

ID+ DESIS LAB

CASOS DE ESTUDO

Bárbara Cruz 85338

Mestrado em Engenharia e Design de Produto



ABOCODERS

Fundadores:

Aspilos Charity and Development Foundation



CONTEXTO E PROBLEMA

AboCoders surge da necessidade de capacitar as mulheres na área tecnológica e digital, principalmente no norte da Nigéria, para, desta forma se puder combater a falta de literacia digital que muitas das vezes é um impedimento para a obtenção de um emprego. Pretende-se com esta solução que as mulheres ocupem o mesmo espaço digital do que os homens, criando assim igualdade entre os géneros e a mesma possibilidade de terem um trabalho.





DESCRIÇÃO

A AboCoders tem como objetivo incentivar mais mulheres (16-35 anos) a aventurarem-se nos campos da ciência, tecnologia, engenharia e matemática, particularmente nas TIC, superando a divisão digital, melhorando assim a qualidade de educação na Nigéria e, como resultado, reduzindo o nível de pobreza no país. Os objetivos são: aumentar a literacia digital; aumentar o envolvimento das mulheres na criação de soluções TIC; ... com atividades como: treino em literacia digital; treino de programação; treino de design gráfico; ... Neste momento existem três academias, com a quarta em andamento.

PROCESSO DE DESIGN

1. Desigualdade de gênero
2. Falta de literacia digital nas mulheres
3. Dificuldade em encontrar emprego
4. Criação de aulas de literacia digital

Resultado

Redução da pobreza e da desigualdade



TEMÁTICA

Ativismo e participação cívica

A associação promove atividades que geram uma mudança nas pessoas, preparando as mulheres para a sociedade atual.

Desenvolvimento de capacidades

Ao assistir a estas aulas, as mulheres adquirem novas habilidades, entre elas o design, visto que existe uma necessidade de ter os conhecimentos relacionados com a literacia digital.

Criação de emprego

O facto de terem esta formação, capacita as mulheres para novos empregos que englobem literacia digital.





ROBBO

Fundadores:

JSC Robbo

Parceiros:

Innokas

Me.

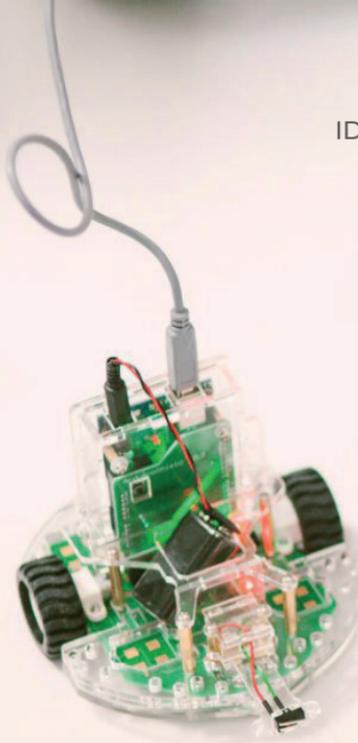
Skolkovo

Fasie

ROBBOTM

CONTEXTO E PROBLEMA

ROBBO é um conjunto educacional para a criação de dispositivos inteligentes. Inclui o material necessário, assim como aulas para a sua utilização, que são dadas em escolas e instituições aderentes. Este kit tem como objetivo principal preparar pessoas, neste caso, ainda em crianças, para uma profissão promissora, criativa e altamente bem paga no futuro, onde todo o trabalho monótono é realizado por robôs.



DESCRIÇÃO

ROBBO - robôs educacionais, inclui aulas de hardware, software, código, implementação dos robôs e impressão 3D. Estas aulas são dadas nas escolas e instituições que aderem ao projeto. Os professores dessas mesmas escolas são treinados para depois poderem ensinar as crianças com o seu kit da ROBBO. Este programa engloba crianças dos 5 aos 14 anos e já conta com mais de 50.000 alunos matriculados em mais de 16 países.



PROCESSO DE DESIGN

1. Preparar pessoas para os empregos do futuro
2. Escolas aderem ao programa
3. Os professores são ensinados
4. Os alunos aprendem

Resultado

As crianças ficam assim preparadas para o futuro e com mais conhecimento

TEMÁTICA

Ativismo e participação cívica

Esta é uma nova iniciativa que partilha novos conhecimentos com o público mais novo através dos professores, ou seja, promove uma evolução do conhecimento para os empregos do futuro.

Desenvolvimento de capacidades

Esta temática encontra-se presente no projeto pelo facto de este promover o treino de novas habilidades junto das crianças.





ICTSKILLS4ALL

Fundadores:

ERASMUS+ KA2 "Strategic partnership for adults"

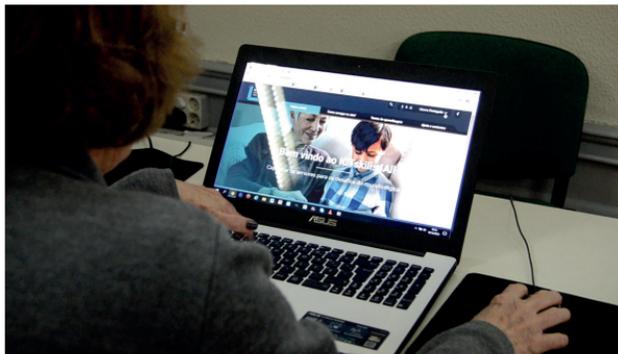
Parceiros:

Universidade do Porto
Porto4Ageing
All Digital
Cybermoor Services
ECIM Hypokamp
RASA

Parceiros associados:

APRe!
Fundação 2035





CONTEXTO E PROBLEMA

Na Europa existe uma crescente taxa de cidadãos seniores e que nunca usaram a internet. O ICTskills4All tem como objetivo explorar e testar práticas pedagógicas inovadoras para o design e desenvolvimento de cursos e conteúdos educativos, direcionando-se à aquisição de competências digitais entre a população com mais de 55 anos cujas aptidões neste domínio sejam reduzidas. A promoção da literacia digital entre a população sénior surge como uma importante componente para beneficiar futuros programas educativos concebidos para esta audiência.

DESCRIÇÃO

Este projeto tem como objetivo melhorar e ampliar a quantidade e a qualidade da oferta formativa dirigida à referida faixa etária. Assim, o ICTskills4All representa um contributo para melhorar a qualidade de vida e autonomia do cidadão sénior, visando o impacto positivo no setor da formação de adultos e seniores em ambientes digitais e acompanhando as tendências atuais do setor educativo e da sociedade de informação. adicionalmente aos programas educativos, este projeto propõe-se a estabelecer pontes geracionais entre adultos e jovens, na perspetiva de testar diferentes abordagens para promover a qualidade do ensino de competências digitais a adultos. Esta metodologia irá ser concretizada recorrendo ao uso e desenvolvimento de ferramentas específicas a serem testadas a nível nacional e internacional. Estas ferramentas passam pela criação de recursos digitais e pelo apoio personalizado através de diferentes abordagens



PROCESSO DE DESIGN

1. Crescimento da população sénior
2. Falta de literacia digital
3. Aulas para melhorar qualidade de vida e autonomia

Resultado

Estabelecer pontes geracionais entre adultos e jovens



TEMÁTICA

Ativismo e participação cívica

Trata-se de uma iniciativa promovida para fazer a diferença junto da população sénior, de forma a melhorar as suas capacidades e autonomia.

Desenvolvimento de capacidades

Com esta formação são desenvolvidas novas capacidades de literacia digital.





EPIC SKILL SWAP

Fundadores:

Sonja Birthisel
Drew Crawford
Delphine Gabbay
Dana Dwinell-Yardley
Maddie Hickman
Christine Texiera
Mary Patterson
Jadrian Miles

Epic Skill Swap

CONTEXTO E PROBLEMA

O Epic Skill Swap é um festival anual com a duração de um fim de semana, projetado para facilitar o intercâmbio de habilidades e conhecimentos entre as pessoas. É uma oportunidade de ensinar aos outros o que cada pessoa sabe e aprender o que os outros têm a partilhar. É uma oportunidade de promover a autoconfiança e a interdependência, aproveitando o conhecimento nas redes sociais existentes e criando novas redes nas quais o conhecimento pode prosperar.



DESCRIÇÃO

O objetivo desta iniciativa é criar um espaço e uma estrutura em que os participantes possam compartilhar e aprender, mas a verdadeira magia vem das pessoas que participam e contribuem para tornar essa a experiência o mais incrível possível. O Epic Skill Swap fornece uma estrutura aberta que permite levar a sua emoção a uma comunidade de outras pessoas apaixonadas. Em relação aos custos, trata-se de um evento acessível. São feitas contribuições que abatem os custos do evento.



PROCESSO DE DESIGN

1. As pessoas têm habilidades
2. Juntam-se um fim-de-semana
3. Partilham habilidades

Resultado

As pessoas criam ligações umas com as outras e ficam a saber novas coisas



TEMÁTICA

Ativismo e participação cívica

Quando pessoas de uma comunidade se juntam para um evento deste género existem sempre mudanças positivas junto da população envolvente.

Desenvolvimento de capacidades

Com a partilha de conhecimento que os participantes fazem entre si, há um desenvolvimento de capacidades por parte de quem recebe a explicação sobre determinada atividade/habilidade.

Relações e interações sociais

Como se trata de uma partilha de capacidades entre os participantes, existe a formação de conexões e relações interpessoais.





EASTXCHANGE

Fundadores:

Bromley By Bow Centre
Big Lottery Fund's "Reaching Communities"

Parceiros:

Tower Hamlets Homes
Swan Housing





CONTEXTO E PROBLEMA

O EastXchange é um projeto de partilha de habilidades e capacidades que conecta as pessoas, que fazem uma troca mútua do seu tempo. Por cada hora que se passa ajudar alguém, recebe-se uma hora de ajuda em troca. Desta forma, há uma partilha de conhecimento entre os participantes e uma conexão entre os mesmos.

DESCRIÇÃO

Este projeto permite que os membros troquem uma grande variedade de habilidades. Estas podem ser trocadas individualmente ou em grupo. O EastXchange tem muita flexibilidade em relação a dar e receber tempo. O projeto é usado como um veículo através do qual os membros da comunidade se podem tomar decisões e ações que sejam benéficas para a comunidade. A ideia é que as pessoas se apropriem do projeto e que o vejam como o seu próprio projeto e não como um serviço. Concentra-se em trazer resultados positivos para membros vulneráveis e específicos da comunidade, principalmente idosos, pessoas com necessidades de saúde mental e membros de comunidades migrantes.



PROCESSO DE DESIGN

1. Os membros ensinam-se uns aos outros
2. Ganham tempo com isso que podem gastar a aprender novas coisas

Resultado

Ganham novas conexões e aprendizagens



TEMÁTICA

Ativismo e participação cívica

Quando pessoas de uma comunidade se juntam para um evento deste género existem sempre mudanças positivas junto da população envolvente.

Desenvolvimento de capacidades

Com a partilha de conhecimento que os participantes fazem entre si, há um desenvolvimento de capacidades por parte de quem recebe a explicação sobre determinada atividade/habilidade.

Relações e interações sociais

Como se trata de uma partilha de capacidades entre os participantes, existe a formação de conexões e relações interpessoais.



MORE THAN JUST A GROCERY STORE

Volunteer-run
Educational
Democratic
Non profit



Locally sourced
Sustainable
Anti-oppressive
Accessible



BERKELEY STUDENT FOOD COLLECTIVE

Fundadores:

JEFF NOVEN

Melina Webb

Saumya Bharti

Oia Walker-van Aalst

Iqbal Nurjadin

Kaden Kim

Simran Sarin

Ronin McCobb and Nikki Schroeder

Lily Daniel

Sukhmony Brar and Jesse Clements

Amber Lennon

Samantha Long



CONTEXTO E PROBLEMA

O Food Collective começou em 2009, em conjunto com protestos de estudantes contra a instalação planeada pela universidade de cadeias de fast food em Lower Sproul, como o Panda Express. Os alunos rapidamente se inspiraram em fazer o que a instituição não fazia e, com o apoio de uma doação de US \$ 90.000 do TGIF, o Food Collective começou em novembro de 2010.



DESCRIÇÃO

O mercado tem como objetivo expandir o acesso dos alunos ao maior número possível de alimentos orgânicos, de origem local e comércio justo. Também visa educar a comunidade sobre o sistema alimentar e os seus impactos ambientais, sociais e políticos. O BSFC é executado de forma cooperativa, o que significa que cada membro tem voz nas operações da loja. Qualquer pessoa, não apenas estudantes, pode tornar-se membro ou fazer compras na loja. A associação é obtida através de voluntariado na loja ou num comitê, duas horas por semana. Em troca, os membros recebem um desconto de 10% nas compras na loja. Os membros devem participar nas reuniões que ocorrem a cada duas semanas. É aqui que os membros conhecem pessoas fora dos seus comitês, partilham ideias, debatem e votam em questões que exigem a participação de todos os membros



PROCESSO DE DESIGN

1. Criação de uma loja de produtos naturais e frescos
2. Ilucidar as pessoas sobre a sua alimentação e respetivo impacto
3. Qualquer pessoa pode trabalhar na loja 2 horas por semana
4. Recebe 10% de desconto nas suas compras

Resultado

Há uma troca justa entre o trabalho e o desconto que se recebe



TEMÁTICA

Ativismo e participação cívica

Com este projeto existe uma participação da comunidade de maneira a mudar mentalidades em relação à alimentação e produção da mesma.

Produção, distribuição e consumo

A ideia surgiu também como uma alternativa ao fast food e para facilitar o acesso a produtos naturais e frescos, de forma a incentivar uma melhor alimentação com uma facilidade ao seu acesso.

Criação de emprego

Esta iniciativa permite também que as pessoas trabalhem e como forma de pagamento recebem um desconto nos produtos da loja.

