



LAB Hacker

Câmara dos Deputados

INOVAÇÃO PARA CIDADANIA

CONHECENDO

O LABORATÓRIO HACKER DA CÂMARA DOS DEPUTADOS

O Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados

- LabHacker - é um espaço destinado a promover o desenvolvimento colaborativo de projetos inovadores em cidadania, relacionados ao Poder Legislativo. Vinculado à Diretoria-Geral, o LabHacker tem por objetivo articular uma rede entre parlamentares, hackers, servidores públicos e sociedade civil de modo a contribuir para a cultura da transparência e da participação por meio da gestão de dados públicos. Qualquer cidadão que queira desenvolver projetos de cidadania pode trabalhar livremente no ambiente do LabHacker, nas dependências da Câmara, com acesso à Internet e a dados abertos. O LabHacker também é o responsável pela gestão do Portal e-Democracia, instrumento que auxilia a participação popular nos debates e decisões do Parlamento brasileiro.





NOSSA TRAJETÓRIA

O Laboratório Hacker é fruto 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. Como resultado do evento surgiram novas formas de apresentar o processo legislativo à sociedade e conhecer a atuação parlamentar, propiciando um novo olhar, mais intuitivo e acessível, sobre os dados produzidos no Parlamento.

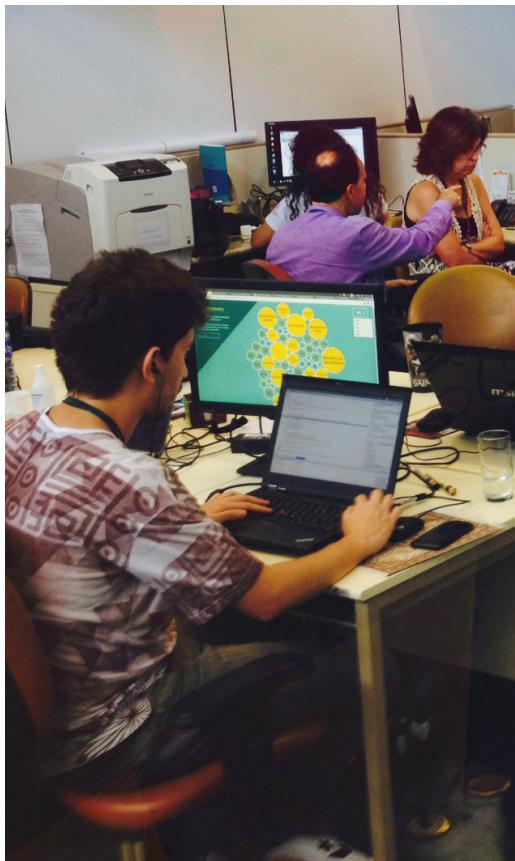
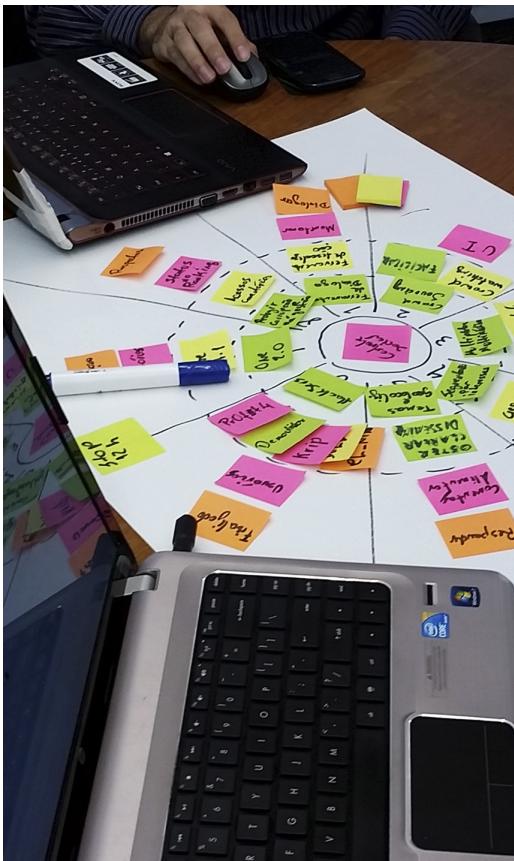
Participantes do Hackathon solicitaram ao Presidente da Câmara, Deputado Henrique Eduardo Alves, a criação de um **espaço hacker permanente** na Câmara para **promover, de forma contínua, a interação entre parlamentares, hackers, servidores e cidadãos**.

O Laboratório Hacker foi criado pela **Resolução nº 49, de 18 de dezembro de 2013, da Câmara dos Deputados**.

Atento ao potencial do trabalho colaborativo e reforçando os princípios da transparência, o Laboratório Hacker busca realizar suas **reuniões em formato aberto**, com a participação de convidados representantes da comunidade hacker, da academia e de instituições públicas, além de parlamentares e servidores. Todo e qualquer cidadão ou representante da sociedade civil pode enviar comentários, sugestões e perguntas ao vivo para as reuniões, através da ferramenta de bate-papo do Portal e-Democracia.

Eventos desse tipo já foram realizados no LabHacker e converteram-se em excelentes oportunidades para a troca de experiências entre Parlamento e sociedade civil, com aporte de ideias e inteligência coletiva para construção de novos projetos e soluções. Entre os variados temas tratados em eventos deste tipo, o LabHacker oportunizou debates sobre assuntos como a utilização de Mapas Mentais em plataformas de participação, Metodologia World Café, Oficina sobre Cartografia de Redes Sociais, Oficina Jogando com a Democracia e, mais recentemente, a Wikitona, para atualização colaborativa de verbetes sobre eleições.





POR QUE HACKER?

Em um primeiro momento, a criação de um Laboratório Hacker na Câmara dos Deputados pode soar estranho para muitas pessoas. Afinal, ainda é bastante difundida a visão de hackers como criminosos virtuais que entram nos nossos computadores para roubar senhas e dados. O hacker, porém, é essencialmente alguém que **desmonta as coisas, para poder recombiná-las e aprimorá-las, movido pela curiosidade e pelo desafio**.

Autodenominavam-se hackers os primeiros programadores aficionados por tecnologia, que se reuniam para interagir e desenvolver soluções criativas, impulsionando a grande revolução no campo dos computadores pessoais. **Hackers cívicos**, por exemplo, são voltados para ações de cidadania e se orientam 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. Assim, não importa quem a pessoa seja ou quais credenciais possua, desde que tenha curiosidade e vontade de **colocar seu conhecimento a serviço da coletividade**, ela pode ser um hacker.



CULTURA HACKER E TRANSPARÊNCIA

Com o surgimento de ferramentas de interatividade na Internet, cada cidadão passou a ter o poder de compartilhar ideias e se articular com grupos de modo fácil e rápido, o que está trazendo **profundos impactos na maneira como lidamos com a informação e a política**. Em sintonia com essa tendência, espaços hacker (hackerspaces) tiveram crescimento exponencial nos últimos anos, e os **hackers cívicos** vêm tendo uma **atuação social cada vez maior**, com participação ativa em grandes movimentos, fenômeno que recebeu a denominação de **hackativismo**.

A **transparência governamental** é essencial para o aperfeiçoamento da democracia, e o papel central da Internet na nossa sociedade contribui para tornar essa exigência ainda mais acentuada. A transparência está na ordem do dia e consiste em um mandamento constitucional regulamentado pela **Lei de Acesso à Informação** (Lei nº 12.527/2001). Agora, a transparência é a regra, e o segredo é a exceção. Hackers têm, portanto, muito a contribuir para a cultura de transparência no setor público com seus ideais e princípios, auxiliando órgãos estatais e a sociedade civil com propostas que ajudem a **divulgar melhor os dados governamentais** e a **estimular a participação popular** na elaboração e execução das políticas públicas.

O LABORATÓRIO HACKER E O PARLAMENTAR

O Laboratório Hacker da Câmara oferece uma série de serviços aos deputados, de forma a auxiliá-los na sua atuação legislativa. Os projetos desenvolvidos no LabHacker visam facilitar a compreensão do trabalho realizado pelos parlamentares, para permitir um melhor diálogo com a sociedade e uma participação mais efetiva dos cidadãos, aproveitando o imenso potencial da inteligência coletiva para o aprimoramento e a diversidade de ideias nas proposições legislativas.



PORTAL E-DEMOCRACIA: O CIDADÃO PARTICIPANDO DO PROCESSO LEGISLATIVO

Discussões virtuais sobre temas legislativos: o Portal e-Democracia (www.edemocracia.leg.br) é uma ferramenta de participação popular no processo legislativo, existente desde 2009. O cidadão pode participar de **discussões virtuais** com os parlamentares sobre os assuntos legislativos. O objetivo dessas discussões é agregar opinião pública e conhecimento coletivo ao processo de elaboração legislativa, no âmbito da Câmara dos Deputados, sob a coordenação dos parlamentares. O cidadão pode participar de várias formas de interação multimídia, manifestando suas preferências livremente, inclusive enviando sua opinião por vídeo, por exemplo. Nos fóruns de discussão virtual do Portal e-Democracia, até o presente momento (outubro/2014), foram registradas mais de 20 mil participações, 3800 tópicos de discussão e 26 milhões de visualizações.

Interação ao vivo nas Comissões: O Portal também permite a interação virtual do cidadão com os parlamentares nas audiências públicas das comissões, por meio da apresentação de perguntas e comentários, intermediada por um moderador. Os deputados participam e utilizam essas interações como desejarem.

WIKILEGIS: O CIDADÃO COLABORANDO NA REDAÇÃO DE PROPOSIÇÕES LEGISLATIVAS

A ferramenta Wikilegis, outra funcionalidade do Portal e-Democracia, permite aos cidadãos discutir e propor alterações em projetos de lei, por dois caminhos: fazendo comentários ou sugerindo uma nova redação, artigo por artigo. As contribuições coletivas são apresentadas de forma organizada e estruturada, facilitando a sua apreciação e possível incorporação, pelo(a) relator(a), ao texto final da proposição legislativa, caso seja de sua concordância. Por meio dessa funcionalidade, milhares de internautas contribuíram para a redação de projetos de lei, como o **Código de Processo Civil, o Marco Civil da Internet e o Estatuto da Juventude, entre outros.**

Crie debates virtuais sobre temas de seu interesse.
Mande um e-mail para edemocracia@camara.leg.br
ou ligue no tel **(61) 3216 6003**



The screenshot shows the Câmara dos Deputados website's e-democracia platform. The main page features the 'Wikilegis' section for the 'Projeto de Lei do Código de Processo Civil'. The sidebar on the left contains a box for a 'Debate público virtual da Câmara dos Deputados' and a link to the 'LIVRO I - PARTE GERAL'. The main content area includes sections for 'TÍTULO I - PRINCÍPIOS E GARANTIAS, NORMAS PROCESSUAIS, JURISDIÇÃO E AÇÃO' and 'CAPÍTULO I - DOS PRINCÍPIOS E DAS GARANTIAS FUNDAMENTAIS DO PROCESSO CIVIL'. Annotations are visible on the right side of the page, such as 'Art. 1º O processo civil será ordenado, disciplinado e interpretado conforme os valores e os principios fundamentais estabelecidos na Constituição da República Federativa do Brasil, observando-se as disposições deste Código.' and 'Art. 2º O processo começa por iniciativa da parte, nos casos e nas formas legais, salvo exceções previstas em lei, e se desenvolve por impulso oficial.'



Reunião entre deputados da Comissão de Esporte e internautas

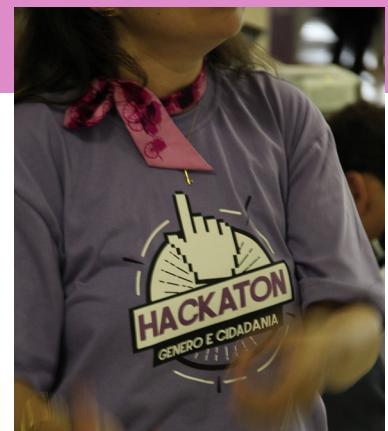
ESPAÇO DE INTERAÇÃO

O Laboratório Hacker oferece ao parlamentar precioso espaço para a interação com a sociedade. Equipado com câmeras e dispositivos de audiovisual para a transmissão ao vivo de reuniões e debates pelo Portal e-Democracia, o ambiente está permanentemente aberto para a realização de **mesas redondas interativas**, nas quais deputados e cidadãos podem discutir de maneira mais informal temas de interesse nacional.



MANDATO ABERTO

O LabHacker pode auxiliar o parlamentar a exercer seu mandato de maneira transparente e interativa, sugerindo-lhe uma série de iniciativas nesse sentido e o assessorando na implementação. Como exemplo, o LabHacker pode auxiliar o parlamentar na transparência das informações sobre seu mandato, bem como na interação com a sociedade.



MARATONA HACKER

O Hackathon (Maratona Hacker) de Gênero e Cidadania da Câmara dos Deputados, organizado pelo Laboratório Hacker, Secretaria da Mulher e Banco Mundial, realizado em novembro de 2014, contou com 165 inscrições e com a apresentação de 75 projetos. Desse total, foram selecionados 46 candidatos e 19 projetos para serem desenvolvidos durante uma semana em Brasília.

O evento reuniu programadores, inventores, especialistas, ativistas em causas de gênero e cidadãos interessados em contribuir para o desenvolvimento de soluções digitais e aplicativos cívicos para ajudar a sociedade brasileira a lidar com questões cotidianas relacionadas a temas como a fiscalização de políticas públicas voltadas para gênero, denúncias de violência contra a mulher, participação política e representatividade por gênero, entre outros.

Dentre os 8 projetos desenvolvidos na trilha “Violência Contra a Mulher”, foi escolhido o aplicativo “Minha Voz” (<http://minhavoz.com/>), que, além de mapear os serviços públicos disponibilizados às mulheres vítimas de violência, proporciona um espaço para depoimentos, compartilhamento de experiências e incentivo à denuncia.

Já na trilha “Políticas de Gênero Relacionadas à Participação, Representatividade e Transparência”, foram apresentados 11 projetos, e o vencedor foi o “Dona Maria” (<https://donamaria.herokuapp.com/>), que busca conscientizar a sociedade das desigualdades de gênero no processo eleitoral, inclusive no que diz respeito ao financiamento de campanhas, promovendo uma rede de apoio a candidaturas de mulheres.



DADOS ABERTOS

Ainda como efeitos positivos das maratonas hackers promovidas pelo Laboratório Hacker, destaca-se a abertura dos dados legislativos no portal da Câmara dos Deputados. Trata-se da publicação e disseminação das informações na Internet, compartilhadas em formato bruto e aberto, compreensível por máquinas, de modo a permitir sua reutilização em aplicações digitais desenvolvidas pela sociedade.

Ao disponibilizar 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 permitem, além de visualizações mais intuitivas e compreensíveis do que acontece no Parlamento, o cruzamento dos dados da Câmara com os de outras instituições do poder público.

Aplicações inovadoras podem gerar informações, por exemplo, a respeito da implementação e da execução das políticas públicas concebidas no Legislativo. Assim, 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.



LABHACKER

EXPERIÊNCIA RECONHECIDA E PREMIADA

O Laboratório Hacker foi o vencedor do Prêmio ARede 2014 na modalidade “Setor Público”, na categoria “Serviços aos usuários e à comunidade”. Esse prêmio, promovido pela revista ARede, busca reconhecer e divulgar os melhores projetos que envolvam as tecnologias de informação e comunicação para inclusão social, contemplando, anualmente, os melhores trabalhos desenvolvidos no Brasil por entidades públicas e privadas na área.

O Laboratório Hacker foi premiado por sua proposta inovadora de criar um espaço de articulação de conhecimentos e geração de ideias entre parlamentares, sociedade civil e servidores públicos, de forma a promover o desenvolvimento de tecnologias (aplicativos e sites) que possibilitem mais transparência legislativa e maior engajamento e participação cidadã no processo legislativo.

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 ibero-americana pela Secretaria-Geral Iberoamericana (SEGIB). Esse projeto cria uma nova forma de interação digital para discussões sobre políticas públicas entre políticos e cidadãos.

ALGUNS PROJETOS DO LABHACKER:

Apostando na integração de habilidades e conhecimentos entre os diversos setores da sociedade civil, da Câmara e também de outros órgãos públicos, o Laboratório Hacker desenvolve projetos colaborativos de tecnologia digital, baseados em código aberto, voltados para incrementar a transparência da Casa e o acesso dos cidadãos ao trabalho do Legislativo e à atividade parlamentar.

Vários destes projetos são frutos das maratonas hackers e de outras atividades cívicas realizadas na Câmara dos Deputados. Uma vez comprovados seu valor de cidadania e interesse público, passam a compor os projetos em desenvolvimento no Laboratório Hacker.

PROJETO MAPA PARTICIPATIVO

O principal objetivo do projeto Mapa Participativo é viabilizar a discussão virtual de maneira intuitiva e visual, facilitando a participação dos cidadãos no debate dos grandes temas nacionais que passam pelo Legislativo.

A identificação das principais questões, ideias ou argumentos utilizados nas discussões cria um ambiente mais favorável à troca de opiniões e ao aproveitamento do conteúdo produzido nos debates virtuais. 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.

VISUAL FACILITADO, DISCUSSÕES
MAIS PRODUTIVAS, MAIS
PESSOAS PARTICIPANDO



PROJETO CÂMARA PRA MIM

Visa facilitar o relacionamento do cidadão com a Câmara dos Deputados e com o seu representante. O objetivo desse projeto é utilizar um sistema híbrido de recomendações (baseado em conteúdo e filtragem colaborativa) para entregar, com mais precisão, a informação legislativa que interessa ao cidadão e a segmentos específicos da sociedade civil.

O PARLAMENTAR E A
CÂMARA SOB O PONTO DE
VISTA DO CIDADÃO



RETÓRICA PARLAMENTAR

O Retórica Parlamentar é um projeto desenvolvido de forma colaborativa com participantes da primeira Maratona Hacker realizada pela Câmara, em 2013, juntamente com o Departamento de Taquigrafia da Casa. Consiste na análise e visualização dos principais temas presentes nos pronunciamentos dos deputados federais.

No Retórica Parlamentar é possível encontrar visualização interativa dos temas enfatizados pelos deputados nos seus pronunciamentos de Pequeno Expediente, feitos no plenário da Câmara.

O cidadão tem a sua disposição um gráfico de bolhas, e cada bolha representa um tema dentre os mais discursados pelos deputados. Clicando-se numa bolha correspondente a determinado tema, é possível verificar quais deputados o abordaram. Além disso, clicando-se na imagem do deputado, também se pode visualizar mais informações sobre ele.

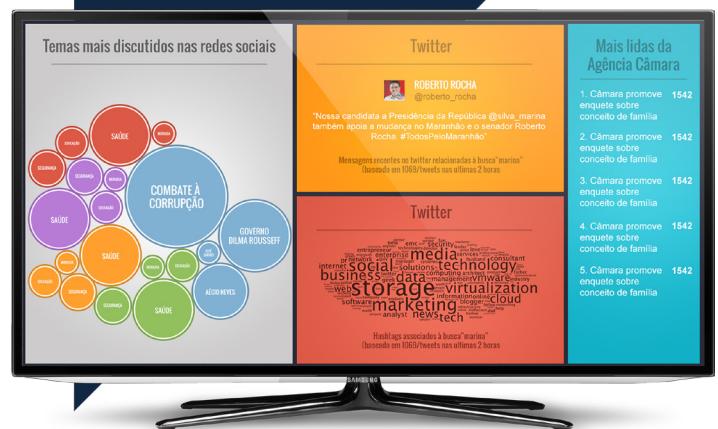


PROJETO PAINEL SOCIAL

Apresenta uma visualização simplificada e sintetizada dos principais assuntos relacionados ao Legislativo, discutidos pelos cidadãos nas redes sociais.

**Solicite uma visita da equipe do LabHacker
tel (61) 32166003**

O PARLAMENTO ESCUTA AS REDES SOCIAIS



PARTICIPE

ACESSE
O SITE:

LABHACKERCD.NET

EMAILS:

labhacker@camara.leg.br | edemocracia@camara.leg.br

TELEFONES:

+55 (61) 3216-6003 / 6009

ONDE ESTAMOS:

Anexo II da Câmara dos Deputados, Pavimento Superior, Ala C, Sala 173.

REDES SOCIAIS:



FACEBOOK: LabHackerCD



TWITTER: LabHackerCD



PORTAL E-DEMOCRACIA: www.edemocracia.leg.br



Anexo II da Câmara dos Deputados, Pavimento Superior, Ala C, Sala 173.
Telefone : +55 (61) 3216-6003 / 6009
labhacker@camara.leg.br | edemocracia@camara.leg.br