

**XV Rodada do Grand Challenges Explorations
Fevereiro de 2015**

Facilitando a aceitação de pagamentos via celular por parte de comerciantes

O desafio:

Buscamos novas soluções que promovam a adoção e o uso de pagamentos via celular (ou transações digitais) por parte de comerciantes que atendem pessoas que vivem com menos de US\$2 por dia em países em desenvolvimento. Alguns exemplos de comerciantes a considerar:

- Comerciantes individuais que fornecem bens e serviços como produtos alimentícios e créditos para celular
- Lojas e pontos de venda, desde pequenos fornecedores até cadeias de supermercados

O que procuramos:

Analisaremos propostas com soluções relevantes para comerciantes nas seguintes áreas:

- **Dispositivos.** Aplicar ou criar novas tecnologias para a transferência digital ou móvel de fundos no momento da venda.
- **Software.** Aplicar ou criar softwares e/ou aplicativos que permitam transações comerciais via celular.
- **Modelos de negócios.** Desenvolver modelos e/ou processos de negócios e de mercado alternativos que atendam as necessidades dos vendedores em suas transações.

Justificativa:

A maioria da população de baixa renda, principalmente em países onde a pobreza predomina, tem pouco ou nenhum acesso a produtos ou serviços financeiros formais para ajudá-la a administrar suas transações comerciais e seu dinheiro. A Fundação Bill e Melinda Gates acredita que o acesso a sistemas de pagamento formais é fundamental para permitir à população pobre tornar-se economicamente estável, próspera e menos vulnerável. A fundação também acredita que novos ecossistemas de pagamentos via celular têm o potencial de transformar a forma como a população acessa os serviços financeiros – acelerando sua saída da pobreza e ajudando-a a preservar seus ganhos econômicos.

Uma das principais características de um ecossistema de pagamentos via celular dinâmico é a capacidade da economia local de suportar transações digitais. E uma melhores formas de permitir isso é aumentar de maneira significativa o número de pontos de venda onde o usuário pode pagar por produtos e serviços com dinheiro móvel (ou seja, incrementar fortemente a aceitação por parte do comerciante).

Será dada preferência a soluções que cumpram os seguintes objetivos:

- **Ser escalável, fácil de usar, interoperável** (as soluções devem permitir pagamentos via celular entre compradores e vendedores que optem por usar fornecedores de pagamentos via celular concorrentes), com **cobertura confiável, de baixo custo, segura, portátil** (os usuários devem poder levar consigo seu histórico de serviços financeiros móveis e seus fundos móveis quando passam de uma operadora para outra) e **transparente**.
- Ser relevante para o contexto cultural e regulatório em um dos oito países seguintes: **Bangladesh, Índia, Indonésia, Quênia, Nigéria, Paquistão, Tanzânia ou Uganda**.

Alguns exemplos de trabalhos que poderiam receber financiamento:

- Novos métodos para incentivar comerciantes a aceitar transações digitais
- Novos dispositivos que permitam transações rápidas, seguras e precisas por parte de pessoas analfabetas.
- Novas práticas ou tecnologias que permitam aos comerciantes fazer e aceitar transações em tempo real no momento da compra em ambientes com conectividade limitada ou intermitente.
- Modelos de negócios que permitam aos comerciantes fazer transações extremamente acessíveis numa infraestrutura robusta, segura e de qualidade comercial.
- Novas práticas ou tecnologias que permitam ao vendedor entender, comunicar e lidar facilmente com as taxas no momento de processar o pagamento.
- Novas práticas ou tecnologias com baixo ou zero investimento novo e custo para o usuário, que promovam a adoção viral de serviços financeiros móveis entre pequenos vendedores.

Não será fornecido financiamento para:

- Ideias que não sejam focadas no comerciante. Isso inclui ideias ligadas à adoção de dinheiro digital de um modo geral, sem um foco específico na adoção por parte de comerciantes que atendem a população mais pobre.
- Ideias em que a solução de pagamento via celular poderia ser vista como secundária ao foco do projeto. Por exemplo, ideias focadas na implementação de um dispositivo de saúde móvel em que a possibilidade de fazer transações comerciais seria um benefício adicional.
- Ideias pouco realistas e/ou não sustentáveis. Isso inclui
 - Projetos que não consideram claramente o atual contexto de sistemas financeiros e infraestrutura disponíveis para a população pobre. Por exemplo, ideias que exigem dispositivos caros.
 - Soluções que induzam um grande número de comerciantes a aceitar pagamentos móveis sem uma abordagem realista que forneça um suporte contínuo para esses comerciantes.
 - Ideias que tenham uma trajetória limitada ou pouco realista rumo ao uso disseminado, incluindo as que contam com subsídios financeiros de longo prazo.
- Soluções que simplesmente replicam ou reapresentam ideias e processos de pagamento de países desenvolvidos.
- Abordagens que apresentam riscos importantes de segurança de dados, comparado com os riscos inerentes aos sistemas de pagamento móvel nos países desenvolvidos.