

ID+DESIS LAB

Design para a inovação social
Casos de estudo

La Louve

Bancodetempo

Talking Together

Projeto Lidia

Stepping Up

Computer Classes
for Orphans

La Louve

COOPÉRATIVE
LA LOUVE

LE 100% BOIS
COMMERCIAL
ET START-UP LE
QUINTESSENTIEL

Atelier
de conversation

VOISINS
C'EST ICI

LE MARCHÉ
EST COMPLET
VOUS RESSERTEZ
VOS PLACES

PORTES
OUVERTES



La Louve

Fundador

Tom Boothe e Brian Horihan

Parcerias

Paris Initiative Etreprise, France, Active, Caisse des Dépôts, Investissements D'avenir, Macif Foudation, Île de France, Mairie de Paris, 18e Mairie, FNCC.



La Louve

Problema

La Louve é um supermercado que surgiu com o objetivo de disponibilizar produtos que cubram as necessidades dos seus clientes / colaboradores. Seja por produtos de origem orgânica, de produções locais, com preços mais interessantes.





La Louve

Projeto

La Louve é um supermercado que remete sobre a ideologia de gerência comum dos seus membros.

É-se paga uma taxa de inscrição de modo a poder participar na gestão dos produtos disponíveis em troca de disponibilizar 3 horas de trabalho mensalmente.

Serve então este sistema a trazer ao consumidor os produtos que acha mais adequados ao seu consumo a baixo preço.

La Louve

Processo de Design

- 1 Produtos não correspondem às necessidades do cliente.
- 2 Adesão ao programa.
- 3 3H de trabalho mensal no supermercado.
- 4 Participação na escolha de produtos para colocar em venda.

Resultado

Produtos mais baratos.

Reforço da economia local pelo uso dos seus produtos.

Criação de uma comunidade local.

Satisfação da demanda dos colaboradores.





La Louve

Temáticas

Social Interactions and Relations

Através de cooperação e trabalho para fins comuns a uma pequena comunidade, La louve promove as relações sociais.

Production, distribution and consumption.

Neste caso, os produtos produzidos localmente são muitas das vezes, escolhidos dada a inexistência de intermediários e consequentemente custo reduzido.

Bancodetempo



Bancodetempo

Fundador

Graal

Parcerias

Erasmus+ POISE, Portugal2020, Fundo Social Europeu.



Bancodetempo

Problema

O Bancodetempo tem como objetivos diminuir a solidão e promover o sentido de comunidade e de vizinhança.

Promover a colaboração entre pessoas, valorizar o tempo e o cuidado dos outros.

Estimular os talentos e promover o reconhecimento das capacidades de cada um/a.





Bancodetempo

Projeto

O Bancodetempo é um projeto que tem como objetivo criar uma comunidade local. De modo a promover interação entre a mesma e desenvolver uma economia baseada em troca de serviços e bens não monetários. Existem centros repartidos por Portugal a que os interessados se podem dirigir de modo a propor algum tipo de serviço que lhe poderá servir como moeda. Caso haja compatibilidade de necessidade de serviços, ser-se-á efetuada a troca.

Bancodetempo

Processo de Design

- 1 Necessidade de um serviço / solidão.
- 2 Adesão ao programa
- 3 Troca de serviços entre usuários.

Resultado

Reforçar as redes sociais de apoio, diminuir a solidão e promover o sentido de comunidade.

Estimular os talentos e promover o reconhecimento das capacidades.





Bancodetempo

Temáticas

Social Interactions and Relations

Este projeto recorre à cooperação entre elementos do programa, criando interações sociais entre membros da comunidade.

Production, distribution and consumption.

Os membros do Bancodetempo recorrem muitas das vezes a produções próprias de modo a efetuar trocas.

Skill Training and Design education

É um caso recorrente serem dados workshops entre de modo a partilhar conhecimento como troca por outro serviço.



Talking Together

المساواة بين الجنسين هي أساس التنمية المستدامة، بما في ذلك المساواة بين الجنسين
والمرأة والرجل، والمساواة بين الجنسين

Talking Together

Fundador

Ministry of Housing Communities & Local Government

Parcerias

Paris Initiative Etreprise, France, Active, Caisse des Dépôts, Investissements D'avenir, Macif Foudation, Île de France, Mairie de Paris, 18e Mairie, FNCC.



Talking Together

Problema

Dada a realidade do Reino Unido em relação à imigração, este programa visa a integração destes membros na sociedade.

Combater o isolamento social destas comunidades que se veem inaptas de comunicar no dia a dia.





Talking Together

Projeto

Este projeto tem como âmbito a integração de imigrantes sem conhecimento da língua a obter conhecimento sobre a mesma de modo a conseguir efetuar tarefas do dia a dia. Voluntários nativos deslocam-se para de forma informal ensinar e trocar com pessoas de culturas diferentes. Estabelecendo então uma troca cultural com retorno das aulas de Inglês.

Talking Together

Processo de Design

- 1 Imigrantes pouco integrados na sociedade para a qual se deslocaram.
- 2 Adesão ao programa.
- 3 Comunicar com voluntários.
- 4 Instrução da língua Inglesa de forma formal ou informal numa forma de convívio entre o imigrante e o nativo.

Resultado

Integração dos imigrantes dando-lhes ferramentas para comunicação essencial ao dia a dia.

Partilha entre gerações e culturas diferentes.

Combate à solidão, reforço do sentido de comunidade.





Talking Together

Temáticas

Social Interactions and Relations

Este projeto depende da interação entre membros nativos do país com emigrantes de modo a haver troca de conhecimentos.

Skill Training and Design education

Este programa tem como pilar o fator educativo, recaindo sobre a necessidade de ensinar a língua inglesa a imigrantes.

A photograph of a computer lab in a library. Several students are seated at a long wooden table, working on desktop computers. In the foreground, a woman with dark hair, wearing a patterned long-sleeved shirt and a blue lanyard, is leaning over and pointing at a computer screen, assisting a student. The student is a young woman with long brown hair, wearing a blue t-shirt and a green lanyard, who is focused on her work. Other students are visible in the background, also working on computers. The room has bookshelves filled with books in the background, and the lighting is bright and even. A semi-transparent green banner is overlaid on the left side of the image, containing the text 'Projeto Lidia'.

Projeto Lidia

Projeto Lidia

Fundador

Fernando Albuquerque Costa

Parcerias

Universidade de Lisboa, Instituto da educação.



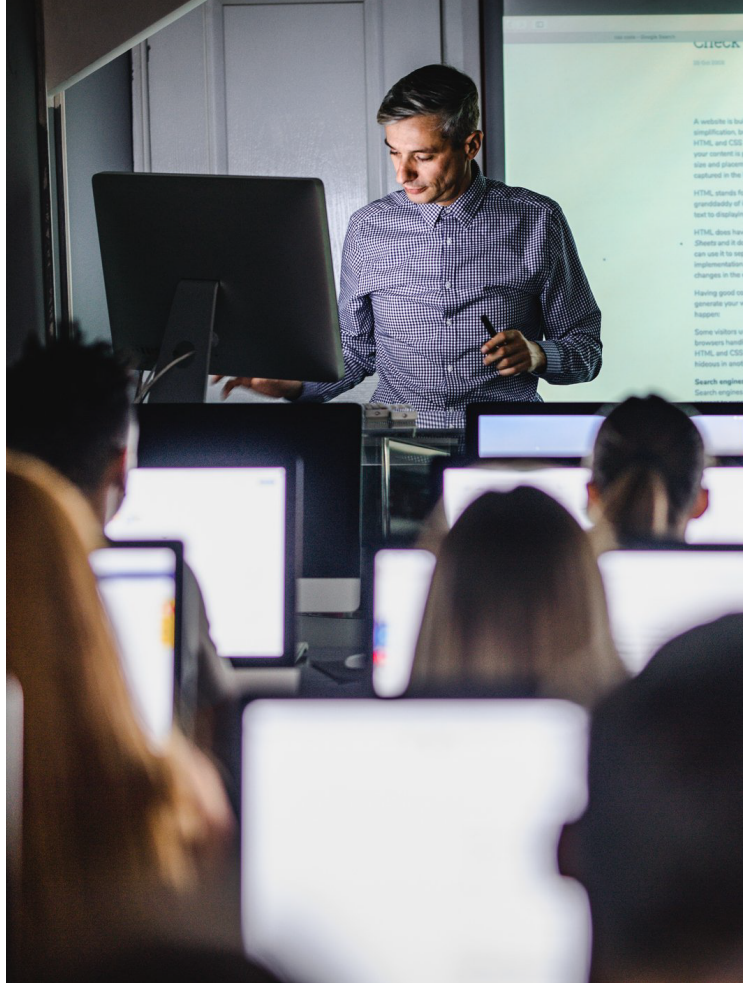
lidia

LITERACIA DIGITAL DE ADULTOS

Projeto Lidia

Problema

O projeto LIDIA pretende promover a integração digital de adultos, através de um conjunto de propostas de atividades com tecnologias digitais destinadas aos formadores e outros técnicos de intervenção social que trabalham precisamente com adultos.





Projeto Lidia

Projeto

O Projeto Literacia Digital de Adultos (LIDIA) é um projeto do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.

Tem como objetivo promover a integração digital de profissionais inseridos em contextos de formação formal e não formal que, em Portugal, intervêm na mediação e concretização de ações dirigidas a públicos tipicamente mais excluídos da sociedade da informação.

Projeto Lidia

Processo de Design

- 1 Adultos pouco familiarizados com o mundo digital.
- 2 Adesão ao programa.
- 3 Frequentar de aulas de informática.

Resultado

Profissionais adaptados para a utilização de tecnologias como ferramentas do dia a dia.

Partilha entre gerações e culturas diferentes.





Projeto Lidia

Temáticas

Skill Training and Design education

Este projeto surge justamente para desenvolver competências no mundo digital por parte dos seus participantes.



Stepping up

Stepping Up

Parcerias

Transparent Fish Fund, Shangai Soong Ching Ling Foundation, Chao Foundation, Tiny Tots International Pre-School and Kindergarten.



Stepping Up

Problema

Stepping Up tem como objetivo garantir que crianças de zonas remotas da China, estejam melhor adaptadas para um futuro após a escolaridade obrigatória.





Stepping Up

Projeto

Stepping up é um projeto de Stepping Stones que tem como principal objetivo canalizar voluntários ao ensino de crianças de Zonas rurais da China. Neste projeto em específico pretende-se que as crianças desenvolvam capacidades informáticas base de forma direta ou online de modo que estas mesmas ferramentas sejam úteis na construção de um futuro.

Stepping Up

Processo de Design

- 1 Crianças das zonas rurais com pouco acesso e familiarização com tecnologias.
- 2 Adesão ao programa.
- 3 Frequentar de aulas de informática.

Resultado

Promoção de conhecimentos básicos de informática para crianças de zonas rurais da China.

Partilha entre gerações.





Stepping Up

Temáticas

Skill Training and Design education

Este projeto surge para desenvolver competências básicas na tecnologia por parte de crianças que vivem em meios rurais da China.



Computer Classes for Orphans

Computer Classes for Orphans

Fundador

Tad Kincaid

Parcerias

Chao, Foundation, Purestorage, team4tech HSBC, Salesforce, Transparent Fish Fund.



Computer Classes for Orphans

Problema

Kidspire tem trabalhado com orfanatos no Vietname de modo a criar salas de aula. Neste programa, tem como objetivo garantir que os órfãos obtenham um leque de importantes ferramentas informáticas de modo prepara-los para o futuro.





Computer Classes for Orphans

Projeto

Kidspire tem vindo colaborar com orfanatos no Vietname de modo a construir estruturas de ensino. Estruturas estas nas quais se apoiam e acompanham as necessidades académicas das crianças como também se promove conhecimentos informáticos.

Computer Classes for Orphans

Processo de Design

- 1 Orfanatos com pouco apoio académico para os seus órfãos.
- 2 Adesão ao programa.
- 3 Canalização de voluntários para ensinar nesses orfanatos.
- 4 Aulas de informática

Resultado

Órfãos munidos de conhecimentos essenciais para assegurarem o seu futuro.

Apoio às estruturas sociais de acolhimento a crianças órfãs.

Enriquecimentos de experiências de trabalho para os voluntários.





Computer Classes for Orphans

Temáticas

Skill Training and Design education

Este programa promove o desenvolvimento de competências informáticas por parte de órfãos vietnamitas.