

Livro de Resumos

J'22



JORNADAS'22

RAUSSTUNA TMB

II EDIÇÃO

Editores

Bruno Gonçalves
Vitor Gonçalves

março de 2022

Ficha Técnica

Título

II Jornadas da RaussTuna - Tuna Mista de Bragança: livro de resumos

Editores

Bruno Gonçalves	Instituto Politécnico de Bragança
Vitor Gonçalves	Instituto Politécnico de Bragança

Tema

As Tunas Universitárias no pós-pandemia: um problema ou uma oportunidade?

Página Web e Redes Sociais

Bruno Gonçalves
Vitor Gonçalves

Edição

Instituto Politécnico de Bragança

Editorial

Localidade: Bragança, Portugal
Edição: março de 2022
ISBN: 978-972-745-298-9
Handle: <http://hdl.handle.net/10198/24429>
URL: www.jornadastmb.ipb.pt
E-mail: jornadastmb@ipb.pt

Índice

COMISSÃO ORGANIZADORA.....	- 7 -
COORDENAÇÃO DA COMISSÃO ORGANIZADORA	- 7 -
MEMBROS DA COMISSÃO ORGANIZADORA.....	- 7 -
TEMÁTICAS.....	- 9 -
T1 – PERTENCER A UMA TUNA: UMA ESCOLA PARA A VIDA?.....	- 9 -
T2 – A MÚSICA COMO DIMENSÃO CENTRAL DAS TUNAS.....	- 9 -
T3 – ATIVIDADES E FUNCIONAMENTO INTERNO DAS TUNAS.....	- 9 -
T4 – IDENTIDADE, VALORES E TRADIÇÕES <i>TUNAE</i>	- 9 -
T5 – AS TUNAS E A SUA RELAÇÃO COM O MUNDO	- 9 -
PROGRAMA GERAL	- 11 -
1º DIA 11 DE MARÇO DE 2022 (SEXTA-FEIRA)	- 11 -
2º DIA 12 DE MARÇO DE 2022 (SÁBADO).....	- 13 -
3º DIA 13 DE MARÇO DE 2022 (DOMINGO)	- 15 -
APOIOS E PARCEIROS	- 16 -
COMUNICAÇÕES ORAIS POR CONVITE.....	- 17 -
RESUMOS DAS COMUNICAÇÕES PLENÁRIAS	- 17 -
<i>CP1. Aumenta a extensão, diminui a compreensão! Uma reflexão crítica</i>	- 18 -
<i>CP2. Regresso às tradições tunae: pós pandemia</i>	- 20 -
<i>CP3. Liderança, Organização e Gestão de Equipa</i>	- 21 -
<i>CP4. Servir uma tuna universitária: uma visão contemporânea?</i>	- 22 -
<i>CP5. Inovação e cocriação com tecnologias digitais</i>	- 24 -
RESUMOS DOS WORKSHOPS	- 26 -
<i>W1. Plano de atividades e orçamento geral: como fazer e como executar?</i>	- 27 -
<i>W2. A manutenção e a experimentação dos instrumentos musicais</i>	- 29 -
<i>W3. Como Organizar Um Festival de Tunas: Antes e Pós-Pandemia?</i>	- 31 -
<i>W4. Jogo de vozes e Espaço Digital de Tutoriais (EDT)</i>	- 32 -
COMUNICAÇÕES POR POSTER	- 34 -
RESUMOS DOS POSTERS	- 34 -
<i>P1. Valores e desafios inerentes à participação ativa numa tuna universitária</i>	- 35 -
<i>P2. O impacto de uma tuna universitária na vida académica dos seus membros: um estudo de caso</i>	- 37 -
<i>P3. A diversidade tunae portuguesa: Um estudo exploratório</i>	- 39 -
<i>P4. As tunas universitárias como meio essencial na preservação e disseminação do cancionero nacional</i>	- 41 -
<i>P5. Valores e desafios inerentes à participação ativa numa tuna universitária</i>	- 43 -
<i>P6. O contributo associativo na aprendizagem e aquisição de competências: um estudo de caso</i>	- 45 -
<i>P7. A gestão financeira de uma tuna universitária</i>	- 47 -
<i>P8. A perspetiva insular da COVID-19 nas tunas universitárias: o caso da TAUA</i>	- 49 -
<i>P9. A praxe como atividade de integração de estudantes numa tuna académica</i>	- 51 -
<i>P10. Contributo das tunas universitárias para as causas sociais: um estudo exploratório</i>	- 53 -
<i>P11. Multiculturalismo numa tuna universitária</i>	- 55 -
<i>P12. Integração e desenvolvimento pessoal dentro de uma tuna universitária</i>	- 57 -
<i>P13. A adaptação das tunas universitárias aos tempos atuais: um estudo de caso</i>	- 59 -
<i>P14. Disseminação da marca e imagem das tunas</i>	- 61 -
<i>P15. A competitividade entre as tunas universitárias: um contributo para a melhoria das relações académicas</i>	- 63 -
<i>P16. Como viver a tuna após concluir a vida académica?</i>	- 65 -

CP5. Inovação e cocriação com tecnologias digitais

Innovation and co-creation with digital technologies

Vitor Gonçalves ^{1*}

CIEB, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

* vg@ipb.pt

Resumo

A inovação, independentemente de ser incremental ou radical, é a exploração com sucesso de novas ideias. Para tal, podem ser usadas diferentes ferramentas de geração de ideias, de análise de problemas ou de *design thinking* que levem ao desenvolvimento de produtos ou serviços inovadores através de processos de cocriação. O *design thinking* pode ser visto como um processo de pensamento crítico e criativo que permite organizar as informações e ideias, tomar decisões, aprimorar situações e adquirir conhecimento, qualquer que seja a área de aplicação. Este processo oferece uma abordagem baseada em soluções para a resolução de problemas. Neste contexto, o processo de cocriação pode ser implementado através de diversos processos, tais como o processo criativo *Walt Disney* ou o processo *Demola*. O primeiro visa explorar uma ideia a partir de vários pontos de vista complementares, ou seja, de acordo com três papéis diferentes de *Disney*: (i) o Sonhador, (ii) o *Designer* e (iii) o Crítico. O segundo pode ser descrito em três fases principais: (i) a fase da descoberta; (ii) a fase da ideação e prototipagem; e (iii) a fase da refinação e entrega. Na fase da descoberta, realizam-se o diagnóstico e a compreensão do problema (utilização de ferramentas, tais como os mapas mentais, as árvores do problema e a análise PESTLE). Através da plataforma Miro, desenvolve-se o pensamento crítico e o espírito de equipa para descobrir e refletir sobre o desafio ou problema. De seguida, a fase de ideação permite uma auto e heteroavaliação sobre os processos de forma a se reposicionarem dentro do contexto. Modelos de *brainwriting*, de *design research* e diagrama de afinidades, bem como protótipos de baixa fidelidade, podem ser alguns dos modelos a usar. Finalmente, na refinação, apresenta-se um protótipo de alta-fidelidade com vista a apresentar uma solução para o desafio ou problema. Em todas as fases de colaboração do projeto, a plataforma Miro permite o uso colaborativo de modelos, através da criação de um quadro interativo e colaborativo que permite a sua edição, o trabalho por videoconferência e a apresentação dos resultados do trabalho online, entre outras funcionalidades. Sem querer contrariar o dito popular que refere que “Muito ajuda quem não atrapalha”, pode dizer-se que “A atitude de uma tuna é tudo”. Portanto, “se não podes ajudar, estorva. O importante é participar”. Mas para ajudar, cada elemento de uma tuna ou grupo de elementos, pode recorrer colaborativamente a tecnologias digitais para inovar e cocriar novos projetos. Este é principal o mote desta comunicação ao apresentar ferramentas para promover o trabalho colaborativo e a inovação em processos de cocriação com tecnologias digitais. Metodologicamente, esta comunicação corresponde a uma revisão da literatura dos conceitos e tecnologias digitais que podem estimular a inovação em processos de cocriação.

Palavras-Chave: *colaboração, inovação, tecnologias digitais, processo criativo Disney, processo Demola.*

Abstract

Innovation, whether incremental or radical, is the successful exploration of new ideas. To this end, different tools can be used to generate ideas, analyze problems or design thinking that led to the development of innovative products or services through co-creation processes. Design thinking can be seen as a critical and creative thinking process that allows you to organize information and ideas, make decisions, improve situations and acquire knowledge, whatever the area of application. This process offers a solution-based approach to problem solving. In this context, the co-creation process can be implemented through different processes, such as the Walt Disney creative process or the Demola process. The first aims to explore an idea from several complementary points of view, that is, according to three different Disney roles: (i) the Dreamer, (ii) the Designer and (iii) the Critic. The second can be described in three main phases: (i) the discovery phase; (ii) the ideation and prototyping phase; and (iii) the refining and delivery phase. In the discovery phase, the diagnosis and understanding of the problem are carried out (using tools such as mind maps, problem trees

and PESTLE analysis). Through the Miro platform, critical thinking and team spirit are developed to discover and reflect on the challenge or problem. Then, the ideation phase allows for a self and hetero assessment of the processes in order to reposition themselves within the context. Brainwriting, design research and affinity diagram models, as well as low-fidelity prototypes can be some of the models to use. Finally, in refining, a high-fidelity prototype is presented to present a solution to the challenge or problem. In all project collaboration phases, the Miro platform allows the collaborative use of models, through the creation of an interactive and collaborative framework that allows its editing, work by videoconference and the presentation of the results of the work online, among other functionalities. Without wanting to contradict the popular saying that "A lot helps those who don't get in the way", it can be said that "The attitude of a *tuna* is everything". So, "if you can't help, don't hinder. The important thing is to participate". But to help, each element of a *tuna* or group of elements can collaboratively use digital technologies to innovate and co-create new projects. This is the main motto of this communication by presenting tools to promote collaborative work and innovation in co-creation processes with digital technologies. Methodologically, this communication corresponds to a literature review of concepts and digital technologies that can stimulate innovation in co-creation processes.

Keywords: *collaboration, innovation, digital technologies, Disney creative process, Demola process.*

Referências

- Costa, C. S., Pereira, F., Barbedo, I., Almeida, J.P., Almeida-de-Sousa, J., Cabo, P., Rodrigues, P., Ferreira, R., Ferro-Lebres, V., & Kairamo, V. (2021). Demola Co-creation Approach: The Students' Perspective. 7th International Conference on Higher Education Advances (HEAD'21). Universitat Politècnica de València, València, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/HEAD21.2021.13090>
- Gonçalves, V. (2021). Criatividade, inovação e processo de co-criação. In F. Garrigós Simón; Sofía Estellés Miguél; Ismael Lengua Lengua; Yeamduan Narangajavana (Eds.) International conference on innovation, documentation and education: INNODOCT/21: livro de atas. València: Editorial Universitat Politècnica de València. p. 848-855.
- Gonçalves, Vitor (2017). Education for entrepreneurship: a proposal for higher education based on Disney's creative strategy. In 10th International Conference of Education, Research and Innovation: ICERI2017. Seville: IATED Academy. p. 7254-7258.