

A. DADOS BÁSICOS DA EXPERIÊNCIA:

Nome da experiência: Águeda Living Lab (ALL)		
Nome da cidade/região: Águeda		
Entidade promotora: Câmara Municipal de Águeda		
País: Portugal		
Data de início: 01/06/2012		Data de finalização: 31/12/2016 (continua)
Nome da pessoa de contacto: Gil Nadais Resende da Fonseca		
Cargo da pessoa de contacto: Presidente da Câmara Municipal		
Telefone de contato: 234610070		e-mail: presidente@cm-agueada.pt
Tamanho da população: 47.729 habitantes (INE, Censos de 2011)		
Área: 11 freguesias com uma área de 335,75 km ²		
Densidade: 142,4 hab/Km ² (INE, Censos de 2011)		
PIB per capita: 16.372,4€ (2013, retirado Pordata)		
Principal setor econômico: indústria transformadora (2ª setor)		
Tipo de experiência:	Orçamento participativo	
	Planificação urbana	
	Conselhos	
	Workshops prospectivos, diagnose, priorização, reflexão, monitorização...	
	Audiências e foros	
	Referendo/consulta	
	Júris cidadãos	
	Governo aberto, governo eletrónico	
	Iniciativas legislativas e participação	
	outros	Living Lab
Âmbito territorial	Conjunto do território	X
	Distrito	
	Bairro	
Âmbito temático	Governança	
	Educação	X
	Transporte	
	Gestão urbana	
	Saúde	
	Seguridade	
	Meio ambiente e/ou agricultura urbana	
	Novos movimentos sociais e associativismo	
	Cultura	
	Habituação	
	Criação de trabalho	
	Descentralização	
	Desenvolvimento local	
formação/capacitação	X	

XI DISTINÇÃO OIDP "BOA PRÁTICA EM PARTICIPAÇÃO CIDADÃ"

FICHA DE CANDIDATURA



	Economia e/ou finanças	
	Normativa legal	
	Inclusão social	
	Todos	
	Outros	Empreendedorismo, Inovação, IT

B. FUNCIONAMENTO

DESCRIÇÃO DO CONTEXTO ONDE SE DESENVOLVEU A EXPERIÊNCIA

(econômico, técnico, sócio-político, organizativo...)

Como surgiu a experiência?

Máx. 1800 caracteres/300 palavras

O Município de Águeda com 11 freguesias, localiza-se na região centro de Portugal (NUT II – Baixo Vouga), distrito de Aveiro.

Verificam-se assimetrias na distribuição populacional, nomeadamente a existência de freguesias rurais, baixa densidade populacional e difícil acessibilidade, em contraste com as zonas mais populosas que correspondem às freguesias limítrofes da cidade.

No que concerne à distribuição demográfica por faixa etária, predomina a população em idade ativa (15-64 anos), representando 66%. A faixa etária mais significativa é a dos 40 aos 54 anos (22%) e acompanhada de perto pelo grupo etário entre os 25 e 39 (20%). Com igual percentagem está a classe etária com mais de 65 anos (CENSOS, 2011).

Relativamente à distribuição da população por grau de escolaridade, 75% dos indivíduos posicionam-se entre a ausência de escolaridade e o 3.º CEB. O 1.º CEB é o que apresenta maior peso percentual (30%). Os ensinos médio e superior foram alcançados por apenas 11% da população.

Importa destacar que é um concelho com uma forte tradição industrial, com um elevado número de Pequenas e Médias Empresas (PME) que ao longo dos tempos foram enfrentando as dificuldades do mercado, com criatividade e inovação.

Esta cultura influenciou o ato de gestão autárquica do atual executivo que iniciou funções em 2005, que apostou na Modernização Administrativa, digitalização dos processos, simplex autárquico, epaper, proximidade dos Serviços ao Cidadão, Webservices, o Sistema de Informação Georreferenciada em *Open Source*, a Plataforma *Eu Participo*, e a implementação do Orçamento Participativo (já em 3.ª edição). Com isto, conquistou a confiança dos cidadãos devido à transparência dos processos e eficácia na sua gestão, garantindo economia de tempo e dinheiro para o erário público.

O ALL resulta deste caminho de 10 anos de Modernização Administrativa, onde Águeda se

quer afirmar como uma “*Human Smart City*” com o objetivo de envolver os cidadãos no desenvolvimento de soluções que contribuam para a melhoria da sua qualidade de vida.

OBJETIVOS

(explicar o/s objetivo/s que persegue a experiência)

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras

O Águeda Living Lab (ALL) tem como objetivos essenciais:

- Fazer da cidade de Águeda um espaço de experimentação e cooperação ativa, oferecendo igualmente um espaço físico à comunidade (Oficina de Experimentação Tecnológica - ALLficina) que privilegia um ambiente de inovação e criatividade.
- Estabelecer um ponto de diálogo e encontro de ideias entre os diversos membros da comunidade, promovendo uma lógica assente no Quadruple Helix Model, de forma a envolver Cidadãos, Universidades/Escolas, Município e Empresas numa plataforma de inovação aberta, estimulando e apoiando o desenvolvimento de soluções colaborativas ou projetos de empreendedorismo;
- Democratizar o acesso às novas tecnologias, através da facilitação de equipamento e apoio técnico especializado, permitindo transversalmente a toda a comunidade uma perspetiva de real exploração e experimentação, privilegiando uma educação não formal.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Máx. 3200 caracteres/600 palavras

O Município de Águeda tem vindo a assumir-se cada vez mais como uma Human Smart City, procurando colocar à disposição da comunidade soluções que facilitem o seu envolvimento e conexão, estimulando e apoiando projetos que visem ir ao encontro de necessidades, interesses e desejos do cidadão, com vista a melhorar a qualidade de vida na cidade de Águeda e em todo o concelho. Fruto desta abordagem, surge em 2012, o ALL, aquando da sua oficialização na 4.^a onda da European Network of Living Labs (ENoLL). O ALL pretende olhar a Cidade de Águeda como palco principal para as suas intervenções de carácter participativo ao nível tecnológico, não se restringindo a um espaço e procurando abranger transversalmente toda a comunidade. Na sua essência o ALL desafia a participação de todos os membros da comunidade, estimulando tanto a aprendizagem de conceitos como o pensamento/experimentação de soluções adaptadas ao contexto comunitário.

Nesta lógica, o ALL concilia iniciativas que decorrem na sua Oficina de Experimentação

com outras iniciativas que passam tanto por instalações criativas e interativas em espaços históricos da cidade de Águeda, como por demonstrações em Escolas.

A Oficina de Experimentação Tecnológica visa ser um espaço inovador e colaborativo, de partilha de conhecimento e de desenvolvimento e teste de ideias. É um espaço de interação para todos, não só para quem gosta e percebe de tecnologia, convidando toda a comunidade a participar, reunindo Escolas e Empresas, crianças, universitários e “makers”. Reúne dois âmbitos distintos mas que pretendem ser complementares: um âmbito formativo, onde se desenvolvem oficinas relacionadas com a Impressão 3D, Robótica, Modelação 3D, Eletrónica e outras áreas relevantes para a comunidade; um outro âmbito na lógica do movimento “maker” e de estimulação da relação entre Escolas e Empresas, dispondo de equipamentos que suportam o desenvolvimento de projetos com base na Fabricação Digital e Prototipagem Rápida.

O ALL tem uma estreita relação com as Escolas, tendo por base uma educação não formal, procurando desenvolver atividades fora do contexto escolar com os mais jovens, sejam elas no espaço ALL, sejam elas na própria escola.

De igual forma, o ALL estabelece um contacto muito próximo com as empresas do concelho, promovendo uma relação entre empresas e estudantes, no sentido de se poderem testar ideias e conceitos que possam vir a ser implementados na Cidade.

O ALL é um projeto do Município para as novas tecnologias, pretendendo incutir um espírito participativo e inquisitivo, de “curiosidade” e envolvimento ativo do maior número possível de cidadãs e cidadãos, sobretudo com o intuito de se criarem condições para o desenvolvimento de soluções que visem melhorar a qualidade de vida na Cidade.

LIDERANÇA DA INICIATIVA E CORRESPONSABILIDADE DOS DIFERENTES ATORES.

(Quem impulsiona o processo. Quais são as tarefas, funções e responsabilidades de cada ator envolvido no processo)

Máx. 1000 caracteres/200 palavras

A coordenação do processo do ALL está a cargo do Presidente da Câmara Municipal ou pelo seu substituto legal, sendo diretamente apoiado pela Divisão de Desenvolvimento Local – Serviço de Empreendedorismo.

**TRANSVERSALIDADE E COORDENAÇÃO COM OUTRAS ENTIDADES OU
COM OUTROS DEPARTAMENTOS DO MESMO GOVERNO MUNICIPAL.**

Máx. 1000 caracteres/200 palavras

O ALL desenvolveu uma estreita relação com as Entidades Educativas do Concelho, do Ensino Primário ao Ensino Superior, assente numa educação não formal, procurando promover atividades fora do contexto escolar com os mais jovens, sejam elas no espaço destinado ao ALL, sejam elas na própria escola.

De igual forma, o ALL estabelece um contacto muito próximo com as Empresas e Associações Empresariais do Concelho, tanto no suporte que pretende dar com os Equipamentos de Fabricação Digital e Prototipagem Rápida, uma vez que nem todas possuem recursos próprios para dispor deste tipo de equipamentos, como na questão de estreitar relações entre empresas e entre empresas-estudantes, no sentido de se poderem gerar e testar ideias em contexto real, que possam vir a ser posteriormente implementadas na Cidade.

No seio do próprio Município, as atividades que o ALL desenvolve abrangem um grande público de jovens entre os 6 e os 15 anos, pelo que a articulação com o pelouro da Educação e Juventude é fundamental e essencial para melhorar continuamente as condições de participação e aprendizagem deste público.

Existe um diálogo permanente com o pelouro do Empreendedorismo, de forma a poder apoiar negócios já existentes e criar condições para que novos negócios e projetos com raiz no ALL possam surgir.

C. METODOLOGIA

**DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA E DOS MECANISMOS DE PARTICIPAÇÃO
IMPLEMENTADOS NAS DIFERENTES FASES DO PROCESSO:**

Máx. 1000 caracteres/200 palavras

O ALL iniciou a sua atividade com a realização de Workshops Tecnológicos de forma esporádica, com demonstrações em Escolas e com Instalações Tecnológicas em momentos festivos, caso do Natal, que serviram para dar a conhecer o projetos e os seus objetivos à comunidade, fomentando um interesse nesta em descobrir, conhecer e explorar tecnologias, como o Arduino e a Impressão 3D. Não havia, portanto, um espaço físico

concreto servindo o Concelho de Águeda como "palco" das intervenções do ALL.

Com o crescente interesse da comunidade pela exploração destas tecnologias de forma mais consistente e regular, o ALL decidiu avançar para um espaço aberto diariamente e equipado com tecnologias destinadas ao uso por parte do cidadão e empresas. A esse espaço denominou-se Oficina de Experimentação Tecnológica (ALLficina).

O ALL tem assim dois raios de ação, subdivididos em diversos âmbitos:

1. A Oficina de Experimentação Tecnológica
 - a. Oficinas de Robótica & Impressão 3D, Modelação 3D, Workshops sobre outros temas não abordados regularmente
 - b. Equipamentos de Fabricação Digital e Prototipagem Rápida
2. O Concelho de Águeda
 - a. Demonstrações em Escolas
 - b. Instalações temporárias e Interativas em espaços históricos do Concelho
 - c. Eventos de carácter tecnológico com duração limitada

D. RECURSOS ECONÔMICOS

ORÇAMENTO

Quantia global e percentagem sobre o total do orçamento da iniciativa/instituição:

- **Orçamento do ALL em 2016:** 266.000 €
- **Orçamento do ALL sobre o total do Município:** 0,0046%

ESTRATÉGIA DE FINANCIAMENTO

Procedência dos fundos (próprios, subsídios, contribuições...). Listagem de colaboradores especificando se são públicos ou privados.

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras

O ALL é um projeto financiado, atualmente, a 100% pela autarquia, acreditando no valor que este tem, de forma transversal, a toda a comunidade, quer pelo carácter formativo, quer pelo processo de interação e cocriação.

O interesse da Autarquia em manter o laboratório "vivo" é evidente, promovendo a participação de colaboradores no projeto sejam eles públicos como privados. Neste sentido, a Autarquia tem colaboradores internos que participam no projeto sempre que necessário, caso dos colaboradores do Departamento Informático, Educação, Ação Social e Empreendedorismo, conciliando com a contratação de outros colaboradores sob a forma de Prestação de Serviços, mais concretamente, para a dinamização das Oficinas de Robótica e Impressão 3D, Modelação 3D, Ciência, e Workshops que são realizados de forma esporádica, com conhecimento técnico especializado e sensibilidade no ensino sobretudo a jovens dos 6 aos 15 anos.

A Autarquia dispõe de uma equipa que faz a cobertura dos conteúdos do canal ÁguedaTV, que participa ativamente no projeto ALL, não só com cobertura vídeo e fotográfica das atividades, como dinamização de Oficinas de Multimédia.

E. DIFUSÃO DA INFORMAÇÃO E DEVOLUÇÃO AOS PARTICIPANTES

DESCRIÇÃO DA INFORMAÇÃO DIFUNDIDA AO LONGO DO PROCESSO

Tipo de informação que foi difundida.

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras

Desde a sua criação que o ALL dispõe de um Website (<http://all.cm-agueda.pt>) e uma página no Facebook (<http://facebook.com/AguedaLivingLab>) que se mantêm ativas e permanentemente atualizadas, tendo sido criado um logótipo para fácil identificação do projeto.

O objetivo é poder divulgar antecipadamente as atividades em agenda, permitindo um registo por parte da comunidade nas mesmas.

O Website permite aos utilizadores registarem-se e terem uma conta própria com as suas credenciais, podendo a qualquer momento aceder à página da iniciativa e obterem informações/conteúdos da mesma.

É mantida uma Newsletter com cerca de 2000 contactos, atualizados periodicamente com base nas percentagens de abertura do email e da participação nas atividades desenvolvidas, sendo um meio de divulgação antecipado das atividades que o ALL vai desenvolvendo.

No portal do Águeda TV (<http://agueda.tv>) são divulgados os registos vídeo e fotográficos das iniciativas.

Essencialmente, o ALL vai divulgando com antecipadamente os cartazes relativos às atividades que promove, um resumo sobre a atividade posteriormente à sua realização, fotos e vídeos das atividades, além de outras notícias que considere pertinentes e de interesse à comunidade, de carácter tecnológico.

DEVOLUÇÃO AOS PARTICIPANTES

A quem tem ido dirigida a informação (general, individual, setorial), em que fase/s do processo, obrigatoriedade, meios/canais utilizados.

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras.

A Newsletter do ALL é lida pelos 2000 contactos na sua base de dados, estando estes contactos subdivididos em diferentes listas: alunos das Escolas do Concelho, colaboradores da Autarquia, colaboradores de Empresas do Concelho, pessoas que participam nas atividades ou que fazem registo no website do ALL. Estes contactos são permanentemente atualizados.

A informação é assim canalizada para os diferentes grupos consoante o público-alvo das iniciativas que são desenvolvidas. No caso de ser uma Oficina regular, direcionada a jovens dos 6 aos 15 anos, é enviada divulgação específica para esse público, quer através da Newsletter, quer através da divulgação da atividade nas Escolas. No caso de ser um Workshop sobre o funcionamento de uma máquina de Corte a Laser, é enviada newsletter para as empresas e pessoas a quem eventualmente possa interessar participar, não se enquadrando nestes parâmetros jovens dos 6 aos 15 anos.

Neste setnido, o ALL utiliza os mais diversos canais para chegar aos diferentes públicos: Newsletter ALL, Website ALL, Facebook ALL, Email ALL, Website ÁguedaTV, Orgãos da Comunicação Social Local, Websites da área tecnológica, Meios físicos (cartazes, flyers).

F. RESULTADOS

NUMERO TOTAL DE PARTICIPANTES NO PROCESSO E PORCENTAGEM SOBRE O TOTAL DO PUBLICO-ALVO. PERFIL DOS PARTICIPANTES.

Máx. 500 caracteres/100 palavras

O ALL desenvolveu até ao momento cerca de 50 Workshops sobre os mais diversos temas, abrangendo cerca de um milhar de participantes, verificando-se uma grande diversidade de público: cerca de 30% dos participantes concentram-se nas idades entre os 6 e os 16 anos, 45% entre os 17 e os 40 anos, e 25% possui idade superior a 40 anos.

As Oficinas regulares, abrangem cerca de uma centena de participantes, a sua maioria (85%) com idade entre os 6 e os 15 anos, e 15% com idade entre os 16 e os 18 anos.

FOI PRODUZIDA DOCUMENTAÇÃO SOBRE OS RESULTADOS? , DE QUE TIPO? , É A DOCUMENTAÇÃO ACCESIVEL? , FOI DEVOLVIDA PARA A CIDADANIA?

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras

Os resultados não estão acessíveis em nenhum local. A lógica é a CMA perceber o que pode explorar com os questionários que são elaborados.

Os temas explorados nas Oficinas regulares, são resultado dos questionários que mais de 2500 alunos do Concelho responderam.

Os meios de comunicação utilizados foram:

- Realização de workshops nas escolas;
- Dinamização do Facebook do ALL - (facebook.com/AguedaLivingLab);
- Envio de *Newsletter* a mais de 2500 contactos de e-mail ao longo do processo, para divulgação de todos os passos a decorrer;
- Disponibilização de todos os vídeos produzidos dos workshops;
- Infomail com a caracterização de todos os projetos a votação;
- Contacto com os participantes via email;
- Cooperação com a imprensa local: Jornais Soberania do Povo e Região de Águeda.

IMPACTOS NA POLITICA PÚBLICA. POR FAVOR, INDIQUE SE LOGO DA IMPLEMENTAÇÃO DA EXPERIÊNCIA TIVERAM LUGAR CAMBIOS NA LEGISLAÇÃO, NAS ATUAÇÕES DA ADMINISTRAÇÃO (PLANES, PROJETOS ETC.), NO ORÇAMENTO E/OU NA GESTÃO MUNICIPAL.

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras

O projeto do ALL tem sido uma aprendizagem constante para a Autarquia, uma vez que é um projeto que tem crescido com base no *feedback* da comunidade, tomando-se decisões estratégicas de forma a poder ir ao encontro do que os participantes têm vindo a transmitir.

O que inicialmente se manifestava como um projeto que desenvolvia iniciativas de forma esporádica e com base num orçamento residual, escalou para um projeto assente num espaço físico, devidamente equipado e com recursos humanos especializados dedicados ao projeto e iniciativas regulares, afetando consequentemente os recursos financeiros mobilizados para o projeto.

Hoje, o projeto ALL é importante para a Autarquia sobretudo pela complementaridade que veio trazer para as políticas e iniciativas educativas, uma vez que as atividades realizadas assentes numa Educação Não Formal têm-se revelado muito interessantes

para os mais jovens, onde podem aprender conceitos matemáticos, físicos, e de outras áreas através da Robótica e da Impressão 3D, de forma mais interativa e motivadora, sem um caráter obrigatório e de avaliação.

IMPACTOS NOS ATORES. EFEITOS CULTURAIS NOS PARTICIPANTES E TAMBÉM NO GOVERNO MUNICIPAL (TÉCNICOS, POLÍTICOS...)

Máx. 500 caracteres/100 palavras

A essência do ALL depende da participação da comunidade, sendo importante para a Autarquia na medida em que permite auscultar necessidades, desejos e interesses dos intervenientes, sendo útil na definição e tomada de decisões futuras. As Oficinas Tecnológicas são um exemplo disso, uma vez que tiveram por base as respostas de jovens dos 6 aos 18 anos em questionários.

O ALL proporciona iniciativas com um caráter formativo, que têm contado com a participação de pessoas em situação de desemprego ou jovens NEET (entre os 15 e os 29 anos, que não trabalham, não estudam e não se encontram em formação). É uma oportunidade de poderem capacitar-se com novas ferramentas e estarem também atualizadas face ao mercado de trabalho.

IMPACTOS EXTERNOS. APLICAÇÃO DA EXPERIÊNCIA NOUTRA CIDADE, POR OUTRA ORGANIZAÇÃO, TRANSFERIBILIDADE.

máx. 500 caracteres/100 palavras

O ALL é um projeto que surgiu tendo por base o conceito de Living Lab. Como a sua génese é a cocriação, este pode ser recriado em qualquer território, onde exista massa crítica para tal. Como não é especificamente dirigido a um grupo não necessita de condições especiais na comunidade: o mesmo pode surgir em qualquer bairro, cidade ou concelho do país, podendo inclusivamente ser replicado em territórios de baixa como de alta densidade populacional.

A essência do ALL e de projetos semelhantes depende da participação do cidadão e do interesse deste em pensar, desenvolver e testar conceitos que possam ser aplicados na Cidade que habita.

G. AVALIAÇÃO E MONITORIZAÇÃO DO PROCESSO.

DESCRIBA BREVEMENTE QUÉ TIPOS DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO FOI PREVISTA (INTERNA/EXTERNA), ENTIDADE QUE IRÁ A REALIZAR A AVALIAÇÃO E PARÂMETROS QUE IRAO A SER MEDIDOS.

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras.

A avaliação e monitorização continua do projeto tem por base os seguintes elementos:

- Formulários de inscrição e caracterização dos participantes nas atividades
- Inquérito de participação nas iniciativas desenvolvidas, realizados posteriormente via digital, onde os participantes avaliam a atividade em si sob o ponto de vista da duração, dinamizador, tendo oportunidade de proporem temas a explorar nas iniciativas seguintes;
- Controlo dos custos, com recurso à contabilidade analítica e à imputação dos custos de mão-de-obra na Aplicação OBM da Medidata;
- Reuniões periódicas com os responsáveis políticos e responsáveis de divisões (Educação, Ação Social, Empreendedorismo), no sentido de analisar o *feedback* obtido, discutir a nível estratégico o projeto, perceber oportunidades de melhoria, de alargamento da rede de parceiros e de desafios futuros;
- Reuniões periódicas com Agrupamentos de Escolas e Instituições Particulares de Solidariedade Social, de forma a recolher contributos, interesses e iniciativas que possam ser relevantes para desenvolvimento futuro, bem como obter reflexões sobre o trabalho desenvolvido de forma a criar oportunidades de melhoria.

INDIQUE SE A CIDADANIA PARTICIPA NA AVALIAÇÃO E/OU SE EXISTE UMA DEVOUÇÃO DA AVALIAÇÃO PARA A CIDADANIA.

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras.

O crescimento do ALL tem tido por base a avaliação e *feedback* dos participantes/cidadãos.

Foi através do *feedback* dos participantes nas atividades iniciais que se percebeu da intenção destes em explorar novas tecnologias em formato de Workshop de forma mais consistente, gerando pela parte do Município a decisão de disponibilizar um espaço aberto diariamente, devidamente equipado para o efeito.

Após cada atividade, os participantes são desafiados a preencher um questionário de

avaliação da sessão em termos de tema escolhido, dinamizador, local, duração, como tiveram conhecimento da iniciativa e que temas futuros gostariam de explorar.

O *website* do ALL tem um espaço dedicado aos utilizadores, onde estes podem expor ideias, sugestões e dar *feedback* sobre as iniciativas.

Os temas explorados nas Oficinas regulares, são resultado dos questionários que mais de 2500 alunos do Concelho responderam.

Na página de Facebook a taxa de resposta é de 100%.

Via email, é dado feedback por parte dos participantes, havendo sempre uma resposta pronta, mantendo-se uma relação estreita com a comunidade.

UMA VEZ QUE TERMINOU A AVALIAÇÃO, O GOVERNO MUNICIPAL PREVIU O SEGUIMENTO/MONITORIZAÇÃO DE PROCESSO POR PARTE DA CIDADANIA?

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras

O ALL é um projeto que surgiu em 2011 e não tem uma data de término para a Autarquia. É um projeto que pretende dar continuidade e crescer com base no feedback e participação ativa da comunidade.

Desde sempre que as decisões tomadas por parte da Autarquia tiveram em consideração os desejos, interesses e necessidades manifestados pelo cidadão, com base nas avaliações feitas pós-atividades e feedback que vinha sendo dado pelos participantes.

Desta forma, a Autarquia pretende continuar a avaliar as iniciativas que desenvolve, numa lógica de melhoria contínua e de resposta eficaz ao que o cidadão pretende ver disponível e acessível na Cidade que habita.

H. RESUMO E CONCLUSOES

ELEMENTOS A DESTACAR DA EXPERIÊNCIA.

Máx. 1000 caracteres/ 200 palavras

O ALL tem sido fundamental para uma maior democratização tecnológica, uma vez que com a disponibilização de um espaço aberto diariamente à comunidade, devidamente equipado e prestando o apoio técnico necessário, tem colmatado algumas das barreiras existentes aquando da intenção do cidadão em poder contactar com novas tecnologias.

Outro elemento a destacar desta experiência, têm sido as Oficinas desenvolvidas de forma regular no ALL (de 2ª a 6ª feira) de Robótica e Impressão 3D, Modelação 3D e Ciência. O interesse e motivação por parte dos participantes, jovens dos 6 aos 18 anos, tem sido muito positivo, funcionando estas Oficinas como uma formação complementar para estes jovens, baseada numa educação não formal, contribuindo assim a Autarquia com um projeto inovador na área da Educação.

Outro elemento muito interessante tem sido a proximidade com os jovens mais carenciados e com comportamentos de risco nas Escolas, que assim têm uma oportunidade de orientação e descoberta de novos interesses, partindo em pé de igualdade com os demais colegas e usufruindo das mesmas condições na aprendizagem, servindo como um projeto importante na vida destes não só na vertente de aquisição de competências tecnológicas como igualmente na formação pessoal.

DESAFIOS PARA ALCANÇAR.

Máx. 500 caracteres/ 100 palavras

O ALL tem tido um crescimento sustentável de acordo com as necessidades, desejos e interesses que têm sido manifestados pelo cidadão. Um dos desafios futuros é continuar a crescer dessa forma aumentando progressivamente a participação do cidadão nas iniciativas que promove.

Com base neste crescimento sustentável, o maior desafio para a Autarquia é tornar o ALL um projeto auto-sustentável, onde a comunidade ensina/partilha/desafia a própria comunidade, colocando Autarquia, Empresas, Cidadãos e Instituições de Ensino numa estreita relação de colaboração e cocriação de soluções que melhorem a qualidade de vida e a sustentabilidade na Cidade.

RAZÕES PELAS QUAIS A EXPERIÊNCIA É CONSIDERADA INNOVADORA.

Máx. 500 caracteres/ 100 palavras

- a) As atividades desenvolvidas têm por base uma agenda constituída tanto por eventos definidos pela Autarquia que considera serem relevantes para a comunidade, tanto pelo *feedback* que é transmitido pela mesma em desejarem explorar novas áreas e temas. ;
- b) Alia à facilitação no acesso à tecnologia um carácter formativo, comportando-se como um projeto não só destinado aos mais jovens como sendo uma oportunidade para outros segmentos da comunidade, que podem capacitar-se de ferramentas úteis e atuais, numa lógica de aprendizagem ao longo da vida;
- c) A tecnologia tem sempre como orientação servir os interesses da comunidade, ou seja, a democratização tecnológica tem em vista um retorno na melhoria da qualidade de vida e da sustentabilidade no Concelho;
- d) Os jovens mais carenciados e com comportamentos de risco nas Escolas, têm uma oportunidade de orientação e descoberta de novos interesses, partindo em pé de igualdade com os demais colegas e usufruindo das mesmas condições na aprendizagem, servindo como um projeto importante na vida destes não só na vertente de aquisição de competências tecnológicas como igualmente na formação pessoal.