

## Infraestrutura

ICT-INOV desenha e implementa laboratórios de inovação

em 8 universidades

na Malásia, Nepal, Paquistão e Vietname

## Serviços digitais

ICT-INOV desenvolve uma plataforma digital de aprendizagem

e muitas atividades educativas

que incentivam a colaboração para a inovação através de design thinking

e promove a motivação pela gamificação.

## Objetivos

ICT-INOV fomenta a inovação

no ensino de Ciências da Computação e Engenharia

através de abordagens de design thinking gamificadas.



# ICT-INOV

MODERNIZING ICT EDUCATION FOR HARVESTING INNOVATION

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



## Formação de professores e criação de comunidades

ICT-INOV organiza formação de professores e eventos de criação de comunidades

para desenvolver a capacidade de educadores e organizações

de fomentar as capacidades de inovação entre os alunos.



## Parceiros



National University  
of computer and emerging sciences



P.PORTO



## Design thinking

Uma abordagem centrada no utilizador que ajuda a apresentar soluções para necessidades reais por meio de:

- Descoberta
- Redefinição de problemas
- Ideação
- Prototipagem
- Avaliação

## Gamificação

A implementação de elementos de jogo em contextos não-jogo, como educação:

- Missões significativas
- Recompensas
- Reconhecimento
- Colaboração
- Comentários
- Afiliação

www

<http://ictinov-project.eu>

Facebook®

<https://www.facebook.com/CBHE-Project-Ict-Inov-110339581103765>



## Impacto

- 12 universidades
- 8 países
- 60 cursos
- 1.200 alunos
- 360 professores
- 50 atividades de aprendizagem



*O design thinking ajuda a resolver problemas complexos para os quais nenhuma solução parece existir.*



## Implementação na

- Malásia
- Vietname
- Nepal
- Paquistão
- Grécia
- Portugal
- Itália
- Estônia

