

ESTRUTURA DO PROJETO

REALIDADE (obrigatório)

Descrever com factos e evidências o que consideram que é a realidade sobre a qual se irão debruçar. Por exemplo, a relação do mercado das apostas com a combinação de resultados, as quantidades avultadas de dinheiro que circulam à volta do desporto, os diferentes interesses económicos, sociais e políticos que estão inerentes ao fenómeno desportivo.

PROBLEMA (obrigatório)

Explicar a problemática, isto é, as implicações que a adulteração do resultados pode trazer para o contexto desportivo, associativo e mesmo para o contexto social. Por exemplo, descrever dois a quatro problemas que podem ser desencadeados pela realidade escolhida para a elaboração do projeto.

NECESSIDADES (obrigatório)

Especificar o que tem de ser melhorado, ou seja, medidas relacionadas com as áreas-chave (ações, atitudes, regras, proibições, etc.) que querem alterar. Por exemplo: Partilha de bons valores? Princípios éticos?

PROPOSTAS (obrigatório)

Apresentar uma a quatro propostas concretas, cada uma das quais pode ser subdividida em:

- O quê?
- Para quem?
- Por quem vai ser dinamizado?
- Onde propõem que deve ser dinamizado?
- Como vai ser dinamizado?

CONSEQUÊNCIAS (obrigatório)

Identificar como pensam que vai ser a realidade, isto é, quais as alterações esperadas, depois das propostas solucionarem o problema e ser dada resposta às necessidades.



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO



direção-geral
educação



ipdj
INSTITUTO PORTUGUÊS
DO DESPORTO
LAUREATE I.P.



Plano
Nacional de Ética no
Desporto



Desporto Escolar



Universidade
Europeia

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES



IADE



ORÇAMENTO (obrigatório)

Apresentar uma proposta de orçamento associada à implementação do projeto apresentado, segmentando a mesma relativamente aos recursos implicados e respeitando um teto orçamental de 2000€, dentro do qual os projetos têm de estar enquadrados.

OUTRAS INICIATIVAS COM AS QUAIS PODEM COMPLEMENTAR O PROJETO

(facultativo)

- Slogan;
- Spot de rádio;
- Anúncio de televisão;
- Muppi;
- Outdoor;
- Flyer;
- Site;
- Redes sociais;
- Etc.