

PASSAPORTE NATURA 2000 – PASSAPORTE DIGITAL PARA A REDE NATURA 2000 EM PORTUGAL

MEMÓRIA DESCRITIVA

I) DESCRIÇÃO SUMÁRIA DO PROJETO

Um passaporte é um documento que remete para a ideia de viagem, de descoberta e do cruzamento de novas fronteiras. Com o projeto Passaporte Natura 2000 pretende-se desenvolver uma forma tecnologicamente evoluída de captar a atenção sobre o capital humano e o capital natural da Rede Natura 2000 (RN2000) em Portugal, para um público-alvo de todas as faixas etárias, procurando que os seus utilizadores possam viajar, descobrir e atravessar as fronteiras da Rede Natura 2000.

Este projeto visa o desenvolvimento de uma aplicação (*App*) para dispositivos móveis (*smartphone* e *tablet*), que funcionará como um Passaporte para a Rede Natura 2000, levando os utilizadores a descobrir o território através de uma experiência simultaneamente tecnológica e sensorial. Com esta aplicação, os cerca de 7 milhões de utilizadores de *smartphones* e *tablets* em Portugal terão oportunidade de explorar de forma sustentável os capitais humano e natural do país, de uma forma abrangente e de acesso democrático. Esta será também uma forma direta e privilegiada de transmitir noções de sustentabilidade e de apelar à ação individual e colectiva no que respeita à conservação da biodiversidade em Portugal. As linguagens de base da aplicação serão o português e o inglês.

Esteticamente, esta aplicação para dispositivos móveis terá o aspeto de um livro, permitindo ao utilizador folhear as várias páginas cujo conteúdo se baseará em informação relevante e apelativa acerca do capital natural e do capital humano de cada RN2000. Uma das características mais interessantes deste Passaporte Natura 2000 é o facto de ter páginas específicas dedicadas à colocação de um carimbo que comprova a presença em determinado local da RN2000 visitada. Os carimbos serão obtidos através de *QR Codes*, que serão distribuídos pelo território, em espaços naturais, em lugares importantes do ponto de vista do património ou directamente nas comunidades locais incentivando, por exemplo, a contactar artesãos locais ou a adquirir produtos locais com a marca Natural.pt. A leitura de um *QR Code* através do dispositivo móvel fará aparecer o carimbo no local respectivo. Os utilizadores serão convidados a explorar o território de determinada RN2000 e a recolher os *QR Codes* disseminados por vários locais com interesse. Os *QR Codes* estarão visíveis, em formato físico e a colecção de carimbos e *QR Codes* servirá para desbloquear mais páginas do Passaporte Natura 2000. Ao desbloquear mais páginas, os utilizadores terão acesso a mais conteúdos interessantes e a novas áreas para carimbar. Com esta dinâmica procurará fomentar-se também uma lógica de competição saudável entre os utilizadores, criando-se para o efeito um *ranking* dos utilizadores com o maior número de carimbos. Desta forma a aplicação poderá também ser entendida numa lógica de *gaming*, que pode ser muito atractiva, especialmente para o público alvo mais jovem. Em síntese, existirão 3 tipos de *QR Codes*: biodiversidade e geodiversidade; património; e comunidades locais.

Este projeto terá ainda uma componente inicial de sensibilização e formação de utilizadores, de modo a potenciar o arranque da utilização da aplicação. Para esse efeito está prevista a realização de sessões com as principais partes interessadas como a comunidade escolar, o poder local, as populações locais e os agentes do setor do turismo.

O potencial desta aplicação é virtualmente inesgotável, uma vez que pode crescer para incluir todas as RN2000 do país, cada uma com inúmeros pontos de interesse a visitar e onde se poderão recolher os vários *QR Codes*. Também se poderá considerar esta aplicação como facilmente escalável para a escala europeia. No âmbito deste projeto, a aplicação estará ativa para os SIC do Douro Internacional (PTCON0022) e das Minas de Santo Adrião (PTCON0042), sendo que esta servirá como uma iniciativa piloto de teste do modelo, ficando a *App* preparada para integrar futuramente parte ou a totalidade da RN2000 portuguesa, ou mesmo a RN2000 europeia.

A aplicação será disponibilizada de forma gratuita para todos os utilizadores.

II) OBJETIVOS PRINCIPAIS

O projeto terá 3 objetivos principais:

- 1) Valorizar o território, o património e as comunidades locais através da dinâmica de visitaçãõ que se pretende criar. As comunidades locais serão envolvidas, por exemplo, como elementos detentores de alguns dos carimbos que os utilizadores procuram em determinado território.
- 2) Incentivar e despertar no cidadão comum o gosto pela descoberta da RN2000 em Portugal, criando simultaneamente uma noção de auto-responsabilização pela conservação da biodiversidade, da geodiversidade e do património. A inclusão na aplicação de uma área em que o utilizador poderá indicar eventuais problemas detetados ou realizar sugestões de melhoria, cria em cada um a noção de contribuição para um bem maior.
- 3) Contribuir para alterar a perceção do cidadão comum face aos valores naturais existentes no país. O conteúdo informativo da aplicação será desenhado de modo a que a linguagem comunicativa seja clara e transparente, mas também apelativa, procurando contrariar algumas ideias feitas sobre o mundo natural, mas também ajudando a criar curiosidade no utilizador para que tenha vontade de conhecer melhor o património natural e humano do país.

III) EQUIPA TÉCNICA

A Palombar é composta por uma equipa multidisciplinar que integra profissionais de diferentes áreas de formação, tais como biologia, ciências veterinárias, engenharia florestal, psicologia social e agricultura biológica, com experiência em campos diversos, tanto na componente mais prática, como também no âmbito da investigação científica, o que permite uma intervenção integrada, abrangente e multicompetente.

Atualmente, os quadros da Palombar são compostos por onze (11) trabalhadores a tempo inteiro e uma (1) trabalhadora a tempo parcial, entre os quais: um (1) médico veterinário; quatro (4) biólogos com diferentes valências (educação e sensibilização ambiental, investigação científica, monitorização, biodiversidade e conservação, gestão de recursos silvestres e gestão de projetos de conservação da natureza); um (1) engenheiro florestal; um (1) técnico de monitorização (com valências em ciências veterinárias); um (1) técnico de eco-

turismo; dois (2) trabalhadores rurais e uma (1) psicóloga social e uma (1) técnica de comunicação a tempo parcial.

No âmbito dos programas de Serviço Voluntário Europeu e do Serviço Civil Nacional italiano, a equipa da Palombar integra também, pelo período de um ano, uma (1) licenciada em Teatro Social, um (1) permacultor com experiência em jardinagem, um (1) licenciado em ciências florestais e um (1) condutor profissional com formação em psicologia.

A Palombar tem ainda avenças com duas (2) trabalhadoras independentes nas áreas do design e consultoria judicial.

Ao nível da relação entre géneros, os quadros técnicos internos da Palombar são compostos por dez (10) trabalhadores do sexo masculino e duas (2) trabalhadoras do sexo feminino, o que representa um rácio entre géneros de 80% versus 20%. A Palombar tem tido uma preocupação constante em tentar manter um rácio entre géneros o mais equilibrado possível. Contudo, ao longo dos anos, a associação tem-se deparado com uma dificuldade permanente em cativar/recrutar trabalhadores, sobretudo quadros especializados do sexo feminino, para vir trabalhar para o interior do país, onde a Palombar tem a sua sede e desenvolve grande parte do seu trabalho. Apesar disto, no âmbito da sua política de contratação de funcionários, a Palombar continua empenhada em reverter esta situação, tendo como objetivo alcançar um maior equilíbrio entre géneros. Ainda assim, se forem consideradas todas as categorias da equipa atual (quadros internos, voluntários, estagiários e colaboradores externos/trabalhadores independentes), o cenário revela uma maior situação de equilíbrio, com treze (13) elementos do sexo masculino e cinco (5) elementos do sexo feminino, passando a relação entre géneros a ser de 62% versus 38%, respectivamente, sendo este um dado extremamente positivo ao nível das questões de igualdade de género no meio laboral.

Afetos ao projeto “Passaporte Natura 2000” que a Palombar apresenta no âmbito do programa “EducarTE – Educar para o Território” do Fundo Ambiental, estarão os seguintes recursos humanos:

- um (1) Coordenador(a) de Projeto
 - Rui Dias, CC nº 11328036, NIF nº 208095390;
- um (1) Técnico(a) Superior
 - José Pereira, CC nº 12366419, NIF nº 218754639

Os *Curricula* resumidos dos recursos humanos identificados acima são apresentados na componente “outra informação relevante para a descrição, justificação e alcance ambiental da candidatura proposta”, apresentada no âmbito desta candidatura.

Ao nível de serviços externos (prestadores de serviços), estarão afetos os recursos humanos necessários para o desenvolvimento de todos os materiais identificados.

IV) ABORDAGEM

São vários os estudos que mostram que a utilização de dispositivos como os *smartphones* e *tablets* cresce anualmente, muitos estabelecendo uma relação entre a sua utilização continuada e o aparecimento de questões ligadas a processos de desligamento socio-afetivo, a riscos de depressão e ansiedade e até a problemas de obesidade, principalmente nas camadas mais jovens da população. É inegável o papel que a tecnologia tem hoje na nossa sociedade mas, não obstante os riscos que o seu uso continuado e desregulado pode apresentar, a disseminação e o acesso generalizado aos dispositivos móveis que se verifica hoje em dia pode constituir também uma oportunidade para formar cidadãos conscientes dos valores naturais, patrimoniais e culturais do país e para alertar para a necessidade da sua preservação. O projeto Passaporte Natura 2000 irá precisamente aproveitar a oportunidade que as tecnologias atuais apresentam no contexto da valorização do território.

De modo a que sejam atingidos os principais objetivos propostos para este projeto, o desenho conceptual dos conteúdos a incluir na aplicação estrutura-se em dois grupos: o grupo de conteúdos do capital natural e o grupo dos conteúdos relacionados com o capital humano. Com estes conteúdos pretende-se abranger a maior quantidade possível de pontos de interesse para os utilizadores, proporcionando uma experiência dinâmica com os conteúdos a surgirem encadeados numa narrativa fluída e cativante. A *App* estará baseada numa dinâmica territorial, na medida em que pretende apelar e entusiasmar para a recolha de carimbos (*QR Codes*) no campo, potenciando não só uma experiência tecnológica mas também sensorial.

Dentro de cada um dos grupos de conteúdos serão abordados um conjunto vasto de temas. Para o grupo do capital natural os temas estarão relacionados com a fauna (incluindo vertebrados e invertebrados), a flora (incluindo briófita e líquénica), os fungos, os habitats e a geodiversidade. A abordagem aos conteúdos do capital natural será também pautada pela introdução transversal de noções de serviços de ecossistema associados a cada um dos temas. Os conteúdos do capital humano, estarão divididos em dois temas: património e comunidades locais. No que respeita ao tema das comunidades, é aqui que se fará a ponte com a cultura e tradição local, com os ofícios locais e com a vivência das comunidades. Este tema pretenderá chamar a atenção para a vivência das populações locais e sobre os seus ofícios, pretendendo criar também uma dinâmica de contacto direto com as populações, incentivando a economia local.

A utilização da *App* produzirá estatísticas de visitação do território e possuirá ainda uma área para reportar problemas encontrados ou deixadas sugestões de melhoria. Este processo deverá ajudar a responsabilizar cada utilizador pela preservação do património natural e cultural, criando a noção de que cada cidadão pode e deve contribuir para a conservação do capital natural e humano das regiões que visita. As estatísticas e as informações participadas pelos utilizadores poderão ser disponibilizadas às autoridades competentes. Depois da construção e entrada em funcionamento da aplicação, a Palombar realizará a sua promoção e valorização junto dos agentes locais mais relevantes, como a comunidade escolar, as populações locais, o poder local e os agentes do setor turístico local, organizando para isso sessões de esclarecimento e formação em sala e no campo.

Quanto à produção e distribuição de *QR Codes* em formato físico, os *QR Codes* que digam respeito ao capital natural da RN2000 ou ao património, serão colocados em locais seleccionados em articulação e com autorização das autoridades competentes. Os *QR Codes* relativos às comunidades locais serão distribuídos a um conjunto inicial de entidades ou indivíduos seleccionados. A aplicação será disponibilizada de forma gratuita nas plataformas habituais. Qualquer cidadão nacional ou estrangeiro com acesso a tecnologia móvel poderá descarregar e utilizar a aplicação que estará disponível em duas línguas, português e inglês.

A implementação deste projeto e o desenvolvimento desta aplicação representará um contributo para os compromissos ambientais internos e externos do estado português da seguinte forma:

- Ao nível dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, adotada pelas Nações Unidas, em setembro de 2015, fundamentalmente o objetivo 15 “Proteger a Vida Terrestre”, o projeto tem como objetivo chamar a atenção para os valores naturais existentes e quais os comportamentos individuais e coletivos que ajudam à sua preservação;
- No que respeita à Estratégia da União Europeia para a Biodiversidade 2020, enquadra-se no Objetivo 1 – Proteger espécies e habitats, mais concretamente na sua Ação 3 – Sensibilizar para a rede Natura 2000, envolver os cidadãos e melhorar a aplicação das directivas relativas à natureza;
- Enquadra-se na Estratégia Nacional de Educação Ambiental 2020, mais concretamente no eixo temático “Valorizar o Território”, correspondendo claramente aos 3 objetivos estratégicos da ENEA para uma educação ambiental mais transversal, aberta e participada. Dentro do objetivo estratégico da transversalidade, este projeto corresponderá à medida “Incentivos à difusão de Equipamentos de Educação Ambiental e das Empresas”, mais concretamente no âmbito da ação “Atualização tecnológica dos equipamentos de EA”. No âmbito do objetivo relacionado com a abertura, o projeto prevê o “Envolvimento dos cidadãos no seu km2 de ação”, a “Promoção de campanhas de comunicação dirigidas aos cidadãos” e a “Dinamização de programas e atividades de EA”. Por fim, no âmbito do objetivo relativo à participação, o projeto contribui claramente para a “Promoção da Participação Pública”;
- Contribui claramente para a Estratégia Nacional da Conservação da Natureza e da Biodiversidade 2030 (ENCNB 2030), aprovada pela Resolução do Conselho de Ministros n.º 55/2018, de 7 de maio, na medida em que irá precisamente auxiliar no aumento da visibilidade e da perceção pública do valor do património natural e dos serviços de ecossistema, contribuindo também para implementar os vértices estratégicos: *ii) Promover o reconhecimento do valor do património natural; e iii) Fomentar a apropriação dos valores naturais e da biodiversidade pela sociedade;*
- A implementação deste projeto colabora claramente na prossecução dos objetivos previstos nas medidas de política elencadas no PNPOT, desde logo no que respeita à afirmação da biodiversidade como um ativo territorial (1.3), à valorização do território através da paisagem (1.4), à valorização do património e das práticas culturais, criativas e artísticas (2.8), à valorização dos ativos territoriais patrimoniais (3.4), à activação de uma nova cultura territorial (5.2) e também na experimentação e prototipagem de soluções inovadoras (5.5);
- Esta proposta corresponde ainda e de forma clara aos objetivos específicos do Aviso n.º 4656-A/2019 – Educarte: Educar para o Território, designadamente porque este é um projeto

de educação ambiental dirigido aos cidadãos, que contribui para o reforço da informação, do conhecimento e dos comportamentos relativos ao território e à conservação da natureza e da biodiversidade, promovendo também uma cidadania ativa e porque serão desenvolvidos conteúdos didáticos e desmaterializados sobre a importância da conservação da natureza e da geodiversidade, bem como dos recursos e património geológico, enquanto valores identitários de cada território. Ainda no âmbito deste Aviso, este projeto aborda todas as tipologias identificadas, uma vez que apela à participação ativa do público, motivando a visitação da RN2000 e a recolha de informação contínua no terreno, para além de promover também uma participação passiva do público que poderá prescindir da realização das explorações em campo, instalando de qualquer forma a aplicação e tendo acesso a informações úteis e a sensibilização ambiental por esta via mais passiva. O projeto corresponderá ainda e claramente à solicitação de efeito multiplicador, desde logo pela sua lógica conceptual, considerando o acesso generalizado a estas tecnologias, mas também pela já referida lógica próxima do *gaming*, que com certeza despertará interesse, ou até pelo potencial de ganho de escala nacional ou até europeia que o projeto detém e, por fim, a tipologia relacionada com a sensibilização ambiental que está na base e perpassa todos os conteúdos incluídos na aplicação e todas as mensagens de base de valorização dos capitais naturais e humanos dos territórios incluídos em RN2000.

A implementação do projeto decorrerá por um período de uma ano e meio, uma vez que será o tempo necessário para resolver eventuais questões relacionadas com a arquitectura da *App* e para realizar algumas ações de melhoria, mas também para perceber as dinâmicas no território baseadas quer nas estatísticas geradas, quer nas comunicações feitas pelos utilizadores. O valor de orçamento solicitado ao Fundo Ambiental apenas dirá respeito aos primeiros 6 meses de projeto, que envolverão o trabalho de preparação da aplicação e das suas manifestações físicas no território.

V) POTENCIAIS IMPACTOS DE MÉDIO E CURTO PRAZO DO PROJETO, DEFINIÇÃO DE INDICADORES DE MONITORIZAÇÃO/IMPACTO E RESPECTIVAS METAS A ALCANÇAR

Os principais impactos esperados pela implementação do projeto estão fundamentalmente relacionados com a sensibilização da sociedade para o valor intrínseco do património natural e cultural presente nos territórios incluídos na Rede Natura 2000 de Portugal. Com a dinâmica de descarregamento e utilização da aplicação, que se espera venha a ser significativa, existe a expectativa de aumentar o número de visitantes que tomam contacto com o capital natural e com o capital humano destas regiões de uma forma conduzida e estruturada, ao mesmo tempo que o suporte informativo de base da aplicação ajuda os visitantes a interpretar o território. Pretende-se criar impacto ao nível do incentivo à descoberta de novas fronteiras internas e do contacto direto com as populações locais, ao mesmo tempo que se procura dinamizar a economia de escala local, a divulgação da cultura e da tradição e a promoção dos ofícios tradicionais destes territórios. Na tabela seguinte (**Tabela 1**) são apresentados os objetivos concretos e as metas a alcançar e são definidos indicadores de impacto e de progresso do projeto por cada ação a desenvolver.

Tabela 1. Ojetivos e metas concretas a atingir e definição de indicadores de progresso e impacto esperados, por cada ação a desenvolver no projeto.

Ações	Objetivos	Metas	Indicadores de Progresso	Indicadores de impacto
A. Ações para desenvolvimento da App e da dinâmica no território				
A1. Definição da arquitetura da aplicação e identidade do projeto	Definir o layout, o formato e a dinâmica da aplicação	Layout final suficientemente capaz, com potencial para integração futura de outras RN2000 portuguesas ou europeias	Layout Final da aplicação	Ganho de conhecimento e experiência em desenvolvimento de conteúdos para integração em sistemas tecnológicos
A2. Preparação de conteúdos sobre capital natural e capital humano	Reunir e seleccionar conteúdos adequados	Obter informação relevante e interessante sobre cada tema proposto	Caderno de informação	
A3. Produção de conteúdos para a aplicação	Produzir conteúdos escritos e gráficos para introdução na aplicação	Produzir conteúdos diversificados sobre cada um dos temas propostos. A linguagem deve ser clara, objetiva e acessível. Conteúdos devem integrar noções de serviços de ecossistema	Caderno de conteúdos final, com os temas a integrar na aplicação	
A4. Desenvolvimento e programação da aplicação	Construção da aplicação ao nível informático e tecnológico	Obtenção de uma App, funcional, atractiva, intuitiva e que corresponda ao objetivo traçado e às funcionalidades previstas	Aplicação Passaporte Natura 2000 pronta a testar	
A5. Produção de QR Codes	Produção em formato físico dos QR Codes a colocar	Produção de pelo menos 30 QR Codes, distribuídos pelos 3 temas propostos. QR Codes devem ser: resistentes aos elementos climáticos; de tamanho e formato visível; funcionais e integrados com a aplicação	60 QR Codes em formato físico	
B. Promoção de parcerias e selecção de localizações				
B1. Promoção de parcerias com autoridades competentes no domínio da biodiversidade e do património e com comunidades locais	Obtenção de acordos de parceria com autoridades competentes para enquadrar a colocação no terreno dos QR Codes	Acordos de parceria com as entidades que definam de forma clara os objetivos os deveres e os compromissos das partes na prossecução das metas do projeto. Envolvimento das autoridades e dos cidadãos com o território	Acordos assinados	Número de acordos e de parcerias firmadas
B2. Seleção de localizações para QR Codes da biodiversidade, património e comunidades	Seleção, em colaboração com as autoridades competentes, dos melhores locais para colocar os QR Codes	Seleção de 30 locais com potencial para receber os QR Codes	Informação geográfica	

C. Publicação da App e ações a desenvolver posteriormente				
C1. Distribuição e colocação de <i>QR Codes</i>	Colocação no terreno e distribuição a entidades ou indivíduos de <i>QR Codes</i> , de modo a que possam passar a ser coleccionados pelos utilizadores da aplicação	Colocação de pelo menos 30 <i>QR Codes</i> no terreno e entregues a entidades ou indivíduos do território.	Relatório final, fotografias e informação geográfica.	Número de <i>QR Codes</i> distribuídos no terreno
C2. Publicação da aplicação – <i>Go Live</i> .	Disponibilização da <i>App</i> ao público em geral	Colocação da <i>App</i> nas plataformas de disseminação mais comuns para sistemas iOS e Android	<i>Go Live</i> da aplicação	Número de descarregamentos da aplicação superior a 100
C3. Gestão da app	Manutenção do funcionamento correto da aplicação	Manter a satisfação global com o funcionamento da aplicação por parte dos utilizadores	<i>Rating</i> da <i>App</i>	Classificação atribuída à <i>App</i> em cada <i>app store</i>
C4. Gestão e manutenção de <i>QR Codes</i> no terreno	Acompanhamento periódico dos formatos físicos no terreno e realização das manutenções necessárias	Manter 90% dos <i>QR Codes</i> em bom estado e em funcionamento durante o projeto	Registo das visitas de manutenção efectuadas em ficha tipificada com registo fotográfico.	Número de reclamações de utilizadores abaixo dos 10%
D. Ações de monitorização				
D1. Registo das estatísticas de <i>QR Codes</i> lidos	Definir o layout, o formato e a dinâmica de apresentação dos resultados estatísticos	Obter forma de organização dos resultados de fácil leitura e interpretação	Relatórios mensais das estatísticas	Aumento da visitação do território face aos dados anteriores disponíveis
D2. Registo das comunicações efectuadas por utilizadores	Definir o layout, o formato e a dinâmica de apresentação das comunicações	Organização dos dados em categorias para que seja possível dimensionar ações concretas	Relatórios mensais relativos a comunicações de utilizadores	Número de comunicações de utilizadores demonstra co-responsabilização no que respeita à preservação do património natural e cultural

E. Ações de comunicação e disseminação de resultados				
E1. Sessões de divulgação inicial em Escolas	Preparar estratégia de comunicação e incentivar o público-alvo mais jovem a utilizar a aplicação	Garantir um número consistente de utilizadores iniciais da <i>App</i> e cativar uma faixa etária com capacidade de influência e de difusão e obter dados de melhoria em fase de ajustes	- Realização de 5 sessões (1 por concelho) - Questionários realizados aos alunos no final de cada sessão	Número de descarregamentos da <i>App</i> na fase após sessão de divulgação
E2. Sessões de divulgação junto das comunidades locais, do poder local e de agentes do tecido empresarial, designadamente do turismo	Preparar estratégia de comunicação e incentivar o público-alvo mais directamente envolvido a associar-se à iniciativa	Garantir que um número robusto de entidades e indivíduos detêm <i>QR Codes</i> e se associam ao projeto. Estes poderão ser, por exemplo, artesãos locais e outros	- Realização de 5 sessões (1 por concelho) - Questionário aos participantes	Número de entidades e indivíduos que se associam ao projeto
E3. Sessão final de balanço	Realizar uma sessão com todos os agentes locais para balanço e perspectivas futuras (incluir comunidade escolar, poder local, empresas e populações locais)	- Garantir uma discussão produtiva sobre o futuro da aplicação - Apresentar casos concretos de sucesso - Apresentar Plano de Ação para o futuro do projeto	Realização de 1 sessão final	Perspectivas de futuro para o projeto pós Fundo Ambiental com envolvimento dos vários agentes presentes
F. Coordenação e Planeamento				
F1. Coordenação do Projeto	- Coordenar e gerir ações do projeto, em articulação com todos os parceiros - Produzir relatórios de progresso e financeiros e divulgar resultados do projeto	Garantir uma gestão adequada do projeto quer ao nível financeiro, quer ao nível do reporte às entidades	Relatório de execução e financeiro do projeto	Divulgação de resultados do projeto
F2. Elaboração de um plano de ação e de sustentabilidade pós Fundo Ambiental	Elaborar um plano de ação sólido, a curto-médio prazo, para continuidade, desenvolvimento e ganho de escala do Projeto. Juntar os parceiros e as autoridades ligadas ao projeto e a estas temáticas e identificar fontes de financiamento.	Obter um Plano de Ação que permita envolver várias entidades interessadas em desenvolver o projeto	Plano de Ação para o futuro do Passaporte Natura 2000	- Publicação do Plano de Ação - Parceiros interessados em manter o projeto a funcionar - Número de fontes de financiamento identificadas

VI) SUSTENTABILIDADE

Considerando o carácter tecnológico e imaterial da aplicação a desenvolver pelo projeto, a sua sustentabilidade será garantida pela própria dinâmica de descarregamentos e utilização. Não obstante, procurar-se-ão nos vários agentes do território, desde o poder local ao tecido empresarial local, fontes de suporte e financiamento ao projeto após o fim do apoio do Fundo Ambiental. No que respeita às manifestações físicas do projeto, ou seja os *QR Codes* em formato físico distribuídos pelo território, bem como no que respeita à gestão das estatísticas geradas pela aplicação e às comunicações recebidas dos utilizadores, procurar-se-á garantir a sua continuidade com a formalização de parcerias e protocolos previstos na Fase B – Promoção de parcerias e selecção de localizações. Quanto ao potencial de crescimento e ampliação do projeto para vir a contemplar outras áreas ou mesmo toda a Rede Natura 2000 em Portugal continental e insular, ou até alcançar a escala europeia, na Fase F – Coordenação e Planeamento, prevê-se a produção de um Plano de Ação para o futuro do Passaporte Natura 2000, prevendo-se juntar os parceiros e as autoridades ligadas ao projeto e a estas temáticas e identificar possíveis fontes de financiamento.

VII) DISSEMINAÇÃO

A estratégia de comunicação pensada para este projeto atuará a quatro níveis:

- 1) Junto da Comunidade Escolar: Para a comunidade escolar está pensada a criação de um *Infopoint* dinamizado pelo técnico do projeto, de forma a estabelecer contacto direto com a comunidade escolar. Para suporte à realização desta actividade será produzido um Totem do Projeto e será disponibilizado um *QR Code* por escola, de forma a despertar nos alunos a curiosidade e a vontade de utilizar a aplicação. Este *Inforpoint* realizar-se-á nos agrupamentos escolares dos concelhos abrangidos pelos SIC do Douro Internacional (PTCON0022) e das Minas de Santo Adrião (PTCON0042) (Vimioso, Miranda do Douro, Mogadouro, Freixo de Espada à Cinta e Figueira de Castelo Rodrigo);
- 2) Junto das Comunidades Locais: Para este público-alvo, serão realizadas sessões públicas com apoio e participação do poder local, das populações locais e dos agentes turísticos locais. Nestas sessões será apresentado o projeto e os seus objetivos;
- 3) Junto do Público em geral Nacional e Internacional: A disseminação para o público em geral nacional e internacional será também realizada em festas, feiras e festivais locais e não só, aproveitando a divulgação cruzada em eventos cujo tema esteja relacionado com o projeto, procurando envolver também o poder local com o objetivo de que possam divulgar a aplicação, por exemplo, em eventos turísticos nos quais participem para divulgar o seu território. Nestas ocasiões também será utilizado o Totem do projeto;
- 4) Sessão Final de balanço da Iniciativa: Procurar-se-á a presença do poder local, da comunidade escolar, dos agentes e indivíduos que participaram ativamente no projeto, dos agentes locais da área do turismo e das autoridades no âmbito da conservação da natureza e da biodiversidade, do património e do ambiente. Nesta sessão serão apresentados os resultados alcançados durante o projeto, desde o número de utilizadores, as estatísticas geradas na visitação do território, o *ranking* dos carimbos obtidos pelos utilizadores, as comunicações de visitantes e a perspectiva das entidades e indivíduos envolvidos no projeto. Será também uma oportunidade para discutir opções para o futuro da aplicação.