

29 • 30 • 31 BRAGANÇA, Portugal
JAN 2020

indcoop

International Conference
Co Creation Processes in Higher Education

Livro de Resumos | Book of Abstracts

TÍTULO: In2CoP 2020 - Conferência Internacional em Processos de Cocriação no Ensino Superior 2020: Livro de Resumos

EDITORES: António Meireles, Cláudia S. Costa, Fernando Pereira, Inês Barbedo, João Paulo Almeida, Juliana Almeida de Souza, Paula Cabo, Pedro Rodrigues, Rui Ferreira, Vera Ferro-Lebres, Instituto Politécnico de Bragança

EDIÇÃO: Instituto Politécnico de Bragança, 5300-253 Bragança, Portugal

ISBN: ISBN: 978-972-745-275-0

TITLE: In2CoP 2020 - International Conference on Co-Creation Processes in Higher Education 2020: Book of Abstracts

EDITORS: António Meireles, Cláudia S. Costa, Fernando Pereira, Inês Barbedo, João Paulo Almeida, Juliana Almeida de Souza, Paula Cabo, Pedro Rodrigues, Rui Ferreira, Vera Ferro-Lebres, Instituto Politécnico de Bragança

EDITION: Instituto Politécnico de Bragança, 5300-253 Bragança, Portugal

ISBN: 978-972-745-275-0

Esta publicação reúne os resumos das comunicações apresentadas na Conferência Internacional em Processos de Cocriação no Ensino Superior (In2Cop) 2020 e inclui ainda o programa do Encontro. As doutrinas expressas em cada um dos resumos são da inteira responsabilidade dos autores.

This publication presents the abstracts of the communications presented at the International Conference in Co-Creation Processes in Higher Education (In2Cop) 2020 and the program of the Meeting. The opinions expressed in each of the abstracts are the sole responsibility of the authors.

TABELA DE CONTEÚDOS | CONTENTS

Preâmbulo Preamble	2
Comissão Científica Scientific Committee	3
Comissão Organizadora Organizing Committee.....	3
Programa Program	4
Programa Resumido Summary Program.....	5
Sessão Pitch Pitch Session	6
Workshops paralelos Parallel Workshops.....	7
Resumos Abstracts	10
Artistas do Côa – Coart.....	11
Vive Côa	12
Mind expansion: Reabilitação cognitiva de pacientes com depressão.....	13
Life simulator:Reabilitação psicossocial de pacientes com esquizofrenia	14
Valorização de recursos endógenos em terras de miranda de l burro i l gueiteiro: sais de banho enriquecidos com leite de burra.....	15
Adding value to endogenous resources: spicy chestnut bits and salty chestnut crackers... Wanna a bite?	16
Eurekit em braille – Jogo inclusivo para deficientes visuais	17
A co-creation process for premium traditional Portuguese pocket knives.....	18
Co-creation Project for Industry 4.0 a Long Learning Perspective	19
Valorização de subprodutos do setor agroalimentar: sabonetes de bagaço de azeitona	20
Co-creating arts in the mountain: challenges and results of the 2019 demola global process.....	21
Mountains of art.....	22
Health promotion innovation – A co-creation art visit cycle.....	23
Innovation of learning processes – A students art-educ co-creation.....	24
A co-creation methodology in heath graduations - Perceptions of the graduating actors.....	25
Comparative study before and after innovative learning methodology – a qualitative analysis of health students' perceptions	26
Growing healthy is fun! A co-creation nutrition intervention to children aged 3-6 years	27
Comparando redes neuronais na inferência de planos de produção	29
Low-cost solution for registration and identification of rural properties – Technical and financial feasibility analysis	30
Predição de série temporal aplicada no processo produtivo	31
Borderless Campground	32
Feasibility analysis of a Portuguese startup in the Brazilian market	33
Video Stream – Sistema iterativo de visualização de ambientes de trabalho	34
Atualização NB-IoT e BLE5.....	35
Self med - Automatic pill dispensing device	36

Centro de Ciência Viva

- Artistas do Côa – Coart - P. Brito, R. Ferreira, G. Pinto, E. Santos, B. Barroso, I. Barbedo, B. Navarro, T. Aubry, A. Batarda, M. Mendes.
- Vive Côa - J. Amado, I. Ribeiro, L. Santos, T. Villares, B. Barroso, I. Barbedo, B. Navarro, T. Aubry, A. Batarda, M. Mendes.
- Mind Expansion: Reabilitação Cognitiva De Pacientes Com Depressão - R. Dias, D. Rodrigues, A. Silva, G. Silva, B. Barroso, I. Barbedo, A. Novo, M. Bettencourt.
- Life Simulator: Reabilitação Psicossocial De Pacientes Com Esquizofrenia - M. Almeida, J. Barros, Í. Peixoto, B. Barroso, I. Barbedo, A. Novo, M. Guimarães.
- Valorização de Recursos Endógenos em Tierras de Miranda de l Burro i l Gueiteiro: Sais de Banho Enriquecidos com leite de burra - L. Palmeira, B. dos Santos, F. Possamai, L. Cruz, J. Rodrigues, A. C. Novais, M. J. Sousa, O. Pereira, P. Cabo, L. Pires.
- Adding value to endogenous resources: spicy chestnut bits and salty chestnut crackers... Wanna a bite? - C. Barbosa, F. Gualter, I. Ferreira, M. Quintino, P. de Andrade, R. Witiak, P. Cabo, J. Campos.
- Braille Eurekit – Jogo Inclusivo Para Deficientes Visuais - M. Oliveira, A. Pereira, M. Pacheco, F. Fernandes, F. Alves.
- A co-creation process for premium traditional Portuguese pocket knives - T. Esteves, O. Shcherbik, K. Andrade, J. Borges, S. Ali, J. P. Almeida, A. Martins.
- Co-creation Project for Industry 4.0 a Long Learning Perspective - M. Pires, R. Gomes, T. João, A. Pires, N. Rodrigues, F. Pires, U. Pellegrini.
- Valorização de subprodutos do setor agroalimentar: sabonetes de bagaço de azeitona - C. Tavares, C. Rodrigues, M. Baccin, M. J. Sousa, N. Rodrigues, P. Cabo, C. Cabeça.

30 JAN

WORKSHOPS PARALELOS | PARALLEL WORKSHOPS

<p>9h30</p>	<p>Sala G3 S5 01, School of Agriculture</p>	<p>W1: Como iniciar um projeto de cocriação na sua IES? <i>How to Kick Off a Co-creation Project in your HEI?</i></p> <p>By Fernando Pereira, Paula Cabo, Ville Kairamo</p> <p>Este workshop tem como objectivo ajudar as IES a desenhar e planear o seu percurso para iniciar um projeto de cocriação. A cocriação precisa de métodos e ferramentas! Com base na investigação acção procurou-se definir as melhores práticas para mobilizar a rede local de atores que podem colaborar com estes projetos e os melhores métodos e ferramentas para tornar a experiência de cocriação um sucesso na sua IES.</p> <p>This workshop intended to help HEI's to design and plan its journey to kick off a co-creation project. Co-creation needs method and tools! Action research is applied in order to define the best practices to mobilize the local network of actors that can collaborate to these projects and the best methods and tools to make your co-creation journey a success.</p>
-------------	---	--

LIFE SIMULATOR: REABILITAÇÃO PSICOSSOCIAL DE PACIENTES COM ESQUIZOFRENIA

M. Almeida¹, J. Barros¹, I. Peixoto¹, B. Barroso², I. Barbedo², A. Novo³, M. Guimarães³

¹Estudante, Design de Jogos Digitais, ESACT, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal
a37016@alunos.ipb.pt, a38804@alunos.ipb.pt, a41569@alunos.ipb.pt

²Professora, Departamento de Artes e Humanidades, ESACT, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

²Professora, Departamento de Informática e Matemática, ESACT, Instituto Politécnico de Bragança, Portugal
bbarroso@ipb.pt, inesb@ipb.pt

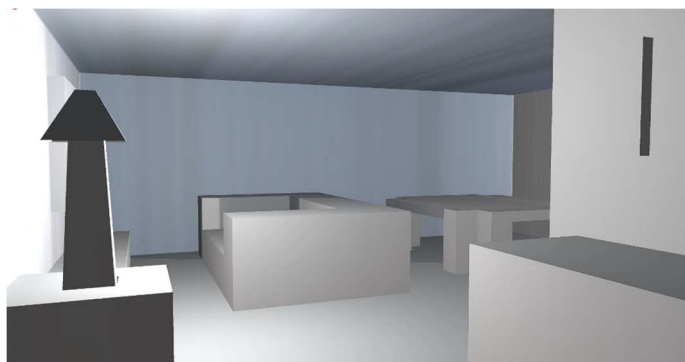
³Professor, Departamento de Ciências de Enfermagem, ESSA – Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

³Médico Psiquiatra, ULSNE, Portugal
andre@ipb.pt, manuelsguimaraes@gmail.com

Resumo

Numa estratégia de inovação formativa, renovação pedagógica e cooperação com as instituições da região, o IPB tem estabelecido parcerias diversas. No âmbito da inovação formativa surgiram unidades curriculares diferenciadas, como o Project Y. Num ambiente de estúdio, típico das indústrias criativas, são desenvolvidos projetos em parceria com a comunidade (empresas e instituições). Trata-se de um contexto de trabalho colaborativo e criativo, que estimula competências técnicas e de resolução de problemas, comunicação e autogestão. As grandes áreas de atuação são game design, artes, ciências de computação e gestão de projetos aplicadas numa ampla diversidade temática. No caso iremos descrever um projeto, Life Simulator, desenvolvido em parceria com a Unidade Local de Saúde do Nordeste (ULSNE). A ULSNE integra as três Unidades Hospitalares e 14 Centros de Saúde que servem a população do distrito de Bragança. Na área clínica atua ao nível dos Cuidados de Saúde Primários, Cuidados Hospitalares, Urgência, Emergência e Cuidados Intensivos, Cuidados Paliativos e Saúde Pública. O objetivo estratégico da ULSNE assenta na satisfação, de forma sustentável, das necessidades em saúde da população residente na sua área de influência, com ênfase ao nível da promoção da saúde e prevenção da doença. Como parte da sua atividade, a ULSNE presta serviços na área da saúde mental.

Este projeto centra-se no design e desenvolvimento de um jogo sério que, tendo em linha de conta que existe tratamento farmacológico para a sintomatologia positiva do espectro da esquizofrenia, como complemento, e face à sintomatologia negativa, se propõe dar suporte à reabilitação psicossocial (cognitiva, emocional, volitiva, integração social) a partir de terapia em realidade virtual. A esquizofrenia é um transtorno de evolução crónica, caracterizado pela desorganização dos processos mentais. Os sintomas são classificados como positivos no que se refere à presença de delírios, alucinações e desorganização do pensamento e da conduta, por exemplo, e negativos no que diz respeito às alterações no afeto, perdas cognitivas, avolição e anedonia. A reabilitação psicossocial é atualmente considerada fundamental para que o paciente se reintegre na comunidade. O jogo Life Simulator simula tarefas diárias, até às suas unidades de ação mínimas, a fim de ajudar os pacientes a (re)aprendê-las num ambiente seguro e controlado, para que, eventualmente, as possam executar autonomamente na vida real, retomando as suas rotinas diárias. O jogo adapta-se face à performance do doente, com grau de dificuldade progressivo, e, através de *bio-feedback*, gera dados importantes para o acompanhamento do paciente pela equipa médica. Deste modo, estas sessões de reabilitação psicossocial em realidade virtual complementam as consultas de psiquiatria. O jogo é um *single-player* e dirige-se a pacientes da ULSNE com diagnóstico de esquizofrenia, com idades acima dos 18 anos. Estima-se que o protótipo de prova de conceito do interface dirigido aos pacientes da primeira área de jogo, referente à casa, esteja terminado no final de Janeiro.



Figuras 1 e 2: Imagens do protótipo