



CONHECENDO

O LABORATÓRIO HACKER DA CÂMARA DOS DEPUTADOS

O Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados 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 à Presidência da Câmara 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 apporte 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 a utilização de Mapas Mentais em plataformas de participação, Educação para a Cidadania, Metodologia World Café, Oficina Jogando com a Democracia, Oficina sobre Cartografia de Redes Sociais e Wikitona para atualização colaborativa de verbetes sobre eleições.

HACKEAR
DEMOCRACIA APRIMORAR
LEGISLATIVO
COLABORAR PARTICIPAR
CONECTAR IDEIAS
SOCIEDADE FUTURO X POLÍTICA
CONSTRUIR
EXPERIMENTAR
ABERTO
OUSAR AGORA REALIDADE
TRANSPARÊNCIA
Curiosidade
TRANSFORMAR
QUESTIONAR?



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 cínicos**, 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. A intenção é facilitar a compreensão do trabalho realizado pelos parlamentares, para promover um melhor diálogo com a sociedade. Assim, facilita-se a participação dos cidadãos, que podem agregar uma potencial inteligência coletiva para o aprimoramento e a diversidade de ideias nas proposições legislativas. Para exercer seu mandato de maneira transparente e interativa, o parlamentar pode contar com o assessoramento do LabHacker.



PORTAL E-DEMOCRACIA:

O CIDADÃO PARTICIPANDO DO PROCESSO LEGISLATIVO

e-Democracia é o portal de participação popular no processo legislativo disponível a todo cidadão brasileiro pela internet. Conheça as principais funcionalidades:

Discussões virtuais sobre temas legislativos: 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 julho de 2015 foram registradas mais de 40 mil participações, 4000 tópicos de discussão e 35 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.

e-Democracia móvel: o e-Democracia também pode ser facilmente acessado a partir de dispositivos móveis. Parlamentares podem conversar com o cidadão, responder às suas perguntas, esclarecer e coletar sugestões enviando vídeos, imagens ou mensagens de texto a partir do seu celular. O aplicativo está disponível para download na Google play.

Conheça o Portal e-democracia: www.edemocracia.leg.br

WIKILEGIS:

O CIDADÃO COLABORANDO NA REDAÇÃO DE PROPOSIÇÕES LEGISLATIVAS

O Wikilegis facilita o processo colaborativo de elaboração de leis ao permitir a discussão e a sugestão de alterações em determinados projetos de lei, promovendo o amadurecimento do debate, uma vez que o texto legislativo serve de eixo para um debate objetivo e propositivo. Assim, deputados podem publicar, no Wikilegis, proposições legislativas das quais sejam autores ou relatores. A sociedade participa 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 ao texto final da proposição legislativa, caso seja da concordância do parlamentar. 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, Estatuto da Pessoa com Deficiência e o Estatuto da Juventude, entre outros.

The screenshot shows the e-democracia portal of the Chamber of Deputies. At the top, there's a navigation bar with links for 'Câmara dos Deputados', 'e-democracia', 'Código de Processo Civil' (with a sub-note about a virtual public debate), 'Projeto de Lei do Código de Processo Civil', and 'Wikilegis'. Below this, the main content area displays the Wikilegis interface for the Civil Procedure Code. It includes sections for 'LIVRO I - PARTE GERAL', 'TÍTULO I - PRINCÍPIOS E GARANTIAS, NORMAS PROCESSUAIS, JURISDIÇÃO E AÇÃO', and 'CAPÍTULO I - DOS PRINCÍPIOS E DAS GARANTIAS FUNDAMENTAIS DO PROCESSO CIVIL'. There are several articles listed with their respective text snippets and small icons. The overall layout is clean and organized, designed for easy reading and interaction.

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

LAB Hacker





ESPAÇO DE INTERAÇÃO

O Laboratório Hacker oferece um precioso espaço para a interação entre o parlamento e a sociedade. 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, incluindo mesas redondas interativas, nas quais deputados e cidadãos podem discutir de maneira mais informal temas de interesse nacional.



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

O Laboratório Hacker tem incentivado 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, comprehensível 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 comprehensíveis 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.



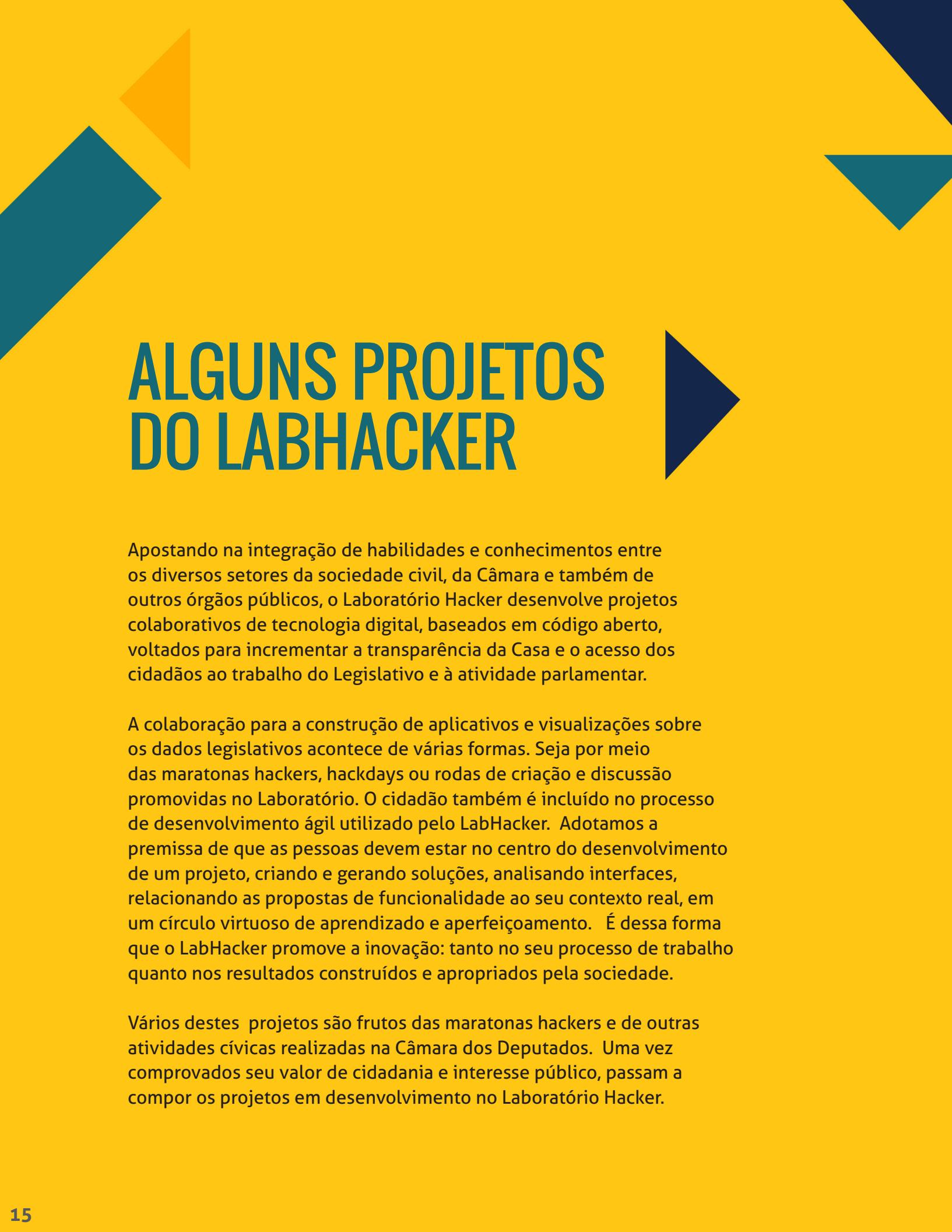
LABHACKER

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.

A colaboração para a construção de aplicativos e visualizações sobre os dados legislativos acontece de várias formas. Seja por meio das maratonas hackers, hackdays ou rodas de criação e discussão promovidas no Laboratório. O cidadão também é incluído no processo de desenvolvimento ágil utilizado pelo LabHacker. Adotamos a premissa de que as pessoas devem estar no centro do desenvolvimento de um projeto, criando e gerando soluções, analisando interfaces, relacionando as propostas de funcionalidade ao seu contexto real, em um círculo virtuoso de aprendizado e aperfeiçoamento. É dessa forma que o LabHacker promove a inovação: tanto no seu processo de trabalho quanto nos resultados construídos e apropriados pela sociedade.

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

VISUAL FACILITADO, DISCUSSÕES MAIS PRODUTIVAS, MAIS PESSOAS PARTICIPANDO

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.



PROJETO TÔ NA CÂMARA

PONTO DE ENCONTRO VIRTUAL DOS CIDADÃOS QUE VISITAM A CÂMARA

Ponto de encontro virtual dos cidadãos que visitam a Câmara dos Deputados
Com vistas a incrementar os instrumentos de participação utilizados nos programas de Educação para a Democracia da Câmara dos Deputados, foi criada a página "Tô na Câmara", um ambiente virtual que reúne imagens, vídeos e comentários postados nas redes sociais por qualquer pessoa que visita a Câmara, compartilhando, de maneira simplificada, as inúmeras e variadas impressões do cidadão ao conhecer de perto a Casa das 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 na página <http://tonacamara.labhackercd.net>



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) 3216-6003**

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 IV da Câmara dos Deputados, Subsolo, Sala 90.



REDES SOCIAIS:

FACEBOOK: LabHackerCD

TWITTER: LabHackerCD

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



LABHACKERCD.NET



CÂMARA DOS
DEPUTADOS

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