ativo durante 1 ano e meio. O hashtag #PrataPengar tem milhares de tweets, o que mostra a participação ativa dos jovens nas redes sociais.
Efeitos	Unga Aktiesparare através do seu podcast e das oportunidades de formação oferece uma via educativa para os jovens, para que sejam responsáveis e adquiram conhecimento sobre questões financeiras, para não serem consumidores passivos.



Outra informação relevante	O registo está disponível para pessoas dos 0 aos 28 anos. Uma assinatura de 1 ano, por exemplo, custa 275Kkr para residentes na Suécia com idades compreendidas entre 15 e 28 anos.
-----------------------------------	---

Tabela 13: Boa prática 11 - Autodesenvolvimento

Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 13: Matriz da Boa Prática 11

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: Traz uma nova abordagem para um aspeto normalmente negligenciado na educação tradicional; fornece informação totalmente documentada.



Boa prática 12	
Objetivo	Integração
Nome da Entidade	Grön Ungdom http://gronungdom.se/
País	Suécia
Domínios	<input type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Grön Ungdom tem uma presença online simples, mas forte, baseada na narração de histórias. A sua missão é poderosa: capacitar os jovens na Suécia para defenderem causas globais, como o clima, o feminismo, a migração, etc. Esta organização de jovens é a única na Suécia a representar também jovens não acompanhados que viajam para a Suécia para fugir da guerra e opressão na esperança de uma vida melhor, permitindo, portanto, a inclusão e integração.</p> <p>Boa prática: A organização de jovens consegue dar voz, partilhando vídeos no YouTube onde os seus membros contam a sua história e lutam por um futuro melhor. Estes vídeos inspiradores são partilhados nas contas do Facebook, Twitter e Instagram da Grön Ungdom. A atual visualização de vídeos nas redes sociais em todo o mundo torna a escolha do vídeo para contar histórias uma escolha forte, pois está alinhada com os comportamentos e tendências emergentes. Demonstrou-se que o formato de movimento imersivo captura o olhar mais do que o conteúdo estático.</p> <p>Ferramenta: O YouTube é um site de partilha de vídeos que permite aos utilizadores criarem uma conta gratuitamente, onde podem então carregar um número ilimitado de vídeos de até 15 minutos de duração.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input checked="" type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Os vídeos do canal YouTube organização alcançaram 23 mil visualizações. A conta do Twitter tem mais de 7000 seguidores.
Efeitos	Esta organização juvenil é a única do género na Suécia; um país que está a enfrentar desafios cruciais de integração na sequência do elevado número de refugiados. Grön Ungdom é um líder exemplar na capacitação de jovens não acompanhados e no apoio à sua integração na sociedade. Os resultados são a inclusão e consciencialização.
Outra informação relevante	O registo é gratuito e possível através de um simples SMS



Tabela 14: Boa prática 12 – Integração

Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 14: Matriz da Boa Prática 12

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: Embora as ferramentas utilizadas sejam vulgarmente conhecidas, o modo de utilização para consciencializar para uma causa qualifica-a com uma pontuação 10, pois recorre à ferramenta mais eficiente dos tempos modernos: narração de histórias.



Boa prática 13	
Objetivo	e-Participation
Nome da Entidade	Utrikespolitiska Föreningen Stockholm (UFStockholm) – The Stockholm Association of International Affairs https://www.ufstockholm.com
País	Suécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input checked="" type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: UFStockholm amplia o interesse e a compreensão dos jovens em torno de questões internacionais. A organização consegue isso através de uma série de atividades (de visitas de estudo a seminários e noites de filmes).</p> <p>Boa Prática: para comunicar com os jovens, a UFStockholm depende exclusivamente das redes sociais.</p> <p>Ferramenta: O Facebook é a principal ferramenta de interação online. A página pública do Facebook informa os membros sobre os próximos eventos (reuniões, palestras, etc.) e fornece atualizações sobre eventos passados. A publicidade direcionada permite um acesso direto a mais indivíduos. A página oferece a opção de entrar em contato direto com os membros (através de mensagens privadas). Os grupos privados do Facebook também são usados para discussões internas com a Direção e partilha de documentos / políticas internas. Os grupos privados são uma forma eficiente de disseminar: as votações são distribuídas em torno de diferentes questões, bem como informações sobre postos de trabalho / estágio. Os chats de grupo do Facebook, por outro lado, são usados nos comités da direção para partilhar informações e discutir determinadas questões. O site não é tão ativamente atualizado e atualmente atinge membros que não usam redes sociais (o novo site está a ser desenvolvido).</p>
Grupo jovem visado	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	UFStockholm organiza até 5 eventos por mês reunindo cerca de 300 convidados por evento. Cada um desses eventos oferece temas para discussão ou reflexão que afetam diretamente a sociedade e o mundo dos Assuntos Internacionais que ligam a Suécia ao resto do mundo.
Efeitos	Os membros da organização de jovens têm a oportunidade de visitar embaixadas internacionais, aprender sobre assuntos internacionais e



	encontrar-se com políticos. O seu envolvimento direto no mundo dos assuntos internacionais garante que os jovens sejam incluídos na esfera política.
Outra informação relevante	A adesão custa 60 SEK por ano e assegura entradas gratuitas em eventos.

Tabela 15: Boa prática 13 - e-Participation

Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 15: Matriz da Boa Prática 13

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: Traz uma nova abordagem para uma prática bastante tradicional de reunir os jovens e os decisores políticos.



Boa prática 14	
Objetivo	Accessibility
Nome da Entidade	Aktiv Ungdom https://www.aktivungdom.se/
País	Suécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Desde 1976, a Aktiv Ungdom tem envolvido jovens em atividades durante o seu tempo livre. Aproximadamente 500 organizações locais de jovens estão afiliadas à Aktiv Ungdom. Isso implica que essas 500 organizações ofereçam várias atividades diferentes para jovens. As atividades oferecidas variam do teatro à dança, natação, circo, artes marciais etc.</p> <p>Boa prática: A ideia continua a ser a mesma: tornar todas as atividades espalhadas por toda a Suécia e facilmente acessíveis para crianças e jovens.</p> <p>Ferramenta: O site Aktiv Ungdom's tem um "motor de busca" na página inicial que alcança esse objetivo e torna a tarefa de procurar atividades para jovens mais fácil, pois permite ao público alvo filtrar as suas pesquisas com base no local onde vivem, bem como sobre o tipo de atividades que gostariam de realizar.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Existem 200 mil membros registados no Aktiv Ungdom, que representam aproximadamente 500 organizações de jovens.
Efeitos	Esta organização de jovens consegue através de uma plataforma de fácil utilização tornar-se acessível e fácil de encontrar.
Outra informação relevante	O site convida os jovens a formarem a sua própria organização de trabalho com jovens, dado que são pelo menos 5 pessoas, entre os 6-25 anos.

Tabela 16: Boa prática 14 - Accessibility



Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 16: Matriz da Boa Prática 14

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: A plataforma provou o seu valor no que se refere a resultados concretos. É uma plataforma atualizada, criativa e inovadora, que promove um ambiente ativo para a juventude e que pode ser facilmente ajustada a outras áreas de interesse.



Boa prática 15	
Objetivo	Envolvimento / Gamificação / Inovação
Nome da Entidade	SCOUTERNA https://www.scoutview.se/en
País	Suécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Esta organização de Escuteiros bem conhecida quer inspirar os jovens e prepará-los para a vida através do escutismo.</p> <p>Boa prática: Em colaboração com a Google Sweden, a organização lançou o Scout View, um site baseado nos mapas da Google que permite que os jovens mapeiem acampamentos, caminhadas e trilhos.</p> <p>Ferramenta: A plataforma Scout View tem cada vez mais caminhadas mapeadas pelos jovens escuteiros, que usam as câmaras de 360 graus da Google e o Street View Trekker. No site do Scout View, o visitante pode ver e "experimentar" uma caminhada pela natureza em Street View e Map.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input checked="" type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Até essa data, 9 grupos de escuteiros diferentes registaram 12 caminhadas. Este exercício permite que a natureza sueca escondida seja mais acessível para pessoas de todo o mundo que desejam explorá-la.
Efeitos	Os jovens envolvem-se neste exercício documentando os seus lugares e caminhos, florestas, rios e montanhas favoritas ao mesmo tempo que são formados por uma equipa da Google sobre como usar a câmara.
Outra informação relevante	O site SCOUTERNA tem informações claras e transparentes sobre as políticas e atividades da organização que merecem ser verificadas.

Tabela 17: Boa prática 15 - Envolvimento / Gamificação / Inovação



Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 17: Matriz da Boa Prática 15

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: Esta prática está classificada como altamente inovadora e é um excelente exemplo de uma ferramenta e prática recomendada que pode ser facilmente acedida, replicada e usada.



Boa prática 16	
Objetivo	Acesso a informação online sobre educação para jovens
Nome da Entidade	University of Athens https://eclass.uoa.gr
País	Grécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input checked="" type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input checked="" type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A Universidade de Atenas é uma universidade pública em Zografou, um subúrbio de Atenas, na Grécia. Tem estado a funcionar continuamente desde a sua criação em 1837 e é a mais antiga instituição de ensino superior do estado grego moderno e a primeira universidade contemporânea no Mediterrâneo Oriental. Hoje é uma das maiores universidades na Europa, com 104 mil estudantes inscritos (2014). Em 2012, foi classificada na posição 501-550 entre as melhores universidades do mundo, de acordo com o índice QS World University Rankings, bem como de acordo com a avaliação Academic Ranking of World Universities (ARWU).</p> <p>Boa prática: A Universidade de Atenas oferece acesso a informações educacionais online.</p> <p>Ferramenta: A E-Class é uma plataforma universitária online onde professores podem interagir ativamente com os estudantes universitários. A plataforma oferece mensagens online, através das quais os alunos podem comunicar com os professores.</p> <p>Além disso, os professores podem enviar notas online sobre as suas apresentações, de forma a apoiar os estudantes que não puderam participar nas aulas ou, geralmente, para dar apoio aos alunos que desejam melhorar as suas notas.</p> <p>A plataforma também oferece uma seção de "anúncios" na qual os professores adicionam informações sobre os próximos seminários, apresentações de livros e ofertas de trabalho relacionadas com a área académica do aluno universitário.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Comunicação mais fácil e eficaz entre professores e alunos. Adicionalmente, a plataforma permite que os alunos que trabalham permaneçam atualizados nos seus estudos, mesmo que não possam participar presencialmente das



	aulas. Por fim, oferece informações sobre atividades e acontecimentos extracurriculares de acordo com a área académica dos estudantes.
Efeitos	Acesso a informações ligadas aos estudos universitários e interação instantânea com os professores.
Outra informação relevante	A plataforma oferece conversas de grupo envolvendo todos os utilizadores que seguem um assunto / professor universitário específico. Também permite mensagens privadas entre estudantes e professores. É gratuita.

Tabela 18: Boa prática 16 - Acesso a informação online sobre educação para jovens

Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 18: Matriz da Boa Prática 16

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É uma ferramenta replicável e adequada para outras organizações juvenis similares. Não é uma ferramenta inovadora.



Boa prática 17	
Objetivo	Acesso a informação online sobre educação para jovens
Nome da Entidade	University of Athens http://www.lib.uoa.gr/
País	Grécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A Universidade de Atenas é uma universidade pública em Zografou, um subúrbio de Atenas, na Grécia. Tem estado a funcionar continuamente desde a sua criação em 1837 e é a mais antiga instituição de ensino superior do estado grego moderno e a primeira universidade contemporânea no Mediterrâneo Oriental. Hoje é uma das maiores universidades na Europa, com 104 mil estudantes inscritos (2014). Em 2012, foi classificada na posição 501-550 entre as melhores universidades do mundo, de acordo com o índice QS World University Rankings, bem como de acordo com a avaliação Academic Ranking of World Universities (ARWU).</p> <p>Boa prática: A Universidade de Atenas oferece acesso a informações educacionais online.</p> <p>Ferramenta: Online Public Access Catalogue (OPAC) é uma biblioteca universitária moderna de gestão do conhecimento. A OPAC não só permite o acesso a coleções de livros e revistas, mas também recolhe, gere e divulga conhecimento. A evolução tecnológica exigiu que as bibliotecas não se restrinjam ao seu papel clássico, mas aproveitem as Novas Tecnologias para mostrar os mais recentes desenvolvimentos em conhecimento e investigação no setor Universitário. Além disso, devido ao progresso das tecnologias, muitos serviços evoluíram e, como resultado, uma grande quantidade de fontes de conhecimento académico pode ser encontrada em formato digital. A OPAC permite aos utilizadores enviar documentos académicos (que são aprovados para arquivo) de forma a contribuírem para a biblioteca. A sua biblioteca de arquivos históricos tem mais de 2 milhões de páginas de arquivos que datam entre 1838 a 1980. O conhecimento é partilhado online, fornecendo ao utilizador instruções analíticas para cada base de dados disponível.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros



Impacto e resultados	Biblioteca moderna que permite acesso rápido e eficaz a livros académicos, artigos científicos e edições de revistas académicas
Efeitos	Investigadores, professores e alunos podem aceder facilmente a informação académica necessária para estudo e investigação.
Outra informação relevante	A biblioteca possui um motor de busca; ao escrever uma palavra-chave, é possível pesquisar qualquer assunto académico de interesse.

Tabela 19: Boa prática 17 - Acesso a informação online sobre educação para jovens

Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 19: Matriz da Boa Prática 17

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: Qualifica-se como uma ferramenta inovadora porque integra métodos de recolha de informação e gestão de estudos de investigação. A única restrição é que é exclusivamente para utilizadores que falem grego.



Boa prática 18	
Título da boa prática	Acesso a informação educacional, cultural e social online
Organização/Entidade	Web Gallery of Art https://www.wga.hu/
País de origem	Internacional
Área de atuação	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo de boa prática	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição da boa prática	<p>Entidade: Museu virtual destinado principalmente a professores e alunos. A Web Gallery of Art é um museu virtual e base de dados pesquisável das belas artes da Europa dos séculos VIII a XIX. Começou em 1996 como um site de arte renascentista, com origem nas cidades-estado italianas do século XIV espalhadas a outros países nos séculos XV e XVI. Com o objetivo de apresentar a arte renascentista da forma mais abrangente possível, o âmbito da coleção foi posteriormente ampliado para mostrar as suas raízes medievais, bem como sua evolução ao barroco e ao rococó através do maneirismo. Encorajado pelo feedback dos visitantes, foi criada uma seção de artes decorativas e arquitetura e a coleção foi estendida à arte e arquitetura pré-românica dos séculos VIII a X. A arte do século XIX também foi incluída, no entanto, não se pretende aumentar mais coleção e apresentar a arte contemporânea do século XX.</p> <p>Boa prática: A coleção tem algumas das características de um museu virtual. A experiência dos visitantes é reforçada por visitas guiadas que ajudam a compreender o relacionamento artístico e histórico entre as diferentes obras e artistas, por música de fundo escolhida e um serviço gratuito de postais. Ao mesmo tempo, a coleção atende a necessidade dos visitantes de terem um site com várias informações sobre: arte, artistas e história que podem ser encontradas juntamente com ilustrações.</p> <p>Ferramenta: Embora não seja convencional, a coleção é uma base de dados pesquisável, complementada por um glossário contendo artigos sobre termos artísticos, eventos históricos relevantes, personagens, cidades, museus e igrejas.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados (para os jovens)	A Web Gallery of Art pretende ser um recurso gratuito de história da arte principalmente para estudantes e professores.



Efeitos (para os jovens)	A Web Gallery of Art oferece uma coleção de reproduções digitais, contendo uma mistura equilibrada de informações visuais e textuais interligadas, pode servir múltiplos propósitos.
Outra informação relevante	A Web Gallery of Art é uma iniciativa privada que não está relacionada com nenhum museu ou instituição de arte e não é apoiada financeiramente por fundos governamentais ou empresariais. Os proprietários do site usam literatura autêntica e conselhos de profissionais, para garantir a qualidade e autenticidade do conteúdo.

Tabela 20: Boa prática 18 - Acesso a informação educacional, cultural e social online

Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 20: Matriz da Boa Prática 18

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: A ideia de uma base de dados de museus online é criativa e inovadora, fácil de replicar e ajustável em diferentes áreas de interesses. Reúne dados de vários países e é acessível para o público que fale inglês e húngaro.



Boa prática 19	
Objetivo	Acesso a conhecimento; Integração académica
Nome da Entidade	Bodossakis Foundation - Bodossaki Lectures on Demand http://www.blod.gr/default.aspx
País	Grécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input checked="" type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A Fundação Bodossakis é uma instituição pública com o objetivo de tornar o conhecimento académico disponível para o público em geral. As ações da Fundação são articuladas em quatro pilares estratégicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promover a educação; melhorar a saúde; proteger o meio ambiente; empoderamento da sociedade civil. <p>Boa prática: A Bodossaki Lectures on Demand (BLOD) é uma entidade social sem fins lucrativos que visa divulgar o conhecimento académico e promover o diálogo intelectual na Grécia, aproveitando os benefícios criados pelas tecnologias modernas. O site blod.gr faz parte do principal objetivo da Fundação de promover a educação na Grécia.</p> <p>Ferramenta: Blod.gr recolhe, grava e apresenta palestras selecionadas abrangendo vários temas de estudos científicos e humanitários, colaborando com professores e intelectuais.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A BLOD permite aos utilizadores e aos jovens terem acesso a informações sobre todos os temas dos estudos científicos e humanitários através da exibição online de palestras de professores e intelectuais.
Efeitos	O conhecimento torna-se acessível, direto e sem custos.

Tabela 21: Boa prática 19 - Acesso a conhecimento; Integração académica



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 21: Matriz da Boa Prática 19

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É uma iniciativa interna que pode ser replicada e aplicada a outras organizações de trabalho com jovens similares. Embora não seja uma ideia original, é de grande valor.



Boa prática 20	
Título da boa prática	Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação
Organização/Entidade	Forum Filosofikis www.filosofiki.eu/index.php?sid=695c0796d5f77cb8a6068fe47627d348
País de origem	Grécia
Área de atuação	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo de boa prática	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input checked="" type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição da boa prática	<p>Entidade: Fórum Filosofikis é uma página online organizada e utilizada por estudantes universitários. É uma plataforma online apoiada de forma voluntária por alunos que pretendem trocar conhecimento e informações gerais sobre os seus estudos.</p> <p>Boa prática: Integração Juvenil / Comunicação Interna / Organização Interna / Acesso dos Jovens à Informação Educativa. O fórum tem várias seções que visam auxiliar os estudantes universitários de diversas maneiras, como partilhar notas sobre assuntos, trocar conhecimento, partilhar questões de exames anteriores (e responder às perguntas) e publicar anúncios das universidades.</p> <p>Ferramenta: página online do estudante. O fórum é dividido em múltiplos subsectores incluídos no National and Kapodistrian University Of Athens (EKPA) Filosofiki Building. Filosofiki inclui estudos humanitários e artísticos, como Filologia, História e Arqueologia, Literatura Inglesa / Francesa / Italiana / Espanhola / Alemã, Filosofia, Psicologia, Estudos Teatrais, Estudos Musicais, etc.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados (para os jovens)	Jovens, e especificamente estudantes universitários, podem aceder rapidamente a informações sobre os seus estudos. Além disso, o Fórum Filosofikis oferece uma plataforma ativa onde os estudantes podem conversar ativamente e trocar opiniões sobre o tema que estudam, promovendo o processo de pensamento crítico.
Efeitos (para os jovens)	Forum Filosofikis é uma ferramenta eficaz para estudantes universitários que desejam obter informações específicas sobre seus estudos, seja informação focada num assunto / professor específico ou nas atividades das universidades em geral.



Outra informação relevante	Plataforma universitária online apoiada voluntariamente por estudantes que desejam trocar conhecimentos e informações gerais sobre seus estudos.
-----------------------------------	--

Tabela 22: Boa prática 20 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação

Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 22: Matriz da Boa Prática 20

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É uma iniciativa interna que pode ser replicada e aplicada a outras organizações de jovens similares. No entanto, não é uma ideia original.



Boa prática 21	
Objetivo	Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação educacional e legal
Nome da Entidade	Model United Nations (MUN) - chapter of the St. Catherine's British School of Athens, Greece http://www.stcatherines.gr/
País	Grécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input checked="" type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Model United Nations (MUN) também conhecida como Model UN-chapter of the St. Catherine's British School of Athens é uma atividade académica/simulação educacional na qual os alunos podem aprender sobre diplomacia, relações internacionais e as Nações Unidas.</p> <p>Boa prática: Organização Internacional de Juventude. O principal meio para partilhar informações é a página de grupo do Facebook. Publicam conteúdos regularmente, trocando informações vitais sobre as próximas conferências do MUN, mas também informações das resoluções da ONU, exemplos de casos, etc. Para fazer o upload de documentos e apresentações, usam o HAIKU.</p> <p>Ferramenta: HAIKU é uma plataforma aberta que é igualmente utilizada pela escola para comunicação entre professores e alunos, mas também para publicação de tarefas, trabalhos, etc. O clube utiliza o site oficial da escola para colocar informação sobre reuniões futuras; no entanto a Organização de trabalho com jovens utiliza a Página de Grupo do Facebook (privada) para comunicar.</p>
Grupo jovem visado	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	O forte conhecimento de TI dos membros jovens é uma vantagem na manutenção da comunicação. Eles buscam fontes de informação na Internet. A administração da conta de Facebook é da responsabilidade do conselho do MUN (16-18 anos) para atualizações e alertas imediatos.
Efeitos	A comunicação é um fator importante à medida que os membros jovens participam em conferências nacionais e internacionais e isso é complementar aos estudos dos estudantes e ao tempo disponível. Além disso, o alcance efetivo é importante para melhorar a classificação do MUN Club entre instituições académicas similares a nível nacional e internacional, mas



principalmente para conhecimento (para esta idade) e consciencialização sobre as políticas/questões de diplomacia internacional.

Tabela 23: Boa prática 21 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação educacional e legal

Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 23: Matriz da Boa Prática 21

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: Não é uma ferramenta inovadora e tem uma política de acesso restrito (ou seja, acesso exclusivo aos membros da escola). É uma ferramenta replicável adequada para outras organizações juvenis similares.



Boa prática 22	
Objetivo	Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação sobre desporto / Gamificação
Nome da Entidade	Team Surrey Triathlon Club https://activity.ussu.co.uk/triathlon
País	Reino Unido
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Team Surrey Triathlon Club, gerido pela University of Surrey Student Union, é um clube de atletas que gere a atividade/competição de 30 atletas.</p> <p>Boa prática: Organização atlética de jovens. Este grupo de jovens construiu uma comunidade muito forte através da página de grupo no Facebook com inúmeras atualizações diárias sobre treinos, locais, mas também instruções para melhoria.</p> <p>Ferramenta: A ferramenta digital utilizada para aumentar a competitividade e acompanhamento de atividade sendo também uma rede local e internacional é o Strava. É um site e aplicação móvel usada para acompanhar atividades desportivas via navegação por satélite. O slogan é "A Rede Social para Atletas". Também usam a Gamificação para envolver os utilizadores. Chama-se Surrey Moves. A Universidade criou uma plataforma através de HiMotiv. Os participantes sincronizam os seus dispositivos e aplicações, por exemplo iPhone, iWatch, Strava, Garmin, etc. para registar as suas atividades e colecionar pontos.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A comunicação é um fator importante, pois sendo complementar aos seus estudos, é ainda assim importante na melhoria das classificações do clube universitário entre organizações universitárias / comunitárias similares.
Efeitos	A plataforma Strava permite que a equipa: faça parte da comunidade; acompanhe e analise; partilhe e esteja ligada; explore e compita a nível local ou internacional. O Surrey Moves (Programa de Incentivo) atrai membros do grupo comunitário ativamente envolvidos, oferecendo-lhes prémios em empresas locais (por exemplo, café gratuito no Starbucks) se acumularem uma determinada distância numa atividade num determinado período.



Tabela 24: Boa prática 22 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação sobre desporto / Gamificação

Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 24: Matriz da Boa Prática 22

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: É um ambiente bem organizado e estruturado, com um interface fácil de utilizar que aplica técnicas comerciais.



Boa prática 23	
Objetivo	Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação sobre desporto
Nome da Entidade	Γ.Α.Σ. ΧΟΛΑΡΓΟΥ- G.A.C. Holargos https://www.gas-holargos.gr/
País	Grécia
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: G.A.C. Holargos - Youth Athletic Organization é um clube municipal de atletismo que trabalha sob a alçada da Hellenic Athletics Federation. Este grupo atlético gere as atividades / participação em competições de mais de 350 atletas jovens. Especificamente: De 12 a 17 anos (155 atletas), 18-23 (30 atletas), > 24 (30 atletas).</p> <p>Boa prática: Este grupo de jovens construiu uma comunidade muito forte através da página de Grupo do Facebook com inúmeras atualizações diárias sobre treinos, locais, mas também instruções para melhoria.</p> <p>Ferramenta: A ferramenta digital utilizada para aumentar a competitividade e acompanhamento de atividades sendo também uma rede local e internacional é o Garmin Connect. É uma ferramenta de formação online para armazenar, analisar e partilhar as atividades de fitness do atleta. Uma ferramenta adicional utilizada para monitorizar e destacar atividades é o Relive. Esta é uma aplicação gratuita que transforma corridas e passeios em vídeos 3D. Os utilizadores conseguem partilhar os destaques, as vistas deslumbrantes e os melhores momentos das suas aventuras de uma maneira inovadora! Podem encontrar as melhores estradas e caminhos, acompanhar as suas atividades e tirar algumas fotos. O Relive funciona com Strava, Garmin Connect e Polar Flow.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input checked="" type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A comunicação é um fator importante, pois sendo complementar aos seus estudos, é ainda assim importante na melhoria das classificações do clube entre organizações universitárias / comunitárias similares.
Efeitos	Através do Garmin Connect, são capazes de se juntar a milhões de utilizadores que correm, andam de bicicleta, nadam e caminham, além de apoiar os seus objetivos de fitness.



Tabela 25: Boa prática 23 - Integração de jovens / Comunicação e organização interna / Acesso de jovens à informação sobre desporto

Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 25: Matriz da Boa Prática 23

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É um ambiente bem organizado e estruturado, com um interface fácil de utilizar que aplica técnicas comerciais.



Boa prática 24	
Objetivo	Portal informativo
Nome da Entidade	Município do Porto http://www.cm-porto.pt/
País	Portugal
Domínios	<ul style="list-style-type: none"> ■ Education ■ Employment ■ Societal challenges ■ Social interaction
Categoria / Tipo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publishing ■ Sharing <input type="checkbox"/> Messaging <input type="checkbox"/> Discussing ■ Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Município do Porto é a entidade que gere a cidade do Porto e o promotor da Cidade das Profissões</p> <p>Boa prática: A Cidade das Profissões é uma iniciativa do Município do Porto, que visa promover o acesso à informação, uma nova abordagem para a formação e o trabalho, a união desses dois mundos e a promoção do empreendedorismo.</p> <p>Ferramenta: O site desenvolvido por esta iniciativa fornece informações a nível local relacionadas com: empregos (códigos e nomes, legislação, etc.); trabalho (oportunidades de trabalho disponíveis, como procurar emprego, voluntariado, etc.), formação, estágios e empreendedorismo.</p>
Grupo jovem visado	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) ■ Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) ■ Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A página é utilizada por um elevado número de pessoas (embora não haja estatísticas encontradas sobre isso). A página do Facebook tem cerca de 76 mil seguidores.

Tabela 26: Boa prática 24 – Portal informativo



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 26: Matriz da Boa Prática 24

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: Não é inovador, mas pode ser uma grande iniciativa para se perpetuar em outros países da UE.



Boa prática 25	
Objetivo	Comunicação
Nome da Entidade	Universidade do Porto (University of Porto) www.uporto.pt
País	Portugal
Domínios	<ul style="list-style-type: none"> ■ Educação ■ Emprego ■ Desafios sociais ■ Interação social
Categoria / Tipo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publicar ■ Partilhar ■ Enviar mensagens ■ Debater ■ Colaborar ■ <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Fundada em 1911, a Universidade do Porto (U.Porto) é uma instituição de referência para o Ensino Superior e a Investigação Científica em Portugal e uma das 200 principais universidades europeias de acordo com os sistemas de classificação internacional mais relevantes.</p> <p>Boa prática: O grupo de LinkedIn da Universidade do Porto, acessível aos ex-alunos da Universidade do Porto, alunos, investigadores, professores ou outras pessoas/ex-membros da equipa, é administrado pelos departamentos de Comunicação e de ALUMNI Universidade do Porto. Pretende ser uma plataforma que permita aos utilizadores manter contato, partilhar informações sobre a universidade e sobre oportunidades de trabalho. Além disso, promove encontros de ex-alunos em todo o mundo, tem um cartão de descontos e publica uma revista.</p> <p>Ferramenta: Os Grupos do LinkedIn oferecem um lugar onde pessoas na mesma indústria ou com interesses semelhantes podem partilhar conteúdos, encontrar respostas, publicar e visualizar empregos, fazer contatos comerciais e estabelecer-se como especialistas do setor.</p>
Grupo jovem visado	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) ■ Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) ■ Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A comunidade tem mais de 7.000 ALUMNI da Universidade do Porto (U.Porto)
Efeitos	A possibilidade de manter contato com colegas e conhecer novas pessoas com quem partilhar ideias e experiências.

Tabela 27: Boa prática 25 - Comunicação



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 27: Matriz da Boa Prática 25

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: Embora ofereça a possibilidade de manter contato com colegas, não é inovador.



Boa prática 26	
Objetivo	Portal informativo
Nome da Entidade	Secretaria de Estado da Juventude e do Desporto
País	Portugal
Domínios	<ul style="list-style-type: none"> ■ Educação ■ Emprego ■ Desafios sociais ■ Interação social
Categoria / Tipo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publicar ■ Partilhar ■ Enviar mensagens ■ Debater ■ Colaborar ■ <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Secretaria de Estado da Juventude e do Desporto (SEJD) é o departamento responsável pela política executiva nas áreas de desporto e juventude do Governo Português.</p> <p>Foi criada em 1975, como Secretaria de Estado para o Desporto e a Juventude, integrado no Ministério da Educação e da Investigação Científica. Mais tarde, tornou-se dependente da Presidência do Conselho de Ministros. Atualmente, a Secretaria de Estado da Juventude e do Desporto faz parte do Ministério da Educação.</p> <p>Boa prática: Utilizando as ferramentas de TIC, a Secretaria de Estado da Juventude e do Desporto tem como objetivo disponibilizar informações úteis sobre temas como cidadania, cultura, educação e formação, desporto, habitação, emprego, associativismo, tecnologia, saúde, etc.</p> <p>Ferramenta: O Portal da Juventude é um site desenvolvido pela Secretaria de Estado da Juventude e do Desporto que partilha informações úteis sobre os temas mencionados acima (cultura, saúde, etc.). Além das informações contidas, também fornece links para vários programas, que ajudarão o grupo-alvo nas suas atividades diárias.</p> <p>Para torná-lo ainda mais acessível aos jovens, este portal tem também páginas do Facebook, Twitter, Flickr e YouTube.</p>
Grupo jovem visado	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) ■ Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) ■ Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	A página é usada por um elevado número de pessoas (embora não haja estatísticas encontradas sobre isso). As páginas das redes sociais têm cerca de 28 mil seguidores.
Efeitos	O uso deste portal que agrega informações sobre vários tópicos, ajuda os jovens a manterem-se informados e a terem uma participação mais forte em todos os domínios da vida social.

Tabela 28: Boa prática 26 – Portal informativo



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 28: Matriz da Boa Prática 26

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: Não é inovador, mas pode ser uma grande iniciativa para se perpetuar em outros países da UE.



Boa prática 27	
Objetivo	Acesso dos jovens ao emprego
Nome da Entidade	Portugal Entrepreneurship Education Platform (PEEP) http://peep.pt/
País	Portugal
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input checked="" type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input checked="" type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: PEEP é uma ONG que apoia a elaboração de políticas baseadas em evidências na reforma educacional e no desenvolvimento económico.</p> <p>Boa prática: O objetivo é impulsionar a mudança social através da experimentação e avaliação de políticas.</p> <p>Ferramenta: Um site onde são partilhados os resultados de vários projetos implementados na reforma da educação (educação para empreendedorismo, inovação, soluções políticas para NEETs), desenvolvimento económico (governança, sustentabilidade e economia verde, trabalho juvenil), Inclusão social (igualdade de género, refugiados / migrantes, integração racial) e capacitação para ONGs, empresas privadas e setor público.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Os resultados dos 12 projetos implementados, com 61 parceiros diferentes mudaram a vida de mais de 36000 pessoas.
Efeitos	Este site oferece aos utilizadores informações muito interessantes sobre 4 domínios: reforma educacional; Desenvolvimento Económico; Inclusão social e capacitação para ONGs.

Tabela 29: Boa prática 27 – Acesso dos jovens ao emprego



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 29: Matriz da Boa Prática 27

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: A plataforma provou ter valor em termos de resultados concretos. É uma plataforma atualizada que oferece um ótimo conteúdo.



Boa prática 28	
Objetivo	Autodesenvolvimento
Nome da Entidade	Fundação da Juventude and other European entities http://www.fjuventude.pt/pt/default.aspx
País	European wide
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input checked="" type="checkbox"/> Emprego <input type="checkbox"/> Desafios sociais <input type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: A Fundação da Juventude é uma instituição privada de interesse público, sem fins lucrativos, focada na promoção da integração dos jovens na vida ativa e profissional que atua principalmente na Formação Profissional; Emprego e Empreendedorismo; Cidadania e Voluntariado; Criatividade e inovação; Ciência e Tecnologia.</p> <p>Boa prática: O projeto Erasmus+ STEER ("Supporting the Transition from Education to Employment of youth at Risk") que visa melhorar "o acesso, participação e desempenho dos alunos desfavorecidos e facilitar as suas transições: entre diferentes níveis e tipos de educação e formação; da educação / formação para o mundo do trabalho".</p> <p>Ferramenta: Como parte do projeto, foi desenvolvida uma plataforma de formação online que contém um programa de formação abrangente para colaboradores de organizações de trabalho com jovens que trabalham no planeamento da transição de NEETs e jovens desempregados.</p>
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	Fundação da Juventude tem mais de 20 mil seguidores nas suas redes sociais e o site do projeto tem cerca de 100 seguidores.
Efeitos	Com o uso do curso de formação online, os jovens trabalhadores recebem ferramentas que lhes permitirão fazer a transição do ambiente de aprendizagem para o mundo do trabalho dos jovens que procuram orientação.

Tabela 30: Boa prática 28 - Autodesenvolvimento



Inovadora	6	7	8	9	10
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 10	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 30: Matriz da Boa Prática 28

Resultado da matriz: 10 pontos

Justificação: Qualifica-se como uma ferramenta inovadora porque traz uma nova abordagem para uma prática bastante tradicional de transição de estudante para trabalhador. Tem um bom layout que pode ser facilmente replicado.



Boa prática 29	
Objetivo	Acesso a informação
Nome da Entidade	UNIAREA https://uniarea.com/
País	Portugal
Domínios	<input checked="" type="checkbox"/> Educação <input type="checkbox"/> Emprego <input checked="" type="checkbox"/> Desafios sociais <input checked="" type="checkbox"/> Interação social
Categoria / Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Publicar <input checked="" type="checkbox"/> Partilhar <input checked="" type="checkbox"/> Enviar mensagens <input checked="" type="checkbox"/> Debater <input checked="" type="checkbox"/> Colaborar <input checked="" type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: UNIAREA é o meio de referência para futuros e atuais estudantes do ensino superior. Num formato próximo dos jovens mas sem perder o rigor, a UNIAREA fornece conteúdo relevante e informações essenciais, informando os jovens sobre as oportunidades de formação futuras e tudo o que pode estar associado.</p> <p>Boa prática/Ferramenta: UNIAREA é um site desenvolvido por uma entidade portuguesa com o mesmo nome que fornece conteúdo relevante e informações essenciais, notícias e artigos, informando os jovens sobre as oportunidades de formação futuras e tudo o que pode estar associado (por exemplo, todos os cursos e entidades de ensino superior). Além disso, inclui um fórum premiado que permite a troca de informações entre os utilizadores.</p>
Grupo jovem visado	<input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) <input checked="" type="checkbox"/> Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	O Fórum da UNIAREA tem mais de 40 mil jovens registados e as páginas nas redes sociais têm mais de 76 mil seguidores.
Efeitos	Usando o site, o fórum e as páginas das redes sociais, os alunos não só têm acesso a informações atualizadas sobre educação a nível nacional, mas também a oportunidade de ter informações dos seus pares. Isso permite que os alunos façam melhores decisões com vista à sua realização pessoal e ao cumprimento dos seus sonhos

Tabela 31: Boa prática 29 - Acesso a informação



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 31: Matriz da Boa Prática 29

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: É uma iniciativa interna que pode ser replicada e aplicada a outras organizações de jovens similares. Não é uma ideia original, mas é de grande valor, pois oferece uma ferramenta de comunicação eficaz para os jovens dentro do setor educacional.



Boa prática 30	
Objetivo	Acesso dos jovens ao emprego
Nome da Entidade	Empreende Já https://eja.juventude.gov.pt/#/
País	Portugal
Domínios	<ul style="list-style-type: none"> ■ Educação ■ Emprego ■ Desafios sociais ■ Interação social
Categoria / Tipo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Publicar ■ Partilhar <input type="checkbox"/> Enviar mensagens <input type="checkbox"/> Debater <input type="checkbox"/> Colaborar <input type="checkbox"/> <i>Networking</i>
Descrição	<p>Entidade: Empreende Já é um projeto nacional que visa permitir que os jovens NEET apoiem a sua educação através de formação (aumentando os níveis de empregabilidade) e a criação de empregos por / para este grupo-alvo; apoiar a criação de empresas ou entidades de economia social.</p> <p>Boa prática: Como parte do projeto, foi criada uma plataforma que fornece todas as informações para o acesso ao programa e também testemunhos de vídeo / texto de utilizadores do programa e facilita a participação no programa.</p> <p>Ferramenta: O site é uma plataforma fácil de usar. Para fazer parte do programa, é necessário efetuar uma candidatura através do site. Após a inscrição no site, é solicitada a transferência de documentos para validação pela equipa do IPDJ e, em seguida, a candidatura pode ser submetida para ser avaliada e selecionada pela mesma equipa.</p>
Grupo jovem visado	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Grupo Jovem I (Ensino Secundário) ■ Grupo Jovem II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) ■ Grupo Jovem III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Outros
Impacto e resultados	As duas ações deste programa tiveram 1430 NEETS registados e 1000 candidaturas.
Efeitos	Esta plataforma dá ao grupo-alvo a possibilidade de obter informações que possam ajudá-los a criar uma empresa ou a conseguir um emprego.

Tabela 32: Boa prática 30 - Acesso dos jovens ao emprego



Inovadora					
Replicável	5	6	7	8	9
Essencial	4	5	6	7	8
Sustentável	3	4	5	6	7
Responde às necessidades	2	3	4	5	6
Resultado da matriz: 9	Benéfica	Acessível	Completa	Consolidada	Valiosa

Figura 32: Matriz da Boa Prática 30

Resultado da matriz: 9 pontos

Justificação: A plataforma provou o seu valor em termos de resultados concretos. Já é financiada e é uma ferramenta de código aberto que está em conformidade com as abordagens de negócios modernas, promovendo um ambiente dinâmico para jovens adultos e iniciando incubadoras de empresas.



6. Conclusão

Este relatório apresenta não só 30 boas práticas no trabalho *online* com jovens na União Europeia detalhadamente, mas também realça diversas ferramentas digitais utilizadas por jovens que ajudam no dia a dia. A digitalização é um processo contínuo que afeta todas as estruturas operacionais e comunicacionais da organização. As que têm sucesso, implementam as mesmas atividades, mas com melhores resultados, pelo que poderão ser agentes de mudança. Este estudo visa identificar e apresentar algumas destas transformações digitais bem-sucedidas, que podem ser replicadas a nível Europeu.

As ferramentas digitais promovem não só a transparência e fornecer acesso a informação (por exemplo, atividades com jovens), mas também permitir que as organizações criem redes sociais de interação (por exemplo, encontrar novos parceiros ou atrair e envolver ativamente voluntários). As ferramentas digitais, tal como as redes sociais, ajudam a divulgar informações mais rapidamente, ao mesmo tempo que alcançam um público amplo e diversificado. Ferramentas especializadas podem também fornecer novas formas de monitorizar e avaliar o número de pessoas que recebem ou visualizam a informação.

As 30 boas práticas identificadas neste relatório:

- Podem ser utilizadas para desenvolver determinadas competências;
- Oferecem formas de formar e educar alternativas;
- Suportam a colaboração;
- Oferecem abordagens criativas e inovadoras;
- Ajudam a obter melhores resultados académicos e/ou qualificações e oferecem oportunidades para desenvolvimento adicional;
- Fornecem competências necessárias para a procura e manutenção do emprego;
- Fornecem aconselhamento e orientação profissional.



7. Parceiros

O **ICT4YOUTHWORK** é implementado por uma parceria multidisciplinar de quatro entidades oriundas de quatro aíses Europeus: Suécia, Grécia, Portugal e Roménia. A parceria é liderada pela Stockholm University (SU) através do eGovlab (Department of Computer and Systems Sciences DSV) que coordena os parceiros: Government To You aisbl (Gov2u), Sociedade Portuguesa de Inovação - Consultadoria Empresarial e Fomento da Inovação, S.A. (SPI) e ZURY Association. Estes parceiros contribuíram também para a investigação das boas praticas no trabalho com os jovens.

O **eGovlab da Stockholm University (Department of Computer and Systems Sciences DSV)**, estabelecido em 1966 é o mais antigo e um dos maiores departamentos de TIC da Suécia. O eGovLab DSV foi criado em 2011 para explorar o envolvimento entre os cidadãos e o estado. Com sede em Kista Science City, o eGovlab é o catalisador entre o governo, o setor privado e a investigação aplicada através da DSV e da Stockholm University. A principal missão do eGovlab é investigar e desenvolver tecnologias, assim como metodologias e as suas implicações para a governação. Os projetos implementados pelo eGovlab envolvem investigação de sistemas de apoio à decisão, visualização de argumentos, sistemas de informação geoespacial, semântica e inclusão móvel para mudar a gestão, bem como projetos que visam construir o futuro da governação.

A **GOVERNMENT TO YOU (Gov2u)** é uma associação internacional sem fins lucrativos que foi criada em 23 de março de 2005 em Atenas, com a missão de desenvolver plataformas colaborativas *online* destinadas a facilitar o envolvimento cívico e a participação cívica para formas de governação mais inclusivas, transparentes e abertas. A fim de reforçar a visibilidade e o impacto da Gov2u a nível da UE e, tendo em consideração o seu reconhecimento internacional como uma organização pioneira no domínio da governação eletrónica e a expansão internacional dos seus projetos, a Gov2u decidiu alterar o seu estatuto jurídico e registou-se como International Non Profit Association (INPA) em Bruxelas, Bélgica, a 28 de janeiro de 2010. O escritório inicial do GOV2U na Grécia foi registado como escritório local do INPA.

Desde a sua criação a Gov2u tem sido um parceiro chave em projetos colaborativos ao contribuir para o desenvolvimento de *software* e/ou consciencializar e transferir conhecimento relacionado com TICs inovadoras no domínio da governação eletrónica, ensino superior, saúde pública, proteção do consumidor, proteção ambiental, modelação política, infraestruturas eletrónicas, etc. Participou em diversos projetos na Europa e no resto do mundo ao implementar análises de necessidades de utilizadores e definição de cenários com a avaliação da satisfação do utilizador, envolvimento do utilizador e desenvolvimento de plataformas *online*.

A **Sociedade Portuguesa de Inovação - Consultadoria Empresarial e Fomento da Inovação, S.A. (SPI)** é uma empresa de consultoria e gestão de conhecimento, que se foca em áreas como a Inovação e Ciência e Tecnologia. Tanto a nível nacional como internacional, a SPI disponibiliza diversas atividades e serviços inovadores a clientes públicos e privados e tem estado ativamente envolvida em projetos financiados por agencias de desenvolvimento internacional como a Comissão Europeia, o Banco Mundial, o Banco de Desenvolvimento Interamericano e as Nações Unidas.



Posiciona-se como um catalisador para ligações entre empresas, instituições científicas e tecnológicas, administração pública e organizações privadas nacionais e internacionais.

A SPI foi fundada no Porto em 1997 e desde então tem tido um crescimento constante, com a abertura de novos escritórios, não só em Portugal, mas também no exterior. Atualmente, a SPI tem escritórios em Lisboa, Coimbra, Évora, Açores, Estados Unidos da América, Espanha e China. A SPI também tem uma representação em Bruxelas, na Bélgica, através da European Business & Innovation Centre Network (EBN).

A perspetiva dinâmica da SPI permite uma intervenção a nível global e uma expansão contínua da sua rede de contactos especialmente no setor da Ciência, Tecnologia e Inovação, fornecendo serviços de consultoria de qualidade aos seus clientes e parceiros.

A **ZURY Association** é uma organização não governamental de trabalho com jovens criada em 2013, cujo objetivo é estimular a participação ativa de jovens em diferentes setores, a fim de alcançarem todo o seu potencial e assegurar o desenvolvimento sustentável das suas comunidades. A organização possui agora mais de 3 anos de experiência no campo do desenvolvimento dos jovens e também uma filial estabelecida no Quênia (África). A associação é organizada em torno dos seguintes tipos de projetos: ações / iniciativas / eventos locais em temas educacionais, sociais, culturais ou desportivos; observação de atividades profissionais no posto de trabalho e visitas de estudo; programas e projetos de voluntariado a nível local, nacional e internacional; intercâmbios de jovens, cursos de formação, aulas de línguas, seminários, conferências, etc. várias campanhas de informação, campanhas de consciencialização e atividades de aconselhamento, workshops sobre diferentes temas, tais como: comunicação, debate, apresentações em público, etc., reuniões não-formais e eventos de jovens (incluindo eventos interculturais). Até ao momento, a organização foi parceira em mais de 22 projetos, estabeleceu 15 parcerias locais e regionais e 20 parcerias internacionais e teve mais de 2600 jovens beneficiários nos primeiros anos de atividade.



8. Referências

- [1] APIO, Popa M., 2015 - Methodology of research Course Notes, Cluj, Romania.
- [2] Brewerton, P., & Millward, L. (2008). - Organizational Research Methods. A Guide for Students and Researchers: SAGE Publications.
- [3] Council of the European Union, 2012. Council Conclusions on Fostering the creative and innovative potential of young people, [online] Available at: http://www.consilium.europa.eu/uedocs/cms_data/docs/pressdata/en/educ/130157.pdf
- [4] Dawson, C. (2002). Practical Research Methods: A user-friendly guide to mastering research techniques and projects. Oxford, United Kingdom: How To Books Ltd
- [5] EU Pub, 2014 "Working with young people / The value of youth work in the European Union: case studies" Luxembourg: Publications Office of the European Union
- [6] Eurofound, 2012. NEETs: Young people not in employment, education or training: Characteristics, costs and policy responses in Europe.
- [7] Kietzmann, Jan H.; Kristopher Hermkens (2011). "Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media". Business Horizons.
- [8] IMAS, Popa M., 2015 - Research Models in Psychology (Course Notes): Carrying out a research project Course Notes, Cluj, Romania.
- [9] Nevala et al. 2011. Reducing early school leaving in the EU, [online] Available at: <http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=9591&langId=en>
- [10] <https://publications.europa.eu/en>
- [11] <http://www.businessdictionary.com/definition/best-practice.html>
- [12] <https://www.merriam-webster.com/dictionary/best%20practice>
- [13] http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/tools/docs/2015/monitor15-vol-2_en.pdf
- [14] https://ec.europa.eu/research/evaluations/pdf/archive/fp6-evidence-base/evaluation_studies_and_reports/evaluation_studies_and_reports_2006/evaluation_models_and_tools_for_assessment_of_innovation_and_sustainable_development_at_eu_level_2006.pdf



9. Sites/Ferramentas/Aplicações mencionadas no documento

Nome da entidade/ aplicação/ Site/ Ferramenta	URL
4P	www.4p-online.com
9GAG	www.9gag.com
Acast	https://www.acast.com
Adobe Premiere	https://adobe-premiere.en.softonic.com
AISEC	https://aisec.org
Aktiv Ungdom	www.aktivungdom.se
Alumni U.Porto	https://alumni.up.pt/en
Amina	www.aminahorozic.com
Android	www.android.com
AngelList	https://angel.co
Animoto	www.animoto.com
Arbetsformedlingen	https://www.arbetsformedlingen.se
Asana	www.asana.com
Askfm	www.ask.fm
AT4T	www.at4t.org
Audacity	www.audacityteam.org
Basecamp	www.basecamp.com
Bee Active	https://www.facebook.com/Bee-Active-Timisoara-168901659798791/
Befunky	www.befunky.com
BestJobs	www.bestjobs.eu
Big Mass Mailer	www.big-mass-mailer.software.informer.com
Blogger Blog	www.blogger.googleblog.com
Bodossakis Foundation - Bodossaki Lectures on Demand	http://www.blod.gr/default.aspx
Box	www.box.com
BRIS	https://itunes.apple.com/us/app/bris-online/id1313698652?mt=8
Buncee	www.edu.buncee.com
C++	www.cplusplus.com/doc/tutorial
Canva	www.canva.com
Career.duth.gr	www.career.duth.gr/portal
Carto	www.carto.com
Cidade das Profissões	http://cdp.portodigital.pt
Cisco	https://www.cisco.com
CISV	www.cisv.org
Clubhouse	www.clubhouse.io
Codecademy	www.codecademy.com
CodeBug	www.codebug.org.uk



ICT4 YOUTH WORK

CodeSchool	www.codeschool.com
COGNITROM Platform	www.ccponline.ro
Coursera	www.coursera.org
CraigList	https://www.craigslist.org
Crashlytics	www.try.crashlytics.com
Cyberlink Power Director	https://cyberlinkpowerdirector.en.softonic.com
DataBase	www.database.com
DataCamp	www.datacamp.com
DDb	https://www.ddb.com
Dezeenjobs	https://www.dezeenjobs.com
Doodle	www.doodle.com
Douleutaras.gr	https://www.douleutaras.gr
DropBox	www.dropbox.com
Duolingo	www.duolingo.com
Edison	https://meet Edison.com
Educatio Association	www.asociatiaeducatio.ro
eDX	https://www.edx.org
eGovlab	https://egovlab.eu
Empreende Já	https://eja.juventude.gov.pt
Engineering Toolbox	www.engineeringtoolbox.com
Erasmus+ programme	https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/
Escapethecity	www.escapethecity.org
e-Tutor	www.e-tutor.com
EURES	www.ec.europa.eu/eures/public/homepage
Eurobrussels	https://www.eurobrussels.com
Eurodesk Platform	https://eurodesk.eu
Eurojobs	https://www.eurojobs.com
European Youth Portal	https://europa.eu/youth
Evernote	https://evernote.com
Experteer	https://us.experteer.com
Face Time	www.itunes.apple.com/us/app/facetime
Facebook	www.facebook.com
FIFA	www.fifa.com
Figshare	www.figshare.com
Flickr	www.flickr.com
Forum	www.forum-com.com
Forum Filosofikis	www.filosofiki.eu/index.php?sid=695c0796d5f77cb8a6068fe47627d348
Freepik	www.freepik.com
FutureLearn	www.futurelearn.com
G.A.C. Holargos	https://www.gas-holargos.gr
Garmin	www.garmin.com



ICT4 YOUTH WORK

Garmin Connect	https://connect.garmin.com
GCN	https://www.globalcyclingnetwork.com
Gephi	www.gephi.org
Gimp	www.gimp.org
Github	www.github.com
GitLab	https://gitlab.com
GlassDoor	https://www.glassdoor.com
Globaljobs.org	https://globaljobs.org
Google+	https://plus.google.com
Google Analytics Academy	www.analytics.google.com
Google Calendar	www.google.com/calendar
Google Developers Training	www.developers.google.com/training
Google Drive	www.google.com/drive
Google Hangouts	https://hangouts.google.com
Google Maps	https://maps.google.com
Google Play Store	www.play.google.com/store?hl=en
Google Talk	https://hangouts.google.com
Google Translate	www.translate.google.com
Google Slides	www.google.com/slides/about
Gov Tech Career	www.govtech.com/jobs
GOV2U	www.gov2u.org
Grön Ungdom	http://gronungdom.se/
GTN	https://www.gtn.com
GuardianJobs	https://jobs.theguardian.com
Haiku	https://www.haiku-os.org/about
Heroku	www.heroku.com
HiMotiv	https://www.himotiv.com
HIRED	https://hired.com
HTML	https://html.com
IBM Bluemix	www.ibm.com/cloud
Idroo	https://idroo.com
Imovie	www.imoviewindows.com www.apple.com/lae/imovie
Indeed	https://www.indeed.com
Indesign	www.adobe-indesign.en.softonic.com
InfoJobs	https://www.infojobs.net
Instagram	www.instagram.com
IOs store	www.apple.com/lae/ios/app-store
iPhone	www.apple.com/lae/iphone
ITunes	www.apple.com/lae/itunes
iWatch	www.apple.com/lae/watch



ICT4 YOUTH WORK

Jagvillhabostad.nu	www.jagvillhabostad.nu
Jira	www.atlassian.com
Jobs.ac.uk	www.jobs.ac.uk
Kahoot	www.kahoot.com
Keynote	www.apple.com/lae/keynote
Khan Academy	www.khanacademy.org
Kids in Tech	http://kidsintech.adfaber.org http://codeschool.adfaber.org
Latex	www.latex-project.org
Limesurvey	https://www.limesurvey.org
LinkedIn	www.linkedin.com
LinkedIn Groups	https://www.linkedin.com/groups/
Logicpro	https://www.apple.com/lae/logic-pro
Lynda	www.lynda.com
Mailchimp	www.mailchimp.com
Mechanical engineering community forum	www.mechanical-engg.com
Meet Up	www.meetup.com
MEGA	www.mega.nz
Memento	https://mementodatabase.com
Messenger	www.messenger.com
Microsoft Office	www.office.com
Microsoft OneDrive	https://onedrive.live.com
Microsoft Word	https://products.office.com/en/word
Microsoft365	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft365/default.aspx
Milkround	https://www.milkround.com
Minecraft	www.minecraft.net
Microsoft Power Point	https://products.office.com/en/powerpoint
Momento	https://momentoapp.com
Monster	https://www.monster.com
MOOCs	www.mooc.org
Moodle	https://moodle.org
Musicals.by	www.musicals.by
myairbridge	www.myairbridge.com
Netempregos	www.net-empregos.com
Newforma	www.newforma.com
Nike + GPS	https://www.nike.com/us/en_us/c/running/nike-run-club
Notes	www.notes.io
Ofensiva Tinerilor	www.ofensivatinerilor.ro
OpenCulture	www.openculture.com
Perforce	https://www.perforce.com
Photoshop	www.photoshop.com



ICT4 YOUTH WORK

Picasa	www.picasa.google.com
PicsArt	www.picsart.com
Pinterest	www.pinterest.com
Pixlr	https://pixlr.com
Podcast	https://itunes.apple.com/cy/app/podcasts/id525463029?mt=8
PokemonGo	www.pokemongo.com
Polar Flow	https://flow.polar.com
Porto City Municipality	http://www.cm-porto.pt
Portugal Entrepreneurship Education Platform (PEEP)	http://peep.pt
Prezi	https://prezi.com/
Prezi Analytics	https://prezi.com/business/kb/prezi-analytics
Python	https://www.python.org
QS World University Rankings	www.topuniversities.com/university-rankings/world-university-rankings/2018
Quora	https://www.quora.com
Reed.com	www.reed.com
Relive	https://www.relive.cc
Research Gate	www.researchgate.net
Respiro Association	https://asociatiarespiro.ro
MasterTin Platform	www.mastertin.ro
Revit	www.revitsport.com
RIBA jobs	https://www.ribaappointments.com
Runscope	www.runscope.com
SCI finder	www.cas.org/products/scifinder
Scientific Societies	www.scientificsocieties.org
SCOUTERNA	https://www.scoutview.se/en
Scratch	https://scratch.mit.edu
Scribd	https://www.scribd.com
Sharepoint	www.sharepoint.com
Shazam	www.shazam.com
Signal	www.signal.org
Skype	www.skype.com
Slack	www.slack.com
Slack Overflow	https://stackoverflow.com
Slideful	www.slideful.com
SlideShare	www.slideshare.net
Snapchat	www.snapchat.com
Sociedade Portuguesa de Inovação (SPI)	www.spi.pt
SoloLearn	www.sololearn.com
Sonny Vegas	www.vegascreativesoftware.com



ICT4 YOUTH WORK

Soundcloud	www.soundcloud.com
Spotify	www.spotify.com
St. Catherine's British School of Athens, Greece	http://www.stcatherines.gr
Stackoverflow	https://stackoverflow.com
STEER	http://steerproject.eu/elearning/login/index.php
StepStone	https://www.stepstone.com
Strava	www.strava.com
Street View Trekker	https://www.google.com/streetview/publish
Studynova	https://studynova.com
SVN	www.subversion.apache.org
Tableau	www.tableau.com
TakeCare	www.takecare.gr
Team Surrey Triathlon Club	https://activity.ussu.co.uk/triathlon
Te Ajut Platform	www.TeAjut.ro
The Dots	www.the-dots.com
Thunderclap	https://www.thunderclap.it
TPU	www.tpu.ro
Tabify	https://apps.shopify.com/tabify
Trello	www.trello.com
Tumblr	www.tumblr.com
Twitter	www.twitter.com
UFStockholm	www.ufstockholm.com
Unga Aktiesparare	www.ungaaktiesparare.se
Ungdomar	www.ungdomar.se
UNIAREA	https://uniarea.com
University of Athens E-Class	https://eclass.uoa.gr
University of Athens -University Library	http://www.lib.uoa.gr
University of Cambridge courses	www.class-central.com
University of Porto	www.uporto.pt
University of Surrey Student Union	https://www.ussu.co.uk
Viber	www.viber.com
Vimeo	https://vimeo.com
Wattpad	www.wattpad.com
Web Gallery of Art	https://www.wga.hu
Websummit	https://websummit.com
WeTransfer	www.wetransfer.com
WhatsApp	www.whatsapp.com
Wikipedia	www.wikipedia.org
Windows Movie Maker	www.windows-movie-maker.org



Windows Phone	www.microsoft.com/store/apps/windows-phone
Wondershare Filmora	www.filmora.wondershare.com
Wordpress Blog	www.wordpress.com
Workinstartups	https://workinstartups.com
Wunderlist	www.wunderlist.com
Yahoo	www.yahoo.com
Yammer	www.yammer.com
Youth and Sport State Secretary (Portal da Juventude)	https://juventude.gov.pt/Paginas/default.aspx
Youth Foundation (Fundação da Juventude)	http://www.fjuventude.pt/pt/default.aspx
YouTube	www.youtube.com
Zendesk	www.zendesk.com
ZURY Association	www.zury.org



10. Anexos

ANEXO 1 *Template para recolha de informação*

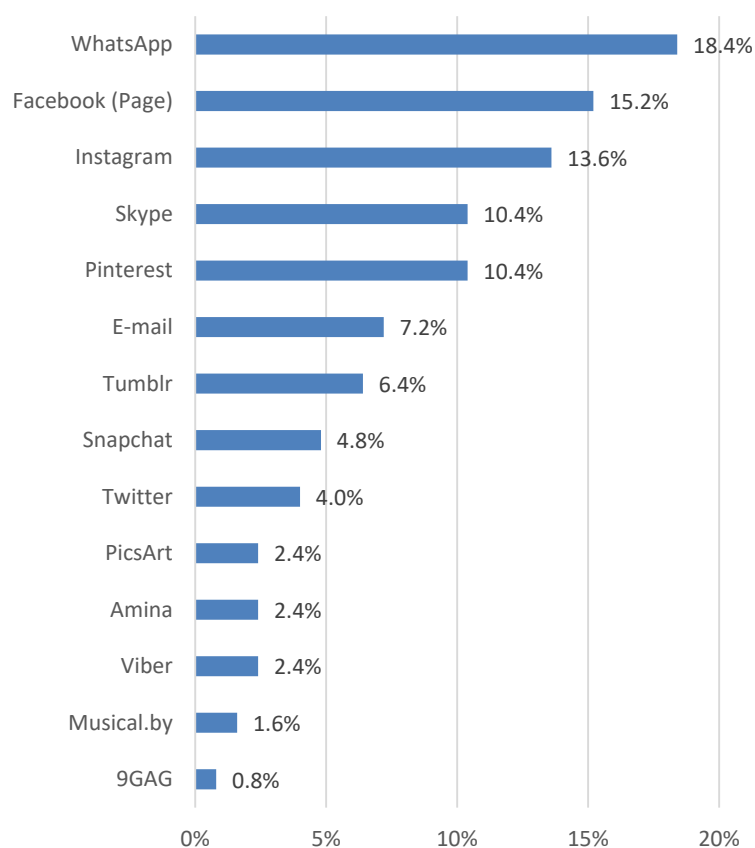
Best practice	
Objetivo	
Nome da Entidade	
País	
Domínios	<input type="checkbox"/> Education <input type="checkbox"/> Employment <input type="checkbox"/> Societal challenges <input type="checkbox"/> Social interaction
Categoria / Tipo	<input type="checkbox"/> Publishing <input type="checkbox"/> Sharing <input type="checkbox"/> Messaging <input type="checkbox"/> Discussing <input type="checkbox"/> Collaborating <input type="checkbox"/> Networking
Descrição	
Grupo jovem visado	<input type="checkbox"/> Youth Group I (Ensino Secundário) <input type="checkbox"/> Youth Group II (Estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego) <input type="checkbox"/> Youth Group III (Entidade de trabalho com jovens e seus colaboradores e formadores) <input type="checkbox"/> All <input type="checkbox"/> Other
Impacto e resultados	
Efeitos	
Outra informação relevante	



ANEXO 2 Grupo Jovem I – estudantes do Ensino Secundário (entre os 13 e os 18 anos);

Within the YGI, 23 young people in Romania participated, of which 43.48% are 13 years old and 30.43% are 14 years old.

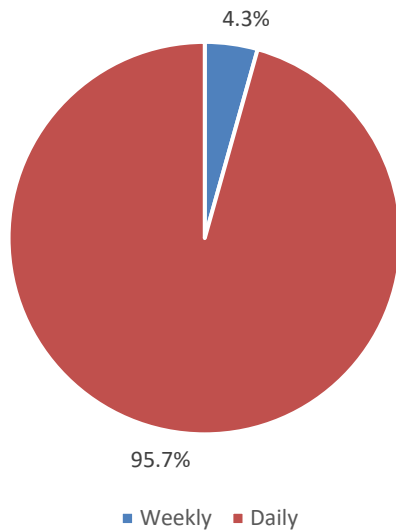
1. Which one of the following digital tools/platforms do you use for tracking these extra-curricular youth group activities or to communicate with your youth group?



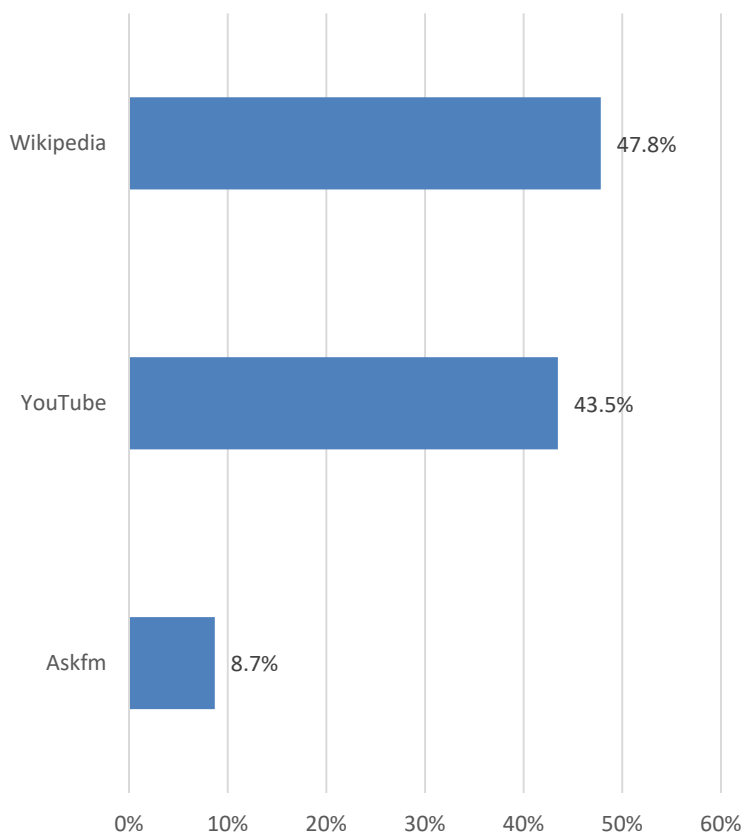
Frequency



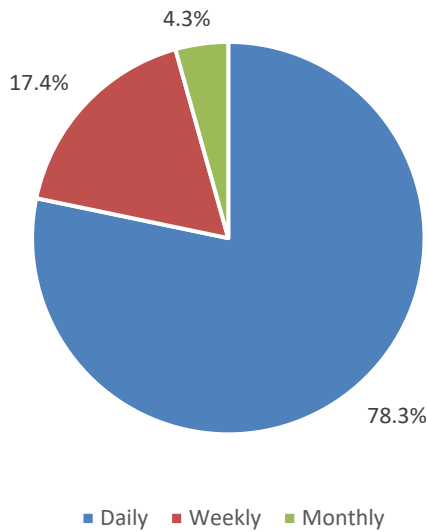
ICT4
YOUTH
WORK



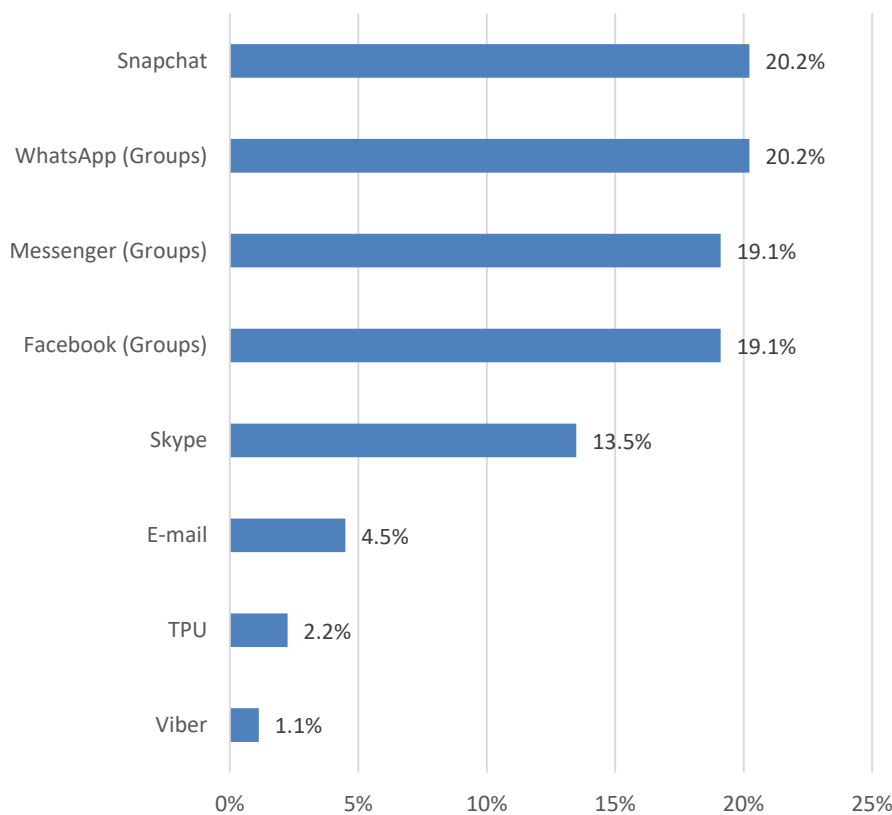
2. When you need some extra help/tutoring or are simply looking for information, where do you go? (Select as many as apply to you)



Frequency



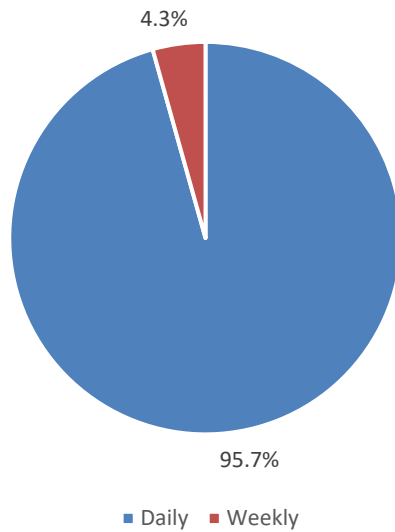
3. Which of the following social media tools do you use to discuss/debate educational topics related to your studies with your classmates? (Select all that apply to you)



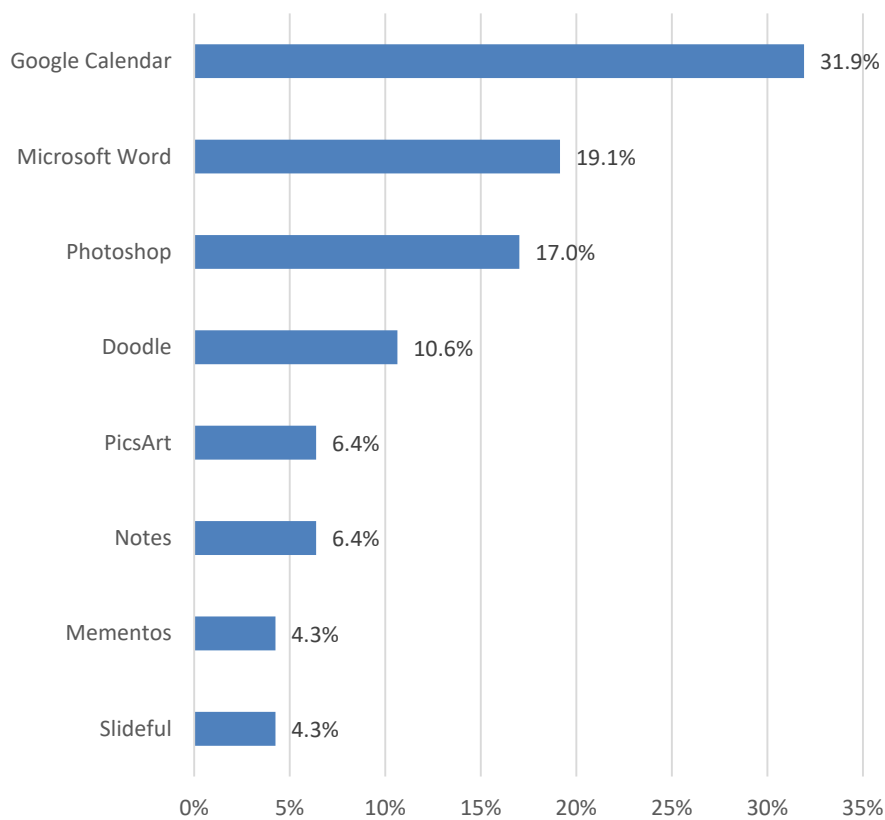
Frequency



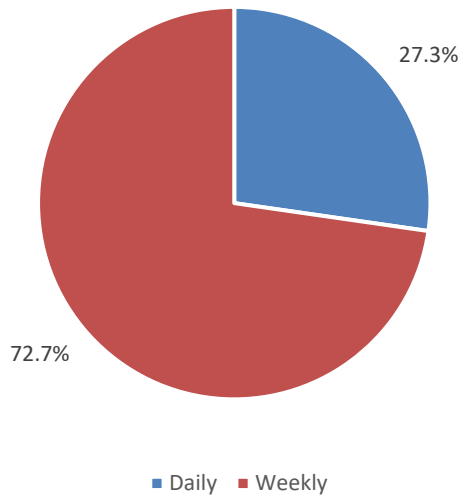
ICT4
YOUTH
WORK



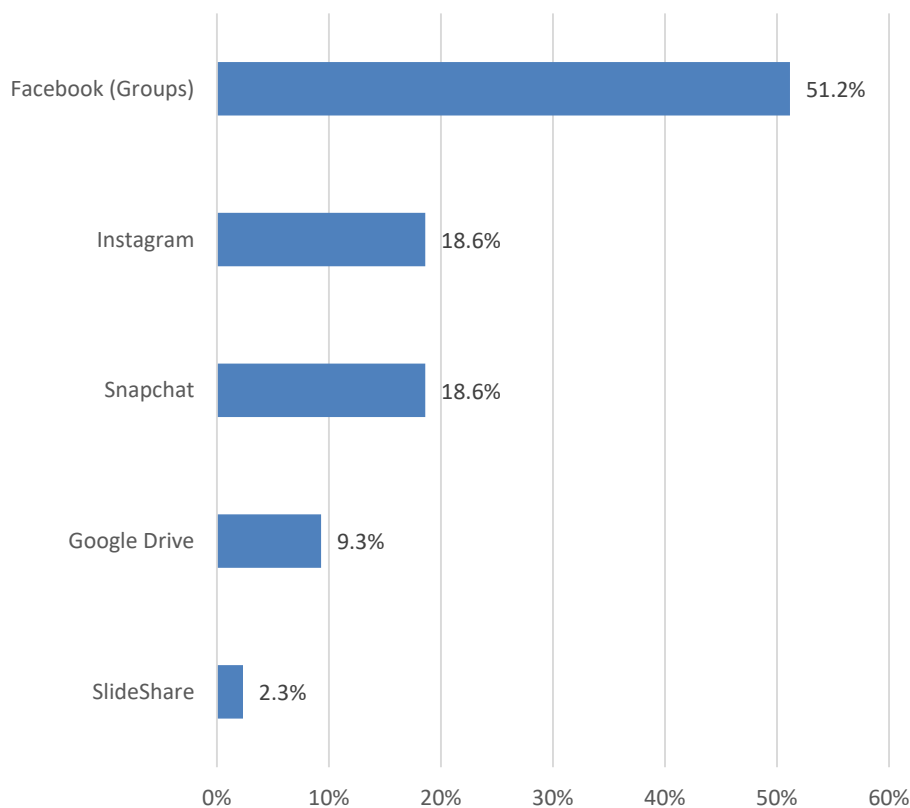
4. Which of these digital tools do you use to help you plan/schedule but also to present your work? (Select all that apply to you)



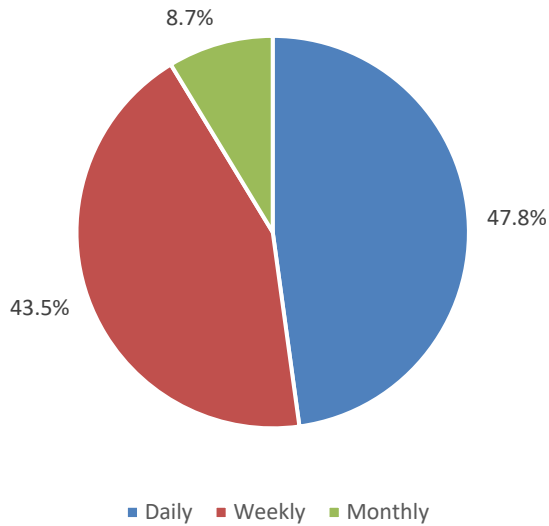
Frequency



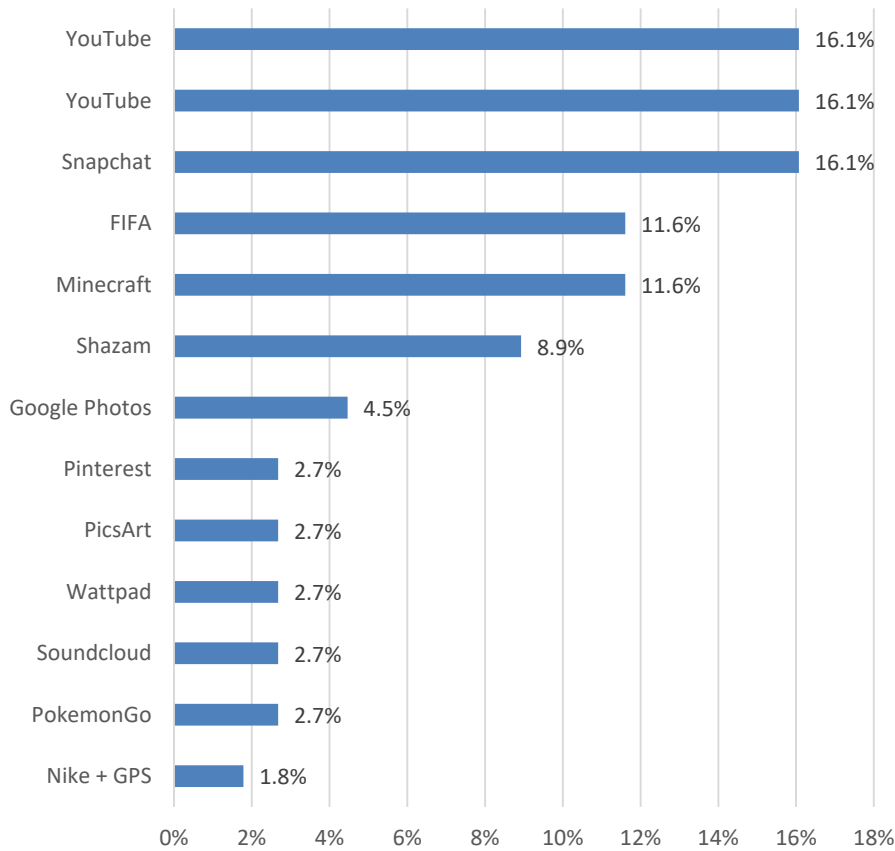
5. Which of the following digital tools/platforms do you use to store/share your related school data/files with your instructors/school mates? (Select all that apply to you)



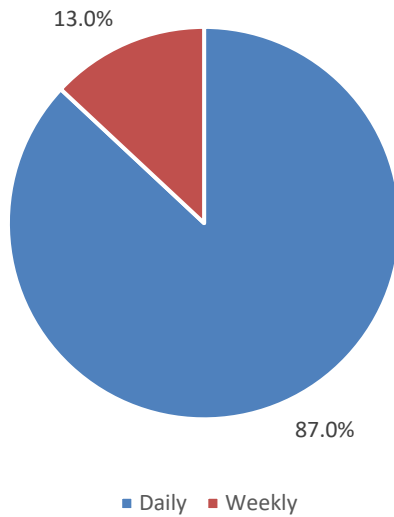
Frequency



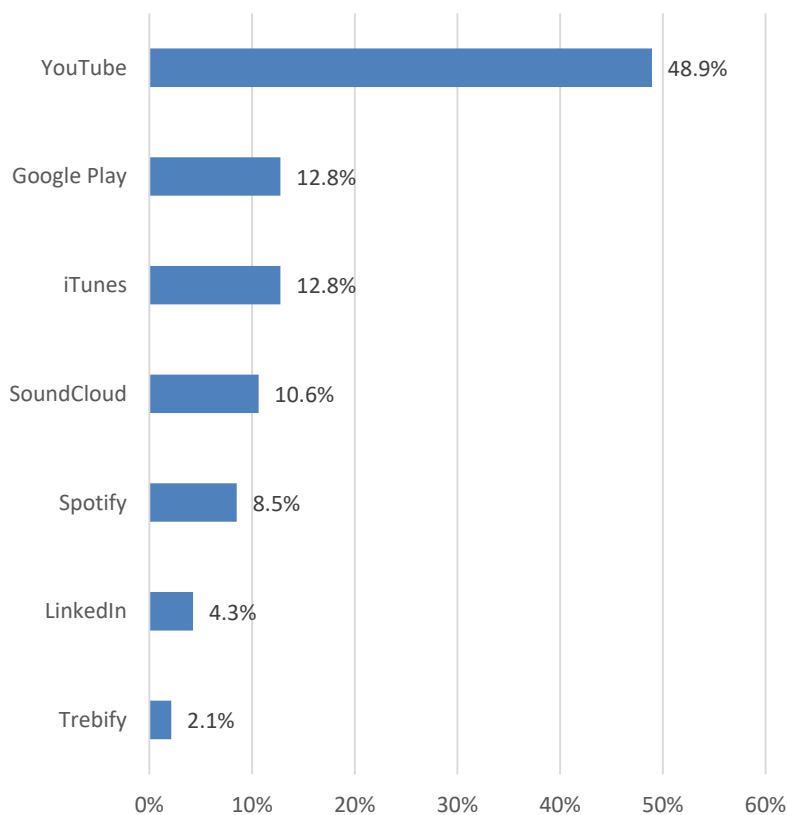
6. Which from the below mentioned online tools do you use to organize/undertake team activities with other friends or potential friends?



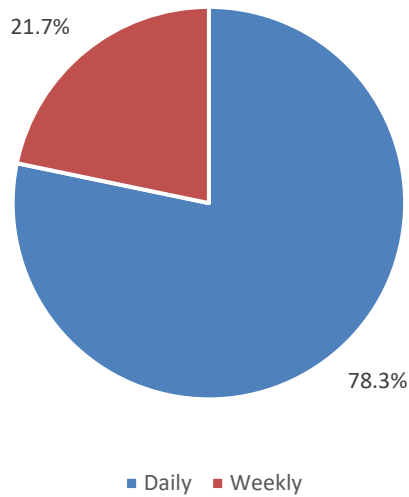
Frequency



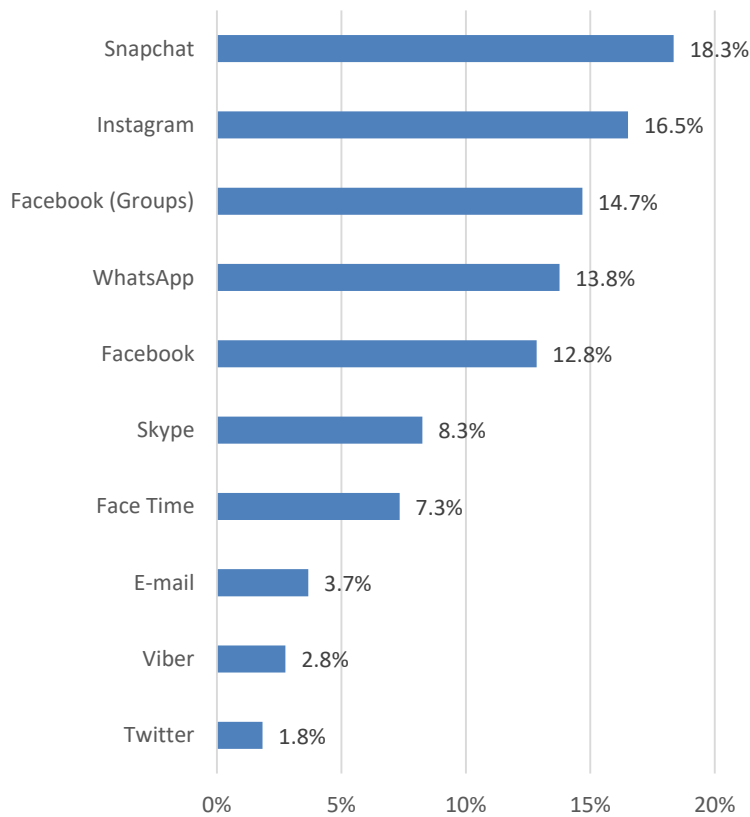
7. Which of the following online portals do you use to search for alternative opportunities for your own self and professional development? (Tick all appropriate answers in your case)



Frequency



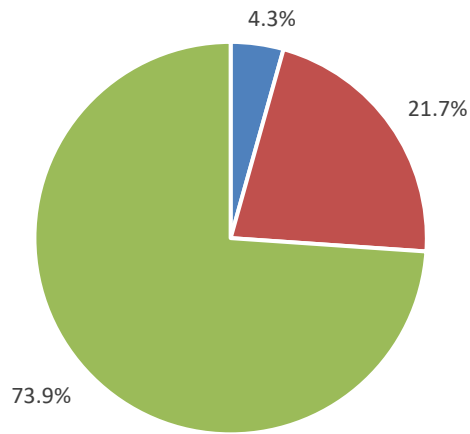
8. In a situation as described above, which digital tools would you use to get assistance, support or advice?



Frequency



ICT4 YOUTH WORK

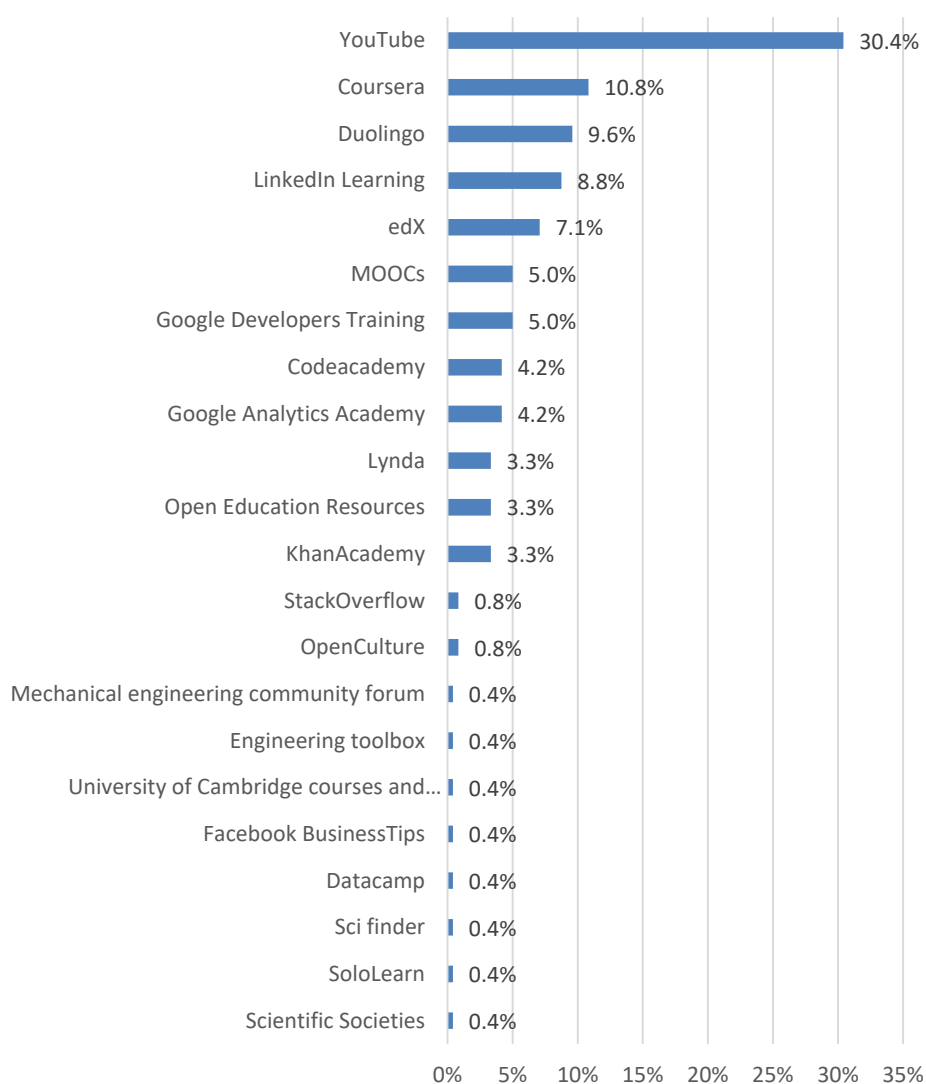


■ Once ■ Between 2 and 5 times ■ More than 5 times



ANEXO 3 Grupo Jovem II – estudantes universitários e jovens empregados ou à procura de emprego (entre os 18 e os 30 anos)

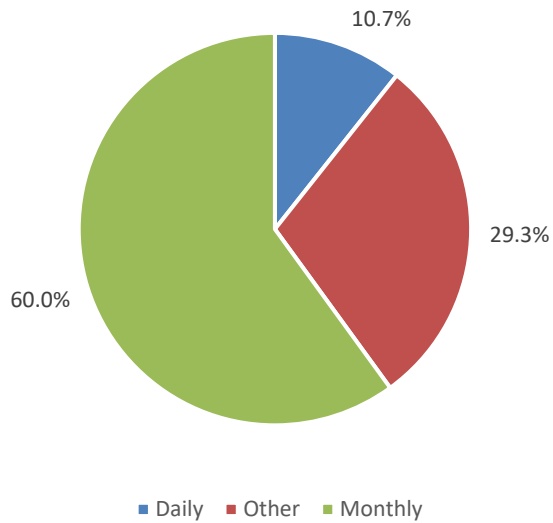
1. When you need some extra training to improve your skills or looking for new certificates where do you go? (Select as many as apply to you)



Frequency

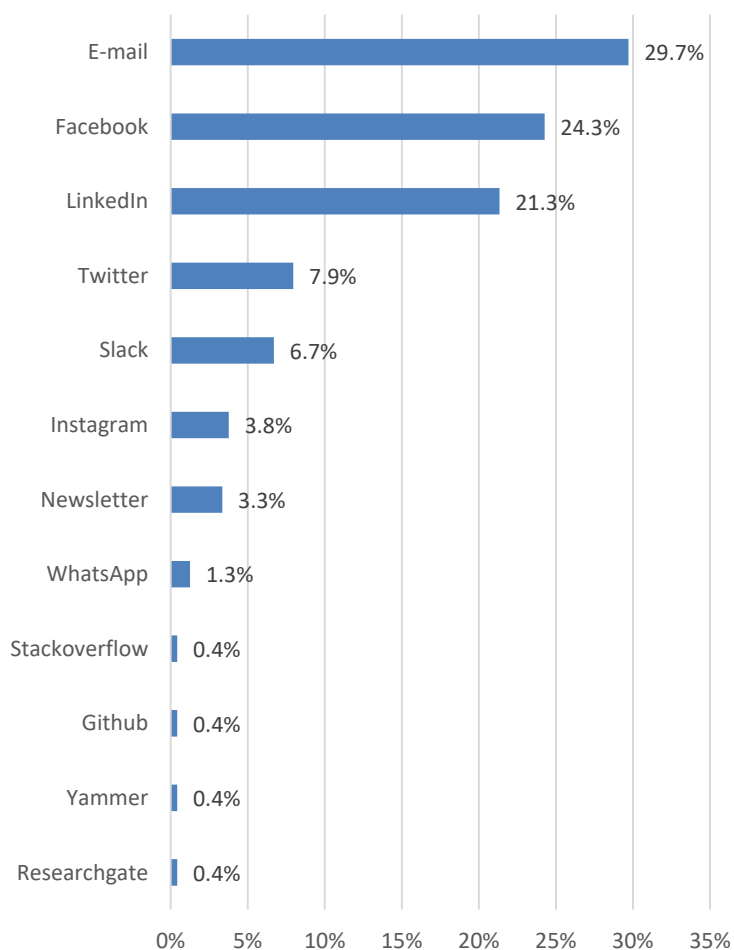


ICT4 YOUTH WORK





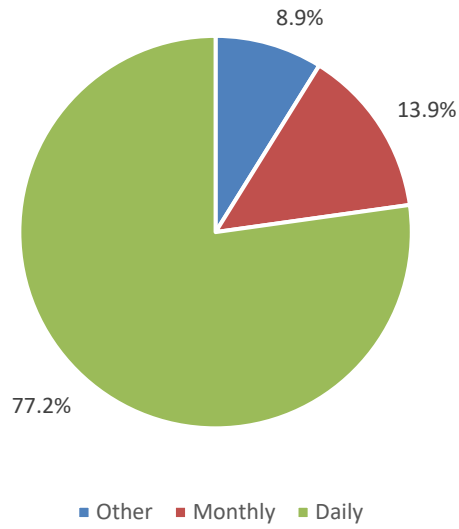
2. Which of the following social media tools do you use to discuss/debate topics related to your work with your network? (Select all that apply to you)



Frequency

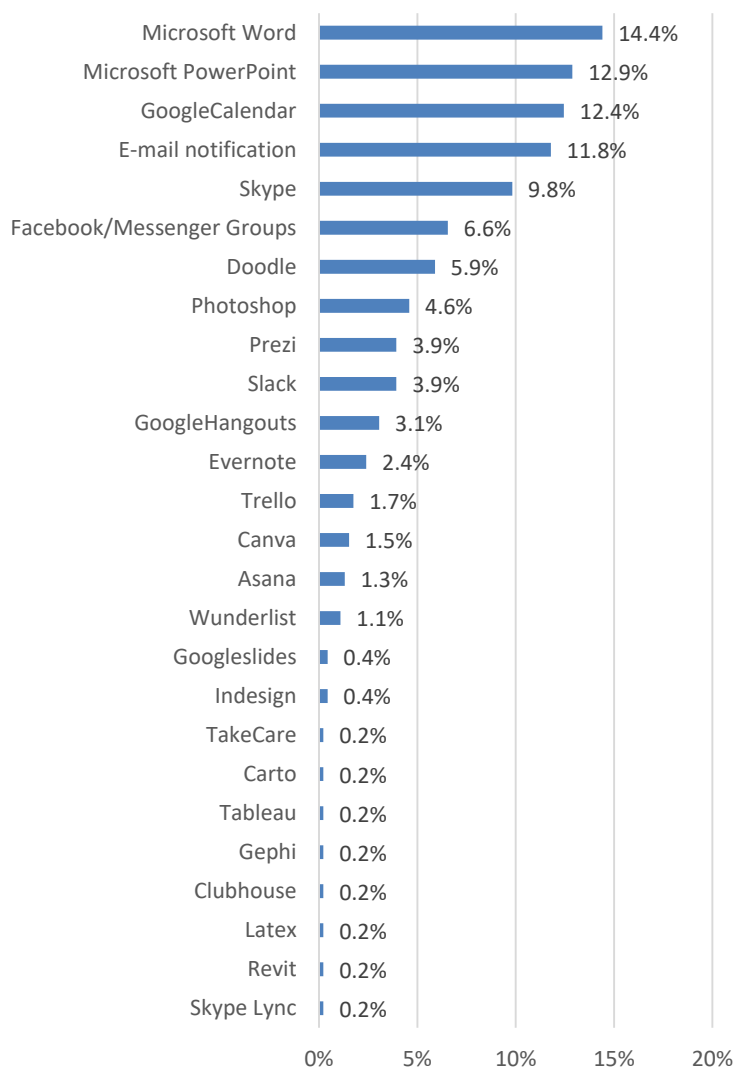


ICT4 YOUTH WORK





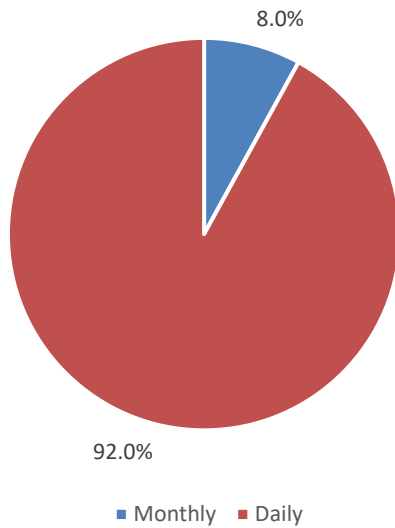
3. Which of these digital tools do you use to help you plan/schedule but also to present your work? (Select all that apply to you)



Frequency

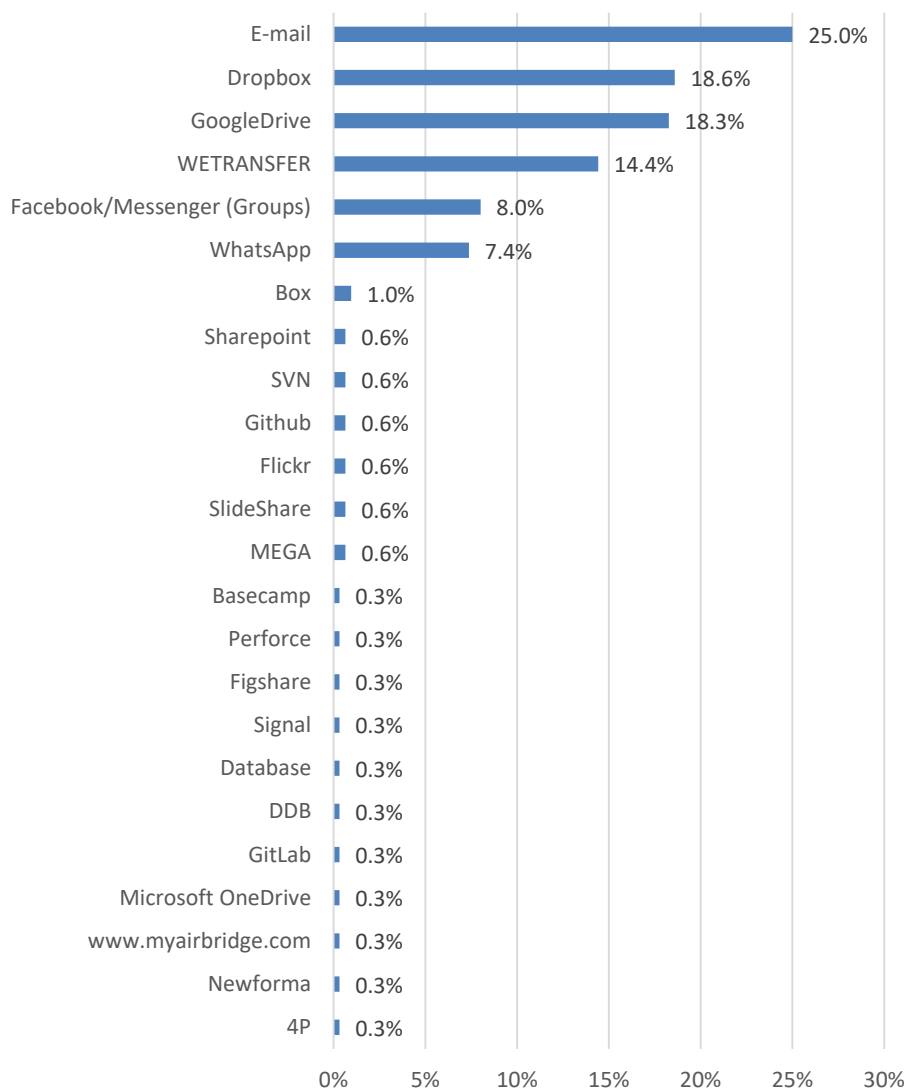


ICT4 YOUTH WORK





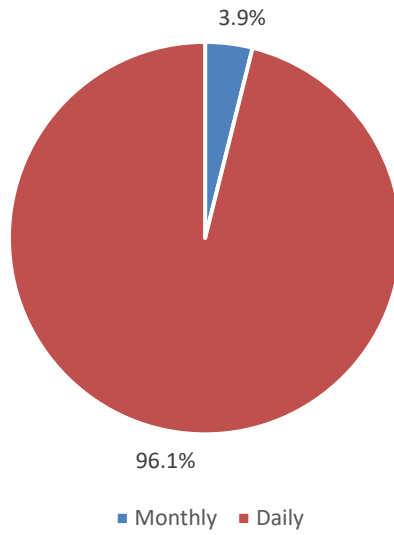
4. Which of the following digital tools/platforms do you use to store/share your related work data/files with your colleagues or partners? (Select all that apply to you)



Frequency

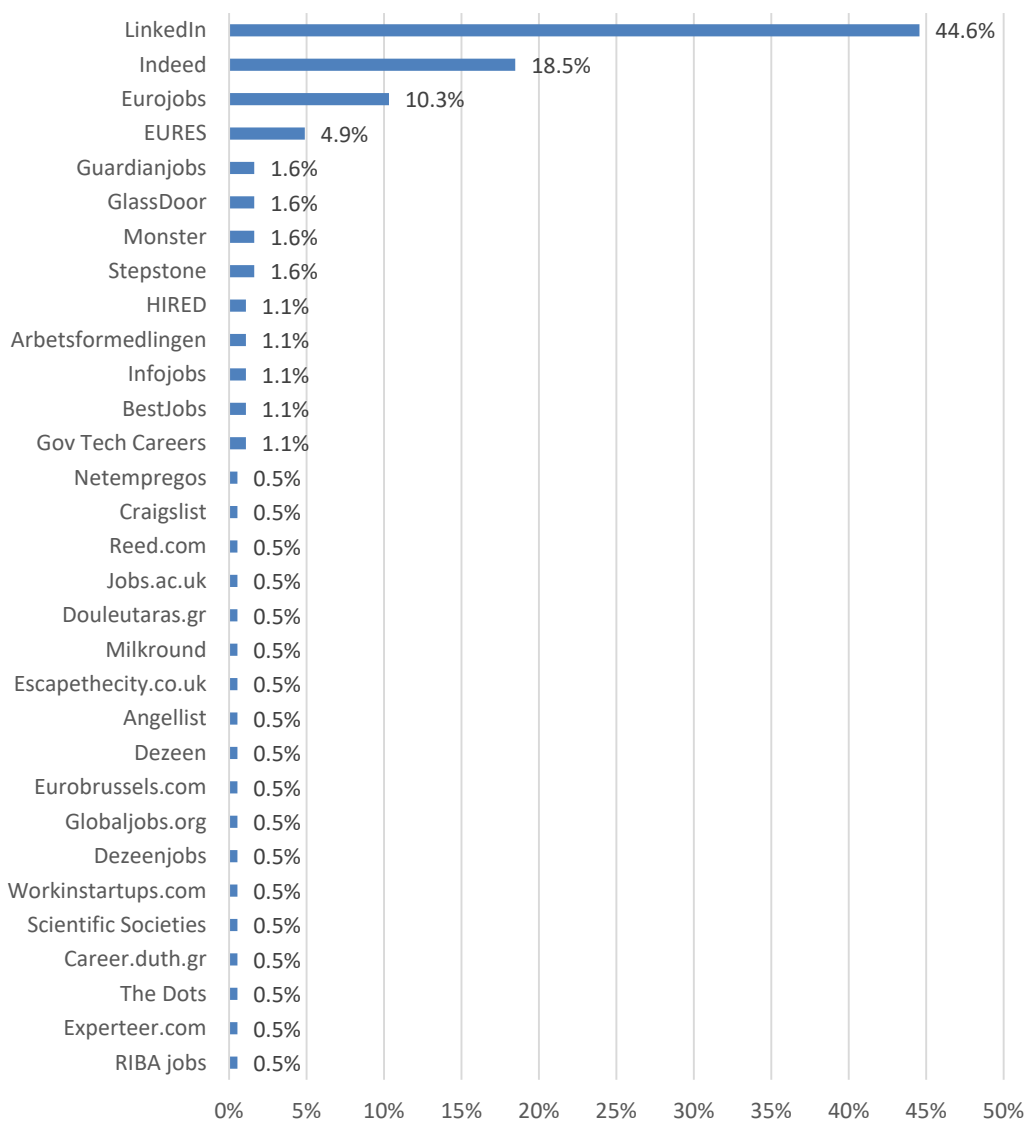


ICT4 YOUTH WORK

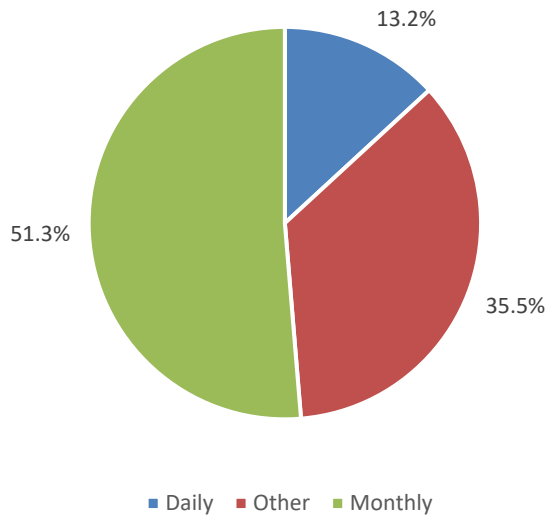




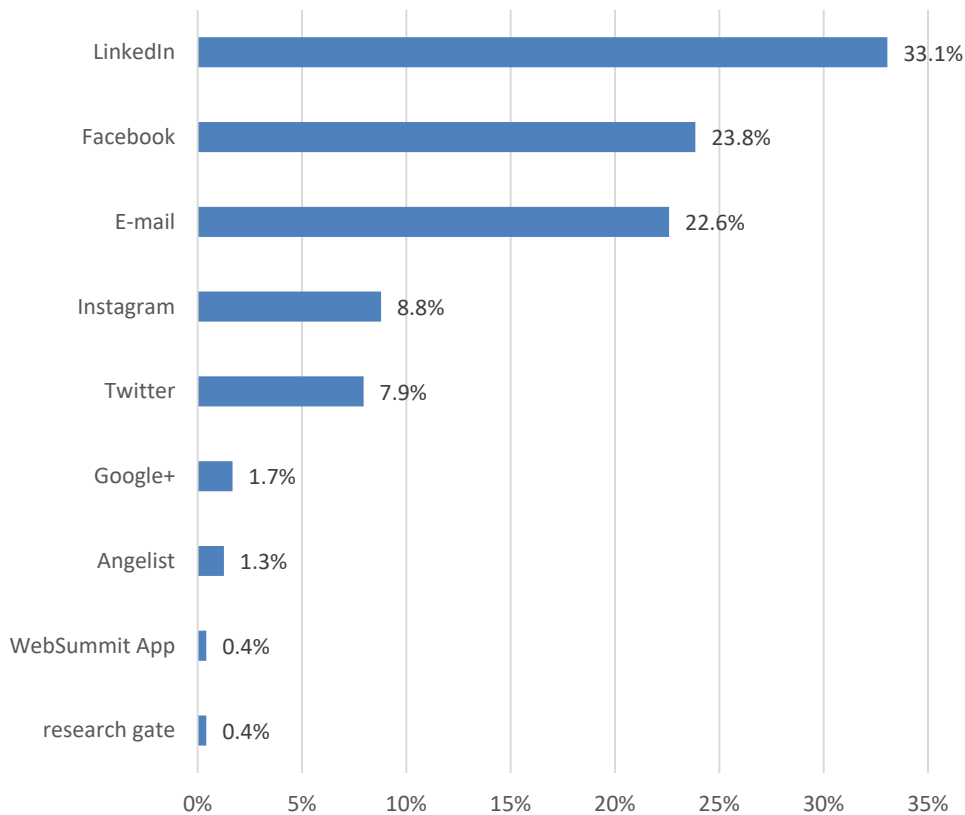
5. Which online tools are you using when looking for a job?



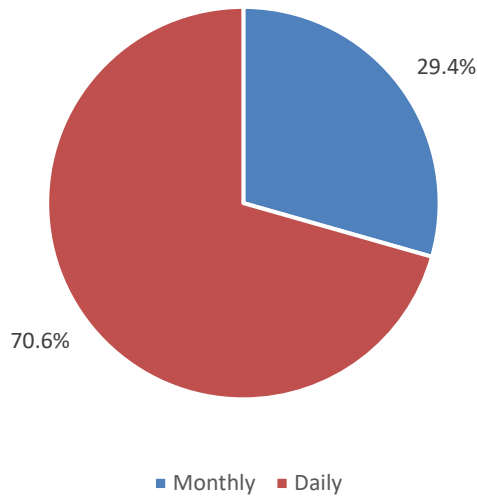
Frequency



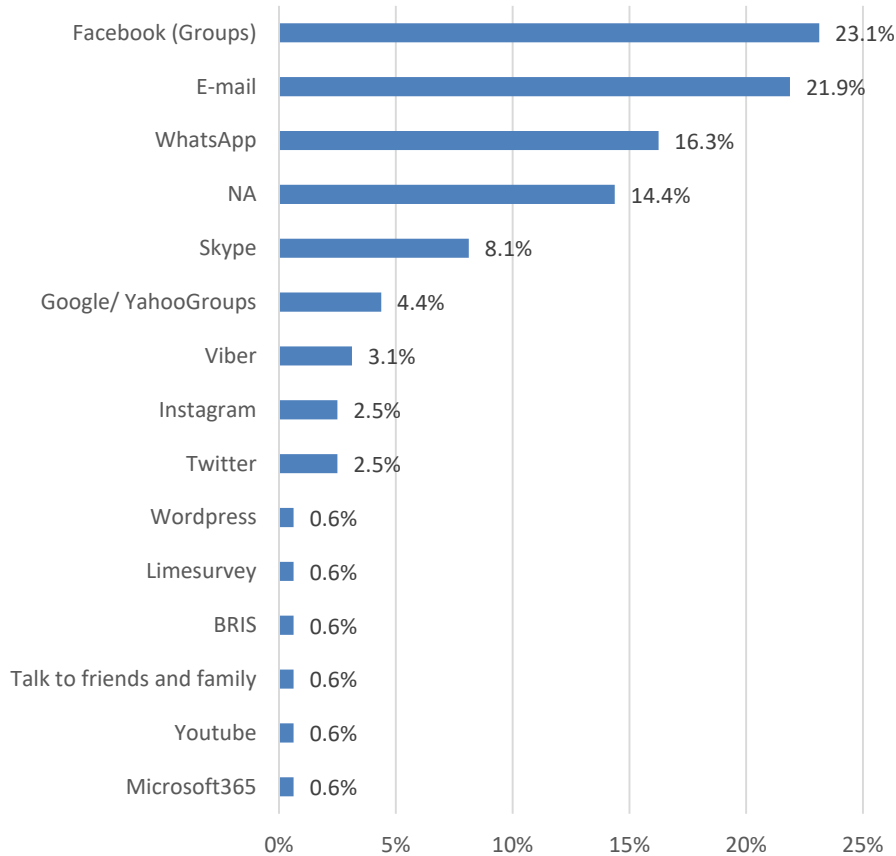
6. Which social media tools do you use to connect / interact with other young professionals in your field?



Frequency



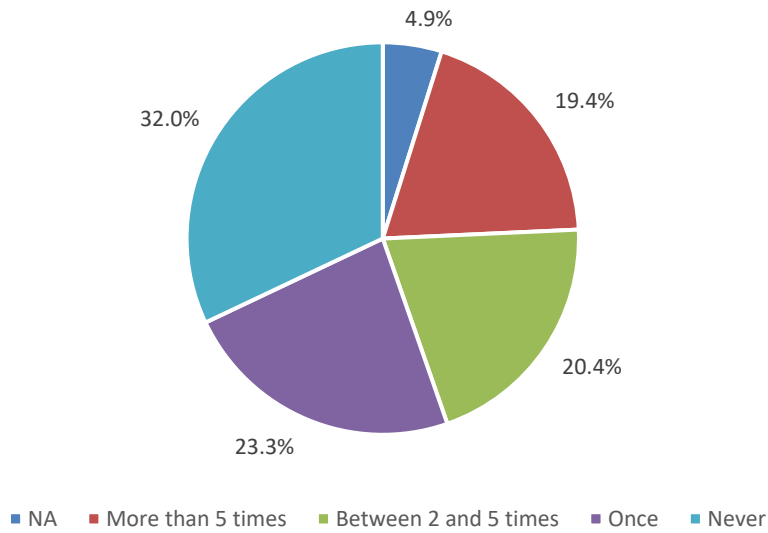
7. In a situation as described above which digital tools would you use to get assistance support or advice?





ICT4
YOUTH
WORK

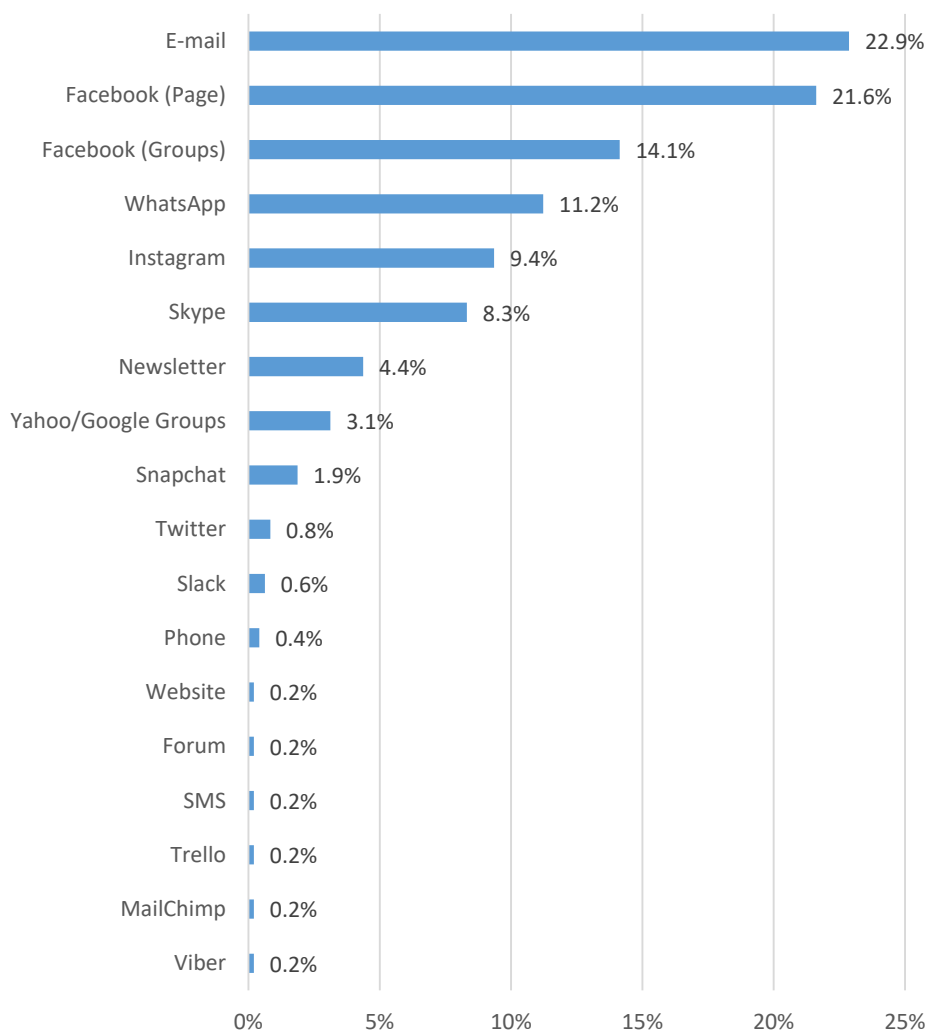
Frequency





ANEXO 4 Grupo Jovem III – colaboradores de entidades de trabalho com joven

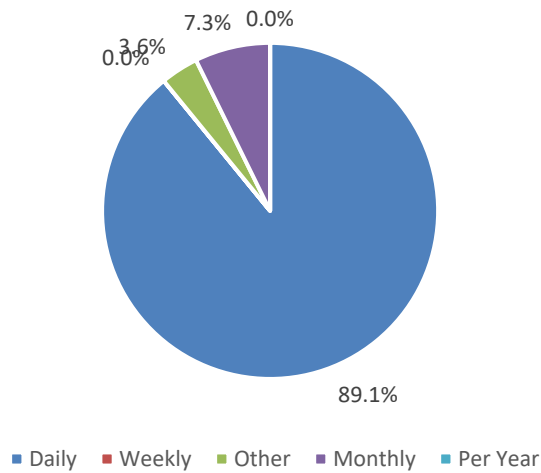
1. In order to share information and communicate with members within your group/organization which digital tools do you use?



Frequency



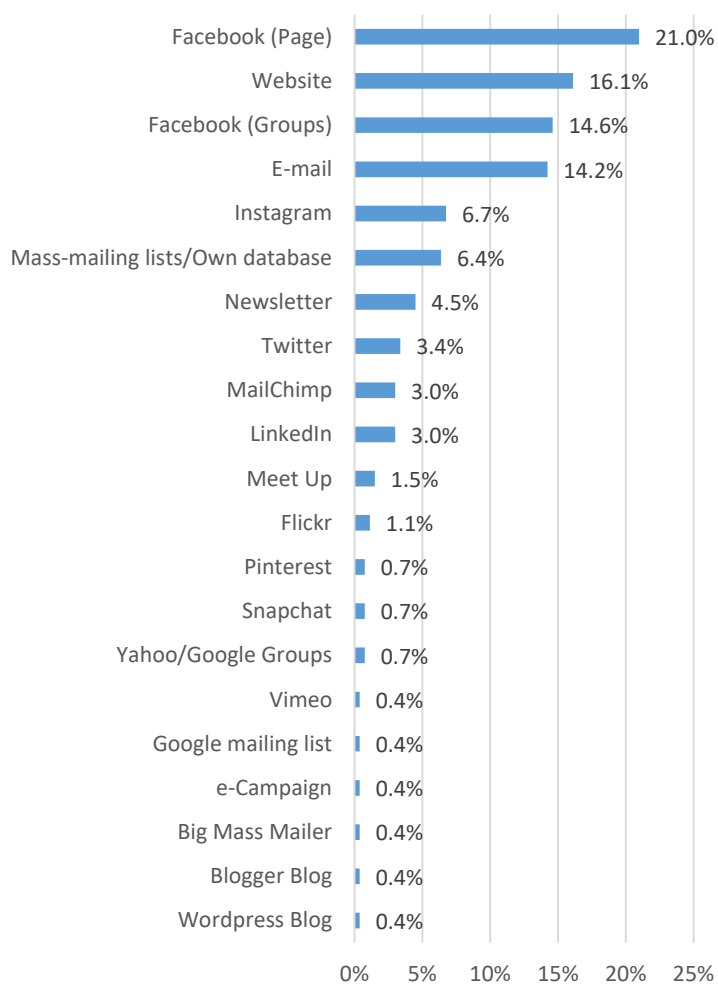
ICT4
YOUTH
WORK



2. What digital tools do you use as a youth organization to recruit/engage young participants in youth work projects/activities?



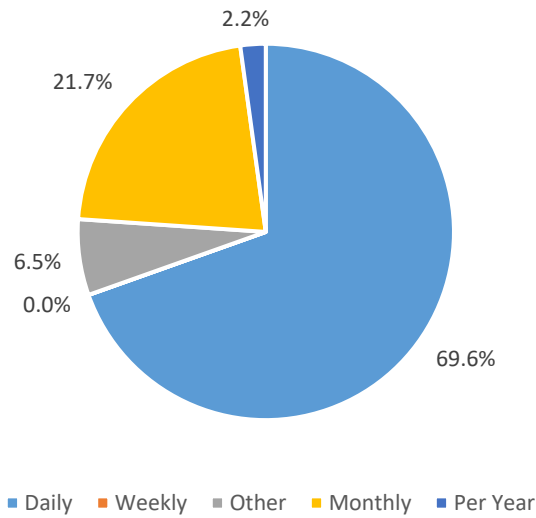
ICT4
YOUTH
WORK



Frequency

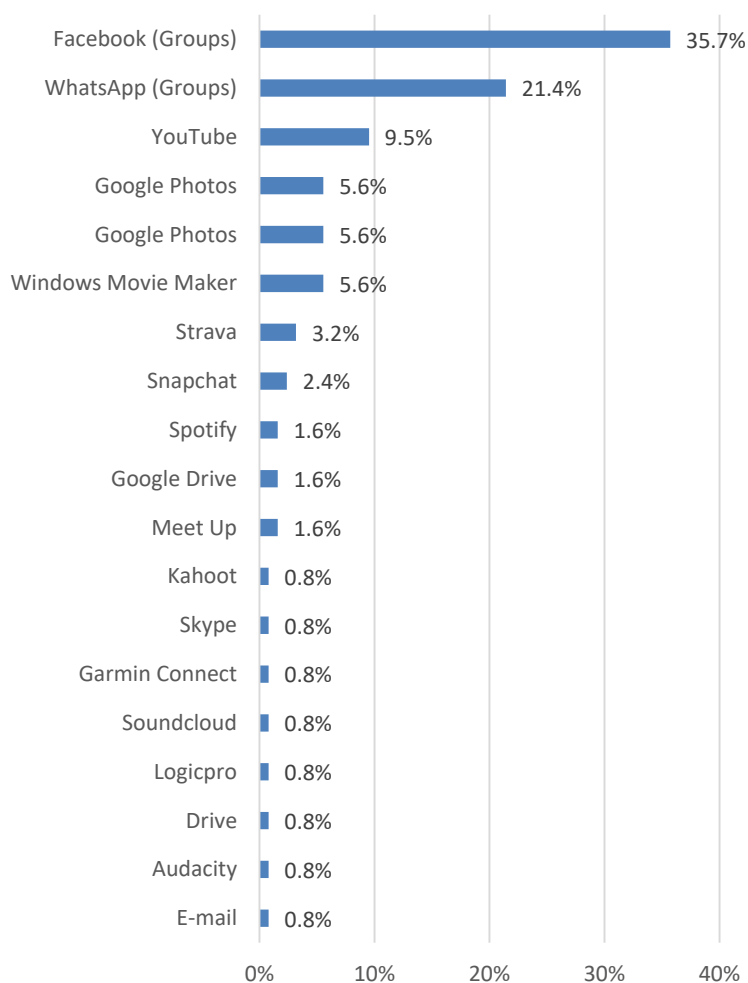


ICT4 YOUTH WORK





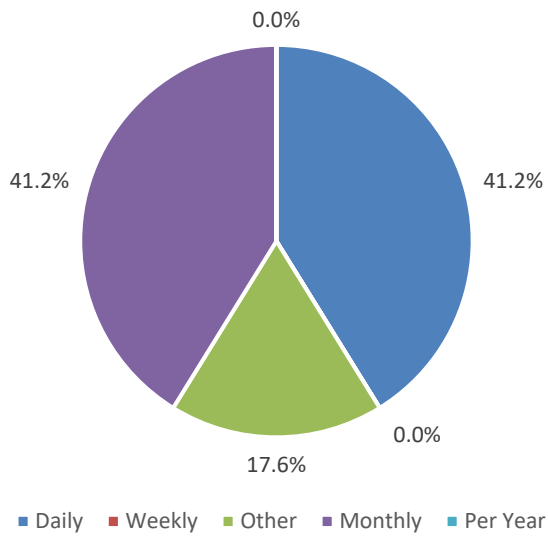
3. Which digital tools do you use to organize team activities with/for your target groups (youth) to create a community feeling?



Frequency

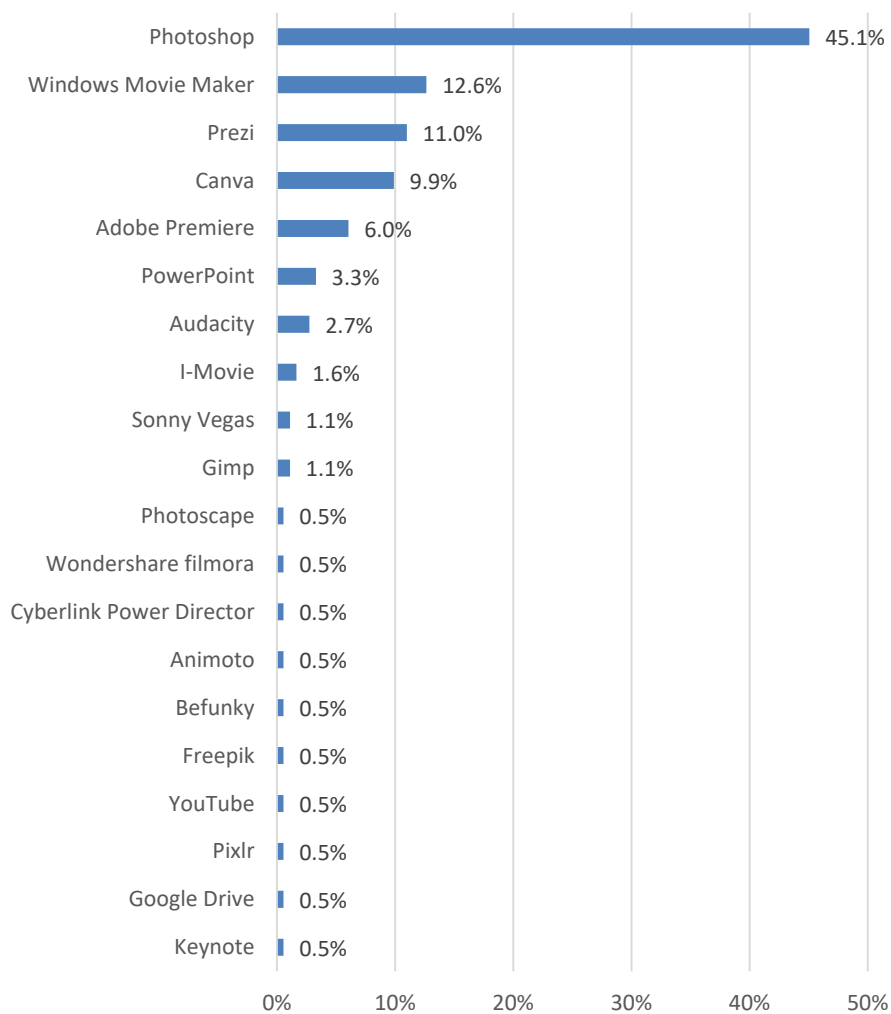


ICT4 YOUTH WORK





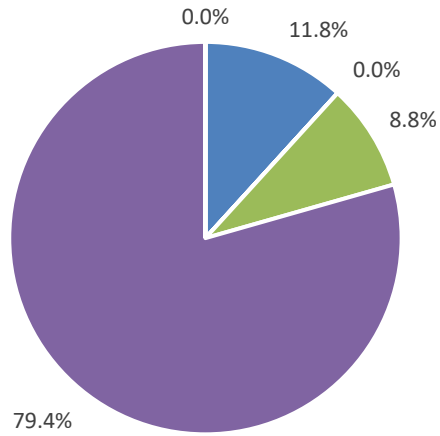
4. Which digital tools do you use when you wish to create presentations for but also with your youth group's members (during youth activities etc.)?



Frequency



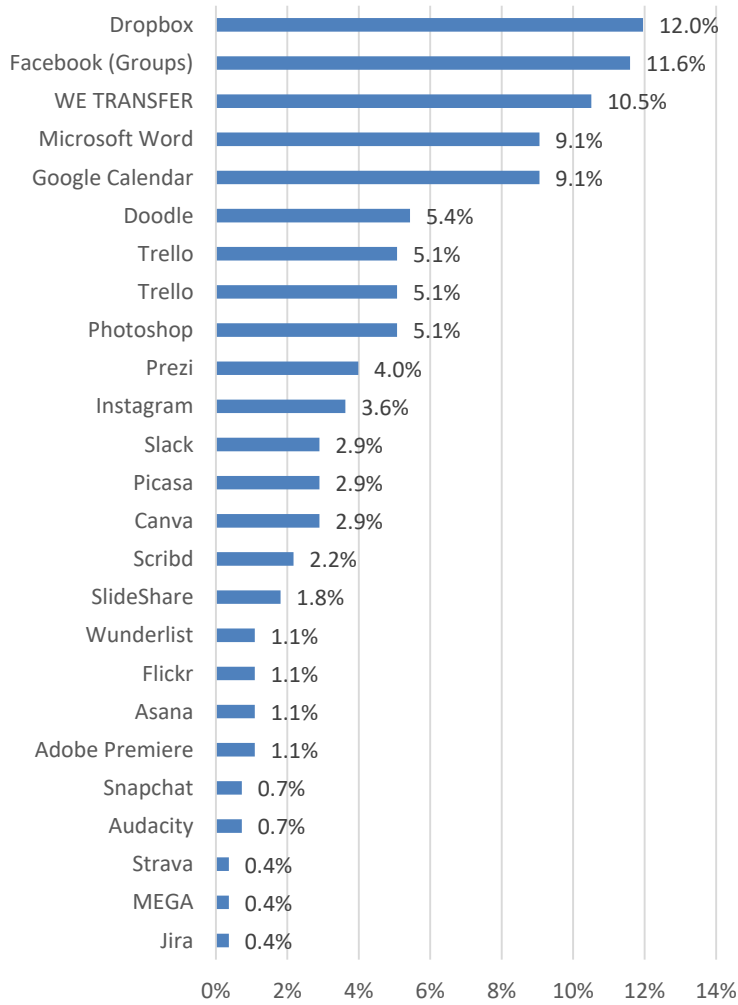
ICT4 YOUTH WORK



■ Daily ■ Weekly ■ Other ■ Monthly ■ Per Year

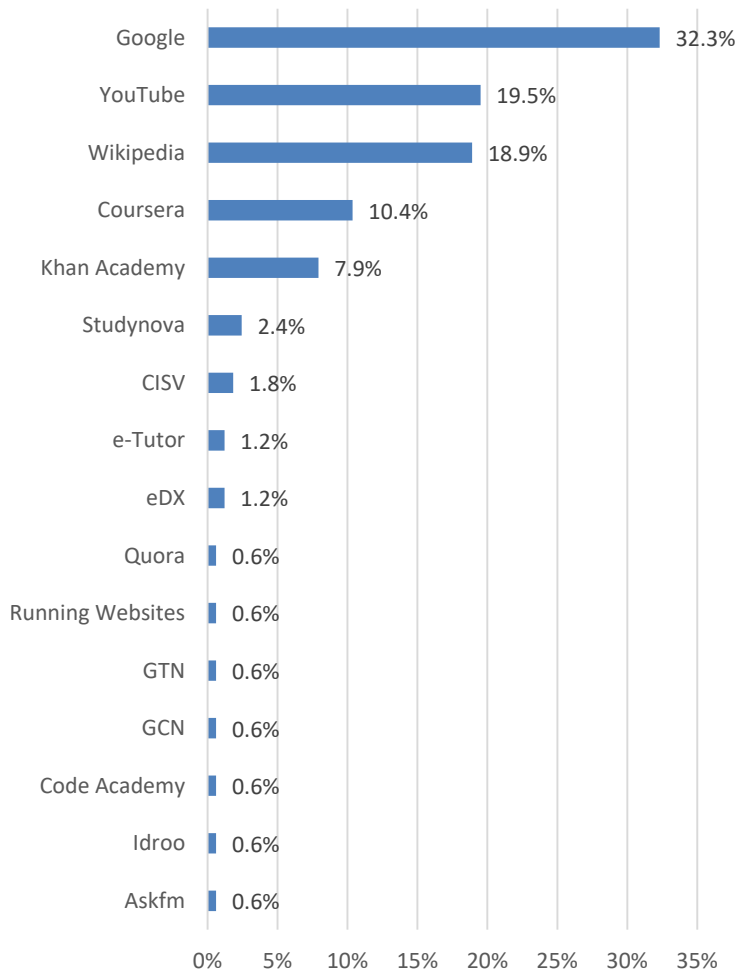


5. Which digital tools do you use or recommend to your youth group members in order to stay organized in school and work?



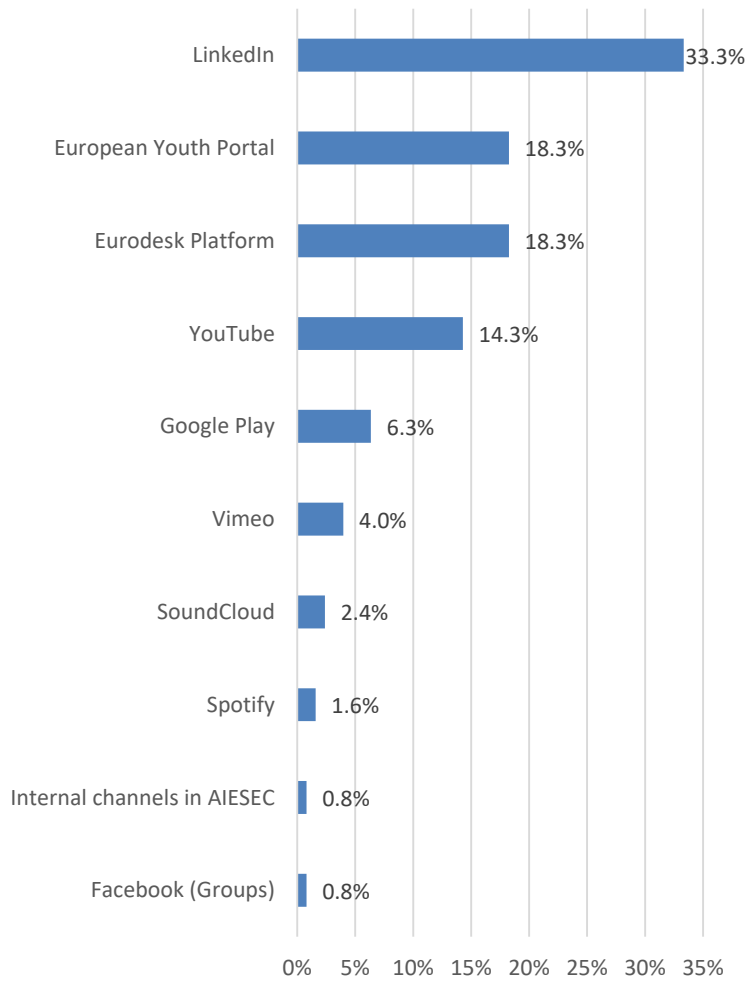


6. Which tools do you recommend to young people/students when in need of extra help/ tutoring or when simply looking for information? (Select as many as apply to you)



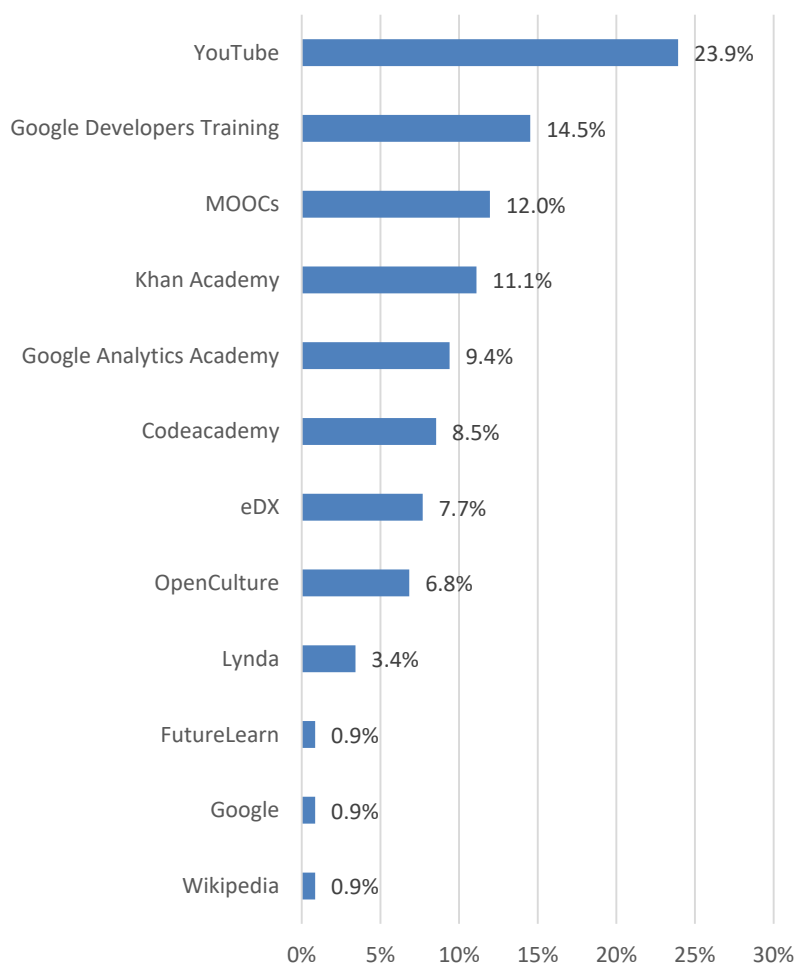


7. Which of the following online portals do you recommend to future job candidates to search for alternative opportunities for their own self and professional development?





8. When young people need some extra training to improve their skills or are seeking further certification where do you suggest for them to look? (Select as many as apply to you)





9. In a situation as described above which online tools do you use to offer counselling/support/advice or to inform young people?

