



PROGRAMA DEVHACK4IMPACT

Termos de Referência

Apresentação de Propostas de Digitalização por ONGD

Índice

I.	Enquadramento.....	2
II.	Processo de Envolvimento das ONGD no Programa Global.....	4
III.	Condições de Participação na Apresentação de Propostas	5
IV.	Critérios de Seleção	5
V.	Candidaturas	6
VI.	Condições de Aceitação	6
VII.	Anexo I - Resumo do Diagnóstico de Necessidades de Digitalização das ONGD.....	6

I. Enquadramento

O programa Digitalização para o Desenvolvimento - DevHack4Impact, criado pela [Fundação Calouste Gulbenkian](#) e pela [Plataforma Portuguesa das ONGD](#), em colaboração com a equipa do [Hack4Good](#), com a [Taikai](#), e com a [FES Agency](#) tem quatro propósitos:

- Gerar conhecimento sobre mecanismos, ferramentas e técnicas digitais adaptadas ao contexto do desenvolvimento internacional, capazes de dar resposta às necessidades /desafios de trabalho das ONGD e melhorar as condições de vida das populações mais vulneráveis de países em desenvolvimento.
- Aproximar as ONGD do mundo digital, decifrando-o e encontrando uma linguagem comum;
- Facilitar o *networking* entre entidades tecnológicas/digitais e ONGD, criando condições para apresentação de futuros projetos conjuntos;
- Criar soluções digitais para problemas relacionados com o setor do desenvolvimento internacional.

O DevHack4Impact foi criado pensando nas necessidades de capacitação das ONGD nesta matéria, mas principalmente nas soluções digitais do futuro e na construção de respostas eficientes, eficazes, apropriadas, e resilientes, fundamentais face aos desafios globais atuais.

O programa consagra, assim, as seguintes iniciativas interligadas:

a) *Seminário Internacional “Oportunidades e desafios digitais no Desenvolvimento Internacional”*

A primeira iniciativa deste programa teve lugar no dia 24 de novembro e contou com convidados especialistas de referência que introduziram a temática permitindo aos participantes compreender o significado de transformação digital e tecnológica e o seu impacto no mundo atual, bem como quais os principais desafios que a digitalização coloca, nomeadamente para a sociedade civil.

b) *Workshop de Capacitação e de Diagnóstico*

A realização de um *workshop* com uma componente formativa, num primeiro momento, ministrado por um especialista de referência, e, num segundo momento, com a realização de um diagnóstico de necessidades digitais, permitiu aprofundar os conteúdos abordados no Seminário de 24 de novembro e estabelecer a base de trabalho para a implementação do Programa. Neste contexto foram identificadas algumas necessidades de ordem organizacional, territorial ou temática. Para consultar o sumário das conclusões das ideias apontadas, que poderão contribuir para a elaboração da candidatura, ver o resumo em anexo (Anexo I). Este evento decorreu no dia 27 de novembro e destinou-se exclusivamente às ONGD.

O presente convite pretende propor às ONGD a apresentação de ideias para a criação de soluções digitais que possam resolver problemas do Desenvolvimento Internacional e dar resposta a necessidades existentes no setor, e que sejam desenvolvidas posteriormente por uma comunidade digital e tecnológica.

c) *Convite à apresentação de propostas*

O atual convite destina-se às ONGD portuguesas de forma a que estas possam participar ativamente no programa de digitalização, nomeadamente através da apresentação de desafios, necessidades, problemas ou ideias, que possam ser respondidos através de soluções de carácter digital e/ou tecnológico.,.

As propostas apresentadas deverão identificar formas de integração da digitalização no trabalho das ONGD e no setor do Desenvolvimento Internacional e poderão ser relativamente a diferentes domínios de desafios/problemas de carácter organizacional, sectorial ou territorial, desde que os resultados esperados apresentem um impacto sustentável, replicável e cujos benefícios sirvam o setor e as ONGD em geral.

Mediante a apresentação de candidaturas, serão seleccionadas 3/4 propostas de ONGD que serão alvo de desenvolvimento por parte de uma comunidade digital e tecnológica durante a realização de um hackathon (maratona de programação) - *DevHack4Impact*.

d) *Development Hackathon*

O Development Hackathon for Impact é uma maratona de programação na qual se reunirão especialistas a fim de explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos de *software* ou mesmo de *hardware* que contribuam para resolver os problemas apresentados pelas ONGD cujas propostas tenham sido seleccionadas.

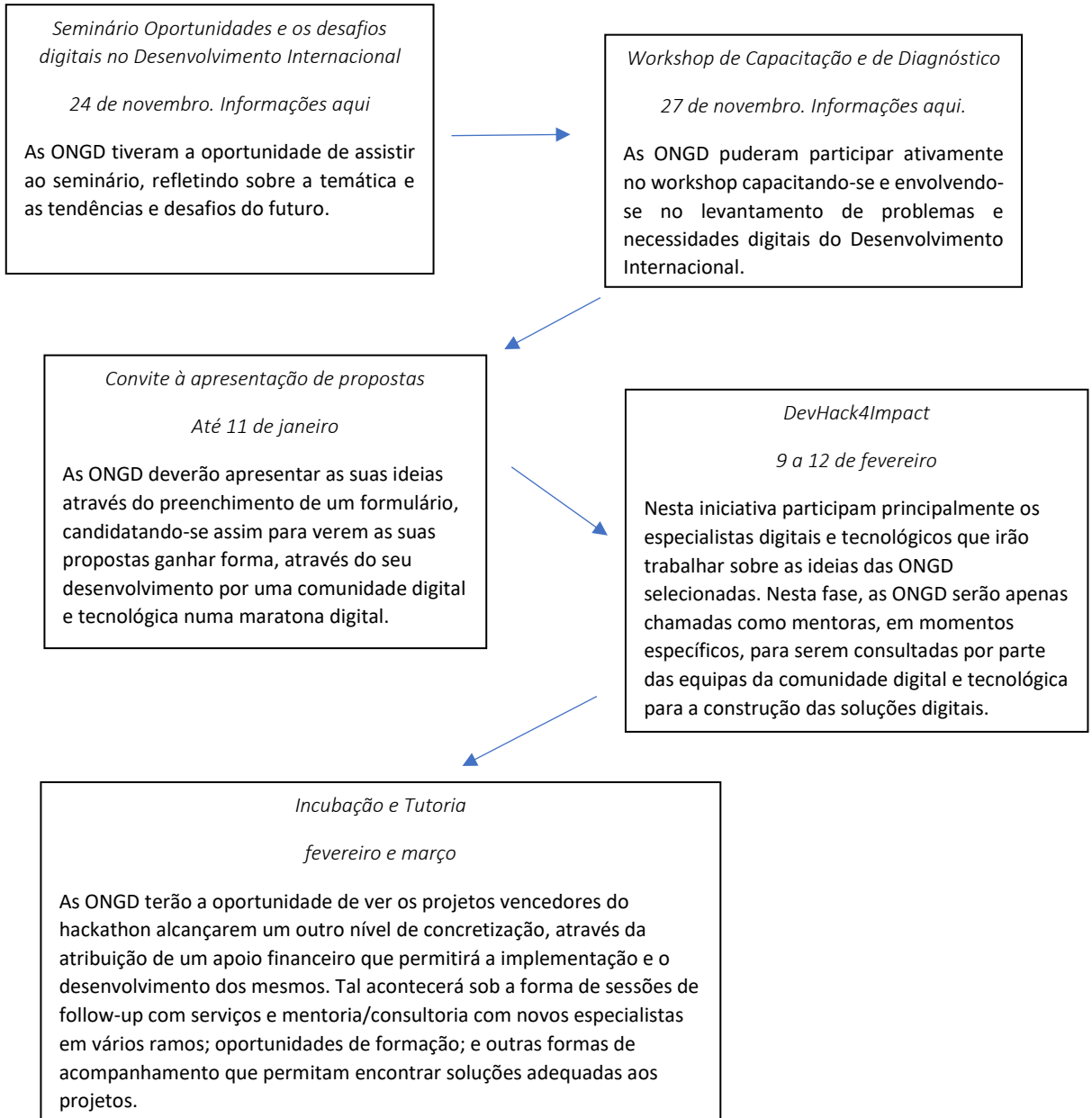
Será desenvolvido num formato *online* e iniciará com um *workshop* de ideação para constituição das equipas e apresentação das propostas das ONGD.

Neste evento estarão em concurso as ideias das ONGD seleccionadas, que serão desenvolvidas por esses profissionais distribuídos por equipas e que receberão no final um prémio financeiro. Serão premiadas três soluções digitais, que seguirão posteriormente para a fase de incubação e tutoria.

e) *Incubação e Tutoria*

A incubação passará por garantir que os projetos vencedores, criados no *Hackathon DevHack4Impact*, tenham resposta e condições para serem implementados. Neste sentido, serão disponibilizadas verbas específicas e desenvolvidas sessões de *follow-up*, com serviços e mentoria/consultoria com novos especialistas em vários ramos, formação, e outras formas de acompanhamento para as equipas e as ONGD vencedoras, que permitam encontrar soluções adequadas aos projetos.

II. Processo de Envolvimento das ONGD no Programa Global



III. Condições de Participação na Apresentação de Propostas

- a) Apresentação de ideias que demonstrem uma necessidade que possa ser resolvida/colmatada através de respostas de carácter digital e/ou tecnológico é a condição base para aceitação dos desafios para o *Hackathon*.
- b) Preenchimento de um formulário online, no qual as ONGD descreverão o desafio / necessidade / problema que pretendem ultrapassar e a forma como um investimento digital poderá ajudar a resolvê-lo.
- c) As ONGD portuguesas poderão apresentar várias propostas, sendo que para cada proposta terão que identificar e apresentar uma pessoa responsável pela mesma. Contudo, apenas será selecionado um projeto por ONGD.
- d) O programa será aberto à participação das organizações da Rede de Plataformas Lusófonas de ONG (RePLONG) e a organizações não governamentais parceiras das ONGD portuguesas, que tenham sede nos PALOP e Timor-Leste. Estas apenas poderão apresentar-se em conjunto com ONGD portuguesas.
- e) As ideias apresentadas podem abranger qualquer território dos países parceiros da Cooperação Portuguesa, dos Países Menos Avançados (PMA) e outros relevantes na área da Cooperação para o Desenvolvimento, incluindo o nacional.
- f) Os benefícios das soluções digitais encontradas deverão reverter diretamente para as ONGD envolvidas, mas os produtos devem ter potencial de multiplicação em outros territórios, contextos e de criação de impacto global no setor. Isto significa, que a propriedade das soluções digitais vencedoras cabe às ONGD proponentes e às entidades organizadoras e, será facultado livre acesso a todas as ONGD que possam ter interesse nas soluções encontradas.

IV. Critérios de Seleção

- a) Após o encerramento do prazo para apresentação de propostas, serão selecionadas para o hackathon as propostas que cumprirem os critérios de seleção estabelecidos e se encontrem em conformidade com as exigências do programa.
- b) Esta seleção será realizada com base nos seguintes critérios:
 - Diversidade das áreas e setores de intervenção das propostas apresentadas;
 - Urgência e importância dos problemas / desafios apresentados;
 - Diversidade das Organizações candidatas;
 - Adequabilidade da proposta apresentada face ao enquadramento digital do programa;
 - Originalidade das propostas;
 - Replicabilidade e potencial de impacto prevista das ideias apresentadas;
 - Exequibilidade das propostas / ideias apresentadas.
- c) Serão selecionadas 3/4 propostas que cumpram os critérios acima estabelecidos.

5

- d) A seleção das propostas será realizada pela Plataforma Portuguesa das ONGD, pela Fundação Calouste Gulbenkian, pela Taikai, e pela Fes Agency., com base em instrumentos de seleção específicos desenvolvidos para o efeito.

V. Candidaturas

As ONGD interessadas deverão apresentar as suas candidaturas através do preenchimento [deste formulário](#) até ao dia **11 de janeiro de 2021**.

VI. Condições de Adesão

Ao apresentarem candidatura e aceitarem fazer parte do programa as ONGD selecionadas comprometem-se a:

- Ceder a utilização dos produtos criados a outras entidades para fins de replicação e multiplicação e impacto das soluções no contexto do Desenvolvimento Internacional.
- Participar como mentoras das equipas participantes durante o hackathon, em momentos específicos que serão definidos à medida que o programa do hackathon for desenvolvido.
- Votar nas soluções digitais mais adequadas, conforme o sistema de ponderação da plataforma taikai, uma plataforma digital que ira acolher o hackathon.
- Participar na fase de Tutoria e Incubação no desenvolvimento das soluções digitais. A participação das ONGD nesta fase é pré-condição para adesão a este programa.

VII. ANEXO I – Resumo do Diagnóstico de Necessidades de Digitalização das ONGD

Necessidades e oportunidades

- Necessidade de articulação de recursos (aos mais variados níveis por país/região geográfica, com sistemas de mapeamento; bases de dados entre ONG que se encontram no terreno).
- Melhoria da eficácia das organizações e equipas em multipaíses e, particularmente, em multidepartamentos.
- Necessidade da Digitalização dos financiadores, particularmente no que refere a prestação de contas.
- Digitalização traz a oportunidade de poder dialogar de uma forma mais direta com decisores políticos.
- A fragilidade potencial das comunicações em estados com governação autoritárias e vigilantes (particularmente de organizações dos Direitos Humanos), traz a necessidade de uma capacitação dos atores da sociedade civil, não na ótica do utilizador dos recursos e ferramentas digitais, mas no entendimento da arquitetura da internet, das medidas e

6

contra-medidas em termos de comunicação e segurança, do conhecimento da criptografia, etc.

- Termos noção de que modelo económico estamos a alimentar, uma vez que recorrendo a algumas ferramentas informáticas ou grupos económicos com quem se estabelecem vínculos contratuais estamos a incentivar /apoiar modelos que poderão ser contrários ao nosso trabalho; pelo que de preferindo o uso de recursos de open data e instituições de economia solidária, porque a tecnologia também não é neutra.
- Redução custos na gestão de projetos à distância.
- Redes internas (informáticas, digitais) das organizações estejam consolidadas.
- Mecanismos sustentáveis do ponto de vista da eficácia e eficiência - resposta estratégica a longo prazo que permaneça.
- Maior justiça no acesso à educação - Falta de capacitação de professores - igualdade no acesso à educação das crianças, particularmente nos meios rurais.
- Pagamento dos salários dos professores.
- Massificação do acesso à informação por um lado, por outro a possibilidade de distribuir informação específica.
- Procurar sistemas que funcionem em off-line ou com um baixo consumo de dados; ferramentas de *open source*.
- Como proporcionar maior justiça e igualdade no acesso à educação?
- Recursos áudio através de *pendrives* ou que possam ser facultados por cadeias de rádio para comunidades que estão completamente off-line.
- Necessidade digital da organização interna (particularmente para organizações com poucos recursos e que dependem do voluntariado).
- Promoção de negócios locais/divulgação/vendas online.
- Plataformas de divulgação/visitas online de projetos culturais/indústrias criativas
- Apoio à formação de professores que complemente a componente presencial.
- Como responder às regiões que se encontraram completamente foram de conectividade.
- *Gamification* – oportunidades de sensibilização; influência, etc.
- Mecanismos de Gestão documental, de monitorização e avaliação de projetos, particularmente que permita uma gestão mais eficaz de projetos à distância.
- Massificação do acesso a informação e possibilidade de distribuição relevante de informação para públicos específicos de uma forma direta.
- Resposta a catástrofes e desastres naturais, na capacidade de resposta das organizações e das populações.

Áreas Temáticas de Intervenção das ONGD em que a Digitalização poderá ter um papel relevante

- Educação, Formação, Ensino à Distância
- Direitos Humanos
- Energia
- Saúde, particularmente Capacitação para o combate à pandemia
- Empreendedorismo e Empoderamento de Jovens

- Agricultura, Produtividade e Acesso a mercados
- Capacitação Institucional e das Pessoas
- Acesso a Bens essenciais
- Comércio Internacional (particularmente o contributo para o Comércio Justo)
- Cidadania Global (particularmente a Literacia Digital na perspetiva da defesa das Democracias)
- Coerência das Políticas (na medida em que a digitalização é transversal e impacta outras políticas do Desenvolvimento)
- Espaço da Sociedade Civil (ao possibilitar formas de comunicação e tomadas de posições públicas, abertas e participativas para os/as Cidadãos/cidadãs)
- Alterações Climáticas