

# **ID + DESIS LAB**

## **CASOS DE ESTUDO**

**Joana Ferreira**

# Entrelaços das Aldeias Históricas de Portugal



# Entrelaços das Aldeias Históricas de Portugal

## 1.1 Banco do tempo

### Parcerias do projeto:

Associação Aldeias Históricas de Portugal  
Câmara Municipal de Sabugal  
Junta de Freguesia de Sortelha  
IEFP-Guarda  
CEARTE  
Empresa Radial Redonda.



# Entrelaços das Aldeias Históricas de Portugal

## 1.1 Banco do tempo

### Contexto / Problema

A ideia nasce e a obra concretiza-se. Foi assim que o projeto “Entrelaços” ganhou vida na Aldeia Histórica de Sortelha. Tendo como finalidade a criação de uma linha de mobiliário, objetos de decoração e outros acessórios com a assinatura das Aldeias Históricas de Portugal, este projeto apostou no bracejo, no saber fazer e no design de autor como elementos distintivos, sem nunca se esquecer as suas raízes locais, que se foram perdendo ao longo do tempo.



## Entrelaços das Aldeias Históricas de Portugal

### 1.1 Banco do tempo

#### Projeto

“Entrelaços” é um projeto ímpar que reúne a História, tradição, matérias-primas locais e a contemporaneidade que hoje se reclama e que deu lugar ao atelier Entrelaços, um espaço onde se reúnem os artesãos, os designers, com a sua criatividade inspirada no Património da Aldeia Histórica de Sortelha e os recursos endógenos, o bracejo.

O principal objetivo deste projeto é criar uma troca de conhecimento cultural e social entre pessoas de várias áreas de modo a enriquecer o nosso património cultural e cultivar as nossas raízes, criando produtos únicos.



# Entrelaços das Aldeias Históricas de Portugal

## 1.1 Banco do tempo

### Processo de design

#### Entrelaços das Aldeias Históricas de Portugal

- workshops
- convívios
- trabalhos artesanais
- visitas a Aldeias
- atividades sociais e culturais

=

entretenimento  
relacionamento social e cultural  
mais conhecimento de técnicas de criação de produtos  
mais conhecimento cultural



## Entrelaços das Aldeias Históricas de Portugal

### 1.1 Banco do tempo

#### **Temática: interações e relações sociais**

Este projeto permite a circulação de novas ideias e técnicas produtivas através da relação de várias áreas distintas para a criação de novos produtos inovadores.

As conexões entre os artesãos, designers e habitantes locais permite uma panóplia de conhecimento cultural que permite um grande desenvolvimento quer a nível projetual, quer a nível socio-cultural.



# TASA, Técnicas Ancestrais Soluções Atuais





## Projeto TASA – Técnicas Ancestrais Soluções Atuais

### 1.2 Banco do tempo

#### **Parcerias do projeto:**

Proactivetur (empresa de turismo responsável pela gestão)  
Comissão de Coordenação e Desenvolvimento Regional do Algarve  
Algarve 21 (Programa Operacional)



## Projeto TASA – Técnicas Ancestrais Soluções Atuais

### 1.2 Banco do tempo

#### Contexto / Problema

O projeto “TASA” surge em 2010, com o intuito de promover técnicas artesanais e tradicionais do Algarve, através da ligação entre o artesanato e o Design, criando produtos de grande inovação que cultivam o património cultural do Algarve de modo a resgatar técnicas ancestrais ameaçadas de extinção pela produção massificada, defendendo e adotando os valores da sustentabilidade.



## Projeto TASA – Técnicas Ancestrais Soluções Atuais

### 1.2 Banco do tempo

#### Projeto

A disciplina do design encontra o artesanato do Algarve para o elevar, através de soluções que lhe dão uma marca contemporânea e utilitária, sem perder a sua matriz cultural e ecológica. Pretende trazer a inovação estratégica à atividade artesanal afirmando-a como uma profissão de futuro.



# Projeto TASA – Técnicas Ancestrais Soluções Atuais

## 1.2 Banco do tempo

### Processo de design

#### Projeto TASA - Técnicas Ancestrais Soluções Anuais

- investigação
- conceção
- criação
- sustentabilidade
- atividades sociais e culturais

=

entretenimento

relacionamento social e cultural

mais conhecimento de técnicas de criação de produtos

mais conhecimento cultural

desenvolvimento artesanal



## Projeto TASA – Técnicas Ancestrais Soluções Atuais

### 1.2 Banco do tempo

#### **Temática: interações e relações sociais**

A colaboração de artesãos, equipa do projeto, designers e jovens curiosos permite estabelecer relações sociais e novas ideias projetuais. A circulação e produção de novas ideias permite abrir portas para novos projetos inovadores onde existe uma forte ligação entre técnicas ancestrais, design e comércio.



#### **Temática: planeamento urbano e ambiental**

A apresentação e qualidade dos produtos e a comunicação dos mesmos aliado à colaboração de várias comunidades e grupos sociais de áreas distintas permite que haja um objetivo de planear, educar e enraizar na comunidade a importância de cultivar as técnicas ancestrais aplicando-as à contemporaneidade das novas técnicas de design e produção. Ao surgir projetos com objetivos culturais e sustentáveis aliados às relações sociais acabam por ter impacto em tudo o que envolva o seio social.



**FRUTEIRA**  
CESTARIA DE VERDA  
WICKER

Uma cesta para fruta feita com vime entrelaçado. As voltas da verga fecham-se sobre o contrário, deixando uma pequena abertura no topo que nos convida a escolher antes de tirar o que preferirmos. O vime é colado na seira durante a primavera, e a sua preparação passa por sucessivas etapas num ciclo anual. A quantidade de matéria-prima disponível implica uma produção limitada de peças.

PROJECTO  
**TASA**





**Movimento Boa Praça**



## Projeto Movimento Boa Praça

### 1.3 Banco do tempo

#### Parcerias do projeto:

SESC Campo limpo

instituto Alana (organização da sociedade civil, sem fins lucrativos)

comunidade local (Cidade de São Paulo)



## Projeto Movimento Boa Praça

### 1.3 Banco do tempo

#### Contexto / Problema

O projeto “Movimento Boa Praça” surge em São Paulo com o intuito de revitalizar os seus espaços públicos e desenvolver relações sociais entre a comunidade. Muitas vezes os espaços verdes, os parques, as praças e as ruas das cidades são maltratadas, sujas ou pouco aproveitadas, e este projeto visa a resolução desse problema com a ajuda da comunidade local, governo, instituições e organizações para viverem e aproveitarem a qualidade que a sua cidade pode oferecer.



## Projeto Movimento Boa Praça

### 1.3 Banco do tempo

#### Projeto

O Movimento Boa Praça é um grupo de articulação que mobiliza cidadãos, empresas, governos e instituições para ocupar e revitalizar os espaços públicos, em especial as praças da cidade. A ideia é devolver a elas seu propósito inicial: o de locais de convívio, lazer, debate e inclusão.



## Projeto Movimento Boa Praça

### 1.3 Banco do tempo

#### Processo de design

##### Projeto Movimento Boa Praça

- piqueniques comunitários
- cursos
- ações educativas
- instalação de mobiliário
- palestras
- workshops de revitalização
- outras atividades (oficinas de trabalho, cinema, teatro, biblioteca, pintura, limpeza e manutenção de espaços, jogos didáticos, entre outros)

=

entretenimento e convívio  
relacionamento social e cultural  
revitalização dos espaços das cidades  
desenvolvimento urbano  
desenvolvimento social  
ambiente agradável e melhor qualidade de vida



## Projeto Movimento Boa Praça

### 1.3 Banco do tempo

#### **Temática: ativismo e participação cívica:**

A colaboração da comunidade local, as organizações, associações e governo permite o desenvolvimento de novas práticas de revitalização do espaço urbano, promovendo a qualidade dos espaços de lazer e convívio das cidades em espaços dignos para se viver.

Neste projeto, a participação cívica é fundamental para a mudança e democratização de processos.





**National digital literacy mission**

## NDLM - National digital literacy mission

### 2.1 Literacia digital

#### Parcerias do projeto:

Governo Indiano  
NASSCOM Foundation  
Parceiros corporativos e de implementação  
Infosys Limited  
Larsen & Toubro  
RPG Foundation  
Cavi Electrici e Affini Torino  
KEC  
Aricent Group  
Hewlett Packard Enterprise  
SPi Global  
Tata Communications Limited  
Zensar Technologies Limited  
The Bank of New York Mellon Corporation  
CGI Inc.  
Tesco  
Symantec  
Cvent inc.  
NEC Portugal

**NASSCOM<sup>®</sup>**  
**F O U N D A T I O N**

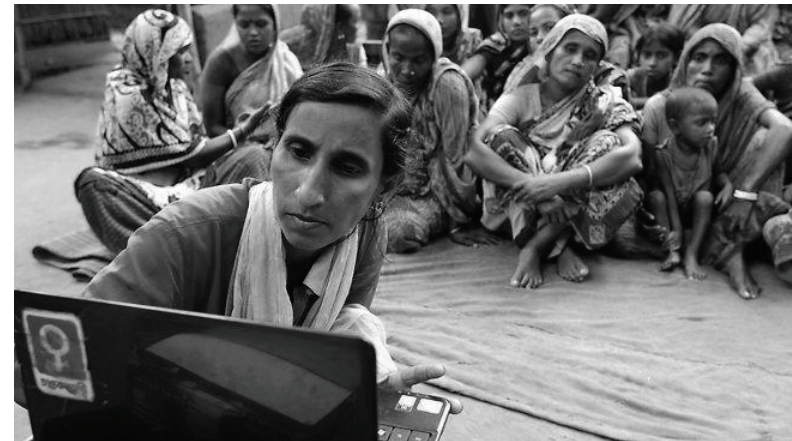


## NDLM - National digital literacy mission

### 2.1 Literacia digital

#### Contexto / Problema

A Índia é um dos mercados móveis emergentes do mundo, embora quase 90% da população indiana apresente alfabetização digital. Este projeto visa ajudar adultos e crianças com baixa alfabetização tecnológica a desenvolver as habilidades necessárias para interagir num mundo cada vez mais digital.





## NDLM - National digital literacy mission

### 2.1 Literacia digital

#### Projeto

A Missão Nacional de Alfabetização Digital é uma plataforma dinâmica e integrada de programas de conscientização, educação e capacidade de alfabetização digital que ajudarão as comunidades rurais a participar plenamente da economia digital global. O foco deste projeto está em tornar a tecnologia central para possibilitar mudanças.



# NDLM - National digital literacy mission

## 2.1 Literacia digital

### Processo de design

#### Projeto NDLM

- programas de conscientização
- cursos
- ações educativas

=

relacionamento social e cultural

desenvolvimento social

desenvolvimento global

prevenção de alfabetização

maior empregabilidade



## NDLM - National digital literacy mission

### 2.1 Literacia digital

#### **Temática: criação de empregos**

A colaboração de várias fundações, organizações, sistemas corporativos e de implementação para combater a taxa de alfabetização nos povos rurais e menos desenvolvidos na Índia, promovem o aumento do conhecimento dos povos a nível digital e cultural, de modo a permitir que essas pessoas tenham preparação e acesso a postos de trabalho diferenciadores daqueles a que se limitam, promovendo uma posição mais satisfatória na era digital e moderna do mundo.



## **NDLM - National digital literacy mission**

### 2.1 Literacia digital

#### **Temática: ativismo e participação cívica**

O interesse e colaboração de várias fundações, organizações, sistemas corporativos e de implementação e do próprio Governo Indiano permitem mudanças na comunidade indiana, desenvolvimento e facilitando o acesso de comunicação a um maior número de pessoas, abrindo portas para novas mudanças nos sistemas de comunicação e tecnologia.





Only allowed  
to print tonight  
1 day per a  
person  
Thank you

**SF Connected**

**Parcerias do projeto:**

“City and Country of San Francisco Human services agency”  
organizações corporativas e de implementação locais



### **Contexto / Problema**

A taxa de alfabetização ainda é um problema a combater na atualidade. O programa SF Connected visa com recurso a recursos de educação digital combater esse problema, tentando chegar a mensagem às pessoas mais carenciadas, idosas ou com algum tipo de incapacidade mental ou física.





## **Projeto**

SF Connected é um programa da cidade e do condado de São Francisco.

O programa oferece aulas gratuitas de alfabetização digital em inglês, espanhol, chinês, russo e vietnamita a idosos e adultos com deficiência, com o objetivo de ajudar essas populações a entender como o acesso às tecnologias e comunicação digital será útil para eles no seu cotidiano.



## Processo de design

### programa SF connected

- programas de conscientização
- cursos grátis
- ações educativas, aulas em várias línguas

=

relacionamento social e cultural

desenvolvimento social

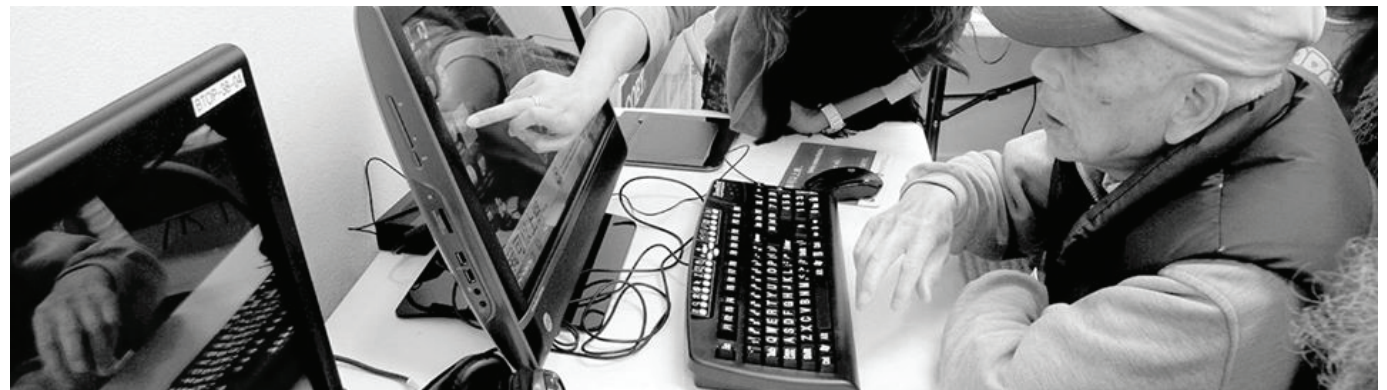
desenvolvimento global

prevenção de alfabetização

maior empregabilidade

**Temática: criação de empregos**

SF Connected é um programa da cidade e do condado de São Francisco que visa combater a taxa de alfabetização de forma a sensibilizar toda a comunidade de que o recurso e acesso a tecnologias permite desenvolver várias áreas a nível social e cultural e também melhorar o meio de empregabilidade.





DigiSchool

**Parcerias do projeto:**

TIC - Ministério da informação, comunicação e tecnologia  
Agências e órgãos governamentais do setor educacional



#### **Contexto / Problema**

O projeto DigiSchool surge no âmbito de promover um maior desenvolvimento no sistema educacional no Quênia, de modo a preparar alunos do Quênia a conhecerem e aprenderem mais sobre o mundo digital.



#### Projeto

DigiSchool é o nome da marca para o Digital Literacy Program (DLP), um programa derivado da visão do governo do Quênia para garantir que todos os alunos estejam preparados para o mundo digital de hoje. O programa introduz as crianças do ensino fundamental ao uso da tecnologia digital e das comunicações na aprendizagem escolar.



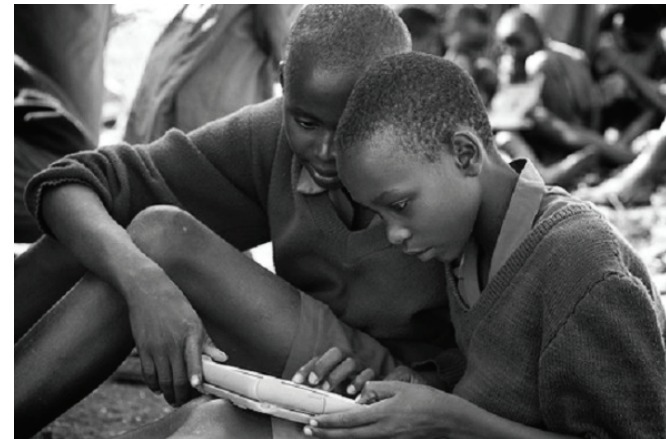
#### Processo de design

##### DigiSchool

- fornecimento de dispositivos digitais para alunos e professores
- Fornecimento de conteúdo para aprendizado digital
- ações e atividades educativas
- Dispositivos de conectividade de banda larga
- Estabelecimento de montagem local para dispositivos digitais e acessórios
- relacionados

=

relacionamento social e cultural  
desenvolvimento social  
desenvolvimento comunicacional  
desenvolvimento global  
prevenção de alfabetização  
maior empregabilidade  
preparação para o mundo digital





#### **Temática: treino de habilidades e educação em design**

Este projeto tem como principal objetivo desenvolver habilidades educacionais e digitais nos estudantes do Quênia. O design e a sua aplicação neste projeto está explícito indiretamente na forma como o programa é estruturado e através da maneira como o material educativo é criado e experienciado pelos alunos.



# **ID + DESIS LAB**

## **CASOS DE ESTUDO**

**Joana Ferreira**