

Design Thinking

Trabalho digno e crescimento económico

Autores: Filipe Teixeira (94354), Gonçalo Martins (107313), Inês Monteiro (107540), João Ferreira (107501), João Gaspar (107708), Nuno Pereira (107382)

Resumo: Com o avanço tecnológico e a perda de trabalho devida à automatização de milhões de postos de trabalho, foi criado o EDEN, um mundo virtual que possibilita uma “segunda vida” a quem não tem ou teve oportunidades no mundo real. Alguém que não tenha capacidades ou não consiga entrar no mundo de trabalho real, poderia aceder à plataforma e iniciar um trabalho ou até mesmo criar o seu próprio negócio. Com isto, os utilizadores seriam remunerados com moedas virtuais (Peri) e que mais tarde poderiam convertê-la em moedas oficiais.

Palavras-chave: Criptomoeda, Realidade Virtual, Mundo Virtual, EDEN, Peri, Trabalho Digno, Crescimento Económico

1. Introdução

O módulo de Design Thinking tem como principal objetivo a exploração de ideias, a inovação e a criatividade de modo a conseguir resolver um dos 17 objetivos do Desenvolvimento Sustentável apresentados pela ONU para a agenda de 2030.

Ao longo deste trabalho, iremos usufruir do modelo E6² (assim “chamado” pois existem momentos de exploração, divergência, e de avaliação, convergência, em cada fase do modelo) para nos ajudar a guiar durante o decurso do trabalho. Neste domínio o tema que estabelecemos foi o objetivo número 8, “Trabalho Digno e Crescimento Económico”. Relativo a este tema, alguns dos tópicos inseridos neste projeto são: a mudança na percepção do

que é um trabalho digno, a criação de uma plataforma de realidade virtual bem como o crescimento económico *per capita*.

O problema em causa fixa-se sobre o facto da população ter começado a perder a oportunidade de acesso a um trabalho digno, o que a levou a deixar de se sentir realizada, tanto profissionalmente como monetariamente o que mais tarde evoluiu para uma mudança na percepção do que é um trabalho digno e consecutivamente à redução da abundância do mesmo.

Explorando o modelo E6², percorremos a fase de emergência, empatia, experimentação, elaboração e por fim exposição, respetivamente.

Depois de um “brain storm” intenso, descobrimos uma possível solução para o problema apresentado.

2. Processo

2.1. Emergência

Em relação com o objetivo 8, o nosso trabalho consiste em criar uma sociedade inovadora numa “realidade alternativa”, digamos realidade virtual, que viria a oferecer oportunidades de trabalho para além das já fornecidas na nossa realidade. Tanto pessoas desempregadas quanto outras com limitações, por exemplo, poderiam tornar-se igualmente relevantes no mercado de trabalho desta nova sociedade criada pela nossa tecnologia.

Para realizar esta fase criámos um Mapa de Oportunidades para conseguirmos compreender a situação em torno do



problema, as questões que o orbitam e como as mesmas estão conectadas.

2.2. Empatia (conhecer e caracterizar o contexto do problema)

Os trabalhadores viriam, dependendo do que fariam, a ser recompensados monetariamente e teriam a oportunidade de usufruir da sua vida fora do EDEN. Nesta sociedade existiria uma moeda virtual única que pode, ou não, ser transformada em dinheiro oficial, sendo que a grande diferença entre essa moeda virtual, a Peri, e as já existentes é que as restantes só podem ser obtidas a partir de compra ou trocas, enquanto a nossa seria uma recompensa exclusiva de um determinado serviço prestado.

De maneira a realizar esta fase, elaboramos o perfil de várias pessoas de modo a distinguir quem se beneficiaria, quem está envolvido no problema e o que sabemos sobre elas, a isto se chama Persona Map. Uma das personagens que fizemos nascer chama-se António Sobral e tem 36 anos, aos 23 anos sofreu um grave acidente de motociclo o que o fez perder a perna direita; devido ao seu capital inicial ser reduzido para começar o seu próprio negócio na vida real e à sua deficiência vê-se inábil de poder trabalhar porém, ao entrar no EDEN, descobriu a oportunidade de trabalhar e de se divertir no VR (*Virtual Reality*). A outra personagem criada tem por nome Alberta Cunha, tem 42 anos e durante grande parte da sua vida foi empregada doméstica; sempre sonhou em ser uma designer famosa mas não conseguiu seguir os estudos após completar o ensino secundário, agora, com a chegada do EDEN, Alberta vê-se capaz de criar uma empresa em que possa vender roupa virtual personalizada e finalmente fazer algo que ama. A terceira e última persona que criámos foi Joana Vasconcellos, é engenheira, tem 25 anos e desde pequena que gostou do mundo tecnológico e das suas vertentes; é através da programação que pretende dinamizar os servidores da

Realidade Virtual e ajudar as pessoas que trabalham no projeto que este tanto idealiza.

2.3. Experimentação

Durante esta parte do projeto sentimos muitas dificuldades na secção do “brainstorming” porque estávamos a ter muito menos ideias do que prevemos ter. As poucas que tínhamos circulavam sempre os mesmos temas e acabavam por só responder a uma das partes do problema.

Quando nos surgiu a ideia do IDEN todas as outras ideias antes tidas tornaram-se inferiores ou até mesmo irrelevantes. Com todos os membros em acordo absoluto começámos logo a desenvolver esta ideia que satisfazia por completo o nosso problema.

2.4. Elaboração

Para aceder a este mundo o usuário teria de comprar o equipamento numa loja. Dentro deste mesmo já começava com algumas Peri e assim ter uma oportunidade de começar a sua vida.

As primeiras coisas que cada usuário teria de fazer era escolher um avatar e casa. Ambas estas coisas ele pode customizar com itens dados pelo sistema. Mais tarde pode usar Peri para comprar novos itens para que o seu aspeto ou lar o represente melhor. Também é possível pagar para expandir o espaço e/ou ter um segundo lar, estúdio, etc. O nosso objetivo é que a única barreira dentro do EDEN seja a imaginação da pessoa. E por isso o sistema dá liberdade ao utilizador de mudar certas partes do código para que, mais uma vez, se identifiquem melhor neste novo lar.

A variedade no tipo de trabalho também será abundante. A própria empresa EDEN irá precisar de pessoas que trabalhem dentro do mundo como segurança e controle de “trolls da internet”. Podiam ser prestados serviços como ensino, leitura de livros, ajuda psicológica, etc...

Durante o tempo do covid já foram implementados galerias digitais e concertos virtuais. Nós queremos levar isso para outro



nível. Que sejam expandidos para outras áreas como humor, teatros, cinema, etc. O objetivo é que o artista tenha toda a liberdade para criar o que consiga imaginar e a pessoa a assistir sentir que está presente neste mundo desenhado pelo artista.

Como qualquer dispositivo VR também existe a parte lúdica em que a pessoa pode usar com o único propósito de se divertir. A pessoa com as Peri poderá comprar jogos e/ou experiências de realidade virtual como filmes 360°, entre outros.

Com isto podemos concluir que existem milhares de possibilidades e por isso milhares de trabalhos e milhares de pessoas terão de trabalhar dentro do EDEN para a manutenção e bom funcionamento do mesmo.

2.5. Exposição

Com tudo isto dito anteriormente concluímos que o nosso mundo virtual pode ajudar em dois grandes pontos.

Primeiro grande ponto é o facto de pessoas com trabalhos no mundo real consigam ter uma segunda forma de ganhar dinheiro e que não ocupe muito tempo mas que pareça um hobby. Assim, mesmo que o empregado não esteja feliz com o trabalho atual pode ter um segundo no nosso mundo e que mais tarde possa vir a tornar-se o seu trabalho principal.

Em segundo lugar são pessoas que não têm trabalho ou não o conseguem ter na área que gostam e escolhem a nossa tecnologia para ter acesso a um trabalho digno que as deixe satisfeitas.

Concluímos, portanto, que a nossa tecnologia consegue ajudar tanto adultos a ter uma fonte de rendimento extra, sem que passem 16 horas do dia a trabalhar, como jovens a criar uma nova carreira e a serem recompensados monetariamente pelo mesmo.

3. Reflexão Final

Como grupo, tivemos alguma dificuldade em ter uma grande quantidade de ideias para a solução deste problema, porém quando tivemos esta ideia todas as outras pareciam bastante incompletas. Desta forma, no momento que começámos a desenvolver, o agora chamado de EDEN, surgiu tudo muito naturalmente e fluido.

Como grupo achamos que arranjamos uma solução que satisfaz quase perfeitamente o problema escolhido para este trabalho.

4. Bibliografia

[1] Objetivo 8: Trabalho Digno e Crescimento Económico. Disponível em: <<https://unric.org/pt/objetivo-8-trabalho-digno-e-crescimento-economico/>>. Acesso em: 17/11/2022.

[2] Realidade Virtual. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Realidade_virtual>. Acesso em: 18/11/2022.

[3] Objetivo 8. Disponível em: <<https://ods.pt/objectivos/8-trabalho-e-crescimento-economico/>>. Acesso em: 03/11/2022.