



INTERCÂMBIO DE BOAS PRÁTICAS NA ACESSIBILIDADE DE PLATAFORMAS ELETRÔNICAS ENTRE JOVENS COM DEFICIÊNCIA

2020-2-ES02-KA205-015483

MANUAL



-
1. Sumário do Projeto
 2. Perfil das Organizações
 3. Grupos Alvo
 4. Sobre as competências cívicas dos jovens e a participação cívica online.
 5. Elementos-chave fundamentais que uma plataforma electrónica deve ter para ser acessível a pessoas com limitações.
 6. Mecanismos que assegurem uma participação juvenil multidimensional em contextos cívico-democráticos.
 7. Como conceber e implementar ferramentas electrónicas acessíveis a pessoas com limitações.
 8. Que estratégias de divulgação desenvolver sobre a acessibilidade das plataformas electrónicas para a participação dos jovens.
 9. Como envolver as autoridades políticas na participação juvenil.
 10. Critérios de seleção das plataformas
 11. Análise das Plataformas
 12. Conclusões finais
 13. Bibliografia e Webgrafia
- Anexos

LOGOS & DISCLAIMER



ASPAYM Castilla Y León
(Espanha)



Biberbost Boscan & Rochin
(Espanha)



Rosto Solidário
(Portugal)



Narodno chitalishte " Badeshte sega 2006"
(IBulgária)



Human Rights Youth Organoization
(Itália)

Este projecto foi financiado com o apoio do Programa Erasmus+ da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas a opinião do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito da informação nela contida.

SUMÁRIO DO PROJETO

Este projecto possui 5 objetivos principais.

1. Intercâmbio de boas práticas sobre a utilização de plataformas electrónicas de participação juvenil acessíveis a todos os jovens, independentemente de enfrentarem ou não barreiras como as deficiências, a fim de aumentar / melhorar as competências cívicas da juventude europeia.
2. Intercâmbio de boas práticas em relação aos mecanismos, para que a participação dos jovens seja de tipo multidimensional e permita o seu papel nas diferentes instâncias do ciclo cívico-democrático, independentemente da sua deficiência.
3. Intercâmbio de boas práticas sobre a conceção e implementação de instrumentos para que certos grupos possam participar electronicamente e ser incorporados nesta estratégia de capacitação cívico-cidadão.
4. Intercâmbio de boas práticas sobre as estratégias de utilização e visibilidade das plataformas electrónicas em termos de acessibilidade.
5. Intercâmbio de boas práticas sobre a forma de envolver as autoridades políticas neste tipo de projetos.

Graças ao intercâmbio de boas práticas, as entidades parceiras do projecto serão capazes de aumentar / melhorar o seu conhecimento e abordagem sobre a acessibilidade das plataformas electrónicas para jovens.

Para o conseguir, os parceiros avaliarão 20 plataformas electrónicas nos seguintes domínios de participação da juventude: participação política, serviços públicos, redes sociais e cultura.

Cada parceiro irá preencher também um modelo de avaliação que identificará as características essenciais e tirará as devidas conclusões.

As características a ser avaliadas são: a concepção da plataforma, o nível de acessibilidade e os tipos de deficiência.

O impacto esperado nos participantes, nas organizações participantes, nos grupos-alvo e outras partes interessadas relevantes será:

- para jovens trabalhadores, facilitadores e educadores, o impacto esperado é que lhes será oferecido um novo instrumento de trabalho concreto e com recomendações específicas para favorecer a acessibilidade dos jovens às plataformas cívico-políticas juvenis;
- para os jovens que participam no desenvolvimento do projeto, o impacto qualitativo será medido, graças a questionários e comentários dos participantes e facilitadores, e será baseado num aumento da consulta/uso das plataformas de participação dos jovens quando a sua acessibilidade for adequada;
- dentro das 5 organizações parceiras, o impacto será significativo, uma vez que serão treinadas num campo tão necessário hoje como é a plena acessibilidade dos jovens a todos os recursos, independentemente das barreiras que possam encontrar. No final do projeto, cada parceiro terá experiência e competência nos seguintes aspetos: projetos de parceria estratégica, gestão e coordenação de atividades, acessibilidade da web, metodologias de investigação e avaliação, redação manual e estruturação de informação, adaptação no domínio dos jovens com menos oportunidades, formação de trabalhadores;
- sobre as outras organizações juvenis, o impacto será visível através de atividades de visibilidade e divulgação;
- outros intervenientes relevantes terão acesso a todo o material desenvolvido neste projeto e são convidados a participar no evento multiplicador para terem contato direto com os especialistas e desenvolverem novas parcerias localmente.

PERFIL DAS ORGANIZAÇÕES



A **Fundação ASPAYM Castilla y León**

começou a funcionar em 2004, doze anos após a fundação da ASPAYM na região de Castilla y León.

Os seus principais objetivos são: promover a autonomia, a igualdade de direitos e oportunidades e melhorar a qualidade de vida das pessoas com deficiências físicas, permitindo-lhes uma integração significativa na sociedade. Além disso, a ASPAYM CyL procura ser uma associação líder, fornecendo aos seus utilizadores-alvo os instrumentos para alcançar essa missão. Este objetivo é alcançado através da qualidade dos seus programas e atividades, da investigação e do uso adequado de novas tecnologias.

A ASPAYM CyL possui um departamento de juventude centrado em atividades com jovens de diversas idades e contextos. Este departamento é um membro ativo do Conselho Regional da Juventude de Castela y León e é também membro do Conselho Permanente da Juventude da Província de Valladolid. Fazemos também parte da rede de pontos de informação juvenil da província de Valladolid, o que faz da ASPAYM a única organização juvenil com o nível de diversidade que cumpre todas as condições acima referidas. A organização, e também o seu departamento de juventude, tem escritórios em diferentes cidades, com especial ênfase nas zonas rurais. Inclui Ávila, Burgos, Camponaraya (León), Cubillos del Sil (León), León, Matapozuelos (Valladolid), Palencia, Paredes de Nava (Palencia), Segovia (Segovia), Valladolid e Villadiego (Burgos).

O departamento de juventude da ASPAYM CyL desenvolve uma multiplicidade de atividades: advocacia, educação não-formal, emprego, contando muitos anos de experiência e múltiplos prémios. Por exemplo, o projeto de sensibilização "Ponte en mis zapatos" (Ponha-se no meu lugar), cujo principal objetivo é a normalização da deficiência nas escolas, centros comunitários, organizações juvenis, etc. Nos últimos anos, a organização tem estado empenhada na utilização da gamificação como metodologia em atividades educativas não formais. Neste sentido, a ASPAYM CyL desenvolveu jogos de tabuleiro, vídeo jogos, 'escape rooms' e manuais baseados nesta técnica para trabalhar com os jovens, sempre de uma perspetiva inclusiva, a fim de assegurar a igualdade de acesso dos jovens com deficiência a todos os recursos disponíveis.

Além disso, dentro da ASPAYM temos um projecto chamado JAVACOYA, que nasceu com a pretensão de ser um serviço personalizado aos nossos clientes, concretizando o sonho de ultrapassar os desafios diários colocados pelo mercado. Além disso, oferece uma grande diversidade de recursos, todos orientados para a optimização e lucro, com total adaptação às suas necessidades, como por exemplo:

- conceção de sítios na web, especializado na realização de páginas web acessíveis a todos;
- atualização, criação e gestão de perfis em redes sociais, para lhes fornecer novos conteúdos. Tarefas de webmaster, posicionamento web e campanhas de marketing;
- design e desenvolvimento de software personalizado.

<https://www.aspaymcyl.org/>



Biderbost, Boscan & Rochin, SL (BB&R)

é uma empresa de consultoria internacional com um historial notável em responsabilidade social e empresarial na área da juventude.

A sede da BB&R situa-se em Salamanca (Espanha), um centro universitário de excelência no sul da Europa. A sua equipa é composta por dez jovens profissionais de várias culturas e disciplinas. A BB&R realizou já projetos para diferentes organizações internacionais (União Europeia, Fundação UE-LAC, Banco Interamericano de Desenvolvimento, Programa de Desenvolvimento das Nações Unidas, Banco Mundial, Organização Internacional para as Migrações), ONGs e agências governamentais (Espanha, Brasil, Noruega, Canadá, Bulgária, Reino Unido).

A BB&R procura acrescentar valor incorporando ferramentas e estratégias que formem jovens e trabalhadores jovens com competências para uma integração bem sucedida no mercado de trabalho e na vida cívica ativa.

Pela sua carreira, a BB&R foi galardoada pela Câmara de Comércio do Peru em Espanha com o "Prémio para Melhor Iniciativa de Negócios em Espanha" (2015).

<https://www.bbyr.com/en/>



A missão da **ROSTO SOLIDARIO** é contribuir para o desenvolvimento social e humano das comunidades locais e para uma cidadania global e solidária.

Os princípios básicos da ROSTO são a participação cívica, a integração social, a solidariedade, o trabalho em rede e as parcerias. O âmbito de trabalho inclui quatro áreas principais: cooperação internacional para o desenvolvimento, educação para a cidadania global, voluntariado e apoio social baseado na família. A igualdade de género, os direitos humanos e a inclusão social são abordados como questões transversais em todos os programas promovidos. A Rosto Solidário adota abordagens de Educação Não Formal para fomentar oportunidades de aprendizagem ao longo da vida, seguindo o Quadro de Cidadania Global.

Em termos de estatuto legal de utilidade pública, a Rosto Solidário foi reconhecida como ONG pelo Ministério dos Negócios Estrangeiros em 2008. Como membro da Plataforma Portuguesa das ONGD, está representada tanto no Grupo de Trabalho sobre Educação para o Desenvolvimento como no Grupo de Trabalho sobre Ética.

A nível local, a Rosto é membro da Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (rede local de 115 organizações que prestam serviços sociais - seguindo as Diretrizes do Plano Nacional de Ação para a Inclusão). Dentro desta rede, a Rosto foi premiada quatro vezes em reconhecimento pelo seu trabalho na promoção do voluntariado e no apoio ao desenvolvimento das comunidades locais.

A Rosto é uma organização acreditada de acolhimento e envio para projetos de Serviço Voluntário Europeu desde 2011.

<https://rostosolidario.pt/>



Narodno chitalishte "Badeshte sega 2006"

foi fundada em 2006 por especialistas
no campo da educação e formação.

A sua missão é: enriquecer o processo de desenvolvimento pessoal e de aprendizagem inspirado na natureza.

Os principais objectivos de Narodno chitalishte "Badeshte sega 2006 - Future Now 2006" são:

- melhorar a qualidade do trabalho dos Jovens;
- desenvolver programas educativos alternativos;
- formar professores e pessoal educativo em metodologias alternativas;
- aprendizagem online e digital;
- educação ambiental e de aventura;
- promoção da educação e da aprendizagem não formal;
- integração social dos jovens com menos oportunidades.

Os principais campos de atividades implementadas pela nossa organização são: aprendizagem on-line e escolarização, trabalho com jovens, aprendizagem não formal, desenvolvimento pessoal de crianças e jovens, apoio a pessoas com menos oportunidades, orientação profissional, educação ambiental e cívica. Damos formação a nível nacional e internacional (Juventude em Ação, Euromed Juventude IV, Aprendizagem ao Longo da Vida, Erasmus+), também implementamos projetos de SVE, campos de juventude, formação de professores e atividades extracurriculares para escolas.

Até agora, a organização já trabalhou em mais de 150 projetos financiados por Erasmus+, Juventude em Ação, LLL, FSE sobre Programa de Desenvolvimento de Recursos Humanos, subsídios EEE, Fundo CEE, PNUD e financiamentos governamentais. Estes projetos foram nos domínios do trabalho juvenil, educação ambiental não formal, educação cívica, motivação e desenvolvimento pessoal.

A nível regional e local, como organização líder, implementamos muitos projetos relacionados com a ecologia, inclusão social, iniciativas juvenis e reformas políticas. Juntamente com organizações locais de juventude, estamos a gerir um centro de juventude na cidade de Smolyan.

NC Future Now é um membro ativo da National Network for Kids (NMD) onde trabalhamos com mais de 250 organizações dedicadas ao desenvolvimento infantil e juvenil. Desde 2009, NC Future Now criou a Autoridade Nacional para o Prémio Internacional do Duque de Edimburgo - o maior programa internacional para o desenvolvimento pessoal de jovens, que trabalha em mais de 144 países com mais de 8 milhões de jovens desde 1956. Em 2020, o programa alcançou cerca de 1000 jovens de toda a Bulgária. A organização é também membro de redes, tais como a rede CEE para a Biodiversidade e Rückenwind para o apoio aos jovens com menos oportunidades. A NC Future Now estabeleceu e gere uma rede de intercâmbio sustentável de boas práticas, denominada Alive Places (Lugares Vivos).

Desde 2010, somos um dos fundadores e membro ativo do Fórum Nacional da Juventude na Bulgária, que é uma organização nacional representativa da juventude, membro do Fórum Europeu da Juventude (YFJ).

A Narodno Chitalishte "Badeshte sega 2006" possui e desenvolve um centro educativo chamado "Escola na Natureza" na aldeia de Gudevitsa, nas Montanhas do Rodope, que realiza práticas comunitárias e educativas sustentáveis e realiza formação para crianças, jovens e adultos.

<https://gudevica.org/#>



A **HRYO - Human Rights Youth Organization**

é uma organização não governamental sem fins lucrativos, fundada em Palermo (Itália), em 2009, com o objetivo de reforçar os Direitos Humanos a nível local e global.

A nossa visão. A HRYO acredita num mundo governado pela paz e pela compreensão mútua. Vemos a educação como um aspeto essencial para a criação de uma realidade que promove e protege a dignidade humana, todos os aspetos da igualdade e da sustentabilidade. Como organização, vemos a importância de apoiar a ação local e desenvolver o potencial de um único ser humano, pois pequenas mudanças conduzem a grandes processos.

A nossa missão. Facilitar, por vários meios, o cumprimento dos Direitos Humanos e estabelecer uma rede internacional de organizações e indivíduos que contribuem ativamente para o seu contexto local.

Os nossos objectivos.

- Restabelecer a dignidade humana utilizando projetos educativos não formais que respondam às necessidades da sociedade e do indivíduo.
- Quebrar os preconceitos ligando diferentes realidades e facilitar um diálogo intercultural.
- Aumentar a consciência da opressão e do sofrimento e das questões que os rodeiam.
- Estabelecer uma rede que apoie os movimentos locais em zonas de conflito.
- Criar, facilitar e comunicar um caminho para uma cultura de paz, respeito e sustentabilidade.
- Ser influência na mudança de leis, regras e políticas que protegem os Direitos Humanos.
- Estabelecer um Centro de Direitos Humanos: local que eduque e promova a integração dos Direitos Humanos na vida quotidiana.
- Promover a cultura como um instrumento de aceitação e compreensão da diversidade.
- Utilizar uma abordagem holística na consecução da tolerância entre a nova geração.
- Promover uma ação pacífica para a libertação da influência da máfia e do crime organizado.
- Ser um exemplo de liderança em todos os aspetos acima referidos.

<https://www.hryo.org/chi-siamo/>

GRUPOS ALVO

ASPAYM Castilla y León (Espanha) é uma organização cujo objetivo é melhorar as condições de vida das pessoas com deficiência, em geral, e com lesões da espinhal-medula, em particular. Atualmente, conta com mais de 2000 membros em toda a comunidade e mais de 200 trabalhadores.

Infelizmente, as pessoas com deficiência enfrentam diariamente obstáculos no acesso a uma inclusão social plena (barreiras arquitetónicas, acessibilidade digital, desadequações laborais ..). Estes obstáculos podem refletir-se em diferentes áreas da pessoa: condição física, bem-estar emocional, relações interpessoais, acesso ao emprego e a recursos educativos e socioculturais.

- **Educação.** O processo de inclusão escolar das pessoas com deficiência está relativamente estagnado. Gradualmente, a incorporação de estudantes com deficiência no sistema de ensino regular está a recuperar o atraso, no entanto, as medidas não incorporaram plenamente os jovens com deficiência no sistema escolar regular.
- **Emprego.** Os jovens com deficiência encontram muitas barreiras no acesso ao mundo do trabalho: falta de oportunidades, saúde frágil ou situação de doença a longo prazo, falta de qualificações ou experiência.
- **Saúde.** Muitos jovens com deficiência sofrem de doenças crónicas, que criam um estado constante de fragilidade, quer física quer psicológica.
- **Relações sociais e familiares.** As relações sociais e o acesso a atividades socioculturais, lazer e tempo livre são reduzidas, por diversas causas, conduzindo a sentimentos de tédio e solidão, bem como a desenvolvimento pessoal deficiente.

Desta forma, e seguindo a proposta principal deste projeto, que trabalha para minimizar os riscos de exclusão social, incluímos no nosso grupo-alvo jovens, entre os 16 e 30 anos de idade, com e sem deficiência. Relativamente às pessoas com deficiência, a deficiência mais comum e generalizada é a física. Por exemplo, muitas pessoas precisam de uma cadeira de rodas para se deslocarem. Outros tipos de deficiência que podemos encontrar no nosso grupo são a deficiência intelectual e a deficiência visual.

Para a organização **Biberbost Boscan & Rochin** (Espanha), o principal grupo-alvo serão os jovens estudantes universitários, entre os 18 e 30 anos de idade. Embora possam já ter um certo nível de competência em plataformas digitais para a educação, acreditamos que ainda têm falta de conhecimentos sobre como participar cívica, política e democraticamente através de plataformas electrónicas.

A **ROSTO SOLIDÁRIO** (Portugal) pretende desenvolver este projeto com jovens em situação de vida vulnerável, nomeadamente: jovens em risco de abandono escolar precoce, jovens de famílias com dificuldades económicas e também estudantes de cursos técnicos e profissionais (estes últimos enquadram-se frequentemente nos grupos anteriores).

Em Portugal, "existem ainda enormes desigualdades sociais" que influenciam directamente as desigualdades na educação. O Ministério da Educação (2019) reconhece que "existe um sistema educativo que não responde a todos aqueles que frequentam a escola obrigatória". As estatísticas mostram que, todos os anos, cerca de 50.000 alunos do ensino primário e outros 50.000 alunos do ensino secundário falham, por várias razões: falta de meios financeiros, falta de apoio das famílias, fraca divulgação de informação e das alternativas que sentem e a sua própria falta de vontade. Por conseguinte, é importante "implementar diferentes abordagens educativas" para reduzir estas desigualdades.

E o que é afinal o abandono escolar precoce?

É um cenário em que um aluno abandona a escola sem ter concluído os seus estudos (obrigatórios), o que em alguns casos pode acontecer mesmo antes do final do ano letivo. É um fenómeno muito complexo e multifacetado, resultante de uma combinação de factores que podem ser sociais, económicos, educacionais e familiares. De facto, as famílias desfavorecidas têm taxas mais elevadas de insucesso escolar, de retenção e de abandono escolar, o que limita o acesso dos jovens ao mercado de trabalho e perpetua uma situação socioeconómica débil. Regra geral, o abandono escolar é o resultado de um longo e bastante visível processo de insucesso e desinteresse progressivo na educação. As razões podem incluir: dificuldades de saúde; necessidades educativas especiais; problemas pessoais ou familiares; mau relacionamento com os professores; mau relacionamento com os colegas e um clima escolar negativo, por exemplo, bullying e insatisfação com os resultados obtidos.

No entanto, sabe-se que existem padrões neste cenário e, portanto, alguns jovens são considerados de maior risco do que outros, dependendo do contexto que os rodeia. De reforçar que este abandono escolar precoce compromete o seu crescimento pessoal e académico, bem como o seu futuro profissional e integração social. Assim, se perpetuam desigualdades sociais que levam à insegurança no emprego e à pobreza, e, em última análise, a perspectivas baixas ou inexistentes para o seu futuro profissional e realização pessoal. A nível pessoal, estes jovens entram num processo de rutura no seu desenvolvimento emocional, na aquisição de aprendizagem fundamental e no desenvolvimento de competências, adquirindo níveis de auto-estima e auto-confiança que são demasiado baixos e praticamente irrecuperáveis para futuros cidadãos.

É urgente, portanto, fornecer a estes jovens outros instrumentos onde possam encontrar informação relevante, estabelecer contactos, envolver-se em questões/causas, e assim desenvolver a motivação pessoal necessária para investir em si próprios e no seu futuro. Desta forma, estaremos a promover a inclusão social, o envolvimento e a capacitação dos jovens, apoiando a superação das suas limitações e vulnerabilidades. A era digital em que vivemos representa, portanto, uma oportunidade para a inclusão social e para a construção de um futuro pessoal, desde que não existam "barreiras" que impeçam o acesso a jovens de diferentes origens sociais, considerados no âmbito deste projecto por todos os parceiros. A disseminação das plataformas electrónicas previstas neste projecto visa igualmente motivar os jovens para a participação cívica, ou seja, o seu conhecimento e envolvimento nas dinâmicas cívico-democráticas e nos órgãos de decisão. Esta prática terá resultados no seu crescimento pessoal, inclusão social, apropriação de causas e questões locais/nacionais/europeias, resultando num processo de crescimento pessoal e social que beneficiará grandemente o seu futuro.



Na **Narodno chitalishte " Badeshte sega 2006"** (Bulgaria) operamos tanto a nível regional como local no município e região de Smolyan, onde se localiza o nosso centro educacional, também a nível nacional através do Fórum Nacional da Juventude, onde somos membros ativos e europeus através de boas relações com os nossos parceiros da UE e países vizinhos.

Operamos a nível Internacional através do Prémio Internacional do Duque de Edimburgo, onde os nossos formadores fazem parte do POT Internacional. Procuramos e trabalhamos em novas áreas ligadas à educação e formação em África, América do Sul, Ásia e na região do Pacífico. Estamos a trabalhar ativamente com o Centro Internacional de Aprendizagem Acelerada (ICAL) desenvolvendo abordagens inovadoras de educação e formação baseadas na aprendizagem acelerada.

Nos últimos quatro anos, devido ao rápido crescimento do desemprego e do abandono escolar entre os jovens, a nossa organização começou a concentrar muitas atividades e implementar projetos no campo do trabalho de qualidade dos jovens e do desenvolvimento de competências-chave. Começámos a organizar seminários e formação relacionados com coaching de empreendedorismo social, trabalho de jovens em apoio ao emprego e desenvolvimento sustentável. Todas estas ações estão relacionadas com a enorme necessidade social de apoiar os jovens no seu desenvolvimento pessoal e realização na vida.

Como resultado dos nossos projetos, criamos manuais e manuais de formação para poder divulgar as realizações e alcançar o maior número possível de jovens e trabalhadores juvenis.

A **HRYO - Human Rights Youth Organization** está empenhada na implementação de projetos educativos para jovens a nível local e internacional desde a sua fundação.

A nível local, organizamos seminários, workshops e outros cursos educativos para a promoção dos direitos humanos e outros valores democráticos e europeus. Nas nossas atividades, também envolvemos jovens com menos oportunidades (por exemplo, jovens migrantes, jovens com deficiência e menores no âmbito do programa de justiça restaurativa). Oferecemos também possibilidades de estágio para estudantes universitários e voluntários.

A nível internacional, temos uma vasta experiência com a implementação de projetos Juventude em Acção e Erasmus+. Além disso, temos acolhido estagiários internacionais de países europeus e mediterrânicos.

O nosso objetivo é promover, apoiar e implementar medidas para combater os problemas sociais e ajudar as pessoas desfavorecidas a promover o bem-estar, o crescimento e a inclusão das pessoas. Além disso, a HRYO faz parte da Federação Italiana de Deficiência Social - Federsid, uma associação sem fins lucrativos cujos objetivos principais são: promover ações positivas na promoção social e cultural; realizar formação e aprendizagem não formal, com o objetivo de melhorar o ambiente local através da capacitação das competências dos cuidadores; realização de actividades destinadas a jovens adultos com deficiências, visano a sua integração e inclusão social, através da organização de viagens e momentos recreativos periódicos; criação de serviços integrados de prevenção, recreação e educação para pessoas com deficiência; criação de oportunidades de mobilidade não formal e oportunidades de aprendizagem em contextos multiculturais para jovens, jovens com deficiência, e voluntários; promoção de exercícios de cidadania ativa por jovens com deficiência e voluntários pertencentes à Associação através do apoio ao desenvolvimento de iniciativas juvenis e o seu envolvimento direto em atividades de sensibilização social.



SOBRE AS COMPETÊNCIAS CÍVICAS DOS JOVENS

Como aumentar/promover as competências de participação cívica dos jovens através da acessibilidade de plataformas eletrónicas.

Participação

O conceito de "participação" é definido no dicionário como "partilhar, intervir, ter qualidades comuns, ser parte integrante...". Esta é uma das definições mais aceites na comunidade internacional:

"Participação é a capacidade de expressar decisões que são reconhecidas pelo ambiente social e que afetam a vida de uma pessoa e/ou a vida da comunidade em que uma pessoa vive".

(Roger Hart, em "Youth Participation", UNICEF 1992)

A participação social é um direito humano essencial de todas as pessoas e uma sociedade pode ser considerada democrática quando todos os seus cidadãos participam. Os processos participativos são educativos, formativos e socializantes em si mesmos, tanto para aqueles que intervêm directamente como para a comunidade em geral, atuando como mecanismos eficazes para a realização de atividades de interesse coletivo.

Participação juvenil

Os jovens são um importante recurso humano para o desenvolvimento e agentes-chave para a mudança social, o crescimento económico e a inovação tecnológica das sociedades. A sua participação na tomada de decisões é uma área prioritária fundamental, no entanto, para participar eficazmente, os jovens devem dispor dos instrumentos adequados, tais como informação, educação e acesso aos seus direitos civis.

"Através da participação ativa, os jovens têm o poder de desempenhar um papel vital no seu próprio desenvolvimento e no das suas comunidades. (...) e aprender competências vitais para a vida, desenvolver conhecimentos sobre direitos humanos e cidadania e promover uma acção cívica positiva".

"Youth Participation", UN 2013

O incentivo à participação dos jovens pode acontecer a vários níveis, de acordo com as Nações Unidas nas suas Diretrizes para a Juventude:

- a inclusão dos jovens na conceção, implementação, monitorização, informação e avaliação dos instrumentos, estratégias e programas;
- abordagens específicas, tais como a educação e o desenvolvimento de capacidades;
- informação e materiais adequados que possam ser desenvolvidos com os próprios jovens, através de meios tradicionais e/ou tecnológicos;
- estruturas e mecanismos que consolidem a participação dos jovens nos processos de decisão sobre temas que lhes dizem respeito: grupos consultivos, redes para um envolvimento cívico positivo, etc.

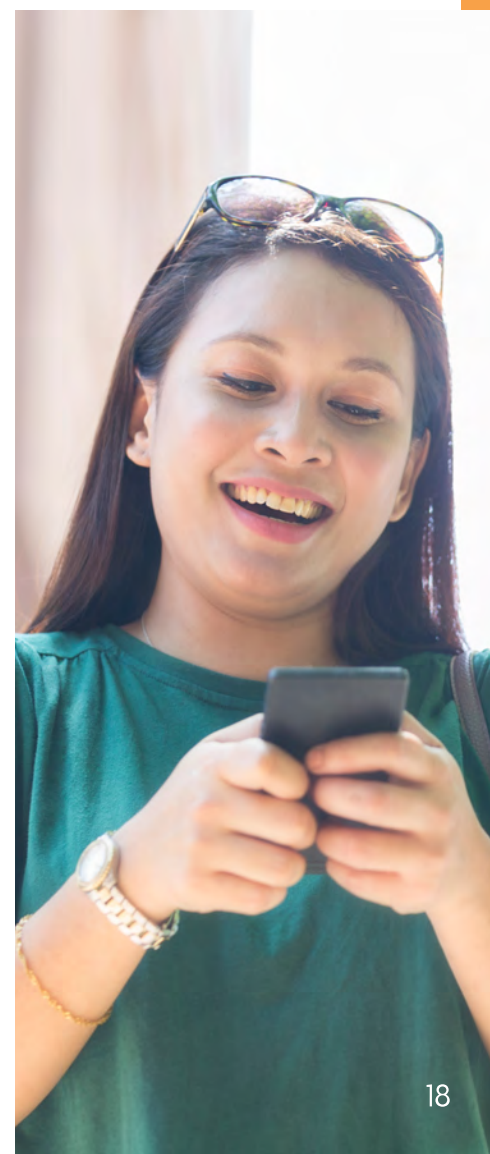
Esta participação deve ter lugar num quadro de inclusão, equidade e igualdade de género, sem quaisquer barreiras sociais, económicas e culturais que impeçam o acesso de vários grupos que, infelizmente, tendem a ser marginalizados, tais como jovens com deficiências, jovens indígenas, jovens migrantes, jovens afectados por situações de conflito e pós-conflito, jovens infectados pelo HIV, raparigas e mulheres jovens, etc.

Esta participação pode ser promovida a três níveis:

Política. O objetivo é proporcionar mais formação, informação e envolvimento dos jovens em questões de democracia, contribuindo assim para a luta contra a abstenção e a desinformação e promovendo o envolvimento dos jovens nas decisões.

Associativismo. A existência de plataformas congregadoras, tais como o Conselho Nacional da Juventude e similares, que asseguram a participação ativa e construtiva das suas organizações membros, além de serem um veículo de informação e de desenvolvimento de capacidades.

Voluntariado e Ativismo. Servindo de ponte entre novas formas de participação, tais como redes sociais e outros fóruns informais de diálogo, e trazendo a voz dos jovens para espaços formais (Conselhos Municipais de Juventude, Secretários de Estado da Juventude e do Desporto e outros parceiros governamentais).



A "Escada da Participação"

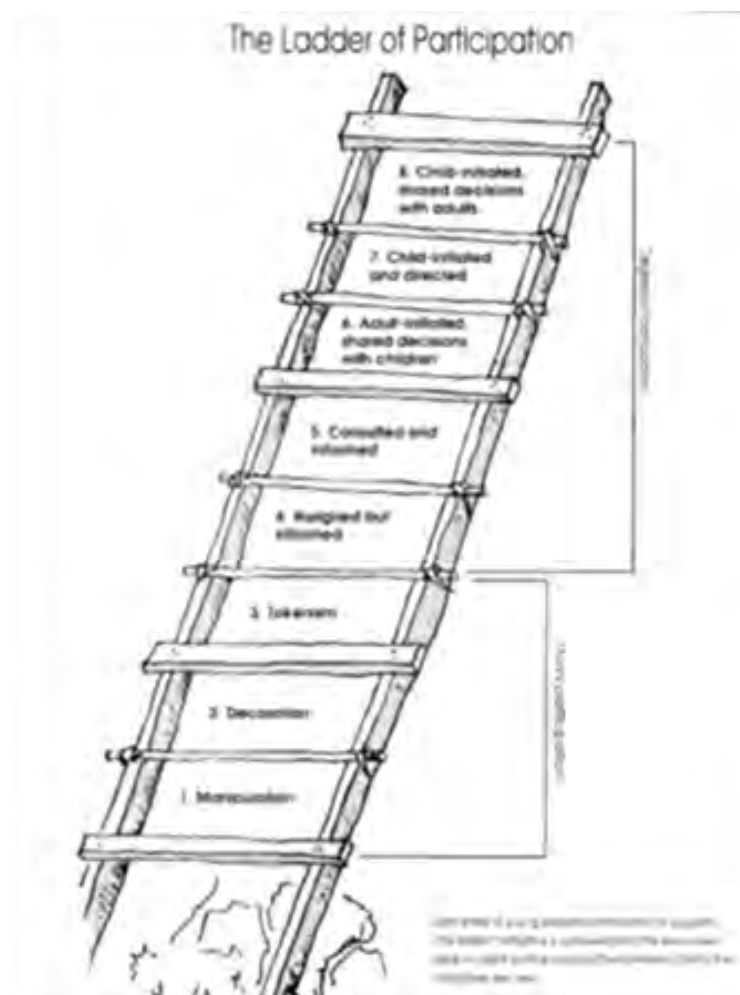
"A participação dos jovens deve ser entendida não como uma mera escuta, mas procurando alcançar aquele que é o último degrau da Escada da Participação de Roger Hart, onde os jovens geram as ideias, concebem os projetos e convidam os decisores a participar e a desenvolverem-se em conjunto, nunca perdendo o papel coordenador, o espaço de participação e o poder de decisão".

(CNJ - Conselho Nacional da Juventude, Portugal, 2021)

Publicada pela primeira vez em 1992 pela UNICEF, a "Escada da Participação" de Roger Hart tornou-se um modelo influente e amplamente aplicado nos campos do desenvolvimento infantil, educação, participação cívica e tomada de decisões democráticas.

"A criança tem o direito à liberdade de expressão; este direito inclui a liberdade de procurar, receber e transmitir informações e ideias de todo o tipo, independentemente das fronteiras, seja oralmente, por escrito ou impresso, sob a forma de arte, ou através de qualquer outro meio à escolha da criança".

(Art. 3 - Declaração Universal dos Direitos da Criança)



Este modelo revelou-se extremamente útil para ajudar diferentes grupos profissionais e instituições a repensar a forma como trabalham com os jovens. A sua simplicidade de forma e clareza de objetivos permitem-lhes encontrar uma linguagem que faz com que todos reflitam sobre o formato atual do seu trabalho, e assim serem capazes de agir no sentido da mudança que promove o verdadeiro reconhecimento do potencial das crianças e dos jovens na participação em temas e causas que lhes dizem respeito.

O autor define 8 degraus na escada de participação, os três primeiros dos quais são definidos como **Não-Participação**:

- (1) Manipulação
- (2) Decoração
- (3) Tokenismo ou participação simbólica.

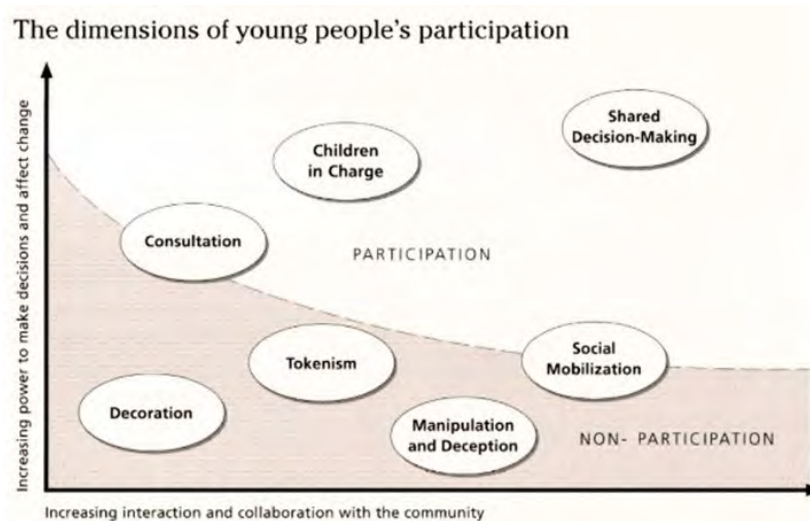
Acontece quando os jovens não compreendem as questões que motivam a sua participação, o seu papel, ou seja, são expostos.

Para a **Participação** propriamente dita, os níveis começam em (4) Designado mas informado e passam para (5) Consultado e Informado, (6) Iniciado por adultos, decisões partilhadas com jovens, (7) Iniciado por jovens e liderado e termina em (8) Iniciado por jovens, decisões partilhadas com adultos.

Subimos a "**Escada da Participação**" (de 4 para 8) quando os jovens:

- compreendem as intenções e porque estão envolvidos;
- quando são consultados por adultos que são decisores;
- quando os adultos já partilham a tomada de decisões com os jovens;
- quando os jovens concebem e atuam em grupo;
- quando os jovens partilham autoridade, gestão e poder com os adultos.

Em 2001, David Driskell propôs uma reconcetualização do modelo de Hart sobre um eixo X-Y, a que chamou "As Dimensões da Participação dos Jovens". Este novo formato ilustra o crescente poder de decisão e mudança e também os diferentes níveis de interação e colaboração, permitindo uma outra leitura das possibilidades e limitações das ações dos adultos na promoção da Participação Cívica dos Jovens.



Sugestões práticas para a promover a Participação dos Jovens

A nível prático, eis agora algumas sugestões para que os Adultos promovam a Participação Cívica dos Jovens.

- **Ouvir e comunicar.** Criar e fomentar espaços e momentos de escuta atenta, ativa e eficaz dos jovens, criando oportunidades permanentes para eles expressarem as suas exigências, opiniões e desejos sobre uma grande variedade de assuntos. É fundamental que esta comunicação não seja unidirecional, ou seja, após a recolha das contribuições dos jovens, é imperativo fazer com que o feedback subsequente aconteça.
- **Participação na gestão.** Incentivar a criação e fortalecimento de grupos de jovens e envolvê-los eficazmente na gestão da causa e dos projetos, em interação com outros organismos (escola, governo, ...), ou seja, envolvendo os jovens em todas as fases dos processos, para que se apropriem das questões, da sua gestão, tomada de decisões, avaliação, etc.
- **Participação na aprendizagem.** Incluindo os jovens como co-autores no seu processo de aprendizagem e desenvolvimento e envolvendo-os na construção de projetos e propostas concretas (escolha, sugestão e planeamento), reforçando a aprendizagem entre pares e capacitando os jovens líderes.
- **Liderança dos jovens.** Mapear os líderes entre os jovens, para que liderem ações e incentivem outros jovens a participar. Estes líderes podem ter perfis diferentes e estar localizados em contextos diferentes: desportivos, artísticos, filosóficos, políticos...
- **Participação na transformação.** Olhar para a transformação ouvindo os jovens; valorizar e tirar partido das suas ideias como contributo para superar os desafios que os preocupam, bem como assegurar que as suas expectativas sejam cumpridas.
- **Participação social.** Criar e reforçar espaços para o papel de liderança dos jovens do grupo interno, concentrando-se na solução de problemas reais e na realização de intervenções que melhorem o seu contexto; capacitar os jovens através do envolvimento em projetos/causas sociais de intervenção local que expandam as suas ligações com a comunidade e criem oportunidades para o exercício da cidadania.

- Institucionalização. Criar e implementar políticas municipais e estatais que incentivem a participação dos jovens nas estruturas comunitárias de aconselhamento e tomada de decisões, de modo a que a participação dos jovens se torne parte dos procedimentos e modelos governamentais.
- Formação para a participação. Promover a formação para adultos e jovens, centrando-se nos papéis de liderança juvenil, gestão democrática, participação estudantil (porquê envolver-se, como fomentar), mediação de conflitos (comunicação não violenta, facilitação, cultura de paz, justiça restaurativa), entre outros.

Como promover a Participação Cívica dos Jovens em contexto digital

"O poder da Web reside na sua universalidade.
O acesso de todos, independentemente do seu estatuto, é um aspeto essencial".

Sir Tim Berners-Lee, inventor da World Wide Web

Nos últimos anos, os meios e redes digitais tornaram-se parte da nossa vida quotidiana, provocando grandes mudanças na forma como nos envolvemos na produção de conhecimento, na comunicação e na expressão criativa.

Os jovens, de forma concreta, estão imersos em novas ferramentas e redes digitais, que lhes permitem as mais variadas experiências e aprendizagens: jogos, interação social, diversão, estudo, resolução de problemas, etc.

Com tudo isto, são desenvolvidas novas competências, bem como novas e inovadoras formas de expressão de identidade, independência e criatividade, aprendizagem e expressão.



Contudo, nas sociedades ocidentais contemporâneas, fala-se cada vez mais de um déficit democrático: cada vez menos envolvimento na vida cívica, para fazer voluntariado, fazer campanha por causas sociais, cada vez menos inclinação para votar, para aderir a partidos políticos, ou sequer para depositar confiança no processo político. Estes problemas manifestam-se frequentemente particularmente entre os jovens, que são amplamente descritos como alienados, apáticos e desengajados.

A procura de soluções para este problema tem levado muitos a procurar a tecnologia, e especialmente a Internet. De fato, políticos, ativistas, organizações não governamentais (ONG), trabalhadores juvenis e educadores voltaram-se para a Internet como um meio de recuperação dos jovens para a sociedade civil. O potencial participativo e em rede das novas tecnologias tem sido indicado como criando novas possibilidades tanto para a aprendizagem e ação cívica como para a cidadania.

Levantam-se aqui algumas questões:

- Podem os jovens de facto continuar a participar, mas de maneiras novas e diferentes?
- Irá a tecnologia criar novas formas de cultura política e cívica entre os jovens, e como podemos reconhecer essas formas?
- Que constrangimentos e obstáculos?

Atualmente, os tipos de sítios e atividades que reforçam a participação dos jovens em contextos cívicos são:

- iniciativas do governo (incluindo a UE) ou de partidos políticos (através das suas alas juvenis);
- campanhas de "questão única": sobre globalização, discriminação, sem-abrigo;
- fóruns mais abertos, para grupos sociais específicos (deficientes, refugiados, gays e lésbicas) debatendo a sua própria agenda e questões;
- sítios que promovam a actividade ou participação social com base em crenças religiosas ou minorias étnicas;
- sítios que incentivem o voluntariado e o ativismo social ou comunitário;
- sítios que abordam áreas que podem ser vistas como problemáticas, tais como violência política ou ódio xenófobo.

Tais sítios são, por definição, sítios não comerciais criados por particulares, grupos de interesse cívico ou público, governos, partidos políticos, ONGs, ou outras agências não políticas.

De novo, levantam-se questões:

- até que ponto a participação em linha resulta numa maior participação cívica?
- até que ponto estas "redes virtuais" constituem novas formas de participação cívica em si mesmas?
- em que medida é que o modelo de "cidadania em rede" corresponde realmente às práticas e motivações quotidianas da maioria dos jovens?
- haverá alguns tipos de jovens (em termos de classe social, género, etnia, religião, sexualidade ou cultura) mais susceptíveis de responder a tais convites do que outros?

Finalmente, como é que as respostas a estas perguntas variam entre culturas diferentes em diferentes países?



Ao tentar responder a estas questões, a visão dominante da Internet é muito optimista, parecendo fornecer a solução para o problema do afastamento dos jovens da política e da vida cívica. Segundo os seus defensores, a Internet oferece enormes possibilidades aos cidadãos de fazer ouvir a sua voz, de contribuir autonomamente para os debates públicos e de desempenhar um papel mais ativo no processo político. Oferece uma forma de "cidadania em rede" ó que é mais inclusiva e mais participativa do que a cidadania passiva e obediente do passado. Permite também aos jovens tornarem-se agentes e autores de acção cívica em vez de meros objetos de intervenções de adultos.

Vejamos algumas das suas características a este respeito:

- **Anonimato.** A internet oferece oportunidades para experimentar ideias, posições e identidades cívicas sem necessidade de identificação pessoal.
- **Instantaneidade.** Dado que a internet é significativamente mais rápido do que outros meios de comunicação em termos de capacidade de divulgar, obter feedback, e atualizar informação.
- **Acessibilidade.** A internet é também mais barata e mais acessível numa base diária.
- **Desintermediação.** Em muitos contextos (embora não todos), o que significa um acesso mais direto por parte dos utilizadores.
- **Desterritorialização.** Permite o acesso imediato à informação de qualquer parte do mundo, oferecendo assim novas possibilidades de envolvimento transnacional.
- **Facilidade de envolvimento contínuo.** Permite um envolvimento e diálogo regular e permanente.
- **Igualdade.** (Pelo menos em princípio) um meio igualitário em que todos os participantes têm o mesmo direito de falar e há menos requisitos formais para a participação.
- **Informação.** Abundante e com muito menos custos de input para os produtores do que nos meios de comunicação mais antigos.
- **Personalização.** Muitas das características acima referidas permitem aos utilizadores desenvolver abordagens ao meio que servirão as suas motivações e objectivos individuais.

Por conseguinte, não parece irrazoável esperar que estas possibilidades – a que poderíamos chamar a "promessa cívica" da Internet – se tornem particularmente visíveis e atraentes para os jovens.

CONCLUSÃO

Toda uma geração está a crescer numa era em que o digital faz parte do tecido social e cultural da aprendizagem, do jogo e dos media. De realçar que a literacia mediática envolve não só formas de compreender, interpretar e criticar os media, mas também os meios de expressão criativa e social, investigação e navegação em linha, e uma série de novas competências técnicas.

À primeira vista, há boas razões para acreditar que a utilização da Internet pode, de fato, contribuir para um aumento da participação cívica e que poderia pelo menos contribuir para novas formas de "fazer política" entre os jovens. Por outras palavras, poderia ser uma resposta à necessidade urgente de criar circunstâncias e contextos em que os jovens possam expressar a sua identidade, libertar a sua criatividade, aprender, dar a conhecer as suas preocupações, ser capazes de as discutir, procurar soluções para elas, relacionar-se com os seus pares ...

Para tal, e a fim de confirmar a possibilidade de "cidadania em rede", e assim promover as competências cívicas dos jovens através de plataformas electrónicas, será necessário assegurar desde o início:

- acesso físico à Internet e equipamento para todos;
- um nível mínimo de literacia digital;
- uma visão crítica dos jovens sobre a exatidão dos conteúdos.
-

Quanto às plataformas:

- que sejam acessíveis a pessoas com necessidades diferentes e dos mais diversos meios sociais;
- que sejam adaptadas à língua e cultura dos jovens a que pretendem chegar;
- que não alimentem e/ou difundam notícias falsas e mensagens radicais e extremistas;
- que sejam orientadas para a busca dos últimos graus da escada de participação.



ELEMENTOS CHAVE FUNDAMENTAIS DE UMA PLATAFORMA ELECTRÓNICA ACESSÍVEL A PESSOAS COM LIMITAÇÕES

Elementos-chave que uma plataforma electrónica deve ter para ser acessível às pessoas com deficiências e migrantes.

Introdução

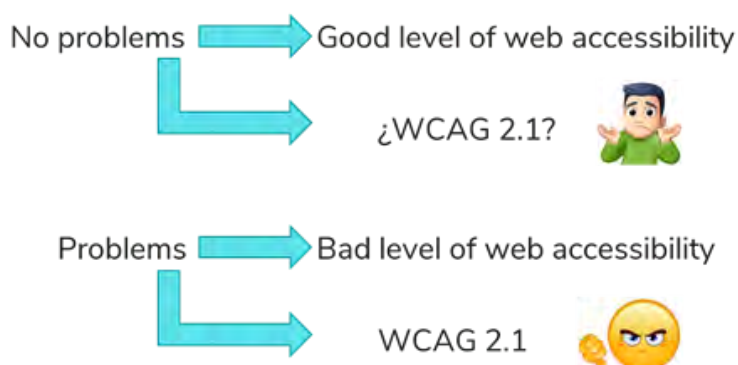
De acordo com os atuais regulamentos europeus (EN 301 549 V3.1.1 Novembro 2019), qualquer sítio web sujeito a ser considerado acessível deve cumprir as Diretrizes de Acessibilidade de Conteúdo da Web 2.1 do W3C no nível AA.

Estas diretrizes contêm cinquenta critérios de sucesso, pelo que análise de muitos deles requer grande conhecimento e experiência. Alguns dos critérios são mais relevantes do que outros, dependendo das barreiras que criam a sua não conformidade. Muitos deles podem ser agrupados para facilitar a avaliação de um website.

Com isto em mente, este documento simplifica o processo de revisão da acessibilidade de um sítio web, considerando os dez pontos mais controversos em termos de acessibilidade de um sítio web.

Após verificar estes dez pontos, se o resultado for negativo, pode ser garantido que o sítio web não está em conformidade com o WCAG 2.1. No entanto, se o resultado for positivo, podemos não garantir a conformidade com as WCAG 2.1, mas podemos garantir que tem um nível ótimo de acessibilidade.

10 indicators to measure web accessibility



Decálogo de Acessibilidade da Web

O agrupamento dos critérios de sucesso mais relevantes das Diretrizes de Acessibilidade de Conteúdo da Web resultou em dez indicadores, pelo que podemos falar de um Decálogo de Acessibilidade da Web que os sítios Web devem cumprir para se poder afirmar que têm um bom nível de acessibilidade.

Cada um dos indicadores do decálogo é descrito abaixo.

1 - CABEÇALHOS

Quando acedemos a um sítio web, olhamos para os cabeçalhos/títulos das secções para ver se o conteúdo nos interessa ou não. Da mesma forma, as pessoas invisuais utilizam um leitor de ecrã para ver o conteúdo de um website e podem solicitar a lista de cabeçalhos na página para os navegar e descobrir se estão interessados em aceder a qualquer secção.

A estrutura lógica da informação deve ser refletida através da estrutura de cabeçalhos existente, de modo a facilitar a leitura, compreensão e navegação não-visuais. Tudo o que é visualmente um cabeçalho, deve também estar no código. Todas as secções da web começam com um cabeçalho.



✓ Todas as secções começam com um cabeçalho.

Pense num website como um jornal. Todos os artigos têm um título. E se o artigo tem secções, tem títulos mais pequenos. Estes podem ter subsecções com títulos mais pequenos. Tudo isto tem de ser refletido ao nível do código.

The screenshot shows the ASPAYM Castilla y León website. At the top, there is a navigation menu with links: ASRYM CYL, LINEAS DE TRABAJO, SERVICIOS, ASÓCIATE, PROYECTOS, FORMACIÓN, ACTUALIDAD, and CONTACTO. Below the menu is a search bar and social media icons. The main content area features a green banner for 'Boletín Digital' with a year selector from 2021 to 2013. The year 2020 is selected, and a sub-menu shows 'Año 2020' with three bulletin entries: 'Boletín nº 81. Diciembre 2020', 'Boletín nº 80. Noviembre 2020', and 'Boletín nº 79. Octubre 2020'. Below these are three preview images: a virtual meeting, a '¡Descubre' graphic, and a group of people.

✓ Os cabeçalhos são marcados com as etiquetas HTML apropriadas (H1, H2, H3, ...):

-- <h1> tag para o cabeçalho principal. Pode ser o título do sítio web ou o título da página em que nos encontramos dentro do sítio web. Deve haver apenas uma <h1> tag.

- <h2> tag para os cabeçalhos importantes. Se utilizarmos a <h1> tag para o título do sítio web, a <h2> tag deve ser a do título da página em que nos encontramos. Seria também utilizada para os blocos comuns da página web, uma vez que podem estar contidos numa coluna lateral ou no rodapé da página.

- <h3> tag para secções dentro do conteúdo etiquetadas como <h2>.

- <h4> tag para secções dentro do conteúdo etiquetadas como <h3>. A sua utilização é raramente necessária.

- <h5> tag para secções dentro do conteúdo etiquetado como <h4>. Muito raramente a sua utilização é necessária.

- <h6> tag para secções dentro do conteúdo etiquetado como <h5>. A sua utilização praticamente nunca será necessária.

✓ A hierarquia dos cabeçalhos deve ser coerente e lógica

Por exemplo, dentro de uma secção <h2> não pode haver um cabeçalho <h4> sem primeiro ter um <h3>.

```
1 <h1>Title of website</h1>
2
3   <h2>Title of the page in the webstie</h2>
4
5     (-----content-----)
6
7     <h4>Section title on page</h4>
8
9     (-----content-----)
10
11       <h3>Sub-section title</h3>
12
13       (-----content-----)
14
15     <h4>Section title on page</h4>
16
17     (-----content-----)
18
19     ...
20
```

Exemplo de uma má hierarquia de cabeçalhos

!No código representado na imagem acima há um salto de nível de cabeçalho. O código correto seria como este:

```
1 <h1>Title of website</h1>
2
3   <h2>Title of the page in the webstie</h2>
4
5     (-----content-----)
6
7     <h3>Section title on page</h3>
8
9     (-----content-----)
10
11       <h4>Sub-section title</h4>
12
13       (-----content-----)
14
15     <h3>Section title on page</h3>
16
17     (-----content-----)
18
19     ...
20
```

Código correto

✓ **Os cabeçalhos não devem ser utilizados para formatar o texto.**

Se quiser destacar um texto, pode fazê-lo através das folhas de estilo CSS indicando o tamanho da fonte, espessura, cor, sublinhado... mas nunca deve utilizar os cabeçalhos para tirar partido do fato de o seu formato pré-definido destacar os textos.

✓ **Não pode haver dois cabeçalhos consecutivos do mesmo nível sem conteúdo entre eles.**

Semanticamente, dois títulos consecutivos da mesma importância sem conteúdo no meio não fazem sentido. Da mesma forma, não pode haver um cabeçalho menor seguido de seguido de um maior sem conteúdo no meio.

No código da imagem seguinte, o texto na linha 9 não pode ser um cabeçalho de terceiro nível (h3), uma vez que precede outro cabeçalho de mesmo nível sem texto no meio. Da mesma forma, também não poderia ser de segundo nível (h2). Semanticamente, só faz sentido que esse título seja uma subsecção dentro dessa secção, pelo que teria de ser um cabeçalho de quarto nível (h4).

```
1 <h1>Title of website</h1>
2
3   <h2>Title of the page in the webstie</h2>
4
5   (-----content-----)
6
7   <h3>Section title on page</h3>
8
9   <h3>Section title on page</h3>
10
11  (-----content-----)
12
13  <h3>Section title on page</h3>
14
15  (-----content-----)
16
17  ...
18
```

Exemplo de uso desadequado de cabeçalhos.

2 - IMAGENS

Um utilizador invisual utiliza um 'leitor de ecrã' para aceder ao conteúdo das páginas web. Este software não pode interpretar quaisquer imagens, pelo que é necessário que as imagens com informação relevante tenham a sua descrição correspondente dentro do código HTML. Dentro do código HTML, esta descrição deve constar no atributo alt da etiqueta da imagem.

A descrição deve informar a finalidade da imagem nesse contexto. Consoante o contexto, uma imagem pode transmitir informações diferentes. A descrição deve também conter essa informação. Por exemplo:



Nesta imagem, se o artigo diz que o preço das maçãs é muito caro, uma possível descrição seria "Foto de um supermercado onde as maçãs valem 349,90". Mas se o artigo diz que o supermercado está a fechar porque não tem clientes, a descrição poderia ser "Foto de um supermercado com corredores vazios".

A descrição deve ser precisa e breve, mas sem perder informações relevantes. Não mais do que 150 caracteres. Se for necessário mais (por exemplo, num gráfico, num poster ...) a informação da imagem deve ser dada de uma forma alternativa, por exemplo, explicando o conteúdo dessa imagem no corpo do artigo.

Quando uma imagem é decorativa, não deve ter uma descrição, mas deve ter um atributo alt vazio (alt = ""). A utilização de imagens com texto no interior não é adequada. Os logótipos são uma exceção.

3 - VIDEOS

As pessoas portadoras de deficiência visual e auditiva podem perder alguma da informação num vídeo se não for oferecida outra alternativa.

Se houver informação relevante no áudio do vídeo, seria necessário que o vídeo tivesse legendas. Melhor ainda se tivesse também um intérprete de linguagem gestual (beneficia as pessoas com surdez pré-linguística). As legendas devem estar pelo menos na mesma língua que o áudio do vídeo.



Um vídeo com legendas não beneficia apenas os deficientes auditivos; beneficia também alguém que não tem altifalantes, um pai que quer ver um vídeo enquanto o seu bebé dorme, uma pessoa que está a aprender a língua, etc.

Se houver informação relevante nas imagens do vídeo: é necessária uma transcrição de vídeo (áudio ou textual). Finalmente, tratando-se de um vídeo decorativo, não são necessárias ações. Por outro lado, os vídeos não devem começar a tocar sozinhos e deve haver botões para tocar, pausar, avançar rapidamente e rebobinar.

4 - LINKS / LIGAÇÕES

Tal como nos cabeçalhos, os utilizadores invisuais podem pedir ao 'leitor de ecrã' uma lista das ligações no sítio web para ver se estão interessados em aceder a alguma delas.

Por conseguinte, é importante que as ligações sejam descritivas e coerentes (não pode haver duas ligações com o mesmo texto e destinos diferentes). Ligações como "Mais informações", "Leia mais", ... não devem ser utilizados.

Além disso, não deve haver ligações vazias. Por exemplo, uma imagem que é uma ligação mas não tem texto descritivo no atributo alt da etiqueta da imagem. Por outro lado, se o link abrir numa nova janela ou separador, deve ser notificado. Pode ser notificada no texto da hiperligação ou com um ícone como este:



Exemplo de uma ligação acessível que se abre numa nova janela

5 - CONTRASTE E USO SEMÂNTICO DA COR

O mau contraste pode tornar o conteúdo inacessível. A fim de considerar que o contraste do texto com o fundo é acessível, é necessário cumprir os seguintes requisitos:

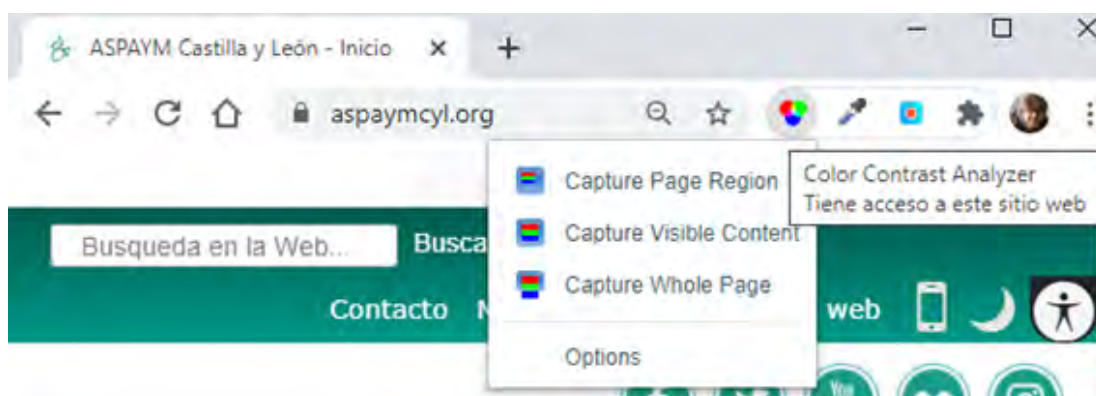
- o texto deve ter uma relação de contraste de pelo menos 4,5:1;
- Títulos e texto grande devem ter uma relação de contraste de pelo menos 3:1.

Existem algumas ferramentas que nos permitem analisar o contraste do texto e os elementos de um website de uma forma simples.



Exemplo de uma análise de contraste num sítio

Esta imagem foi obtida com a ferramenta Color Contrast Analyzer, que é um plug-in para o navegador Chrome.



Localização do Colour Contrast Analyzer plug-in depois de instalado no Chrome

Por outro lado, a cor não deve ser utilizada como a única forma de fornecer informação. Por exemplo, os campos obrigatórios estão em vermelho.

A screenshot of a web form titled 'Personal information'. It contains three input fields: 'My name', 'My e-mail', and 'My phone'. The labels 'My name' and 'My e-mail' are highlighted in red, indicating that these fields are required. The 'My phone' label is in black. Each field has a corresponding empty text input box below it.

6 - TAMANHO DO TEXTO

Algumas pessoas precisam de aumentar o tamanho da fonte do navegador para ver o conteúdo. Quando o fazem, a informação não pode ser perdida ou surgem dificuldades de acesso. Por exemplo, quando se faz zoom a 200%:

- todos os textos aumentam;
- não há nenhum deslocamento horizontal;
- nenhuma informação é perdida.

Nota: prima a tecla de controlo e a tecla + para aumentar o tamanho da fonte de um navegador. Prima a tecla de controlo e a tecla "menos" para a reduzir.



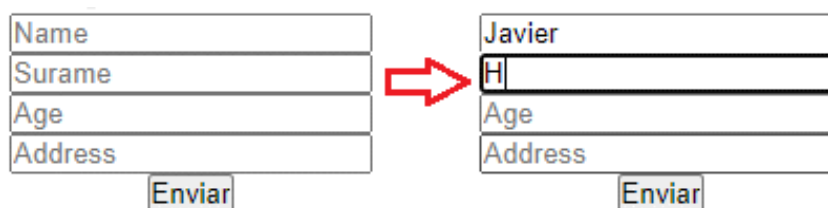
Exemplo de um sítio aumentado 200%

As imagens com texto por vezes não satisfazem estes requisitos. Por exemplo, se a imagem for configurada para preencher 100% de largura, embora o texto seja aumentado, a imagem continuará a ocupar o mesmo tamanho e o seu conteúdo não será aumentado.

7 - FORMULÁRIOS

Quando uma pessoa deficiente visual que utiliza um leitor de ecrã acede a um formulário, deve conhecer as informações nos campos do formulário. Por conseguinte, todos os campos devem ter a etiqueta de etiqueta dentro do código HTML com a finalidade do campo.

Recomenda-se que esta etiqueta não seja escondida. Por vezes, a etiqueta de local é utilizada para identificar a finalidade do campo, mas normalmente é menos acessível porque a etiqueta desaparece quando se escreve dentro do campo. Além disso, normalmente tem menos contraste.



| | |
|---------|--------|
| Name | Javier |
| Surame | H |
| Age | |
| Address | |

Enviar

Exemplo de desaparecimento de texto de um formulário

Além disso, para todos os utilizadores em geral, não deve haver comportamentos anormais. Por exemplo, o formulário não pode ser submetido automaticamente e deve haver sempre um botão de submissão.

Finalmente, os campos obrigatórios devem ser marcados para que o utilizador saiba quais os campos obrigatórios antes de premir o botão submeter.

8 - TABELAS DE DADOS

Antes das folhas de estilo (CSS), as tabelas eram utilizadas para a disposição HTML. Até hoje, a utilização deste método de disposição é um grande erro de acessibilidade e de usabilidade. As tabelas em HTML só devem ser utilizadas para apresentar dados tabelados. Nunca devem ser utilizadas para a disposição do conteúdo.

De modo a que todos os utilizadores compreendam bem o conteúdo de uma tabela:

- as tabelas devem ter um título e um resumo dentro da legenda e atributos de resumo;
- não pode haver células fundidas. Isto torna difícil a compreensão dos leitores de ecrã e de alguns utilizadores com deficiências cognitivas;
- as tabelas devem ter um título de linha/coluna.

Em geral, se a informação puder ser apresentada sem a utilização de tabelas, será sempre mais acessível.

9 - NAVEGAÇÃO: TECLADO & SWIPPING

A navegação com teclado é muito importante para utilizadores cegos, bem como para pessoas com mobilidade reduzida que não podem utilizar o rato. Por conseguinte, é importante que todos os conteúdos e funcionalidades de um website sejam acessíveis através do teclado e que não existam armadilhas de teclado nas quais o foco esteja encurralado.

Nota: para navegar numa web com o teclado, os comandos básicos são os seguintes:

- Tecla Tab: passar de um link para o próximo link.
- Tecla Shift + tecla Tab: voltar para a página anterior.
- Tecla Enter: ligação de acesso.

Além disso, o foco deve seguir uma ordem consistente, geralmente da esquerda para a direita e de cima para baixo. E tem sempre de ser claramente identificado para que o utilizador saiba onde está o foco.



Exemplo de foco correctamente marcado

Nos dispositivos móveis, os leitores de ecrã (TalkBack no Android e VoiceOver no iOS) utilizam a navegação por swiping para que os utilizadores possam interagir com o dispositivo móvel. Aplicam-se as mesmas regras que para a navegação por teclado: todos os conteúdos e funcionalidades de um website são acessíveis com a navegação por swiping, não existem 'armadilhas' e o foco deve seguir uma ordem consistente.

10. NAVEGABILIDADE

Para facilitar a navegabilidade do website:

- Existe um mecanismo para saltar blocos comuns nas páginas (por exemplo, menu). Da mesma forma que não lemos o menu completo em cada página de um website quando navegamos através dele, este mecanismo ajuda os utilizadores cegos que utilizam leitores de ecrã a saltar essa informação.
- As páginas têm um título único e descritivo. Isto facilita ao utilizador o acesso à página para saber onde se encontram.
- O cabeçalho e o rodapé são comuns e consistentes em todas as páginas. Qualquer utilizador sentir-se-ia perdido se os elementos do cabeçalho, tais como o motor de busca, o seletor de línguas ou o conteúdo do menu mudassem em cada página do website.

RESUMO DO DECÁLOGO

1. Cabeçalhos

- ✓ Todas as secções da web começam com um cabeçalho.
- ✓ Os cabeçalhos são marcados com as etiquetas HTML apropriadas (H1, H2, H3 ...).
- ✓ Hierarquia lógica dos cabeçalhos.
- ✓ Os cabeçalhos não devem ser utilizados para formatar o texto.
- ✓ Não pode haver dois cabeçalhos consecutivos de mesmo nível sem conteúdo entre eles.

2. Imagens

- ✓ As imagens devem ter uma descrição no atributo alt dentro do código HTML.
- ✓ A descrição deve informar a finalidade da imagem nesse contexto.
- ✓ Se tratar de uma imagem decorativa, o atributo alt deve estar vazio (alt = "").
- ✓ A utilização de imagens com texto no interior não é adequada. Os logotipos são uma exceção.

3. Vídeos

- ✓ Se a informação relevante estiver no áudio do vídeo: legendas e/ou intérprete de linguagem gestual.
- ✓ Se a informação relevante estiver nas imagens do vídeo: é necessária uma transcrição do vídeo (áudio ou textual).
- ✓ Se tratar de um vídeo decorativo, nada é necessário.

4. Ligações / Links

- ✓ Ligações descritivos e consistentes (não pode haver dois links com o mesmo texto e destinos diferentes). Ligações como "Mais informações", "Ler mais", ... não devem ser utilizadas.
- ✓ Não deve haver ligações vazias. Por exemplo, uma imagem que é uma ligação mas não tem texto descritivo no atributo alt da etiqueta da imagem.
- ✓ Se a ligação abrir numa nova janela ou separador, deve ser notificada.

5. Contraste e uso semântico da cor

- ✓ O texto deve ter uma relação de contraste de pelo menos 4,5:1.
- ✓ Os títulos e o texto grande devem ter uma relação de contraste de, pelo menos, 3:1.
- ✓ A cor não deve ser utilizada como a única forma de dar informação. Por exemplo, os campos obrigatórios estão em vermelho.

6. Tamanho do texto

- ✓ Quando se faz zoom a 200%:
 - Todos os textos aumentam.
 - Não há nenhum deslocamento horizontal.
 - Nenhuma informação é perdida.

As imagens com texto por vezes não satisfazem estes requisitos.

7. Formulários

- ✓ Todos os campos devem ter a etiqueta de etiqueta dentro do código HTML com a finalidade do campo.
- ✓ Os campos obrigatórios têm de ser marcados antes do envio.
- ✓ O formulário não pode ser enviado automaticamente. Deve haver um botão de submissão.

8. Tabelas de Dados

- ✓ As tabelas não devem ser utilizadas para a disposição do conteúdo.
- ✓ Não pode haver células fundidas.
- ✓ As tabelas devem ter um título.
- ✓ As tabelas têm de ter títulos de linha/coluna.
- ✓ Não utilizar tabelas de dados se tal puder ser evitado.

9. Navegação: teclado & swiping

- ✓ Todo o conteúdo da web é acessível através do teclado e da navegação por swiping.
- ✓ Sem armadilhas em que o foco esteja encurralado.
- ✓ O foco deve ser correctamente marcado para que o utilizador possa saber onde está.
- ✓ A ordem de focagem é consistente.

10. Navegabilidade

- ✓ Existe um mecanismo para saltar blocos comuns nas páginas (por exemplo, menu).
- ✓ As páginas têm um título único e descritivo.
- ✓ O cabeçalho e o rodapé são comuns e consistentes em todas as páginas.

MECANISMOS QUE ASSEGUREM UMA PARTICIPAÇÃO CÍVICA JUVENIL MULTIDIMENSIONAL

Que mecanismos utilizar para assegurar que a participação dos jovens seja multidimensional e lhes permita desempenhar um papel de liderança nas diferentes instâncias do ciclo cívico-democrático através de plataformas eletrónicas, independentemente da sua deficiência.

Introdução

O envolvimento cívico digital dos jovens pode assumir a forma de uma variedade de atividades e pode abordar uma variedade de questões: desde campanhas de educação induzidas por pandemias, à disseminação da consciência sexual, até ao protesto contra as alterações climáticas. Podem também assumir uma forma mais regular, como ler e divulgar notícias, escrever e-mails a um representante eleito ou organização comunitária (ou interagir com eles nas redes sociais), ou pertencer a um campus ou grupo comunitário online, bem como métodos não convencionais, tais como através da arte.

Contudo, existem grupos que, apesar do acesso comum às ferramentas digitais, lutam para ter acesso a elas. Da perspetiva de pessoas sem qualquer deficiência física ou intelectual, as plataformas online causam pouco ou nenhum esforço para operar. Infelizmente, os muitos grupos de pessoas com alguma forma de deficiência, quer física ou mental, têm dificuldade em utilizar estas plataformas, e com as medidas e ferramentas atualmente disponíveis, em muitos casos, não conseguem aceder a todas as funcionalidades.

Nos capítulos seguintes, daremos uma visão geral dos mecanismos que podem ser utilizados para assegurar a participação dos jovens, independentemente da sua deficiência, bem como informações importantes a considerar quando se trata de jovens.

O que queremos dizer com "envolvimento cívico digital dos jovens"?

Primeiro, é importante definir corretamente o termo "compromisso cívico" e depois "compromisso cívico digital". Para o fazer, optámos por confiar nas definições desenvolvidas pela UNICEF.

Segundo a UNICEF, o envolvimento cívico refere-se as ações individuais ou coletivas em que as pessoas participam para melhorar o bem-estar das comunidades ou da sociedade em geral. Tradicionalmente, conhecemos ações como votar, participar em reuniões ou funções comunitárias, contactar funcionários públicos, assistir a protestos, assinar petições ou escrever artigos sobre a própria comunidade.

A primeira característica marcante do envolvimento cívico regular é o fato de se procura ter lugar fisicamente e envolver um grupo de pessoas. Esta necessidade, porém, coloca barreiras bastante elevadas ao acesso, com uma infraestrutura e uma organização fortes e, em muitos casos, também um contexto financeiro.

O envolvimento cívico digital não é apenas uma espécie de extensão do habitual, mas uma estrutura completamente nova, com características e ferramentas diferentes. Na sequência da UNICEF, o envolvimento cívico digital dos jovens refere-se a atividades de envolvimento cívico realizadas especificamente por jovens e envolvendo meios digitais de algum tipo. Estes meios digitais são basicamente todas as plataformas e ferramentas disponíveis na Internet, desde vídeos, memes, movimentos sociais, acções de massas coordenadas ou mesmo algo tão simples e trivial como mudar a imagem do próprio perfil nos meios sociais.

As formas desta participação são verdadeiramente numerosas e, o que é importante, com poucas barreiras à entrada, uma vez que são necessárias poucas infraestruturas. Também não requer reuniões organizadas e moderadas de grupos de pessoas, o que aumenta significativamente a participação potencial, especialmente de grupos desfavorecidos.

O uso da Internet tornou-se, efetivamente, uma parte importante da rotina diária das pessoas de todas as idades, com maior ênfase nas gerações mais jovens. Claramente aceite entre os adolescentes, estes criam comunidades online próximas, participando tanto em atividades estritamente sociais como políticas na web. A acessibilidade da Internet é agora declarada importante para a educação, trabalho, lazer e participação na sociedade.

Com o rápido desenvolvimento das plataformas Internet, pode-se observar a tendência de um número crescente de interações entre o utilizador e a plataforma, seja sob a forma de um clique, um vídeo para ver ou um áudio a ser reproduzido.

Para um utilizador com plena capacidade mental e física, estas interações não colocam qualquer dificuldade, no entanto, para uma pessoa com capacidades físicas limitadas, clicar numa pequena janela ou num link para redirecionar para outra página pode tornar-se um grande obstáculo.



Por esta razão, é também importante introduzir o termo "cidadania digital". A cidadania digital, segundo a UNICEF, é a capacidade de participar na sociedade online.

Refere-se tanto a elementos tangíveis, tais como infraestruturas adequadas, acessibilidade à Internet, tecnologia apropriada, como a intangíveis, que são os que se referem à capacidade de um indivíduo utilizar tecnologia. A alfabetização digital é aqui útil, representando os conhecimentos, aptidões e atitudes que permitem às crianças e aos jovens prosperar num mundo digital cada vez mais global, estando confiantes e capacitadas, de forma adequada à sua idade e à cultura e contextos locais.

Por outras palavras, 'envolvimento cívico digital', como aqui citado, é um repertório de práticas que está embutido na 'cidadania digital' e que assume e exige 'literacia digital' para que isso aconteça.

Pessoas com deficiência online

Considerando os componentes do envolvimento cívico digital, não é difícil reconhecer a desproporção de acessibilidade entre vários grupos, com consequências diretas para o potencial da cidadania digital. Um desses grupos são pessoas com qualquer tipo de deficiência, tanto física como mental.

De acordo com estudos separados de S. Lewthwaite "Web accessibility standards and disability: developing critical perspectives on accessibility", K. Alfredsson Ågren & A Kjellberg "Digital participation? Utilização da Internet entre adolescentes com e sem deficiência intelectual: Um estudo comparativo", e S. Soderstrom "Offline social links and online computer use: A study of young people with disabilities and their use of ICT developments", as pessoas com deficiência interagem muito menos com o ambiente online do que os seus pares não deficientes.

As conclusões retiradas destes estudos não constituem uma surpresa. A fim de estabelecer um quadro adequado para que as pessoas desfavorecidas possam operar no seu interior, é em primeiro lugar crucial compreender que tipo de dificuldades enfrentam e como isso afeta a sua presença online.

Quais são as conclusões principais?

As pessoas com deficiência querem passar tempo online – a partir dos dados retirados tanto dos estudos acima mencionados como de diferentes estatísticas, e estão interessadas em utilizar plataformas da Internet, ou seja, querem utilizá-las e operar dentro das suas estruturas.

Mesmo que o desejem, não podem, infelizmente, apesar da sua vontade de navegar e interagir com a Internet, dado que *muitos sites continuam a sofrer de grave falhas ao nível do interface do utilizador*, não acomodando várias deficiências. Como resultado, a maioria destas pessoas utiliza a Internet apenas superficialmente.

Uma vez que interagem, *preferem geralmente discutir questões cívicas* e as formas de participação digital mais utilizadas são os fóruns, que vão desde tópicos relacionados com os seus passatempos pessoais a questões políticas e cívicas.

O anonimato online dá às pessoas com deficiência a possibilidade de não serem percebidas através da sua condição. De fato, na Internet, não é possível distinguir uma pessoa sem deficiência de uma pessoa com deficiência, o que diminui a sua maior restrição à participação ativa no envolvimento cívico e à conseqüente estigmatização.

Dá-lhes a oportunidade de demonstrar as suas competências, pois as estruturas online tornam a sua deficiência não essencial, mas salientam as suas competências e semelhanças com os seus pares, criando fortes laços sociais com os seus pares locais. Estas interações tornam-nas as pessoas com deficiência mais susceptíveis de serem incluídas socialmente em grupos.



Quais são as plataformas mais comumente utilizadas?

Tal como mencionado no início deste texto, o envolvimento cívico digital dos jovens pode assumir várias formas. Tipicamente, tem lugar nas "redes sociais" amplamente conhecidas. Contudo, com o ambiente online a mudar rapidamente, as plataformas mais utilizadas estão a mudar com as gerações, tornando difícil o estabelecimento de um túnel de comunicação. A situação muda quando as pessoas com deficiência são tidas em conta, expondo o fosso entre os grupos.

Há vários estudos que levam em conta esta questão específica. A maioria concentra-se nos países ricos, mas alguns também têm em conta diferentes nações em todo o mundo. Por exemplo, um relatório de 2018 nos EUA descobriu que o Snapchat e o YouTube são as redes sociais que os adolescentes com idades compreendidas entre os 13 e os 17 anos "utilizam mais". Em contraste, os adultos americanos têm usado e ainda usam o Facebook com mais frequência como plataforma de comunicação social. Globalmente, sabemos que, a partir de 2019, os adultos de 11 economias emergentes em todo o mundo (Colômbia, Índia, Jordânia, Quênia, Líbano, México, Filipinas, África do Sul, Tunísia, Venezuela e Vietname) são mais propensos a utilizar o Facebook e o WhatsApp como plataformas de mensagens ou redes sociais.

Movendo-se para Leste, as comunidades operam em plataformas completamente diferentes das das sociedades ocidentais. Afeta especialmente a China, que tem a sua própria Internet estanque com plataformas originais de redes sociais a desempenhar o papel de plataformas ocidentais. A paisagem está a mudar rapidamente e novas plataformas, como o TikTok, onde a maioria dos utilizadores são jovens, já estão a ganhar popularidade.

A situação é um pouco mais estável quando se trata de comunidades com deficiências. Isto pode dever-se a uma investigação limitada; infelizmente, até agora, não tem havido muitos estudos dedicados a este tópico específico. No entanto, de acordo com os dados encontrados em diferentes fontes, as pessoas com deficiência tendem a preferir ferramentas que permitam uma comunicação fácil baseada em texto.



Como mencionado acima, os fóruns temáticos específicos estão entre as plataformas digitais mais utilizadas, contudo, em termos de redes sociais, o Facebook continua a ser o líder constante e estável. WhatsApp surge como a ferramenta de intercâmbio de comunicação mais utilizada. A popularidade destas aplicações deriva muito provavelmente das suas interfaces fáceis de utilizar, de muitas características de acessibilidade e do papel universal que desempenham na comunidade. Ferramentas mais avançadas para interações, tais como Snapchat ou YouTube, são raramente utilizadas.

A partir da análise dos dados disponíveis, pode concluir-se que, com uma ênfase crescente na interação utilizador-app, as pessoas com deficiência, com as suas capacidades limitadas, são muitas vezes deixadas para trás.

Considerações chave para permitir que os jovens se envolvam digitalmente

Posto isto, eis algumas considerações fundamentais para aqueles que procuram compreender o envolvimento cívico digital dos jovens e que estão interessados em criar mais oportunidades para envolver os jovens desta forma. Baseiam-se na revisão da literatura de investigação neste campo e nas principais conclusões do "Digital Civic Engagement of Young People" da UNICEF (2019).

- Ter em conta os contextos "mistos". O envolvimento digital é contíguo, complementar e inseparável do envolvimento offline.
- Apreciar a criação juvenil de conteúdos variados: vídeos, memes, obras de arte e blogues.
- Avaliar o contexto local para melhor compreender a escala, conteúdo e plataformas que os jovens utilizam.
- Considerar como o envolvimento cívico digital pode alavancar a participação dos jovens em formas mais tradicionais de envolvimento cívico.
- Considerar os riscos do envolvimento cívico digital para os jovens.
- Promover e apoiar a educação cívica e o desenvolvimento de literacias e competências digitais.

Conclusão

Embora a investigação atual mostre características gerais no envolvimento cívico digital dos jovens, muitas questões permanecem sem resposta, particularmente no que diz respeito aos jovens que não vivem em democracias ricas. Estas diferenças vão desde a compreensão das plataformas que os jovens utilizam até à natureza e impacto da sua participação.

Aqueles que desejam apoiar a participação cívica dos jovens terão não só de compreender como os jovens escolhem participar num determinado contexto, mas também até que ponto a situação política, social, económica ou ambiental prevalecente num país os leva à ação, bem como os principais desincentivos ao envolvimento cívico. Portanto, para ajudar os jovens a participar na vida cívica através do envolvimento em linha, precisamos de compreender o que é importante para eles e o que os motiva a falar. Consequentemente, precisamos de compreender melhor se o atual apoio ao envolvimento cívico dos jovens (digital, misto ou offline) reflete adequadamente estas motivações.

Finalmente, não podemos escolher apoiar os jovens na sua busca de expressão política ou cívica em linha sem prestar atenção ao contexto do ecossistema dos media digitais, incluindo as oportunidades e os riscos envolvidos.

COMO CONCEBER E IMPLEMENTAR FERRAMENTAS ELETRÓNICAS ACESSÍVEIS A PESSOAS COM LIMITAÇÕES

Como conceber e implementar ferramentas para que certos grupos com maiores dificuldades possam participar electronicamente.

INTRODUÇÃO

Os serviços eletrónicos abrem novas possibilidades e oferecem vantagens substanciais, tanto para utilizadores como para prestadores de serviços, facilitando a sua interacção e sendo beneficiários mútuos dos mesmos. Permitem, por exemplo, uma abordagem mais eficiente aos cidadãos para satisfazer as suas necessidades e exigências com maior flexibilidade, conveniência e transparência.

As vantagens de um aumento da acessibilidade nos serviços eletrónicos implica um aumento do número de utilizadores, uma vez que permite a participação de grupos que tradicionalmente poderiam apresentar complicações para participar. Além disso, implica também um aumento da eficiência da ferramenta, melhorando consequentemente a sua perceção e utilização entre os utilizadores.

Em geral, a utilização de métodos ágeis e acessíveis ajuda a criar ferramentas que:

- satisfaçam as necessidades dos utilizadores;
- sejam fáceis e convenientes de utilizar;
- possam ser facilmente actualizados;
- estejam constantemente a melhorar graças ao feedback dos utilizadores;
- tenham um custo mais baixo e sejam mais responsáveis.



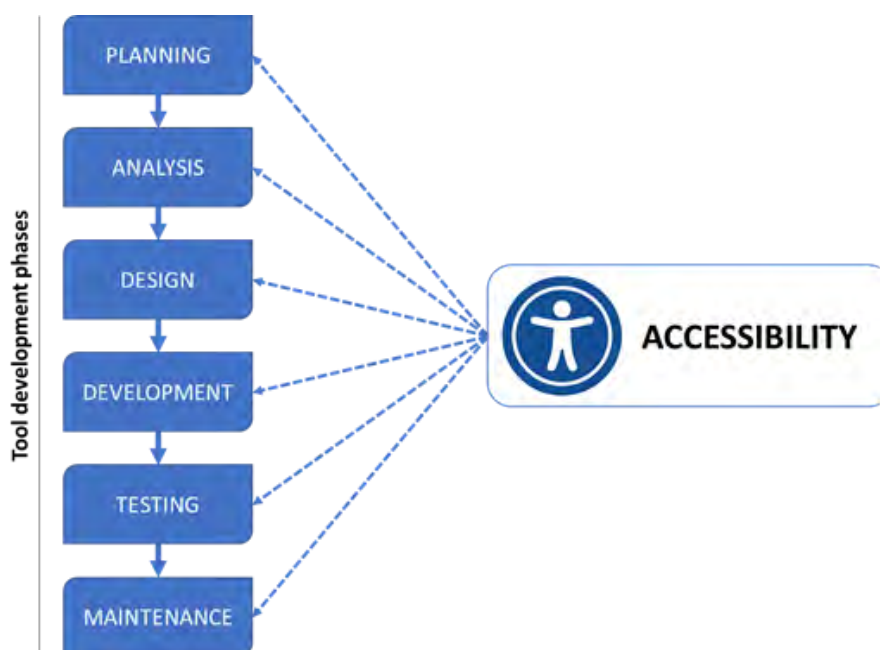
Para conseguir um desenvolvimento acessível com boa usabilidade e assim conseguir uma boa experiência do utilizador, este documento oferece uma série de diretrizes a considerar em todas as fases de desenvolvimento de uma plataforma eletrónica.

Diretrizes para tornar os serviços eletrônicos mais acessíveis

Ao conceber ferramentas eletrônicas, a acessibilidade deve ser considerada desde o início e em todas as fases de desenvolvimento, a fim de obter ferramentas acessíveis que facilitem a participação de todos.

A começar pelo planejamento, análise e concepção. Porque se a acessibilidade não for considerada, a fase de desenvolvimento poderá atingir certas barreiras que, para serem ultrapassadas, exigirão um retrabalho nas fases anteriores. Na fase de desenvolvimento, será necessário evitar a criação de barreiras e a acessibilidade deve ser sempre considerada, para que a fase de teste da ferramenta possa verificar que todos a podem utilizar. Uma vez lançada, terá de ser mantida para garantir que seja acessível ao longo do tempo.

Segue-se uma série de diretrizes que, se consideradas no desenvolvimento de uma ferramenta electrónica, ajudarão a facilitar a utilização de ferramentas por certos grupos que podem ter maiores dificuldades na utilização de computadores, favorecendo a sua participação na mesma.



Compreender as necessidades dos utilizadores

É necessário compreender as necessidades dos utilizadores a fim de construir um serviço que

- ✓ ajude os utilizadores a fazer o que querem fazer de forma simples e sem problemas.
- ✓ baseia-se nas necessidades reais dos utilizadores e não em suposições.



O desenho centrado no utilizador serve para adaptar a ferramenta às necessidades reais do utilizador, melhorando assim a sua experiência.

Fazer investigação contínua sobre o utilizador

Deve ser elaborado um plano de investigação contínua dos utilizadores para obter feedback dos mesmos e assim poder melhorar o serviço. Além disso, isto servirá para:

- ✓ verificar se os serviços estão a ajudar os utilizadores a realizar as tarefas para as quais foram concebidos.
- ✓ continuar a melhorar os serviços tendo em conta as necessidades dos utilizadores.

Ter uma Equipa Multidisciplinar

Ter uma equipa multidisciplinar sustentável que possa conceber, construir e operar o serviço, liderada por um gestor qualificado com a responsabilidade de tomar decisões que atinjam o objetivo de:

- ✓ construir serviços de forma eficiente;
- ✓ continuar a melhorar com base nas necessidades dos utilizadores;

Fazer uso de metodologias ágeis

A construção das ferramentas utilizando métodos ágeis, iterativos e centrados no utilizador, tal como indicado no nosso manual, ajudará a:

- ✓ satisfazer as necessidades dos utilizadores;
- ✓ tornar a sua utilização fácil e conveniente para os utilizadores;
- ✓ facilitar possíveis mudanças futuras;
- ✓ a melhorar continuamente, por exemplo, com base no feedback dos utilizadores;
- ✓ implementação e as futuras alterações menos dispendiosas.

Utilizar a legislação WAI-ARIA

Embora a legislação atual apenas obrigue os websites da Administração Pública, as empresas que recebem financiamento público e as empresas privadas com mais de 100 trabalhadores, a cumprir as diretrizes WCAG 2.1, é também altamente recomendável (quando necessário) a utilização da especificação WAI-ARIA (Web Accessibility Initiative - Accessible Rich Internet Applications), também desenvolvida pelo W3C. Este conjunto de especificações técnicas permite a criação de mais interfaces semânticas e ajuda a manter a informação recebida através do apoio a produtos atualizados.

Mais informações sobre WAI-ARIA:

<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/aria/>

Reiterar e melhorar

A construção de um serviço que pode ser iterado e melhorado frequentemente, assegurando-lhe a capacidade, os recursos e a flexibilidade técnica para o fazer, irá:

- ✓ responder facilmente a mudanças políticas que afectem o serviço;
- ✓ assegurar que o serviço continua a satisfazer as necessidades dos utilizadores.

Avaliar ferramentas e sistemas

Avaliar que ferramentas e sistemas serão utilizados para construir, hospedar, operar e medir o serviço e avaliar como adquiri-los ajudará a:

- ✓ conhecer as limitações ou riscos envolvidos na sua utilização;
- ✓ evitar utilizar ferramentas ou sistemas que estão em declínio e que talvez fiquem sem apoio a curto prazo;
- ✓ construir um sistema sustentável, que possa ser facilmente gerido após a entrada em funcionamento do serviço.

Compreender as questões de segurança e privacidade

Que dados e informações do utilizador o serviço digital fornecerá ou armazenará e que nível de segurança deverá abordar, tendo em conta as responsabilidades legais, questões de privacidade e riscos associados ao serviço. Para o fazer, é necessário ter peritos nas leis correspondentes.

Os utilizadores não devem utilizar o serviço a menos que lhes seja garantido que este é confidencial e que podem aceder às suas informações sobre o serviço quando necessário.

Utilizar normas abertas e plataformas comuns

A utilização de normas comuns e plataformas comuns implica:

- ✓ poupar tempo e dinheiro, reutilizando coisas que já estão disponíveis;
- ✓ poder mudar entre diferentes tecnologias quando necessário, sem necessidade de aderir a uma norma fechada que possa eliminar o seu apoio e manutenção, o que poderia levar à necessidade de redesenhar toda a ferramenta;
- ✓ facilidade de mudar o serviço quando necessário, rápida e eficientemente;
- ✓ a utilização de plataformas comuns oferecerá aos utilizadores uma experiência mais gratificante, dando mais consistência ao sistema, o que gerará mais confiança.

Teste o serviço do início ao fim

Ao testar a ferramenta desenvolvida, temos de ter em conta:

- ✓ o serviço deve ser testado do princípio ao fim, num ambiente idêntico ao da versão real. Estes testes devem ser realizados tendo em conta todas as alternativas possíveis e devem ser realizados em todos os navegadores e dispositivos comuns;
- ✓ é muito importante que os testes sejam realizados por uma amostra representativa de utilizadores, incluindo utilizadores que normalmente podem ter dificuldades em participar nestas plataformas. Isto ajudar-nos-á a verificar se concebemos correctamente o serviço e a descobrir possíveis falhas que tenham sido negligenciadas;
- ✓ finalmente, na fase de testes, deverá ser essencial que a ferramenta final seja testada pelo chefe do serviço antes de o serviço entrar em vigor, uma vez que eles são responsáveis por tudo o que é produzido nos seus departamentos.

Ter alternativas para um serviço offline ou *em baixo*

É essencial ter um "plano b" para quando o serviço está temporariamente offline ou *em baixo*. Os utilizadores esperam que a ferramenta esteja operacional 24 horas por dia, pelo que devemos fornecer-lhes informações sobre como pode afetá-los de que a ferramenta está offline e informá-los quando estará novamente disponível.

Também se deve ter cuidado com os URLs que deixam de funcionar, oferecendo uma alternativa aos utilizadores, quer redireccionando para o URL actualizado que ocupa o novo lugar na página, quer dando as explicações apropriadas sobre o porquê de já não estar operacional e oferecendo as alternativas. apropriadas ao serviço ou à informação que estava no referido URL.

Assegurar que o utilizador é bem sucedido na primeira vez

Devem ser criados serviços simples de utilizar e intuitivos para alcançar o sucesso de qualquer utilizador que acede à plataforma pela primeira vez.

Este deve ser o caso, independentemente das capacidades e características dos utilizadores, bem como dos produtos de apoio que utilizam para aceder ao sistema.

Encorajar todos a utilizar a ferramenta

Uma vez que o serviço esteja operacional, devemos divulgá-lo e encorajar todos a utilizá-lo.

Recolher dados de desempenho

É também importante monitorizar continuamente a utilização e o desempenho do serviço através das ferramentas de análise apropriadas. A fim de analisar o sucesso ou fracasso do serviço e de conhecer os pontos fortes e fracos do sistema, tudo isto é tido em conta ao melhorá-lo ou ao desenvolver novos serviços.

Para tal, será importante identificar os indicadores de desempenho do serviço, estabelecer parâmetros de referência para cada métrica e fazer um plano de melhoramento.

Finalmente, será também de grande interesse oferecer os dados de desempenho obtidos na própria plataforma num formato coerente, estruturado e fácil de digerir para os utilizadores. Desta forma, daremos um sentido de transparência ao público sobre o desempenho do serviço.



ESTRATÉGIAS DE DISSEMINAÇÃO PARA A PARTICIPAÇÃO JUVENIL NAS PLATAFORMAS ELETRÓNICAS

Como desenvolver estratégias de disseminação sobre a acessibilidade das plataformas electrónicas para a participação dos jovens.

Importância de mostrar a necessidade de dar visibilidade e fazer divulgação sobre a acessibilidade das plataformas electrónicas para a participação dos jovens

Ao longo dos anos, a tecnologia (especialmente as TIC) tem avançado de forma vertiginosa, adaptando-se e participando em quase todas as áreas da vida das pessoas. Isto significa que cada vez mais pessoas fazem uso significativo da tecnologia no seu dia-a-dia, especialmente na UE.

É surpreendente como tudo o que tem a ver com a eletrónica tem mudado nos últimos anos. Passamos de utilizar o telefone fixo de toda a família para ter cada membro um dispositivo móvel; de ter um computador de secretária em casa, para ter um computador mais potente num telemóvel. Estas diferenças são compreendidas quando analisamos os dados sobre as pessoas que têm utilizado a Internet ao longo dos anos e todos os avanços tecnológicos que têm ocorrido. Por exemplo, no ano 2000, apenas 6,53% da população mundial tinha acesso à Internet. Contudo, em 2019 esse mesmo número aumentou exatamente para 51,1%. É já mais de metade do globo. Isto, somado ao facto de a utilização média diária da Internet por um utilizador em 2020 ser de 6 horas e 43 minutos, são alguns exemplos dos indicadores que mostram a crescente relevância da utilização da electrónica nos dias de hoje.

No entanto, neste estudo centrar-nos-emos primeiro nos jovens e na sua utilização da Internet, para depois nos concentrarmos na importância de tornar visível e divulgar a necessidade de adaptar as plataformas electrónicas para jovens com deficiência, tendo em vista a sua participação.

Para compreender a relevância da utilização de plataformas electrónicas pelos jovens, são necessários dados. Segundo a União Internacional de Telecomunicações (UIT), 94% dos jovens, entre os 15 e 24 anos, que vivem em países desenvolvidos, estão ligados à Internet. É igualmente importante notar que, segundo a OMS, 10% da população mundial vive com uma deficiência, que seria de cerca de 650 milhões de pessoas. Além disso, entre 180 e 200 milhões desses 650 milhões são pessoas com idades compreendidas entre os 10 e os 24 anos.

Estes dados dão-nos indicações sobre a importância das plataformas electrónicas nos dias de hoje, razão pela qual é necessário pensar em adaptar estas ferramentas para que todos possam utilizá-las, apesar do facto de terem ou não uma deficiência.

De seguida, mostraremos exemplos de dificuldades que pessoas portadoras de deficiência poderão encontrar no seu acesso à internet. Estes dados foram extraídos do estudo "How people with disabilities use the Web" ("Como as pessoas com deficiência utilizam a Web").

- **Deficiência física:** haver páginas ou interfaces que só podem ser utilizadas com o rato, ou botões de página muito pequenos para os quais é necessário ser preciso, ou tempos de resposta reduzidos para certas tarefas.
- **Deficiência cognitiva e neurológica:** textos longos e complexos para ler, com a ausência de imagens que servem de suporte visual; pode também encontrar ser difícil manusear diferentes páginas devido à ausência de instruções e à utilização de interfaces completamente diferentes pelos diferentes sites.
- **Deficiência auditiva:** ausência de transcrições ou descrições sonoras do áudio, ou bandas sonoras em certos vídeos; textos longos e fastidiosos sem imagens, que não facilita a sua compreensão.
- **Deficiência visual:** textos sem acompanhamento narrativo, pelo que não podem ser ouvidos; sua caligrafia muito pequena e sempre com a mesma gama de cores; pouco contraste de cores torna a visão difícil; ausência de ferramentas que expliquem as imagens, os vídeos.

Como vimos, há muitas "pedras na estrada" que os jovens com deficiência podem encontrar quando acedem a plataformas electrónicas. Isto acrescenta-se ao facto de tudo estar um pouco mais informatizado hoje em dia, causando a diferença entre as pessoas com deficiência e o resto da população, que aumenta nesta questão específica (Casado García, 2013).



Este tipo de dificuldades levaram os países a criar leis que garantiriam a igualdade de acesso em determinadas áreas. O pioneiro foi a Espanha em 1998, com uma norma experimental aprovada em 2004, que assegurava que as páginas do Estado ou financiadas pelo Estado fossem elas próprias acessíveis às pessoas com deficiência.

Na Europa, da mesma forma, foi aprovado um conjunto de diretrizes chamado WCAG, que regula e mostra os mecanismos, bem como as necessidades das pessoas com deficiência para facilitar o seu acesso à Web. Neste momento, está a decorrer a sua terceira modificação, sendo que cada uma das modificações melhora e expande a anterior e adapta-se aos avanços tecnológicos. A terceira ainda não está terminada, uma vez que o projecto foi publicado em Janeiro deste ano.

Apesar destes esforços, poucas empresas se concentram em tornar os seus websites acessíveis a todos, ou em fazer gadgets que facilitem a gestão de pessoas com determinadas deficiências. Supostamente, isto deve-se ao elevado custo de realização destas adaptações, bem como à baixa rentabilidade económica deste tipo de investimento. Contudo, mesmo que estes argumentos sejam verdadeiros, esta não deve ser uma questão económica mas sim de equidade, uma vez que o mesmo acesso não é garantido a todas as pessoas. Apesar de todas estas dificuldades, existem empresas que criam ferramentas para as pessoas com deficiência:

- **Facebook:** fornece funções aos diferentes botões do teclado para que o uso do rato não seja necessário; as legendas podem ser incluídas nos vídeos; pode ser ativada uma opção que realiza uma descrição detalhada de uma imagem por áudio ou recita um texto; também é possível aumentar ou diminuir o tamanho da fonte.
- **Microsoft:** tem ferramentas semelhantes ao Facebook, tais como narrar um texto para o computador o escrever, ou ouvir um texto narrado pelo computador; também tem aplicações para fornecer ajudas de leitura; modificar o tamanho do texto ou fazer o computador reconhecer pessoas ou cores; e fornecer informações sobre um produto.
- **Aplicações:** Nos últimos anos, surgiram numerosas aplicações que vieram facilitar a utilização da tecnologia para pessoas com todos os tipos de deficiências. Algumas, tais como *Google Talkback* ou *Siri*, estão entre as mais conhecidas, uma vez que são assistentes que lhe permitem realizar tarefas com a sua voz ou ouvir textos. No entanto, surgiram também outras aplicações mais focalizadas em deficiências mais específicas.

Por exemplo, *Sinoguide* descreve o site que está a ser visto por escrito; outro exemplo seria *Hermes Mobile* que tem uma base de dados com mensagens comuns e pode adicionar as suas próprias mensagens e é utilizado para pessoas com deficiências intelectuais.

Finalmente, encontramos uma aplicação para pessoas com deficiências motoras, "Acessibilidade", que consiste num sistema de geolocalização que permite aos utilizadores encontrarem pontos acessíveis perto da sua posição, ou verificar previamente como aceder a vários locais.

Para concluir, podemos afirmar que apesar do facto de as pessoas com deficiência estarem cada vez mais presentes na mente das pessoas que lhes podem facilitar as coisas, existe ainda uma visibilidade muito baixa das suas dificuldades e dos benefícios da acessibilidade para todas as pessoas (não apenas para as pessoas com deficiência).

Com toda a informação recolhida, é evidente que é necessário adaptar as plataformas electrónicas às pessoas com deficiência e, por sua vez, verificar que o futuro é esperançoso, uma vez que há muitos governos, instituições e empresas que estão a fazer a diferença nestas questões. É por isso que é mais necessário do que nunca, tornar este progresso visível a fim de encorajar outros interessados a fazer o mesmo, para que os jovens com deficiência possam também participar em pé de igualdade nas esferas política, administrativa, cultural e educacional.

Estratégias de disseminação sobre a acessibilidade das plataformas electrónicas para a participação dos jovens

Antes de mais, consideramos conveniente falar da importância de realizar atividades e estratégias prévias de visibilidade e divulgação. Este trabalho anterior teria como base um princípio de igualdade para todos os seres humanos, pelo que devem ter direitos e oportunidades iguais para todas as pessoas (Díaz Velázquez, 2010). No entanto, na prática, o acima exposto nem sempre acontece na vida e em todas as suas áreas.



É necessário sensibilizar para os obstáculos que os jovens com deficiência encontram diariamente, em tarefas que no caso da maioria das pessoas são consideradas simples, tais como a utilização de uma plataforma electrónica. Um exemplo de boas práticas é a iniciativa: "Calça os meus sapatos" (ASPAYM C&L). Este programa propõe atividades que permitem às pessoas experimentar, de alguma forma, os problemas que podem surgir quando se tem uma deficiência e empatizar com estas situações.

O objetivo de todas as atividades de visibilidade e divulgação é atingir o maior número de pessoas possível, cobrindo o maior número possível de canais. É necessário, assim, concentrar as ações não só no grupo-alvo principal, mas também naqueles que têm a capacidade de mudar as coisas. Esta combinação, ao mesmo tempo, deve encorajar a inovação e os estudos sobre as questões abordadas.

Para o conseguir, é necessário ser claro quanto à metodologia a utilizar, bem como os objetivos específicos que se pretende alcançar, para que as tarefas possam ser realizadas da forma mais eficiente possível. Apresentaremos abaixo exemplos das diferentes estratégias e ações que são propostas para a sua realização.

Os seguintes **exemplos de estratégias ou ações** sobre como tornar visível ou divulgar a importância de plataformas electrónicas acessíveis às pessoas com deficiência serão divididos em diferentes subgrupos, de acordo com o seu nível de ação:

a) A nível das entidades/instituições:

Para as entidades ou instituições é necessário sensibilizar para tornar o problema visível e, por sua vez, promover a mudança nos indivíduos, uma vez que são eles que têm ou terão o poder de mudar as coisas. Ao mesmo tempo, é importante que tenham uma mente aberta a novas formas de pensar ou viver, para que, através da experimentação de novas circunstâncias, consigam colocar-se no lugar dos outros. Aqui estão alguns exemplos de ideias para realizar actividades em diferentes instituições:

- **Realização de workshops** em ciclos de formação profissional/bacharel/universitário nos quais se trabalha a consciência dos problemas enfrentados por pessoas com diferentes deficiências ao utilizar uma plataforma electrónica, mostrando, através de diversas atividades, os obstáculos e pedindo aos estudantes que a verifiquem por si próprios. Isto destina-se também a mostrar aos jovens o poder que têm para mudar as coisas, uma vez que num futuro próximo poderão ser eles a trabalhar para mudar esta situação, ou seja, é imperativo que estejam conscientes da capacidade que têm para melhorar as situações.

- Uma estratégia, talvez algo arriscada, poderia ser a **realização de workshops para empresas** que criam e fabricam elementos electrónicos. O design é a área onde a mudança pode começar. Por outras palavras, a forma como as coisas são pensadas, concebidas, depois construídas e montadas, pode ser crucial para a possibilidade de participação de uma pessoa portadoras de deficiência. Estas oficinas podem ser uma forma de as empresas compreenderem as dificuldades que as pessoas com deficiência encontram quando utilizam os seus produtos e possam assim resolver ou minimizar estas barreiras.
- **Incentivar investigadores e decisores políticos** a pensar em questões sociais, políticas e éticas mais vastas relativamente à acessibilidade e participação; sensibilizar as pessoas no poder para repensar as leis, disponibilizar financiamento e alterar as regras para conceber tecnologias novas e acessíveis.

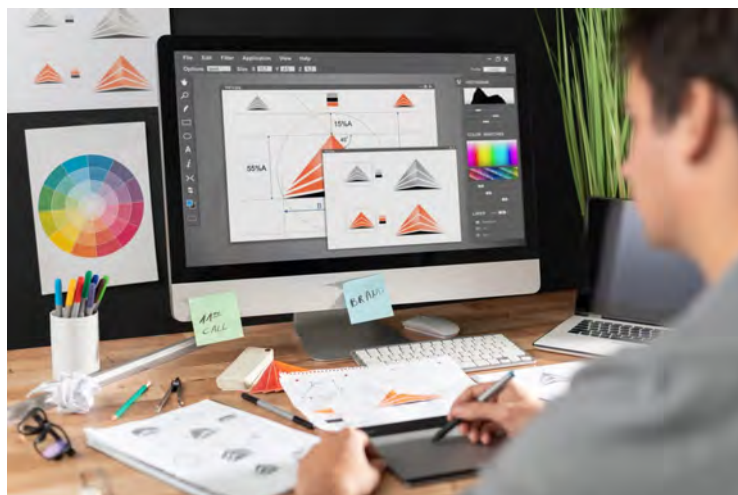
b) Ao nível dos objetivos:

Se nos concentrarmos nos objetivos, o foco é sensibilizar o maior número de agentes para a necessidade de tornar visível a importância da participação dos jovens com deficiência e o seu acesso a plataformas electrónicas em condições de igualdade com qualquer outra pessoa. Por conseguinte, os principais objetivos são:

- chegar ao maior número de pessoas possível e, por sua vez, conseguir que o maior número possível deles tome consciência da causa;
- chegar às empresas responsáveis pela inovação neste domínio, bem como às pessoas que são o futuro deste setor;
- finalmente, tornar o problema visível e fornecer soluções para adaptar as plataformas electrónicas aos jovens com deficiência.

Estes objetivos podem ser alcançados através das diferentes estratégias ou ações propostas aos diferentes níveis, cumprindo assim pequenos objetivos que pouco a pouco se somam ao objetivo principal. Eis um exemplo de uma estratégia a este nível:

- em prol da justiça, é fundamental fazer investigação sobre os benefícios de tornar as plataformas web acessíveis às pessoas com deficiência. Contudo, estas investigações devem envolver não só os grupos afetados, mas também os "interessados" políticos, uma vez que são eles que podem alterar as leis e fazer com que a acessibilidade seja uma realidade a nível jurídico e prático.



c) Ao nível dos participantes:

Devido à importância desta questão, os destinatários da mensagem que se pretende transmitir seriam todas as pessoas. Contudo, é necessário concentrarmo-nos em determinados grupos para melhor levar a cabo as ações ou desenvolver as diferentes estratégias. Para este tema específico, devemos concentrar-nos nos jovens, nos investigadores, nos inovadores, nos decisores políticos e todos aqueles que podem conceber, testar, avaliar, divulgar e/ou utilizar plataformas eletrónicas.

Com estes agentes, serão realizadas diferentes atividades com a intenção de sensibilizar e mostrar a sua capacidade de mudar o curso destas dinâmicas nas quais os jovens com deficiência são esquecidos. O que, por sua vez, também servirá para gerar benefícios comuns e sociais. Abaixo estão alguns exemplos de dinâmicas com estes participantes:

- **Realizar programas educativos** nos quais os estudantes realizam tarefas relacionadas com plataformas electrónicas, tendo em conta as necessidades dos jovens com deficiência. Isto permite observar em primeira mão as diferentes dificuldades que podem ser encontradas e como resolvê-las. Estas iniciativas podem ser levadas a cabo com o objetivo de sensibilizar os jovens que aspiram a ser o futuro nas questões informáticas, para as limitações que este grupo enfrenta e a necessidade de adaptar as plataformas electrónicas para estas pessoas.
- Outra forma possível de tornar este problema visível é a **celebração de conferências em institutos, universidades ou em qualquer outra instituição de ensino**, nas quais o tema em questão é mostrado através exemplos práticos relativos às dificuldades que os jovens com deficiência encontram ao utilizar e participar em plataformas electrónicas (e a necessidade de ultrapassar estas barreiras para que possam alcançar a igualdade total).

- Também garantir que os benefícios da investigação e inovação sejam amplamente partilhados, isto é, a par dos esforços para aumentar a diversidade em termos de inovação, que, todavia, levam muito tempo a dar frutos, o aumentar das interações entre inovadores, decisores políticos e o público poderia ser um passo necessário e urgente para abordar a acessibilidade das plataformas eletrónicas para a participação dos jovens.

d) A nível metodológico:

A maioria das pessoas provavelmente nunca teve tempo ou inclinação para formar uma opinião sobre "como devem as plataformas eletrónicas ser concebidas para serem acessíveis aos jovens com deficiência". Assim, quando nos envolvemos com o público, é importante compreender a necessidade de aprofundar, explorar diferentes pontos de vista, fornecer informações sempre que necessário e, em seguida, utilizar estruturas para interpretar os resultados.

Neste caso, é essencial mostrar as dificuldades que os jovens com deficiência têm de enfrentar todos os dias utilizando plataformas eletrónicas. Isto pode ser feito através de inquéritos, workshops, grupos de discussão, conferências, campanhas nos meios de comunicação social, pílulas de conhecimento. A seguir apresentaremos diferentes metodologias que poderão servir de exemplo:

- **Campanha de sensibilização:** numa primeira fase, registar as reações das pessoas que realizaram as atividades (nos diferentes centros educativos) no momento em que experimentaram as dificuldades encontradas pelas pessoas com deficiência. Com estas gravações (seriam feitas montagens das mesmas, recolhendo os momentos mais relevantes ou marcantes) fazer uma ampla divulgação em redes sociais como experiência social e também mostrá-las a televisões, rádios, meios de comunicação online, etc., para atingir o maior número de pessoas possível.



- O **tornar visível a utilidade das aplicações já existentes** para apoiar pessoas com deficiência, ou que plataformas já possibilitam uma maior acessibilidade, mostrando as diferenças entre a utilização de plataformas informáticas sem ferramentas que facilitem ou adaptem tarefas e sem elas.

O que estamos a tentar conseguir com isto é sensibilizar o cidadão comum para a necessidade de defender mais este tipo de iniciativas, uma vez que elas ajudam enormemente as pessoas com deficiência.

Finalmente, ideal é poder combinar todas as estratégias anteriores de modo a obter o maior impacto possível.

COMO ENVOLVER AS AUTORIDADES POLÍTICAS NA PARTICIPAÇÃO JUVENIL

Como envolver as autoridades políticas na implementação e utilização de plataformas electrónicas acessíveis para a participação dos jovens.

Introdução

Neste capítulo falaremos da participação das autoridades, políticos ou decisores através de plataformas electrónicas. Esta questão adquire ainda maior relevância devido à situação pandémica global, uma vez que as aplicações digitais se tornaram uma ferramenta indispensável para quase todos os dias.

Tendo isso em conta, pretendemos mostrar que não há melhor altura do que agora para as autoridades, políticos ou decisores se envolverem e participarem através de plataformas electrónicas. Porque é uma forma de chegar e comunicar diretamente com os seus concidadãos, especialmente com os mais jovens. Além disso, mostraremos como a utilização destas plataformas electrónicas pode ajudar, facilitar e até melhorar o seu trabalho como políticos. Apesar de uma autoridade política ter de seguir determinados protocolos, é ainda necessário atualizá-los e modernizá-los, especialmente neste tempo presente sempre em mudança e volátil. Além disso, estas plataformas permitem apreender, em primeira mão, as exigências dos cidadãos. É por tudo isto que consideramos importante que as autoridades, os políticos ou os decisores conheçam os benefícios que a participação neste tipo de plataformas electrónicas lhes poderia trazer.

Finalmente, queremos também mostrar, através de exemplos reais, como a participação através de plataformas electrónicas por parte de autoridades, políticos ou decisores tem benefícios, tanto para eles como para os seus concidadãos e localidades. Uma vez que, ao não participar nelas, ficaria a perder-se um espaço imenso de captação e fornecimento de informação a praticamente todos os públicos.



A participação das autoridades políticas

A principal questão que temos de abordar é: como envolver as autoridades políticas na implementação e utilização de plataformas electrónicas acessíveis. A este respeito, nas linhas seguintes apresentamos alguns pontos-chave que favorecem o envolvimento das autoridades políticas neste tipo de espaços digitais:

- **Trabalho preliminar.** Antes de convidar uma autoridade política para um processo de participação electrónica, precisamos de ser claros sobre qual a atividade ou projeto em que a queremos envolver. Ao mesmo tempo, verificar que ideias e necessidades têm sobre o processo de participação para o qual foram convidados. Este trabalho anterior permitirá que as hipóteses de sucesso sejam maiores.
- **Valor acrescentado.** Quando se trata de conseguir que as autoridades políticas participem em plataformas eletrónicas, é essencial que sejamos capazes de apresentar um processo que lhes seja benéfico e que acrescente valor às suas funções diárias. Para que não prevaleça a ideia de ser tudo uma perda de tempo.
- **Fazendo ondas.** É considerado fundamental ter um portfólio anterior de atividades bem sucedidas em processos de participação eletrónica. Este portfólio pode ser apresentada às autoridades políticas, para que elas possam ver exemplos reais do que poderiam alcançar com um processo semelhante. Ao mesmo tempo, quanto mais convites forem feitos às autoridades políticas e as suas experiências forem positivas, mais as autoridades políticas vão querer envolver-se neste tipo de processo.
- **Juventude como grupo-alvo.** Seria igualmente importante para os políticos verem que existe um grande número de jovens envolvidos em processos de participação eletrónica, para que possam ter uma ideia real e concreta da aceitação da utilização de plataformas informáticas para fins políticos.
- **Planos estratégicos e documentação.** É importante para as autoridades políticas verem a relevância das ações com documentação e planeamento estratégico concreto. É assim pertinente incluir documentos, políticas, programas ou leis específicos a serem discutidos durante o processo de participação. O acima exposto permitirá acrescentar uma orientação política da ação e acrescentar uma discussão comum com as autoridades políticas.

No entanto, todos estes esforços são perturbados pela existência de diferentes obstáculos que afetam diretamente as autoridades políticas e podem tornar-se impeditivos do seu envolvimento em processos de participação electrónica. Os exemplos mais visíveis são:

- **Vontade política.** A falta de vontade política, especificamente dos funcionários eleitos, de se envolverem nestas formas de participação electrónica é ainda considerável. Estar exposto a estes espaços continua a ser uma resistência que deve ser combatida.
- **Processo instável.** Outra dificuldade pode ser que as autoridades políticas sintam que estão a perder ou a dar poder a estes processos de participação electrónica. Ou, pelo contrário, sentem que apesar de participarem nestes processos, não poderão comprometer-se com o que é decidido nestes espaços. É necessário continuar a investigar como fazer com que estes processos tenham bases organizacionais, legais e institucionais.
- **Plataformas electrónicas.** Outro grande obstáculo é a dificuldade de adaptação destas plataformas informáticas a todas as autoridades políticas, aos jovens e aos territórios onde os dois grupos anteriores estão circunscritos. A barreira pode provir das línguas disponíveis, se tiver medidas de acessibilidade, se o seu sistema puder ter apenas um número específico de participantes, proteção de dados, e assim por diante.

Em última análise, podemos ver como existem múltiplas barreiras para implementar este tipo de iniciativa na paisagem política, especificamente para convencer as autoridades políticas sobre a sua eficácia. Contudo, vimos também como existem diferentes mecanismos para os ajudar a mudar de ideias, mas é essencial ter um sistema claro e eficiente que demonstre a viabilidade da iniciativa.

Exemplos de boas práticas

Nesta secção, iremos mostrar algumas das melhores práticas que foram levadas a cabo para envolver as autoridades políticas na implementação e utilização de plataformas electrónicas acessíveis. Ao mesmo tempo, pensamos que alguns destes exemplos ajudam as plataformas electrónicas a crescer como uma opção válida de participação e mostram novos métodos aos municípios e às autoridades políticas sobre como abordar as questões políticas.

Um dos fatores-chave destas melhores práticas é que lhes é permitido promover e estabelecer uma comunicação bidirecional entre as autoridades políticas e os cidadãos, especialmente para identificar necessidades e preparar propostas. Além disso, queremos mostrar como diferentes atividades promovem e integram este tipo de comportamento nos municípios, e como, através destas boas práticas, as autoridades políticas podem pôr de lado os seus preconceitos sobre este tipo de participação e serem encorajadas a colaborar neste tipo de processos.

- **DEMOS.** Esta é uma plataforma web para a discussão de políticas públicas. Tem sido utilizada em vários processos participativos, sendo o mais significativo uma consulta popular sobre o futuro da cidade de Hamburgo.

<https://demos-deutschland.de/>

- **Dito y Digalo.** Plataforma Web para a condução de processos participativos, que para além de incluir fóruns de discussão permite debates em tempo real que permitem a representação gráfica de argumentos. Tem sido utilizada em vários processos, incluindo a realização de um orçamento participativo em Esslingen (Alemanha).

https://www.researchgate.net/figure/Abbildung-3-Grafische-Darstellung-eines-Bereiches-von-Dito-in-Digalo_fig3_221413253

- **EDEN.** Conjunto de ferramentas baseadas em tecnologias de Processamento de Linguagem Natural para facilitar a participação dos cidadãos municipais. Vários testes piloto foram realizados em cidades da Holanda, Polónia, Áustria, Itália e Alemanha.

<http://www.eden-online.org/tag/digital-education-action-plan/>

- **Ipatinga.** Site orçamental participativo no Brasil, que permite aos cidadãos apresentar propostas através da Internet e discutir com os municípios e as autoridades políticas.

<http://habitat.aq.upm.es/bpal/onu04/bp2603.html>

- **Leis Abertas.** É uma plataforma para a elaboração de leis de colaboração, onde os deputados argentinos abrem iniciativas de debate de forma a incorporar as opiniões dos cidadãos e elaborar leis em colaboração.

<https://leyesabiertas.hcdn.gob.ar>

- **Wiki Legislação.** É uma plataforma através da qual os cidadãos brasileiros podem fazer as suas próprias políticas, da mesma forma que também é permitido acrescentar conteúdo à conceção de políticas pelos decisores.

<https://edemocracia.camara.leg.br/wikilegis>

- **OPIN.me.** É uma caixa de ferramentas de participação digital e móvel tudo-em-um para organizações juvenis ou administrações públicas. Ou seja, pode construir processos profissionais de eParticipação sem ser um profissional!

<https://opin.me/en/>

Com as diferentes atividades que mencionámos, promove-se a participação política, bem como a informação sobre medidas, fazendo-se propostas em diferentes países na Europa e em todo o mundo. Estas boas práticas já foram testadas e são exemplos de métodos que funcionam e estão atualmente em execução, o que significa que são iniciativas que acabaram por ser estabelecidas. Desta forma, podemos ver como é possível conseguir que as autoridades políticas participem neste tipo de iniciativas e se envolvam no projeto, a fim de manter um canal de comunicação com os seus concidadãos.

Estratégias de envolvimento das autoridades políticas

Nesta secção, iremos comentar diferentes estratégias que serão utilizadas para tentar assegurar que as iniciativas ou práticas acima mencionadas possam dar frutos. Para esse efeito, apresentaremos uma espécie de estrutura necessária para que as medidas propostas nas secções anteriores tenham alguns fundamentos e requisitos essenciais para que, caso alguém queira implementar estas práticas noutra local, possa saber como implementá-las corretamente. Esta estrutura funcionará como se um esquema dos elementos essenciais que a iniciativa deve ter para ser eficaz.

- **Planeamento exaustivo do processo participativo.** Antes de envolver uma autoridade política, considera-se necessário proceder a uma análise exaustiva da viabilidade do projeto. Ou seja, para testar as diferentes fases de um dado projeto, que todas as premissas sejam claras. Isto permitirá que uma iniciativa bem fundamentada seja apresentada às autoridades políticas para que tenham menos hipóteses de negar o seu envolvimento.
- **Calendário e ritmo.** Temos de dar a ambição necessária ao processo de participação eletrónica. Para que não seja demasiado curto, dada a influência necessária que pretende obter, nem demasiado longo, para que não possa ter a possibilidade de afetar os processos.
- **Caraterísticas da plataforma electrónica.** É aconselhável escolher a plataforma eletrónica mais adequada para os fins do nosso processo participativo, ou seja, escolher a plataforma que melhor se adequa, simultaneamente, às autoridades políticas e aos cidadãos. Sem esquecer também as questões de acessibilidade em todos os seus sentidos: linguagem, modo de leitura, design visual, modalidades interativas.
- **Facilitação do processo.** É importante ter uma estratégia clara relativamente à facilitação, ou seja, é necessário que haja uma comunicação nos dois sentidos entre as autoridades políticas e os jovens para que este projeto possa funcionar, É essencial que haja uma comunicação fluída entre ambos os grupos para que possa ser adaptado e melhorado o conteúdo das plataformas informáticas.

- **Processo deliberativo.** Espera-se que os participantes tenham um papel ativo durante o processo de participação electrónica, fazendo perguntas, apresentando propostas, avaliando as propostas de todos os outros participantes, argumentando nas suas avaliações, tentando sempre alargar os pontos de vista de cada um, bem como os dos outros. É importante aceitar que as diferentes propostas possam atingir um grau diferente de consenso, e ter em mente que o objetivo do processo é obter um mínimo denominador comum.
- Garantir que **todos os participantes tenham acesso adequado à plataforma electrónica.** É aconselhável que, para que este projeto dê frutos, as plataformas informáticas estejam ao nível das possibilidades da população para a qual é inicialmente dirigido. É por isso que seria importante que todos os jovens tivessem acesso às ferramentas que permitem a participação nestas plataformas, pois de outra forma não faria sentido levar a cabo este projeto.

Desta forma, para aqueles que não poderiam ter estes instrumentos, procurar-se-iam soluções como locais específicos onde poderiam ter estes instrumentos de forma gratuita.



PLATFORM SELECTION: AREAS & CRITERIA

A working group has defined some criterias in order to clarify the selection of electronic platforms which the partners find adequate for increasing/improving the civic skills of youth participation in the context of accessibility of electronic platforms.

The platforms must belong to the **following areas**:

- **Political participation:** We refer to a platform for young people to participate in political or citizenship issues. In this area we also mean civic participation of youth.

Ex: DemocracyOS (<https://democraciaos.org/>)

- **Public services:** We refer to platforms that are fully public and offer a free public service. These platforms must give information on how to participate in public life and improve everyday life.

Ex.: European Commission (https://ec.europa.eu/info/index_es),
Ministry of Interior <http://www.interior.gob.es/>.

- **Social networks:** In this case, any type of any type of social network. Social networks can be open or specific in the terms of professional, social, cultural, sexual or other specific orientation.

Ex. Facebook, Instagram, Telegram, WhatsApp...

- **Culture:** Any platforms that are used to promote the culture of the society.

Ex.: hipermedula.org (<http://hipermedula.org/que-es-la-hipermedula/>)

- **Education and training:** Platforms that inform and engage youth in education, training and learning opportunities.

Ex.: <https://www.coursera.org/> (international level)

A list of criteria was also built, trying to define the more suitable selection items a platform must meet in order to be included in this project, within the areas mentioned above.

- **Navigability.** The links on the platform should facilitate the entry and the exit from the homepage. Also, the links inside must lead to clear content and information.
- **Performance at local, national or international level.** Platforms will be selected according to the level of comprehensiveness that is intended to be achieved. The scope of the platform is important in order to know the coverage of target groups.
- **Relevant.** The platform must have relevant content connected with youth and their participation in the above named areas.
- **Safe.** The platform must be completely safe to enter, with a padlock at the top of the navigation. The outside links must lead to safe websites and/or other platforms.
- **Organization.** The information on the platform must be presented in a logical order, thus allowing moving within the platform with a certain degree of autonomy.
- **Advertising.** The platform must not have excessive advertising.
- **Accuracy/Quality.** The information must be well written, in accordance with its objectives. Therefore, it is important to consider that the information is clearly presented and the ideas are well defined and without spelling mistakes.
- **Languages.** To ensure there are versions in other languages (English, Spanish, Italian...). The English version will be more advantageous and suitable for international partners to have easy access to the content.
- **Reliability:** Reliable sources and information are used and mentioned in the chosen platform.
- **Contact details/email:** Contact details are presented to allow the asking questions or clarification of doubts that may arise while using the platform.

ANÁLISE DAS PLATAFORMAS

Sobre as plataformas e o template criado para sua análise

Os parceiros escolheram 4 plataformas relativas a diferentes categorias:

Cultura

Rede Social

Serviços Públicos

Participação política

e também diferentes níveis de alcance: local, regional, nacional e internacional.

Cada plataforma foi testada e estudada com os grupos-alvo locais, utilizando um modelo Excell previamente preparado. Este modelo apresenta uma lista diversificada de itens de acessibilidade a serem verificados e quantificados, itens esses referidos nos capítulos deste manual, atribuindo uma pontuação. No final, aparece um veredicto automático, isto é, um apontuação final e total, declarando assim o estado de acessibilidade de cada plataforma.

As páginas seguintes apresentarão as plataformas e os resultados obtidos a partir deste estudo.

CULTURA

Plataforma C - <https://plataformac.com/>

Plataforma C é um espaço que promove a inovação na cultura, dedicado à formação contínua de profissionais e instituições artísticas na esfera ibero-americana. É um ponto de encontro transnacional através de programas práticos on-line sobre gestão cultural, produção artística, comunicação e muito mais.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Plataforma C |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | ASCEPS Asociación para la Creación de Estudios y Proyectos Sociales |
| WEB ADDRESS | https://plataformac.com/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Plataforma C is a space to promote innovation in culture, dedicated to the continuous training of arts professionals and institutions in the Ibero-American sphere. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Culture |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-----------|--------------------------------------|-----------|-----------|-------------|---------------|--------------|-------------|-----------|----------------|----------------------|--------------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Content... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 30 | 25 | 100 | 8,333333333 | 25 | 100 | 33,33333333 | 0 | 41,75 | 16,66666667 | 41,70833333 |
| 2 | Blog view | 45 | 25 | | 67,5 | 25 | 100 | | 75 | 16,66666667 | 62,73809524 | |
| 3 | Article | 80 | 17,5 | | 8,333333333 | 25 | 100 | | 75 | 16,66666667 | 66,35714286 | |
| Veredict: | | The website is not accessible | | | | | | | | | Total Points: | 55,43452381 |

REDES SOCIAIS

Menéame - <https://www.meneame.net/>

Menéame é um site e, simultaneamente, uma rede social baseada na participação da comunidade, na qual os utilizadores registados submetem histórias que outros utilizadores do site (registados ou não) podem votar. Faz-se a promoção das histórias mais votadas na página principal através da aplicação de um algoritmo que unifica vários parâmetros num único valor numérico internamente chamado "karma".

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Menéame |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Menéame |
| WEB ADDRESS | https://www.meneame.net/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Menéame is a website and social network based on community participation in which registered users submit stories that other users of the site (registered or not) can vote on. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Social network |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------|------------|-------------------------------|-----------|-----------|-------------|-------------|--------------|-------------|-----------|---------------|---------------|-------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 30 | 25 | | 41.66666667 | 25 | 80.33333333 | 25 | | 43.75 | 16.66666667 | 42.55208333 |
| 2 | Contact | 50 | 0 | | 100 | 33.33333333 | 83.33333333 | 66.66666667 | | 62.5 | 16.66666667 | 58.4375 |
| 3 | Newsletter | 50 | 0 | | 50 | 16.66666667 | 83.33333333 | 25 | 43.75 | 81.25 | 16.66666667 | 46.2962963 |
| 4 | Blog | 55 | 0 | | 50 | 25 | 91.66666667 | | | 75 | 16.66666667 | 51.9047619 |
| 5 | Article | 40 | 0 | | 50 | 25 | 91.66666667 | | | 81.25 | 16.66666667 | 53.51190476 |
| Veredict: | | The website is not accessible | | | | | | | | Total Points: | | 50,54050926 |

SERVIÇO PÚBLICO

Castilla y León Joven - <https://www.castillayleonjoven.com/>

O Instituto da Juventude da Junta de Castilla y León apoia os jovens e encoraja a sua plena participação na sociedade, bem como promove a sua empregabilidade. Para estes fins, desenvolve ações tais como a promoção de associações e voluntariado, a divulgação de informação de interesse entre os jovens, o intercâmbio em programas europeus para a juventude.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|--|
| NAME OF THE PLATFORM | Castilla y León Joven |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Instituto de la Juventud y Junta de Castilla y León |
| WEB ADDRESS | https://www.castillayleonjoven.com/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | The Youth Institute of the Junta de Castilla y León supports young people to encourage their full participation in society and promote the employability of young people |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Public services |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|------------|--------------------------------------|-----------|-----------|-------------|----------------|--------------|-------------|-----------|----------------------|---------------|--------------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 30 | 25 | | 41,66666667 | 25 | 83,33333333 | 25 | | 41,75 | 66,66666667 | 42,54068333 |
| 2 | Contact | 55 | 0 | | 100 | 33,33333333 | 83,33333333 | 66,66666667 | | 62,5 | 66,66666667 | 58,4515 |
| 3 | Newsletter | 50 | 0 | | 50 | 16,66666667 | 83,33333333 | 25 | 43,75 | 31,25 | 66,66666667 | 46,2942963 |
| 4 | Blog | 50 | 0 | | 50 | 25 | 91,66666667 | | | 75 | 66,66666667 | 51,5847619 |
| 5 | Article | 60 | 0 | | 50 | 25 | 91,66666667 | | | 31,25 | 66,66666667 | 53,51158476 |
| Verdict: | | The website is not accessible | | | | | | | | Total Points: | | 50,54050926 |

PARTICIPAÇÃO POLÍTICA

Consejo de la Juventud de España - <http://www.cje.org/es/>

O Conselho Espanhol da Juventude (CJE) é uma plataforma de organizações juvenis, criada por decreto-lei em 1983 e constituída pelos Conselhos de Juventude das Comunidades Autónomas e organizações juvenis a nível estatal. Promover a participação dos jovens no desenvolvimento político, social, económico e cultural do nosso Estado, num ambiente global, é o seu objectivo essencial, tal como estabelecido no artigo 48 da Constituição Espanhola.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|--|
| NAME OF THE PLATFORM | Consejo de la Juventud de España |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Consejo de la Juventud de España |
| WEB ADDRESS | http://www.cje.org/es/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | The Spanish Youth Council (CJE) is a platform of youth organisations, created by law in 1983 and made up of the Youth Councils of the Autonomous Communities and youth organisations at state level. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Political participation |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|--------------|--------------------------------------|-----------|-----------|-------------|----------------|--------------|------------|-----------|----------------------|---------------|--------------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 55 | 25 | | 50 | 25 | 66,66666667 | 8,33333333 | | 75 | 66,66666667 | 46,45833333 |
| 2 | Contact | 55 | | | 100 | 41,66666667 | 66,66666667 | 0 | | 100 | 66,66666667 | 61,42857143 |
| 3 | do we use | 70 | 25 | | 66,66666667 | 33,33333333 | 66,66666667 | | | 100 | 66,66666667 | 61,19847619 |
| 4 | Publication | 70 | 75 | | 41,66666667 | 33,33333333 | 66,66666667 | | | 100 | 66,66666667 | 64,76198476 |
| 5 | Yess article | 0 | 75 | | 25 | 50 | 66,66666667 | | | 100 | 66,66666667 | 61,5047619 |
| Verdict: | | The website is not accessible | | | | | | | | Total Points: | | 59,14880952 |



CULTURE

FACYL - Festival Internacional De Las Artes y La Cultura de Castilla y León

<https://facyl-festival.com/>

¡Únete a una comunidad cultural activa! Join an active cultural community!

Throughout the year, this platform offers a full programme of online contents on CANAL FACYL with cultural managers and artists from all corners of the world.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Festival Internacional De Las Artes y La Cultura de Castilla y León (FACYL) |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Junta de Castilla y León |
| WEB ADDRESS | https://facyl-festival.com/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Promoting Culture and Arts at a regional level |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Culture |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------|---------------|-----------------------------|-----------|-----------|-------------|----------------|--------------|----------|-----------|----------------|---------------|--------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 100 | 100 | | 66,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 66,66666667 | 66,66666667 |
| 2 | Contact | 100 | 100 | | 66,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 66,66666667 | 66,66666667 |
| 3 | Inicio FACYL | 100 | 100 | 100 | 66,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 66,66666667 | 100,00000000 |
| 4 | Inicio | 100 | 100 | | 66,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 66,66666667 | 66,66666667 |
| 5 | Información | 100 | 100 | | 66,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 66,66666667 | 66,66666667 |
| 6 | Photo gallery | 100 | 100 | | | 100 | 100 | | | 100 | 66,66666667 | 66,66666667 |
| Veredict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | Total Points: | | 91,34 |

REDE SOCIAL

European Youth Ideas

<https://www.europeanyouthideas.eu/es>

Este website foi construído pela Unidade de Divulgação da Juventude do Parlamento Europeu com o objetivo de facilitar a participação ativa dos jovens na vida democrática europeia. Lançado pela primeira vez para o European Youth Event 2018, é uma plataforma online onde qualquer jovem pode esboçar ideias sobre as questões que a Europa enfrenta hoje, bem como ideias para a Europa de amanhã.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE

| | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | European Youth ideas |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | European Commission (Conference on the Future of Europe) |
| WEB ADDRESS | https://www.eu-council.europa.eu/en/euyi |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Fostering youth political participation and connecting european youngsters |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Social network |

Summary

| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard | 10. Navigable | Points |
|------------------|--------------|------------------------------------|-----------|-----------|-------------|-------------|--------------|----------|-----------|-------------|----------------------|---------------|
| 1 | Home | 100 | 87,5 | 75 | 96,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 96,66666667 | 86,7751666 |
| 2 | Search ideas | 100 | 87,5 | | 96,66666667 | 100 | 100 | 100 | | 100 | 96,66666667 | 93,33333333 |
| 3 | Blog | 100 | 87,5 | | 96,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 96,66666667 | 87,7751666 |
| 4 | About us | 100 | 87,5 | | 96,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 50 | 86,30952381 |
| 5 | News | 100 | 87,5 | | 96,66666667 | 100 | 100 | | | 100 | 96,66666667 | 84,99047619 |
| Veredict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | | Total Points: | 88,012 |

SERVIÇO PÚBLICO

Diputación de Salamanca - Juventud

<http://www.lasalina.es/juventud/>

Fazendo jus ao mote "Juventude, um mundo de possibilidades", este site dedica-se a fornecer educação e informação aos Jovens, ao mesmo tempo que melhora a participação a nível local, na região de Salamanca, Espanha.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE

| | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Diputación de Salamanca - Juventud |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Diputación de Salamanca |
| WEB ADDRESS | http://www.lasalina.es/juventud/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Providing education and information to the Youth political while improving participation at a local level |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Public services |



| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---------------|-------------|-----------|-----------|-------------|----------------|--------------|----------|-----------|------------------------------------|---------------|----------------------------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 100 | 87,5 | | 66,66666667 | | 66,66666667 | | | 100 | 58,33333333 | 79,86111111 |
| 2 | Contact | 100 | 100 | | 66,66666667 | | 66,66666667 | 100 | | 100 | 100 | 90,67619048 |
| 3 | Suggest ideas | 100 | | | | | | | | | | 100 |
| Verdict: | | | | | | | | | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | Total Points: 90,11243386 |

PARTICIPAÇÃO POLÍTICA

Espacio de Participación de la Junta de Castilla y León

<http://participa.jcyl.es/>

Com esta plataforma, é proporcionado um espaço aos cidadãos para submissão de textos e conteúdos, passíveis de serem publicados durante um mínimo de dez dias. Desta forma, todos os cidadãos podem incorporar ideias, votar e comentar conteúdos e tópicos que tenham sido previamente criados por outros participantes.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Espacio de participación de la Junta de Castilla y León |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Junta de Castilla y León |
| WEB ADDRESS | http://participa.jcyl.es/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | En esta herramienta, el espacio de participación, se publican los textos sujetos a la participación ciudadana durante un periodo mínimo de 10 días para que todos los ciudadanos puedan incorporar ideas y votar y comentar aquellas que hayan sido creadas previamente por otros participantes |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Political participation |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---------|-------------|-----------|-----------|-------------|----------------|--------------|-------------|-----------|--------------------------------------|---------------|----------------------------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 8,333333333 | | | 66,66666667 | 12,5 | 66,66666667 | | 0 | 100 | 50 | 43,45238095 |
| 2 | Contact | 37,5 | | | 66,66666667 | 37,5 | 66,66666667 | 58,33333333 | 0 | 100 | 100 | 58,33333333 |
| Verdict: | | | | | | | | | | The website is not accessible | | Total Points: 50,89285714 |

CULTURA

Imaginarius

<https://www.imaginarius.pt/>

Imaginarius é o maior evento de Artes de Rua de Portugal e uma referência internacional, que tem lugar todos os anos, durante três dias, no mês de Maio.

Este festival faz atualmente parte do circuito europeu das Artes de Rua, através da sua presença na Rede Circostrada, em conjunto com uma série de parcerias com outros festivais e projetos de criação, contribuindo assim para a afirmação de Santa Maria da Feira como a capital portuguesa das Artes de Rua. Através da dinâmica do Imaginarius 365, Santa Maria da Feira respira as Artes de Rua durante todo o ano.

| PLATFORM SELECTION TEMPLATE | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| NAME | Imaginarius |
| PROMOTING ENTITY | Imaginarius Festival e Centro Criação |
| WEB ADDRESS | imaginarius.pt |
| PRINCIPAL OBJECTIVE | Largest event on Street Art |
| PRINCIPAL AREA OF SELECTION | Culture |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|------------------------------|------------------------------------|-----------|-----------|-------------|-------------|--------------|----------|-------------|----------------------|---------------|-------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 100 | 75 | 100 | | 83,33333333 | 100 | | 100 | 100 | 100 | 94,79166667 |
| 2 | MENU - Information | 100 | 75 | 100 | 87,5 | 83,33333333 | 100 | | 100 | 87,5 | 100 | 82,59259259 |
| 4 | MENU - Festival | 100 | 75 | 100 | 83,33333333 | 83,33333333 | 100 | | 100 | 100 | 100 | 93,51851852 |
| 3 | MENU - About us | 100 | 75 | 100 | 83,33333333 | 83,33333333 | 100 | | 100 | 100 | 100 | 93,51851852 |
| 5 | MENU - Centre of Creation | 100 | 75 | 100 | 83,33333333 | 83,33333333 | 100 | | 100 | 100 | 100 | 93,51851852 |
| 6 | MENU - Open Calls | 100 | 75 | 100 | 91,66666667 | 83,33333333 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 95 |
| 7 | MENU - Community Imaginarius | 100 | 75 | 100 | 100 | 83,33333333 | 100 | 100 | 83,33333333 | 100 | 100 | 94,16666667 |
| Verdict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | Final Points: | | 93,8723545 |

REDE SOCIAL

Whatsapp

<https://www.whatsapp.com/>

WhatsApp é uma aplicação de mensagens gratuita que permite fazer chamadas de vídeo e voz, enviar mensagens de texto, e muito mais - tudo com apenas uma ligação Wi-Fi. Com mais de 2 mil milhões de utilizadores ativos, a WhatsApp é especialmente popular entre amigos e familiares que vivem em diferentes países e que querem manter-se em contacto.

| PLATFORM SELECTION TEMPLATE | |
|-----------------------------|---|
| NAME | Whatsapp |
| PROMOTING ENTITY | Facebook |
| WEB ADDRESS | https://web.whatsapp.com/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE | Multi-platform instant messaging and voice calling application for smartphones. In addition to text messaging, users can send images, videos and PDF documents, and make free calls via an internet connection. |
| PRINCIPAL AREA OF SELECTION | Social network |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|----------------|------------------------------------|-----------|-----------|----------|-------------|--------------|----------|-----------|---------------------|---------------|-------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 100 | 100 | | 100 | 100 | 100 | | | 91,66666667 | 100 | 18,80952381 |
| 2 | How to install | 100 | 100 | | 100 | 100 | 100 | | | 91,66666667 | 100 | 18,80952381 |
| 3 | Accessibility | 100 | 100 | | 100 | 100 | 100 | | | 91,66666667 | 100 | 18,80952381 |
| 4 | Download | 100 | 100 | | 100 | 100 | 100 | | | 91,66666667 | 100 | 18,80952381 |
| 5 | Security | 100 | 100 | | 100 | 100 | 100 | | | 91,66666667 | 100 | 18,80952381 |
| 6 | Help | 100 | 100 | | 100 | 100 | 100 | | | 91,66666667 | 100 | 18,80952381 |
| | | 100 | 100 | | 100 | 100 | 100 | | | 91,66666667 | 100 | |
| Verdict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | Final Points | | 98,80952381 |

SERVIÇO PÚBLICO

Direção Regional de Juventude - Madeira

<https://www.madeira.gov.pt/drj>

A Direção Regional de Juventude assumiu um compromisso com os jovens, as suas associações e organizações representativas que desempenham um papel transversal neste campo. Pretende colocar a Juventude da Madeira e Porto Santo na vanguarda do seu desenvolvimento e afirmação, tendo como referência a sua participação em programas que estimulem o seu capital humano. O seu objetivo principal é envolver todos, pelo que conta com a contribuição de cada um, para a sua afirmação individual e coletiva.

| PLATFORM SELECTION TEMPLATE | |
|-----------------------------|---|
| NAME | Direção Regional de Juventude |
| PROMOTING ENTITY | Sec. Reg. - Gov. Aut. Madeira |
| WEB ADDRESS | https://www.madeira.gov.pt/drj |
| PRINCIPAL OBJECTIVE | To provide information about youth opportunities: programs, summer camps, scholarships... |
| PRINCIPAL AREA OF SELECTION | Public services |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|----------|-------------------|-----------------------------|-----------|-----------|-------------|-------------|--------------|----------|-----------|---------------|---------------|-------------|
| ID | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 50,33333333 | 100 | | 91,66666667 | 41,66666667 | 100 | | | 81,33333333 | 87,5 | 80,95714286 |
| 2 | Contact | 100 | 100 | | 91,66666667 | 50,33333333 | 100 | 100 | | | | 81,07142857 |
| 3 | Youth Program | 100 | 100 | | 91,66666667 | 41,66666667 | 100 | | | 91,66666667 | | 87,5 |
| 4 | Youth Association | 100 | 100 | | 91,66666667 | 41,66666667 | 100 | | | 91,66666667 | | 87,5 |
| 5 | Summer Camp | 100 | 100 | | 91,66666667 | 41,66666667 | 100 | | | 91,66666667 | | 87,5 |
| 6 | Youth Centre | 100 | 75 | | 91,66666667 | 25 | 100 | | | 81,33333333 | | 80,95714286 |
| 7 | Youth Shop | 100 | 25 | | 91,66666667 | 25 | 100 | | | 81,33333333 | | 80,95714286 |
| Verdict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | Final Points: | | 84,34857143 |

PARTICIPAÇÃO POLÍTICA

Jovem Autarca

<https://cm-feira.pt/web/guest/jovem-autarca>

"Jovem Autarca" é um projeto que visa fomentar comportamentos de cidadania, valorizar as opiniões dos jovens e também as suas ideias e perspetivas para o futuro. Ao assumirem uma participação ativa nas decisões políticas do seu município, os jovens-autarcas desempenham o papel de porta-voz dos seus pares, sendo co-responsáveis pela gestão de um orçamento que lhes é atribuído e procurando concretizar os projetos que idealizaram, numa lógica de diálogo e sustentabilidade.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Jovem Autarca |
| PROMOTING ENTITY | C. M. Sta Maria Feira |
| WEB ADDRESS | https://cm-feira.pt/web/guest/jovem-autarca |
| PRINCIPAL OBJECTIVE | "Jovem Autarca" is a project that aims to promote citizenship behaviours, value the opinions of young people, their ideas and perspectives for the future |
| PRINCIPAL AREA OF SELECTION | Political participation |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|----------|------------------|---|-----------|-----------|----------|-------------|--------------|----------|-----------|---------------|---------------|-------------|
| ID | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 100 | 0 | | | 100 | 0 | | | 100 | 50 | 50,33333333 |
| 2 | Contact | 81,33333333 | 75 | | | | 0 | | | | | 52,77777778 |
| 3 | previous Edition | 87,5 | 0 | | | | | | | | | 83,75 |
| 4 | resultant file | 100 | | | 100 | 75 | | 100 | | | | 93,75 |
| Verdict: | | The website has some accessibility issues | | | | | | | | Final Points: | | 63,15777778 |



REDE SOCIAL

TIME HEROES - <https://timeheroes.org/>

Time Heroes é uma plataforma para o voluntariado e para fazer o bem.

Aqui, os jovens encontram ideias sobre como transformar o seu tempo e capacidades numa força super positiva, porque cada jovem é um herói. Mesmo que ainda não o saiba.

THE PLATFORM SELECTION TEMPLATE

| | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Time Heroes |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Time Heroes |
| WEB ADDRESS | https://timeheroes.org/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Timeheroes is a platform for volunteering and doing good |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Social network |

Summary

| # | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
|-----------------|----------|------------------------------------|-----------|-----------|-------------|----------------|--------------|----------|-----------|----------------|----------------------|--------------------|
| 1. | Home | 100 | 100 | 100 | 96,66666667 | 91,66666667 | 100 | 100 | | 91,66666667 | 100 | 98,44444444 |
| 2. | Contact | 100 | | | | | | | | | | 100 |
| 3. | About us | 100 | 75 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | | 100 | 100 | 95,83333333 |
| 4. | Blog | 100 | 75 | | 100 | 100 | 100 | 100 | | 100 | 100 | 96,875 |
| Verdict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | | Total Points: | 96,78819444 |

REDE SOCIAL

YOUTHUB - <http://youthub.bg/>

Esta associação é uma organização não governamental privada (ONG).

O seu principal objetivo é informar os jovens sobre as oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional a nível local, nacional e internacional.

YOUTHUB cumpre o seu objetivo administrando a única plataforma online para jovens - youthub.bg onde jovens búlgaros podem encontrar todo o tipo de oportunidades tais como cursos de formação, seminários, intercâmbios de jovens, bolsas de estudo, concursos e outros eventos.



| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | YOUTHUB |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | YOUTHUB |
| WEB ADDRESS | http://youthub.bg/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | YOUTHUB Association is a private non-governmental organization (NGO). Its main goal is to inform young people about the opportunities for personal and professional development on a local, national and international level. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Social network |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|------------------|-----------|-----------------------------------|-----------|-----------|-----------|---------------|--------------|----------|-----------|----------------|----------------------|-----------------|
| Id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Tables | 5. Content... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 100 | 100 | 75 | 100 | 100 | 100 | | | 100 | 100 | 98,500 |
| 2 | Contact | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | | | 100 | 100 | 100 |
| 3 | Blog view | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | | | 100 | 100 | 100 |
| 4 | Article | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | | | 100 | 100 | 100 |
| Veredict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE! | | | | | | | | | Total Points: | 97,65625 |

SERVIÇO PÚBLICO

U-REPORT - <https://bulgaria.ureport.in/>

U-Report é uma plataforma global da UNICEF e de muitas organizações parceiras, lançada em 2011 e na Bulgária em 2020. Proporciona às crianças e jovens entre os 14-29 anos a oportunidade de expressarem os seus pontos de vista sobre questões importantes de uma forma acessível.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | U-report |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | U-report |
| WEB ADDRESS | https://bulgaria.ureport.in/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | U-Report is a global platform of UNICEF and many partner organizations, launched in 2011 and in Bulgaria in 2020. This gives children and young people aged 14-29 the opportunity to express their views on important issues, and in an accessible way. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Public services |



| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-------------|-----------------------------|-----------|-----------|----------|----------------|--------------|----------|-----------|----------------|---------------|-------------|
| M | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigabl | Points |
| 1 | Home | 62,5 | 37,5 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 87,96296296 |
| 2 | Stories | 75 | 37,5 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 89,35185185 |
| 3 | About us | 75 | 37,5 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 89,02981133 |
| 4 | Finsearches | 75 | 37,5 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 89,35185185 |
| Veredict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | | Total Points: | 88,671875 |

PARTICIPAÇÃO POLÍTICA

The National Youth Forum - <https://nmf.bg/>

O Fórum Nacional da Juventude é a maior plataforma juvenil da Bulgária, reunindo 50 organizações juvenis de todo o país. É um membro de pleno direito do Fórum Europeu da Juventude e um parceiro ativo das instituições nacionais e europeias na construção e defesa de políticas de juventude. Integra também o Conselho Nacional da Juventude da Bulgária, representando a juventude na mais diversas instituições, apoiando o desenvolvimento da juventude e as políticas de juventude a nível local, nacional e internacional.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|--|
| NAME OF THE PLATFORM | The National Youth Forum |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | The National Youth Forum (National Youth Council of Bulgaria) |
| WEB ADDRESS | https://nmf.bg/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | The National Youth Forum is the largest youth platform in Bulgaria, which unites 50 youth organizations from all over the country. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Political participation |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------------------------|-----------|-----------|----------|----------------|--------------|----------|-----------|----------------|---------------|-------------|
| M | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigabl | Points |
| 1 | Home | 90 | 75 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 94,58333333 |
| 2 | Contact | 90 | 75 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 94,58333333 |
| 3 | Blog elem | 90 | 75 | | 100 | 91,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 94,58333333 |
| 4 | Article | 90 | 75 | | 100 | 94,66666667 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 96,41666667 |
| Veredict: | | THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!! | | | | | | | | | Total Points: | 93,54166667 |

CULTURA

Balarm - <https://www.balarm.it>

Balarm.it fornece informações sobre eventos culturais, turísticos e de entretenimento em Palermo e na Sicília, publica notícias e insights sobre cultura, turismo, estilo de vida, alimentação, saúde e vários outros temas, dedicados aos mais jovens.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|--|
| NAME OF THE PLATFORM | Balarm |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Balarm |
| WEB ADDRESS | https://www.balarm.it |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Balarm.it provides information on cultural, tourist and entertainment events in Palermo and Sicily; publishes news and insights into culture, tourism, lifestyle, food, health and several other themes. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Culture |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|----------|---------------|--------------------------------------|-----------|-----------|----------|-------------|--------------|----------|-----------|-------------|---------------|-------------|
| id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard | 10. Readable | Points |
| 1 | Home | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Life with me | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | Life with ale | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Verdict: | | The website is not accessible at all | | | | | | | | | Total Points: | 34.58333333 |

REDE SOCIAL

Discord - <https://discord.com/>

O Discord é um programa de comunicação de voz, vídeo e texto utilizado por mais de cem milhões de pessoas para estar e conversar com os seus amigos e comunidades.



| THE PLATFORMS SLECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Discord |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Discord Inc. |
| WEB ADDRESS | https://discord.com |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | Discord is a voice, video and text communication service used by over a hundred million people to hang out and talk with their friends and communities. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Social networks |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|----------|---------|---|-----------|-----------|----------|----------------|--------------|----------|-----------|----------------|---------------|-------------|
| M | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 75 | 87.5 | | 87.5 | 33,33333333 | 100 | | | 100 | 75 | 86,9047619 |
| 2 | Support | 85 | 25 | | 25 | 33,33333333 | 100 | | | 100 | 75 | 70,47619048 |
| Verdict: | | The website has some accessibility issues | | | | | | | | Total Points: | | 78,69047619 |

SERVIÇO PÚBLICO

Ministero della Sallute - <https://www.salute.gov.it/>

O Ministério da Saúde é uma agência governamental da Itália. O principal objetivo desta plataforma é aumentar a informação e sensibilização sobre as questões centrais da proteção e promoção da saúde, encorajar a participação nas escolhas dos cuidados de saúde e a utilização responsável do Serviço Nacional de Saúde.

| PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|---|
| NAME OF THE PLATFORM | Ministero della Salute |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | Government of Italy |
| WEB ADDRESS | https://www.salute.gov.it/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | The Ministry of Health is a governmental agency of Italy. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Public services |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|----------|---------|---|-----------|-----------|-------------|----------------|--------------|----------|-----------|----------------|---------------|-------------|
| M | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 65 | 100 | 75 | 100 | 75 | 33,33333333 | | | 11,25 | 75 | 69,37591667 |
| 2 | Contact | 30 | 100 | | 66,66666667 | 51,66666667 | 33,33333333 | | | 11,25 | 51,66666667 | 63,51190476 |
| 3 | Article | 65 | 100 | | 41,66666667 | 51,66666667 | 33,33333333 | | | 11,25 | 66,66666667 | 61,36904762 |
| Verdict: | | The website has some accessibility issues | | | | | | | | Total Points: | | 64,73462302 |

PARTICIPAÇÃO POLÍTICA

Unicef - <https://www.unicef.org/>

A UNICEF, também conhecida como Fundo das Nações Unidas para a Infância, é uma agência das Nações Unidas responsável por prestar ajuda humanitária e de desenvolvimento às crianças de todo o mundo. Este website fornece informações sobre a organização, as suas atividades, pesquisas e relatórios - sobre a situação das crianças de todo o mundo.

| THE PLATFORMS SELECTION TEMPLATE | |
|---------------------------------------|--|
| NAME OF THE PLATFORM | UNICEF |
| ENTITY PROMOTING THE PLATFORM | United Nations |
| WEB ADDRESS | https://www.unicef.org/ |
| PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM | UNICEF, also known as the United Nations Children's Fund, is a United Nations agency responsible for providing humanitarian and developmental aid to children worldwide. |
| PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM | Political participation |

| Summary | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---------|---|-----------|-----------|----------|----------------|--------------|----------|------------|----------------------|---------------|--------------------|
| id | Page | 1. Headings | 2. Images | 3. Videos | 4. Links | 5. Contrast... | 6. Text size | 7. Forms | 8. Tables | 9. Keyboard... | 10. Navigable | Points |
| 1 | Home | 82 | 100 | | 75 | 75 | 100 | | 75 | 31,6666667 | | 76,6666667 |
| 2 | Article | 100 | 125 | | 75 | 50,0000000 | 91,6666667 | | 50,0000000 | | 75 | 66,6666667 |
| Verdict: | | The website has some accessibility issues | | | | | | | | Total Points: | | 71,81547619 |

CONCLUSÕES

INTRODUÇÃO

O acesso à Internet tornou-se numa ferramenta mais valiosa e essencial na nossa vida quotidiana: desde a comunicação com familiares distantes até à ligação com colegas de trabalho no escritório. A acessibilidade digital tornou-se ainda mais importante devido ao rápido crescimento da informação e dos serviços interativos prestados através da web e dos dispositivos móveis. Exemplos incluem online banking e compras online, acesso a serviços públicos e serviços de mensagens e vídeo-chamada.

A recente ainda presente pandemia COVID-19 veio acentuar a necessidade de acesso fácil e imediato a plataformas electrónicas, porém, quão acessíveis são estas plataformas para os jovens? Quer enfrentem ou não barreiras como as deficiências, é da maior importância que os jovens possam participar electronicamente e fazer ouvir as suas vozes.

De fato, há alterações simples que tornam os websites e as aplicações muito mais fáceis de utilizar, trazendo assim enormes melhorias para todos, e não apenas para os utilizadores com deficiências. Por exemplo, ser capaz de ouvir um texto quando não há luz suficiente para ler, ou ler legendas de um vídeo num ambiente ruidoso. Também, as empresas com serviços acessíveis podem chegar a uma base de clientes maior, na sua maioria inexplorada, e experimentar um ganho económico ao fazê-lo. Por exemplo, estima-se que 100 milhões de pessoas na UE têm alguma forma de deficiência e representam assim um mercado importante.

TORNAR O SEU CONTEÚDO ACESSÍVEL A TODOS

A acessibilidade da Web permite a todos, incluindo as pessoas com deficiências, perceber, compreender, navegar e interagir com a Internet.

"A forma como uma sociedade trata os seus cidadãos portadores deficiência é a verdadeira medida de uma civilização".

Chen Guangcheng

Para imensas pessoas portadoras de deficiência, as tecnologias digitais podem melhorar a sua participação e envolvimento online. Por exemplo, as pessoas com fraca ou sem visão podem encontrar-se umas às outras em espaços públicos com a ajuda de telemóveis e podem aceder a informação online com texto para aplicações de fala. As pessoas com dificuldades auditivas podem enviar mensagens de texto, como SMS ou Messenger, para se contatarem umas às outras. As pessoas que utilizam cadeiras de rodas podem descobrir online quais as estações de transporte que são acessíveis.

"1.3 biliões de pessoas em todo o mundo têm uma limitação que afeta a sua capacidade de experimentar um conteúdo Web."

Há muito que se foi o tempo em que, para acompanhar o que se passava no mundo, tínhamos de ir à banca de jornais ou esperar pelo boletim diário de rádio ou televisão. Com a Internet - e as redes sociais, aplicações, boletins informativos e muito mais - temos frequentemente a impressão de que as notícias estão disponíveis para qualquer pessoa, em qualquer lugar, a qualquer hora, em qualquer formato possível.

Exceto se possuir algum tipo de limitação ou deficiência.

Efetivamente, diversas limitações/deficiências dificultam a navegação das pessoas na web. Nestes casos, as pessoas dependem frequentemente de tecnologias de assistência - tais como leitores de ecrã, software de ampliação, leitores de texto, apontadores de cabeça, e localizadores de movimento ou de olhos - para aceder ao conteúdo. Mas se o seu sítio web ou produto digital não incluir características de apoio a estas tecnologias de assistência, pode ser difícil, ou por vezes impossível, para as pessoas portadoras de deficiência experimentarem o seu conteúdo.

Assim, enquanto os principais fornecedores como a Microsoft e o Facebook não tiverem em consideração as normas de acessibilidade para todos, haverá a necessidade de produtos específicos e adaptados para promover a inclusão digital. A tecnologia da informação e das comunicações não se trata apenas de privacidade e protecção de dados, trata-se também de acessibilidade, disponibilidade e acessibilidade económica.

'A forma como os websites, aplicações e outros serviços digitais são concebidos - e a falta de (in)formação sobre como devem ser concebidos - ainda representa um obstáculo'.

Seguem-se várias sugestões a criação de informação digital acessível para assegurar que as pessoas portadoras de limitações e deficiências não sejam deixadas para trás, sendo que o envolvimento é a chave para promover tanto a inclusão como a acessibilidade do conhecimento.

Uma forma de abordar o desenvolvimento na área da acessibilidade do conhecimento é através do envolvimento de peritos e representantes de organizações relevantes - BB&R, ASPAYM Castilla y León, The HRYO - Human Rights Youth Organization, Rosto Solidario, NC Future now.

Assim, para provocar a mudança de paradigma, tomamos, com este projeto, a iniciativa promover o intercâmbio de boas práticas sobre:

- a utilização de plataformas electrónicas de participação de jovens,
- a concepção e implementação de ferramentas,
- as estratégias de utilização e visibilidade das plataformas electrónicas,
- como envolver as autoridades políticas neste tipo de projetos.

Entendemos primordial determinar os elementos-chave de uma plataforma electrónica para verificação da sua acessibilidade, estando, portanto, orgulhosos de partilhar convosco neste manual um template de preenchimento e avaliação automático, que considera o seguinte Decálogo: Cabeçalhos, Imagens, Vídeos, Links, Contraste e Cores, Tamanho e formas do texto, Tabelas de dados, Teclado e Navegação, Navegabilidade

COMO DEVEM SER DESENVOLVIDOS OS SITES

Os sítios Web devem ser desenvolvidos de forma que os utilizadores com limitações possam aceder à informação e funcionalidades, em pleno. Eis alguns exemplos:

- para pessoas cegas, os sítios Web devem ser interpretáveis por software que leia textos em voz alta e descreva imagens visuais; bem como fontes com tamanho ajustável e cores altamente contrastantes;
- para pessoas com limitações ao nível motor, todos os conteúdos e funcionalidades devem ser acessíveis e operáveis sequencialmente pelo teclado ou por outros dispositivos de entrada;
- para pessoas surdas ou com limitações na audição, o conteúdo áudio deve ser acompanhado de versões de texto do diálogo. Os vídeos em linguagem gestual também podem ajudar a tornar o conteúdo áudio mais acessível.

**"O poder da Web está na sua universalidade.
O acesso por todos, independentemente das limitações,
é um aspeto essencial".**

Tim Berners-Lee,
Director do W3C e inventor da World Wide Web

Os critérios de acessibilidade são fundamentais para que se consiga tornar os conteúdos digitais acessíveis a todos, especialmente às pessoas portadoras de deficiência.

Neste estudo, criamos áreas de seleção de plataformas electrónicas no sentido de aumentar/melhorar as competências de participação cívica dos jovens através da acessibilidade de plataformas electrónicas. Cada parceiro do projecto escolheu 4 plataformas diferentes que, em definição, potenciam a participação dos jovens - Participação Política, Serviços Públicos, Redes Sociais, Cultura.

A cada uma destas plataformas foram aplicados os 10 critérios de avaliação da acessibilidade, obtendo-se um veredito final para cada uma das plataformas. Depois perguntamos também aos jovens com os mais diversos perfis sociais (os grupos alvo de cada parceiro) quais os seus pontos de vista quando tentam utilizar estas e outras plataformas.

ORGANIZAÇÕES & GRUPOS-ALVO

BB&R

Para pesquisar e analisar a acessibilidade das plataformas eletrônicas e discutir como estas pode ser melhoradas para a utilização plena das pessoas/jovens portadores de deficiência, foi realizado um workshop com a duração de um dia, via Zoom, a 23 de Julho. Os elementos do grupo tinham entre 19 e 31 anos de idade, sendo oriundos de Madrid e Salamanca.

- <http://www.lasalina.es/juventud/>
- <http://participa.jcyl.es/>
- <https://www.europeanyouthideas.eu/es>
- <https://facyl-festival.com/>

De acordo com a tabela de análise da plataforma, três são acessíveis e uma não é acessível.

Na opinião deste grupo, uma plataforma acessível é aquela que é facilmente utilizada por todos, independentemente da condição limitante. Para tal, a plataforma deve permitir que as fontes sejam alteradas e ampliadas, ter versões fáceis de ler e também opções de locução e vídeos legendados. Portanto, as plataformas não acessíveis seriam aquelas que dificultam o acesso dos utilizadores à informação, e que não podem ser 100% utilizadas para a finalidade para a qual foram criadas. As principais sugestões dadas foram: possibilidade de adaptação a ecrãs de diferentes dispositivos, leitura fácil para jovens com deficiências intelectuais, existência de legendas e/ou intérpretes, e um leitor de ecrã para pessoas com limitações visuais.

Sobre a participação dos jovens através de plataformas electrónicas - devido à falta de informação, há pouca participação em plataformas que não são meios de comunicação social. As pessoas com deficiência podem encontrar barreiras quando tentam aceder a estas plataformas, porque os vídeos não são legendados ou interpretados, e a informação é difícil de encontrar. Como os participantes explicaram, se as plataformas electrónicas fossem mais acessíveis, fariam uso delas para procedimentos administrativos, gerando espaços para debates e desenvolvendo espaços culturais. Para promover a participação dos jovens, as plataformas devem ser esteticamente agradáveis, dinâmicas e permitir a interacção entre os utilizadores. Os participantes acreditam que seria interessante dar visibilidade às plataformas electrónicas acessíveis existentes. É importante aumentar a sensibilização sobre esta questão e educar as pessoas e os programadores web sobre o que significa para uma plataforma ser acessível.

ASPAYM Castilla y León é uma organização que trabalha com pessoas portadoras de deficiência física. Eis as plataformas que escolheram:

- <http://www.cje.org/es/>
- <http://www.injuve.es/>,
- <https://plataformac.com/>
- <https://www.meneame.net/>

Tal como indicado na tabela de análise das plataformas, nenhuma destas plataformas/sites foi considerado acessível.

De salientar ainda que o grupo-alvo possuía pessoas com e sem deficiência e todos concordaram em pontos comuns, tais como, os sítios web devem ser acessíveis a qualquer pessoa, tendo os participantes sem deficiência manifestado que estão agora mais conscientes sobre estas questões de acessibilidade.

Do seu estudo das plataformas referidas, sobressaem os seguintes apontamentos:

1. quase todos os sítios na web precisam de ser mais adaptados visualmente para que as pessoas com deficiência possam ler e compreender correctamente as imagens, cabeçalhos ou links.
2. algumas plataformas não estão adaptadas para teclados, ou pelo menos, não dispõem de ferramentas de adaptação suficientes. É crucial que algumas pessoas tenham assistência de teclado suficientemente clara para poderem navegar na Internet.
3. a estrutura do menu, cabeçalhos ou outros aspetos organizacionais são reconhecidos como muito importantes para as pessoas que participaram neste estudo.

A **HRYO** - Human Rights Youth Organization é uma organização não governamental sem fins lucrativos, fundada em Palermo (Itália), em 2009, com o objetivo de reforçar os Direitos Humanos a nível local e global.

As plataformas escolhidas foram:

- <https://www.balarm.it>
- <https://www.unicef.org/>
- <https://www.salute.gov.it/>
- <https://discord.com>

De acordo com a tabela de análise das plataformas, este grupo de trabalho concluiu que três plataformas têm problemas de acessibilidade e uma não é acessível.

Apesar de no grupo de participantes haver perfis muito diferentes, todos concordaram que, ao considerar a acessibilidade de um website, é fundamental considerar as dificuldades que os grupos minoritários enfrentam quando utilizam plataformas electrónicas ou quando navegam num website, como, por exemplo, as pessoas com deficiência.

Ao visualizar as plataformas, alguns elementos foram facilmente identificados como essenciais à sua acessibilidade: as fontes dos textos, o brilho, a clareza do menu e do cabeçalho, as outras opções linguísticas, etc.

Assim, ao colocarem-se no ponto de vista das pessoas com deficiência, este grupo concluiu que: as imagens precisam de ter descrições corretas; deve evitar-se colocar demasiada informação numa página para que não cause confusão aos utilizadores; deve ser possível navegar num sítio web através do teclado; é necessário acrescentar comandos de voz e botões de pesquisa; e tornar o sítio web acessível para diferentes dispositivos.

As principais sugestões referiam-se à possibilidade de instalar diferentes plug-ins e extensões, tendo por base diferentes tipos de deficiência. Outra sugestão muito concreta foi: a possibilidade de o programador web consultar um perito em deficiências para melhor conceber os sítios web, de modo a torná-los mais acessíveis.

Os princípios básicos da **Rosto Solidário** são a participação cívica, a integração social, a solidariedade, o trabalho em rede e a parceria. O grupo focal consistiu numa turma de um curso Técnico Profissional.

Eis alguns aspetos analisados em cada plataforma:

- <https://www.imaginarium.pt/>

Considerada apelativa e atrativa, o que faz sentido, uma vez que é uma plataforma artística. As caixas e a informação são claras e suficientes. Existe a possibilidade de tradução para outras línguas e também linguagem gestual, o que é muito importante hoje em dia, concluiu o grupo.

- Whatsapp

O site tem uma imagem clara e o logotipo é muito forte e eficaz. O texto é objetivo e direto, motivando o utilizador a explorá-lo e experimentá-lo imediatamente. Sendo uma plataforma mundialmente conhecida, cumpre quase todas as regras da acessibilidade, a fim de atingir milhões de utilizadores.

As plataformas acima referidas foram consideradas altamente acessíveis pelo modelo de análise das plataformas, e também consideradas "de fácil utilização" para todos os tipos de utilizadores pelo grupo focal.

- <https://www.madeira.gov.pt/dmj>

O ecrã principal está cheio de informação, isto é, demasiadas caixas e demasiados títulos. Todos os links funcionam, mas são demasiados, também. Talvez um índice com áreas principais ajudasse à organização da informação. As cores estão todas no mesmo grau e nenhuma imagem se destaca realmente. Há uma mensagem pessoal do diretor, mas sem indicação de contato pessoal.

- <https://cm-feira.pt/web/guest/jovem-autarca>

Contém uma fotografia e um texto, apenas, tal como para as edições anteriores. Os participantes sugeriram: que tal entrevistas e pequenos vídeos sobre o trabalho realizado e as pessoas envolvidas? Que tal uma grande caixa a pedir a participação: "Tem alguma pergunta a fazer? Venha até nós...".

Estas duas últimas plataformas foram consideradas não acessíveis e não atrativas. Os participantes dos grupos focais concluíram que as plataformas não encorajam os jovens com ou sem deficiência a fazer uma visita guiada e são, na verdade, bastante difíceis de navegar para as pessoas com deficiência.

A **NC Future Now** opera tanto a nível regional como local no município de Smolyan, na Bulgária, e na região onde se encontra o seu centro educacional. Marca presença também a nível nacional através do Fórum Nacional da Juventude, onde é membro ativo e nível europeu através de boas relações com parceiros na UE e com países vizinhos.

O grupo focal foi organizado no centro juvenil da organização envolvendo pessoas que trabalham na área da educação, jovens, trabalho juvenil e educação não formal.

Aqui podemos ver as plataformas escolhidas, das quais todas são acessíveis.

- <https://bulgaria.ureport.in/>

Existem alguns problemas com os cabeçalhos. As imagens no website não têm o atributo ALT para cegos quando utilizam leitores de ecrã. As ligações no sítio web funcionam correctamente. O contraste e as cores são visíveis.

- <https://timeheroes.org/>

TimeHeroes é uma plataforma para o voluntariado e para fazer o bem. O website tem uma versão inglesa e um caractere de dislexia para aqueles que dela necessitam, o que é espantoso. Possuem também o atributo ALT para os invisuais.

- <https://youthub.bg/>

O principal objetivo deste site é informar os jovens sobre as oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional a nível local, nacional e internacional. O Website é muito acessível porque todas as rubricas são perfeitas.

- <https://nmf.bg/>

O Fórum Nacional da Juventude é a maior plataforma juvenil da Bulgária, reunindo 50 organizações juvenis de todo o país. Não possuem a versão inglesa e o contraste poderia ser melhor. Aliás, em alguns momentos, o contraste perde-se. Precisam também de fixar o texto ALT nas imagens, assim como uniformizar os cabeçalhos, pois são todos diferentes em cada página.

Concluindo, temos de nos concentrar nos diferentes públicos - algumas pessoas precisam de mais cores, outras de cores mais neutras, algumas precisam de sons calmos, outras mais fortes, etc. Assim, cada plataforma/site precisa possuir diferentes interfaces, como, por exemplo, diferentes línguas.

CONCLUSÕES FINAIS

CONCLUSÕES GERAIS

(generalizações a partir das conclusões obtidas junto dos grupo-alvo)

Uma plataforma acessível é aquela que é facilmente utilizada por todos, independentemente do contexto, ou seja, os sites devem ser capazes de se adaptar às pessoas e a diferentes dispositivos. Assim sendo, consideramos importante considerar as dificuldades que todos, especialmente pessoas especiais e grupos minoritários, enfrentam quando utilizam plataformas electrónicas. Demasiada informação também pode levar a confusão e a dificuldades para responder às necessidades dos utilizadores.

Por exemplo, algumas pessoas precisam de mais cores, outras precisam de cores mais neutras, algumas precisam de sons calmos, outras de sons mais fortes, etc. Assim, cada plataforma/website, para ser totalmente acessível, precisa possuir interfaces diferentes, bem como línguas diferentes. Verificámos que cada plataforma pode implementar um teste no início e recolher opiniões de pessoas com dificuldades. De fato, é importante ter um bom feedback dos utilizadores a fim de tornar as plataformas mais acessíveis.

Durante a nossa investigação sobre acessibilidade, descobrimos que as plataformas não acessíveis seriam aquelas que dificultam o acesso dos utilizadores à informação, e que não podem ser utilizadas a 100% para o fim para o qual foram criadas. Descobrimos também que a maioria das plataformas pesquisadas têm algum tipo de problemas relativo à sua acessibilidade.

Durante a implementação, os participantes consideraram este projecto muito interessante e necessário, uma vez que os fez questionar um tópico sobre o qual não tinham realmente pensado antes. Muitos concordaram que, após a pandemia, é ainda mais importante sensibilizar e levar a cabo projetos em torno deste tópico. Por exemplo, devido à falta de informação, há pouca participação em plataformas que não são meios de comunicação social, em Espanha.

Descobrimos que os caracteres podem ser alteradas e ampliadas. Na verdade, ter versões fáceis de ler é favorável para muitos jovens, além de que as opções de locução e os vídeos legendados tornam a informação muito mais compreensível e visível para mais pessoas. As pessoas com deficiência podem encontrar barreiras quando tentam aceder a plataformas que têm vídeos não legendados ou interpretados, e a informação é difícil de encontrar.

A adaptação ao ecrã de diferentes dispositivos torna a informação fácil de ler para jovens com deficiências intelectuais, incluindo legendas e/ou intérpretes, bem como um leitor de ecrã para pessoas com deficiências visuais.

Quase todas as páginas web da investigação durante o projeto precisam de ser adaptadas visualmente para que as pessoas com deficiência possam ler e compreender as imagens. Em muitos casos, as imagens precisam de ter descrições corretas.

Algumas plataformas não estão adaptadas para teclados, ou pelo menos, não dispõem de ferramentas de adaptação suficientes. É crucial que algumas pessoas tenham assistência de teclado suficientemente clara para poderem navegar na Internet.

A estrutura do menu, cabeçalhos ou outros aspetos de organização são reconhecidos como importantes, bem como a tradução para outras línguas.

De forma concreta, para promover a participação dos jovens, as plataformas devem ser esteticamente agradáveis, dinâmicas e permitir a interação entre os utilizadores.

Finalmente, encorajamos os programadores e organizações da web a procurarem a possibilidade de instalar diferentes plug-ins e extensões referentes a diferentes necessidades, com base nos diferentes tipos de deficiências.

BIBLIOGRAFIA

Buckingham D.; Banaji. S; The Civic Web: Young People, the Internet and Civic Participation. MIT. 2013

Casado García, C.; Diseño de una plataforma web de orientación laboral accesible para personas con discapacidad. Riberdis.cedd.net; 2013.

Díaz Velázquez, E.; Ciudadanía, identidad y exclusión social de las personas con discapacidad. Riberdis.cedd.net; 2010

Driskell, D.; New Model of Child/Youth Participation

ETSI. Accessibility requirements for ICT products and services. 2019

Hart, R.; Children's Participation: from Tokenism to Citizenship. UNICEF. 1992

Ledesma, J., n.d. La invisibilidad mediática de las personas con discapacidad. Siidon.guttmann.com.

Saunders, T.; Seven principles for public engagement in science and innovation policymaking. Nesta. 2018

United Nations; Youth participation (pdf); 2013

WAI., W. 2021. Diverse Abilities and Barriers

WEBGRAFIA

Are politicians politically engaged? Analysis of the political commitment 2.0" developed through Facebook. <https://bit.ly/3mHWB93>

Barcelona Consensus for intercultural alternatives to neoliberal globalization. Process of participative elaboration. http://barcelonaconsensus.org/wp-content/uploads/2012/02/Project2008_ENG.pdf

The strategic use of interaction in the communication of Argentinean Politicians in Facebook; <https://bit.ly/3wPtyVH>

Datos.bancomundial.org. Personas que usan Internet (% de la población) | Data; 2021

DemocracyOS. <https://blog.democracyos.org>

Fundacionsancebrian.com. "La inclusión", una campaña para visibilizar la discapacidad intelectual | Grupo Fundación San Cebrián.

National Youth Council - Portugal

Profesor. Plataformas digitales como apoyo para las personas con discapacidad. - Instituto de Tecnologías para Docentes | Yo Profesor. Instituto de Tecnologías para Docentes | Yo Profesor. 2021.

Sistemas avanzados para la participación electrónica municipal: ejes conceptuales para su diseño". <https://bit.ly/3sfmaj0>

The Education Club. Civic Participation: definition, types and contexts

Unfpa.org. Jóvenes Con Discapacid: Estudio Global sobre como poner fin a la Violencia de Género y hacer realidad la salud y Derechos Sexuales y Reproductivos. 2018