



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Centro de Estudos de Criminalidade e Segurança Pública (CRISP)

**PULSO URBANO: ANÁLISE ESTRATÉGICA DE DADOS SOBRE
VITIMIZAÇÃO NO BRASIL**

Alberson Bruno de Oliveira Dantas

PULSO URBANO: ANÁLISE ESTRATÉGICA DE DADOS SOBRE VITIMIZAÇÃO NO BRASIL

Projeto de pesquisa submetido ao Centro de Estudos de Criminalidade e Segurança Pública (CRISP) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com vistas à participação no edital interno de fomento à iniciação científica.

Orientador(a): Prof. Dr. Alberson Bruno de Oliveira Dantas

Sumário

1. Resumo	3
2. Introdução	4
3. Justificativa	4
4. Objetivos	4
5. Fundamentação Teórica	4
6. Metodologia	5
7. Cronograma	5
8. Orçamento	6
9. Referências	7

Resumo

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de uma plataforma web interativa e acessível para a visualização e análise de dados sobre vitimização no Brasil. Utilizando fontes de dados públicas, o projeto se propõe a reunir, tratar e disponibilizar informações de forma clara, transparente e aberta à sociedade. Serão empregadas ferramentas de código aberto para a criação de dashboards interativos, com foco na transparência e no incentivo à participação cidadã e acadêmica. O resultado final será disponibilizado em um repositório aberto, com código-fonte e documentação acessível.

Palavras-chave: vitimização, plataforma web, dados abertos, transparência, participação cidadã.

1. Introdução

A vitimização é um dos principais indicadores da percepção de segurança pública em diferentes sociedades. Apesar da ampla produção estatística sobre criminalidade no Brasil, grande parte dos dados oficiais se refere a registros administrativos, que por si só não dão conta da totalidade das experiências de vitimização da população. Este projeto propõe uma análise ampliada sobre esses dados com base em pesquisas de vitimização, especialmente as desenvolvidas por instituições como o CRISP/UFMG, IPEA, Instituto Igarapé e CESeC.

2. Justificativa

A abordagem tradicional da criminalidade baseada em boletins de ocorrência apresenta lacunas importantes, ignorando subnotificações e as diferentes formas de vitimização. Pesquisas de vitimização contribuem para preencher essa lacuna, permitindo diagnósticos mais fiéis à realidade vivida pelas populações. Este projeto tem por objetivo reunir, organizar, analisar e comunicar esses dados com acessibilidade e profundidade, ampliando o debate público e subsidiando políticas públicas eficazes.

3. Objetivos

Objetivo Geral:

Analisar e apresentar de forma interativa os dados de pesquisas de vitimização no Brasil, utilizando técnicas de visualização e análise estatística, com ênfase nas metodologias do CRISP.

Objetivos Específicos:

- Reunir e padronizar bases de dados públicas de vitimização;
- Criar visualizações interativas e relatórios técnicos sobre os dados analisados;
- Investigar variações regionais e demográficas nos índices de vitimização;
- Disponibilizar os resultados em plataforma de acesso público;
- Promover um repositório aberto com o código-fonte e os dados tratados.

4. Fundamentação Teórica

Pesquisas de vitimização são ferramentas centrais para avaliar a insegurança subjetiva e objetiva. Segundo Huizinga (1938), o lúdico e a cultura interagem profundamente com a noção de pertencimento e vulnerabilidade social. Gee (2003) destaca que tecnologias interativas (como dashboards) permitem maior envolvimento com dados complexos, favorecendo a aprendizagem crítica.

A ONU, por meio da UNODC, tem promovido padrões metodológicos para essas pesquisas. No Brasil, iniciativas do CRISP/UFGM, Instituto Igarapé e CESeC têm se destacado por aplicar essas metodologias de forma robusta, e são referência neste projeto.

5. Metodologia

A metodologia deste projeto está estruturada em cinco etapas principais, com foco no desenvolvimento de uma plataforma web interativa e acessível, baseada em ferramentas de código aberto:

- Levantamento de Dados: acesso e coleta de bases públicas de vitimização oriundas do CRISP, IPEA, Instituto Igarapé, CESeC, IBGE e UNODC;
- Tratamento e Limpeza de Dados: padronização de variáveis, correção de inconsistências, preenchimento de lacunas e validação da consistência estatística;
- Análise Estatística: aplicação de estatística descritiva e inferencial utilizando linguagens como Python e bibliotecas como Pandas, NumPy e Plotly;
- Desenvolvimento da Plataforma Web: criação de dashboards interativos com Dash, Streamlit ou Shiny, hospedados em plataformas gratuitas como GitHub Pages ou Vercel;
- Transparência e Acesso Aberto: disponibilização de código-fonte e dados tratados em repositório público no GitHub, promovendo reprodutibilidade e acesso universal.

6. Cronograma

O cronograma do projeto foi estruturado para abranger todas as etapas necessárias ao seu desenvolvimento, com atividades distribuídas entre setembro de 2025 e janeiro de 2026:

Mês	Atividade
-----	-----------

Set 2025	Levantamento de Dados: identificação, acesso e download das bases públicas de vitimização (CRISP, IPEA, CESeC, Instituto Igarapé, IBGE e UNODC).
-----------------	---

Out 2025	Tratamento dos Dados: limpeza, padronização, unificação das bases, documentação das variáveis e realização de análises estatísticas preliminares.
-----------------	--

Nov 2025	Desenvolvimento da Plataforma: criação dos dashboards interativos com ferramentas de código aberto (ex: Dash ou Streamlit) e estruturação do layout.
-----------------	---

Dez 2025	Documentação e Divulgação: elaboração de relatórios técnicos, artigos de divulgação científica e material explicativo para navegação na plataforma.
-----------------	--

Mês Atividade

Jan 2026 **Publicação Final:** hospedagem da plataforma em ambiente aberto (ex: GitHub Pages ou Streamlit Cloud), entrega oficial do relatório e encerramento do projeto.

Esse cronograma foi planejado de modo a garantir entregas mensais, possibilitando **acompanhamento contínuo**, revisão por pares e **transparência durante todo o processo**.

7. Orçamento

O orçamento do projeto foi planejado com base no uso de ferramentas gratuitas e de código aberto, priorizando a alocação de recursos para apoio à equipe executora e infraestrutura essencial:

Item	Descrição	Valor estimado (R\$)
Bolsa de iniciação científica (2 bolsistas × R\$ 700 × 4 meses)	Apoio financeiro para dois estudantes, com dedicação às atividades de análise, programação e desenvolvimento da plataforma.	5.600,00
Hospedagem e serviços web (Streamlit Cloud/backup GitHub)	Custos com armazenamento em nuvem, hospedagem da plataforma, backup de repositórios e eventuais registros de domínio.	300,00
Equipamento auxiliar (HD externo)	Aquisição de dispositivo externo para armazenamento seguro dos bancos de dados utilizados e processados.	250,00
Impressão e divulgação do relatório técnico	Produção de material impresso institucional, informativo e cópias físicas do relatório final.	200,00
Internet/dados móveis para trabalho remoto	Apoio à conectividade dos bolsistas para análise de dados e reuniões virtuais.	150,00
Total estimado		6.500,00

8. Referências

CRISP/UFMG - Repositório de Pesquisas sobre Vitimização:

https://vitimizacaocrisp.github.io/Repositorio_pesquisas/

CRISP/UFMG - Site Institucional: <https://www.crisp.ufmg.br>

Instituto Igarapé - Plataforma Homicídios: <https://homicide.igarape.org.br/>

CESeC - Centro de Estudos de Segurança e Cidadania: <https://cesecseguranca.com.br/o-cesec/apoios-e-parcerias/logo-crisp/>

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.

Huizinga, J. (1938). Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva.

UNODC. (vários anos). Understanding Global Crime Trends: A Review of UNODC Victimization Survey Data and Methodologies.

E-mail do Projeto: vitimizacaocrisp1@gmail.com

Repositório GitHub: <https://github.com/vitimizacaocrisp/Pulso-Urbano>