

CASOS DE ESTUDO

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

GATÓPOLIS

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

LITERACIA DIGITAL



GATÓPOLIS

Uma aplicação de literacia digital para crianças



2015

FUNDADOR

IDEO

PARCERIA

Fundação Lemann
(Organização sem fins lucrativos)

LOCAL

Brasil

PROBLEMA



Algumas crianças passam pelos primeiros anos da escola sem aprender realmente a ler e escrever. Este problema leva a uma falta de compreensão por parte das mesmas, tanto na leitura como na escrita, dificultando e limitando vários aspetos da sua educação e posteriores oportunidades de carreira. Esta questão é conhecida como “analfabetismo funcional” e é um problema preocupante no Brasil.

OBJETIVO



“Gatópolis” ajuda crianças dos quatro aos sete anos nas escolas públicas brasileiras a aprender a ler e escrever através de jogos divertidos, adaptáveis aos tablets. Promove também a aprendizagem e interação, das crianças com as novas tecnologias. Para manter as crianças envolvidas por mais tempo em exercícios reflexivos, os jogos apresentam perguntas abertas e incentivam os alunos a encontrar respostas corretas, fornecendo dicas baseadas em vocabulário conhecido, como nomes próprios, nomes dos colegas de classe e palavras conhecidas.

GATÓPOLIS

PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



falta de compreensão por parte das crianças tanto na leitura como na escrita

COMO?



aprender a ler e escrever através de um jogo digital, didático aliado às novas tecnologias.

IMPLEMENTAÇÃO



através de uma interface digital

REALIZAÇÃO



alunos aprendem a ler e escrever mais facilmente através de jogos divertidos e didáticos.

GATÓPOLIS

TEMÁTICAS

6 . TREINAMENTO DE HABILIDADES E EDUCAÇÃO EM DESIGN

Este projeto promove a alfabetização das crianças visto que, estas aprendem com maior facilidade a ler e escrever, para além de ganharem uma maior destreza no uso das novas tecnologias.

SIMBIOZA

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

LITERACIA DIGITAL



SIMBIOZA



2011

FUNDADOR

SIMBIOZA

PARCERIA

Societe Generale Group
Generali
Microsoft
VAL 202
Radio Slovenija
Simobil

LOCAL

Eslovênia

PROBLEMA



Na Eslovénia mais de 80% das pessoas com idade superior a 65 anos de idade, nunca usaram um computador ou sabem o que é internet. Tendo em conta estes dados, conclui-se que a geração idosa está a ser deixada fora da era digital.

OBJETIVO



“Simbioza” é um workshop de cinco dias que coloca idosos com pouca ou nenhuma prática digital numa sala com crianças dispostas a ensinar conceitos digitais básicas. O principal objetivo é criar oportunidades educacionais para inclusão social por meio de cooperação intergeracional e promover a aprendizagem ao longo da vida.

SIMBIOZA

PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE	→	geração idosa deixada de fora da era digital
COMO?	→	utilizar o conhecimento e experiência das crianças nas novas tecnologias, para ensinar os idosos a utilizar as mesmas
IMPLEMENTAÇÃO	→	workshop de 5 dias que coloca na mesmo espaço idosos e crianças
REALIZAÇÃO	→	idosos aprendem habilidades digitais básicas

SIMBIOZA

TEMÁTICAS

3 . INTERAÇÃO SOCIAL PROMOVEDO A RELAÇÃO

Este projeto promove a interação entre duas faixas etárias distintas, a população idosa e as crianças , com o objetivo de transmitir conhecimento entre as crianças e os idosos.

6 . TREINAMENTO DE HABILIDADES E EDUCAÇÃO EM DESIGN

Este projeto enaltece a aprendizagem das habilidades básicas digitais da população idosa, com base em atividades entre crianças e idosos.

A photograph showing three individuals in a kitchen-like environment. On the left, an elderly man with glasses and a red-and-white checkered shirt is looking towards the center. In the middle, an elderly woman with short white hair, wearing a striped blazer, is smiling and looking towards the right. On the right, a young man wearing a black t-shirt and a black cap with a colorful logo is looking towards the center. In the foreground, there is a cardboard box and a book with a red cover and the text 'Lead Up' visible. The background shows kitchen appliances like a stove and a sink.

AGENTES ESCOLARES

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

LITERACIA DIGITAL

AGENTES ESCOLARES



2017

FUNDADOR

Pasi Majasaari

PARCERIA

Organizações de assistência social locais

LOCAL

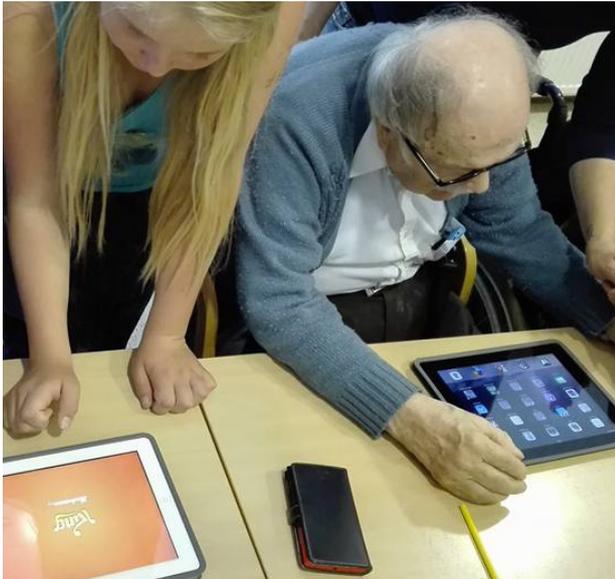
Finlândia

PROBLEMA



Tendo em conta o facto de vivermos numa era de constante evolução tecnológica, as escolas na Finlândia tentam manter-se a par de toda a tecnologia que surge, equipando regularmente as suas escolas. No entanto são inúmeros os professores que relatam ter dificuldade em se manter atualizados, visto que muitos destes não sabem como usar as tecnologias na sua totalidade ou não têm tempo suficiente para dedicar a essa tarefa.

OBJETIVO



“Agentes escolares” foi um projeto desenvolvido por Pasi Majasaari, diretor da escola Hämeenkylä, na cidade de Vantaa, próxima à capital Helsinki. Consiste numa inovadora inversão de papéis, sendo que, os alunos dão diversas aulas aos professores de forma ensinar os mesmos a otimizar o uso de tecnologias de informação e comunicação nas escolas. Baseia-se num modelo para desenvolver as competências tecnológicas não apenas dos docentes, mas de toda a comunidade escolar - e também do seu retorno: os alunos da escola Hämeenkylä, por exemplo, também dão aulas aos idosos de um asilo local sobre como usar redes sociais, iPads e outros dispositivos.

AGENTES ESCOLARES

PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



professores relatam ter dificuldade em usar as tecnologias que estão em constante evolução

COMO?



utilizar o conhecimento e experiência das crianças nas novas tecnologias, para ensinar os professores e mantê-los atualizados e também idosos

IMPLEMENTAÇÃO



lecionamento de diversas aulas dadas pelas crianças, direcionadas ao ensino tanto de professores como de idosos

REALIZAÇÃO



professores conseguem manter-se a par do avanço tecnológico e idosos aprendem habilidades digitais básicas

AGENTES ESCOLARES

TEMÁTICAS

3 . INTERAÇÃO SOCIAL PROMOVEDO A RELAÇÃO

Este projeto promove a interação entre diferentes faixas etárias sendo que para além dos professores e os idosos saírem beneficiados por aprenderem a usar as tecnologias, as crianças sentem-se também úteis visto que têm um papel benéfico e ativo na sociedade.



ROOM FOR TEA

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

TIME BANKING

ROOM FOR TEA



2012

FUNDADOR

FutureGov
The Settlement

PARCERIA

Innovate UK (formerly Technology Strategy Board)

LOCAL

Londres

PROBLEMA



Diversas pesquisas mostram que mais de um terço dos estagiários não remunerados que trabalham em Londres não têm possibilidades de pagar aluguer de casa devido aos altos preços do mercado. Por outro lado, existem cada vez mais idosos que sofrem de isolamento social.

OBJETIVO



O “Room for Tea” é um novo tipo de rede de partilha de residências que liga estagiários que precisam de acomodações acessíveis e de curto prazo em Londres a anfitriões mais velhos que tenham quartos extra nas suas casas.

O serviço oferece acomodações a preços acessíveis para jovens que realizam estágios de trabalho de curto prazo, ajudando-os a trabalhar na busca de uma carreira de sonho. Também é uma maneira simples e sem complicações para, anfitriões mais antigos, usarem bem os seus quartos extras e beneficiarem de uma renda adicional e da oportunidade de compartilhar a sua casa com alguém, de forma flexível para atender às suas necessidades.

ROOM FOR TEA

PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



estagiários que precisam de alojamento,
idosos que precisam de companhia

COMO?



idosos alugam quartos vazios nas suas casas de forma a acomodar estudantes

IMPLEMENTAÇÃO



pagamento de quantias simbólicas que servem para as despesas da moradia

REALIZAÇÃO



estudantes conseguem casa e idosos companhia

ROOM FOR TEA

TEMÁTICAS

3 . INTERAÇÃO SOCIAL PROMOVENDO A RELAÇÃO

Através deste projeto è promovida a interação entre duas fachas etárias distintas, a população idosa e o público mais jovem, com o objetivo de criar afinidades e melhorar a qualidade de vida de ambas as partes.



TRANDING TIMES

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

TIME BANKING

TRADING TIMES



2011

FUNDADOR

Dr. Jonathan Collie

PARCERIAS

Departementof Health

Media Trust

Design Council

Nominet Trust

Barnet

CDG

LOCAL

Reino Unido

PROBLEMA



Estima-se que 670.000 pessoas no Reino Unido cuidem de alguém com demência. Um estudo mostrou que mais da metade fornece mais de 35 horas de cuidados informais por semana. Consequentemente muitas pessoas têm de deixar o trabalho por não conseguir conciliar ambas as tarefas.

Diversas pessoas expressaram um desejo claro de melhorar o acesso ao trabalho remunerado e permanecer ligados à sociedade. Afirmaram que queriam horários flexíveis e a capacidade de trabalhar em casa.

OBJETIVO



O Trading Times é uma empresa social on-line que combina as capacidades e a disponibilidade de adultos acima de 50 anos e prestadores de cuidados com os requisitos flexíveis de recursos ad hoc das empresas locais. É gratuito para quem procura emprego e é pago de forma transaccional pelos empregadores.

TRADING TIMES

PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



criação de empregos com horários flexíveis, para pessoas, que despendem horas de trabalho informal a cuidar de familiares com doenças como a demência.

COMO?



utilizar meios digitais de forma a criar uma plataforma que liga empregadores com pessoas que procuram trabalhos.

IMPLEMENTAÇÃO



Trabalhadores são remunerado pelos empregadores das empresas.

REALIZAÇÃO



Trabalhadores conseguem empregos com os requisitos que desejavam.

TRADING TIMES

TEMÁTICAS

7. JOB CREATION

Este projeto promove a empregabilidade de pessoas aptas a trabalhar, mas que não têm horários flexíveis.

A group of elderly women are gathered in a community center. One woman in the center is smiling and holding up a long, thick, grey knitted scarf. To her left, another woman in a red jacket is looking at the scarf. To her right, a third woman in a striped jacket is also looking at the scarf. In the background, there are desks with computers and other people working. The text "GRANNY FINEST" is overlaid in orange, "DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL" is overlaid in white, and "TIME BANKING" is overlaid in white below a horizontal line.

GRANNY FINEST

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

TIME BANKING

GRANNY FUNIEST



2011

FUNDADORES

Jip Pulles
Niek Van Hengel

PARCERIA

Organizações de assistência social locais

LOCAL

Amsterdão, Haia, Hutrecht e Roterdão

PROBLEMA



Dos 2,6 milhões de pessoas com mais de 65 anos na Holanda, cerca de um milhão de idosos sofre com a solidão. Os efeitos da solidão causam grandes problemas de saúde. Devido ao declínio dos orçamentos, são organizadas cada vez menos, atividades sociais e de bem-estar e o isolamento social é cada vez mais crescente.

OBJETIVO



A população idosa na Holanda tem a tradição de fazer algumas peças de roupa da família manualmente. Para a maioria deles, ainda é um hobby e fazem-no durante diversas horas por semana, embora a maioria das roupas hoje em dia venha do exterior. O “Granny’s Finest” convida os idosos que gostam de fazer tricô e outros tipos de artesanato a colaborar com designers para fazer roupas. Ao fazê-lo, a solidão é anulada, a coesão social é criada e os conhecimentos são transmitidos entre gerações. Atribuir aos participantes uma função e a sensação de ter grande valor, são um objetivo do “Granny’s Finest”, uma vez que, sem avós, a marca não existe.

GRANNY FUNIEST

PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



solidão e abandono dos idosos

COMO?



utilizar o conhecimento e experiência dos idosos no desenvolvimento de produtos, para produzir artigos de elevada qualidade

IMPLEMENTAÇÃO



comercializar os produtos produzidos

REALIZAÇÃO



Produtos de elevada qualidade. Enaltecimento do trabalho da população idosa e luta contra a solidão e abandono.

GRANNY FUNIEST

TEMÁTICAS

3 . INTERAÇÃO SOCIAL PROMOVEDO A RELAÇÃO

Compartilhamento de sabedoria entre gerações.

6 . TREINAMENTO DE HABILIDADES E EDUCAÇÃO EM DESIGN

Este projeto enaltece a luta contra a solidão e abandono da população idosa, com base em atividades em grupo, promovendo relações entre inúmeras pessoas.