

APLICAÇÃO MÓVEL PARA COMUNICAÇÃO E TRANSPARÊNCIA EM CÂMARAS MUNICIPAIS

Sávio Rennan M. Melo^{1*}, Jilcimar Da S. Fernandes², Luiz Fernando V. da Silva³

1. Estudante de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFRN

2. Estudante de Ciência e Tecnologia da UFRN

3. IFRN-Campus Pau dos Ferros - Professor de Sistemas da Informação / Orientador

Resumo:

Em instituições que atuam em nome dos cidadãos, como as câmaras municipais, a divulgação da informação é algo imprescindível para o bom zelo da coisa pública. As tecnologias da informação atuam no processo de combate à corrupção por apresentarem mais agilidade quanto a divulgação dos processos administrativos que utilizam dinheiro público. Visando promover a divulgação, comunicação e transparência das ações realizadas nas câmaras municipais, foi desenvolvido um aplicativo móvel, o qual foi implantado no município de Rodolfo Fernandes, Rio Grande do Norte. A aplicação foi desenvolvida para *Android*, essencialmente na linguagem Java. Utiliza-se de plataformas do *YouTube*, *Facebook* e do site da câmara da cidade. O aplicativo obteve êxito como projeto-piloto na cidade supracitada logo após a versão inicial do software ser concluída e, atualmente, o sistema encontra-se disponível para download na *Play Store* por nome de "Câmara Municipal RF".

Palavras-chave: Informação; Município; Aplicativo.

Introdução:

O cidadão adquiriu uma visão mais crítica, e uma participação mais efetiva quanto aos rumos das políticas através dos meios eletrônicos e seu principal veículo, a internet (BRAGA, 2015). Neste meio cibernético são expostos constantemente escândalos de desvios e mau uso dos recursos públicos, os quais

têm alimentado um sentimento de indignação na população.

Para enfrentar o problema e promover o direito fundamental de acesso à informação, reconhecido pela Organização das Nações Unidas (ONU) e a Organização dos Estados Americanos (OEA) (BRASIL, 2011), têm sido adotadas, pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios, medidas que cumprem com a regulação prevista na Constituição Federal, conforme a Lei 12.527, de 18 de novembro de 2011.

Como cumprimento da lei, o poder legislativo dos municípios comumente realiza a divulgação de suas atividades por meio de sites, canais de rádio ou televisão. Porém, muitas vezes estes não são tão usuais e/ou divulgados. Com isso, a população apesar de dispor de recursos de transparência, acaba não procurando pelos dados de interesse público, favorecendo o exercício da corrupção.

Observa-se atualmente um grande desenvolvimento na área das tecnologias móveis, começando estas a assumir um papel preponderante na forma como as pessoas se relacionam (NUNES, 2012). Tal tecnologia, devido a uma maior possibilidade de acesso, é vista como um mecanismo para a criação de mais transparência e controle social.

O *Android* é uma plataforma para tecnologia móvel completa, envolvendo um pacote com programas para celulares, já com um sistema operacional, *middleware*, aplicativos e interface do usuário. Ele foi construído com a intenção de permitir aos desenvolvedores criar aplicações móveis que possam tirar total proveito do que um aparelho portátil possa oferecer. Foi construído para ser

verdadeiramente aberto (PEREIRA & SILVA, 2009).

Diante do que foi explanado anteriormente, este trabalho tem como objetivo principal, apresentar uma ferramenta prática e eficaz para combate à corrupção, na qual consiste em um aplicativo desenvolvido na plataforma *Android* que contém funcionalidades que possibilitam que a população aproxime-se das ações da câmara municipal de sua cidade, dando-lhes mais liberdade para acompanhar, fiscalizar e compartilhar as atividades legislativas que são de interesse público.

Metodologia:

O aplicativo móvel foi desenvolvido para o sistema operacional *Android* utilizando a linguagem Java com paradigma de programação orientada a objetos. A aplicação permite acesso ao site do órgão municipal, disponibiliza um meio chamado “TV Câmara” (que é um canal de transmissão ao vivo e online das sessões ordinárias semanais) e integração com as redes sociais, trazendo interações através das *hashtags* oficiais da Câmara Municipal.

Os próximos parágrafos deste trabalho dissertam sobre algumas tecnologias utilizadas no desenvolvimento do sistema.

Android Studio foi o ambiente de desenvolvimento escolhido para o projeto, que é um facilitador no desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis, servindo como um ambiente de desenvolvimento integrado que possui recursos para edição inteligente de códigos, design de interface de usuário e análise de performance. Apesar de ser um software novo, o *Android Studio* promove um aumento na produtividade e no desenvolvimento de aplicativos (ANDROID DEVELOPERS, 2017).

Git é um software livre distribuído pela GNU (General Public License) bastante usado atualmente, é sobretudo um sistema de controle de versões distribuído e um sistema de código fonte (GIT SCM, 2017). Através do *Git* é possível armazenar toda a documentação do projeto e ainda comentários de cada versão desenvolvida. Ele permite

executar projetos de forma rápida e eficaz, tanto para o desenvolvimento individual como em equipe.

BitBucket é um serviço web com funcionalidades aplicadas ao *Git*. Com ele é possível o compartilhamento do código-fonte entre a equipe e seu armazenamento é feito na nuvem, evitando assim a perda de dados (caso algum hardware presente nas máquinas dos desenvolvedores falhe), mantendo a organização do projeto (ATLASSIAN, 2017). O *BitBucket* foi escolhido por oferecer a possibilidade de criação de um repositório privado.

Algumas funcionalidades do sistema foram desenvolvidas com o uso das Interfaces de Programação de Aplicativos (API) do *Facebook* e do *Youtube*, sendo a primeira para as funcionalidades de compartilhamento e a segunda para as transmissões de vídeo que o aplicativo oferece.

Resultados e Discussão:

O aplicativo obteve sucesso, sendo implantado e utilizado na cidade que apoiou o seu desenvolvimento. Algumas imagens da versão inicial do aplicativo lançado podem ser observadas nas figuras abaixo.



Figura 1 - Tela Inicial

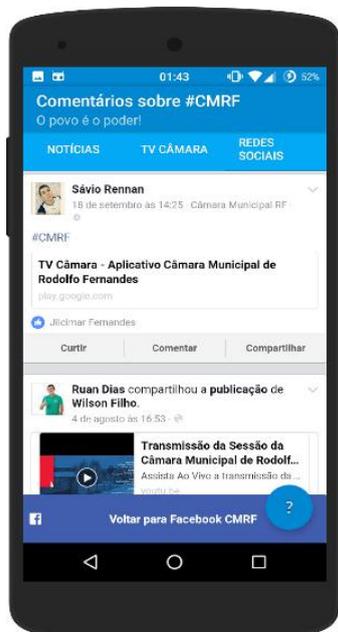


Figura 2 - Feed de hashtags



Figura 3 - Transmissão

Com o intuito de receber o *feedback* do usuário e obter uma avaliação do aplicativo, foi feita uma pesquisa quantitativa, através de um formulário eletrônico disponibilizado nas próprias sessões plenárias da câmara, com usuários selecionados aleatoriamente. A amostra da pesquisa atingiu o perfil de 71% (22) de usuários do sexo masculino e 29% (9) de usuários do sexo feminino, somando assim um número de 31 entrevistados. Os resultados podem ser observados pelos gráficos a seguir.

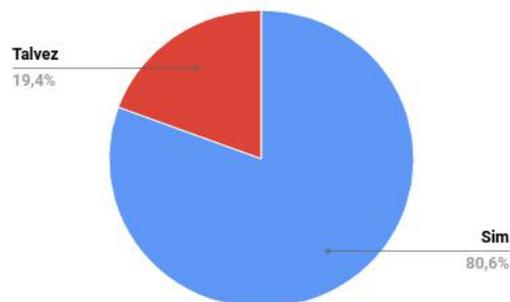


Figura 4 - Gráfico sobre a melhora da transparência

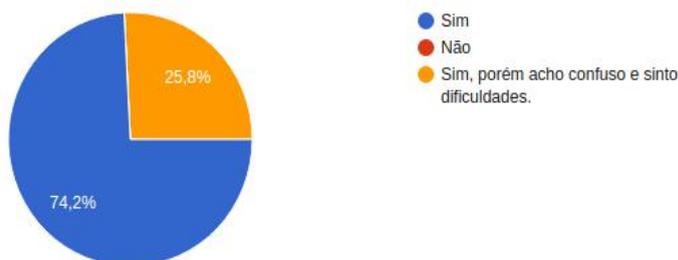


Figura 5 - Gráfico sobre a facilidade de uso

Diante do resultado da pesquisa quantitativa feita com os usuários selecionados, percebe-se a aceitação da população quanto ao aplicativo e sua eficácia.

Conclusões:

A pesquisa teve resultados satisfatórios e conseguiu atingir os seus objetivos, pois interferiu no seu público alvo e mostrou a sua relevância quando se refere ao tema abordado na sua problemática. O desenvolvimento de novas pesquisas e observações serão necessárias para melhorar e acrescentar funcionalidades ao aplicativo. Entretanto, o fato deste ser implantado oficialmente e aceito pela população da cidade mostra que o projeto obteve grande relevância social.

Como trabalhos futuros, pretende-se adicionar um módulo de consulta da opinião pública sobre os projetos que estão em trâmite na casa legislativa e um canal voltado para envio de críticas, solicitações e reclamações aos vereadores. Nesse sentido, pretende-se continuar adaptando e fazendo novas implementações no aplicativo.

Referências bibliográficas

BRAGA, F. R.; CAMPOS, M. M.; AZEVEDO, N. L. Transparência e publicização das contas públicas municipais sob a perspectiva democrática. Vitória, 2015.

BRASIL. Controladoria Geral da União. Acesso à informação pública: uma introdução à Lei 12.527, de 18 de novembro de 2011. Brasília, 2011.

NUNES, S. A. S. Desenvolvimento de duas aplicações para o sistema operativo Google Android. Dissertação. 65 f. Universidade de Lisboa, 2012.

PEREIRA, L. C. O.; SILVA, M. L. Android para desenvolvedores. Brasport, Rio de Janeiro, 2009.

TONIN, G. S. Tendências em computação móvel. Trabalho de conclusão de Curso. Universidade de São Paulo – USP, 2012.

ANDROID DEVELOPERS. “Android Studio Overview”. Disponível em:<<http://developer.android.com/intl/pt-br/tools/studio/index.html>>. Acesso em: 04 Mar. 2017.

GIT SCM. “Git”. Disponível em:<<https://git-scm.com/>>. Acesso em: 04 Mar. 2017.

ATLASSIAN. Software Development And Colaboration Tools. Bitbucket. 2017. Disponível em:<<https://bitbucket.org/>>. Acesso em: 04 Mar. 2017.