

ID+ Desis Lab

DESIGN PARA A INOVAÇÃO SOCIAL

CASOS DE ESTUDO

1. LITERACIA DIGITAL

2. BANCO DE TEMPO

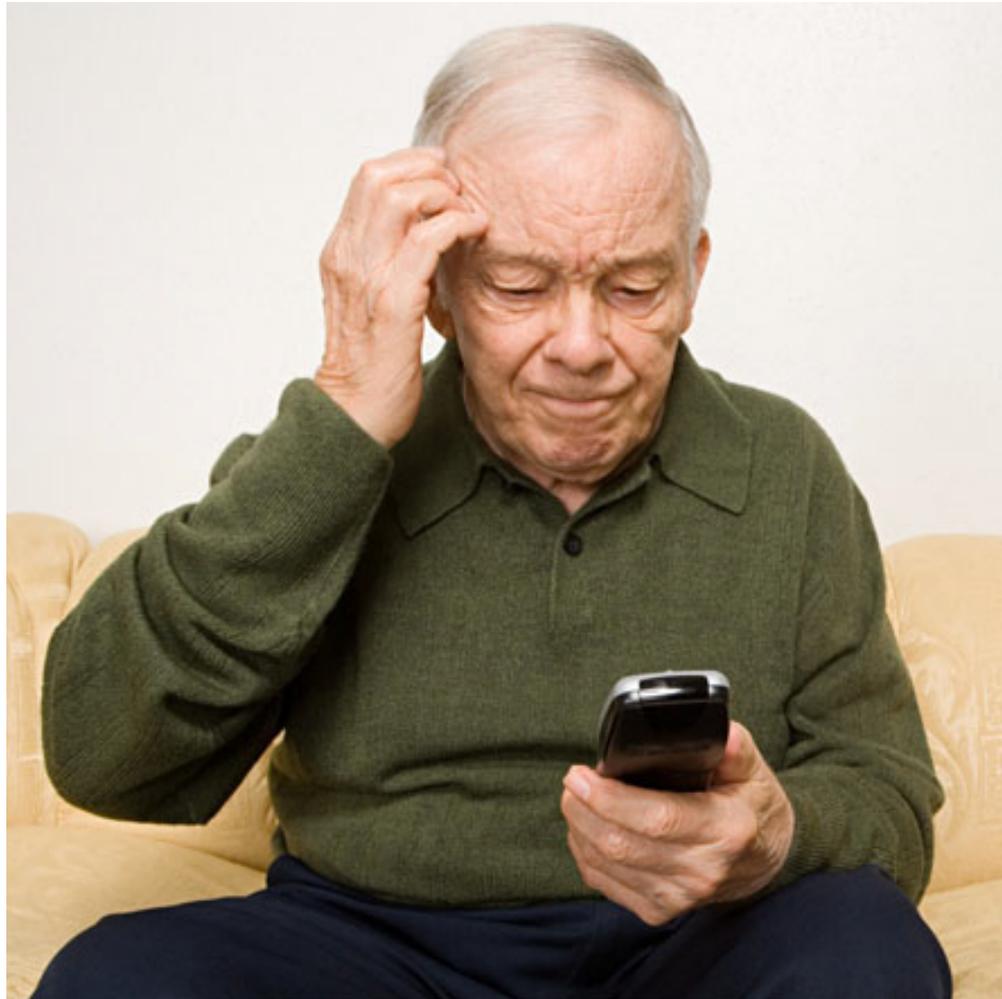


STAKEHOLDERS



promotores

parceiros



— CONTEXTO/PROBLEMA

ALFABETIZAÇÃO DIGITAL IDOSOS

_O uso das ferramentas digitais atuais é um problema para as **gerações mais velhas**, quer para **lazer**, quer na utilização dos **serviços digitais associados aos serviços das Empresas e Estado**.

_Em Portugal os valores de pessoas que utilizam internet está muito **abaixo da média da União Europeia**.



— OBJECTIVOS

INCLUSÃO SOCIAL

_Ajudar os portugueses a ter uma **utilização digital mais ativa.**

_Incentivar os **jovens** do ensino secundário a serem **atores relevantes** neste processo de mudança, e um elo de ligação à sua comunidade local.



— PROCESSO DESIGN

problema

uso ferramentas digitais

gerações mais velhas

lazer
serviços Estado
conviver
segurança online...

oportunidade

inclusão social

impacto

aumento média de
pessoas a usar internet

seguração digital
e consciente

o que fazer?

quem ?

como?

educação nas escolas
gerações mais novas
escolas secundárias

interação duas gerações

para alcançar um objectivo

— **RELAÇÕES COM TEMÁTICAS**

01

_governance and policymaking

Para além de ajudar os idosos a adquirir competências digitais, há um forte vínculo indirecto associado à aprendizagem da utilização dos serviços do Estado que, atualmente, tem de ser feitos digitalmente.

02

_social interactions and relations

Promove interações entre duas gerações, conexões de convívio com um onjectivo específico.

03

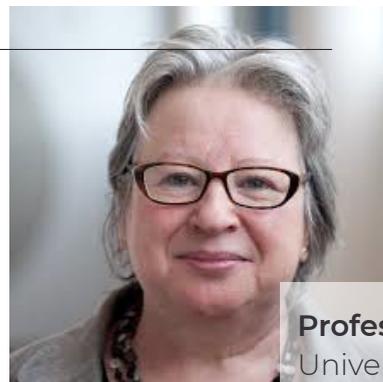
_skill training and design education

O objectivo é sempre que no final os idosos adquiram um conjunto de competências digitais.



___ **STAKEHOLDERS**

promotor



Professora Jackie Marsh
Universidade de Sheffield, Reino Unido

parceiros

acadêmicos de 7 países da União Europeia

Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega, Romênia, Reino Unido

FabLab Berlim

Centro Inovação Islândia

Innoent, Islândia

Makers, UK

Hatch Atelier, Romênia

acadêmicos de 5 países fora da União Europeia

Austrália, Canada, Colômbia, Sul Africa, Estados Unidos da America

e outros bibliotecários e educadores de museus



— CONTEXTO/PROBLEMA

ALFABETIZAÇÃO DIGITAL EM CRIANÇAS

_Apesar de haver uma série de trabalhos europeus focados no desenvolvimento e avaliação das habilidades digitais, até ao momento, houve **pouca atenção ao desenvolvimento das habilidades de alfabetização digital de crianças pequenas.**

_Nota-se a **necessidade** de estabelecer uma **abordagem interdisciplinar** na troca de conhecimentos para **a criação de soluções que facilitem a aprendizagem das crianças.**



— OBJECTIVOS

PESQUISA E DESENVOLVIMENTO

_Pesquisa e inovação na área da alfabetização digital e habilidades de design criativo de crianças pequenas

_Desenvolver as **habilidades dos participantes** e a criação de conhecimentos práticos.

_Desenvolver uma **rede de pesquisadores e profissionais da indústria criativa** que possam colaborar no **desenvolvimento de materiais e ferramentas educacionais** para promover a alfabetização digital das crianças.

— PROCESSO DESIGN

problema

alfabetização digital
crianças

oportunidade

pesquisa e desenvolvimento
com observação direta

impacto

ligação desde cedo com o
mundo digital

**que atividades?
o que usar?
como?**

**fazer,
analisar,
melhorar...**

progresso

adquirimento de conhecimentos
práticos que permitem a
evolução neste campo

—————→
abordagem
interdisciplinar

— RELAÇÕES COM TEMÁTICAS

01

_skill training and design education

Este projecto para além de potenciar as capacidades digitais das crianças, também se foca em programar atividades criativas do interesse das mesmas.

O intuito é também desenvolver as ferramentas de ensino utilizadas através da observação directa.



___ STAKEHOLDERS

promotor



parceiros



EDUCAÇÃO





— CONTEXTO/PROBLEMA

**COMPETÊNCIAS
DIGITAL CRIANÇAS
E PROFESSORES**

_Competências digitais dos Jovens e dos professores e escolas da Região Norte de Portugal.



— OBJECTIVOS

PESQUISA E DESENVOLVIMENTO

_Preparar os **alunos dos 6 aos 15** anos para uma **sociedade digital** através do ensino da **programação**.

_Aumentar e **estimular o gosto e o interesse** pela aquisição de competências digitais.

_Utilizar a **placa de microcontrolador-Micro:bit** e o **Minecraft:Education Edition** para adquirir e consolidar conceitos.

— **PROCESSO DESIGN**

problema

conhecimento digital nas escolas norte do país

oportunidade

estimular interesse
aumentar conhecimentos

impacto

futura geração mais digital,
mais evoluída

**como incentivar?
estimular interesse?**

1. road shows

2. formação professores _

micro:bits + Minecraft
Education Edition

**3. mentoria alunos em sala
de aula**

progresso

evolução da sociedade

programação como incentivo à
aquisição de competências digitais

— RELAÇÕES COM TEMÁTICAS

01

_governance and policymaking

Iniciativa com “top-down” action também, denota-se a preocupação do governo por construir uma futura sociedade mais digital.

02

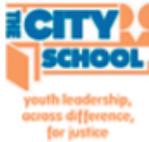
_skill training and design education

Educação digital a partir de ferramentas novas da programação. Construção de novas competências.



___ STAKEHOLDERS

promotor



parceiros





___ CONTEXTO/PROBLEMA

**COMUNIDADE COM
NECESSIDADES**

_Em Boston assistia-se uma enorme **diferença de riqueza racial, desigualdade no acesso** à educação e emprego.

_Além disso, esta cidade é uma das mais **gentrificadoras** do país.



— OBJECTIVOS

**OPORTUNIDADES
PARA TODOS**

_Exploração de **alternativas econômicas** que ajudem as pessoas a permanecer em East Boston.

_ **Apoio de cooperativas e startups** em cuidados infantis, costura e limpeza.

_Criar um **fundo de capital comunitário**, onde um processo de orçamento participativo é usado para fazer investimentos em empresas locais.

_Uso do **banco do tempo** para permitir as pessoas usufruir de mais atividades e aprender novas coisas.

— PROCESSO DESIGN

problema

diferença riqueza racial
gentrificação

“igualdade”

dar condições às pessoas
mais desfavorecidas de
contruir uma vida estável

impacto

estabilidade
desenvolvimento da comunidade

como inverter?

economia justa
novos negócios
apoio comunitário
banco do tempo

progresso

evolução da sociedade

— **RELAÇÕES COM TEMÁTICAS**

01

_activism and civic participation

Este projeto tem uma característica interessante, na medida em que todo o dinheiro angariado pela associação é para investir em startup, lojas locais, e a decisão em que lojas se investe o dinheiro é feita por um processo democrático com toda a comunidade.

02

_social interactions and relations

Promove interações entre duas gerações, conexões de convívio com um onjectivo específico.

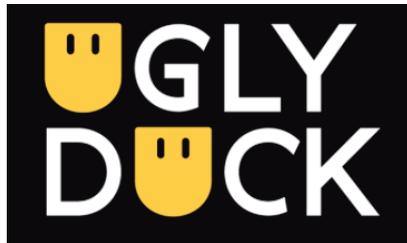
03

_skill training and design education

O objectivo é sempre que no final os idosos adquiram um conjunto de competências digitais.



___ STAKEHOLDERS



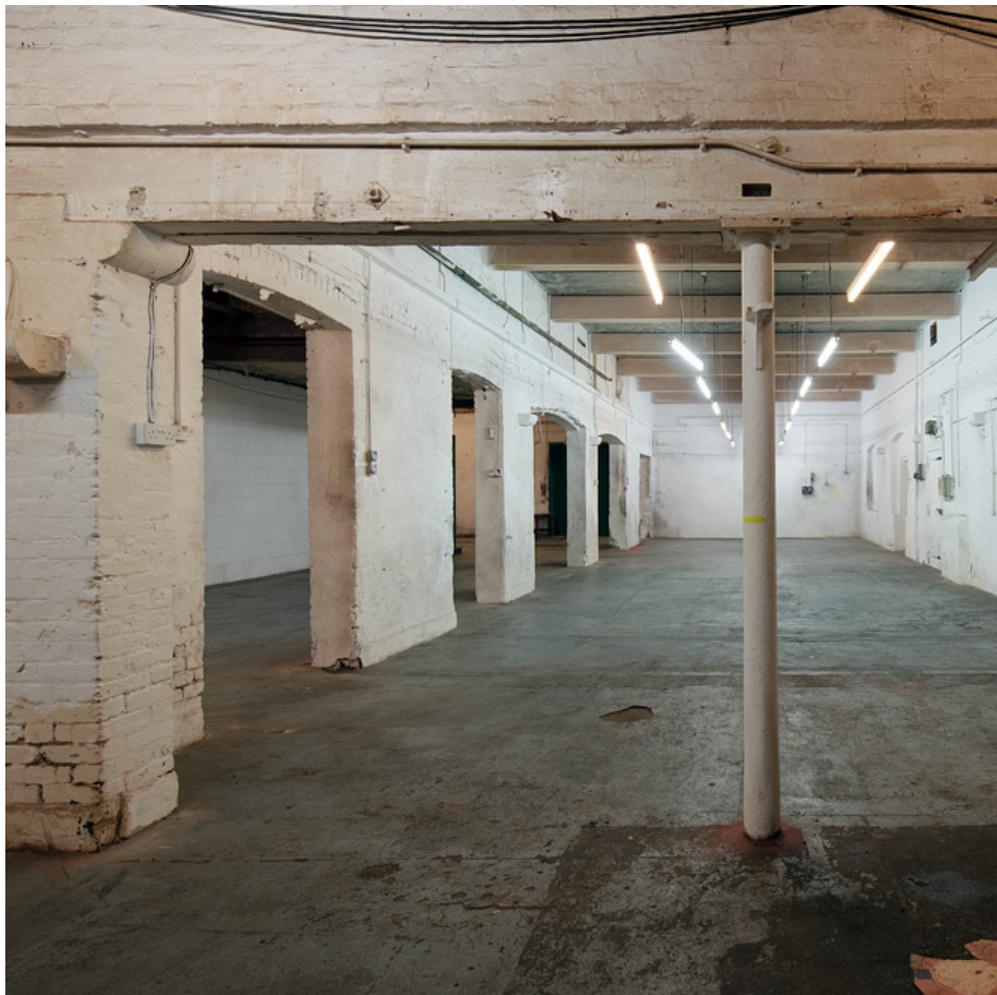
Deen Atger_ Creative project manager

Katy White_ General Manager

Jennifer Johnston_ Non Executive Director

Louise Keane_ Non Executive Director

Javier Melian-Perez_ Non Executive Director



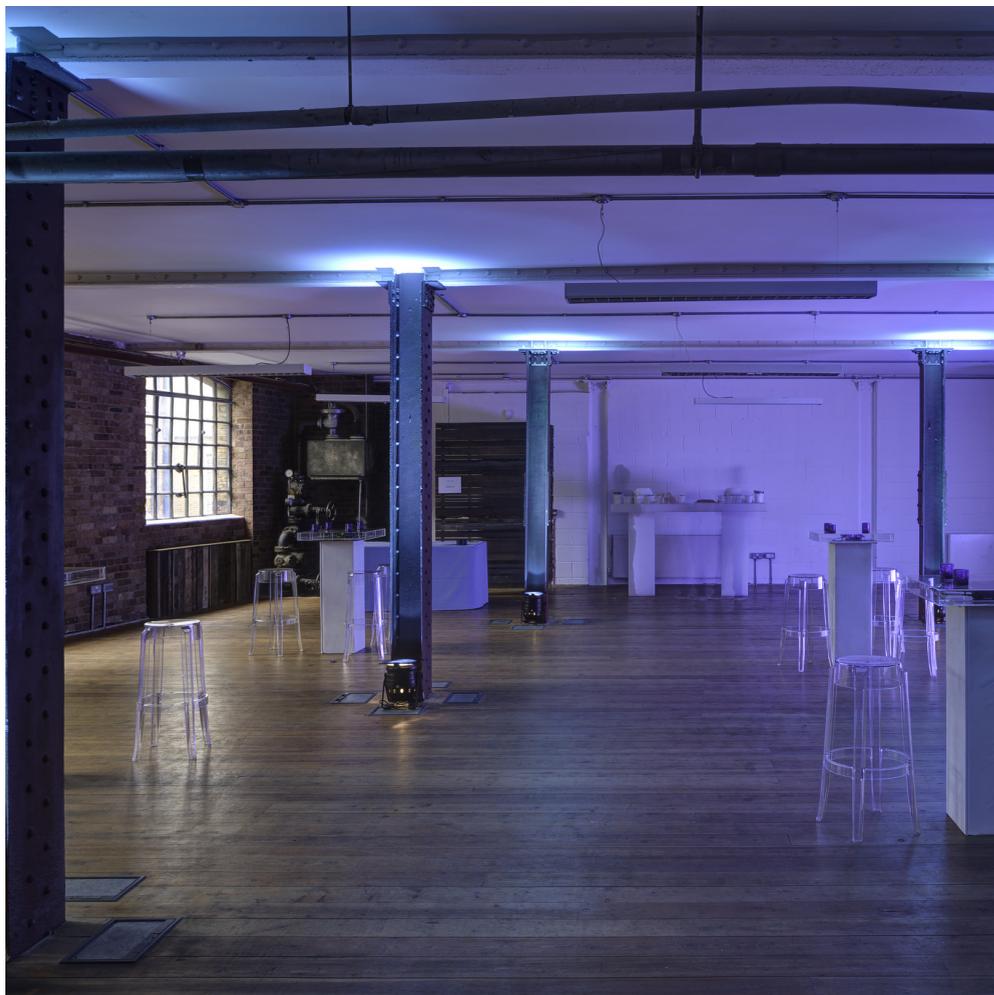
___ CONTEXTO/PROBLEMA

ESPAÇOS URBANOS SEM USO

_Grande quantidade de **edifícios vazios** em Londres que podiam ter outra vida.

_Possibilidade de **criar uma oferta criativa** de espaços para a comunidade usufruir de variadas formas.

_Muitas pessoas **não tem possibilidades** para arrendar os espaços.



— OBJECTIVOS

REUTILIDADE CRIATIVA DOS ESPAÇOS

_Usar edifícios vazios e locais públicos não utilizados e **colocá-los em uso crativo**.

_Fornecer locais exclusivos para a indústria de **filmes e eventos**.

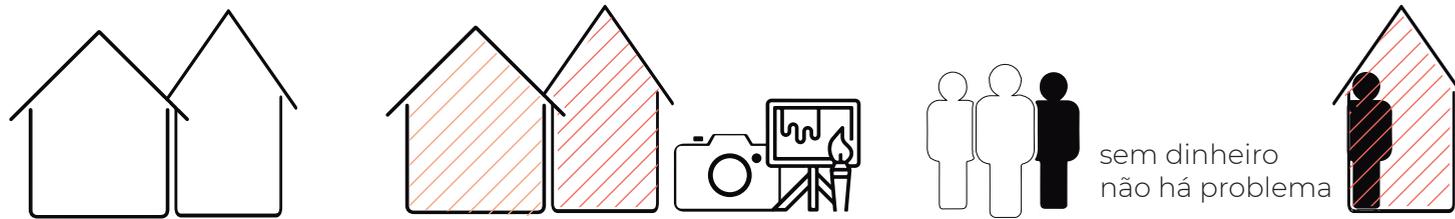
_Reinvestir todos os ganhos em **projectos criativos e comunitários**.

- ┌ Public events
- workshops
- Services to landlords
- Live Experiences
- Stunning Locations ┘

_Banco do tempo

Permitir que as pessoas acessem aos serviços da ugly duck **em troca das “skills”** pessoais das pessoas.

— PROCESSO DESIGN



edifícios sem uso
oportunidade

→ **nova vida**
uso creativo pela comunidade

- workshops
- sessões fotografia
- eventos públicos

banco do tempo
todos podem usar os espaços

— RELAÇÕES COM TEMÁTICAS

01

_city and environmental planning

Para além de dar nova vida a edifícios que estavam sem utilidade, isto ainda é feito de forma original e criativa, pondo ao dispor da população diversos espaços.

02

_job creation

Esta iniciativa acaba por se afirmar como um negócio coerente que cria oportunidades de emprego para as pessoas dentro do projeto, mas ao mesmo tempo novas oportunidades de emprego para assegurar a eficiência dos eventos organizados.



___ **STAKEHOLDERS**





DANE COUNTY TIME BANK

___ CONTEXTO/PROBLEMA

UMA COMUNIDADE COM NECESSIDADES

_ **Acesso a serviços** de saúde e bem-estar, e também a alimentos.

_ Danos no **sistema de justiça** juvenil e criminal.

_ Rede de transportes **não acessível a todos**.

_ **Necessidade** de construção de uma economia saudável, reestruturar a justiça e o espírito de união em prol de um bem comum.



___ OBJECTIVOS

TROCAS ENTRE A COMUNIDADE

_Criar uma **comunidade interconectada** de pessoas que se ajudam umas às outras, através da **partilha de habilidades, talentos e experiências**.

_Uma hora de banco de tempo por cada hora dispensada a promover um serviço. **Promover uma economia justa.**

_As horas acumuladas podem ser trocadas por **roupas, brinquedos, livros...** na loja da comunidade. E também por **serviços seguros de transporte**, onde os condutores também ganham tempo pelo serviço prestado.

— PROCESSO DESIGN

problema

várias necessidades
identificadas na comunidade

oportunidade

banco do tempo

tornar os serviços acessíveis a
várias pessoas

impacto

evolução da comunidade
trabalho em equipa

como solucionar?

loja
transportes
skills...

construção

comunidade

partilha

economia justa

progresso

tanto a nível individual
como colectivo

— **RELAÇÕES COM TEMÁTICAS**

01

_activism and civic participation

Iniciativa que potencia uma mudança na comunidade e a participação ativa dos indivíduos para um bem comum

02

_social interactions and relations

Consegue-se estabelecer mais relações entre os indivíduos pela partilha de “favores”/habilidades, estabelecendo uma rede em colaboração para atingir objectivos

03

_skill training and design education

As pessoas conseguem ter acesso à aprendizagem de mais “skills” através do banco do tempo.

obrigada :)