

ID+DESIS LAB

CASOS DE ESTUDO

Mafalda Santos 85335

Mestrado em Design

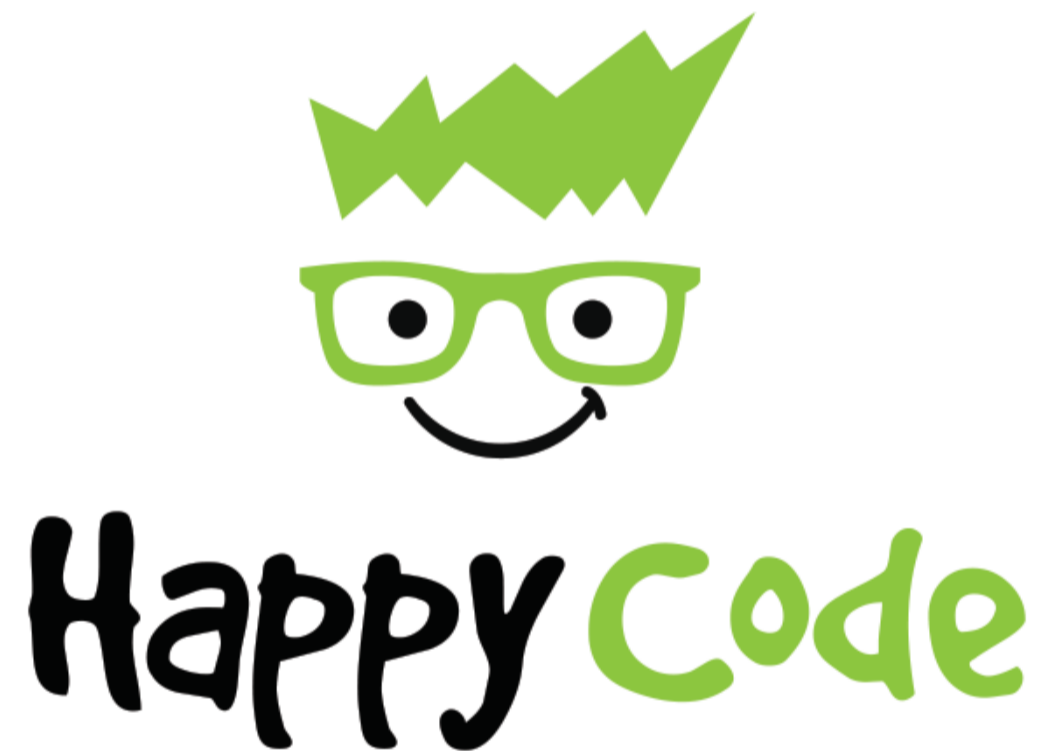
Design para a Inovação Social

A photograph of two young children sitting at a desk in a computer lab. The child in the foreground is looking at a laptop screen with an excited expression, resting their chin on their hand. The child in the background is also looking at a laptop screen, appearing more focused. The entire image has a warm, orange-toned overlay.

.happy code school

ID+DESIS LAB

mafalda santos



.happy code school

Fundador

Rodrigo Santos

Locais

Porto
Oeiras
Maia
Cascais
Lisboa- Campo de Ourique
Lisboa-Lumiar
Lisboa- Oriente

Parcerias

Aki
Edp
Iberia
Lease Plan
Dell
EY
GCI
H&M
Cofidis
MediaMarkt
Scania
Leroy Merlin
GNR
Mattel
Millenium
(outros)



problema

O domínio de ferramentas como a **programação** ou a **robótica** serão essenciais para triunfar no mundo de amanhã, já o sendo no de hoje. Assim, é pertinente começar esta formação desde criança.



objetivo

O propósito da Happy Code é **formar crianças** capazes de mudar o mundo, e, nesse sentido, a sua missão é a de desenvolver o potencial humano ensinando competências digitais.

É uma escola de programação e referência global no ensino de S.T.E.A.M. – Ciências (Science), Tecnologia (Technology), Engenharia (Engineering), Artes (Arts) e Matemática (Math), cujos alunos têm idades compreendidas entre os 6 e os 17 anos.

processo de design



oportunidade

formação de jovens em programação e robótica, aumentando as suas capacidades intelectuais



meio

cursos de programação de computadores, desenvolvimento de jogos e aplicações para plataformas móveis, robótica com drones e atividades lúdicas- como a produção e edição de vídeos para o YouTube

implementação

participação nos cursos nas escolas disponíveis do país, em troco de um valor monetário



resultado

aprendizagem dos jovens alunos, formação de gerações futuras mais avançadas



temáticas

social interactions and relations

A interação e colaboração entre crianças é essencial para uma aprendizagem mais divertida sobre assuntos mais sérios como a programação. O acompanhamento por pessoas especializadas melhora também os resultados obtidos.

skill training and design education

Adquirir novos conhecimentos é o foco central deste projeto.

.senior planet

ID+DESIS LAB

mafalda santos





.senior planet

Fundadores

Thomas Kamber
Pam Hugi
Virginia Randall

Locais

Palo Alto
San Antonio
Colorado
Montgomery County
North Country
New Yourk City

Parcerias

NYC Department for Aging
NYC Information Technology &
Telecommunications

at&t

The Harry and Jeanette
Weinberg Foundation

Macquarie

Verizon

(outros)



problema

O **envelhecimento** pode ser causador não só de problemas físicos, mas também sociais, como o isolamento. Este muitas das vezes é causado pela **desatualização destas gerações**, sendo necessário introduzi-las às novas tecnologias.



objetivo

O propósito da Senior Planet é **mudar a forma como envelhecemos**. Assim, introduz o cidadão sénior aos básicos de computador, bem como à fotografia digital, social media, como fazer um website, entre outros. Para além disso, são realizados workshops e palestras sobre estes temas, que incentivam a interação e convívio. Grande parte das suas iniciativas são gratuitas.

processo de design



oportunidade

inclusão do cidadão sénior na sociedade atual



meio

integrar a vontade de aprender e o tempo livre no desenvolvimento de novas capacidades tecnológicas

implementação

formação das gerações mais velhas através de cursos, encontros e workshops, apoiando-se na entreaajuda e promovendo novas relações



resultado

aprendizagem sobre temáticas de interesse, criar novos laços e reduzir o sentimento de abandono



temáticas

activism and civic participation

Este projeto tem como base fundamental o trabalho voluntário de pessoas de diversas áreas, permitindo assim o acesso gratuito do cidadão sénior, que por vezes não tem capacidades monetárias para participar em programas deste tipo.

social interactions and relations

A interação e colaboração entre voluntários e séniores é essencial para o sentimento de integração nesta área. À medida que vão aprendendo, vão criando também novas relações.

.umbrella - internet cafe

ID+DESIS LAB
mafalda santos





.umbrella - internet cafe

Fundadores

Ann Holland
140 membros staff
86 voluntários

Parcerias

Australian Government- Department of Health

Locais

Austrália



problema

A Austrália é uma das **nações mais multiculturais do mundo**. Estas comunidades carecem de cuidados quando em idades avançadas, dadas algumas necessidades culturais específicas.



objetivo

O propósito da Umbrella é **ajudar todas as comunidades australianas**, abrigando-as assim num único abrigo de cuidados com qualidade. Nos dias de hoje, presta cuidados a mais de 800 clientes, de 67 países diferentes, incluindo séniores da comunidade LGBTI.

Um dos programas disponibilizados é o **Internet Cafe**, onde cada um pode levar os seus portáteis ou tablets (ou utilizar um dos fornecidos) e aprender sobre tecnologia e serviços online, existindo vários níveis de aprendizagem.

processo de design



oportunidade

inclusão dos cidadãos séniores de diferentes culturas, através de iniciativas como o internet cafe



meio

integrar a vontade de aprender e o tempo livre no desenvolvimento de novas capacidades tecnológicas

implementação

formação das gerações mais velhas através de cursos, encontros e workshops, apoiando-se na entreaajuda e promovendo novas relações



resultado

aprendizagem sobre temáticas de interesse, criar novos laços e reduzir o sentimento de abandono e exclusão social. Criação de novos postos de trabalho.



temáticas

governance and policymaking

Umbrella é uma empresa sem fins lucrativos criada pelo governo, sendo uma das primeiras iniciativas top-bottom para estes problemas.

activism and civic participation

Contando com empregados e voluntários, este projeto promove as relações interpessoais, através de serviços ao domicílio, atividades, excursões, entre outros.

social interactions and relations

A interação e colaboração entre voluntários e séniores é fundamental para o sentimento de integração nesta área. À medida que vão aprendendo, vão criando também novas relações.

job creation

Esta empresa gerou mais de 600 empregos ao longo dos anos, maioritariamente empregando pessoas estrangeiras, permitindo iniciarem a sua vida no país.



.wooff

ID+DESIS LAB
mafalda santos



.wwwoof

Fundadores

Sue Coppard

Locais

+60 países

Parcerias

LLOO- Living and Learning on Organic Farms



problema

Pessoas por todo o mundo sentem curiosidade em aprender mais sobre o campo, nomeadamente a produção biológica. No entanto, sem amigos ou familiares na área, é difícil ter este contacto.



objetivo

O propósito da **WWOOF**- World Wide Opportunities Organic Farms, é **conectar voluntários com quintas biológicas** para promover experiências culturais e educacionais com base na confiança e num intercâmbio não financeiro, ajudando desta forma a criar uma comunidade global sustentável.

processo de design



oportunidade

crescimento da agricultura biológica através de voluntários



meio

aliar a vontade de aprender sobre agricultura biológica, permacultura e formas de vida sustentáveis, ao contacto direto com produtores locais

implementação

voluntários juntam-se a produtores, para que os possam ajudar nas suas tarefas, em troco de alimentação e estadia



resultado

troca de tempo e dedicação à produção biológica por aprendizagem sobre a mesma



temáticas

activism and civic participation

O programa incentiva hábitos baseados na ecologia e na produção biológica, respeitando as pessoas e o meio ambiente. Para além disso, não envolve trocas monetárias.

social interactions and relations

Este projeto promove as relações interpessoais através da ajuda prestada em equipa aos produtores.

A photograph of two women sitting at a table, engaged in conversation. The woman on the right is older, with short dark hair, wearing a dark jacket and a white scarf. The woman on the left has long, dark, curly hair and is wearing glasses and a dark jacket. They are both looking towards each other. On the table in front of them are several documents or brochures. The entire image has a blue color overlay.

.programa aconchego

ID+DESIS LAB

mafalda santos



.programa aconchego

Fundadores

Câmara Municipal do Porto
Federação Académica do
Porto

Locais

Porto



problema

O **isolamento e abandono da população sénior** são uma realidade crescente em Portugal. Ao mesmo tempo, os **estudantes** cada vez mais têm **dificuldade em arranjar alojamento**, tanto por falta de oferta como pelos preços consequentes.



objetivo

O programa aconchego tem como missão apoiar e **promover o bem-estar dos séniores** e suas famílias através do **alojamento de jovens** universitários nas suas residências. Podem candidatar-se cidadãos com mais de 60 anos que vivam sozinhas ou com o seu cônjuge, e estudantes não residentes na cidade do Porto. Estes participam de forma simbólica nas despesas, como por exemplo na alimentação ou nas despesas fixas.

O programa tem na sua génese a prática da **solidariedade** entre duas gerações.

processo de design



oportunidade

criar companhia e segurança para os séniores, enquanto jovens conseguem poupar dinheiro



meio

alojar estudantes universitários nas residências dos cidadãos séniores acima de 60 anos

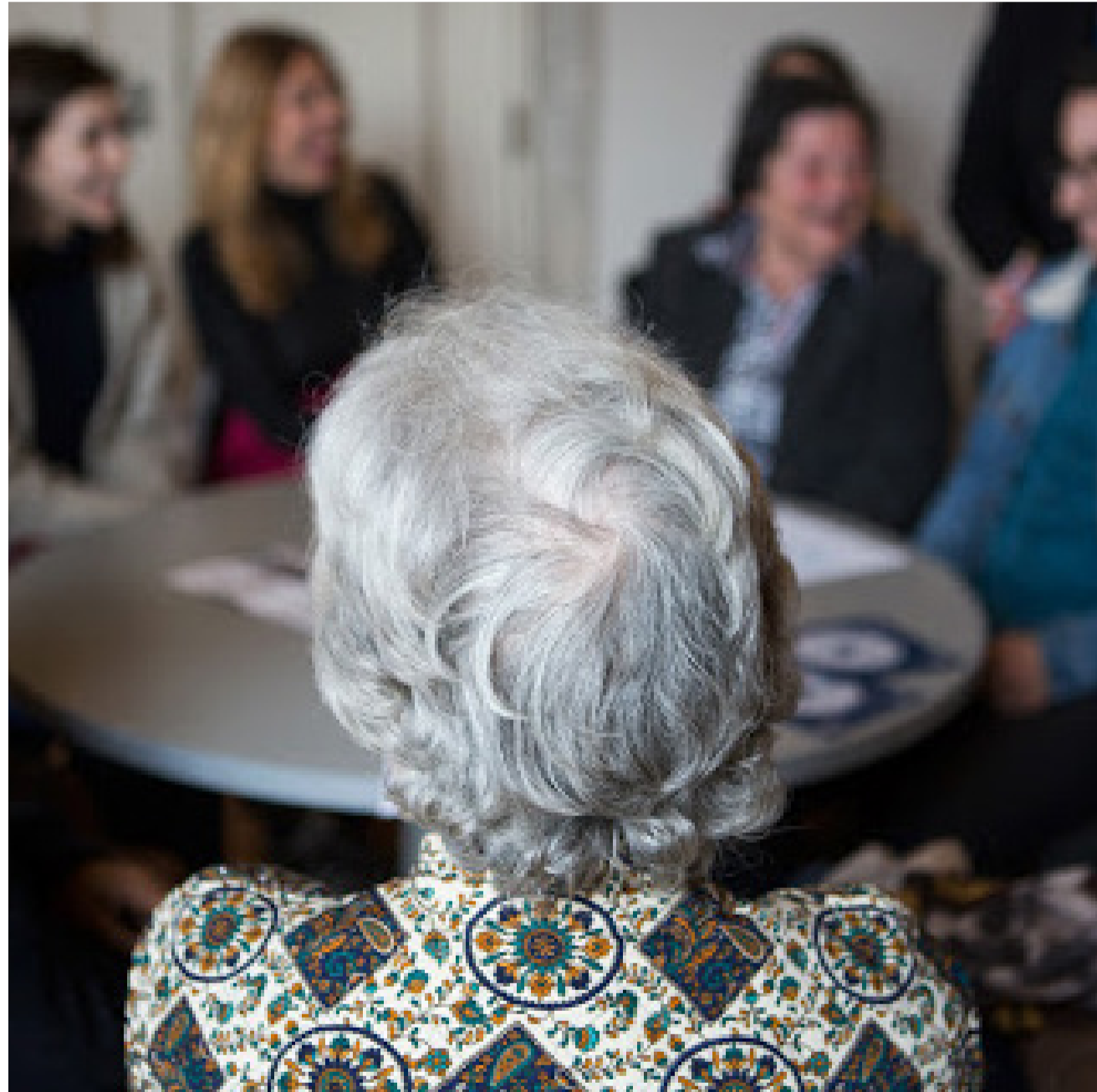
implementação

pagamento de valor simbólico, aliado à companhia prestada e diminuição da sensação de abandono e insegurança por parte dos idosos



resultado

envelhecimento ativo, com mais segurança e felicidade, enquanto estudantes ganham a oportunidade de estudar e viver na cidade do Porto.



temáticas

social interactions and relations

A interação e colaboração entre jovens e séniores é fundamental para o melhoramento da qualidade de vida de ambas as partes.

.fresh land

ID+DESIS LAB

mafalda santos

Fresh.Land
Straight from the Farm



.fresh land

Fundadores

Tonny Christensen

Locais

Europa



problema

A população cada vez mais **procura produtos com menos químicos e uma menor pegada ambiental**. Por outro lado, os produtores vêm-se forçados a vender às grandes superfícies, fazendo pouco lucro dos produtos que vendem.



objetivo

A Fresh Land tem como objetivo vender produtos que ainda não foram colhidos, para que quando o cliente os compra, eles sejam **o mais fresco possíveis, e que se evitem desperdícios**. Assim, os produtos vão diretamente do produtor para o cliente, evitando a métodos de conservação, armazenamento, etc.

Este processo permite não só um baixo preço de venda ao cliente, como uma percentagem bem maior do que o habitual para o produtor.

processo de design



oportunidade

comércio de produtos diretamente dos produtores agrícolas para o cliente



meio

vender produtos frescos a um preço mais baixo, com uma menor pegada ecológica, com maior lucro para o produtor

implementação

pedido online dos produtos (em grande quantidade), pagamento de um preço mais reduzido, colheita e envio dos produtos, entregues ao domicílio



resultado

compra de produtos frescos, mais saborosos e com menor emissão de CO2. O consumidor paga um preço mais baixo, o produtor recebe uma maior percentagem, e evita-se os desperdícios



temáticas

production, distribution and consumption

Há uma redução do desperdício alimentar ao alterar-se o processo habitual de venda da fruta.