

Termos de Referência **Hackathon Change**

Introdução

A Academia de Pesquisa Virtual é uma organização de direito privado moçambicano, formada por pesquisadores e especialistas de várias áreas, com a missão de assegurar a conectividade global através da pesquisa e investigação científica.

Respondemos a crescente procura por conhecimentos na área de pesquisa científica, análise de dados, ensino à distância, design e grafismo e Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

Contexto do Hackathon

Mudança é o impacto e a diferença que fazemos a cada dia de nossas vidas, temos uma experiência diferente a cada dia. Mas precisamos ter em mente que a mudança pode ser positiva ou negativa. Sonhamos, desejamos, pensamos, mas muito raramente agimos. Esperamos ver o Mundo mudar para melhor a cada dia, alguns desejam que as guerras acabem e alguns simplesmente sonham que o aquecimento global pare, mas tão pouco é feito para mudar tudo e o que o nosso mundo precisa é de Ação!

Que mudança gostaríamos de ver no mundo e como realmente podemos mudá-lo? E se pudéssemos criar uma organização igual a UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância), UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura), mundialmente conhecida, mas a diferença seria que esta organização seria para todos! Esta seria a mudança exata.

Desafio do Hackathon

O Hackathon terá um desafio de tornar o mundo num lugar melhor para todos, a partir do **CHANGE**, uma app que terá de ter as seguintes componentes:
App/website para colecta de ideias diversas para tornar o mundo num lugar melhor

Que permita que pessoas que queiram ajudar ao próximo, possam entrar na app/website e entrem em contacto com a Academia, para que a mesma possa colher essa ajuda e canalizar aos necessitados.

Que jovens que sofrem vários tipos de violências possam fazer as suas denúncias e sejam ajudados.

Que jovens sem condições consigam encontrar padrinhos para financiar os seus estudos.

Que jovens desfavorecidos possam fazer com que as suas vozes sejam ouvidas, e muito, muito mais.

Modelo do Hackathon

O Hackathon iniciará com uma pequena explicação do problema e do que se pretende. As equipas terão depois de desenvolver os seus protótipos e apresentar em formato de vídeo, a equipe do Júri composta pelos organizadores analisará os protótipos, poderá pedir esclarecimentos caso ache necessário. Por final será identificada uma proposta vencedora.

Prémio para soluções vencedoras

O prémio para a solução vencedora será de 50.000,00MT, que será entregue assim que a solução for terminada.

Inscrição

Inscreva o seu grupo, composto por 2 indivíduos a partir do link ou QR Code abaixo:
https://bit.ly/hack_change



Linha do tempo

Data	Actividade
21 de Janeiro de 2022	Lançamento do Hackathon
22 de Janeiro de 2022	Desenvolvimento dos protótipos
24 a 25 de Janeiro de 2022	Pitch e Premiação dos Vencedores
TBA	Desenvolvimento das soluções
TBA	Lançamento dos Aplicativos