

CHAMADA INTERNACIONAL A COLABORADORES/AS

“ACCESSIBILIDADE E AUTONOMIA DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA”



LABICMEX

Guanajuato, México 2021

Esta chamada está dirigida a pessoas do Estado de Guanajuato e qualquer parte do mundo interessadas em colaborar em algum dos 5 projetos que geram benefícios para pessoas com deficiência e que formarão parte do LABICMEX, um programa de incubação e maturação de projetos ao longo de 10 meses, com o objetivo final de serem ativados no Estado de Guanajuato, México.



Introdução

O projeto de [Inovação Cidadã](#) da [Secretaria Geral Ibero-americana](#) (SEGIB) e o [Governo do Estado de Guanajuato](#) através do Instituto de Inovação, Ciência e Empreendimento para a Competitividade para o Estado de Guanajuato ([Idea GTO](#)), em conjunto com a [Direção Geral de Associações Internacionais](#) (INTPA) da Comissão Europeia, convocam a pessoas interessadas em colaborar em projetos sobre “**acessibilidade e autonomia de pessoas com deficiência**”, para sua incubação, maturação e ativação no Laboratório de Inovação Cidadã, LABICMEX.

O #LABICMEX contará com a colaboração da [Agência Mexicana de Cooperação Internacional para o Desenvolvimento](#) (AMEXCID), da [Agência Espanhola de Cooperação Internacional para o Desenvolvimento](#) (AECID), do Governo do Estado de Guanajuato por meio do [Instituto Guanajuatense para as Pessoas com Deficiência](#), do [Sistema para o Desenvolvimento Integral da Família](#), da [Secretaria de Desenvolvimento Social e Humano](#), da [Secretaria de Saúde](#), em conjunto com a [Universidade de Guanajuato](#), o [Grupo Social ONCE](#), [CIATEC](#), a [Escola Nacional de Estudos Superiores/UNAM](#), e [Njambre](#)

Todas as pessoas interessadas em colaborar com os projetos selecionados para o #LABICMEX deverão preencher e enviar o formulário de acordo com as datas especificadas:

Abertura da chamada: **5 de julho de 2021**
Encerramento da chamada: **18 de julho de 2021**
Publicação de resultados: **23 de julho de 2021**

Os resultados serão publicados nas páginas web de [Inovação Cidadã](#) e de [IDEA Guanajuato](#).

1. Objeto da chamada

Esta chamada está dirigida a pessoas do Estado de Guanajuato, ou qualquer parte do mundo, interessadas em colaborar em algum dos projetos selecionados para o #LABICMEX, que será um programa de incubação e maturação ao longo de 10 meses, para então serem ativados no estado de Guanajuato, México.

Podem se inscrever nesta chamada:

- Pessoas do Estado de Guanajuato que se enquadrem nos perfis solicitados pelos projetos. Cada projeto incorporará até um máximo de quatro (4) colaboradores de Guanajuato.
- Pessoas de qualquer parte do mundo (incluindo México) que se enquadrem nos perfis solicitados pelos projetos. Cada projeto incorporará até um máximo de dois (2) colaboradores internacionais ou de outros estados do México.



Os projetos nos quais você pode se inscrever como colaborador/a são:

1. Con-Tacto

Impressão em 3D de objetos que permitem que crianças com deficiência visual os conheçam através do tato, tais como monumentos, órgãos internos do corpo, animais, ou obras de arte. O projeto, focado na área educacional, é acompanhado de um programa de capacitação em tecnologias de fabricação digital para professores.

a) **Maker com experiência em educação.**

Design de peças em 3D e outros materiais. Serão desenvolvidas peças especiais para crianças com deficiência visual como ferramentas para as práticas de aprendizagem.

b) **Designer industrial.**

Com experiência em comportamento de materiais e design de materiais pedagógicos – Exemplos de tarefas a realizar: desenvolvimento dos projetos criados em conjunto com os usuários e demais da equipe.

c) **Especialista em educação especial deficiência visual (2).**

Professores, educadores com experiência na aprendizagem de crianças com deficiência visual. Exemplo de tarefas a realizar: aplicações e avaliações do uso de materiais pedagógicos inclusivos.

d) **Gestão de projetos de empreendimento social.**

Conhecimento e experiência na criação de modelos de negócio, planos de ação, criação e captura de valor, orientação a resultados.

e) **Comunicação social ou corporativa.**

Experiência no desenvolvimento de plano de comunicação integral, com conhecimentos de edição de imagens, vídeos e conteúdo.

2. Elevações

Cadeira de rodas em pé destinada a crianças com paralisia cerebral e condições semelhantes. Seu design permite a transição do corpo de uma posição sentada a uma vertical, além de permitir o deslocamento do usuário. Esta cadeira melhora as funções digestivas, as atividades diárias e aumenta a autoestima.

a) **Comunicação social ou corporativa.**

Experiência no desenvolvimento de plano de comunicação integral, com conhecimentos de edição de imagens, vídeos e conteúdo.

b) **Design gráfico e web design.**

Com especialização em desenvolvimento web e plataformas de venda online, além de realizar atividades de design editorial.

c) **Profissional da saúde especialista em biomecânica.**

Com conhecimentos para validar o bom funcionamento da assistência técnica voltada a pessoas com paralisia cerebral e condições semelhantes, dos desenvolvimentos experimentais propostos pelo projeto.



- d) **Terapeuta ocupacional ou fisiatra.**
De preferência com experiências com crianças, especialmente com paralisia cerebral, que permita analisar o estado atual da assistência técnica e que possa oferecer elementos para a melhora da mesma.
- e) **Comercial (marketer) de dispositivos médicos.**
De preferência voltado a produtos de ortopedia, protético, reabilitação ou afins que tenha experiência com a relação entre instituições privadas, empresas e organizações governamentais.
- f) **Engenheiro/a industrial.**
Com foco na otimização de processos, materiais, traslados e trâmites durante a fabricação, montagem, envio e atendimento a usuários.

3. Gekko Lab - autofabricantes

Próteses e produtos de apoio para membros superiores impressos em 3D. Estas próteses de baixo custo e design personalizado são tanto mecânicas como de um desenvolvimento inovador que permite a troca de gadgets com diferentes utilidades para a pessoa dependendo da sua atividade.

- a) **Terapeuta ocupacional.**
Com experiência no trabalho de reabilitação com crianças e pessoas com diversidade funcional. – Tarefas a realizar: avaliação das usuárias e usuários, participação nos processos de co-design com elas/eles e acompanhamento da evolução da solução desenvolvida.
- b) **Design industrial / Design de produto / Engenharia Industrial (2).**
Com experiência em comportamento de materiais e ergonomia. – Tarefas a realizar: desenvolvimento dos projetos criados em conjunto com as usuárias e os demais da equipe. Análise dos requisitos e limites de funcionamento dos objetos, evolução na sua utilização, funcionamento interno de materiais e ensaios e normas de qualidade.
- c) **Impressão 3D.**
Com experiência em materiais complexos, design orgânico de alta complexidade e capacidade resistente, e pós-produção. – Tarefas a realizar: apoio no processo de co-design estabelecendo os limites nas capacidades de produção e suas possibilidades. Fabricação dos protótipos e objetos finais, conhecimento de maquinárias, materiais, mecânica interna de materiais e pós-produção. Desenvolvimento de protocolos de qualidade em produção.
- d) **Comunicação corporativa e social.**
Com experiência em projetos de inovação social e comunidades colaborativas. Para realizar projeto de estratégia de comunicação interna, institucional, com meios e redes. Criação de narrativas e relatos. Apoio na coordenação de fluxos de documentação de processos de projeto.
- e) **Gestão de projetos de inovação e coordenação de equipes.**
Com experiência em trabalhos colaborativos, grupos numerosos e com tomada de decisões horizontal. Habilidades de facilitação em grupo. Realizaria a



facilitação na organização do trabalho interno, controle de fluxos de trabalho e organização de equipes. Relações institucionais e busca de financiamento. Relação com outros núcleos e equipes, e coordenação.

4. Marimba inclusiva

Dispositivo de ensino de música para pessoas com deficiência auditiva, baseado na marimba e outros instrumentos musicais, que com uma estrutura de videogame utiliza sensores eletrônicos, projeção de elementos visuais e dispositivos táteis que por meio de vibrações conseguem transmitir ao corpo o ritmo musical.

- a) **Educador/a ou pedagogo/a.**
Com conhecimentos e experiência em pessoas com deficiência auditiva.
- b) **Músico/a.**
Experiência em ensino de música a pessoas com deficiência auditiva.
- c) **Design visual ou gráfico.**
Com interesse no trabalho de inclusão de pessoas com deficiência.
- d) **Desenvolvimento eletrônico.**
Com conhecimentos em fabricação de placas de circuitos impressos PCB.
- e) **Gestão de projetos de empreendimento social.**
Conhecimento e experiência em criação de modelos de negócio, planos de ação, criação e captura de valor, orientação a resultados.
- f) **Desenvolvimento de software.**
Com conhecimento em criação de aplicativos para dispositivos móveis.

5. Minibot

Robô que ajuda a crianças e jovens com deficiência auditiva, aprendizagem lenta, ou autismo a desenvolver suas capacidades de foco, aprender cores, aprender a escrever e desenhar, operações matemáticas, ao mesmo tempo que aproximar-se da robótica.

- a) **Terapeuta ocupacional.**
Experiência no trabalho com pessoas com aprendizagem lenta e autismo, bem como na preparação e gestão de projetos de terapia inclusiva.
- b) **Pedagogo/a o educador/a.**
Pessoa especialista no ensino de crianças com deficiência, aprendizagem lenta e autismo. Baseada na sua experiência, realizar as melhores práticas para o desenvolvimento de habilidades destas crianças e jovens por meio da robótica e da tecnologia.
- c) **Maker técnico.**
Experiência em hardware livre baseado em Arduino e processing. Design de peças em 3D. Serão desenvolvidos brinquedos e peças especiais para crianças com deficiência como meios para as práticas de aprendizagem.



- d) **Design gráfico com experiência do usuário.**
Experiência em desenvolvimento de marca e identidade. Conhecimento da interface do usuário para aplicativo / plataforma.
- e) **Comunicação social ou corporativa.**
Experiência no desenvolvimento de plano de comunicação integral, com conhecimentos e edição de imagens, vídeos e conteúdo.
- f) **Desenvolvimento de interfaces web e móveis.**
Ajudará no desenvolvimento da programação de uma interface gráfica para crianças, esta interface gráfica será acompanhada de um robô baseado em Arduino.

O LABICMEX é o 7º laboratório de inovação cidadã da SEGIB que, nesta ocasião, apresenta uma proposta inovadora que introduz adaptações por motivos da pandemia da COVID-19. Isto permitiu melhorar o modelo LABIC ao inserir fases para a implantação dos projetos no território.

2. Metodologia do LABICMEX

Após a publicação dos projetos selecionadas, se abre a presente chamada a colaboradores. As pessoas selecionadas irão juntar-se ao promotor/a do projeto, compondo assim a equipe.

A partir de então, começa o LABICMEX que será realizado ao longo de 10 meses e se subdivide em 3 fases: ideação, maturação, ativação. Durante todo este tempo os projetos serão acompanhados pela organização composta pela: equipe de Inovação Cidadã da SEGIB, equipe do IDEA GTO e equipe de mentoria especializada em escalonamento de projetos.

FASE I. Ideação

Começa no dia **26 de julho de 2021** com a formação das equipes, suas primeiras trocas e a capacitação em modelos de autossustentabilidade e escalonamento de projetos.

De **2 a 6 de agosto de 2021** será organizado o **laboratório de ideação**, em formato online, onde será trabalhado o design de melhorias e adaptações ao protótipo.

Também, durante esta semana, em conjunto com a organização, se trabalhará na proposta de um plano de ação para sua maturação durante os meses seguintes, e sua posterior ativação no Estado de Guanajuato.

FASE II. Maturação

Esta fase se inicia em agosto com a primeira sessão de mentoria online na qual se trabalhará a definição de um plano de ação e do orçamento a executar. A fase continua até o dia 15 de novembro, momento da última mentoria.

Durante toda a fase, as equipes se concentrarão em executar o plano de ação para a maturação dos seus projetos e no planejamento da sua ativação em Guanajuato, com o apoio da equipe de mentoria, quinzenalmente, a distância.



A equipe de Inovação Cidadã dará apoio contínuo para gerenciar os aspectos logísticos, administrativos e financeiros de cada um dos projetos. Enquanto isso, a equipe do IDEA GTO fornecerá apoio para a articulação com instituições, comunidades e diversos atores do ecossistema de Inovação e Empreendimento do Estado.

FASE III. Ativação

Esta fase se inicia com a realização do Laboratório de Ativação do dia 23 de novembro a 3 de dezembro de 2021 de maneira presencial¹ na cidade de Guanajuato (México). Ali os projetos terão a oportunidade de começar a implantação do piloto no território em conjunto com as instituições, comunidades e diversos atores do ecossistema de Inovação e Empreendimento do Estado com o acompanhamento da organização.

Até o mês de maio de 2022, os projetos poderão continuar com ações para consolidar sua implantação em Guanajuato, quando se entregará o relatório de resultados à organização.

3. Cronograma do LABICMEX



Imagem 1. Aqui se especificam as atividades que serão realizadas no LABICMEX. Chamada de projetos (24 a 30 de junho), seleção de projetos (5 de julho), chamada a colaboradores (5 a 18 de julho), evento de lançamento (2 de agosto), laboratório de ideação (2 a 6 de agosto), Incubação e maturação (7 de agosto a 15 de novembro), laboratório de ativação em Guanajuato (23 de novembro a 2 de dezembro), evento de encerramento em Guanajuato (3 de dezembro).

4. Recursos técnicos e financeiros

A organização proporcionará os seguintes recursos:

- **Recursos de até 10.000 euros para cada projeto selecionado.**

¹ Por motivos da COVID serão tomadas todas as medidas sanitárias e de convivência necessárias de acordo com o estado da pandemia nesse momento, para a segurança dos e das participantes.



Será disponibilizado um valor máximo de 10.000 euros (impostos incluídos) a cada projeto desde o início do programa que deverão ser destinados aos investimentos necessários para a maturação e escalonamento do projeto. O orçamento será elaborado pela equipe do projeto com o apoio da organização.

- **Mentoria especializada.**

Haverá uma equipe de mentoras e mentores especializados em empreendimento social e escalonamento de projetos com os quais se estabelecerão sessões de mentoria até o Laboratório de Ativação, inclusive.

- **Acesso a formação.**

Haverá formações específicas na temática de maturação e escalonamento de projetos com perfil social.

- **Acesso a instituições e comunidades e especialistas.**

Será disponibilizado apoio para a identificação e articulação com instituições e comunidades de interesse para a implantação dos projetos em Guanajuato.

5. O papel das pessoas colaboradoras

As pessoas colaboradoras são quem trazem inovação, por meio do seu conhecimento e experiência, para gerar um maior valor agregado à ideia original do projeto, que tem como objetivo melhorar a vida de pessoas com deficiência.

Para isso, trabalhará em equipe em conjunto com outros colaboradores/as e o/a promotor/a do projeto, ao longo de todo o programa.

Concluídas as 3 fases, os nomes das pessoas colaboradoras serão incluídos nos créditos, da mesma forma que o nome do/a promotor/a do projeto. Além disso, a Secretaria Geral Ibero-americana emitirá um documento atestando sua colaboração com o projeto.

6. Cobertura de hospedagem, alimentação e traslados

Durante a atividade presencial, o Laboratório de Ativação (22 de novembro a 3 de dezembro de 2021), a organização cobrirá as seguintes despesas das pessoas colaboradoras:

- Para os que morem no Estado de Guanajuato, a organização arcará com as despesas de almoço e lanche nestes dias.
- Para os que morem no México, fora do Estado de Guanajuato, a organização arcará com os gastos de passagem aérea, hospedagem, alimentação completa (café da manhã, almoço e jantar) e traslados do aeroporto ao hotel.
- Para os que morem no exterior, a organização custeará as despesas de passagem aérea, hospedagem, alimentação completa (café da manhã, almoço e jantar) e



traslados do aeroporto ao hotel, e custos dos exames diagnósticos de COVID 19 realizados em Guanajuato exigidos pelo país de origem. Por conta própria, estas pessoas deverão se informar sobre os requisitos que as autoridades mexicanas exigem para a entrada no país, tais como: visto (se necessário pela sua nacionalidade [consulte aqui](#)), exames diagnósticos de COVID 19 ou outros requisitos sanitários. Por outro lado, a organização solicita de forma obrigatória, possuir um seguro médico durante a estadia no México.

7. Resolução da chamada

7.1. Comitê de seleção

O comitê de seleção estará composto pela equipe de Inovação Cidadã da SEGIB com o acompanhamento da equipe de mentoria e da equipe do IDEA GTO.

7.2. Critérios de seleção

Na seleção de colaboradores/as, o comitê levará em consideração:

- Conhecimentos e experiências de acordo com o requerido pelos projetos.
- Disponibilidade de tempo² e grau de motivação.

Para a participação nos LABIC, a diversidade étnica, funcional e de gênero é levada em consideração.

7.3. Obrigações das equipes

- As equipes se comprometem a compartilhar com a organização a evolução do seu trabalho e/ou qualquer modificação que afete o mesmo.
- As equipes se comprometem a que os gastos que realizem, para o desenvolvimento dos projetos, sejam previamente aprovados pela organização e comprovados por meio de nota fiscal. Os gastos não autorizados ou não comprovados serão custeados pelas próprias equipes.
- As equipes se comprometem a participar de todas as atividades do LABICMEX convocadas pela organização.
- As equipes se comprometem a cumprir com as normas sanitárias estabelecidas pelas autoridades de saúde em relação a pandemia da COVID-19.
- Os projetos realizados deverão estar sob licenças livres que, no mínimo, reconheçam a autoria. Vale ressaltar que as licenças livres permitem aos seus autores a possibilidade de que o projeto que passe pelo LABICMEX possa gerar receita como

² Lembramos que as fases 1 e 2 são online cujo cronograma será previamente estabelecido. A fase 3 será presencial (de 22/11 a 3/12) para a qual se requer total disponibilidade durante o período.



parte do seu modelo de sustentabilidade econômica. Para obter mais informações de, por exemplo, licenças *Creative Commons*, ver: <https://creativecommons.org/licenses/>

- Finalizada a Fase III, as equipes selecionadas se comprometem a:
 - Entregar um relatório com os resultados do projeto.
 - Preencher um questionário sobre o impacto alcançado, dentro de 180 dias.

7.4. Limitação de responsabilidade

A organização não é responsável pelos dados ou conteúdos que os participantes possam utilizar. Assim como também não o é dos direitos autorais ou aqueles direitos que correspondam a terceiros conforme as respectivas leis de cada país.

A organização não se responsabilizará por furtos ou extravios de bens pessoais, nem por danos físicos a pessoas ou doenças contraídas.

A organização se reserva o direito de retirar do programa as pessoas que considere violar o [código de ética do LABIC](#). A resolução da controvérsia ficará a cargo da organização.

A participação no LABICMEX não representa qualquer vínculo empregatício com a SEGIB nem com as demais instituições que integram a organização ou apoiam este processo.

7.5. Interpretação e modificação aos termos desta chamada

Os membros da organização poderão realizar esclarecimentos, modificações e interpretações que considerem pertinentes.

Todas aquelas circunstâncias não previstas na presente chamada serão resolvidas pela organização. As decisões, qualificações e resultados tem caráter definitivo.

A participação na presente chamada supõe a aceitação de todas suas bases.

FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO