

Canvas de Projeto de Impacto Social

1. O Problema

- **36 milhões de brasileiros não têm acesso à internet** segundo a pesquisa TIC Domicílios 2022. Entre os mais afetados estão pessoas negras, com 60 anos ou mais. [Brasil de Fato](#).
- **Conectividade precária atinge fortemente os mais vulneráveis:** 35% das pessoas com até 1 salário mínimo ficaram sem internet móvel por 7 dias ou mais no último mês; esse índice é quase seis vezes maior que entre os que recebem mais de 3 salários mínimos [Agência Brasil](#).

Apenas **22% dos brasileiros contam com conectividade significativa**, considerando qualidade do acesso, equipamentos e habilidades digitais [Brasil de Fato](#)[Consumidor Moderno](#).

- A desigualdade é mais evidente nas regiões Norte e Nordeste — onde apenas 10–11% têm conectividade satisfatória — e em áreas rurais, além de idosos, negros, mulheres e classes menos favorecidas [NIC.br](#)[Consumidor Moderno](#).

Principais consequências: exclusão educacional, dificuldades em acessar serviços públicos e privados, vulnerabilidade digital (fraudes, desinformação), exclusão social e econômica.

2. A Solução Proposta

Nome do projeto: “TechParaTodos”

Uma **plataforma digital leve e inclusiva**, acessível via app ou navegador web, mesmo com internet lenta e em dispositivos antigos:

- **Conteúdos interativos de alfabetização digital e cidadania digital**, com biblioteca offline para uso contínuo.
- **Suporte comunitário online** (moderado) e tutoria local em parceria com telecentros ou escolas públicas.
- **Ferramentas de empregabilidade**, como modelos de currículo simplificados, guia de busca de oportunidades locais (inclusive offline) e orientações práticas.

Baseada em modelos reconhecidos de inclusão digital — como telecentros (que oferecem internet e capacitação gratuitamente), mas ampliada para alcance em áreas remotas via tecnologia leve e offline.

3. Público-alvo

- Pessoas idosas, negras, de comunidades rurais ou periféricas, com acesso limitado e precário à internet.

- Acesso restrito torna essas populações dependentes de apps simples e dados móveis — e incapazes de usar plataformas complexas [Agência Brasilipesi.com.br](http://AgenciaBrasilipesi.com.br).

4. Benefício Principal

- **Acesso democrático e acessível à educação digital e serviços;** reduz barreiras de infraestrutura, custo e habilidade.
- Superior a alternativas existentes, pois é **offline-friendly**, leve, com conteúdo offline e suporte local — ao contrário de muitas opções que dependem de rede estável e equipamentos modernos.

5. Inclusão e Acessibilidade

- Interface limpa, com contraste adequado, leitura de texto ampliado e navegação por voz — seguindo **diretrizes WCAG**.
- Compatível com **internet 3G/4G lenta**, funcionalidades offline com sincronização eficiente.
- Funciona em smartphones básicos e mesmo em computadores antigos (parcerias com telecentros podem prover esses equipamentos).

6. Impacto Social Esperado

- **Inclusão digital de milhares de pessoas**, especialmente das comunidades mais vulneráveis.
- **Capacitação digital real**, com habilidades que aumentam as chances de emprego, acesso a serviços públicos e maior autonomia.
- **Métricas de sucesso:** número de usuários ativos, certificados emitidos, número de participantes que acessam serviços governamentais ou encontram emprego após usar a plataforma.

7. Sustentabilidade do Projeto

- **Modelo de negócio social:** parcerias com ONGs, governos locais, empresas de telecom e universidades para financiamento, voluntariado e desenvolvimento colaborativo.
- **Estrutura open-source**, permitindo adaptação local e engajamento da comunidade.
- **TI verde:** uso de servidores eficientes, baixíssimo consumo de dados, menos necessidade de energia intensiva — reduz o impacto ambiental e custo operacional.