



# LAB Hacker

Câmara dos Deputados

# CONHECENDO

## O LABORATÓRIO HACKER DA CÂMARA DOS DEPUTADOS

O Laboratório Hacker é um espaço para promover o desenvolvimento colaborativo de projetos inovadores em cidadania relacionados ao Poder Legislativo.

O objetivo é articular uma rede entre parlamentares, hackers e sociedade civil que contribua para a cultura da transparência e da participação por meio da gestão de dados públicos.

Qualquer pessoa que queira desenvolver projetos de cidadania pode trabalhar livremente no ambiente do LabHacker, nas dependências da Câmara dos Deputados. Aqui o desenvolvedor conta com a orientação de servidores especialistas em dados abertos e processo legislativo, além do livre acesso à estrutura de internet e outros equipamentos.





O Laboratório Hacker foi criado a partir da experiência extremamente positiva da primeira Maratona Hacker realizada na Câmara dos Deputados, em outubro de 2013, quando cidadãos inovadores tiveram a oportunidade de apresentar ideias e projetos de aplicativos para aperfeiçoar a **transparência de dados legislativos**.

Os participantes, durante o evento, solicitaram à Presidência da Câmara a criação de um **espaço permanente para promover, de forma contínua, a interação e o trabalho colaborativo**. Como resultado, surgiram novas formas de apresentar o processo legislativo à sociedade e conhecer a atuação parlamentar, propiciando um novo olhar, mais intuitivo, sobre os dados produzidos no Parlamento. Dois meses depois, a Câmara criava oficialmente o **LabHacker**.



# POR QUE HACKER?

Na década de 60, o termo *hack* passou a ser usado por programadores para indicar truques mais ou menos engenhosos que usavam recursos pouco conhecidos do computador. Assim, foram chamados de hackers os primeiros aficionados por tecnologia, que se reuniam para interagir e desenvolver soluções criativas, impulsionando a grande revolução no campo dos computadores pessoais.

**Hackers cívicos** são aqueles que aplicam suas habilidades em ações de cidadania, orientando-se por princípios de colaboração e compartilhamento.

Nos espaços onde hackers se reúnem fisicamente – conhecidos por *hackerspaces* – o uso das ferramentas é compartilhado por todos, o acesso é aberto a qualquer interessado e as relações são horizontais, baseadas no intercâmbio de ideias e na liberdade de experimentação. O que importa é a vontade de colocar o conhecimento a serviço da coletividade.

# CULTURA HACKER E TRANSPARÊNCIA



Hackaton 2014

Com o surgimento de ferramentas de interatividade na Internet, houve **profundos impactos na maneira como lidamos com a informação e a política**. Em sintonia com essa tendência, espaços hacker tiveram crescimento exponencial nos últimos anos, e os **hackers cínicos** vêm tendo uma **atuação social cada vez maior**, com participação ativa em grandes movimentos.

No cenário de **transparência governamental**, com a Lei de Acesso à Informação (12.527/11), essencial para o aperfeiçoamento da democracia, os hackers têm muito a contribuir. Com seus ideais e princípios, auxiliam órgãos estatais e a sociedade civil com propostas para **divulgar melhor os dados governamentais e estimular a participação popular** na elaboração e execução das políticas públicas.

Esse é o compromisso do LabHacker com a Câmara, e da Câmara com a sociedade e o Parlamento Aberto - movimento de 53 nações que se pautam pela transparência e pela criação de instrumentos que diminuam a distância entre os cidadãos e seus representantes.



# DADOS ABERTOS

O Laboratório Hacker tem incentivado a abertura dos dados legislativos no portal da Câmara dos Deputados. A publicação e disseminação das informações na Internet, compartilhadas em formato bruto e aberto, compreensível por máquinas, permite sua reutilização em aplicações digitais desenvolvidas pela sociedade.

Ao divulgar seus dados de forma aberta, a Câmara dá aos cidadãos a chance de escolher de que forma desejam visualizar ou apresentar informações sobre seus representantes e suas atividades. Assim, hackers podem construir ferramentas inteligentes que permitam, além de **visualizações mais intuitivas e simplificadas** do que acontece no Parlamento, o cruzamento dos dados da Câmara com os de outras instituições do poder público.

Ganha o cidadão, que se empodera com ferramentas acessíveis para exercer o **controle social**, e ganham as instituições públicas, como o Parlamento, que se tornam mais transparentes, conhecidas e valorizadas pela sociedade.



# MARATONA HACKER

Um ano depois da experiência positiva do primeiro Hackathon, a Câmara realizou a segunda maratona, em novembro de 2014, desta vez com temática específica: Gênero e Cidadania. Organizado pelo Laboratório Hacker, Secretaria da Mulher e Banco Mundial, o evento contou com 165 inscrições e a apresentação de 75 projetos, com destaque para fiscalização de políticas públicas voltadas ao gênero, denúncias de violência contra a mulher, participação política e representatividade, entre outros.

Foram selecionados 46 candidatos e 19 projetos para serem desenvolvidos durante uma semana em Brasília. Na linha “Violência Contra a Mulher”, o vencedor foi o aplicativo “**Minha Voz**” (<http://minhavoz.com/>). Além de mapear os serviços públicos disponibilizados às mulheres vítimas de violência, a ferramenta proporciona um espaço para depoimentos, compartilhamento de experiências e incentivo à denúncia.

Com o tema “Políticas de Gênero Relacionadas à Participação, Representatividade e Transparência”, o vencedor foi “**Dona Maria**” (<https://donamaria.herokuapp.com/>). O projeto busca conscientizar a sociedade das desigualdades de gênero no processo eleitoral e promove uma rede de apoio à candidatura de mulheres.



# ESPAÇO DE INTERAÇÃO

Equipado com câmeras e dispositivos de audiovisual para a transmissão ao vivo, o ambiente está permanentemente aberto para a realização de eventos que promovam a participação social e a transparência legislativa.

Entre esses eventos, estão mesas redondas interativas, nas quais deputados e cidadãos podem discutir de maneira mais informal temas de interesse nacional; desconferências com especialistas, hackers e acadêmicos; debates com estudantes das escolas públicas e universidades; oficinas com crianças interessadas em tecnologia; e muito mais.

A colaboração para a construção de aplicativos e projetos para uma visualização mais amigável dos dados legislativos acontece por meio das maratonas hackers, hackdays e pelas rodas de criação e discussão promovidas no LabHacker.

# LABHACKER

## EXPERIÊNCIA RECONHECIDA E PREMIADA



O Laboratório Hacker venceu o Prêmio ARede 2014 na modalidade "Setor Público - Serviços aos usuários e à comunidade". Os avaliadores consideraram inovadora a criação de um espaço para troca de conhecimentos e ideias entre parlamentares e sociedade civil, em busca de mais transparência e maior engajamento e participação cidadã no processo legislativo.

Esse prêmio, promovido pela revista ARede, busca reconhecer e divulgar os **melhores projetos que envolvam as tecnologias de informação e comunicação para inclusão social**. A ideia é contemplar todos os anos os melhores trabalhos desenvolvidos no Brasil por entidades públicas e privadas na área.

Além desse importante reconhecimento, o projeto Mapa Participativo, do Laboratório Hacker, foi premiado como **uma das 10 iniciativas mais inovadoras de 2014** (entre 197 outras) na região iberoamericana pela Secretaria-Geral Iberoamericana (SEGIB). Esse projeto cria uma nova forma de interação digital para discussões sobre políticas públicas entre parlamentares e cidadãos.

**"RECOMENDO A TODOS OS PRESENTES QUE SEUS  
PARLAMENTOS TENHAM UM ÓRGÃO COMO O LABHACKER"**

**SCOTT HUBLI**

CO-Presidente do Grupo de Parlamento Aberto, em discurso na  
Conferência Mundial de Parlamento Aberto, Setembro/2015.

# e-DEMOCRACIA

O portal e-Democracia, da Câmara dos Deputados, é uma plataforma de participação que amplia a transparência da atividade legislativa e a interação entre os parlamentares e a sociedade. Nela, os cidadãos podem acompanhar as audiências interativas, encaminhar dúvidas e sugestões para os deputados, debater temas em análise na Câmara, sugerir mudanças em projetos de lei, entre outros serviços.

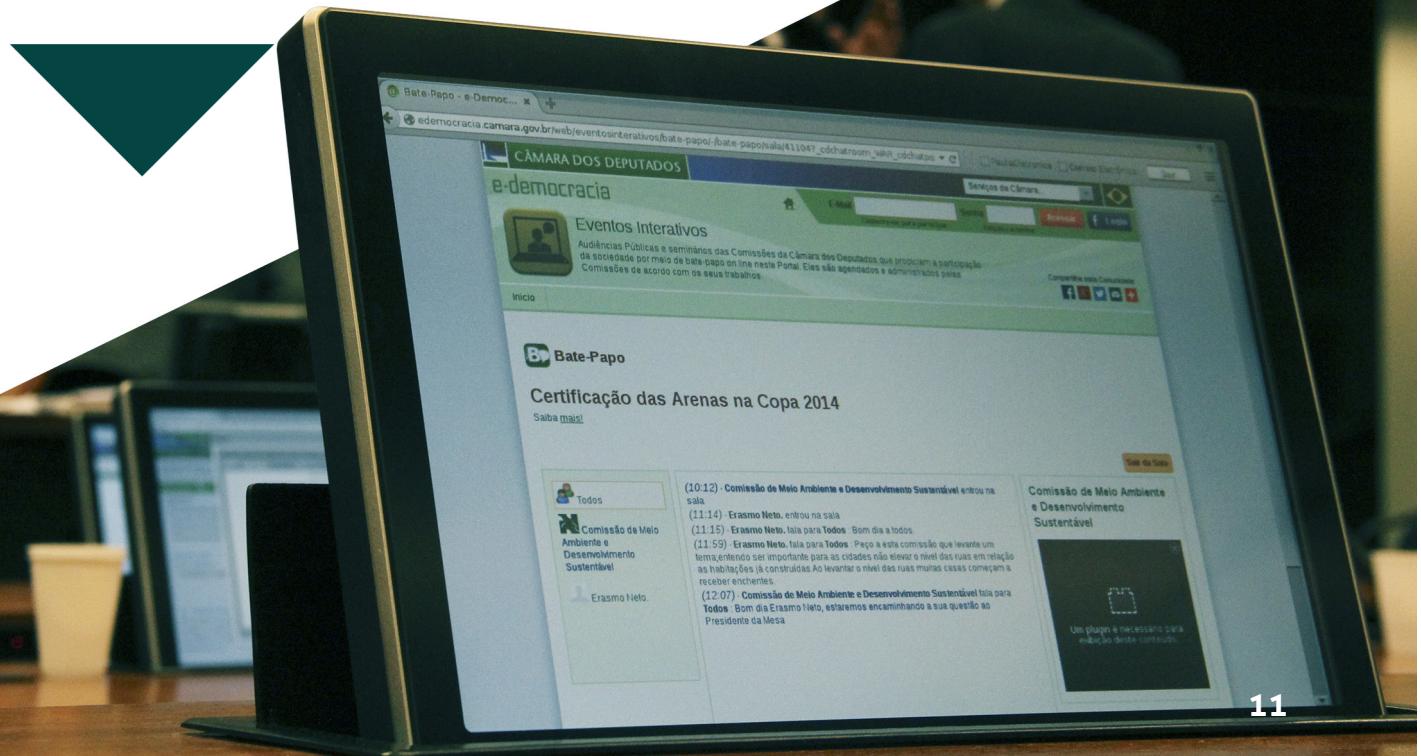
Acesse: [edemocracia.camara.leg.br](http://edemocracia.camara.leg.br) e participe!  
Baixe também o aplicativo para Android pelo Google Play

## AUDIÊNCIAS PÚBLICAS INTERATIVAS

### O CIDADÃO PARTICIPANDO DOS DEBATES COM OS DEPUTADOS

Os cidadãos podem interagir com os parlamentares durante as audiências públicas e reuniões das comissões. É só acessar o portal e-Democracia ([edemocracia.camara.leg.br](http://edemocracia.camara.leg.br)), localizar o evento de interesse e acompanhar o debate, encaminhando dúvidas e comentários sobre o tema para os deputados.

O objetivo deste serviço é aprimorar o relacionamento entre cidadãos e parlamentares, enriquecer o debate e ampliar a transparência da Câmara e a participação da sociedade no processo legislativo.



# RETÓRICA PARLAMENTAR

# O CIDADÃO ACOMPANHANDO OS DISCURSOS DOS DEPUTADOS

O Retórica Parlamentar ([retorica.labhackercd.net](http://retorica.labhackercd.net)) apresenta uma visualização interativa dos principais temas dos discursos dos deputados por meio de um gráfico de bolhas, facilitando o acompanhamento por área de interesse.

Cada uma dessas bolhas representa um tema sobre o qual os parlamentares discursaram. Quanto maior a relevância do tema, maior a bolha. Dentro de cada assunto, os cidadãos identificam os deputados que mais se destacaram nos pronunciamentos durante o Pequeno Expediente. Ao clicar na imagem do deputado, é possível visualizar mais informações sobre ele.

O Retórica Parlamentar é um projeto desenvolvido de forma colaborativa com participantes do 1º Hackathon realizado pela Câmara, em 2013, com o apoio do Departamento de Taquigrafia da Casa.



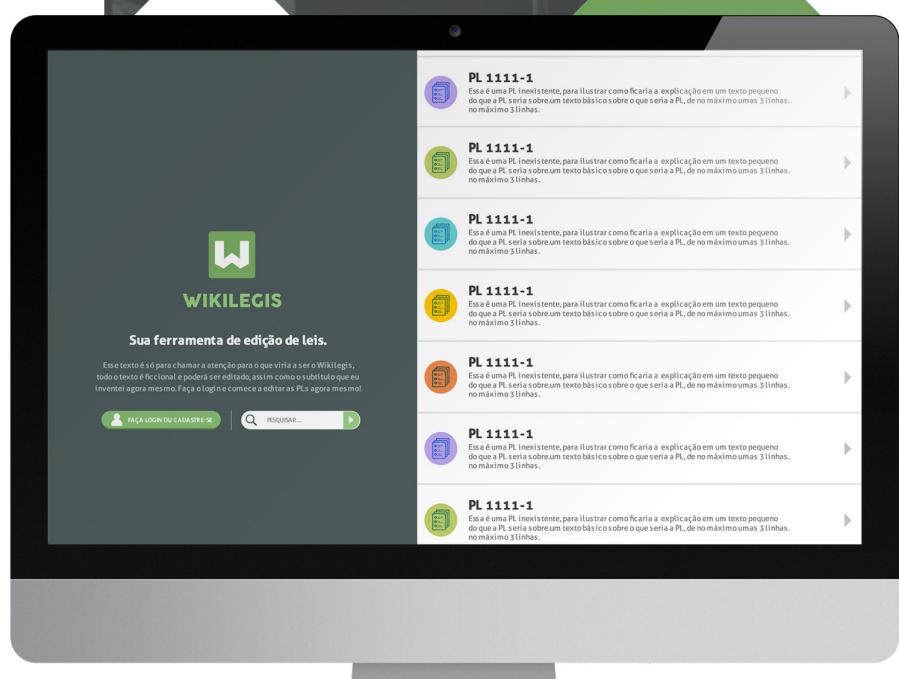
# WIKILEGIS:

## O CIDADÃO COLABORANDO NA REDAÇÃO DE PROJETOS

O Wikilegis facilita o processo colaborativo na redação dos textos das proposições ao permitir o amplo debate e a sugestão de alterações em artigos de projetos de lei. Essas sugestões são acompanhadas pelo deputado autor ou relator da matéria, que avalia a relevância das mudanças, debate com os participantes e, sobretudo, enriquece o texto legislativo a partir das contribuições e experiências de especialistas e cidadãos.

As contribuições coletivas são apresentadas de forma organizada e estruturada, facilitando a análise e possível inclusão no texto final da proposição legislativa.

Legislações importantes, como o Código de Processo Civil, o Marco Civil da Internet, o Estatuto da Pessoa com Deficiência, o Estatuto da Juventude, entre outras, foram construídas com a contribuição de cidadãos por meio desta funcionalidade.



Participe você também!  
Acesse:  
**wikilegis.labhackercd.net**  
e escolha o tema de  
seu interesse.

# PAINEL SOCIAL

## O PARLAMENTO ACOMPANHA O INTERESSE DOS CIDADÃOS

O Painel Social ([painelsocial.labhackercd.net](http://painelsocial.labhackercd.net)) apresenta uma **visualização simplificada e amigável dos principais assuntos relacionados ao Legislativo** discutidos pelos cidadãos nas redes sociais e acompanhados no Portal da Câmara.

Em uma única tela, é possível acompanhar visualmente os temas de impacto nas redes sociais, as hashtags mais frequentes e os textos de tweets relacionados a um termo de busca específico. Também são mostradas as notícias e as proposições mais acessadas do Portal da Câmara. Tudo isso de forma customizada de acordo com a temática de interesse.

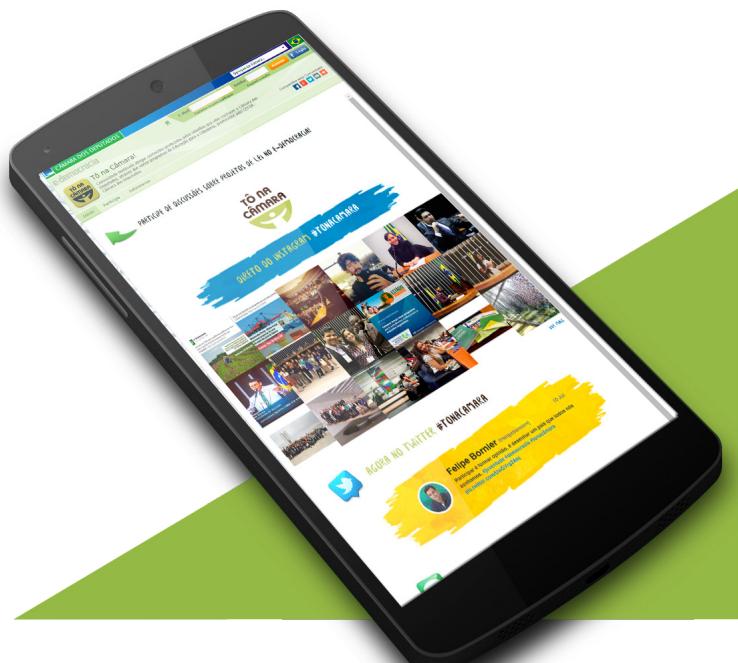


## #TONACAMARA

A página #tonacamara ([tonacamara.labhackercd.net](http://tonacamara.labhackercd.net)) é um ambiente virtual que reúne imagens, vídeos e comentários postados nas redes sociais pelas pessoas que visitam a Câmara. É o local onde os cidadãos podem, de maneira simplificada, **compartilhar as experiências e impressões ao conhecer de perto a Casa onde são elaboradas as leis de seu país**.

Para publicar na página os conteúdos postados no Instagram, Youtube e Twitter, basta acrescentar, a cada postagem, a hashtag #tonacamara. Depois, é só conferir como ficou e checar as novidades na página.

## O PONTO DE ENCONTRO VIRTUAL DOS CIDADÃOS QUE VISITAM A CÂMARA





# PROJETO MAPA PARTICIPATIVO

## OS CIDADÃOS PARTICIPANDO DE DEBATES MAIS PRODUTIVOS

O principal objetivo do projeto Mapa Participativo é viabilizar a discussão virtual de maneira intuitiva e visual, facilitando a participação dos cidadãos nos debates dos grandes temas nacionais que passam pelo Legislativo.

O Mapa Participativo prioriza a **visualização das questões debatidas segundo critérios de relevância** definidos a partir da interação dos próprios participantes durante a discussão virtual. Isso simplifica a gestão e a sistematização dos resultados desses debates, tornando a participação do cidadão um instrumento efetivo para a formulação de políticas públicas.



Acesse o planejamento  
do projeto e colabore!

The screenshot displays the 'MAPA PARTICIPATIVO' platform. At the top, there's a navigation bar with 'MAPA PARTICIPATIVO' and a search bar. Below it, a section titled 'Discussão sobre as ideias' (Discussion about ideas) contains a message encouraging users to log in and contribute their ideas. The main area features a grid of debate topics, each with a title, a brief description, and a timestamp indicating when it was last updated. Each topic card includes a small profile picture of a user and a count of 'concordam' (agree) and 'discrepam' (disagree) votes, along with the number of proposals made. The topics are categorized into several groups, such as 'Assunto da pauta' (Topic of the agenda), and 'Assunto da pauta' (Topic of the agenda). The interface is designed to be user-friendly and visually appealing, using a color-coded system for categories and a clean, modern layout.

\* Projeto selecionado como uma das dez iniciativas mais inovadoras na região iberoamericana pela Secretaria-Geral Iberoamericana (SEGIB).



---

## LABHACKERCD.NET

FACEBOOK: LabHackerCD | TWITTER: LabHackerCD  
PORTAL E-DEMOCRACIA: [www.edemocracia.leg.br](http://www.edemocracia.leg.br)



Anexo IV da Câmara dos Deputados, Subsolo, Sala 90.  
Telefone : +55 (61) 3216-6003 / 6009  
[labhacker@camara.leg.br](mailto:labhacker@camara.leg.br) | [edemocracia@camara.leg.br](mailto:edemocracia@camara.leg.br)