



Termos de Referencia

Hackathon Deficiência e Inclusão

1. Introdução

A UNFPA é a Agência das Nações Unidas de Saúde Sexual e Reprodutiva. Nossa missão é proporcionar um mundo onde toda gravidez seja desejada, todo parto seja seguro e o potencial de cada jovem seja realizado. Com o objetivo de criar um mundo sustentável e inclusivo, onde o objetivo é **“Não deixar ninguém para trás”** e dar continuidade aos esforços globais para “promover acesso e empoderamento para pessoas de todas as habilidades”, promovemos o **“Hackathon Deficiência e Inclusão”** para jovens com deficiência.

Assim, baseados na experiência de sucesso anteriormente levada a cabo por esta Agência, os escritórios do UNFPA em Moçambique unem-se a múltiplos parceiros do Governo de Moçambique e sociedade civil representando pessoas com deficiência, para juntos realizarem um Hackathon que promova ideias inovadoras para a melhoria da acessibilidade, autonomia e participação para pessoas jovens com deficiência em Moçambique.

2. Contexto do Hackathon

Estima-se que mais de um bilhão de pessoas no mundo, aproximadamente 15% da população mundial, vivam com alguma deficiência (OMS, 2018). As taxas de deficiência tendem a ser mais altas entre os grupos vulneráveis e os padrões de deficiência podem variar de acordo com fatores ambientais, incluindo acesso a serviços básicos, conflito, desastres naturais e tráfego rodoviário (OMS, 2018).

Muitas pessoas com deficiência (PCDs) são impedidas de ter acesso igualitário aos direitos fundamentais, como saúde, educação e emprego, e muitas vezes são incapazes de receber serviços relacionados à deficiência (OMS, 2011). Além disso, muitas PCDs enfrentam exclusão, discriminação e estigma em suas comunidades. No caso de mulheres, jovens e meninas com deficiência, muitas vezes enfrentam mais barreiras para exercer seus direitos e ter acesso aos serviços, e são mais vulneráveis ao isolamento e a práticas prejudiciais (UNFPA, 2018).

Em Moçambique, o censo nacional de 2017 indica que existem mais de 700.000 pessoas com deficiência no país. Esta estimativa inclui adolescentes e jovens, sendo que, grande parte destes, vive nas zonas rurais onde os níveis de pobreza são mais elevados, os serviços de saúde, educação e outros a eles relacionados são bastantes escassos ou mesmo ausentes, o que faz com que elas se encontrem no grupo dos mais pobres e vulneráveis.

Várias estratégias têm sido desenvolvidas pelos diferentes actores sociais no sentido de promover a participação e o empoderamento das pessoas com deficiência, em particular dos jovens com deficiência.



Entretanto o desafio é enorme visto que, se reporta o baixo nível de escolarização, o fraco nível de acesso ao mercado laboral, de fontes de rendimentos, de serviços, da habitação, de informação, de participação social e dificuldades de mobilidade.

Conflito nas províncias do norte de Moçambique

Exacerbando ainda mais o cenário, a crise no norte de Moçambique atingiu níveis alarmantes com cerca de 530.000 pessoas deslocadas internamente em Cabo Delgado e províncias vizinhas. Para os jovens, esta situação é ainda particularmente calamitosa porque é sobretudo o seu futuro que se perde. A disrupção é acompanhada de graves violações e abusos, sobretudo das camadas mais vulneráveis: mulheres, crianças e pessoas com deficiência, entre outras categorias.

Com escassos recursos, o Governo e parceiros procuram garantir uma resposta que assegure a manutenção dos serviços essenciais nas zonas de conflito e nas zonas que acolhem os deslocados. Inovações sociais e/ou tecnológicas que igualmente auxiliem a reinserção dos deslocados com algum tipo de debilidade possibilita não apenas a melhoria na qualidade de vida para as pessoas com deficiência e com necessidades especiais, mas acima de tudo, tem o potencial de garantir a acessibilidade de pessoas com deficiência e outros grupos vulneráveis a serviços essenciais, enquanto igualmente aumentam a representatividade.

3. Desafios do Hackathon

O Hackathon terá três desafios refletindo áreas temáticas relacionadas ao mandato do UNFPA, por um lado, e por outro, as diferentes barreiras que jovens, raparigas e mulheres com deficiência em Moçambique enfrentam, respectivamente:

- I. Acesso a serviços essenciais;
- II. Acção Humanitária e de Emergência inclusiva;
- III. Informações e tecnologia acessíveis (eHealth e mHealth).

3.1. Acesso a serviços essenciais na comunidade

Muitas pessoas com deficiência vivendo nas comunidades não têm acesso aos serviços sanitários e sociais básicos devido principalmente a falta desses serviços por um lado, e por outro, devido às longas distâncias percorridas para ter acesso. Assim sendo, por falta de assistência adequada o nível de sua deficiência tende a agravar se limitando suas habilidades para poder participar em atividades de seu interesse. É no contexto da **Reabilitação Baseada na Comunidade (RBC)** que o Hackathon pretende identificar e refinar iniciativas com a seguinte natureza:

- App/website/serviço de SMS para identificação das necessidades e prioridades de jovens com deficiência
- App/website/serviço de SMS que aumente a autonomia dos jovens com deficiência



- App/website/serviço de SMS para criação de grupos ou associativismo de jovens com deficiência, dando ênfase também na capacitação e mútua assistência
- App/website/serviço de SMS para combater o estigma e discriminação de pessoas com deficiências, promover sua auto-estima
- App/website/serviço de SMS para capacitar profissionais de saúde, polícia, tribunal... e de diversas áreas sócio-sanitárias a lidar com jovens com diferentes tipos de deficiências
- App/website/serviço de SMS para denunciar casos de violência contra pessoas com deficiências (rapazes e raparigas)

3.2. Ação Humanitária e de Emergência inclusiva para a proteção dos direitos dos jovens com deficiência em situação de risco e de conflito

Com o surgimento de uma situação de emergência humanitária a situação de vulnerabilidade da pessoa com deficiência intensifica-se. Os riscos tornam-se mais presentes e evidentes, particularmente para as mulheres e raparigas com deficiência. Os serviços pré-existentes que não eram inclusivos disruptam-se por um lado, e por outro, a resposta não é recortada e adequada às necessidades da rapariga, jovem e mulher com deficiência. Neste sentido, são bem vindas propostas com a seguinte natureza:

- App/website/serviço de SMS para colheita e difusão de informação em formatos acessíveis sobre situações de emergência humanitária
- Iniciativas em que os profissionais das mais diversas áreas sociais e sanitárias estejam capacitadas para lidar com pessoas com diversos tipos de deficiência em particular, raparigas e rapazes.

3.3. Informações e tecnologia acessíveis

A emergência de mHealth traz muitas oportunidades para a disseminação de informação sobre saúde, incluindo saúde sexual reprodutiva aos adolescentes e jovens. Da mesma forma, mHealth também é uma janela para a provisão de serviços, tornando-se ainda mais relevante com a emergência da pandemia da COVID-19.

A provisão de serviços de saúde sexual reprodutiva de forma remota, através de telemóveis e outras tecnologias de acesso remoto também é emergente em Moçambique. Uma série de aplicativos móveis foram desenvolvidos para prover informação e serviços de saúde a jovens, tais como SMS Bizz. Ao mesmo tempo emergem desafios para a efetiva validade destes mesmos instrumentos quando se refere a pessoas com deficiência. Por outro lado, é ainda incipiente a existência de tecnologias de mHealth para cada segmento de deficiência. Neste desafio, encoraja-se a submissão do seguinte tipo de iniciativas:

- App/website/serviço de SMS para disseminação de saúde sexual e reprodutiva inclusivos
- App/website/serviço de SMS que promova serviços sócio-sanitários de forma inclusiva



- Produção de um repositório web (website) de recursos para que desenvolvedores possam criar aplicativos móveis e outras tecnologias de mHealth inclusivas

4. Modelo do Hackathon

O Hackathon seguirá com dois modelos, nomeadamente; apresentação de Speechs e Workshop. O primeiro modelo consiste nos dois primeiros desafios. Nesta componente, a equipe do Júri composta pelos organizadores receberá a análise de diferentes propostas, escritas e orais de participantes com soluções de cada um dos dois desafios. Por final será identificada uma proposta vencedora para cada um dos dois desafios.

O terceiro desafio será um workshop, virtual e físico, em que desenvolvedores pré-selecionados irão juntar-se por um ou dois dias para focar-se em desenvolver instrumentos e protocolos que permitam que outros desenvolvedores possam construir produtos de eHealth/mHealth adequados para a Pessoa com Deficiência, em particular para a realidade Moçambicana.

Nos dois modelos, será participação em equipe e encoraja-se que cada uma delas deverá pelo menos incluir uma/um jovem com deficiência.

Selection Criteria/participation

Vide em anexo a grelha de avaliação.

5. Prêmio para soluções vencedoras

Cada solução vencedora receberá o prémio de 100.000,00 Mt.

6. Organizações Parceiras

- UNFPA

O UNFPA participa deste processo como apoio técnico e financeiro para a operacionalização do Hackathon. O UNFPA irá também providenciar ferramentas e fazer a coordenação com o nível global para o alinhamento com outras iniciativas sendo desenvolvidas ou implementadas por outros actores.

- AIFO

AIFO participará como coordenador técnico do evento. Seu papel vai desde a organização do júri, selecção, afinamento das propostas, coordenação com desenvolvedores entre outros aspectos.



- **FAMOD**

FAMOD irá fornecer ao grupo de trabalho do Hackathon os princípios orientadores de engajamento com Pessoas com Deficiência em iniciativas tecnológicas. Ao mesmo tempo, **irá coordenar o desafio 3 e modelo 2** através da identificação de desenvolvedores que irão trabalhar em colaboração neste desafio.

- **Governo de Moçambique**

Secretaria de Estado da Juventude, MGCAS, MC MISAU (Programa Nacional de Reabilitação Física e Departamento de Informação de Saúde).

7. Linha do tempo

Data	Actividade
8 de Dezembro de 2021	Lançamento do Hackathon
24 de Janeiro de 2022	Pré-seleção dos grupos.
25 Janeiro de 2022	Workshops de Indução aos participantes e pessoas com deficiências
26-28 de Janeiro de 2022	Desenvolvimento dos protótipos
31 de Janeiro de 2022	Premiação dos Vencedores
1 de Fevereiro de 2022 à 31 de Março de 2022	Desenvolvimento das soluções
TBA	Lançamento dos Aplicativos