

ID Desis Lab

CASOS DE ESTUDO

Design para a Inovação Social

Ana Ferreira | 98792 | Mestrado em Design

RE
M
D
O
S

1. GATÓPOLIS

Literacia Digital



PROMOTORES



CONTEXTO

Brasil.

Analfabetismo funcional (Functional illiteracy) é um problema muito presente no sistema educativo do Brasil e que está relacionado com dificuldades de compreensão e interpretação na leitura tornando-se num aspeto que limita as oportunidades de carreira.

As turmas muito grandes nas escolas públicas não permitem que os professores forneçam o apoio necessário a cada aluno nem que este seja adequado ao grau de conhecimento de cada cada criança.



PROJETO

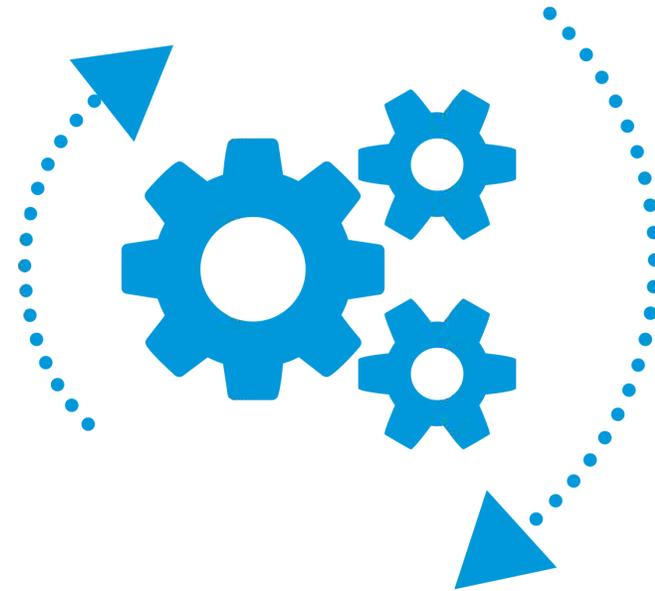
O projeto tem o nome de Gatópolis e consiste numa aplicação destinada a crianças entre os quatro e os sete anos com o propósito de ser usada nas escolas públicas do Brasil. Esta aplicação tenta colmatar falhas no sistema de ensino permitindo que as crianças aprendam a escrever e a ler através de jogos educacionais. Para além disso, serve também como um elemento de auxílio aos professores que por terem turmas muito grandes nem sempre tem tempo nem meios para auxiliarem as crianças de acordo com as diferentes necessidades

Através desta aplicação é possível avaliar o nível de conhecimento de cada criança, adaptando os vários jogos aos diferentes níveis, esse apeto fornece também sugestões aos professores para agruparem os alunos por níveis, e consequentemente responder de forma mais eficaz às diferentes dificuldades.



PROCESSO DE DESIGN

- 01.** Analfabetismo funcional, um problema muito presente no Brasil
- 02.** Oportunidade para a Fundação Lemman, uma organização focada no acesso a uma educação de qualidade
- 03.** Contacto com a IDEO para projetar uma plataforma que ajudasse a colmatar o problema
- 04.** Desenvolvimento do projeto, nesta fase um trabalho em conjunto entre a IDEO e os educadores
- 05.** Criação da aplicação e distribuição através do Google Play
- 06.** Distribuição pelas escolas públicas do Brasil
- 07.** Utilização da Gatópolis nas aulas para auxílio da aprendizagem
- 08.** Melhorias na educação
- 09.** Mais oportunidades de emprego



TEMÁTICA

.SKILL TRAINING AND DESIGN EDUCATION

Este projeto ajuda os utilizadores a adquirirem novas competências

.ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION

A iniciativa deste projeto surgiu de uma organização sem fins lucrativos, Fundação Lemman, e ao longo do seu desenvolvimento contou com o contributo de outras organizações como a IDEO e também o contributo das escolas públicas do Brasil.



A person with braided hair is shown in profile, looking at a laptop screen. The laptop screen displays a text editor with the sentence "THE SLAVE BRINGS FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG". The background shows a window with a metal frame and a view of the outdoors. The overall scene is dimly lit, suggesting an indoor setting.

2. RURAL DIGITAL LITERACY

Literacia Digital

PROMOTORES



The Village Link

SIERRA LEONE

Training Sol
Vocational Training

SBTS Group
Technology

**Sierra Leone
Rising**
Digital Literacy

N'Jala University
Solar Advisor

WeOwnTV
Media

LamTech Inc.
Technology /
Digital Library

SpeedNet Inc.
Internet

**KCG Solar
Enterprise**
Solar

ManoCap
Social Benefit
Investments

Rise Network
Education

UNITED STATES

**Library
Development
Initiative**
Fiscal Sponsorship

**National Peace
Corps.
Association**
Development
Partner

**African Library
Project**
Education Non-
profit

Friends of Salone
Non-profit

Waterbearers
Non-profit

Peacebuilders
Non-profit

**Lobitos Creek
Ranch**
Multi-media

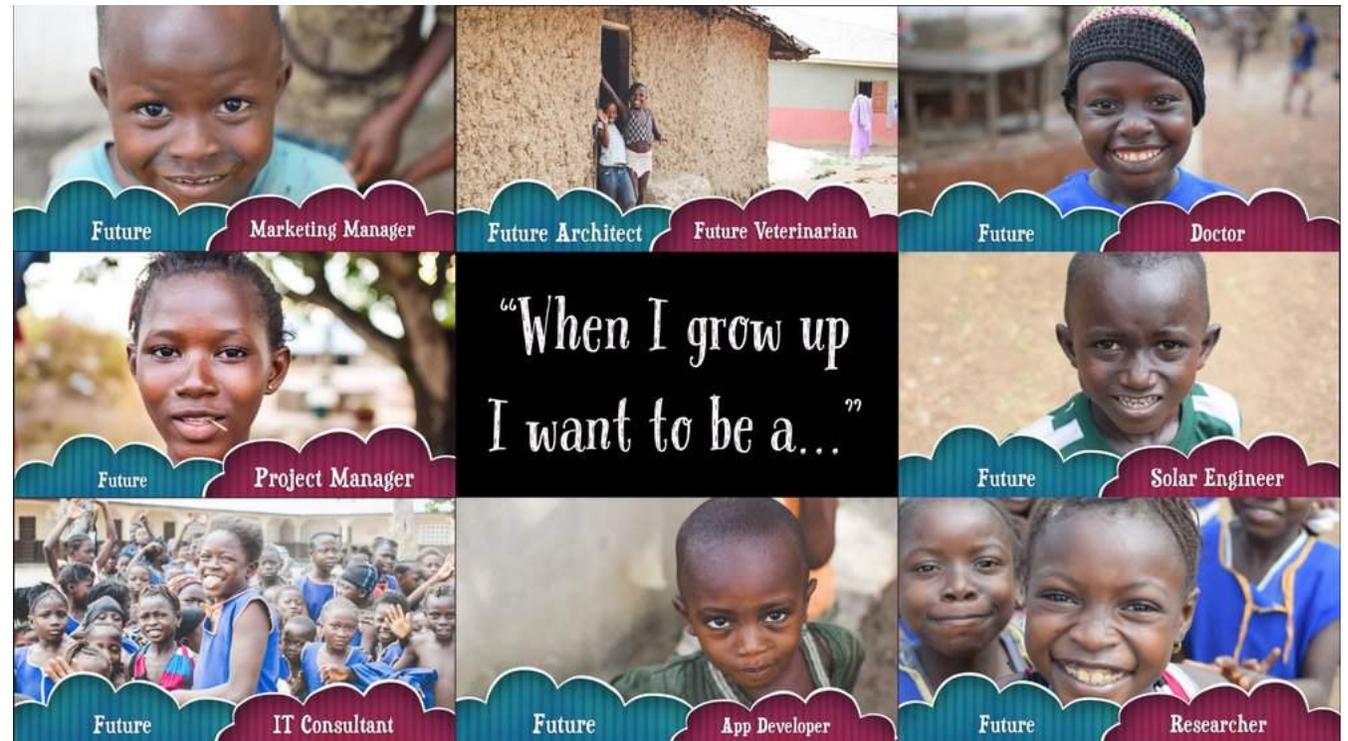
**Schools for
Salone**
Education

TCP Global
Rural Micro-
financing

CONTEXTO

Serra Leoa.

- Falta de oportunidades de emprego em zonas rurais e pobres.
- 70% dos jovens na Serra Leoa são desempregados
- Mais de 50% da população vive com menos de 1,70€ por dia



PROJETO

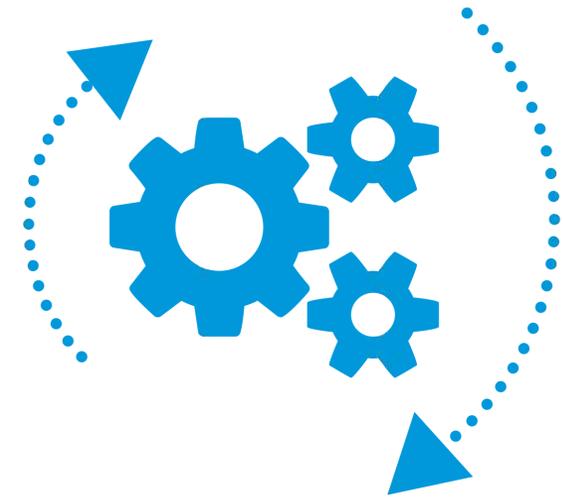
A organização The Village Link pretende reduzir a vulnerabilidade das comunidades rurais criando por isso iniciativas que ajudem a contribuir para o desenvolvimento económico das mesmas.

O projeto Rural Digital Literacy tem o propósito de criar uma base sólida no que diz respeito à literacia digital, dando a conhecer, numa primeira fase alguns conhecimentos básicos e também alertar para a importância da literacia digital. O objetivo desta iniciativa é aproveitar as ofertas de emprego a nível mundial, trabalhando remotamente através de outsourcing e consequentemente melhorar a economia desta comunidade.



PROCESSO DE DESIGN

- 01.** Falta de ofertas de emprego nas comunidades rurais
- 02.** Projeto para a criação de oportunidades que aposta na literacia digital
- 03.** Aulas de literacia digital abertas à comunidade e conseqüentemente criação de uma base sólida nesta temática
- 04.** Oportunidades de trabalhos online em outsourcing
- 05.** Maior desenvolvimento do país tirando partido das oportunidades da economia global
- 06.** Maior integração na sociedade



TEMÁTICA

- .ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION**
- .SKILL TRAINING AND DESIGN EDUCATION**
- .JOB CREATION**

Esta iniciativa foi criada por organizações e tem o propósito de transmitir novos conhecimentos aos seus participantes sendo o seu maior objetivo a criação de empregos na comunidade e consequentemente o desenvolvimento económico da mesma.





3. Be Connected

Literacia Digital



PROMOTORES



Be Connected
Every Australian online.

Network Partners



Good Things
Foundation Australia

CONTEXTO

Austrália.

- Combater a isolamento social
- Iliteracia digital
- Facilitar a realização de tarefas do dia-a-dia



PROJETO

O projeto Be Connected é uma iniciativa desenvolvida pelo governo australiano destinada a pessoas com mais de 50 anos, com poucos ou nenhuns conhecimentos de literacia digital. Este projeto consiste numa rede de grupos comunitários que tem como objetivo e encorajar as pessoas a utilizarem as ferramentas digitais de forma segura, com o propósito de os integrar na sociedade que é cada vez mais tecnológica. Esta iniciativa tenta também incentivar a que algumas tarefas do dia-a-dia sejam mais facilitadas com a utilização das ferramentas digitais.

O Be Connected tem uma abordagem mais focada na comunidade e na família e apesar de ser uma iniciativa governamental também é aliado a organizações comunitárias que tem como objetivo a inclusão digital. Para além da plataforma digital, esta iniciativa disponibiliza ajuda através de centros comunitários e incentiva a que os familiares se tornem também mentores deste projeto.

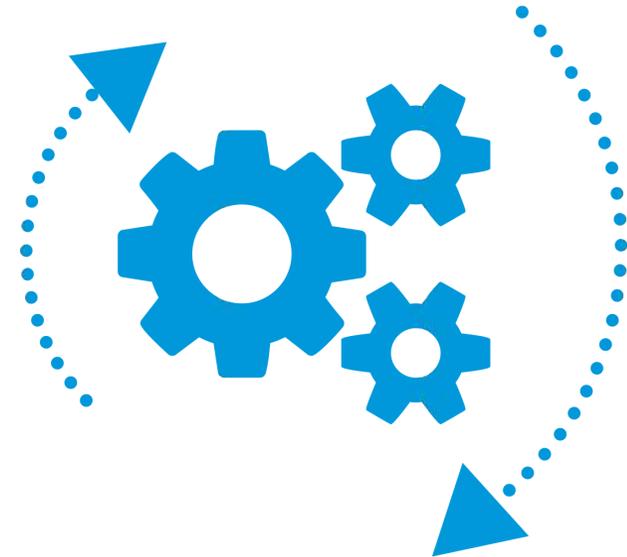
Be Connected

Every Australian online.



PROCESSO DE DESIGN

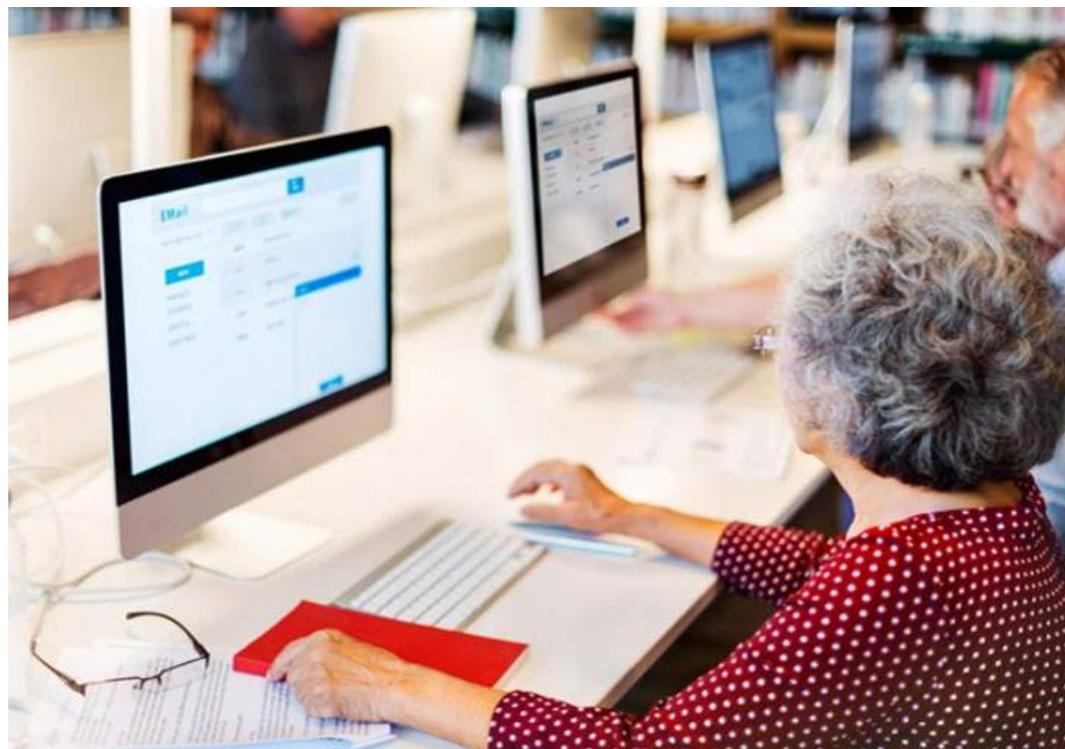
- 01.** Falta de conhecimentos de literacia digital e consequente
- 02.** Criação da plataforma Be Connected
- 03.** Aulas de literacia digital abertas à comunidade
- 04.** Inclusão Social



TEMÁTICAS

- .GOVERNANCE AND POLICYMAKING**
- .ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION**
- .SKILL TRAINING AND DESIGN EDUCATION**

Uma iniciativa criada pelo governo australiano para incentivar os cidadãos mais velhos a aderirem às novas tecnologias. O projeto envolve também várias associações locais e comunidades que ajudam nessa aprendizagem. Desenvolvimento de novas competências.





4. Lyttleton Harbour Timebank

Timebanking

PROMOTORES



CONTEXTO

Nova Zelândia.

- Isolamento entre os habitantes
- Apoiar a produção de produtos locais
- Criar oportunidades para as pessoas partilharem os seus conhecimentos
- Construir uma comunidade mais sustentável



PROJETO

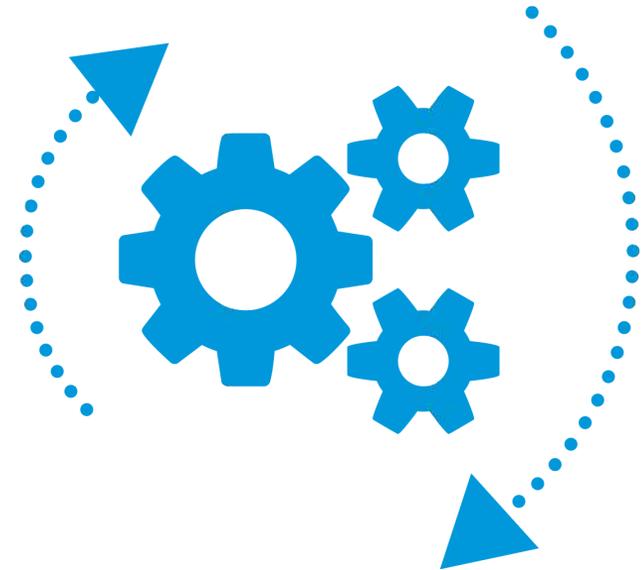
O projeto Lyttlelton aposta no valor intrínseco de cada pessoa e acha que cada indivíduo tem algo de útil para oferecer, nesse sentido criaram esta organização que tem o objetivo de promover uma comunidade unida e sustentável.

Esta organização trabalha em vários projetos que tem o objetivo de suportar negócios locais, criar oportunidades para as pessoas trocarem conhecimentos e alertar para o facto das comunidades serem mais fortes quando trabalham para o mesmo propósito e em conjunto. Estas iniciativas fortalecem as ligações entre a comunidade.



PROCESSO DE DESIGN

- 01.** Inscrição na plataforma
- 02.** Preenchimento do tipo de serviços que pretendem oferecer ou de ideias de projetos para a comunidade
- 03.** Troca de serviços
- 04.** Fortalecimento da comunidade



TEMÁTICAS

.ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION
.SOCIAL INTERACTIONS AND RELATIONS

Este projeto contribui para uma comunidade mais inclusiva e participativa e promove a partilhar de conhecimentos





5. Ying

Timebanking

PROMOTORES



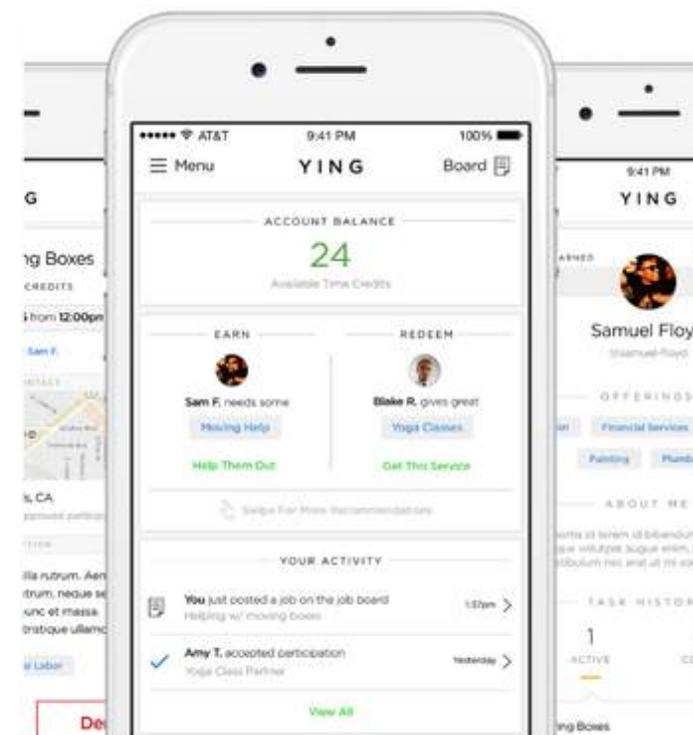
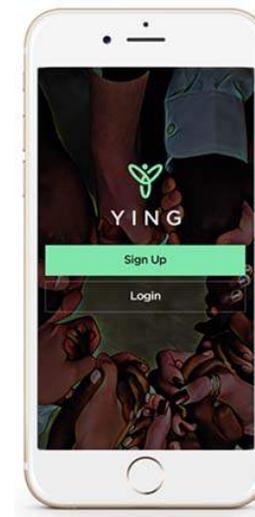
CONTEXTO

- Falta de ligação entre as comunidades
- Redução de gastos para contratar determinados serviços
- Isolamento
- Solidão
- Maior valorização de alguns trabalhos



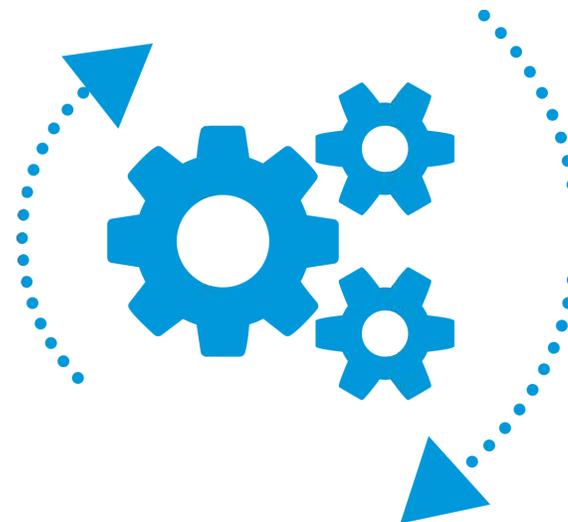
PROJETO

O projeto Ying consiste numa aplicação que trabalha em parceria com a Time Banks's USA e que tem como objetivo a troca de serviços. A aplicação Ying tem o propósito de ser a plataforma mediadora dessa iniciativa, criando uma ideia de “vizinhança virtual” que troca de serviços entre criando uma maior relação de proximidade entre as pessoas da comunidade, trabalhando também em parcerias com algumas organizações locais. Ao fazerem a inscrição na aplicação os utilizadores podem mencionar quais são as suas habilidades e os serviços que se dispõem a fornecer e assim ganhar créditos que posteriormente podem gastar em serviços que lhes sejam úteis.



PROCESSO DE DESIGN

- 01.** Inscrição na aplicação
- 02.** Cada pessoa lista as qualidades que está disposto a oferecer
- 03.** Os serviços são requisitados
- 04.** Após cumprir a tarefa acumula “créditos” com os quais a pessoa pode requisitar serviços dos restantes membros da plataforma



TEMÁTICAS

.SOCIAL INTERACTIONS AND RELATIONS

O projeto foca-se essencialmente na criação de relações sólidas entre a comunidade, promovendo a troca de serviços e tendo também uma preocupação económica



A photograph showing three people engaged in a hands-on activity. In the center, a young man with short brown hair, wearing a green sweater over a black and white striped turtleneck, is looking down at a teal and black power drill. To his left, a woman with short blonde hair, wearing a dark jacket, is also looking at the drill. To his right, a woman with long brown hair tied back, wearing glasses and a purple hoodie, is looking towards the drill. They are standing in front of a wall made of light-colored wood panels. At the top of the wall, there are some small white labels with text, including "Globe", "Autumn", "Heaven", and "Sunflower".

6. Timebanking UK

Timebanking

CONTEXTO

- Criar uma maior relação entre comunidades
- Combater isolamento social
- Ajudar locais com mais problemas económicos
- Igualdade
- Tornar oportunidades acessíveis a todas as pessoas



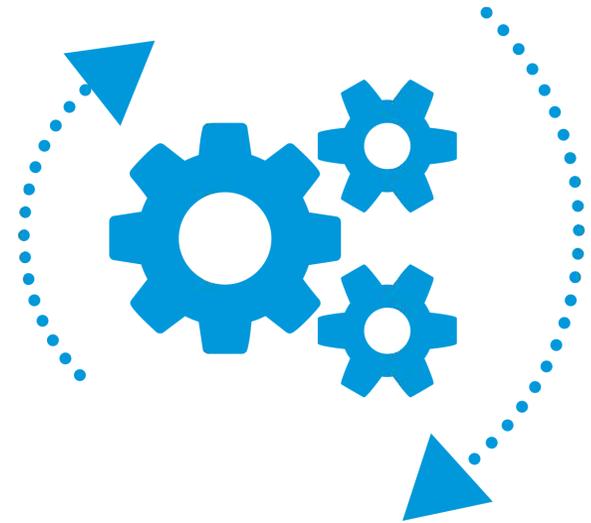
PROJETO

A organização Timebanking UK funciona como uma rede que engloba todas as iniciativas de timebanking no Reino Unido tornando possível a cada utilizador encontrar iniciativas de timebanking perto da área de residência, para além disso promove a partilha de conhecimentos entre pessoas para que estas se sintam mais seguras e felizes nas suas comunidades. Este projeto funciona também em parceria com organizações promovendo várias iniciativas e workshops.



PROCESSO DE DESIGN

- 01.** Inscrição na plataforma Timebanking UK
- 02.** Acesso a todas as iniciativas de timebanking que se encontram no Reino Unido
- 03.** Troca de serviços e acumulação de créditos



TEMÁTICAS

.ACTIVISM AND CIVIC PARTICIPATION
.SOCIAL INTERACTIONS AND RELATIONS

Este projeto contribui para uma comunidade mais inclusiva e participativa e promove a partilhar de conhecimentos



Time to
Connect