

ID+ DesisLab

Design Para a Inovação Social

2019 | 2020

98769 Maria João Pires | Mestrado Engenharia e Design de Produto | Universidade de Aveiro



GATAPÓLIS

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL



Literacia Digital

PARCERIAS

2015

Fundador

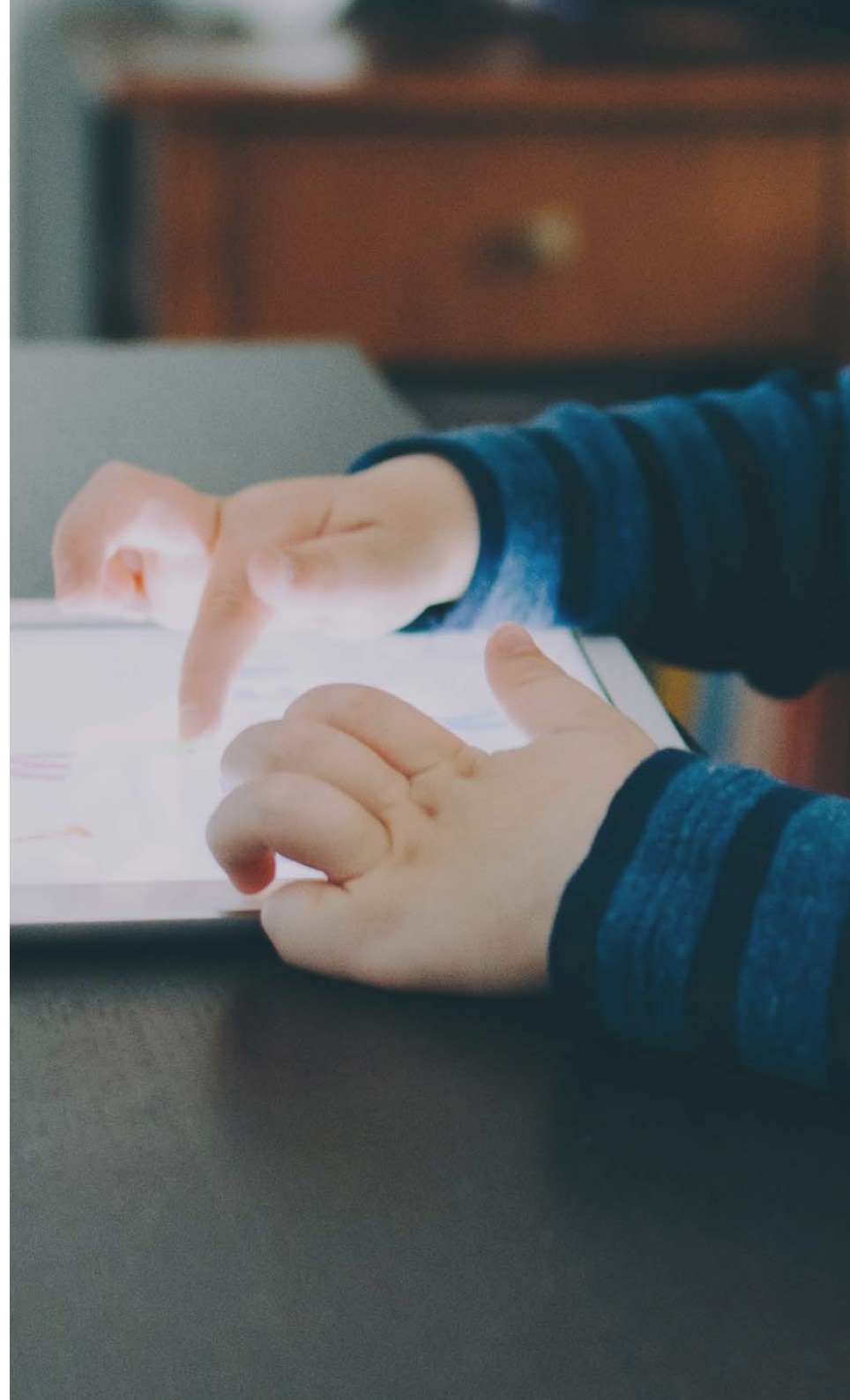
IDEO

Parceria

Fundação Lemann
(Fundação sem fins lucrativos)

Locais

Brasil



PROBLEMA

No Brasil a taxa de alfabetização é elevada.

Consequentemente, a **falta de compreensão da leitura e a articulação da linguagem** dificultam todos os aspectos na educação e limitam as oportunidades de carreira.

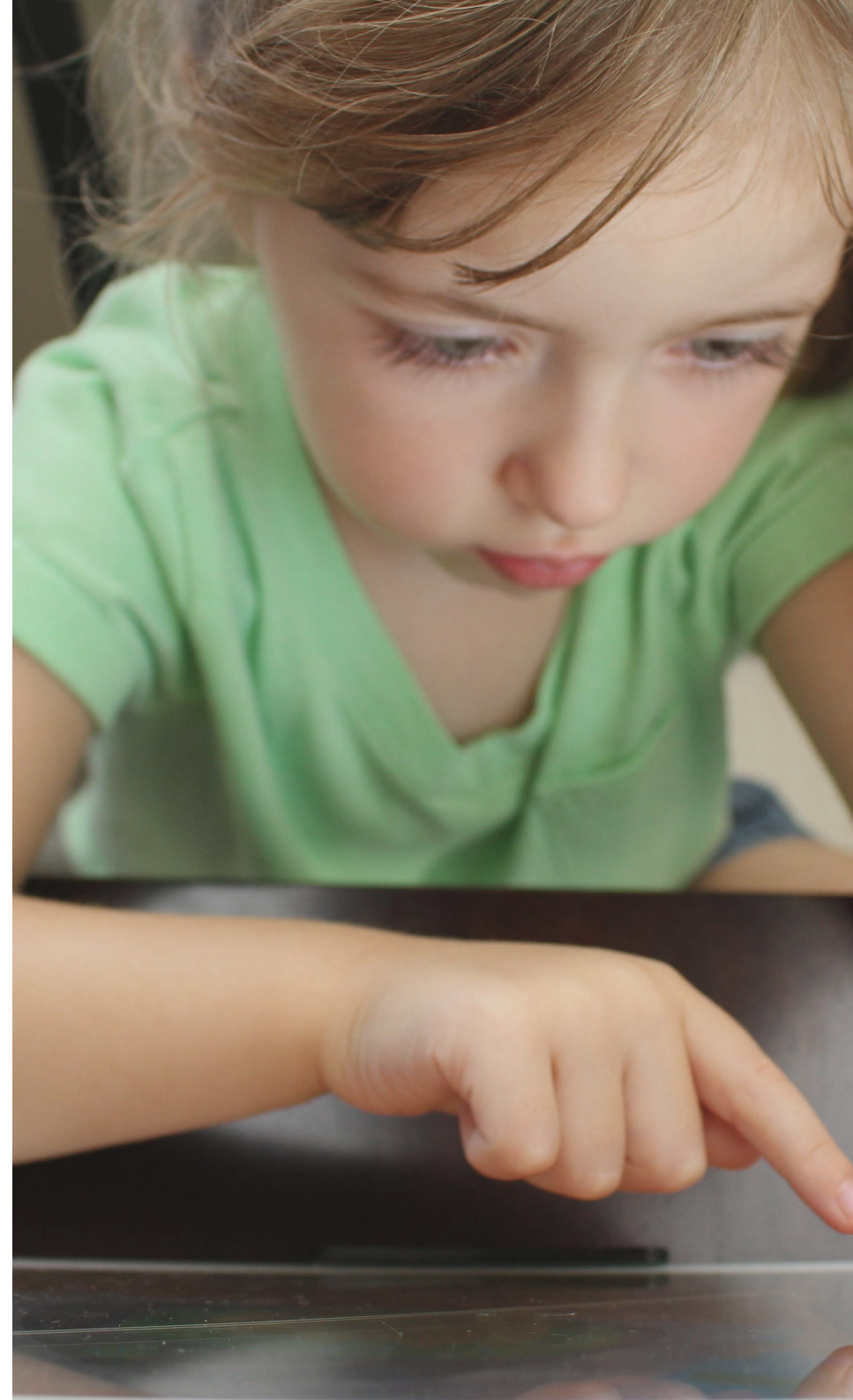
Literacia Digital



OBJETIVO

A **Fundação Lemann**, uma organização sem fins lucrativos, abordou a IDEO para projetar uma plataforma de alfabetização digital.

Criando-se assim **“Gatópolis”** uma interface digital que ajuda **crianças (4-7 anos) nas escolas públicas brasileiras a aprender a ler e escrever através de jogos divertidos**, adaptáveis e preparados para tablets. Isto tem como **objetivo** manter as **crianças envolvidas** por mais tempo **em exercícios reflexivos e educativos**.



PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



Combater a **analfabetização** no brasil!

Como?



Através de um **jogo digital didático** e intuitivo, que se encontra em **diversas tecnologias digitais**

IMPLEMENTAÇÃO



Através de uma **interface digital**

RESULTADO



Crianças **assimilam a escrita e a leitura com maior facilidade** através de jogos divertidos

TEMÁTICAS

6. Treinamento de habilidades e educação em design

Este projeto **promove a alfabetização das crianças** e ainda a **destreza de usar as novas tecnologias** e meios de comunicação.





PRIME

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

Literacia Digital

PARCERIAS

2013

Fundador

IDEO

Parceria

Universidade da Califórnia, em São Francisco (UCSF)

Locais

São Francisco



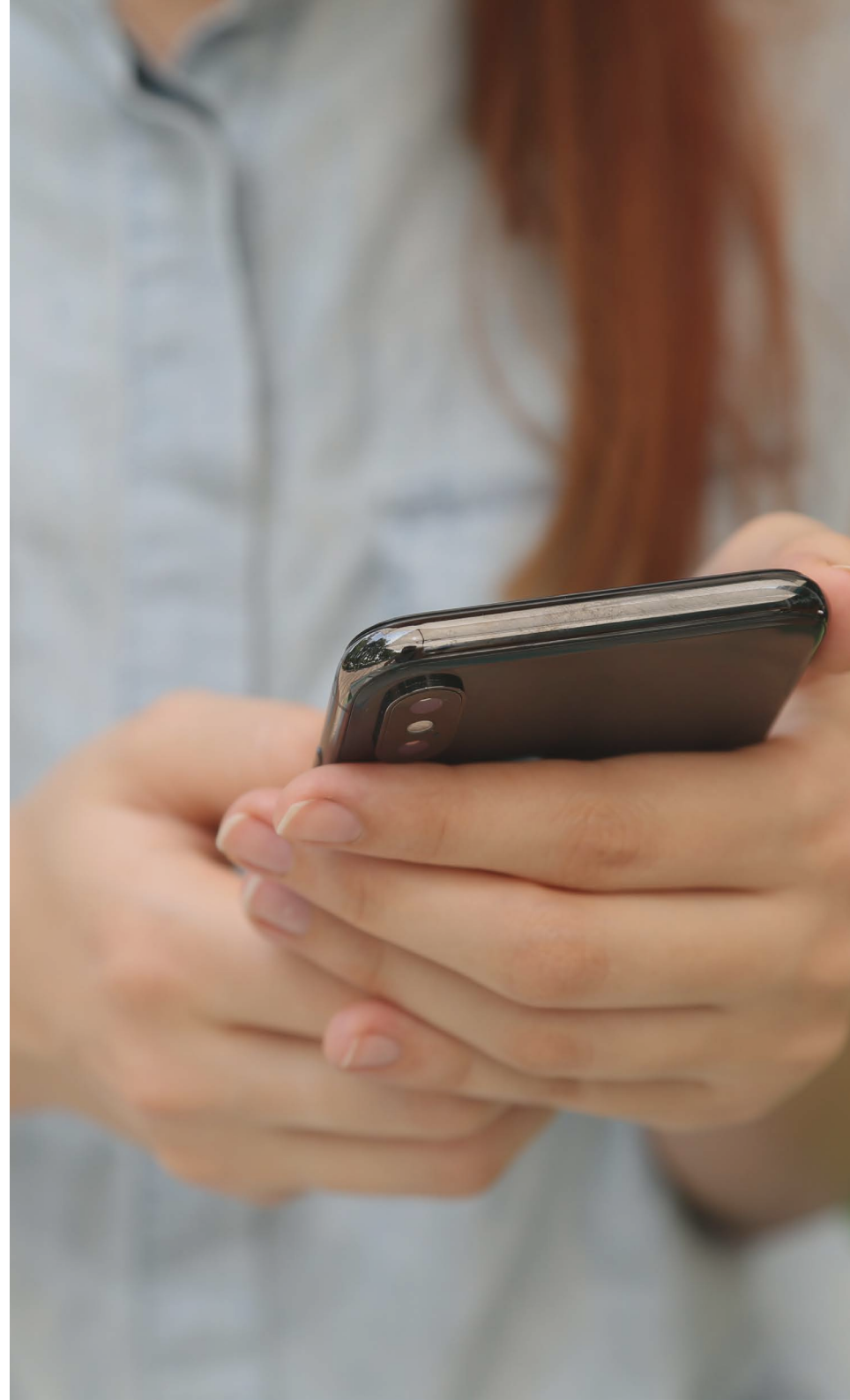
PROBLEMA

Mais de **50 milhões de pessoas** em todo o mundo sofrem de **esquizofrenia**, mas apenas metade recebe tratamento psiquiátrico. O **tratamento normalmente envolve medicação** e terapia individual. Mas a **doença também pode causar outros problemas** que os medicamentos não podem tratar, como **ansiedade e isolamento social**, falta de motivação e défices de memória.



OBJETIVO

O resultado é uma **plataforma digital a “Prime”** que **ajuda jovens com esquizofrenia** a permanecerem motivados e **a seguir comportamentos que melhoram sua saúde mental, habilidades sociais e produtividade**, e proporciona também **conexões sociais** com outros pacientes.



PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



50 milhões de pessoas em todo o mundo **sofrem de esquizofrenia!**

COMO?



Através de uma **aplicação que proporciona a motivação** do usuário.

IMPLEMENTAÇÃO



Através de uma **interface digital**

RESULTADO



Usuário atinge **comportamentos que melhoram a sua saúde mental**, promove **habilidades sociais** e sentem-se **pessoas mais produtivas.**

TEMÁTICAS

6. Treinamento de habilidades e educação em design

Este projeto **promove o uso de novas tecnologias** no combate de **doenças mentais**, ajudando assim o usuário a **ultrapassar obstáculos** e a **melhorar o seu nível de vida**.





GROUPLÉ

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

PARCERIAS

2011

Fundador

“Viver bem com demência”

Parceria

Departamento de Saúde do Reino Unido

Locais

Reino Unido



PROBLEMA

Quando alguém é **diagnosticado com demência**, normalmente **um parente assume maior parte dos cuidados** para o familiar doente. **Os cuidadores primários geralmente até são idosos** com os seus **próprios problemas de saúde**, ou então **jovens/adultos**, que **precisam de conciliar o emprego com o auxílio e cuidado ao familiar**.

Cuidar também gera isolamento, e tanto os cuidadores como as pessoas cuidadas podem necessitar de ajuda extra.



OBJETIVO

Foi criada a **Grouple**, uma **rede social on-line privada e segura**, que ajudando as **pessoas a partilhar as responsabilidades de cuidar de alguém com demência**, como a **interagir socialmente e melhorar o isolamento**.

A plataforma **oferece ideias e experiências de atendimento**, e outras **pessoas disponíveis para ajudar a cuidar**, dividindo responsabilidades e coordenando esforços para que **uma única pessoa não fique sobrecarregada**.



PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



Os **familiares que cuidam de idosos** com demência **ficam sem vida social e tempo**

COMO?



Através de uma **rede social** privada, que **oferece apoio social a pessoas** que ficam **sozinhas encarregues de cuidar**

IMPLEMENTAÇÃO



Através de **rede social**

RESULTADO



Usuário consegue interagir socialmente, melhorar o isolamento e **ter acesso a apoio para cuidar** melhor da pessoa com demência

TEMÁTICAS

3. Interação social promovendo a relação

Este projeto **promove a interação de pessoas que ficam sem vida social**, ajuda a **partilhar experiências** no que toca a **cuidar de alguém com demência** e conseqüentemente a **obter ajuda através dessas novas relações**.





PROJETO ACONCHEGO

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL



Time Banking

PARCERIAS

2018

Fundador

Câmara Municipal do porto

Parceria

Federação Académica do porto

Locais

Porto, Portugal



PROBLEMA

Existem **muitos jovens todos os anos a entrar na universidade do porto** para estudar mas **as ofertas de quartos para alugar e alojamento** perto das faculdades é **cada vez menor**, este **problema tem se agravado** há sensivelmente três ou quatro anos, depois de **ter disparado a fluência turística na cidade**. Os **senhorios preferem alugar turista do que estudantes**, deixando sem resposta os **35% de universitários deslocados na cidade**.

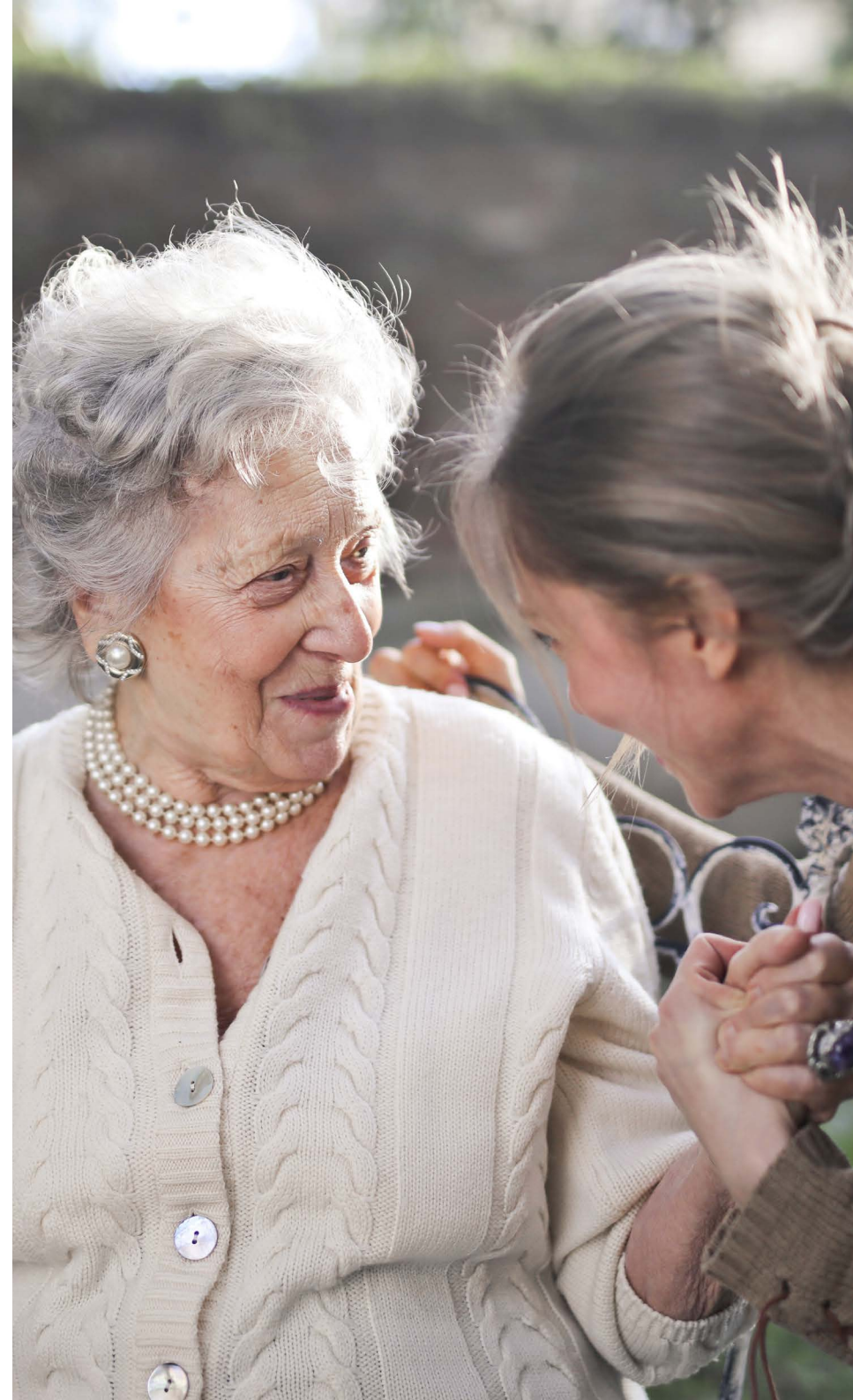
Time Banking



OBJETIVO

O programa aconchego consiste na hospedagem de **estudantes do ensino superior em casas de sêniores na baixa do Porto**. Pretende-se assim que o **idoso disponibilize um quarto** no seu domicílio ao estudante e o **estudante contribui com a sua companhia, diminuindo assim a solidão** presente nesta faixa etária.

Podem aderir a esta iniciativa sêniores com mais de 60 anos residentes no concelho do porto.



PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



Alojamento
insuficiente para
os estudantes na
universidade do porto;
solidão por parte da
população idosa

COMO?



Idosos alugam
os quartos vazios
que têm em casa a
estudantes

IMPLEMENTAÇÃO



Pagamento de
quantias simbólicas
ou **companhia**

RESULTADO



Combate á solidão
existente na população
idosa;
mais oferta de alojamento
para os novos estudantes



Time Banking

TEMÁTICAS

3. Interação social promovendo a relação

Este projeto promove a interação da população mais jovem com a população idosa ajudando assim no combate da solidão e aumentando a oferta de alojamento na cidade do Porto.





CAÇAROLA

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL



Time Banking

PARCERIAS

2012

Fundador

FutureGov

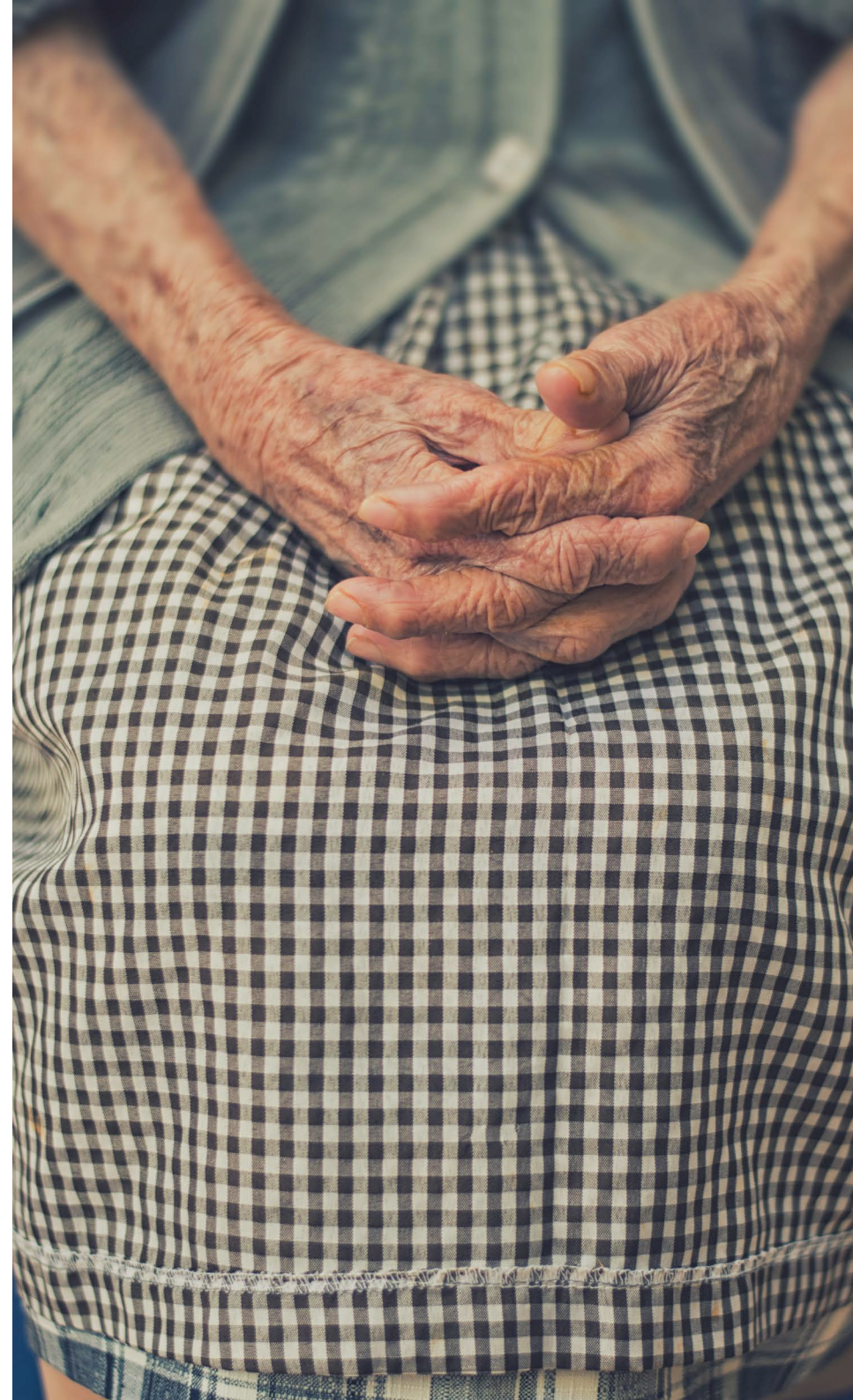
Parceria

Innovate UK (anteriormente Technology Strategy Board)

Conselho do Condado de Surrey

Locais

Reino Unido



PROBLEMA

A solidão é um problema significativo. O isolamento social está ligado à desnutrição, devido a incapacidade, mobilidade limitada, doença, ou até outros problemas como fraturas, pós cirurgias. Muitas pessoas cozinham em casa regularmente e cozinham sempre uma porção extra de comida que poderia ser partilhada e entregue a alguém próximo que precisa.

Time Banking



OBJETIVO

Serviço de partilha de refeições, ajudando os vizinhos a partilhar **porções extras de alimentos caseiros** com aqueles que nem sempre conseguem cozinhar sozinhos.

A “Caçarola” oferece uma nova maneira das pessoas serem “micro voluntárias”, e assim **promove também conexões entre pessoas de todas as idades** e em comunidade local.

A Caçarola permite que os **clientes peçam refeições através de uma plataforma online**, mas para quem não tem Internet, que é de facto a maioria dos clientes registados, **o serviço pode ser também por telefone**, ou um **encontro pessoalmente**.



PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



Desnutrição obtido pela solidão e incapacidade de mobilidade, presente na população idosa

COMO?



Partilha de refeições e ensinamentos, entre diferentes faixas etárias

IMPLEMENTAÇÃO



Através de uma aplicação ou por telemóvel, sendo que para muitos não existe fácil acesso à internet.

RESULTADO



Promove a **comunicação entre as diferentes faixas etárias, combatendo a desnutrição** e consequentemente a **partilhar experiências** e conhecer outras pessoas.

 Time Banking

TEMÁTICAS

3. Interação social promovendo a relação

Este projeto promove a **interação da população mais jovem com a população idosa combatendo assim a desnutrição e solidão** e consequentemente promove também a **partilha de experiências**.





BOOKCROSSING

DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

Time Banking



PARCERIAS

2001

Fundador

Ron Hornbaker

Parceria

Humankind Systems

Locais

EUA



PROBLEMA

Maioritariamente quando **as pessoas adquirem um livro, só o leem uma vez**, e posteriormente guardam-no e nunca mais têm contacto com esse objeto.

Time Banking



OBJETIVO

Foi criada a “BookCrossing” que é uma plataforma online de **partilha de livros** e interação com outros leitores.

Os **usuários são capazes de etiquetar e rastrear os seus livros e nessa plataforma comunicar com as pessoas** que vão lendo os livros, **partilhando assim diferentes experiências e conhecendo pessoas.**

The background of the landing page is a dark, slightly blurred image of a brick wall. The text is overlaid on this background.

Bem-vindo

É fácil encontrar, compartilhar

Quem Somos

PROCESSO DE DESIGN

OPORTUNIDADE



Dar uma **nova vida a um objeto** que se torna **inútil e só é usado uma vez**

COMO?



Através de uma biblioteca mundial e online, **partilham-se livros e experiências**

IMPLEMENTAÇÃO



Através de uma **plataforma/reda social**

RESULTADO



Promove a **comunicação entre pessoas que têm o mesmo gosto pela leitura** e dá-se uma **nova vida a um objeto**.

TEMÁTICAS

3. Interação social promovendo a relação

Este projeto **promove a partilha de um objeto** que só é usado uma vez e facilita a interação e a **troca de experiências** por pessoas com gostos semelhantes.

