

Apps for Good: “Soluções apresentadas devem dar resposta a um dos 17 ODS”

18 de Maio, 2023

Aumentar a consciencialização e a preocupação com a sustentabilidade por parte dos jovens é o grande objetivo da competição Apps for Good que, através da tecnologia, são apresentadas soluções que abordam os mais diversos temas ligados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Recentemente, foi promovido, na cidade do Porto, o primeiro encontro local que se constitui como um primeiro “piloto” do modelo que se pretende adotar no futuro.

Promovido pela **Área Metropolitana do Porto** em colaboração com o **CDI Portugal**, uma organização não-governamental de inclusão e inovação social e digital, o Apps for Good tem, atualmente, duas fases: semifinais – regionais norte, centro-sul, Madeira e Açores e, a final, que acontece anualmente em setembro. Com este “piloto” pretende-se assim que todas as equipas de alunos e professores possam competir presencialmente, algo que o modelo atual não suporta o crescimento para todas as escolas do país: “Desenhámos então um terceiro nível de competição, o encontro local, que permitirá expandir o programa sem que isso signifique um aumento proporcional na dimensão da nossa equipa”, explica **João Baracho**, diretor executivo CDI Portugal, acrescentando que, “na prática, estamos a preparar a plataforma e toda a imagem do programa de forma que seja possível a qualquer entidade local, município ou outra, realizar a sua competição local em autonomia, com um apoio reduzido por parte da nossa equipa”. Para além disso, esta forma de “delegar a realização da competição local” pode permitir reforçar a ligação das escolas à sua região: “A nossa proposta inclui a criação de uma categoria que trate dos problemas locais e o apadrinhamento das equipas pelas empresas e outras entidades residentes”. Aliás, este é um dos pilares principais do Apps for Good: “a ligação ao mercado de trabalho e à comunidade local”, precisa.

DaltonFree e FaceHunt foram as soluções premiadas

Neste encontro foram apresentadas 30 soluções abordando os mais diversos temas que vão desde a “poupança de água, eletricidade e gás através de sensores e equipamentos especiais, à procura de empregos ou à disponibilização de uma plataforma para doação de bens usados”, refere o responsável, considerando ser “muito interessante observar quais os temas mais preocupantes para cada equipa”, até porque, “normalmente são preocupações comuns à sua equipa ou dificuldades que as suas famílias têm em diversas fases da vida”.

Todas soluções concorrentes deverão dar resposta a um dos 17 ODS, sendo classificadas logo na candidatura à competição: “É este um dos critérios fundamentais para a avaliação do júri”. Além desta regra fundamental, a competição conta ainda com parceiros que apoiam especificamente categorias de prémios que respondem aos ODS: “O PT e a Synopsys apoiam a categoria da igualdade de género e o Prémio as Raparigas na Tecnologia, o BNP Paribas tem um prémio especial para o ambiente na categoria Cooler Planet, e a Galp apoia o programa de inovação para as alterações climáticas”, refere.

Tal como explica João Baracho, a solução vencedora é escolhida através da votação de um júri constituído por representantes dos parceiros e outras entidades de referência no local: “As equipas apresentam a sua solução durante três minutos, tendo o júri também três minutos para colocar perguntas”. Após esta apresentação, “as equipas estão disponíveis em *marketplace* para apresentarem a suas soluções ao público em geral que tem também a possibilidade de votar na sua solução preferida e eleger a vencedora do público”, acrescenta.

Uma vez que se tratou de um “piloto”, não houve seleção de equipas para o evento regional ou final, mas sim um prémio para a equipa mais votada pelo júri e outro para o prémio do público: “As duas soluções premiadas foram a DaltonFree, da Escola Básica e Secundária da Rebordosa no concelho de Paredes, como vencedora do evento e a FaceHunt, da Escola Secundária da Maia, que ganhou o prémio do público”. A primeira, explica o responsável, permite às pessoas daltónicas, através da “utilização da câmara de um telefone reconhecer as cores da roupa que pretendem utilizar” e, a segunda, tem como objetivo a “poupança de energia, através de um mecanismo de reconhecimento facial que desliga automaticamente as televisões em caso de esquecimento”.

Tudo indica que se repetirá no próximo ano letivo

Em relação a balanços, João Baracho afirma que excedeu expectativas não só pelo “nível de participação das equipas”, mas também pela “adesão dos diversos municípios e respetivos autarcas que não só estiveram presentes neste encontro”, mas também acompanharam todo o programa, integrando inclusivamente algumas das visitas feitas às escolas pela equipa do Apps for Good. No que respeita à adesão das equipas, a presença neste evento tem uma “dificuldade acrescida” dado que o tempo de preparação das equipas é reduzido em cerca de um mês: “Ainda assim, tudo isto foi ultrapassado, no caso das escolas pela perseverança e dedicação de alunos e professores e no caso das autarquias, pela fantástica dinâmica da equipa da Área Metropolitana do Porto e pela dedicação dos autarcas dos municípios que a integram ao propósito de transformar a educação”.

Apesar destes encontros locais dependerem da vontade das entidades locais, o diretor executivo CDI Portugal assegura que tudo será feito para se continuar a melhorar conteúdos e processos de forma a consolidar o programa e a respetiva competição nacional: “O terceiro nível de competição, local, apesar de continuar sempre a contar com o nosso apoio e orientação, dependerá sempre da conciliação de vontades entre escolas e entidades locais, sejam elas municípios, centros de formação dos agrupamentos escolares ou dos próprios agrupamentos, ou eventualmente de empresas preocupadas com o futuro das populações locais”. No caso específico deste encontro da Área Metropolitana do Porto, e após o sucesso verificado, “tudo indica que se repetirá no próximo ano letivo”, remata.