

# ANÁLISE DAS PROPOSTAS DE PLATAFORMAS DIGITAIS PARA AMPLIAR A PARTICIPAÇÃO DA SOCIEDADE NA COMISSÃO DE LEGISLAÇÃO PARTICIPATIVA

e

## PLANO DE AÇÃO DA PLATAFORMA PARTICIPAÇÃO.DIGITAL

REQ 67/2016 do deputado Chico Lopes (PCdoB/CE)

por: **Federico Vázquez** / *Assessor técnico da Comissão de Legislação Participativa*

Jun.2016

<http://bit.ly/CLPdgtl>

Comissão de  
Legislação Participativa



# ANÁLISE DAS PLATAFORMAS

## Proponentes

### UNB/Participa.br

Representada pelo professor **Paulo** Roberto Miranda **Meirelles** - professor doutor adjunto da Faculdade de Engenharia da UnB Gama e atual coordenador do bacharelado em Engenharia de Software, a plataforma [participa.br](http://participa.br) foi implementada a partir do núcleo tecnológico, baseado em código livre, Noosfero.org para a Presidência da República.

### Change.org

Representada pelo seu Diretor de Comunicação, **Pedro Prata**, a plataforma [change.org](http://change.org) é uma rede social de ativismo político, via abaixo-assinados, com foco em mobilização em torno de causas, em sua maioria, locais. Trabalha com o conceito: “do local para o global”.

## Comparativos.1

Características	UNB	Change.org
<b>Tecnologia</b>	Capitaneada pelos seus criadores, a cooperativa de serviços em Tecnologia da Informação, sediada na Bahia, a plataforma usada é o Noosfero, mantida e desenvolvida pela comunidade internacional de <i>software</i> livre. Tem como princípio promover o empoderamento e autonomia político-tecnológica dos seus usuários.	Desenvolvida pela própria Change, a tecnologia é de propriedade da proponente, permitindo apenas o uso da mesma seguindo as políticas definidas pelos seus controladores, sem acesso ao código fonte.
<b>Soberania tecnológica</b>	É premissa da parceria a transferência tecnológica para a Câmara dos Deputados.	Não há possibilidade de acesso e nem de disponibilização dos códigos da plataforma.
<b>Modelo de negócio</b>	Por ser um centro de pesquisa e desenvolvimento, o centro se mantém pelos projetos de pesquisa e acordos de cooperação com foco no desenvolvimento de tecnologias digitais que promovam a participação social em processos de decisão e diálogo em ambientes digitais. Quanto mais pesquisadores passem pelo laboratório, maior a rede de contribuidores no desenvolvimento e manutenção da plataforma.	A plataforma é o meio de sustentação de uma <a href="#">empresa do tipo B</a> , que baseia o desenvolvimento do seu negócio pela mobilização, agitação e propaganda, de causas propostas, em sua grande maioria, por cidadãos e que geram visibilidade da rede. Na medida que aumenta o número de usuários da plataforma, amplia-se o público-alvo para campanhas de petições patrocinadas e para as análises estatísticas do perfil de seus usuários, além de ofertar serviços de diálogo social a seus patrocinadores e contratantes.

## Comparativos.2

Características	UNB	Change.org
<b>Sustentabilidade da entidade</b>	Com a parceria a UNB amplia seu leque de parceiros públicos, que lhe permite maior pontuação para participação de certames para concorrer a editais de pesquisa e inovação.	Com a parceria, a Change terá em sua carteira de parceiros/clientes a Câmara dos Deputados, o que lhe permitirá ter maior publicidade junto às suas fontes de captação de recursos.
<b>Sustentabilidade da plataforma</b>	Por ser uma plataforma usada em várias outras universidades, órgãos do poder executivo (federal e estadual) e integrar redes de cooperativas, software livre, de pesquisa e de blogueiros, existe uma rede de desenvolvedores que contribuem com sua manutenção e aprimoramento.	Depende apenas da capacidade comercial da equipe da Change.org, que pode ser via doações de pessoas físicas e empresas, mediação de <i>crowdfunding</i> para causas de participantes da rede, por meio da venda de petições patrocinadas para grandes ONGs e entidades ou por meio de capital de risco. (em 2014, a Change recebeu 25 milhões de dólares de empresas e donos de empresas como MicroSoft, Yahoo.com, LinkedIn – recém comprada pela MicroSoft, AOL, Twitter, entre outros.*)

\* fonte: Link@Estadão - <http://link.estadao.com.br/noticias/geral/changeorg-recebe-us25-milhoes-em-investimentos,10000029993>

## Comparativos.3

Características	UNB	Change.org
<b>Autonomia CÂMARA</b>	Por ser um <i>software</i> público, que será incorporado ao ambiente de TI da Câmara, e o LabHacker ter equipe de desenvolvedores que participaram do Laboratório da UNB do Gama, tanto política, editorial e tecnicamente, a Casa está apta a manter a soberania do Congresso e desenvolver ferramentas adequadas para as necessidades do fazer legislativo brasileiro.	Por ser uma empresa privada, possui política própria de moderação, adequação de redação das petições apresentadas, armazenamento e divulgação dos dados dos usuários.
<b>Soberania do Congresso brasileiro</b>	Ao ter a plataforma dentro do ambiente de TI da Câmara, os dados aqui armazenados são armazenados e tratados respeitando as políticas de privacidade e transparência da Câmara, que possui um Comitê Gestor de TI.	Todos os dados e plataformas estão em <i>datacenters</i> nos Estados Unidos. Caso a Change vier a fechar as portas ou vender seu negócio para outro investidor, toda a plataforma e a base de dados, formada com participação dos cidadãos que esta Comissão venha a estimular, ficará a cargo dos controladores e sua privacidade e uso dependerá das cláusulas do negócio e seus controladores.

## Comparativos.4

Características	UNB	Change.org
<b>Política de conteúdo</b>	A UNB não interfere na política de conteúdos, apenas facilita a apropriação e promove o desenvolvimento de tecnologias livres pelos seus parceiros.	Possui política e equipe de moderação de conteúdos.
<b>Inteligência do negócio</b>	Formar pesquisadores e profissionais capacitados em tecnologias livres e colaborativas para promover o desenvolvimento tecnológico nacional.	Estimular a participação social em torno de causas sociais e fazer a articulação com entidades interessadas em dialogar com estes cidadãos em rede.
<b>Localização</b>	O laboratório da UNB fica na cidade do Gama, a 30 minutos da Câmara dos Deputados, e integra uma rede de pesquisadores em todo o Brasil.	Possui sua sede tecnológica em território norte-americano e facilitadores comerciais e de uso no Brasil. Apenas uma pessoa para atendimento aqui em Brasília.
<b>Entrega de ambiente configurado</b>	Duas etapas: <ul style="list-style-type: none"><li>• e.1 – versão beta: 3 de Agosto de 2016</li><li>• e.2 - transferência tecnológica – jan.2017</li></ul>	Apenas formatação
<b>Público Potencial</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Portal da Câmara passou de 7 milhões de interações no ano de 2015**</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Portal Change tem participação de 7 milhões de pessoas</li></ul>

\*\* fonte:CCP@Câmara - <http://www2.camara.leg.br/comunicacao/institucional/noticias-institucionais/pdfs/relatorio-cpp-2015>

## Comparativos.4

Características	UNB	Change.org
<b>Advocacy***</b>	Não faz	Faz
<b>Pontos fracos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A Câmara não tem uma política forte de investimento em plataformas próprias;</li><li>• A equipe do LabHacker é reduzida.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A Câmara e a Comissão levarão público para a rede Change.org ;</li><li>• A CLP servirá de avalista para a plataforma e seu modelo de negócio;</li><li>• A CD fica dependente da política editorial e comercial da Change.org.</li></ul>
<b>Pontos fortes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Não há investimento monetário;</li><li>• O LabHacker possui profissionais que conhecem a tecnologia (participaram do Laboratório da UNBGama);</li><li>• A UNB já tem história de parcerias de colaboração com a CD;</li><li>• Este projeto é um piloto (beta), a ser replicado às demais comissões.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A Câmara dos deputados não tem que investir recursos;</li><li>• Integrar uma rede de abaixo-assinados com 7 milhões de pessoas no mundo todo.</li></ul>

\*\*\* **Advocacy** é uma prática política levada a cabo por indivíduo, organização ou grupo de pressão, no interior das instituições do sistema político, com a finalidade influenciar a formulação de políticas e a alocação de recursos públicos. A *advocacy* pode incluir inúmeras atividades, tais como campanhas por meio da imprensa, promoção de eventos públicos, comissionamento e publicação de estudos, pesquisas e documentos para servir aos seus objetivos. O Lobbying é uma forma de advocacy realizada mediante a abordagem direta dos legisladores para defender determinado objetivo e tem um papel importante na política moderna. Estudos têm explorado o modo pelo qual os grupos de advocacy utilizam os meios de comunicação social para promover a mobilização civil e a ação coletiva em defesa dos interesses que defendem. *fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Advocacy>*

# Plano de Ação

## Identidade



A identidade foi desenvolvida a partir de uma proposta inicial apresentada pela equipe do [Laboratório Hacker da Câmara](http://labhackercd.net) (<http://labhackercd.net>).

O objetivo da criação de uma marca própria para o Programa CLP.Digital é fortalecer a idéia de proximidade e acessibilidade da população ao fazer legislativo por meio das novas plataformas de comunicação e participação digital.

### Ícone



Para reforçar a idéia: “Participação Legislativa na Palma da sua Mão” - descrito no plano de trabalho apresentado pelo LabHackerCD de desenvolver acessibilidade via celulares para as ferramentas, buscou-se digitalizar, via imagem, a construção do conteúdo no celular. E para promover maior proximidade com o sujeito, vivo, trocou-se a cor da mão de cinza, que é uma cor fria, para uma cor mais quente, neste caso cor parda.

Os pixels que caem e compõe a tela do celular foram pintados de diversas cores para promover a diversidade, característica do povo brasileiro, e reforçar a idéia de que múltiplas vozes e culturas compõem o tecido social e o marco legal brasileiro.



## Logo/Avatar

Para disseminação nas redes sociais e plataformas digitais de comunicação e participação, é comum o uso de um elemento gráfico, denominado de avatar.

Como parte da construção da identidade e buscando localizar o ícone da CLP.digital no ambiente cybernético - digital, construído pela combinação de códigos binários (1/0), como *locus* de atuação política, inseriu-se no fundo uma nuvem de zeros e uns, moldurados pelo quadrado do botão proposto pelo LabHacker, girado em 45 graus e tendo sua coloração do tom alaranjado para o amarelo, de baixo para cima, gerando uma onda positiva de participação.



## Topo para redes sociais e de participação

Para reforçar a presença da Comissão nas redes sociais, acompanhando o Avatar da CLP, desenvolveu-se um topo baseado na mesma proposta da “onda cybernética” e quente, viva, destacando a participação das pessoas por meio das plataformas digitais com a aplicação de uma nuvem de palavras relacionadas ao país, soberania, legislação, sociedade e participação.



## Propostas gráficas de identidade dos ambientes de participação.digital

V.01



V.02



Propostas gráficas de identidade dos ambientes de participação digital

## Aplicação das marcas no e-Democracia



<http://bit.ly/CLPdgtl> | Comissão de  
Legislação Participativa



## Plano de trabalho

Ítens	UNB	Change.org
Entrega do ambiente beta	3 de Agosto de 2016	15 dias
Lançamento oficial	Seminário 15 anos da Comissão	Publicação na imprensa e no site da Change - imediatamente
Acordo de cooperação	Até lançamento da versão Beta com a definição de prazos, contrapartidas, equipe de mobilização e transferência tecnológica.	Imediatamente e divulgação na mídia
Mobilização para a participação	Imediatamente	Imediatamente
Transferência tecnológica	Janeiro de 2016	Não há possibilidade de transferência
Desenvolvimento de funcionalidades futuras, como PLIP****, e disponibilização para as demais Comissões	A definir com a equipe do LabHacker e DG	Não foi tratado

\*\*\*\* *Projeto de Lei de Iniciativa Popular* – projeto em elaboração no LabHacker para viabilizar as assinaturas eletrônicas, validadas pelos órgãos competentes via ambiente digital, que tornará válidos os projetos apresentados pela sociedade civil e presente com parte do plano de trabalho do Programa CLP.digital. É comum os PLIPs, apresentados, serem ignorados, ou apresentados por um parlamentar quando do interesse da Casa, pela impossibilidade da conferência e verificação de um milhão e meio de assinaturas necessárias para aceitação de um Projeto de Lei de Iniciativa Popular.