


PROJETO DE COMBATE A DESIGUALDADE DIGITAL:



A CERCA DE 20 ANOS, VEM SE PROTAGONIZANDO AS CHAMADAS: REDES SOCIAIS. E COM O SURGIMENTO DELA, TAMBÉM VIERAM DIVERSOS DESAFIOS A SE ENFRENTAR DENTRE OS QUE SURGIRAM SÃO: DESIGUALDADE DIGITAL, FALTA DE SUSTENTABILIDADE, FALTA DE INCLUSÃO DIGITAL E A FALTA DE ACESSIBILIDADE.

NESTES ANOS, CADA VEZ MAIS TEM SE PROPAGADO A IDÉIA DE UMA SOCIEDADE DIGITAL IGUALITÁRIA PARA TODOS OS MEMBROS E USUÁRIOS.

POR MEIO DESSA INICIATIVA BUSCAMOS AMPLIFICAR E DIVERSIFICAR O USO GERAL DA INTERNET QUE HOJE É O MAIOR MEIO DE COMUNICAÇÃO PARA TODOS NÓS.

NESTE CONTEXTO, BUSCAMOS ENTENDER E ELABORAR AS MELHORES MANEIRAS DE COMBATER OS FATOS AQUI APRESENTADOS.

A SEGUIR, VAMOS ENTENDER MAIS SOBRE A DESIGUALDADE DIGITAL.





DESIGUALDADE DIGITAL:

A desigualdade digital é a diferença entre pessoas ou grupos no acesso, uso e aproveitamento das tecnologias digitais, como a internet, computadores, smartphones e outros recursos tecnológicos. Essa desigualdade não é apenas sobre ter ou não ter internet, mas também envolve a qualidade do acesso, a capacidade de usar as tecnologias de forma eficiente e as oportunidades que esse uso oferece.

● **Problema**

Falta de acesso à internet em comunidades carentes e rurais.

● **Solução**

Implantação de pontos de acesso gratuito à internet em comunidades carentes.

● **Proposta De Valor Único**

Reduzimos a exclusão digital conectando pessoas, oferecendo educação digital e tecnologia acessível — tudo de forma simples, inclusiva e próxima da comunidade.

● **Vantagem Injusta**

Atuação direta em campo, com parcerias locais e foco em educação popular. Conhecimento profundo das comunidades atendidas, com abordagem personalizada.

● **Seguimentos De Clientes**

Jovens e estudantes de comunidades periféricas ou rurais.

● **alternativas existentes**

- Projetos pontuais do governo ou ONGs.
- Cyber cafés (em decadência).
- Dados móveis (caros e limitados).
- Aulas online gratuitas, mas pouco acessíveis a quem mais precisa.

● **Métricas-Chave**

- Número de pessoas conectadas mensalmente.
- Número de alunos formados em cursos de inclusão digital.
- Crescimento no acesso a serviços públicos e educação digital.
- Redução da evasão escolar por falta de acesso.

● **Conceito Central**

Levar inclusão digital a quem mais precisa, construindo pontes entre tecnologia e cidadania.

● **Canais**

- Parcerias com escolas, ONGs e associações de bairro.
- Redes sociais e mídia local para divulgação.
- Campanhas comunitárias e eventos presenciais.

● **Adotantes iniciais**

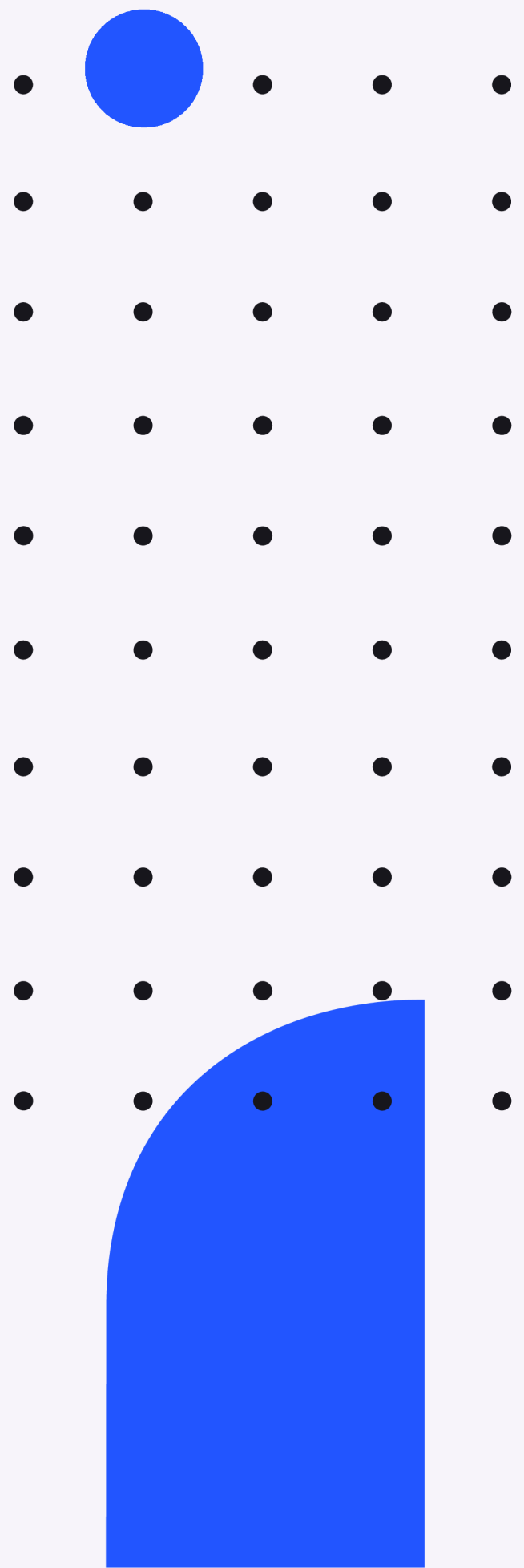
- Jovens que já têm algum acesso à internet, mas querem aprender mais.
- Líderes comunitários em busca de melhorias locais.
- Educadores e voluntários dispostos a ensinar.

● **Estrutura De Custos**

- Instalação de pontos de internet e manutenção.
- Compra ou doação de equipamentos.
- Formação e contratação de instrutores.
- Custos administrativos e de divulgação.

● **Fontes De Receita**

- Financiamentos públicos (editais, emendas parlamentares).
- Doações de empresas e fundações.
- Parcerias com universidades e projetos de pesquisa.
- Oferecimento de cursos pagos para públicos que podem pagar (modelo híbrido).



PÚBLICO-ALVO

Quem Seriam O Público-Alvo?

O nosso público está direcionado aos necessitados (Pessoas sem acesso a tecnologia no geral) sendo elas: idosos, estudantes de baixa renda, adultos em situação de vulnerabilidade social e pequenos empreendedores e trabalhadores informais.

● Benefícios

- Melhoria na Educação

- Estudantes passam a ter acesso a aulas online, materiais de estudo e plataformas educacionais.
- Redução da evasão escolar por falta de acesso digital.
- Ampliação de oportunidades de aprendizado, inclusive em áreas remotas.

- Acesso a Oportunidades de Emprego e Renda

- Adultos e jovens podem buscar empregos online, fazer cursos técnicos ou profissionalizantes.
- Pequenos empreendedores aprendem a usar o digital para vender mais, divulgar produtos e crescer financeiramente.
- Expansão da possibilidade de trabalho remoto para mais pessoas.

. Inclusão Social e Cidadania Digital

- Idosos e pessoas isoladas socialmente passam a se comunicar com familiares e amigos com mais facilidade.
- Populações vulneráveis passam a ter acesso a serviços públicos online (benefícios, saúde, agendamentos, documentos).

● Impacto

- Impacto na Educação

- Maior inclusão escolar: Crianças e jovens conseguem acompanhar atividades escolares online.
- Melhoria no desempenho acadêmico com acesso a recursos digitais de qualidade.
- Expansão do ensino a distância, possibilitando o estudo em qualquer lugar.

Impacto no Mercado de Trabalho

- Mais pessoas capacitadas para atuar em empregos que exigem habilidades digitais.
- Crescimento do trabalho remoto e informal digital, como vendas online, entregas via app, freelancing, etc.
- Empoderamento de microempreendedores e autônomos com acesso ao marketing digital.

Impacto na Economia

- Redução da exclusão econômica: mais pessoas inseridas no mercado formal e digital.
- Estímulo à economia local com negócios digitalizados e acesso a novos clientes.
- Diminuição da dependência de programas sociais no longo prazo.





ESTA SOLUÇÃO TRARÁ ACESSIBILIDADE A TODOS?

NÃO NECESSARIAMENTE, PORÉM, TRARÁ ACESSIBILIDADE A MAIOR PARTE DOS
NECESSITADOS, PROPORCIONANDO UMA MAIOR DISPONIBILIZAÇÃO.
ISTO TRARÁ UMA OTIMIZAÇÃO VÁLIDA E INTEGRAL AS PESSOAS.

- **COMO O PROJETO SE MANTERIA?**

➡ O PROJETO SE PROLONGARIA POR SER UMA ONG QUE EFETIVAMENTE TRABALHARIA NA ESTRUTURAÇÃO POR MEIO DE NEGÓCIOS SOCIAIS TRAZENDO UM IMPACTO SOCIAL POSITIVO, O QUE A MANTERIA FINANCEIRAMENTE POR MEIO DE SERVIÇOS, PARCERIAS E PRODUTOS ACESSÍVEIS.

Fontes de Receita e Sustentação:

- Parcerias com instituições públicas e privadas.
- Modelos freemium ou serviços complementares pagos (no caso de um app, por exemplo).
- Participação em editais, leis de incentivo e fundos de inovação social.
- Venda de dados anonimizados para pesquisa (com consentimento e transparência total).
- Voluntariado técnico e engajamento comunitário no caso de projetos open-source.

O projeto seguirá princípios de TI Verde (Green IT) para reduzir o impacto ambiental da tecnologia. Entre as práticas adotadas:

1. Eficiência Energética da Solução
- Código otimizado, que consome menos recursos computacionais e reduz o uso de CPU e memória em servidores e dispositivos.
2. Design Sustentável
- Layouts simples e leves, que requerem menos processamento e menos dados trafegados.
 - Redução de vídeos em autoplay ou imagens em alta resolução desnecessárias.
3. Ciclo de Vida de Equipamentos
- Compatibilidade com dispositivos antigos, prolongando sua vida útil e evitando descarte eletrônico precoce.
 - Incentivo a práticas de reaproveitamento e recondicionamento de equipamentos para usuários em situação de vulnerabilidade.

CONCLUSÃO:

O projeto será pensado como um ecossistema sustentável, que une impacto social, viabilidade financeira e responsabilidade ambiental. Com um modelo bem definido, uso inteligente de tecnologia e apoio de parceiros estratégicos, a solução terá longevidade e escalabilidade.