

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[®]
FOUNDATION

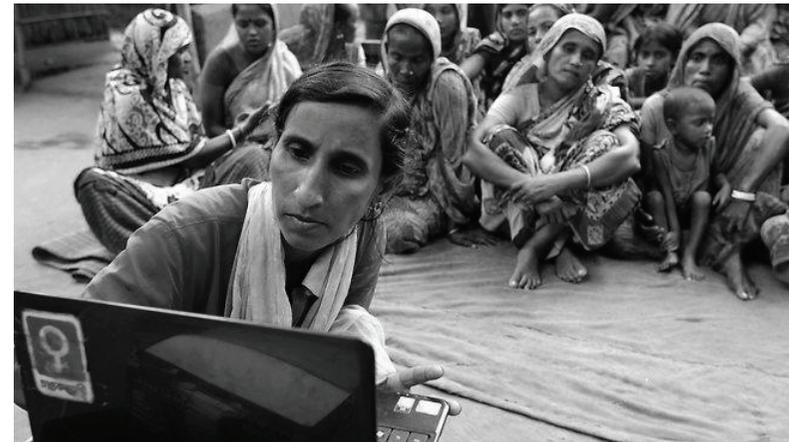


NDLM - National digital literacy mission

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 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.



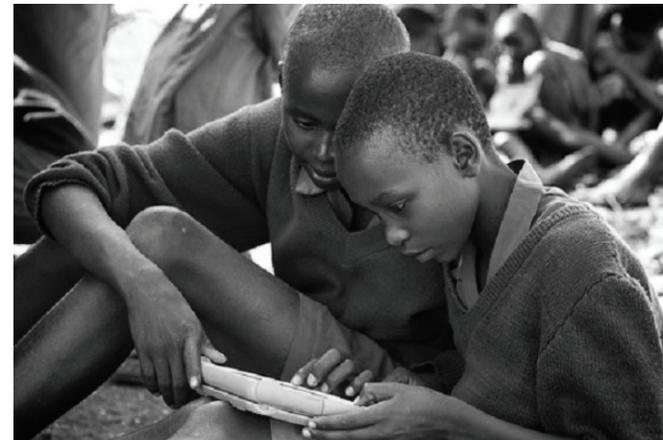
Processo de design

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