

ΣΑΚΚ.3 Ανθρωπιστική Τεχνολογία, Συμμετοχικός Σχεδιασμός και Καινοτομία Χαμηλών Πόρων

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

τι είναι το μάθημα

ποιοι είμαστε μαζί σας σε αυτό

πότε και που δουλεύουμε μαζί

πώς δουλεύουμε μαζί

πώς να το κατοχυρώσετε

γιατί να το παρακολουθήσετε

Όλα ξεκίνησαν από το...



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας και Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης»

Master of Science in Digital Communication Media and Interaction Environments

Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

[Αρχική](#)[Ταυτότητα ▾](#)[Διδάσκοντες](#)[Μαθήματα ▾](#)[Διπλωματικές Εργασίες](#)[Νέα και Δραστηριότητες](#)[Επικοινωνία](#)

[Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας και Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης](#) > [Μαθήματα](#) > Κύκλος Μαθημάτων ΣΑΚΚ

Κύκλος Μαθημάτων ΣΑΚΚ

Συμμετοχική Διακυβέρνηση και Ψηφιακή Κοινωνική και Ανθρωπιστική Καινοτομία

Σκοπός του κύκλου μαθημάτων για την συμμετοχική διακυβέρνηση και την ψηφιακή κοινωνική και ανθρωπιστική καινοτομία είναι να δώσει στους φοιτητές την αναγκαία επιστημονική κατάρτιση ώστε να μπορούν να συμβάλλουν επαγγελματικά ή/και ερευνητικά σε πεδία δημόσιας συμμετοχής, κοινωνικής αλληλεγγύης καθώς και ανθρωπιστικής δράσης, αξιοποιώντας τις δυνατότητες των σύγχρονων ψηφιακών μέσων επικοινωνίας, και συνδυάζοντας αυτές με την εξειδίκευση σε ζητήματα ψηφιακής καινοτομίας και ψηφιακής διακυβέρνησης κοινοτήτων συνεργασίας.

Προς τούτο, ο κύκλος αυτός περιλαμβάνει εκπαιδευτικές δραστηριότητες διαλέξεων, ερευνητικών εργασιών, εισηγήσεων από προσκεκλημένους ομιλητές, μελέτης περιπτώσεων καθώς και σύνδεσης με το έργο φορέων του δημόσιου ή του τρίτου τομέα, στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, οι οποίοι δραστηριοποιούνται σε ζητήματα ψηφιακής συμμετοχικής διακυβέρνησης, δημόσιας συμμετοχής, κοινωνικής αλληλεγγύης, κοινωνικής και πολιτικής καινοτομίας, ψηφιακής ανθρωπιστικής καινοτομίας καθώς και ανθρωπιστικής τεχνολογίας.

Αναζήτηση

Τελευταία Νέα

- » Έντυπο αξιολόγησης υλοποίησης διπλωματικής εργασίας ΠΜΣ Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας και Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης
- » Έντυπο αξιολόγησης υλοποίησης μαθήματος ΠΜΣ Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας και Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης



ΣΑΚΚ.3 Ανθρωπιστική Τεχνολογία, Συμμετοχικός Σχεδιασμός και Καινοτομία Χαμηλών Πόρων

Το μάθημα παρέχει ενημέρωση και υπόβαθρο για την ανάπτυξη επικοινωνιακά, συμμετοχικά και τεχνολογικά ενισχυμένων ανθρωπιστικών λύσεων σε χώρες του αναπτυσσόμενου, αναπτυσσόμενου και μη ανεπτυγμένου κόσμου. Έμφαση αποδίδεται σε περιπτώσεις προσφυγικών/μεταναστευτικών ροών προς χώρες του παγκόσμιου βόρρα (global north), ανθρωπιστικών κρίσεων/καθημερινών ανθρωπιστικών αναγκών σε χώρες του παγκόσμιου νότου (global south), διάδρασης διεθνών οργανισμών και παγκόσμιας διακυβέρνησης (global governance). Παρουσιάζονται θέματα ανθρωπιστικής τεχνολογίας (humanitarian technology) όπως ενδεικτικά η ανθρωπιστική χρήση ψηφιακών επικοινωνιακών μέσων, κοινωνικών δικτύων, γεωγραφικού υποβάθρου, ανοικτών δεδομένων, υπεύθυνων δεδομένων (responsible data), αυτοοργανωμένης δικτύωσης (ad hoc networking), ελεύθερης ασύρματης πρόσβασης (free wifi), καθώς και αυτο-/συν-δημιουργικών (DIY/DIWO) λύσεων χαμηλής πιστότητας (lo-fi) που ανταποκρίνονται σε προβλήματα του πλέγματος νερού-τροφής-ενέργειας (water-food-energy nexus) ζητήματα σιτιστικής, υδατικής και ενεργειακής δημοκρατίας (food, water, energy democracy) και στόχους αειφόρας ανάπτυξης (sustainable development goals) του ΟΗΕ. Στο πεδίο του συμμετοχικού σχεδιασμού (participatory design), έμφαση αποδίδεται σε τεχνικές άτυπης (informal) και ισομερούς (equitable) διάδρασης όπως καφέ του κόσμου (world café), ανοικτοί χώροι διάσκεψης (open spaces) και α-συνέδρια (unconferences), προσεγγίσεις παιγνιοποιημένης (gamified) και αφηγηματικής (narrative) συμμετοχής, ζητήματα ανθρωπιστικού σχεδιασμού (humanitarian design) και μεθόδους συμμετοχικής εκτίμησης, παρακολούθησης και αξιολόγησης (PAME). Στο πεδίο της καινοτομίας χαμηλών πόρων, έμφαση αποδίδεται σε τεχνικές ανοικτής (open), συνεργατικής (collaborative), τοπικής (local), ανοδικής (bottom-up) και φθηνής (frugal) καινοτομίας, με στήριξη από τον τρίτο και τον δημόσιο τομέα.

- ΣΑΚΚ.1, τι είναι και πώς κάνουμε ανοικτή διακυβέρνηση και δημόσια συμμετοχή
- ΣΑΚΚ.2, τι είναι και πώς επικοινωνούμε την κοινωνική αλληλεγγύη και τις δράσεις για καλό
- ΣΑΚΚ.3, τι είναι και πώς σχεδιάζουμε την ανθρωπιστική καινοτομία





SHARING, LEARNING & COLLABORATING



Digitalisation in humanitarian assistance: Towards a stronger response



published 19 September 2010

👍 1 💬 0 👁 978

Digitalisation in humanitarian assistance presents a twofold dilemma. While digital solutions allow humanitarian organisations to better respond to crises, if mismanaged, these same technologies risk exposing intended beneficiaries to violations of their rights.

Contributors



Androulla Kaminara



Romain Bircher



New technologies are changing humanitarian action, but don't assume they're inclusive

29 November 2019 | [John Bryant](#) | [Comment](#)



DONATE

RACIAL JUSTICE REQUIRES ALGORITHMIC JUSTICE. SUPPORT THE MOVEMENT.

**TECHNOLOGY SHOULD
SERVE ALL OF US. NOT JUST
THE PRIVILEGED FEW.**

Join the Algorithmic Justice League in the movement towards equitable and accountable AI.

Enter your email

JOIN THE MOVEMENT



RW COVID-19 page: [Find latest updates on global humanitarian responses](#)

World

Putting the human in humanitarian aid technology

News and Press Release • Source: PIN • Posted: 7 Jan 2021 • Originally published: 6 Jan 2021 • Origin: [View original](#)



Primary country:

World

Source:

People in Need

Format:

News and Press Release

Themes:



ICRC

INTERNATIONAL COMMITTEE OF
THE RED CROSS

English | Français | Español | other languages ▾

QUICK ACCESS ▾

CONTACT

RESOURCE CENTRE

COVID-19

WHO WE ARE

WHAT WE DO

WHERE WE WORK

WAR & LAW

SUPPORT US

DONATE



**Humanitarian effectiveness
through new technology
requires standards of control
over data, data integrity and
data availability**



Free Newsletter

Aid and Policy

Conflict

Environment and Disasters

Migration

About us

[Home](#) > [Asia](#) > [Republic of Korea](#)

Health Opinion 30 March 2020

No, we don't need an app for this

'Focusing on those with smartphone and internet access may end up helping those who need it least.'



Subscribe



Solving humanitarian challenges through on and offline games



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

[Main page](#)
[Contents](#)
[Current events](#)
[Random article](#)
[About Wikipedia](#)
[Contact us](#)
[Donate](#)

[Contribute](#)

[Help](#)
[Learn to edit](#)
[Community portal](#)
[Recent changes](#)
[Upload file](#)

[Tools](#)

[What links here](#)
[Related changes](#)
[Special pages](#)
[Permanent link](#)

Not logged in [Talk](#) [Contributions](#) [Create account](#) [Log in](#)

Article [Talk](#)

[Read](#) [Edit](#) [View history](#)



Participatory design

From Wikipedia, the free encyclopedia

"Co-design" redirects here. For design of hardware and software together, see [integrated design](#).



This article includes a list of general [references](#), but it remains largely unverified because **it lacks sufficient corresponding inline citations**. Please help to [improve](#) this article by [introducing](#) more precise citations. *(April 2009)*
([Learn how and when to remove this template message](#))

Participatory design (originally **co-operative design**, now often **co-design**) is an approach to design attempting to actively involve all stakeholders (e.g. employees, partners, customers, citizens, end users) in the design process to help ensure the result meets their needs and is [usable](#). Participatory design is an approach which is focused on processes and procedures of design and is not a design style. The term is used in a variety of fields e.g. [software design](#), [urban design](#), [architecture](#), [landscape architecture](#), [product design](#), [sustainability](#), [graphic design](#), planning, and even medicine as a way of creating environments that are more responsive and appropriate to their inhabitants' and users' cultural, emotional, spiritual and practical needs. It is one approach to [placemaking](#).

Recent research suggests that designers create more innovative concepts and ideas when working within a co-design environment with others than they do when creating ideas on their own.^{[1][2]}

Participatory design has been used in many settings and at various scales. For some, this approach has a political dimension of user empowerment and democratization. For others, it is seen as a way of abrogating design responsibility and innovation by designers^{*[citation needed]*}.

In several [Scandinavian countries](#), during the 1960s and 1970s, participatory design was rooted in work with trade unions; its ancestry also includes [action research](#) and [sociotechnical design](#).^[3]



C-Suite



Innovation doesn't have to be costly or time-consuming

Slick designs and major international product launches may make innovation seem like a sophisticated practice that requires a lot of time and money, but even companies with just a few resources can innovate.

Mitchell Osak

Oct 06, 2015 • October 6, 2015 • 3 minute read • [Join the conversation](#)



TRENDING

1 CRA offering to help Canadians through a tax season like no other

2 The seeds are being planted for an oil supercycle: RBC

with Video

3 Employees insisting on working from home can be given a choice: Work at a reduced salary or return to...

τι είναι το μάθημα

ποιοι είμαστε μαζί σας σε αυτό

πότε και που δουλεύουμε μαζί

πώς δουλεύουμε μαζί

πώς να το κατοχυρώσετε

γιατί να το παρακολουθήσετε

τι είναι το μάθημα

ποιοι είμαστε μαζί σας σε αυτό

πότε και που δουλεύουμε μαζί

πώς δουλεύουμε μαζί

πώς να το κατοχυρώσετε

γιατί να το παρακολουθήσετε

Β' Εξάμηνο		
Μαθήματα Επιλογής	Διδακτικές ώρες ανά εβδομάδα	Πιστωτικές μονάδες ECTS
ΣΑΚΚ.3 Ανθρωπιστική Τεχνολογία, Συμμετοχικός Σχεδιασμός και Καινοτομία Χαμηλών Πόρων	3	10

ΚΑΘΕ ΠΕΜΠΤΗ 3-6
ΕΔΩ \$#^%#^

[πηγή: <https://masters.ntlab.gr/index.php/courses/structure/>]

τι είναι το μάθημα

ποιοι είμαστε μαζί σας σε αυτό

πότε και που δουλεύουμε μαζί

πώς δουλεύουμε μαζί

πώς να το κατοχυρώσετε

γιατί να το παρακολουθήσετε

ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ



Bottom-Up Approach



Top-down Approach

Κύκλος Μαθημάτων ΣΑΚΚ

Συμμετοχική Διακυβέρνηση και Ψηφιακή Κοινωνική και Ανθρωπιστική Καινοτομία

Σκοπός του κύκλου μαθημάτων για την συμμετοχική διακυβέρνηση και την ψηφιακή κοινωνική και ανθρωπιστική καινοτομία είναι να δώσει στους φοιτητές την αναγκαία επιστημονική κατάρτιση ώστε να μπορούν να συμβάλλουν επαγγελματικά ή/και ερευνητικά σε πεδία δημόσιας συμμετοχής, κοινωνικής αλληλεγγύης καθώς και ανθρωπιστικής δράσης, αξιοποιώντας τις δυνατότητες των σύγχρονων ψηφιακών μέσων επικοινωνίας, και συνδυάζοντας αυτές με την εξειδίκευση σε ζητήματα ψηφιακής καινοτομίας και ψηφιακής διακυβέρνησης κοινοτήτων συνεργασίας.

Προς τούτο, ο κύκλος αυτός περιλαμβάνει εκπαιδευτικές δραστηριότητες, διαλέξεων, ερευνητικών εργασιών, εισηγήσεων από προσκεκλημένους ομιλητές, μελέτης περιπτώσεων καθώς και σύνδεσης με το έργο φορέων του δημόσιου ή του τρίτου τομέα, στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, οι οποίοι δραστηριοποιούνται σε ζητήματα ψηφιακής συμμετοχικής διακυβέρνησης, δημόσιας συμμετοχής, κοινωνικής αλληλεγγύης, κοινωνικής και πολιτικής καινοτομίας, ψηφιακής ανθρωπιστικής καινοτομίας καθώς και ανθρωπιστικής τεχνολογίας.

Τα ζητήματα αυτά ορίζουν εν πολλοίς και το περιεχόμενο των μαθημάτων του κύκλου, σκοπός των οποίων είναι η παρουσίαση και μελέτη βασικής εννοιολόγησης, όμορων πεδίων και διεπιστημονικών διαστάσεων, στάθμης και παραδειγμάτων καλής πρακτικής, τεχνολογικού υποβάθρου, κοινωνικών, πολιτικών, οικονομικών, ηθικών και πολιτισμικών διαστάσεων, μεθοδολογικών σχημάτων σχεδιασμού και αξιολόγησης, για τα παραπάνω πεδία.

Η συνολική στόχευση του κύκλου μαθημάτων, σύμφωνα με τον παραπάνω εκπαιδευτικό σχεδιασμό, είναι να προετοιμάσει επιστημονικά καταρτισμένους αποφοίτους οι οποίοι να μπορούν να εργαστούν ως

- επαγγελματίες ηλεκτρονικής διακυβέρνησης
- επαγγελματίες δημόσιας συμμετοχής
- επαγγελματίες κοινωνικής αλληλεγγύης
- επαγγελματίες ανθρωπιστικής δράσης

εξειδικευμένοι σε ζητήματα ψηφιακής καινοτομίας και ψηφιακής διακυβέρνησης κοινοτήτων συνεργασίας.

[πηγή: <https://masters.ntlab.gr/index.php/courses/sakk/>]

τι είναι το μάθημα

ποιοι είμαστε μαζί σας σε αυτό

πότε και που δουλεύουμε μαζί

πώς δουλεύουμε μαζί

πώς να το κατοχυρώσετε

γιατί να το παρακολουθήσετε

- ΑΠΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
- ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΝΟΤΗΤΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ
- ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

τι είναι το μάθημα

ποιοι είμαστε μαζί σας σε αυτό

πότε και που δουλεύουμε μαζί

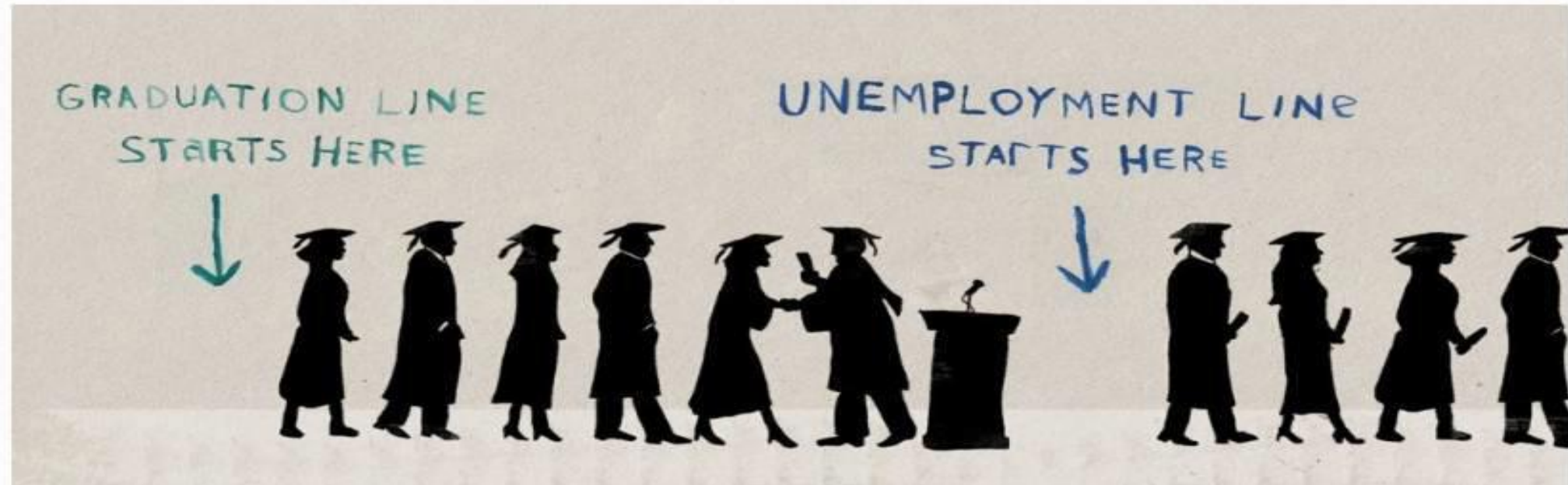
πώς δουλεύουμε μαζί

πώς να το κατοχυρώσετε

γιατί να το παρακολουθήσετε

9 development trends and their implications for tomorrow's aid jobs

June 18, 2018 8  By DUNCAN GREEN





Υπεύθυνος Παρακολούθησης, Αξιολόγησης, Λογοδοσίας & Γνώσης Προγραμμάτων (Αθήνα)

🕒 1 ΜΑΡΤΙΟΥ, 2021 🗨️ 0

Προκήρυξη για την Πρόσληψη από την Κάριτας Ελλάς Υπεύθυνου Παρακολούθησης, Αξιολόγησης, Λογοδοσίας και Γνώσης Προγραμμάτων (Αθήνα) με σχέση εργασίας ιδιωτικού δικαίου ορισμένου έργου



Campaigns Manager (CM) στη Διεθνή Αμνηστία

🕒 22 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ, 2021 🗨️ 0

This is a key position within AI Greece. The CM will be responsible for taking the lead on all of AI Greece's campaigning and communication activities and for mobilizing the ...



Community Mobilization Assistant @ Danish Refugee Council

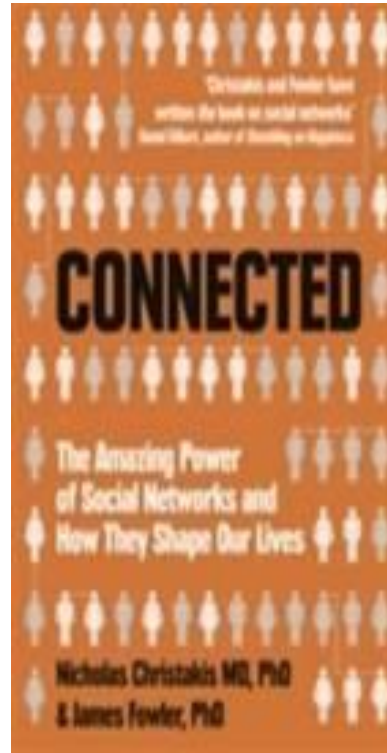
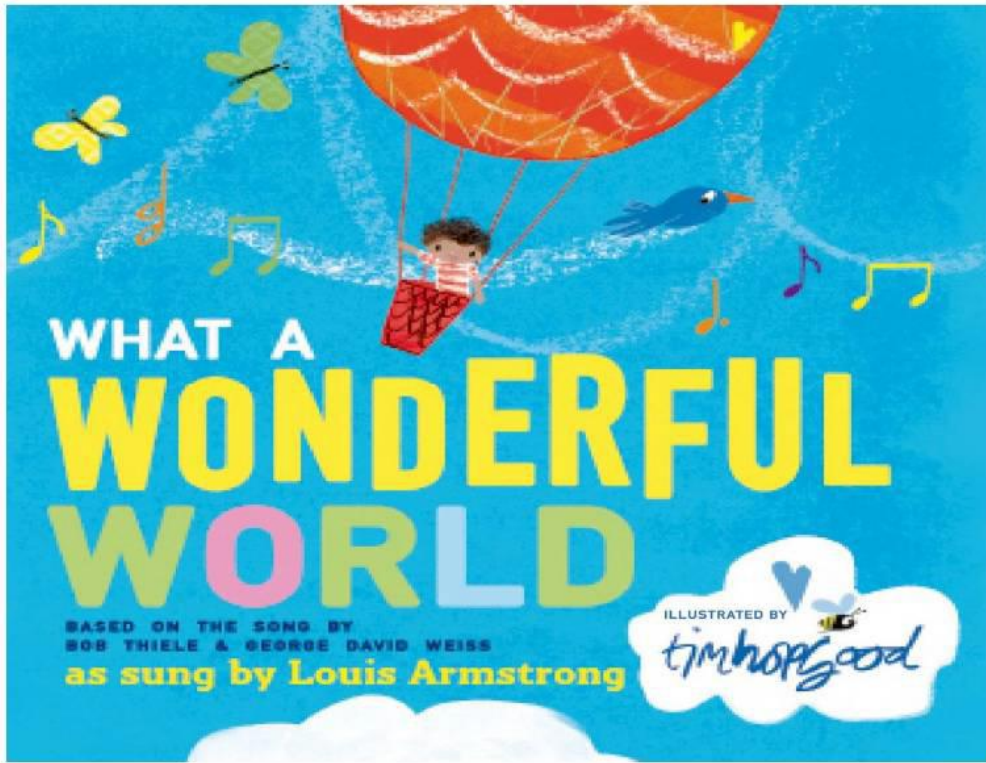
🕒 19 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ, 2021 🗨️ 0

Under the supervision of SMS Team Leader and with the support of the Community Mobilization Officer and in close collaboration with other DRC field units, the Community Mobilization Assistant will ...

Πρακτικά, τι θα δούμε;

ενότητες μαθήματος	προτεινόμενοι όροι-κλειδιά
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΚΡΙΣΕΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ	<ul style="list-style-type: none"> o humanitarian crises o crisis management o crisis communication o nat-tech disasters o { disaster, emergency } { management, response, recovery }
ΜΕΤΑΝΑΣΤΕΥΤΙΚΟ & ΠΡΟΣΦΥΓΙΚΟ ΖΗΤΗΜΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ	<ul style="list-style-type: none"> o forced { migration, displacement, relocation } o { migration, refugee } flows o { refugees, migrants } and { digital, social } media o { refugees, migrants } and open data
ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	<ul style="list-style-type: none"> o humanitarian { aid, action, intervention, work } o humanitarian technology o humanitarian mapping o responsible data, data ethics o { emergency, humanitarian } ethics o ad hoc networking o free { wifi, internet } o lo-fi { technologies, innovation } o food- water-energy { nexus, security } o { food, water, energy } { democracy, governance }
ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΕΙΟΤΗΤΑ	<ul style="list-style-type: none"> o bottom-up policy-making o urban { renovation, revival, regeneration } o participatory { design, policy-making, assessment, monitoring, evaluation } o active citizenship

ενότητες μαθήματος	προτεινόμενοι όροι-κλειδιά
ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΔΙΑΚΥΒΕΡΝΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ: ΤΑΣΕΙΣ & ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ	<ul style="list-style-type: none"> ○ global { governance, institutions } ○ BRICS, IBSA, ΜΙΚΤΑ ○ global south ○ humanitarian organizations ○ humanitarian innovation
ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΚΑΙ ΑΦΗΓΜΑΤΙΚΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ	<ul style="list-style-type: none"> ○ {gamified, playful, ludic} {participation, engagement, social change} ○ {gamified, playful, ludic} {innovation, ideation} ○ {narrative, storytelling, storified} {participation, engagement, social change} ○ {narrative, storytelling, storified} { innovation, ideation}
ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ	<ul style="list-style-type: none"> ○ {bottom-up, collaborative, open, frugal} innovation ○ sustainable innovation ○ socio-technical innovation
ΣΥΝ-ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΑΝΘΡΩΠΟΚΕΝΤΡΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ	<ul style="list-style-type: none"> ○ {service, innovation} co-design ○ {human-centric, humanitarian} {design, co-design} ○ design for good



THE CONVERSATION
Academic rigour, journalistic flair

COVID-19 Arts + Culture Business + Economy Cities Education Environment + Energy Health + Medicine Politics + Society **Science + Technology**

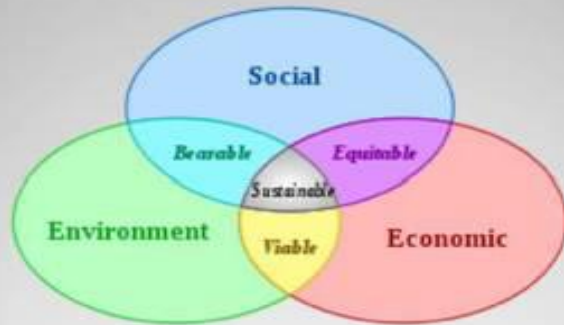


**Tim Berners-Lee's plan to save the internet:
give us back control of our data**

February 5, 2021 11:20am GMT

THINK GLOBALLY – ACT LOCALLY

(TRIPLE BOTTOM LINE-SUSTAINABLE DEVELOPMENT)



COVID-19 MASK



Η ασπίδα προστασίας προσώπου, τύπου Prusa, [έχει ενδεικτικά γίνει αποδεκτή από το Υπουργείο Υγείας](#) για χρήση από το προσωπικό στα νοσοκομεία και τις δομές υγείας της χώρας, σύμφωνα με τις προϋποθέσεις που έχουν τεθεί. Αποτελεί έναν τύπο διευρυμένης μάσκας που καλύπτει όλο το πρόσωπο, έχει εργονομικό σχεδιασμό και είναι επαναχρησιμοποιούμενη μετά την κατάλληλη κάθε φορά απολύμανση. Συντίθεται

ΕΘΕΛΟΝΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΠΑΝΔΗΜΙΑΣ

ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΜΕ & ΒΟΗΘΑΜΕ

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ



ΑΣΠΙΔΕΣ ΠΡΟΣΩΠΟΥ

Προστατευτικές ασπίδες προσώπου σε σχέδια που μπορούν να κατασκευαστούν μαζικά στην Ελλάδα.



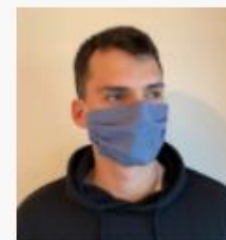
ΑΝΑΠΝΕΥΣΤΙΚΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ

Υποκατάστατα συσκευών μη επεμβατικού μηχανικού αερισμού για νοσηλευόμενους.



ONLINE ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΩΝ

Σύστημα online self-assessment & remote monitoring για άσους παρουσιάζουν πιθανά συμπτώματα.



ΜΑΣΚΕΣ ΥΨΗΛΗΣ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ

Μάσκες χειρουργικές και φερίATORS υψηλής προστασίας από υλικά ειδικών προδιαγραφών.



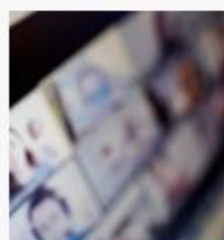
ΣΥΛΛΟΓΗ & ΔΙΑΘΕΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Συγκέντρωση δεδομένων εξάπλωσης του COVID-19 στην Ελλάδα και δόσωση μέσω αντίστοιχων APIS.



ONLINE ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ

Online πλαίσιο δράσης δημιουργικής απασχόλησης και ψυχαγωγίας παιδιών 5-12 ετών στο σπίτι.



WEBINARS ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Webinars από ψυχολόγους, ψυχιάτρους και άλλους ειδικούς ψυχικής υγείας και ευεξίας.



ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΘΕΛΟΝΤΩΝ ΜΕ ΑΝΑΓΚΕΣ

Online πλαίσιο αλληλεγγύης εθελοντών με φορείς και άτομα που έχουν ανάγκη βοήθειας.

INSIDE DEVELOPMENT | TECHNOLOGY

5 tips for using low-cost technology for development in remote areas

By *Lean Alfred Santos* // 10 October 2014



ADVERTISEMENT

**Make a world
of difference.**

Earn your master's degree
entirely online



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

UNESCO

"Building peace in the minds of men and women"

IN BRIEF

WHAT WE DO

WHERE WE WORK

PARTNERS

JOIN US

RESOURCES

Home › All News › Mobile technology the key to bringing 'education to all', says UN Broadband Commission

Mobile technology the key to bringing 'education to all', says UN Broadband Commission



MEDIA SERVICES

All News

The UNESCO Courier



Digital Civics Toolkit



Participate

explore civic issues and discover civic interests

Investigate

analyze information and consider what you can trust

Dialogue

navigate perspectives and exchange ideas

Voice

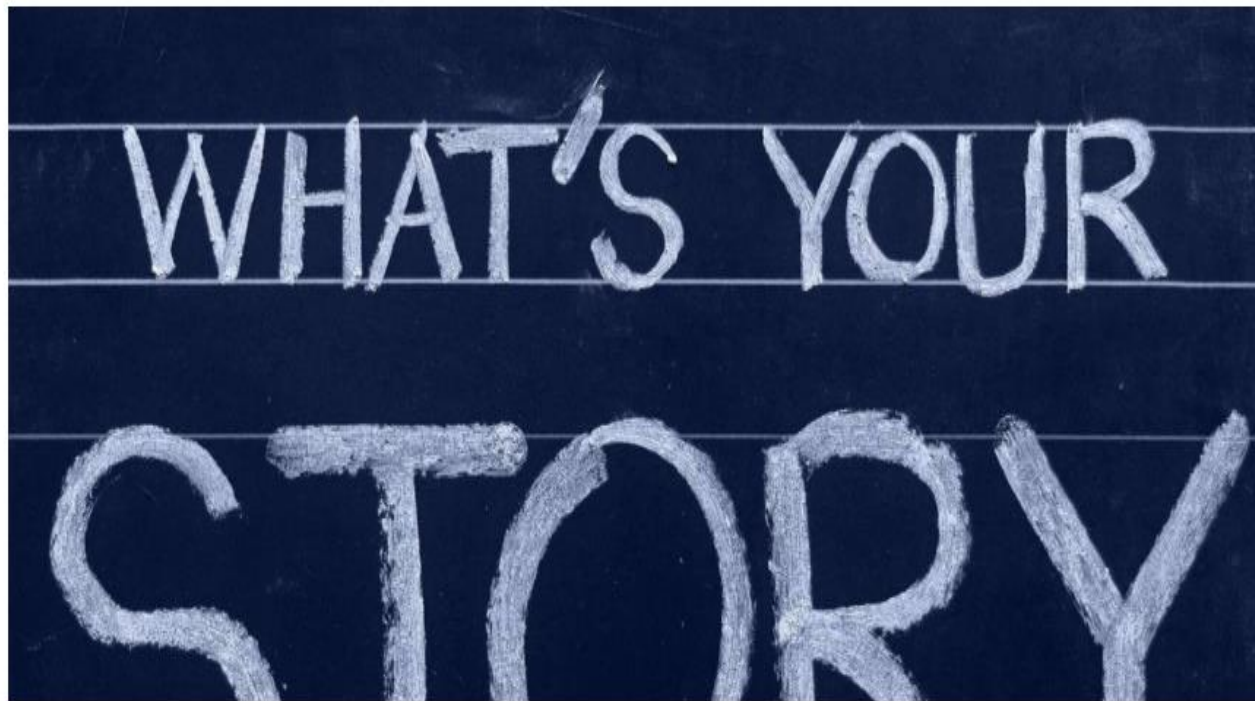
create, remix, and share content in online spaces

Action

consider tactics and strategies for civic action

The power of storytelling for social innovators

by Maja Novak | Mar 20, 2018 | Social Innovation Academy





The Design Journal

An International Journal for All Aspects of Design



ISSN: 1460-6925 (Print) 1756-3062 (Online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/rfdj20>

Games as a Catalyst for Design for Social Innovation. Unlocking legendary tools

Aslihan Tece Bayrak

To cite this article: Aslihan Tece Bayrak (2019) Games as a Catalyst for Design for Social Innovation. Unlocking legendary tools, The Design Journal, 22:sup1, 1409-1422, DOI: [10.1080/14606925.2019.1594966](https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1594966)


To link to this article: <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1594966>



Published online: 31 May 2019.

Commentary | [Open Access](#) | Published: 10 March 2020

Serious games for serious crises: reflections from an infectious disease outbreak matrix game

[Julia Smith](#) , [Nathan Sears](#), [Ben Taylor](#) & [Madeline Johnson](#)

Globalization and Health **16**, Article number: 18 (2020) | [Cite this article](#)

2768 Accesses | **22** Altmetric | [Metrics](#)

Abstract

Background

Download PDF



Download ePub

Section

Health in foreign policy

Sections

Figures

References

[Abstract](#)

Background

Digital Transformation Is About Talent, Not Technology

by Becky Frankiewicz and Tomas Chamorro-Premuzic

May 06, 2020



Summary. Contrary to popular belief, digital transformation is less about technology, and more about people. You can pretty much buy any technology, but your ability to adapt to an even more digital future depends on developing the next generation of skills, closing the gap between talent supply and demand, and future-proofing your own and others' potential. It's really quite simple: the most brilliant innovation is irrelevant if we are not skilled enough to use it; and even the most impressive human minds will become less useful if they don't team up with technology. The main implication is that when leaders think about investing in technology, they should first think about investing in the people who can make that technology useful. [close](#)