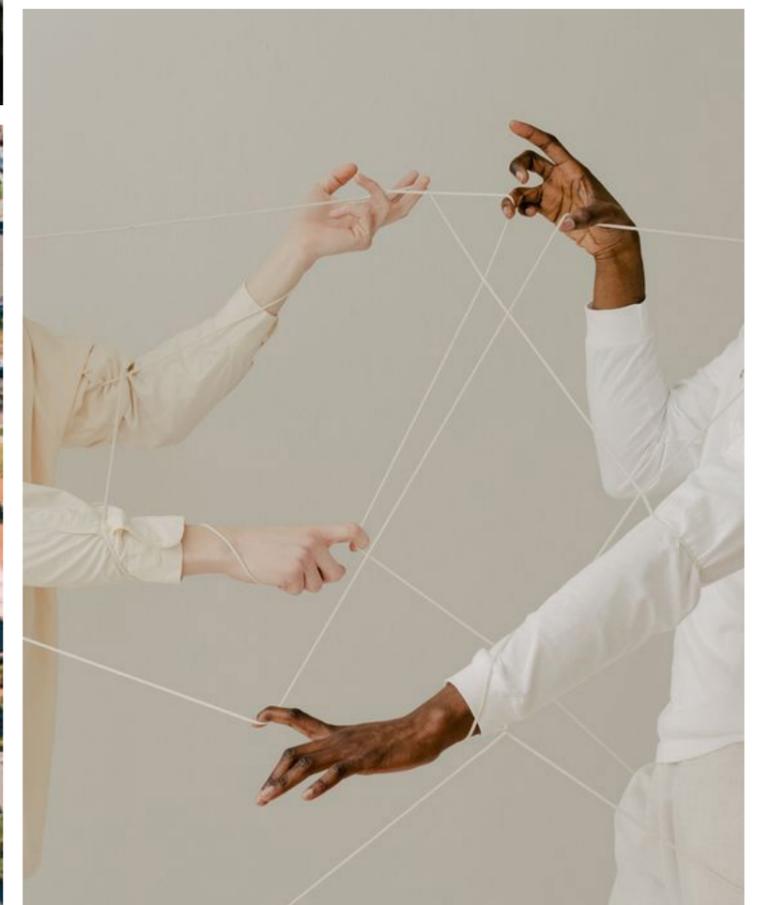


Casos de estudo

Marta Krippahl
Mestrado de Design, 96430

Design para a Inovação Social
ID + Desis Lab





caso de estudo 1 (banco do tempo)
Economia do Bem Comum e da Economia da Partilha
ID + Desis Lab

Fundadores

Horas de Sonho
Junta de Freguesia Carnide
Pais Horta Nova
Mãos no Mundo
Grupo de Ação Comunitária

Parcerias

AMQL-Associação de
Moradores Quinta da Lus





Problema e Contexto

O Trokaki foi fundado com base nas premissas da Economia do Bem Comum e da Economia da Partilha e funciona como uma loja social onde se podem trocar bens e serviços entre várias pessoas.

O desafio da criação de um projecto deste tipo surgiu pela Horas de Sonho, uma cooperativa de solidariedade social lisboeta criada em 2002. Actualmente, o Trokaki é gerido por moradores da freguesia de Carnide, em parceria com associações locais, como a Horas de Sonho, e com a Junta de Freguesia.

A loja foi pensada e é gerida e operacionalizada por um grupo de residentes e organizações locais



Projeto

Na Trokaki troca-se produtos, artigos serviços ou simplesmente e tempo.

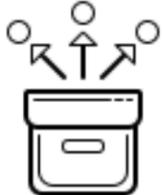
Os artigos e produtos são submetidos a uma triagem por parte da equipa de gestão e são considerados elegíveis para troca se se encontrarem em boas condições para futura utilização. Os serviços e artigos de grande dimensão podem ser trocados fora das aberturas da loja, mas os artigos mais comuns (roupa, livros, brinquedos, sapatos) são trocados nas aberturas. A loja abre mensalmente, ao sábado, sempre em locais diferentes da freguesia, cedidos pelos diferentes parceiros, de forma a chegar a todos

Além de fomentar a troca de bens e serviços entre pessoas, reduzindo o desperdício, o Trokaki criou a sua própria moeda de troca: o Trok. Os artigos, serviços e tempo são trocados através de uma caderneta pessoal de cada membro, onde são creditados Troks na conta de quem presta um serviço, doa um artigo ou o seu tempo. Em simultâneo, os Troks são descontados da conta de quem usufruiu de um serviço, tempo ou levou um artigo da loja.

Processo de Design



os moradores doam
(bens, serviços ou
apoio na gestão da loja)



divulgação do local e
hora da abertura da loja



a loja é aberta ao publico



os moradores, com os Troks
adquiridos atravez da doação
de bens, serviços e tempo,
compram o que quiserem

Temática

3. social interactions and relations

A Trokaki promove a interação social, envolvendo os moradores de carnide em um projeto social e a troca de produtos, incentivando e desmistificando o conceito de 2º mão, e promovendo a redução de consumo.

MERCEARIA SOLIDÁRIA GRANJA DO ULMEIRO

Fundador

AJP (Acção para a Justiça e Paz)

Parcerias



caso de estudo 2 (banco do tempo)
Rede local e economia solidária
ID + Desis Lab



Problema e Contexto

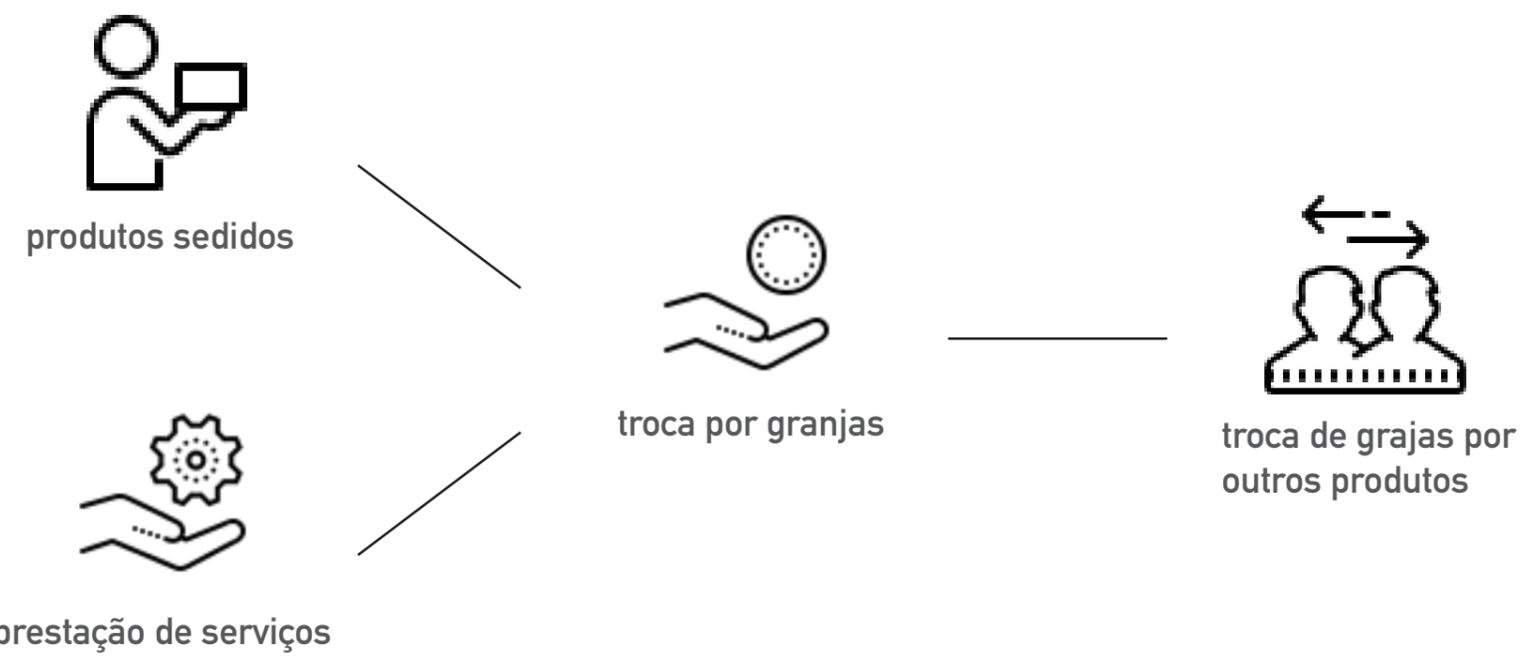
A primeira mercearia solidária do país. Fica na Granja do Ulmeiro, uma aldeia do concelho de Soure ,com um sistema financeiro, no qual pessoas que não tenham acesso a bens os possam ter por troca com outros produtos. As trocas são mediadas por uma moeda social. Nasceu por iniciativa da Associação para a Justiça e Paz, que se inspirou num conceito de sucesso que já existe há muito tempo na América Latina e em França.



Projeto

Os produtos cedidos à mercearia solidária são mediados por uma moeda social, as “granjas”, atribuídas a cada objecto. À entrada é possível ver a tabela de valores: um blusão custa 10 granjas, umas calças cinco, vinagre, sal, chá ou cereais duas. Cada coisa que a pessoa põe ao serviço da comunidade é traduzido num valor de moeda. E com esse valor vai comprar outra coisa que tenha necessidade. A troca pode também ser feita em serviços, como cuidados médicos básicos ou até mesmo companhia.

Processo de Design



Temática

3. socioal interactions and relations

4. city and enviromental planning

Este projeto trabalha essencialmente o desenvolvimento local, com a realização dos mercados solidários, era pretendido colmatar certas necessidades existentes na comunidade da Granja do Ulmeiro e melhorar a qualidade de vida e de bem-estar das pessoas dessa comunidade.

O convívio social foi outro ponto que o mercado social promoveu mais neste território.

RedeBarter

Fundadores

Nuno Ladeiras
Carla Vilan
Miguel Barreiros
Miguel Agrela

caso de estudo 3 (banco do tempo)
trocas entre empresas e organizações
ID + Desis Lab



Problema e Contexto

Este projeto tem como objetivo o comércio recíproco multilateral e otimizar a capacidade subaproveitada.

“Este sistema não pretende substituir o sistema monetário, dado que se não podem pagar salários, impostos, água, luz ou gás com permutas. Mas há outras coisas podem sê-lo. E ao usar créditos para fazer isso, é mais dinheiro que fica na conta bancária e que pode ser usado para mais facilmente pagar o que tem de ser pago em dinheiro”.



Projeto

Criada em 2010, a RedeBarter cria, promove e gere a realização de transacções entre empresas através de permutas. Para isso, foi criada uma moeda virtual, em que um euro corresponde a um crédito. Ao contrário do comércio recíproco, em que as trocas são apenas directas, aqui são multilaterais. Isto significa que uma empresa não tem de trocar directamente o bem ou serviço que tem por aquele de que necessita. Em vez disso, cada empresa tem uma conta individual e disponibiliza aquilo que quer “vender” em rede.

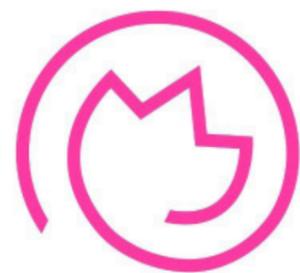
Processo de Design



Temática

5. production, distribution and consumption

Este projeto destaca-se por fazer uma troca de serviços entre empresas, incentivando a interação entre as mesmas, não substituindo o sistema monetário, mas sim valorizando o trabalho de cada empresa inscrita. Assim enquadra-se nesta temática, permitindo que haja um uma valorização do trabalho não só monetário mas sim através dos serviços.



lidia

LITERACIA DIGITAL DE ADULTOS

Equipa

Fernando Albuquerque Costa (coord.)

Pedro Reis

Helena Peralta

Carolina Pereira

Joana Viana

Carmen Cavaco

Carla Rodriguez

Elisabete Cruz

Catarina Gonçalves

Parcerias

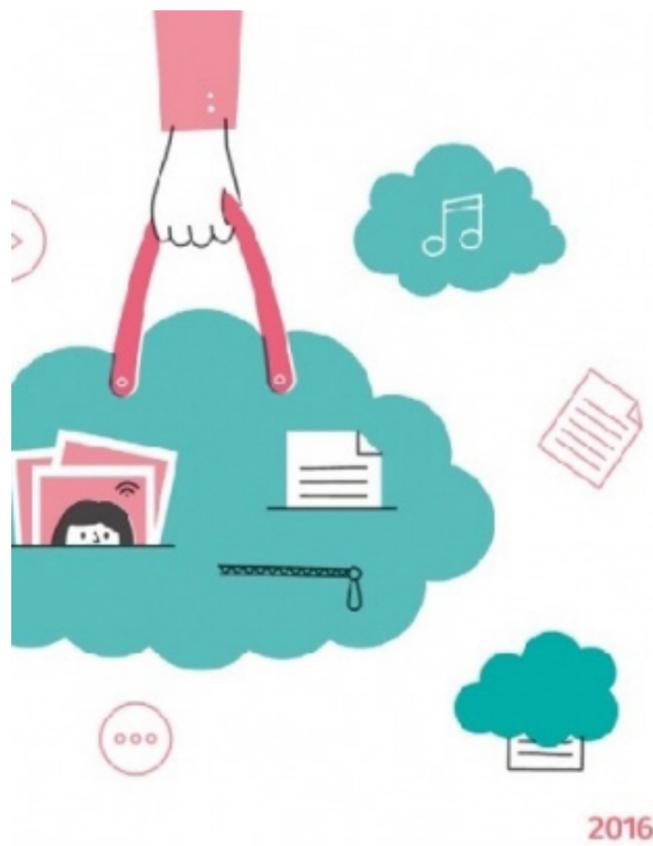
LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

Instituto de
Educação

caso de estudo 1 (literacia digital)

ID + Desis Lab



Fernando Albuquerque Costa | Elisabete Cruz

Atividades para Inclusão Digital de Adultos

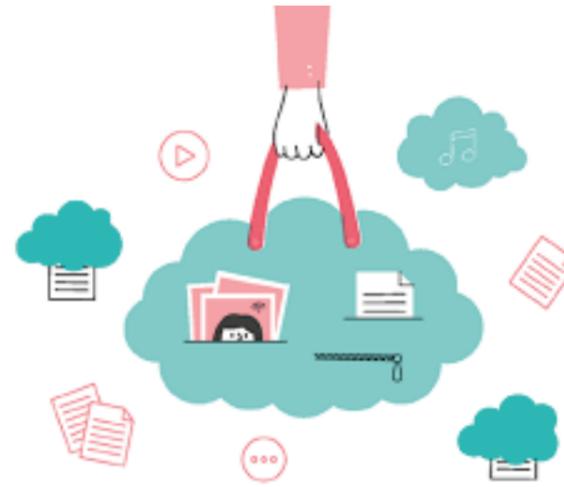
Para todos quantos trabalham com adultos

Projeto LIDIA – Literacia Digital de Adultos

U LISBOA | UNIVERSIDADE DE LISBOA | ie

Problema e Contexto

O projeto LIDIA pretende promover a integração digital de adultos, através de um conjunto de propostas de atividades com tecnologias digitais destinadas aos formadores e outros técnicos de intervenção social que trabalham precisamente com adultos.



Projeto

Trata-se, na prática, de desenvolver propostas de atividades com tecnologias para formadores e outros técnicos de intervenção social que trabalham com adultos, preparando-os para integrar as tecnologias digitais como ferramentas da sua prática de formação, ao serviço de uma aprendizagem significativa, autêntica e ajustada às suas necessidades da vida numa “sociedade digital”. Ou seja, as tecnologias digitais assumidas como ferramentas úteis para o desenvolvimento nomeadamente daquelas que são hoje consideradas competências chave para a aprendizagem ao longo da vida.

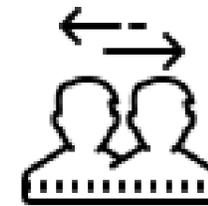
Processo de Design



desenvolvimento de
propostas



preparar formadores e
outros tecnicos



intregação tecnologicas
digitais nas areas de ensino
dos mesmos

Temática

6. skill training and design education

O projeto tem como objetivo treinar estas pessoas para o futuro, dando mais oportunidades aos profissionais para integrarem as tecnologias digitais como ferramentas da sua prática de formação, estimulando uma aprendizagem por parte dos formandos que seja significativa, autêntica e ajustada às suas necessidades da vida na “sociedade digital” em que vivemos.



Fundador

Fundação da Juventude

Parcerias



caso de estudo 2 (literacia digital)

ID + Desis Lab



Problema e Contexto

O objetivo principal é preparar os alunos dos 6 aos 15 anos para uma sociedade digital através do ensino da programação, aumentando e estimulando o gosto e o interesse pela aquisição de competências digitais.



Projeto

Criada pela fundação da Juventude, com o apoio da Microsoft, a make code disponibiliza a alunos e professores um curso de introdução à codificação e à ciência da computação, através da criação e concepção, utilizando o Micro:bit (uma placa de microcontrolador) e Minecraft: Education Edition, ambos parte do ambiente de codificação baseado no bloco MakeCode, da Microsoft

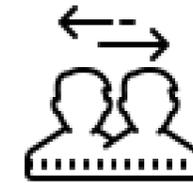
Processo de Design



fundação da juventude



curso de introdução à codificação
e ciência da computação



disponibilização a alunos
e professores

Temática

6. skill training and design education

Este projeto permite que os jovens dos 6 aos 15 anos desenvolvam novas competências, estimulando a criatividade, o interesse e gosto por outras áreas através da compreensão das mesmas.

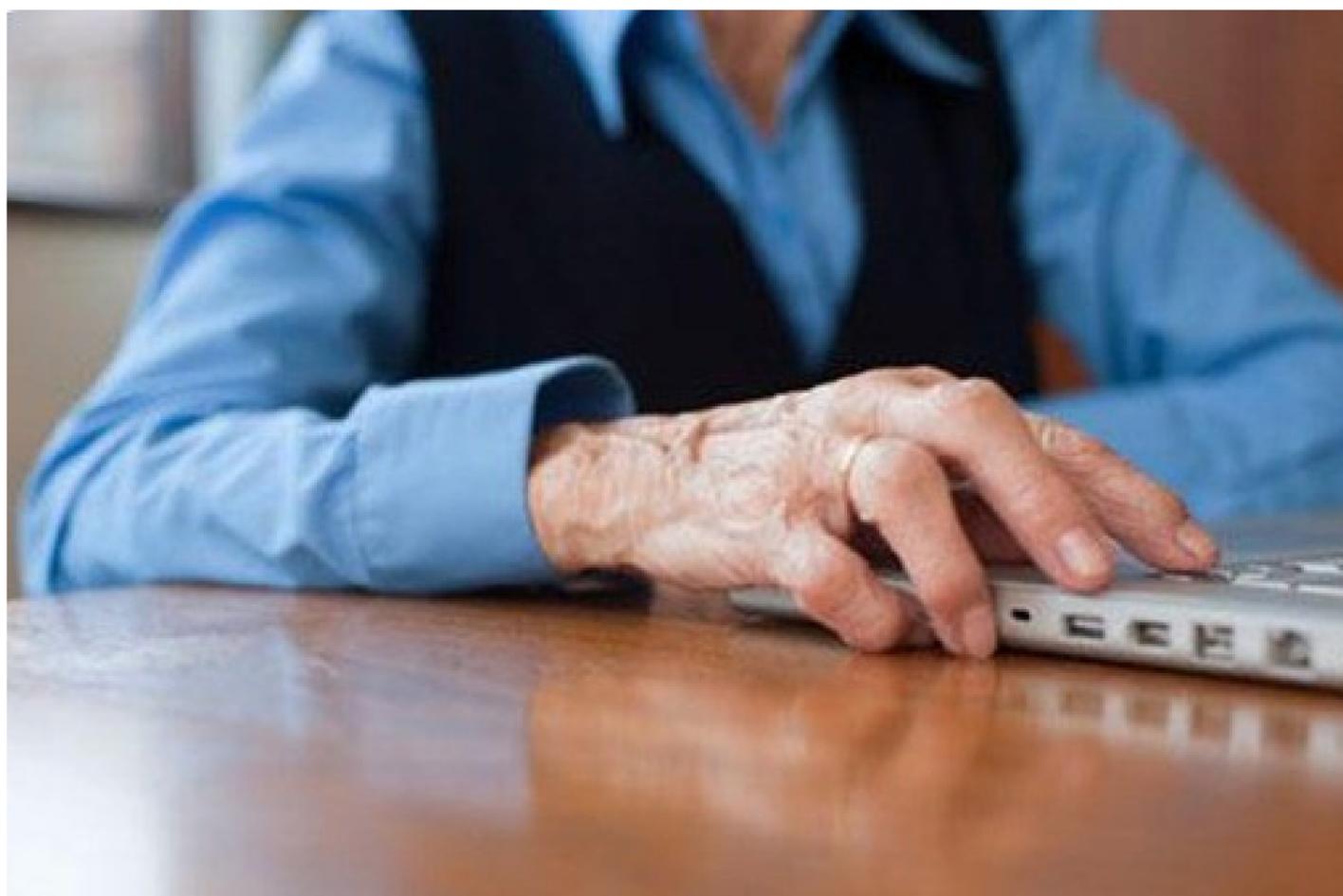
PTIS@LITERACIA DIGITAL

Fundador

Biblioteca Municipal de Silves

caso de estudo 3 (literacia digital)

ID + Desis Lab



Problema e Contexto

O PTIS@LITERACIA DIGITAL, Projeto de Tecnologias da Informação para Seniores, promovido pela Câmara Municipal de Silves, através da Biblioteca Municipal (BMS) e que se iniciou em 2018, foi um dos projetos selecionados pela Associação Portuguesa de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas (BAD). Pretende-se que os idosos consigam saber utilizar o computador e a internet de forma segura, promover o aumento do número de idosos a utilizar computadores, incentivar o envelhecimento ativo e melhora-se a qualidade de vida do público-alvo.



Projeto

Promovido pela Biblioteca Municipal, que reúne um conjunto de iniciativas, assentes na vertente formação. Com a duração de 9 semana, pretende dotar os formandos de conhecimentos básicos em processador de texto, correio eletrónico e internet.

Alguns dos conteúdos são o computador: sistema operativo, programas, teclado e rato, processador de texto: escrever e apagar parágrafos e documentos, formatações, inserir imagens, caixa de texto, tabelas e gráficos, navegação na Web: pesquisar através de um motor de busca utilizando palavras chave, correio eletrónico: criar conta, compor, receber e enviar mensagens e redes sociais.

Processo de Design



biblioteca municipal



formação de 9
semanas



seniores



idosos utilizadores de
computador



envelhecimento activo



melhor qualidade
de vida

Temática

3. social interactions and relations

6. skill training and design education

Este projeto destaca-se pelo investimento na integração dos seniores nos dias que correm através da educação e desenvolvimento de competências nas novas tecnologia.

A preocupação por promover o grupo de idosos ativos, atualizado-os através da educação também é visto como objetivo de integração social.