

Literacia e Banco de Tempo

Design Social em Gerontologia - Março/2020

Roberto Bauer de Borba
N. Mec.: 100466



Literacia Digital

Tiras BD SeguraNet - Notícias Falsas



Literacia Digital

Tiras BD SeguraNet - Notícias Falsas

Objetivo

Servir de apoio à dinamização de atividades que promovam cidadania digital e levem alunos, faixa etária de 11 - 18 anos, a pensar em uma utilização crítica, esclarecida e segura dos ambientes digitais.

Problema

A crescente divulgação de notícias falsas nos meios digitais e a disseminação das mesmas de forma extraordinariamente rápida.

Solução

Desenvolvimento de tiras BD que sirvam como apoio para atividades que estimulem a discussão e reflexão de situações humorísticas relacionadas às Notícias Falsas / Fake News.

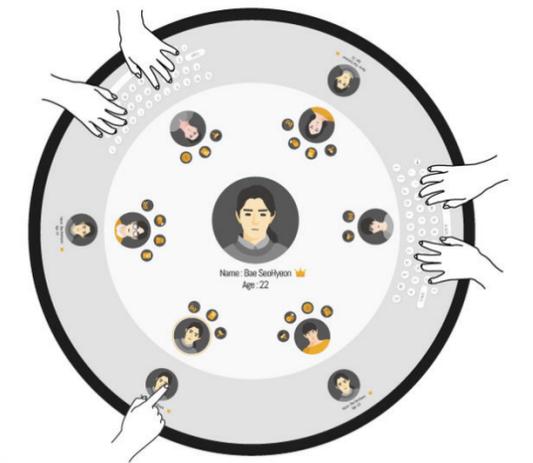


Literacia Digital

Share-Table

Share Table

Auxiliary Table Applying Circle Display for Meeting & Discussion



Literacia Digital

Share-Table



Objetivo

Maximizar a eficiência de reuniões e discussões, mesmo à distância

Problema

Dificuldade em acompanhar o desenvolvimento de uma reunião de forma objectiva e de manter as tarefas e encaminhamentos disponíveis para todos os participantes, mesmo os que estão distante.

Solução

Uma mesa digital composta de dois Displays. Um mostra o andamento e encaminhamentos da reunião e é comum para todos os participantes verem. O outro Display é pessoal e permite edições e anotações personalizadas, assim como ações em grupo.

Literacia Digital

Pudding Chatbot

PUDDING CHATBOT

Put on your watch and start talking to the robot



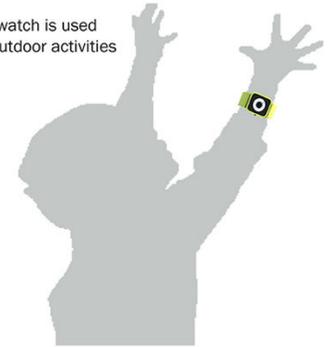
Standby charging
Or chat directly



Watch out of use
Or chat directly



The watch is used
for outdoor activities



Pudding Children's chatbot toys

A combination of wearable and toy
This robot combines the eyes as the main design element. Through the abstract image design of cartoon cute animals, and the big-eyed cute shape into the modern children's simple design style, it can be a real chatbot accompanying children in every scene.
In terms of function, intelligent voice dialogue and outdoor wearable form of watch are combined to truly realize wearable portable intelligent robot toys. In addition to the basic chat function, it can meet the needs of children in outdoor activities, including calling, positioning, alarm for help and payment. At home, you can directly place the watch on the main body for wireless charging. The functions at home include alarm clock reminder, popular science knowledge, English learning, storytelling and other functions. The pudding combines functions with the application design of wearable devices through two modules: the body and the watch.

Your entry
Yi Wen
SAMSUNG DESIGN PRIZE 2019 by iF

Concept
Pudding Chatbot

Student/s
Yi Wen

University
Agricultural Engineering, Haizhu district, Guangzhou City, Guangzhou Provinr, China

Literacia Digital

Pudding Chatbot

Objetivo

Acompanhar crianças em suas atividades diárias, seja em casa ou fora de casa.

Problema

Necessidade de orientações e direção para crianças.

Solução

Um dispositivo em formato de relógio e com design moderno que pode interagir com as crianças em qualquer ambiente e circunstância. Possibilita ligações, pagamentos, localização, pagamentos, entre outros.



Banco de Tempo

banco de tempo



Banco de Tempo

banco de tempo



Objetivo

Disponibilizar serviços por meio de banco de tempo acumulado por serviços prestados.

Problema

Custo da vida moderna, necessidades sociais e econômicas.

Solução

Sistema de organização de trocas solidárias que promove o encontro entre a oferta e a procura de serviços disponibilizados pelos seus membros

Banco de Tempo

TIMEREPUBLIK

Português do Brasil ▾

TIMEREPUBLIK

○ — ○ — ○ — ○

Como funciona o TimeRepublik?

-  1 Faça um pedido descrevendo sua necessidade
-  2 Publique seu pedido e logo logo outros membros entrarão em conta
-  3 Escolha a pessoa que você acha que pode ajudar no seu pedido e então pague a mesma com «Créditos de Tempo»

PRÓXIMO

Banco de Tempo TIMEREPUBLIK



Objetivo

Compartilhar talentos e habilidades, ao mesmo tempo que adquire TimeCoins para usar no que vos agrada.

Problema

Custo da vida moderna, necessidades sociais e econômicas.

Solução

Prestar serviços usando vossos talentos e habilidades. Adquirir TimeCoins pelo serviço prestado para usar no que quiser. 1 hora=1 hora, não importa o serviço.

Banco de Tempo Beliiive



Banco de Tempo

Beliiive



Objetivo

Comunidade criada para compartilhamento de novas experiências, aprendizado de habilidades e prestação de serviços.

Problema

Custo da vida moderna, necessidades sociais e econômicas.

Solução

Criar uma comunidade com o objetivo de compartilhar o aprendizado de novas habilidades, de viver novas experiências e de prestar serviços.

Referências

<http://consumocolaborativo.cc/diretorio/>

<https://ifworlddesignguide.com/>

<http://www.bancodetempo.net/pt/>



**Electric communication
will never be a substitute for the
face of someone who with their
soul encourages another person
to be brave and true.**

— Charles Dickens