

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



BOM PARTIDO

Aplicativo de Aconselhamento de Voto para a Câmara dos Deputados do Brasil

Artur Porto de Almeida Magalhães

Trabalho de Projeto

Mestrado em Design de Comunicação

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Pedro Duarte de Almeida

2022

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Artur Porto de Almeida Magalhães, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “BOM PARTIDO: Aplicativo de Aconselhamento de Voto para a Câmara dos Deputados do Brasil” é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 21 de fevereiro de 2023.

RESUMO

Esta investigação tem como ponto de partida a realidade política do Brasil, na qual se evidenciam discrepâncias entre o sentido de voto dos eleitores e o processo legislativo protagonizado pelos deputados eleitos, e culmina na proposta Bom Partido, um Aplicativo de Aconselhamento de Voto (AAV) de apoio à escolha partidária do eleitor em contexto eleitoral.

Este aplicativo é um contributo para que o eleitor possa obter resposta à questão: Qual é o partido que melhor corresponde à minha posição política? Usando recursos e metodologias de Design de Comunicação, e assumindo a semelhança de usabilidade com os aplicativos de relacionamento, configura-se como um questionário interativo ao qual o leitor responde e que resulta num match político. Ou seja, no final do processo, o eleitor obtém uma classificação dos partidos de acordo com o seu posicionamento político.

Em alternativa a AAV semelhantes, usados noutros contextos políticos e eleitorais, o aplicativo Bom Partido é estruturado segundo uma lógica retrospectiva. Isto é, as questões colocadas ao eleitor brasileiro abordam propostas legislativas já votadas no plenário da Câmara dos Deputados do Brasil e não ideias, intenções ou propostas expostas em manifestos ou programas eleitorais dos respectivos partidos. Deste modo, este aplicativo permite obter resultados de match político com alto grau de credibilidade e confiabilidade e, em particular, evidencia a inconstância ideológica de muitos partidos brasileiros. Em paralelo, Bom Partido é também um contributo para o estudo e o desenvolvimento dos AAV porque recorre a uma fórmula de construção reprodutível e aplicável a diferentes contextos eleitorais em que exista informação prévia acerca dos partidos ou candidatos que se apresentam à eleição. Por último, associado ao fator de reprodutibilidade do projeto, o Bom Partido procura inspirar outros agentes da sociedade civil, em especial os designers de comunicação, a replicarem esta fórmula para aplicação às suas realidades políticas.

Palavras chave:

Aplicativo de Aconselhamento de Voto / Design de Comunicação / Design Ativista / Eleições no Brasil / Match político

ABSTRACT

This research has its starting point in Brazil's political reality, in which discrepancies between the voters' aims and the legislative process carried out by elected deputies are evident, and it results in the proposal Bom Partido, a Voting Advice Application (VAA) for supporting voter's party choice in an electoral context.

This application is a contribution so that the voter can get an answer to the question: Which party best corresponds to my political position? Using Communication Design resources and methodologies, and assuming the similarity of usability with relationship applications, it is configured as an interactive questionnaire to which the reader responds and which results in a political match. That is, at the end of the process, the voter gets a classification of the parties according to their own political stance.

As an alternative to similar VAAs used in other political and electoral contexts, the Bom Partido app is structured in a retrospective logic. That is, the questions posed to the Brazilian voter address legislative proposals already voted on in the Brazilian Chamber of Deputies and not ideas, intentions or proposals exposed in manifestos or electoral programs of the parties. In this way, this application allows to obtain political match results with a high degree of credibility and reliability and, in particular, highlights the ideological inconsistency of many Brazilian parties. In parallel, Bom Partido is also a contribution to the study and development of VAAs because it uses a reproducible construction formula applicable to different electoral contexts in which there is prior information about the parties or candidates that stand for election. Finally, associated with the reproducibility factor of the project, Bom Partido seeks to inspire other civic agents, especially communication designers, to replicate the formula developed for their own political realities.

Key words:

Voting Advice App / Communication Design / Design Activism / Elections in Brazil / Political Match

Agradecimentos

Este projeto é resultado de inúmeros encontros e seus ineditismos. Compila ideias, esforços e influências vindas de mais cabeças do que é possível recordar.

Ao prof. Pedro Almeida, pelo apoio irreparável ao longo da caminhada, sempre próximo, leve e assertivo.

A todos que participaram do teste do protótipo: Caio, Camilla, Diego, Eric, Gabriel, Iná, Luisa, Luiza, Manuela, Marta, Matilde, Pedro e Victor. Pelas contribuições fundamentais, pela crença no projeto e companheirismo.

Ao prof. João Ferreira, pelo suporte com o desenvolvimento do protótipo de teste.

Às amigas de Lisboa, que não deixaram esquecer que há vida para além do ofício. Em especial a Luiza Bouças, pela parceria de todo tempo e contribuições certeiras. E à família, sempre.

Aos colegas de curso do Mestrado em Design de Comunicação, que percorreram este trajeto sinuoso lado a lado.

A prof. Zoy Anastassakis e ao prof. António José da Costa Nicolas, componentes do júri de defesa da tese, pela disponibilidade, simpatia e contribuições.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	10
1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	14
1.1. De Benjamin ao Design Ativista.	14
1.2. Enquadramento no Design Ativista.	16
1.3. Design político, visões de futuro e responsabilidade.	20
1.4. Introdução ao Design da Experiência do Usuário.	21
2. METODOLOGIA	23
2.1. Preceitos globais da abordagem.	23
2.2. Estudos de casos.	26
2.3. Metodologia de execução do projeto.	27
3. ESTUDOS DE CASOS	32
3.1. Critérios de análise.	32
3.2. Casos.	36
3.2.1. Match Eleitoral (Brasil)	36
3.2.2. Dating Eleitoral (Portugal)	40
3.2.3. Votómetro do Observador (Portugal)	45
3.2.4. Match Independiente (Chile)	49
3.2.5. Euandi (União Europeia)	53
3.3. Quadros comparativos de análise dos casos	56
4. PROJETO — Aplicativo de Aconselhamento de Voto "Bom Partido"	58
4.1. Introdução ao projeto.	58
4.2. Motivação, intenção e objetivos do projeto.	60
4.3. Destinatários.	66

4.4. Seleção das votações.	75
4.4.1. Critérios de seleção e fontes.	75
4.4.2. Seleção final de votações.	77
4.5. Formulação das questões.	80
4.6. Metodologia de cálculo da correspondência.	86
4.6.1. Desempate — Índice de Fidelidade Interna dos Partidos (INFIP).	88
4.7. Resultado — Match.	96
4.8. Identidade de marca.	100
4.8.1. Analogia com os aplicativos de relacionamento.	100
4.8.2. Assinatura.	103
4.8.3. Tipografias.	108
4.8.4. Paleta de cores.	111
4.8.5. Identidade fotográfica.	112
4.9. Protótipo.	116
4.9.1. Teste do protótipo.	128
4.9.2. Resultado do teste do protótipo.	133
CONCLUSÃO	135
BIBLIOGRAFIA	141
ANEXOS	148

Índice de figuras

Fig. 1. Manifesto <i>First Things First</i> (Garland, 1964)	15
Fig. 2. Ativismo ao redor do capital social (Fuad-Luke, 2009)	16
Fig. 3. Favo da Experiência do Usuário (Morville, 2004)	21
Fig. 4. O Radar UX (Kikin-Gil, 2010)	22
Fig. 5. Posicionamento no Triângulo de Fallman (2009)	23
Fig. 6. Um Manifesto. (Dunne, Raby, 2008)	24
Fig. 7. Esquema de intenção e motivação (Fuad-Luke, 2019)	26
Fig. 8. Modelo Projetual (Munari, 1981)	27
Fig. 9. Modelo Centrado no Ser Humano (IDEO, 2009)	28
Fig. 10. Página inicial do AAV “Match Eleitoral”	36
Fig. 11. Página de questionário do “Match Eleitoral”	38
Fig. 12. Página inicial do aplicativo “Dating Eleitoral”	40
Fig. 13. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medida 1	42
Fig. 14. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medida 3	43
Fig. 15. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medida 31	44
Fig. 16 e 17. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medidas 37 e 41	44
Fig. 18. Página de questionário do “Votómetro do Observador”. Medida 4	45
Fig. 19, 20 e 21. Páginas de resultados do “Votómetro do Observador”	47
Fig. 22. Vídeo de apresentação do aplicativo “Match Independiente”	49
Fig. 23. Página de questionário do aplicativo “Match Independiente”	49
Fig. 24. Publicação em um perfil de rede social do Match Independiente	50
Fig.s 25 e 26. Logo e imagem de divulgação do Match Independiente	51
Fig. 27. Página de questionário do aplicativo “EUANDI”. Questão 1	53
Fig. 28. Taxa de governismo em plenário no Brasil entre 2019 e 2022	60
Fig. 29. Avaliação do governo Jair Bolsonaro em período similar	61
Fig. 30. Avaliação do Congresso Nacional em período similar	61
Fig. 31. Histórico de Distribuição Partidária	63
Fig. 32. Definição da decisão de voto para deputado federal em 2022	64
Fig. 33. Panorama global de encontros virtuais: % de internautas solteiros, divorciados ou viúvos que usaram um serviço/aplicativo no último mês	66
Fig. 34. Encontros online ao redor do mundo. % de usuários entre solteiros de 45 a 64 anos nas regiões	67
Fig. 35. Encontros online ao redor do mundo. Popularidade por região do mundo.	67
Fig. 36. Variação de interesse de busca pelo assunto Política entre 2006 e abril de 2022	68
Fig. 37. Principais tendências de busca das eleições municipais de 2020	69
Fig. 38. Principais consultas sobre votar. Ou melhor, sobre como não votar.	70
Fig. 39. Temas relacionados a votar.	70

Fig. 40. Comparação de buscas entre assuntos, no Brasil, entre 2006 e 2022	71
Fig. 41. Comparação de buscas entre assuntos, no Brasil, entre 2006 e 2022, por região	71
Fig. 42. Comparação de buscas entre assuntos, no Brasil, entre 2006 e 2022: Política versus Big Brother Brasil	72
Fig. 43. Comparação por região — Tocantins	72
Fig. 44. Relação entre aplicativos de relacionamento e AAV na linguagem jornalística (Revista Galileu)	100
Fig. 45: Relação entre aplicativos de relacionamento e AAV na linguagem jornalística (Nexo Jornal)	100
Fig. 46. Relação entre aplicativos de relacionamento e AAV na linguagem jornalística (Revista Veja)	101
Fig. 47. Instalação dos Aplicativos de Relacionamento mais populares no mundo	102
Fig. 48. Assinatura principal do Bom Partido em fundo branco	103
Fig. 49. Botão de confirmação de voto na urna eletrônica	103
Fig. 50. Urna eletrônica brasileira	104
Fig. 51. Urnas eletrônicas sendo transportadas de barco pelo Brasil	104
Fig. 52. Urnas eletrônicas sendo transportadas pelo Brasil	105
Fig. 53. Baixa histórica na adesão de jovens ao processo eleitoral	106
Fig. 54. Assinatura do Projeto Olha o Barulhinho	106
Fig. 55. Arte de divulgação do Projeto Olha o Barulhinho	107
Fig. 56. Página web do Projeto Olha o Barulhinho	107
Fig. 57. Cartaz da primeira campanha presidencial de Obama	108
Fig. 58 e 59. Logos oficiais do Governo Federal do Brasil entre 2011-14 e 2014-2016	108
Fig. 60. Campanha publicitária do comitê da campanha presidencial de Donald Trump Jr.	109
Fig. 61. Logo do Partido Democrata dos EUA	109
Fig. 62. Cruz Can't Skate. Pôster da campanha de Beto O'Rourke para o senado do Texas	110
Fig. 63. March to Leave. Cartazes pró Brexit	110
Fig. 64. Assinatura principal do Partido Verde	111
Fig. 65. Plano geral da Câmara dos Deputados	112
Fig. 66. Deputado enrolado na bandeira do Brasil	113
Fig. 67. Deputados acompanham o discurso de um colega	113
Fig. 68. Close do discurso acalorado de um deputado	114
Fig. 69. Deputados e outras autoridades comemoram o resultado de uma votação	114
Fig. 70. Deputada em frente ao painel de votação	115
Fig. 71. Protótipo de teste do Bom Partido. Página inicial	116
Fig. 72, 73 e 74. Protótipo de teste do Bom Partido. Etapa de Introdução	117
Fig. 75 a 110. Protótipo de teste do Bom Partido. Etapa do questionário	118
Fig. 111. Protótipo de teste do Bom Partido. Mensagem Pop-up	126
Fig. 112, 113 e 114. Protótipo de teste do Bom Partido. Exemplificação da usabilidade	127
Fig. 115 a 127. Cópias das telas finais dos participantes, após responderem ao questionário	128
Fig. 128. Exemplo de página de sessão plenária no portal da Agência de Notícia da Câmara dos Deputados	137

Índice de quadros

Quadro 1. Tipologia inicial de ação para o design ativista (Fuad-Luke, 2009)	17
Quadro 2. Frequência de causas no design ativista (Fuad-Luke, 2009)	18
Quadro 3. Distinção entre Design Ativista e Design Social segundo Fuad-Luke (2015)	19
Quadro 4. Tradução livre da Figura 6	25
Quadro 5. Cronograma de Projeto	31
Quadro 6. Comparativo entre casos. Dimensão do Propósito	56
Quadro 7. Comparativo entre casos. Dimensão da Identidade	56
Quadro 8. Comparativo entre casos. Dimensão do Questionário	56
Quadro 9. Comparativo entre casos. Dimensão das Respostas	57
Quadro 10. Comparativo entre casos. Dimensão do Resultado	57
Quadro 11. Pesquisas do Ano, 2018 a 2021	72
Quadro 12. As 16 votações selecionadas para compor o teste no protótipo, ordenadas pela data em que foram votadas	79
Quadro 13. Conteúdo das questões do questionário do protótipo	82
Quadro 14. Ranking INFIP versus Votos dos partidos nas 16 votações selecionadas	95
Quadro 15. Posição do participante na escala de governismo para as 16 votações selecionadas.	98
Quadro 16. Dados sobre as votações. Resultado, Conclusão e Situação, omitidos na etapa do questionário, podem ser exibidos após o match.	99

Índice de tabelas

Tabela 1. Momento de Decisão de Voto no primeiro turno das eleições gerais de 2018	68
Tabela 2. Exemplo do cálculo de correspondência interna de votos da PEC 135/2019.	89
Tabela 3. Índice de Fidelidade Interna dos Partidos (INFIP) para as 16 votações selecionadas	91
Tabela 4. Ranking Final de Desempate	93
Tabela 5. Escala de correspondência dos partidos em relação ao participante	96
Tabela 6. Ranking de Governismo dos partidos da Câmara para as 16 votações selecionadas	97

INTRODUÇÃO

Os Aplicativos de Aconselhamento de Voto (AAV)¹ se tornaram ferramentas cada vez mais populares e potencialmente influentes no processo eleitoral. De forma geral, fornecem informações valiosas sobre os candidatos e partidos e subsidiam a decisão de voto, com a intenção de aproximá-la das posições políticas do eleitor (Garzia, 2014).

Os AAV são aplicativos *online* com dados acerca das posições dos partidos políticos sobre uma série de assuntos da vida pública, que, comparadas às posições dos usuários, produzem um conselho de voto — geralmente na forma de uma lista ordenada de partidos ou candidatos, em que o partido com as posições mais próximas àquelas do usuário aparece em primeiro lugar (Cedroni & Garzia, 2010).

Estes aplicativos miram, primeiramente, aumentar o conhecimento dos eleitores acerca das posições dos partidos, por um custo muito baixo e com uma abordagem agradável e imediata. Colateralmente, podem aumentar o interesse dos eleitores em assuntos políticos e motivar discussões sobre as políticas que afetam a vida de todos (Cedroni & Garzia, 2010).

Contudo, não há consenso sobre a forma ideal de construir um AAV. A “Declaração de Lausanne Sobre Aplicativos de Aconselhamento de Voto” (Garzia, 2014; Anexo 1), um dos documentos mais representativos do *estado da arte* do assunto, recomenda parâmetros a serem respeitados por qualquer criador de AAV, mas se abstém, declaradamente, de sugerir uma “forma ideal”.

O desafio deste projeto é investigar a forma de se construir um AAV adequado à realidade política brasileira, com foco nos partidos atuantes na Câmara dos Deputados do Brasil. E, por extensão, contribuir de maneira ampla para o estudo dos AAV — que raramente toca a realidade política da América Latina e suas peculiaridades² — e da participação política do Design.

Este capítulo tratará de introduzir o contexto no qual se insere a proposta de projeto, as suas motivações, objetivos, metodologias e a estrutura do documento.

¹ Em inglês, “Voting Advice Application (VAA)”.

² O “Census Global de VAA 2016” (Garzia, 2016) traz uma lista de cerca de 50 exemplos, dos quais apenas 5 são da América Latina (dois do México, um do Brasil, Equador e Venezuela; todos internacionais). A título de observação, é curioso que um dos documentos mais consolidantes no estudo dos AAV, atualmente, tenha sido publicado justamente na Suíça, um dos países do mundo que mais substitui a representação partidária pelo voto direto do eleitor através de referendos vinculativos.

A realidade política brasileira carrega desafios específicos aos quais a forma comum de se construir AAV não parece atender com plena competência. Mais precisamente, a histórica instabilidade ideológica de muitos dos partidos brasileiros, expressa no apoio a pautas e governos de diversas ideologias divergentes, desidrata a confiança nas promessas, programas e manifestos desses partidos, e portanto compromete qualquer iniciativa que as tome como base.

Todos os AAV observados nesta investigação operam neste sentido, ou seja, analisam as alegações dos partidos acerca de suas posições e as suas promessas de futuro (elaborado no capítulo “3 Estudos de Casos”, pág. 32). Porém, quando as posições reais tomadas pelos partidos, demonstradas principalmente através de seus votos para as propostas legislativas, desconsideram as próprias promessas e alegações ideológicas defendidas durante o período eleitoral e nos documentos oficiais do partido, é possível confiar em uma correspondência ideológica entre eleitor e partido que se fundamenta nestes critérios?

Para contornar este obstáculo, não seria mais coerente com a realidade factual do Brasil tomar o histórico de votações dos partidos nas propostas legislativas, de fato ocorridas, como medida de suas posições ideológicas, em vez de se apropriar das alegações dos próprios partidos sobre si mesmos?

Investigar a aplicação da lógica retrospectiva à construção de um AAV é o diferencial central da proposta de projeto “Bom Partido”, em termos de contribuição prática e acadêmica. Esta característica, no entanto, compõe o objetivo maior de desenvolver uma proposta para subsidiar o eleitor brasileiro com informações úteis e confiáveis para a sua decisão de voto em deputados federais, e com isso reforçar os mecanismos de manutenção da democracia e da representatividade política articulados pela sociedade civil.

Outros objetivos complementares se somam. Já que os deputados, na grande maioria dos casos, votam em conjunto na Câmara, em alinhamento à orientação partidária, há uma hierarquia entre partido e candidato já estabelecida pela realidade política brasileira. Adicionalmente, os votos para deputados no Brasil são distribuídos de forma proporcional pelos partidos, ou seja, é o montante de votos que um partido recebeu que determina quantas cadeiras ele ocupará na Câmara, o que causa um transbordamento de votos de um candidato para outros de mesmo partido. Ao revelar a correspondência ideológica com os partidos, em vez de com os candidatos, procura-se portanto estimular a decisão de voto que considera as posições partidárias antes da figura individual do político.

A dimensão explicativa do AAV também compõe os objetivos do projeto. Ao dar robustez aos textos descritivos das propostas, procura-se oferecer ao eleitor um aprofundamento no acompanhamento legislativo, face ao interesse inconstante que a sociedade brasileira demonstra no assunto da política, em especial na atuação do congresso (elaborado no tópico “4.3 Destinatários”, pág. 66). Uma pesquisa conduzida na Alemanha entre usuários do AAV *Wahl-O-Mat* mostrou que um pouco mais da metade dos respondentes declarou ter sido motivada a pesquisar mais informações sobre política após ter

realizado o teste (Marschall, 2005), o que demonstra o potencial efeito de também estimular ao usuário um aprofundamento posterior ao teste³.

Revelar os posicionamentos reais dos partidos em matérias votadas recentemente pode surpreender as expectativas do eleitor quando comparados aos discursos eleitorais, independente da correspondência resultante no aplicativo. E partidos com menos consistência ideológica, de acordo com a lógica proposta (elaborada no tópico “4.6 Metodologia de Cálculo da correspondência”, pág. 86), têm suas chances de correspondência automaticamente reduzidas, cumprindo o objetivo de desaconselhar o voto em partidos que não cumprem seu papel democrático de serem bússolas ideológicas para os eleitores.

Juntos, os objetivos citados constituem o objetivo global de desafiar os problemas identificados na realidade política partidária brasileira através do Design de Comunicação, em específico através dos Aplicativos de Aconselhamento de Voto, e por consequência contribuir com o seu estudo.

Ao partir do Design de Comunicação, propõe-se também um olhar tangente à dimensão comunicacional do projeto, principalmente no que tange a estratégia de apropriar-se de parte da linguagem dos aplicativos de relacionamento para construir uma analogia semântica, visual e operacional que confira apelo narrativo ao projeto (elaborado no tópico “4.8.1 Analogia com os aplicativos de relacionamento”, pág. 100). O humor, raro no universo dos AAV, pode ser um componente motivador para o assunto *política* e cativar usuários menos politizados.

Pela natureza prática da proposta, sua dimensão dissertativa é principalmente constituída pela descrição do projeto e dos elementos que embasam as suas decisões. O aprofundamento teórico no *estado da arte* dos AAV — expresso principalmente na publicação *Voting advice application in Europe: the state of art* —, portanto, não ganhará grande relevo, até por ter seu foco mantido na Europa, cujo modelo e cultura política são diferentes dos da América do Sul e, especificamente, do Brasil. Adicionalmente, nenhum dos AAV investigados na publicação citada trabalha com dados de votações congressuais (ou parlamentares) já consumados, o que fragiliza o eixo comparativo com o “Bom Partido”.

O documento segue a seguinte estrutura:

O capítulo um, “Enquadramento Teórico” (pág. 14), introduz a intersecção entre Design e Política através de conceitos básicos ligados ao Design Ativista. Este recorte final elucida, principalmente, o pano de fundo sobre o qual a proposta está estruturada. O aspecto pragmático da proposta não esconde a intenção transformadora que conduz o projeto, já introduzida.

³ Que pode ser inclusive facilitado com a inclusão de *links* para conteúdos terceiros, desde que reconhecidamente imparciais. Os Anexos 2 e 3 trazem, para cada proposta, os *links* i) da página oficial da Câmara dos Deputados com a cronologia de tramitação oficial e o texto final de cada proposta e ii) de uma matéria do Portal da Agência de Notícias da Câmara sobre o assunto, respectivamente.

O capítulo dois, “Metodologia” (pág. 23), expõe as metodologias gerais nas quais o projeto se enquadra, introduz os estudos de casos e expõe as metodologias específicas aplicadas na execução do projeto.

O capítulo três, “Estudos de Casos”, investiga cinco AAV existentes para subsidiar as decisões de construção do “Bom Partido”, seja por semelhança ou por oposição, após análise crítica. Um caso é do Brasil, dois de Portugal, um do Chile e um da União Europeia.

O capítulo quatro, “Projeto”, descreve o processo percorrido durante a execução do projeto e elabora as justificativas que sustentam as decisões tomadas. Inicia pelas suas motivações, intenções e objetivos, passa pela identificação dos destinatários, atravessa os aspectos técnicos e operacionais do aplicativo, apresenta a identidade de marca do “Bom Partido” e conclui com a descrição do protótipo desenvolvido e do seu teste com um grupo de participantes.

O protótipo, por sua vez, simula a etapa de questionário do aplicativo, complementada por uma breve introdução explicativa (apresentados no tópico “4.9 Protótipo”, pág. 116). O cálculo do resultado — o *match* — e as formas de apresentá-lo estão planejados no tópico “4.7 Resultado — *Match*.” (pág. 96), porém não se avançou para a programação do algoritmo necessário para materializar estas propostas no protótipo.⁴ Optou-se, de forma geral, por dar maior relevo para o valor da lógica de construção proposta, considerando sua reprodutibilidade, no lugar de concentrar esforços na articulação da componente de teste, que requer conhecimentos de programação mais aprofundados do que esta pesquisa se propõe a investigar.

A “Conclusão” (pág. 135), por fim, resgata os principais conceitos aqui apresentados à luz do desenvolvimento percorrido, avalia este processo e expõe detalhadamente as contribuições, potenciais desenvolvimentos e limitações da proposta.

⁴ O protótipo segue em evolução, para além do âmbito da presente dissertação.

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1.1. De Benjamin ao Design Ativista.

O entendimento do fazer criativo voltado para construir uma retórica política em defesa da democracia — e conectada com as reais demandas de grupos minoritários historicamente oprimidos — foi especialmente aprofundado, com grande teor prático, frente ao avanço dos ideais fascistas na década de ‘30. A urgência de uma resposta elaborada pelo campo da arte é tratada por Walter Benjamin em sua palestra para o Instituto para Estudos sobre o Fascismo em 1934 (posteriormente publicada sob o título *O Autor Como Produtor*⁵). Benjamin defende que o valor da obra de arte reside, em primeiro lugar, em sua pertinência política adequada ao contexto social; e, só depois, pode-se analisar a sua qualidade sob critérios particularmente artísticos.

Ele [o autor] consegue promover a socialização dos meios intelectuais de produção? Vê como ele próprio pode organizar trabalhadores do intelecto neste processo de produção? (...) Quanto mais ele orientar sua atividade a esta tarefa, mais correta será a tendência política de seu trabalho, e necessariamente será também maior a sua qualidade técnica. Ao mesmo tempo, quanto mais informado ele for em relação à sua posição neste processo de produção, menos lhe ocorrerá de reivindicar qualidades ‘espirituais’. (Benjamin, 1934).

Benjamin questiona a produção dos autores *para* a luta por direitos civis, que se tornaria contra-revolucionária em comparação com a atuação *na* luta. Ou seja, não bastaria atuar pelas causas sociais de forma distanciada e puramente crítica, mas sim dentro e através delas. A contribuição dos autores ‘frankfurtianos’ para orientar a produção artística com motivações políticas foi indispensável para o desenrolar desta temática nas mais diversas áreas da criação.

No campo do Design, a discussão sobre a necessidade de uma agenda social ganha corpo com a publicação do manifesto *First Things First* (fig. 1, pág. 15) — proposto por Ken Garland em 1964 e continuamente atualizado e assinado por designer “saturados” da sanha consumista da indústria⁶ — e

⁵ Publicado primeiramente na *New Left Review* 1/62, julho-agosto 1970.

⁶ O manifesto, assinado por 33 designer em 1964, foi revisto em 2000, renovado em 2014 e atualizado em 2020 por um largo conjunto de designers e entidades. A última versão conta, até então, com mais de 1.700 assinaturas e tradução em 21 línguas. <https://firstthingsfirst2020.org/> (acessado em 13/01/2021).

do livro *Design for the Real World* de Viktor Papanek (1971), quando a necessidade dos designers tomarem decisões responsáveis passa a ser estudada de forma mais organizada.

Papanek propõe uma alternativa ao paradigma vigente do design voltado para o mercado e abre as portas para visões que posteriormente se subdividiram em inúmeras abordagens, como o Design Social, Design Ativista, Design para a Sociedade, Design Socialmente Responsável, Design Socialmente Responsivo e Design para Inovação Social, entre outras.

A proposta de Papanek é que se gaste menos tempo desenhando bens efêmeros para alimentar o consumismo capitalista e se faça mais projetos voltados para as necessidades reais da maioria da população mundial, que vive em precariedade, e para a conservação do meio ambiente. Paralela ao ecologismo pós-moderno, a obra introduz a questão da sustentabilidade à agenda social e desenvolve suas ideias a partir de uma premissa ambiental preponderante.

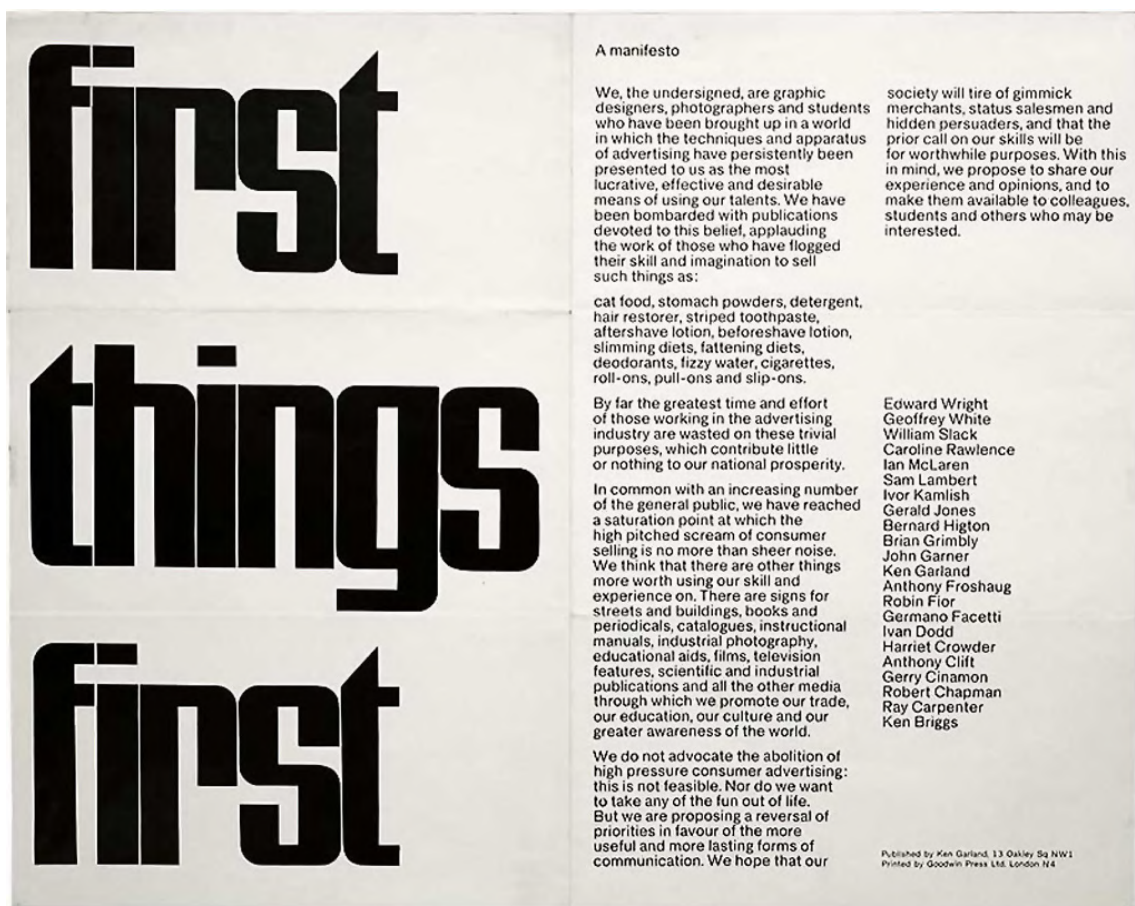


Figura 1. Manifesto *First Things First* (Garland, 1964).

O Design Ativista, com foco por sua vez centrado nas políticas sociais, é definido preliminarmente por Fuad-Luke (2009) como a aplicação consciente ou inconsciente do design para criar uma contra-narrativa cujo objetivo é gerar e equilibrar mudanças sociais, institucionais, ambientais ou econômicas. A visão do Design como uma ferramenta das causas sociais ratifica o caráter transdisciplinar da atividade, necessário ao designer ativista que visa projetar no plano prático — onde as demandas da realidade se espalham por diversos campos do conhecimento.

1.2. Enquadramento no Design Ativista.

Fuad-Luke classifica a atuação do Design Ativista a partir dos cinco capitais propostos pelo *Fórum para os Cinco Capitais do Futuro (Forum for the Future's Five Capitals)*, nomeadamente: capital Natural, Humano, Social, Manufaturado e Financeiro; e adiciona a eles, complementarmente, os capitais dos Bens Feitos pelo Homem, Cultural e Simbólico.

A atuação pela **Democracia** estaria inserida no território do **Capital Social**, dentro do subcampo da **Orientação Política**, no tópico específico dos **Direitos Civis** (fig. 2).

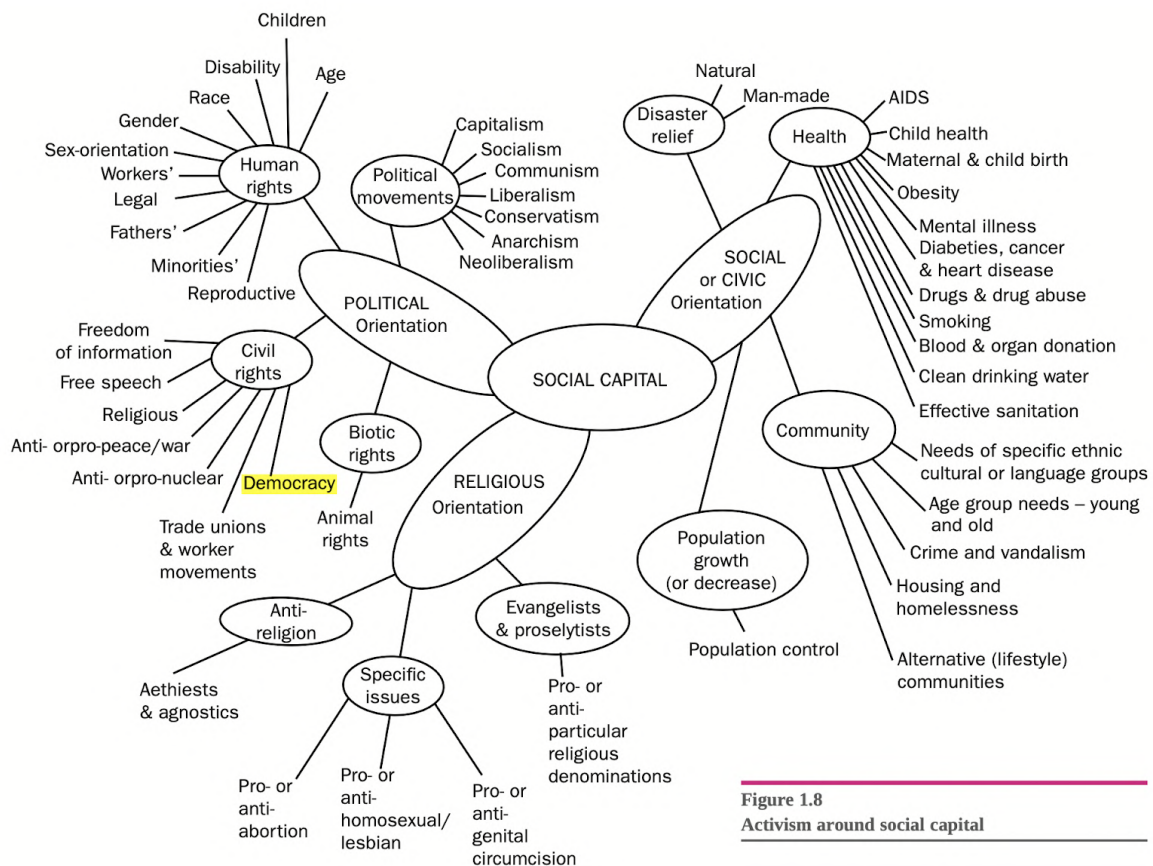


Figure 1.8
Activism around social capital

Figura 2. Ativismo ao redor do capital social (Fuad-Luke, 2009. Pág. 15).

Neste caso específico, pode-se já definir o recorte de Democracia ao nicho da **representatividade eleitoral**, especificamente para o contexto das eleições para a Câmara dos Deputados brasileira, seus partidos e votações a partir da legislatura 2018-2022, período que compreende o governo liderado pelo presidente Jair Messias Bolsonaro.

Em termos de resultado prático esperado, caracteriza-se a ação com **finalidade informativa / comunicativa** como possível ato de Design Ativista, de acordo com a *Tipologia Inicial de Ação do Design Ativista* (Quadro 1. Thorpe, 2008) proposta com base na pesquisa *Design Ativista: Uma*

*ferramenta conceitual*⁷, que codificou cerca de 15% de 2.000 casos identificados na imprensa do design e analisou a tipologia das ações e a frequência das causas abordadas. Essa finalidade, então, representava 27% dos casos. Naturalmente, projetos interdisciplinares podem abarcar diferentes tipos de ação. Elementos alinhados com as Ações Convencionais (por ser um teste, caracteriza-se a condução de pesquisa) e Artefatos de Protesto (pois confronta o status quo) poderiam ser identificados na proposta do Bom Partido.

An initial typology of action for design activism

Action	% of total	Explanation
Demonstration artefacts	28	Demonstrating positive alternatives that are superior to the status quo
Info/communication	27	Making information visual/tactile, devising rating systems, creating symbols, making physical links, etc.
Conventional actions	13	Proposing legislation, testifying at political meetings, writing polemics, conducting research, etc.
Competitions	10	
Service artefacts	10	Humanitarian aid
Events	9	Conferences, talks, installations or exhibitions
Protest artefacts	3	Confrontational, even offensive, prompting reflection on the morality of the status quo
Source: Thorpe (2008) ²⁰		

Quadro 1. *Tipologia inicial de ação para o design ativista* (Fuad-Luke, 2009. Pág. 80).

No caso de um projeto partir da intenção do próprio designer de causar transformação social — com as ferramentas do design e com objetivos altruístas — pode-se considerar um processo identificado como ativismo conduzido pelo design (“*design-led activism*”. Thorpe, 2008). A pesquisa de Thorpe revela, destes, um total de 13% de projetos voltados para Direitos Humanos (Quadro 2). Na publicação, é notável a análise de que o território social-institucional recebe muito menos atenção que o território de eficiência ecológica.

⁷ (*Design as activism: A conceptual tool*) Thorpe, 2008.

Frequency of design activism causes

Cause	% of total	Explanation
Nature	38	Reducing impact, preserving wilderness, regenerative
Community enabling	23	Education, user involvement, sense of place, relationships
Human rights	13	Justice, affordability, accessibility and democracy
Cultural diversity	11	Immigration, religious diversity, ethnic/racial diversity, time (memorial)
Disaster relief	9	
Range of causes	4	
Health	3	

Source: Thorpe (2008)²¹
Note: Biocentric or nature focus is 38 per cent of total, anthropocentric or social focus is 63 per cent of total.

Quadro 2. *Frequência de causas no design ativista* (Fuad-Luke, 2009. Pág. 81).

Uma importante distinção entre o Design Ativista e outras formas de design com agenda social, como o Design para Inovação Social, é que o Design Ativista tem liberdade para pautar as questões a serem abordadas e as estruturas de poder com as quais trabalhar, enquanto os projetos de Inovação Social seguem as pautas propostas pelos agentes envolvidos, como governos e ONGs. Ou seja, se apresenta como uma contra-narrativa que não pretende atingir expectativas projetadas por uma rede de parceiros, e pode ser conduzido por um designer ativo em algum grupo orientado pela agenda social ou mesmo de forma independente. A distinção entre Design Ativista e Design Social, segundo Fuad-Luke, foi organizada e traduzida por Renata Gastal Porto em sua tese de doutorado sobre Processos de Design e Inovação Social (Quadro 3; 2019).

DISTINÇÃO ENTRE DESIGN ATIVISTA E DESIGN SOCIAL SEGUNDO FUAD-LUKE (2015)

ÁREA DE FOCO	DESIGN ATIVISTA	DESIGN SOCIAL
Partes interessadas	Pessoas; sociedade; designers; não designers; ativistas; grupos de advocacia; agências públicas; o público (consumidores); negócios	Pessoas; governos; provedores (comercial e sem fins lucrativos); ativistas; inovadores; comunidades; utilizadores; financiadores; especialistas; facilitadores; designers; não designers
Temas	Causas; desafios; convenções ou normas; produção e consumo; sustentabilidade ambiental, social, institucional e económica	Desenvolvimento sustentável local e internacional; político; políticas; público e bem social; inovação; prática profissional; sustentabilidade ambiental, social, institucional e económica
Contexto	Propor ou procurar alternativas para: a vida cotidiana das pessoas; o ativismo surgido em qualquer lugar; contestar o <i>status quo</i> ; questionamento de valores; design aplicado conscientemente ou inconscientemente; artefatos e formas inovadoras	Conduzida pelas partes interessadas: governos, provedores; dirigido por temas chave definidos pelas partes interessadas
Atitudes	Ideológico - crenças, valores, radical; atividade - intenção clara, ações, aplicada, disruptivas, contra-narrativa; questionamento - restrições; direcionalidade e propriedade de projetar	Participação através do co-design, colaboração; socialmente responsável e socialmente responsivo orientado à mudança; práticas difusas; inovação; instintos humanos
Atividades	Equilibrar, mudar, criar, perturbar, englobar, engajar, gerar, revelar, pensar, (re) avaliar, imaginar, influenciar, promover, questionar, conscientizar, visionar, praticar, aplicar (projetar diferentemente)	Implementar (políticas), inovar (bases), melhorar, praticar, aplicar processos, co-projetar, colaborar, difundir (práticas), descobrir, encenar, melhorar, facilitar, materializar, popularizar, estimular, (design estratégico) pensar, compreender
Outputs	Melhores situações; novos conhecimentos; novas práticas criativas, processos e modelos; artefatos	Novas políticas; inovações de base; práticas profissionais
Outcomes	Novas crenças, valores, visões e potenciais normas; mudança positiva; potenciais futuros sustentáveis	Desenvolvimento da economia social; bem social e público; mudanças políticas; novos meios de subsistência

Quadro 3. *Distinção entre Design Ativista e Design Social segundo Fuad-Luke (2015)*. (Renata Porto, 2019. Pág. 23).

Os enquadramentos sinalizados ajudam a localizar a proposta dentro de um contexto coletivo, formado por designers preocupados em agir por causas de forma independente.

1.3. Design político, visões de futuro e responsabilidade.

Estudos mais recentes sobre a participação política do Design demonstram o amadurecimento da discussão ética entre designers. Autores contemporâneos como Ramia Mazé defendem a condição política do ato de design e a sua conseqüente responsabilidade na construção de futuros. Seja intencionalmente ou não, o ato de design acaba por sempre incorporar ideologias e moldar políticas, economias de mercado e imaginários culturais (Mazé, 2019).

Nos segmentos do Design encarregados de desenhar visões de futuro, a responsabilidade política se torna uma premissa profissional ainda mais latente. Porém, estes segmentos — nomeadamente o Design Conceitual, Design Crítico e Design Persuasivo, que são divisões ainda amplas e renegociadas (Mazé, 2019) — foram ultimamente caracterizados, principalmente, por uma retórica de futuridade inevitavelmente associada a interesses corporativos. Tratam de construir imaginários culturais que atendem a um futuro próspero apenas para quem subsidia a sua construção. A abordagem de Mazé em seu texto *Politics of Designing Visions of the Future* procura iluminar o campo do design tal qual ele age hoje, o que é elucidativo principalmente acerca dos caminhos a serem evitados pelos designers realmente interessados em colaborar com visões para além dos imaginários corporativos.

Adicionalmente, a capacidade do design de conduzir transformações no imaginário social não deve seguir a lógica de exercer um poder (desenhar para), pois isso significaria perpetuar a mentalidade do design como ferramenta de hierarquização. O designer responsável por sua retórica deve sempre responder às demandas e movimentos que partem da sociedade (desenhar com). Mais do que isso, o design é moldado por retóricas que nascem e são majoritariamente sustentadas por não-designers (Mazé, 2019). Neste ponto, os argumentos de Mazé resgatam as ideias de Benjamin, agora com um enquadramento particular ao designer contemporâneo.

A análise de Mazé dialoga com a caracterização de Hester (2005) em cinco níveis pelos quais os designers interpretam seu papel perante a sociedade: ingênuos felizes, ingênuos esclarecidos, servidores, contextualistas e catalisadores. Os primeiros estão alienados do contexto social de sua atuação, os segundos identificam problemas no contexto mas não assumem em seu trabalho a responsabilidade de transformá-los, os terceiros optam por seguir interesses econômicos à revelia de qualquer outro e, atravessando a fronteira para o design crítico (Dunne e Raby, 2009), temos os contextualistas, que respondem aos clientes mas também procuram incluir componentes de transformação social em seu trabalho e, por fim, os catalisadores, que são agentes de transformação social assim assumidos — grupo em que se enquadra a prática do Design Ativista.

1.4. Introdução ao Design da Experiência do Usuário.

O diagrama Favo de Mel da Experiência do Usuário (User Experience Honeycomb; fig. 6) pensado por Morville (2004) divide a experiência do usuário em sete facetas. Um site valioso — faceta central — é aquele que consegue ser competente nas demais seis facetas.



Figura 3. Favo da Experiência do Usuário (Morville, 2004).

- **Útil** (*useful*): a utilidade do produto/serviço para os participantes;
- **Usável** (*usable*): a facilidade de uso do produto/serviço;
- **Desejável** (*desirable*): os aspectos emocionais que o produto/serviço carrega;
- **Encontrável** (*findable*): a eficiência da estrutura da informação;
- **Acessível** (*accessible*): a acessibilidade;
- **Crível** (*credible*): a credibilidade;
- **Valioso** (*valuable*): o valor (não só monetário) do produto/serviço para patrocinadores e usuários. (tradução livre)

A proposta de Morville foi amplamente aceita pela comunidade profissional, adaptada e desenvolvida por outros autores, com destaque para a interpretação do *Centre For Extended Learning* (CEL) da Universidade de Waterloo, que criou um guia em formato de *frameworks* intitulado Design da Experiência do Usuário para o Aprendizado (*User Experience Design for Learning*, 2016) para “ajudar designers e professores a criarem experiências valiosas de aprendizado online”. O material do CEL orienta detalhadamente a aplicação prática dos sete princípios de Morville e propõe a união das dimensões da Usabilidade (*usability*) e Encontrabilidade (*findability*) na dimensão única da ‘Intuitividade’. Os *frameworks* foram considerados por Morville sua aplicação preferida do Favo de Mel até então e oferecem uma visão atualizada, ferramental e testada com estudantes de graduação.

Outro projeto de destaque é a ferramenta de Erez Kikin-Gil (2010), que permite avaliar a experiência do usuário a partir das facetas do Favo de Mel. O sistema de pontuação gera um gráfico radar propício para comparativos entre projetos ou fases de um projeto (fig. 4). É uma referência frutífera para metodologia de avaliação dos resultados gerados.

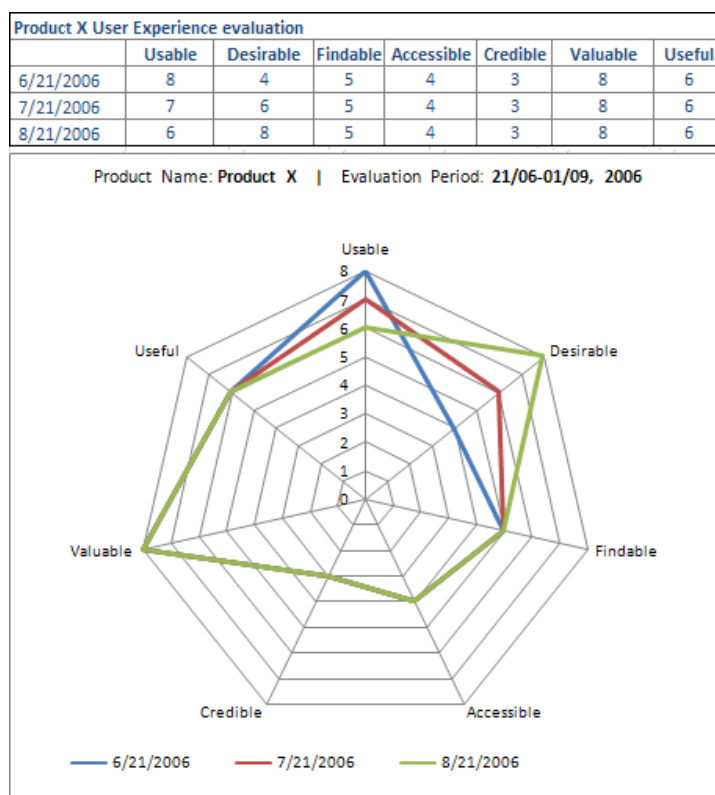


Figura 4. O Radar UX (Kikin-Gil, 2010).

A dimensão da credibilidade é especialmente relevante para o caso específico de um aplicativo em formato de questionário e que se propõe a calcular correspondência política com base em dados oficiais do congresso. O guia *Stanford Guidelines for Web Credibility* (Fogg, 2002) lista dez direcionadores (guidelines) para construir credibilidade em um sítio web, com base em uma pesquisa com mais de 4.500 pessoas ao longo de três anos.

1. Fazer com que a informação seja facilmente verificável;
2. Mostrar que há uma organização real por trás do site;
3. Destacar a expertise da organização e os conteúdos/serviços que ela provê;
4. Mostrar que há pessoas honestas e confiáveis por trás do site;
5. Ser facilmente contactável;
6. Desenhar o site de forma profissional;
7. Fazer com que o site seja fácil de usar, e útil;
8. Atualizar o conteúdo do site constantemente;
9. Conter ao máximo o conteúdo promocional;
10. Evitar erros de qualquer tipo, por menor que pareçam.

A partir destes conceitos e ferramentas preliminares, pretende-se aprofundar no estudo da Experiência do Usuário, com foco na dimensão prática e em resposta às demandas objetivas do projeto.

2. METODOLOGIA

2.1. Preceitos globais da abordagem.

A investigação proposta é *centrada na prática* (Fallman, 2008), ou seja, o desenvolvimento do projeto de design é considerado uma forma de investigação. A defesa teórica precedente ao projeto deve cumprir o objetivo de sustentar e, posteriormente, descrever a prática de design, que por sua vez deve exprimir materialmente os conceitos estudados.

O Triângulo de Fallman (fig. 5; 2008) é apontado por Fuad-Luke (2015) como um dos primeiros enquadramentos a serem analisados para caracterizar projetos de Design Ativista. Tratando-se de uma proposta de tese com componente escrita teórica com estudo de caso e componente prática expressa em um artefato digital no âmbito da informação/comunicação, a proposta de investigação como um todo acaba por transitar entre os três vértices do triângulo. A partir da motivação central Ativista de gerar um experimento prático provocativo, o campo descrito como Exploração em Design (*Design Exploration*) é aquele mais latente no projeto, porém, a absorção de técnicas e procedimentos comuns ao mercado para causar mudança em um contexto real particular trazem características da Prática em Design (*Design Practice*). Por fim, o desenvolvimento teórico em contexto acadêmico complementa a componente circunscrita nos Estudos em Design (*Design Studies*).

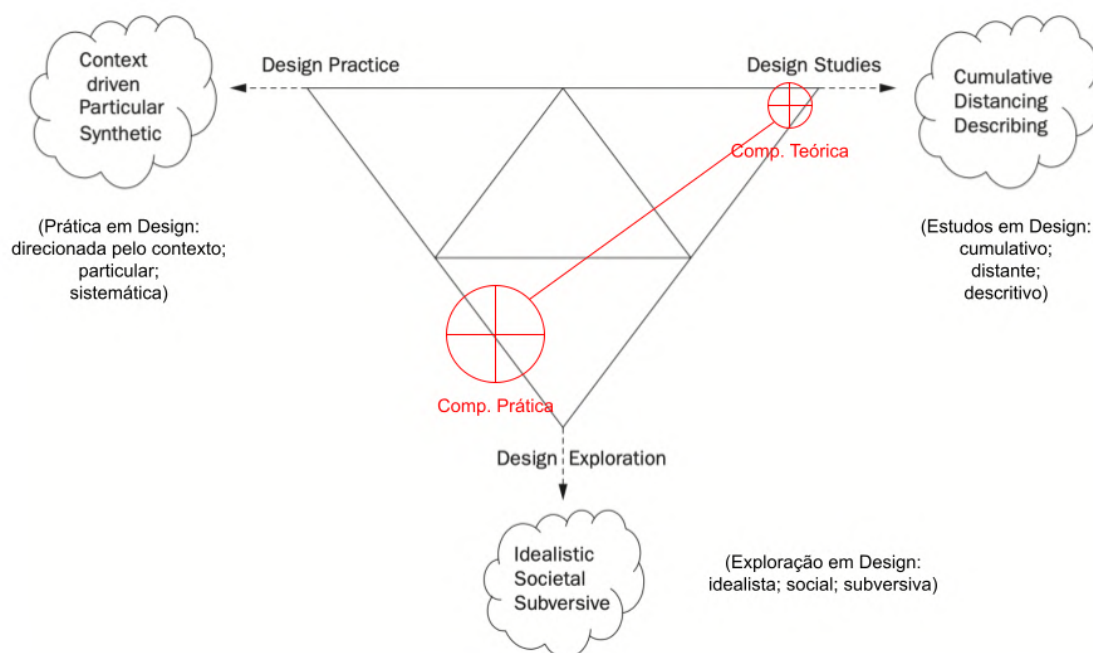


Figura 5. Posicionamento no Triângulo de Fallman (2009).

A análise é útil para compreender a possível contribuição do projeto segundo a visão metodológica destes autores fundamentais para o estudo da prática do Design Ativista, porém não provê uma definição objetiva para esclarecer as forças que guiam as decisões de projeto. A proposta preliminar Um Manifesto (*A Manifesto*) de Dunne e Raby (fig. 6, 2009) para diferenciar um “design afirmativo” (a) de um “design crítico” (b) fornece uma descrição mais direcionada dos princípios de abordagem almejados (na coluna b).

[a]	[b]
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

Figura 6. Um Manifesto (*A Manifesto*; Dunne, Raby, 2008).

(a)	(b)
Afirmativo	Crítico
Solução de problema	Identificação de problema
Design como processo	Design como meio
Provê respostas	Formula perguntas
A serviço da indústria	A serviço da sociedade
Para como o mundo é	Para como o mundo poderia ser
Ficção científica	Ficção social
Futuros	Mundos paralelos
Funções fictícias	Ficções funcionais
Mudar o mundo para nós	Mudar-nos pelo mundo

Narrativas de produção	Narrativas do consumo
Anti-arte	Artes aplicadas
Pesquisa para o design	Pesquisa através do design
Aplicações	Implicações
Design para a produção	Design para o debate
Divertido	Satírico
Design Conceitual	Design conceitual
Consumidor	Cidadão
Usuário	Pessoa
Treinar	Educar
Estimula o comprar	Estimula o pensar
Inovação	Provocação
Ergonomia	Retórica

Quadro 4. Tradução livre da Figura 6.

Os direcionadores críticos de Dunne e Raby compõem um espírito de abordagem que caracteriza a motivação e intenção do projeto.

2.2. Estudos de casos.

O objetivo do estudo de casos foi orientar as decisões práticas do desenvolvimento do aplicativo a partir das intenções específicas do projeto proposto. Observou-se os pontos de contato dos Aplicativos de Aconselhamento de Voto selecionados para analisar o que seria aproveitável e o que seria evitável de cada exemplo. A análise não se ateve, portanto, à lógica de pontos positivos e negativos que cada projeto exprimiu, mas suas contribuições objetivas para as tomadas de decisões da construção do Bom Partido, fossem elas aproveitáveis ou evitáveis.

Os pontos analisados foram divididos nas fases sequenciais da jornada do usuário no aplicativo, nomeadamente **Perguntas, Respostas e Resultado**, além das seções gerais de **Propósito**, característica indispensável de uma investigação nos temas da política e ativismo, e **Identidade**, característica indispensável de uma investigação em design de comunicação e aplicativo.

O modelo para a caracterização do processo de Design Ativista (fig. 7; Fuad-Luke, 2019) foi uma referência para pontuar a dimensão do Propósito no estudo. O modelo oferece uma visão ampla do projeto e destaca o caráter cíclico que condiciona a revisão do propósito a cada ação tomada. Este aspecto gravitacional em torno da essência ética do projeto parece ser a chave para garantir uma alteração positiva no “sistema”.

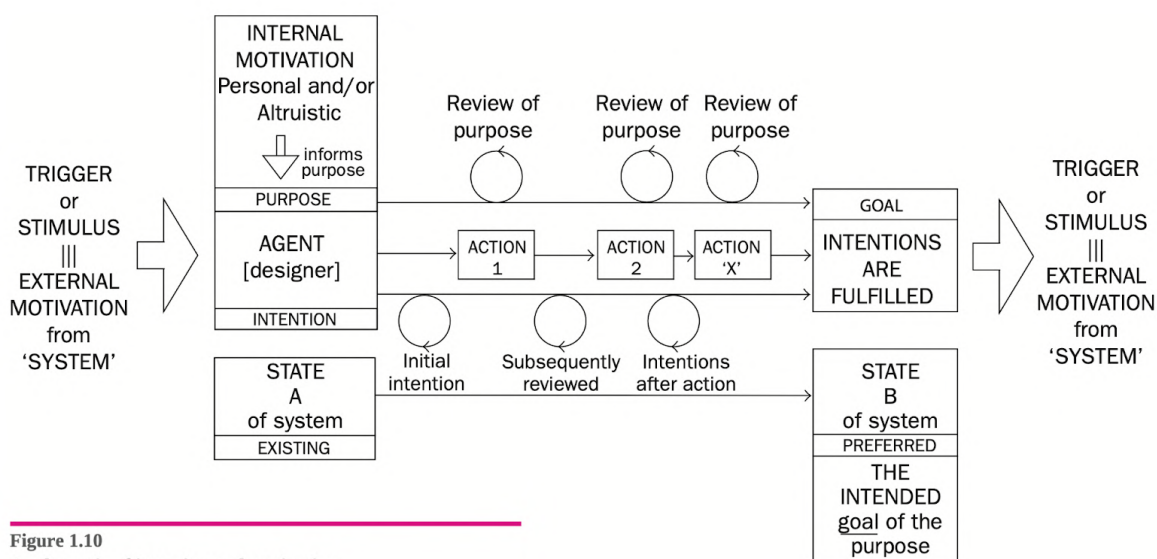


Figure 1.10
A schematic of intention and motivation

Figura 7. Esquema de intenção e motivação (Fuad-Luke, 2019. Pág. 19).

2.3. Metodologia de execução do projeto.

Acerca do desenvolvimento das etapas específicas de projeto, descritas no *Cronograma de projeto* (Quadro 5, pág. 31), o modelo usado como base de planejamento foi aquele descrito por Bruno Munari no livro *Da Cosa Nasce Cosa* (fig. 8; 1981), composto ordenadamente por [identificação do] **Problema, Definição do problema, Componentes do problema, Recolha de dados, Análise dos dados, Criatividade, Materiais e Tecnologias, Experimentação, Modelo, Verificação, Solução**. As ações planejadas estão de acordo com o encadeamento da metodologia, com as adaptações cabíveis ao contexto.

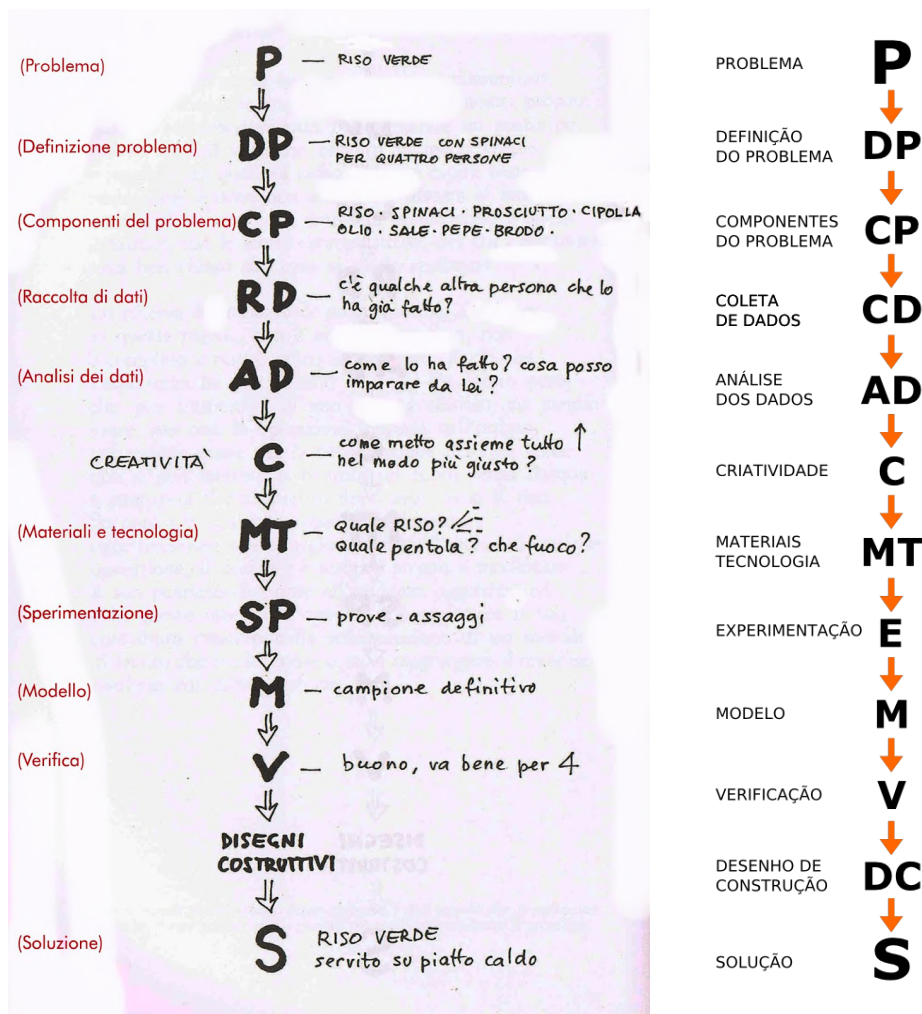


Figura 8. *Modelo Projetual* (Munari, 1981. Pág. 62).

A proposta de Munari foi fundamental para a elaboração de diversas metodologias práticas posteriormente identificadas como processos de *Design Thinking*, em particular o modelo Centrado no Ser Humano (*Human Centered Design*), que contém três principais fases: **Ouvir, Criar e Implementar** (IDEO.org, 2015). O processo consiste em alternar do pensamento concreto ao abstrato, identificando temas e oportunidades, e finalizar criando protótipos e planos de implementação das soluções (fig. 9). Este modelo elabora a metodologia de Munari com um olhar mais fresco acerca dos processos de Design contemporâneos e absorve conceitos importantes da etnografia, psicologia,

prototipagem rápida etc, caracterizando a interdisciplinaridade como fator essencial à prática centrada no ser humano.

O modelo da IDEO oferece diversos métodos e ferramentas práticas, porém, é focado na atuação em Design Social — como descrito no Quadro 3 — e prevê uma relação de imersão em uma comunidade específica, geralmente em associação ou subsídio de entidades externas ao Design, como governos ou ONGs. Sendo assim, muitas das ferramentas propostas pela IDEO são baseadas em técnicas de observação participante, no interesse de integrar-se com a comunidade para a qual se desenha e extrair conhecimentos antropológicos que alimentam um processo de investigação baseado na prática (Fallman, 2008). A atuação de Design Ativista centrada na prática não prevê necessariamente esta imersão local e nem seus múltiplos ciclos de experimentação e validação, por isso, o modelo global da IDEO será considerado de forma complementar, e suas ferramentas (como o guia para desenvolver a abordagem de entrevista) poderão orientar tarefas específicas de projeto.

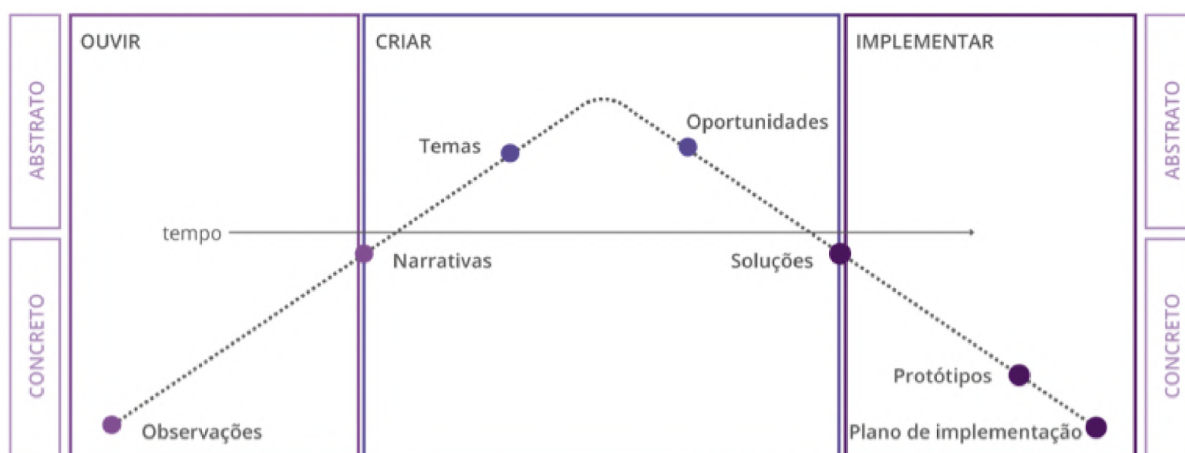


Figura 9. Modelo Centrado no Ser Humano. (Tradução: Renata Gastal Porto, 2019. Pág. 36).

Cronograma de projeto.

O passo a passo planejado se baseia no Método Munari e aproveita o conceito de intercalar entre ações de abertura para o abstrato e ações de materialização no concreto apresentado no Modelo Centrado no Ser Humano.⁸

Pesquisar.

Pesquisar referências, similares e inspirações projetuais.

⁸ O modelo do Duplo-Diamante (*Double-Diamond*) também expressa bem a constante variação entre ações projetuais de convergência e de divergência. O modelo foi popularizado pelo *British Design Council* em 2005 após adaptado do modelo de convergência-divergência proposto em 1996 pelo linguista Béla H. Bánáthy.

Analisar (Estudo de Casos).

Definir parâmetros de análise para estudo de caso com base nos conceitos teóricos investigados e nos objetivos estabelecidos para o projeto prático.

Tirar conclusões e insights voltados para o desenvolvimento do projeto. Considerar as demandas específicas do projeto, como a definição do número total de perguntas do questionário, a forma de perguntar e responder, os elementos visuais, a organização e ordenação das perguntas etc. Consolidar quadro comparativo de atributos dos casos selecionados para estudo.

Coletar dados preliminares das votações.

Pesquisar e organizar dados preliminares sobre votações com potencial de serem transformadas em perguntas do questionário. O critério de coleta para medir o potencial baseia-se na combinação entre a relevância da votação na mídia e a indicação de especialistas do tema, como cientistas políticos, jornalistas, sociólogos, políticos, militantes, ativistas etc.

Selecionar votações.

Dentre as votações coletadas, escolher aquelas que de fato serão utilizadas na aplicação. Para isso, será necessário definir o número total de perguntas a serem respondidas pelo usuário. Os estudos de caso devem auxiliar nesta definição. De antemão, prevê-se a possibilidade de oferecer ao usuário a escolha de visualizar o resultado após responder a um número mínimo de respostas ou após completar o máximo (e assim obter maior precisão no resultado).

Selecionar a partir da exclusão das votações que geram as perguntas/temas menos inteligíveis e os questionamentos políticos menos polêmicos.

Transformar votações em perguntas.

Partir da descrição explicativa das votações para extrair um questionamento síntese claro, completo e imparcial. A credibilidade da ferramenta depende dos usuários não se sentirem induzidos a optar por determinada resposta. Usar linguagem simples.

Nesta etapa cabe, por exemplo, definir se os questionamentos serão redigidos de forma afirmativa, interrogativa ou imperativa. Cabe possivelmente investigar conhecimentos do campo da etnografia e psicologia.

Criar um mecanismo de aprofundamento gradual de cada questão semelhante ao dos aplicativos de relacionamento, em que o usuário pode responder a pergunta logo no primeiro momento (na questão síntese) ou saber mais sobre em telas subsequentes. É importante considerar que há quem já tenha

opinião convicta e exposição suficiente aos temas e aqueles que estão totalmente desinformados ou sem opinião formada — e a experiência deve se adequar a todos.

Organizar as perguntas.

Definir um critério de organização das perguntas baseado nos estudos de caso e na configuração do conteúdo selecionado. Podem ser organizadas de forma não ordenada (ordem decidida pelo usuário) ou ordenada por cronologia, tema, relevância, aleatoriedade, aprovação, quorum etc.

Após breve investigação sobre projetos similares, agrupar as perguntas por tema confere compreensão mais ágil, pois assim se confere proximidade lexical entre os tópicos. Caberia, neste caso, estabelecer as categorias temáticas e definir sua ordem de apresentação.

Apresentar as perguntas.

Definir o princípio conceitual da identidade em sintonia com a analogia com os aplicativos de relacionamento; com as características necessárias a um questionário político imparcial e com o objetivo de fazer do projeto um produto de design assim reconhecido.

Definir e listar os elementos presentes no layout; desenhar o fluxograma de ecrãs com conteúdo preliminar e cru; definir parâmetros da identidade, como tipografias, paleta de cores, escala tipográfica, identidade fotográfica etc; criar os elementos de identidade, como assinaturas, botões, ícones, modelos de gráficos etc; desenhar os wireframes.

Prototipar.

Desenvolver um dispositivo de teste com o produto mínimo de valor, preliminarmente, e avançar até onde for viável.

Testar.

Desenvolver um relatório de avaliação da experiência a ser preenchido pelos participantes do teste.

Ajustar.

3. ESTUDOS DE CASOS

3.1. Critérios de análise.

A seleção e análise dos exemplos de AAV em questão têm como objetivo contribuir com a tomada de decisões específicas do desenvolvimento da proposta de aplicativo Bom Partido. Os critérios de análise, portanto, dizem respeito a indagações que devem ser respondidas, ou compreendidas, para sustentar as opções projetuais (seja por correspondência ou oposição), bem como levantar diferenciais e lacunas do projeto proposto.

Além da análise descritiva a partir da observação livre dos casos, pontuando suas peculiaridades, contexto, pontos a serem aproveitados ou evitados, foi desenvolvido um comparativo (Quadros 6 a 10, pág. 56) com pontos de observação comuns a todos os exemplos. Estes critérios foram divididos de acordo com os seguintes elementos de interesse, associados às diferentes fases ou momentos de projeto:

Propósito

Há o propósito de transformar a realidade política vigente?

(sim / não)

Identidade

Há analogia visual/narrativa com aplicativos de relacionamento?

(sim / não)

A construção da analogia com aplicativos de relacionamento é uma proposta que surge da concepção preliminar da investigação e contextualiza a criação do Bom Partido. Sustenta condicionalmente o nome proposto e responde às dificuldades e oportunidades observadas nas pesquisas expostas no capítulo Identidade de Marca (pág. 99). Procurou-se, portanto, saber se a mesma ideia já foi posta em prática anteriormente.

Dentre os exemplos analisados, apenas o Dating Eleitoral (Público, 2022) explorou a analogia, contudo há outros que também o fazem, como o Voz Ativa (rede Advocacy, 2018) e o #MeRepresenta Eleições 2020 (Me Representa, 2020).

Questionamentos

Quantas questões compõem o questionário?

(valor)

Há apenas uma pergunta por tela?

(sim / não)

Como é formulada a questão?

Em formato de interrogação, de oração afirmativa com o verbo “dever” ou de frase afirmativa com proposta programática, iniciada em verbo?

(interrogação / verbo dever / proposta)

Apesar de nenhum caso selecionado usar o formato interrogativo, decidiu-se manter este critério explícito, justamente para pontuar a sua ausência. A possibilidade de formular perguntas em segunda pessoa — “você concorda...?” — é uma hipótese natural para qualquer teste, que merece ser considerada antes de descartada.

Os critérios foram especificados de acordo com uma observação preliminar, em que se identificou as técnicas de formulação, bem como padrões e diferenças entre elas. A terminologia usada é leiga e não se sustenta em bibliografia existente, contudo, a identificação de quatro dos cinco casos fazendo uso da mesma fórmula:

Sujeito + Locução verbal com verbo auxiliar “dever” + Verbo principal + Predicado.

O que permite concluir empiricamente que este é o formato mais indicado para formular as questões.

As questões foram agrupadas de acordo com os temas que abordam?

(sim / não)

Há a opção de saber mais sobre as propostas em pauta, ainda na fase do questionário?

(sim / não)

O aprofundamento do conteúdo se mostra uma tarefa mais necessária quando se aborda propostas legislativas, em comparação com propostas eleitorais ou programáticas. A complexidade, extensão e especificidade das matérias votadas em plenário superam de longe — em geral — aquelas das propostas que os políticos apresentam aos eleitores. Em parte porque são fruto de negociações entre diversas forças políticas, em vez de resultado de um posicionamento partidário uníssono; em parte pela necessidade dos políticos de se comunicarem de forma simples quando falam diretamente aos cidadãos.

Como o Bom Partido tem como diferencial o olhar para propostas já votadas, coube incluir o critério listado para salientar as consequências dessa decisão. Nenhum outro VAA observado contém uma explicação mais extensa dos tópicos durante a fase de questionário, e se limitam a fazê-lo, em alguns casos, somente após informar o resultado.

Há figuras acompanhando o texto do questionário?

(sim / não)

Ver os pontos a evitar do caso *Dating Eleitoral* (pág. 40) — único caso que explora o artifício.

Respostas

O modelo de respostas é sim/não ou por graus de concordância?

(sim, não / escala)

O critério foi especificado de acordo com observação preliminar, em que se identificou a recorrência dos dois modelos descritos.

Resultado

O cálculo de correspondência resulta em um partido político ou em um candidato?

(partido / candidato)

O critério foi especificado de acordo com observação preliminar, em que se identificou a recorrência dos dois modelos descritos.

Há a opção de saber mais sobre as propostas respondidas, após o resultado?

(sim / não)

Os casos EUANDI, Dating Eleitoral e Votômetro — que usam a metodologia de anotação — fazem uma coleta de informações para determinar o posicionamento dos partidos. Neste último caso, há uma explicação detalhada do processo:

“Para posicionar os partidos políticos em cada uma destas 21 afirmações, foi realizado um processo de anotação, no qual estiveram envolvidos cinco investigadores com formação em ciência política. (...) Os anotadores classificaram cada partido ao longo de uma escala de concordância de 5 pontos (Escala de Likert): concordo totalmente, tendo a concordar, neutro, tendo a discordar, discordo totalmente, sem opinião. Em casos excepcionais, devido à ausência de fontes públicas sobre a matéria, os partidos não foram classificados em algumas afirmações (Sem Opinião). Juntamente com a classificação, os anotadores incluíram citações retiradas de múltiplas fontes: programas eleitorais, posições oficiais dos partidos políticos, entrevistas com os líderes partidários.

Foram feitos todos os esforços para que o posicionamento de cada partido reflectisse a mais recente posição, incluindo a utilização de declarações dos líderes partidários durante os debates das legislativas já em Janeiro de 2022. O processo de anotação incluiu, naturalmente, discordâncias entre os codificadores. Assim, para cada afirmação, foi utilizada a regra da maioria simples (3 anotadores) sobre o posicionamento do partido.”

Em decorrência da metodologia escolhida, mostrar as anotações que embasam o posicionamento dos partidos é uma questão de incluir as informações já coletadas e organizadas na interface da ferramenta. Como a proposta do Bom Partido contorna esta complexa tarefa de pesquisa e análise qualificada, cabe identificar que elementos poderiam ser mostrados após o resultado.

Os dados coletados mas omitidos durante o questionário, como: o resultado das votações na Câmara (aprovada ou rejeitada); o resultado de cada partido (sim, não ou dividido); o Índice de Fidelidade Interna dos Partidos (INFIP; pág. 88) em cada votação e a situação atual da proposta (tramita no Senado, transformada em Lei, rejeitada no Senado...) — são elementos potenciais a serem mostrados para o usuário após o match.

3.2. Casos.

3.2.1. Match Eleitoral (Brasil);



Figura 10. Página inicial do Aplicativo de Aconselhamento de Voto “Match Eleitoral” (Folha de São Paulo/Datafolha, 2020).

O Match Eleitoral foi desenvolvido pelo instituto de pesquisa Datafolha, associado ao jornal brasileiro Folha de São Paulo, para ajudar eleitores a encontrar o seu deputado federal nas eleições de 2018 por Minas Gerais e Rio de Janeiro, e deputado e senador por São Paulo.

O questionário do aplicativo foi elaborado com base em 80 perguntas e temas que, a partir de testes preliminares com potenciais usuários e estudos estatísticos, resultaram em 20 questões objetivas, representativas das 80 questões originais, cujas respostas foram articuladas de acordo com uma escala de concordância (ou discordância, total ou parcial). Contempla economia, comportamento, posicionamento político e outras pautas presentes tanto no debate eleitoral quanto na agenda dos deputados que fariam parte do Congresso Nacional na legislatura posterior.

O Datafolha solicitou a todos os partidos o acesso a nomes e contatos de seus candidatos a deputado federal. Entrevistas foram aplicadas pelos pesquisadores por telefone ou, na impossibilidade dessa opção, por meio de questionário digital. Apenas questionários completos, com respostas dos próprios candidatos, foram incluídos na base de dados do aplicativo. Não houve consulta externa (reportagens, sites de partidos etc.) sobre opiniões de candidatos para inclusão de suas posições.

As mesmas perguntas respondidas pelos candidatos compõem o núcleo de respostas do aplicativo que gera o match eleitoral. Para isso, atribui-se uma pontuação a cada resposta do entrevistado, assim como a cada resposta do candidato. Na sequência, para ajustar o grau de afinidade entre representante e representado e diminuir a possibilidade de empates, o match é ponderado pelo nível de importância que o eleitor atribui ao tema.

Pontos a absorver

A extensão de 20 perguntas, a princípio, parece um bom número. O caso indica que esta quantidade é suficiente para garantir a diferenciação entre os posicionamentos — fato que é positivo, mas não necessariamente se aplica à base de dados das votações partidárias, a ver — e não se alonga de forma notadamente cansativa, como os casos *Match Independiente* (130 perguntas) e *Dating Eleitoral* (51 perguntas).

A formulação dos questionamentos de forma concisa, clara e sempre com uso do verbo “dever” para construir a hipótese são pontos a absorver. Contribuem não só para o fácil entendimento das questões como para o ritmo de leitura que, neste caso, demonstra boa dinâmica.

Match eleitoral eleições 2018



São Paulo | Deputado federal

Diga se você concorda totalmente, concorda em parte, discorda totalmente ou discorda em parte em relação às seguintes frases. Ao final, você poderá alternar os resultados entre os estados e deputado federal e senador utilizando filtros da busca.

As respostas nunca são identificadas

O casamento deve ser sempre entre um homem e uma mulher.

- | | |
|---|---|
| <input type="radio"/> 1 Concordo totalmente | <input type="radio"/> 2 Concordo parcialmente |
| <input type="radio"/> 3 Discordo parcialmente | <input type="radio"/> 4 Discordo totalmente |

IMPORTÂNCIA DO ASSUNTO PARA ESCOLHER O CANDIDATO

Nada importante Um pouco importante Muito importante

O Estado deve promover o crescimento econômico, com o uso de recursos públicos para ajudar empresas a crescer.

1 Concordo totalmente 2 Concordo parcialmente

3 Discordo parcialmente 4 Discordo totalmente

IMPORTÂNCIA DO ASSUNTO PARA ESCOLHER O CANDIDATO

Nada importante Um pouco importante Muito importante

Figura 11. Página de questionário do “Match Eleitoral”. (Folha de São Paulo/Datafolha, 2020).

A autoria, de uma parceria entre um dos maiores jornais brasileiros e seu instituto de pesquisa, um dos mais reconhecidos do país na investigação eleitoral, confere confiança na qualidade da redação e do manejo de dados.

O agrupamento das questões por temas, que contemplam “economia, comportamento, posicionamento político e outras pautas presentes tanto no debate eleitoral quanto na agenda dos deputados que farão parte do Congresso Nacional na próxima legislatura” (Datafolha/Folha de São Paulo, 2018) facilita o entendimento das questões, na medida em que explora e exaure cada assunto por vez e assim gera o mínimo de alterações de contexto ao longo do questionário.

Pontos a evitar

“Apenas questionários completos, com respostas dos próprios candidatos, foram incluídos na base de dados do aplicativo. Não houve consulta externa (reportagens, sites de partidos etc.) sobre opiniões de candidatos para inclusão de suas posições (...) A aplicação foi lançada com uma base de 960 candidatos, cerca de 57% do total de inscritos no estado. (...) A base de informações do Match Eleitoral é aberta, e novos nomes serão incorporados até a eleição mediante o pedido de cada candidato em participar.” (Datafolha/Folha de São Paulo, 2018).

A definição do posicionamento dos candidatos a partir de questionários diretos só é possível quando há garantia de acesso aos candidatos em questão. Para um grande jornal e instituto de pesquisa, o risco de ter uma baixa adesão à plataforma é pequeno, porém, para uma proposta independente com abordagem crítica, cuja motivação é justamente renovar a classe política, este risco se torna alto. É ideal, conclui-se, que a construção das bases de dados do aplicativo em nenhum momento dependa de dados que não estejam de antemão disponíveis e estabelecidos.

A resposta articulada em formato de múltipla escolha com quatro graus de concordância, obviamente não se aplicaria a lógica proposta. Ao mimetizar as votações do plenário da Câmara, as respostas devem seguir seu mesmo formato: “sim”, “não” ou abstenção.

A interface agrega todos os questionamentos em uma única tela web, com rolagem. O formato é pensado para o uso em *desktop*, contudo não se adequa a linguagem de aplicativos de dispositivo móvel, onde longas rolagens são evitáveis. A opção da Folha de São Paulo é coerente com a linguagem jornalística e com a distribuição através da página digital do jornal, características que não se aplicam à proposta do Bom Partido.

3.2.2. Dating Eleitoral (Portugal);



Figura 12. Página inicial do aplicativo “Dating Eleitoral” (Público, 2022).

O jornal digital PÚBLICO lançou o aplicativo *Dating Eleitoral* com o objetivo de “avaliar a potencial compatibilidade do inquirido com os programas eleitorais para as eleições legislativas de 2022 dos nove partidos que elegeram deputados em 2019”.

Sobre seu propósito, “pretende ser um ponto de partida para conhecer melhor as propostas dos partidos”, ratificando a motivação jornalística informativa do veículo autor.

A ferramenta experimenta uma abordagem humorada para captar a atenção dos leitores. Se apropria de elementos gráficos e usabilidade do aplicativo *Tinder* para construir a sátira entre *match* amoroso e *match* político.

O questionário é composto por 51 perguntas que levam a um ranking de correspondência com os partidos portugueses. A aferição do posicionamento dos partidos acerca das questões levantadas foi feita pelo método de anotação, que avaliou os programas e depoimentos públicos dos partidos. Quando um partido não toma posição explícita no programa sobre um tema, mas há registo de intervenções públicas nesta legislatura sobre o mesmo, adotou-se a posição publicamente assumida. Quando o partido não toma posição explícita no programa e não há registo de intervenções públicas tomadas nesta legislatura, por regra, não foi atribuída pontuação (0 pontos).

Pontos a absorver

A analogia com o aplicativo de relacionamento *Tinder* parece um acerto na comunicação da ferramenta. Apropriar-se de um modelo amplamente difundido garante a familiaridade no uso e, colocado como sátira, não corre perigo de ser interpretado como plágio. A decisão traz frescor e jovialidade para a comunicação da ferramenta, em relação aos outros exemplos — principalmente aqueles promovidos por veículos jornalísticos, que costumam prezar por uma imagem de seriedade e sobriedade.

Além disso, o caso utiliza um sistema de pontuação para calcular o *match* cuja metodologia é aquela mais semelhante à prevista para o Bom Partido, com algumas diferenças:

O jornal *Público* fez uma seleção de medidas dos programas eleitorais dos partidos, usando dois critérios: relevância e/ou fator distintivo face a outros programas. Para cada medida destacada, as posições de todos os outros partidos foram pontuadas...

+1 ponto em caso de concordância;

-1 ponto em caso de discordância;

0 pontos nos casos em que não é possível identificar com segurança a posição do partido.

Se o utilizador concorda com uma medida, marca um ponto para cada partido que tem +1 atribuído nessa, e não marca (nem subtrai) qualquer ponto dos partidos que têm -1 na referida medida;

Caso discorde, verifica-se o contrário: marca um ponto para cada partido que tem -1 atribuído nessa e não marca (nem subtrai) qualquer ponto dos partidos que receberam +1 na mesma medida.

Quando um partido não toma posição explícita no programa sobre um tema, mas há registo de intervenções públicas nesta legislatura sobre o mesmo, adotou-se a posição publicamente assumida. Quando o partido não toma posição explícita no programa e não há registo de intervenções públicas tomadas nesta legislatura, por regra, não foi atribuída pontuação (0 ponto).

O sistema de pontuação **Concordância +1 / Discordância -1 / Neutralidade 0** parece funcionar também para a lógica do Bom Partido, pois é adequado para o formato de resposta binário — SIM / NÃO. No caso do *Dating Eleitoral*, essa opção parece partir da intenção de mimetizar o aplicativo *Tinder*. Para o Bom Partido, é a única opção coerente, pois segue a lógica das votações ocorridas no plenário da Câmara.

A sobreposição de uma contagem para os partidos e outra para o usuário, porém, parece ser desnecessária e pode ser simplificada para o Bom Partido.

A correspondência com partidos parece mais elucidativa acerca das diferentes correntes ideológicas presentes no universo político português, em comparação com uma correspondência com candidatos individuais, como no caso anterior, Match Eleitoral. Desta forma, o resultado do teste mantém mais valor por mais tempo.

Pontos a evitar

Um dos principais pontos a evitar está na formulação das declarações. As questões são colocadas em forma de proposta eleitoral, por exemplo:

“Alterar o modelo de financiamento da saúde e aumentar a liberdade de escolha entre privado e público”.



Figura 13. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medida 1. (Público, 2022).

O usuário deve então responder se gosta (coração) ou não (x) da proposta, mimetizando o aplicativo de relacionamento *Tinder*. Este modelo de texto não gera um questionamento objetivo e causa distanciamento ao colocar o usuário como um observador (terceira pessoa). Adicionalmente, é apropriado que se forme uma oração completa (sujeito-verbo-predicado) para conferir maior clareza às colocações, em vez de se iniciar já pelo verbo, como no exemplo.

O exemplo mostra ainda outros pontos a se evitar. Questiona sobre “Alterar o modelo” sem explicar que alterações são essas, alterar *do que* para *o quê*, ou *como*. Diz apenas que “aumenta a liberdade de escolha entre privado e público”, escolha de palavras que causa certa tendência à concordância, pois

entre *possibilidade e liberdade* há um julgamento subjetivo. Além disso, acaba por unir dois questionamentos em um — “alterar o modelo” e “aumentar a liberdade”, sem estabelecer umnexo causal explícito entre eles.

Outro ponto questionável é a escolha de imagens que acompanham as medidas. Na intenção de apenas “ilustrar” a proposta, a mensagem final pode ser profundamente modificada. Na figura 14, a fotografia da mão de uma idosa com diversas agulhas de acupuntura aplicadas pode causar uma reação automática de desagrado a muitas pessoas — que temem agulhas, por exemplo —, o que causa enorme ruído na transmissão da mensagem. Acaba também por reduzir as inúmeras terapias não convencionais unicamente à acupuntura.

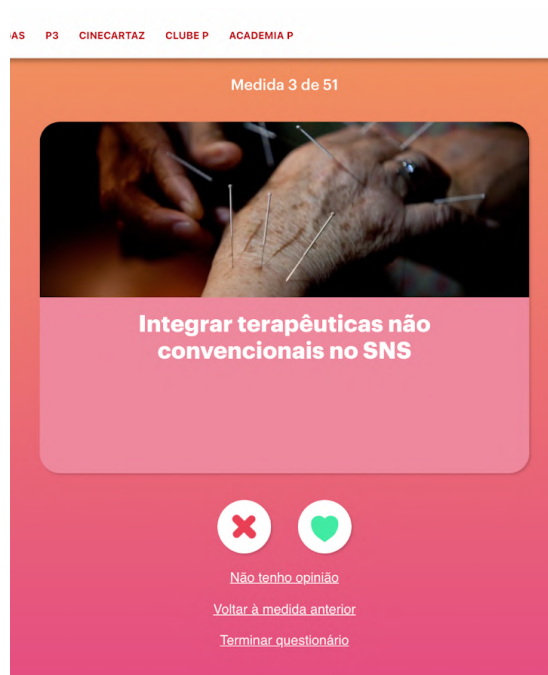


Figura 14. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medida 3. (Público, 2022).

A figura 15, por outro lado, traz a fotografia de um veterinário beijando um cão carinhosamente e questiona se é bom alargar a oferta pública de acesso a serviços médico-veterinários. Imagens de animais de estimação são famosas por causarem um sentimento de compaixão e alegria nas redes sociais, e obviamente é mais difícil votar contra esta proposta com a imagem ao lado. O sentimento é que se está negando atendimento ao cão da foto, o que reduz a questão e conduz a resposta inapropriadamente.

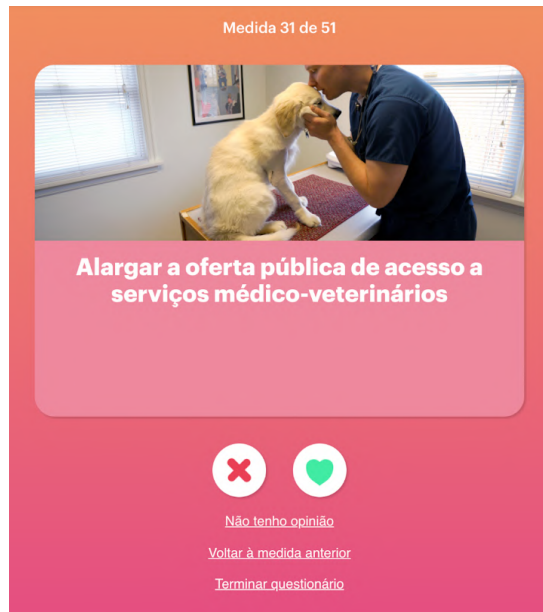


Figura 15. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medida 31.

Por fim, as figuras 16 e 17 mostram casos de dupla-negativa que dificultam a compreensão da resposta. Se a proposta é retirar a reforma, aqueles que são a favor da reforma devem votar não (x). Seria mais simples questionar a reforma, e não a sua retirada. Do mesmo jeito, se a questão é a existência do SEF, seria mais fácil questioná-la diretamente do que a reversão de sua extinção. Acabou-se por construir uma possível tripla negativa: ser contra a reversão da extinção.

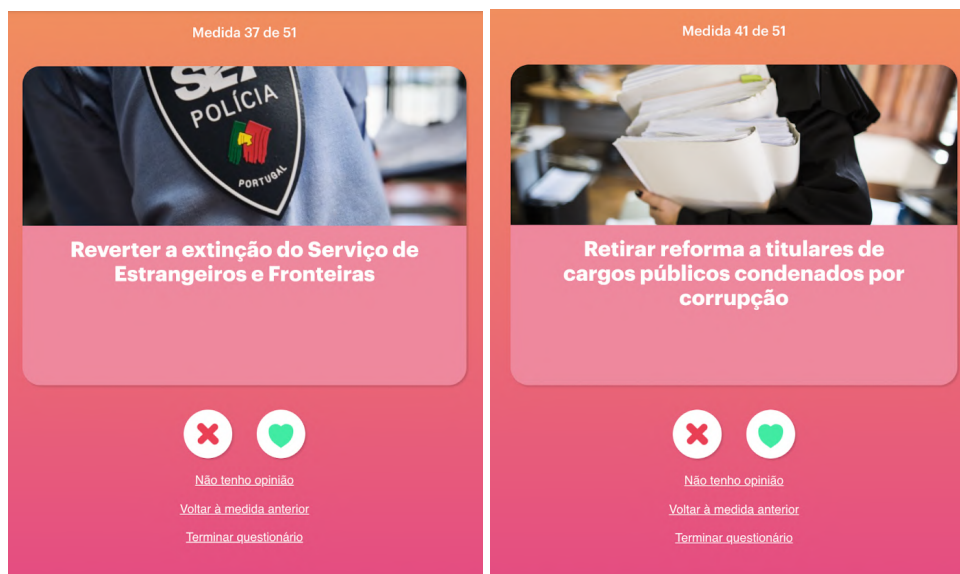


Figura 16 e 17. Página de questionário do “Dating Eleitoral”. Medidas 37 e 41. (Público, 2022).

Adicionalmente, a extensão de 51 respostas parece excessiva, mesmo com a opção de terminar o questionário a qualquer momento. Supõe-se que a extensão seja consequência da metodologia adotada, que constrói cada pergunta a partir do posicionamento de um partido específico (e depois afere o posicionamento dos demais). Assim, todos os partidos devem ser tomados como ponto de referência em um número equilibrado de questões. Quanto mais partidos, maior a extensão do teste.

3.2.3. Votómetro do Observador (Portugal);

O Estado deve garantir os meios para que todos os cidadãos tenham acesso a cuidados de saúde, independentemente do prestador de serviços (público, privado ou social).

Concordo totalmente
Tendo a concordar
Neutro
Tendo a discordar
Discordo totalmente
Sem opinião

Saiba como construímos esta ferramenta, como escolhemos as perguntas e qual a metodologia por detrás dos resultados.

O Votómetro é uma plataforma de informação sobre a oferta eleitoral aos cidadãos. Não é uma recomendação de voto. Os dados submetidos são anónimos.

RÁDIO OBSERVADOR EM DIRETO

Saiba mais | Programas | Programação

Figura 18. Página de questionário do “Votómetro do Observador”. Medida 4. (Observador, 2022).

O Votómetro do Observador⁹ foi desenvolvido pelo jornal digital português Observador para as eleições legislativas de 2022. Foi inspirado nos AAV desenvolvidos pelo Instituto Universitário Europeu, de Florença, para as eleições europeias de 2014 e 2019 (EUANDI).

Consiste num total de 21 perguntas que permitem classificar os partidos em duas dimensões. Por um lado, a dimensão Esquerda/Direita, que inclui as matérias relacionadas com a economia, os impostos, o Estado social, a saúde e a educação, entre outras. Por outro lado, a dimensão liberal-cosmopolita/conservador-nacionalista. Esta dimensão capta um conjunto de matérias relacionadas com os costumes e valores culturais e sociais, assim como a integração europeia e a imigração. Estas duas dimensões são ortogonais, isto é, a posição de cada partido/cidadão em cada escala é independente da outra. Por exemplo, é possível ser liberal e de direita ou conservador e de esquerda.

Para cada uma destas dimensões foram selecionadas um conjunto de afirmações. Para posicionar os partidos políticos em cada uma das afirmações, foi aplicada uma metodologia de anotação por cinco investigadores com formação em ciência política (melhor explicado no tópico *pontos negativos*).

⁹ A coordenação científica do Votómetro do Observador é de Jorge Fernandes, investigador do Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa. Doutorado em Ciência Política pelo Instituto Universitário Europeu, Florença, publicou em 2015 "O Parlamento Português" (FFMS). É co-editor do "Oxford Handbook of Portuguese Politics" (2022). Foi investigador visitante da Universidade da Califórnia (2012) e do Center for European Studies em Harvard (2018-2019).

Sobre seu propósito, o aplicativo diz ser “um serviço público, na medida em que contribui para um maior esclarecimento e percepção dos eleitores acerca da posição dos partidos políticos num conjunto de temas”, ratificando a motivação jornalística informativa do veículo autor.

Pontos a absorver

Ao fim, o Votómetro gera um gráfico que mostra a posição do utilizador, assim como o de todos os partidos (exemplo na fig. 19); um radar comparativo, que permite aos utilizadores escolherem sub-conjuntos de perguntas para perceberem a sua posição em determinadas matérias específicas (fig. 20), sendo elas:

Proteção Ambiental;
Segurança e Criminalidade;
Política de Imigração Restritiva;
Política Financeira Restritiva;
Liberalismo Económico;
Integração Europeia;
Sociedade Liberal;

e uma "bússola ideológica" (fig. 21), que posiciona os partidos e o usuário nos quadrantes com eixos Libertário—Cosmopolita vs Conservador—Nacionalista / Esquerda vs Direita. Esta visualização é altamente comunicativa, pois sintetiza um conjunto complexo de informações em um panorama de quadro único, em que o usuário se vê em meio a todos os partidos e consegue calcular sem esforço sua distância para cada um, que equivale à distância ideológica.

O mecanismo pode ser aproveitado para o Bom Partido de uma outra maneira. Em vez de localizar os partidos e usuários sobre os eixos ideológicos, pode-se fazê-lo sobre o eixo linear governismo—oposição, que responde com mais coerência à lógica da proposta.

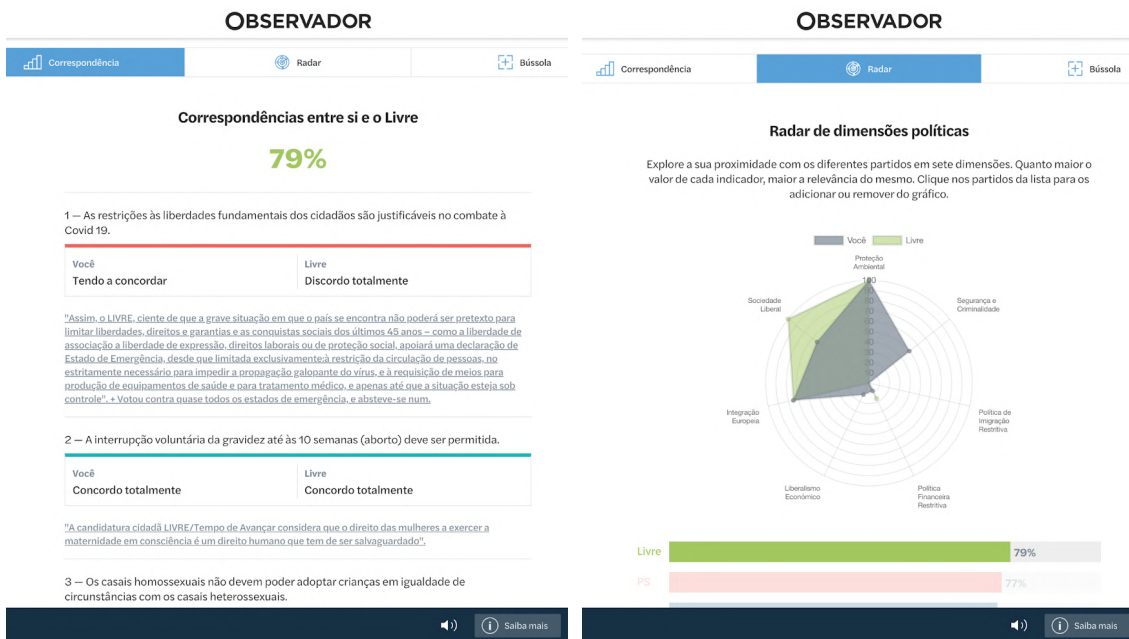


Figura 19, 20 e 21. Páginas de resultados do “Votómetro do Observador” (Observador, 2022).

Pontos a evitar

A ferramenta sofreu críticas quanto a sua metodologia. Destacadamente, usuários relataram que, caso se respondesse “neutro” em todas as 21 perguntas, resultaria em correspondência com o partido CHEGA, representante da extrema direita neo salazarista. Esta falha se deve, muito provavelmente, pelo fato do partido em questão não apresentar propostas para muitas das matérias abordadas.

Há portanto um problema conceitual nesta metodologia: ela recompensa a ausência de uma ideologia partidária, tornando-se uma ferramenta, em alguns casos, anti-política. Para corrigir o problema, o partido que não apresenta uma opinião clara sobre determinado tema deveria ter a correspondência “inativada” para a respectiva pergunta, pois não está cumprindo seu papel político de ser um norte ideológico para seus eleitores e para a sociedade em geral. Em vez disso, a metodologia de anotação foi aplicada sem cobrar posicionamento político dos partidos:

“Os anotadores classificaram cada partido ao longo de uma escala de concordância de 5 pontos (Escala de Likert): concordo totalmente, tendo a concordar, neutro, tendo a discordar, discordo totalmente, sem opinião. Em casos excepcionais, devido à ausência de fontes públicas sobre a matéria, os partidos não foram classificados em algumas afirmações (Sem Opinião).”

Na proposta do Bom Partido, a opção de criar perguntas a partir de votações já ocorridas minimiza o obstáculo do não posicionamento partidário. Em casos excepcionais, a maioria dos deputados de um partido pode se abster de uma votação. Nestes casos, se o usuário também se abster da respectiva pergunta, não há correspondência. Ou melhor: sempre que o usuário se abster, nenhum partido soma pontos. Isso garante que nenhum partido se beneficiará de uma questão sobre a qual o usuário pode não estar ciente. Em resumo:

Se o partido não se posiciona, o partido não pontua (0);

Se o eleitor não se posiciona, nenhum partido pontua (0).

Para além da necessidade de posicionamento dos partidos, também é necessário que seus parlamentares sigam os posicionamentos. Não se pode estabelecer confiança em um partido cujos integrantes não tenham concordância ideológica entre si. Portanto, adiciona-se a regra:

Se entre $\frac{1}{3}$ e $\frac{1}{2}$ dos deputados de um partido votaram em desacordo com os demais, o partido não pontua (0).

3.2.4. Match Independiente (Chile);



Figura 22. Video de apresentação do aplicativo “Match Independiente” (2019).

A screenshot of the 'Match Independiente' questionnaire page. On the left, the title 'Match Independiente' is followed by the instruction 'Responda las siguientes preguntas'. Below this is a note: 'El Elector podrá marcar todas o algunas "opciones SI o NO". (Mientras más responda, mayor será la certeza de las coincidencias con los candidatos)'. On the right, a progress bar labeled 'PROGRESO' is partially filled. The main question is '4- Aborto y eutanasia', with the sub-question 'El aborto debe estar penalizado salvo las 3 causales (situación actual)'. There are two radio button options: 'SI' (selected) and 'NO'. Below this is another question: 'El aborto debe estar penalizado siempre', with 'SI' selected. A third question, 'El aborto debe estar completamente despenalizado', is partially visible at the bottom with 'SI' selected.

Figura 23. Página de questionário do aplicativo “Match Independiente” (2019).

A ferramenta de match político foi lançada em 2020, no contexto das eleições para os deputados constituintes do Chile, para auxiliar eleitores chilenos a encontrarem o candidato mais alinhado a suas visões políticas para a nova constituição do país.

O banco de dados incluía apenas candidatos independentes, ou seja, não filiados a nenhum partido político. Após os resultados eleitorais, quase 40% da assembleia constituinte foi formada por candidatos independentes, resultado acima de todas as previsões feitas no país (AFP, 2021). Neste sentido, o projeto teve grande sucesso ao capturar a demanda da sociedade chilena por representantes de fora do sistema político formal. Assim, o projeto materializa de forma pragmática o desejo de mudança demonstrado pelos protestos de rua que culminaram na aprovação do plebiscito para mudar a Constituição, que era ainda herdada da ditadura liderada por Augusto Pinochet (1973-1990).

De autoria independente, o projeto é apresentado sob o nome de Juan José Alvear.

Pontos a absorver

A forte conexão da ferramenta com a mobilização social que a contextualiza torna o caso um ótimo exemplo de ativismo através de Aplicativo de Aconselhamento de Voto. Diferente dos aplicativos desenvolvidos por veículos jornalísticos e instituições acadêmicas, cujos propósitos informativos não assumem a intenção de transformar a realidade em uma direção específica, o projeto explicita sua motivação de substituir os deputados em atuação por candidatos independentes e comprometidos com os direitos humanos e com os valores democráticos.

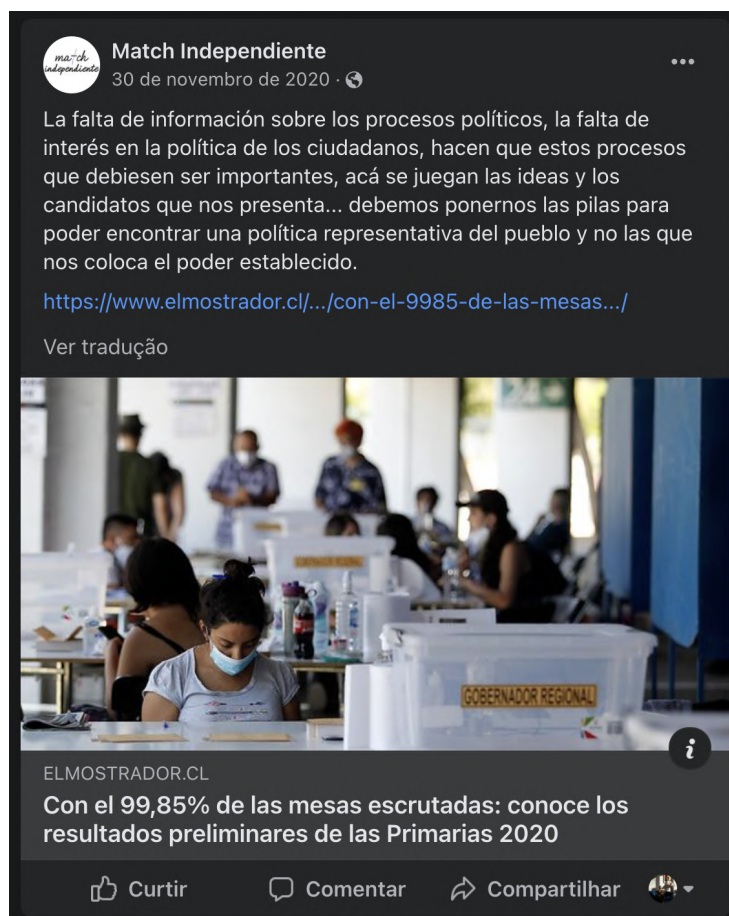


Figura 24. Publicação em um perfil de rede social do Match Independiente (2019).

“A falta de informação sobre os processos políticos, a falta de interesse na política dos cidadãos, fazem com que estes processos [as eleições] que deveriam ser importantes, aqui se jogam as ideias e os candidatos... temos que nos esforçar para podermos encontrar uma política representativa do povo e não aquelas que repete o poder estabelecido.”

Outro ponto a absorver é o formato SIM/NÃO de respostas, que corresponde ao formato de votação dos parlamentares quando eleitos.

Por fim, a extensão de 20 perguntas parece menos extenuante do que as 51 do *Dating Eleitoral*, e atesta a viabilidade de um número reduzido de perguntas.

Pontos a evitar

A identidade visual do aplicativo responde ao seu propósito contra-narrativo. Utiliza fotografias de ruas da cidade, com muros grafitados e assinatura com tipografia que simula o traço gestual, compondo uma imagem, no geral, conectada com manifestações de rua. Esta abordagem é adequada à intenção do projeto de se comunicar com os eleitores que já procuram candidatos independentes e que cultivam a vontade de mudar estruturalmente a composição parlamentar, e adequada ao contexto histórico do Chile, onde protestos antigoverno culminaram na realização da eleição em pauta. Neste sentido, o projeto capta bem um sentimento presente nacionalmente.

ma+ch
independiente



Figuras 25 e 26. Logo e imagem de divulgação do Match Independiente (2019).

Contudo, o momento atual do Brasil é diferente daquele do Chile, bem como a quantidade de eleitores e seus perfis. O Brasil não vive uma transformação estrutural de seu sistema político (como a elaboração de uma nova constituição) e nem uma onda de protestos nas ruas. Adotar uma linguagem de aspecto subversivo poderia significar um obstáculo em se comunicar com parcelas mais conservadoras da população brasileira, o que iria frontalmente contra a intenção de engajar o máximo de eleitores possível.

O cálculo da correspondência do Match Independiente depende de *inputs* dos candidatos, o que reduz a base de dados da ferramenta e não garante um panorama político verossímil. O usuário não sabe, a princípio, se o candidato com maior afinidade com ele está inscrito na ferramenta. A base de dados foi construída ao longo de seu uso, com candidatos se inscrevendo enquanto usuários realizavam o teste, o que reduz a confiança no resultado.

3.2.5. Euandi (União Europeia);

Figura 27. Página de questionário do aplicativo “EUANDI”. Questão 1. (2020).

O EUANDI2019 foi desenvolvido pelo Instituto Universitário Europeu, em Florença, Itália, em colaboração com a Universidade de Lucerna, na Suíça¹⁰, com fundos do Programa de Direitos, Igualdade e Cidadania da União Europeia (2014-2020). Foi desenhado com o objetivo de “ajudar os cidadãos a fazer uma escolha informada nas Eleições do Parlamento Europeu de 2019”.

Disponível em mais de 20 línguas, convida o usuário a responder a 22 declarações que cobrem uma vasta gama de questões sobre políticas públicas contemporâneas e valores políticos na Europa. O resultado mostra que partidos mais se aproximam das preferências do usuário, tanto em seu país como em qualquer outro da União Europeia.

Os partidos que concorreram às eleições Europeias de 2019 e que foram selecionados pela equipe do euandi2019 tiveram a oportunidade de reagir às mesmas 22 declarações para estabelecer seus posicionamentos. A equipe do EUANDI2019 identificou e contactou os partidos, convidando-os a preencher um questionário e, ao mesmo tempo, a equipe procedeu à codificação independente das posições dos partidos. Os especialistas codificaram os partidos com base em documentação. Foram utilizadas oito fontes, de acordo com a seguinte hierarquia:

¹⁰ Entre outros parceiros, como o Robert Schuman Centre for Advanced Studies, do European University Institute.

- “1. Manifesto das eleições Europeias de 2019 do partido nacional;
2. Manifesto eleitoral do partido;
3. Manifesto atual/anterior das eleições nacionais;
4. Manifesto do partido Europeu ao qual o partido nacional pertence;
5. Outros documentos oficiais e programáticos do partido;
6. Entrevistas, comunicados de imprensa e posições nas redes sociais (do líder do partido ou de candidatos principais);
7. Outros manifestos eleitorais;
8. Outras fontes.”

Concluído o auto-posicionamento dos partidos e a codificação pelos especialistas, os dois resultados foram comparados. Em caso de discrepância, foi pedido aos partidos para providenciarem mais documentação acerca da sua posição, sendo, depois, feita uma decisão final. No caso dos partidos que não aceitaram o convite para se auto-posicionarem, a equipe de especialistas posicionou os partidos utilizando a documentação existente.

Pontos a Absorver

Este é o exemplo em que a formulação das questões parece ter o melhor resultado. Todos os textos estão construídos sob a mesma estrutura, ancorada pelo verbo “dever” conjugado no futuro do pretérito¹¹, são curtas e claras.

Não há imagens acompanhando o texto, o que confere maior credibilidade à ferramenta.

A quantidade de questões, 22, não é cansativa, principalmente pelos textos curtos e leitura fácil.

O software no qual o euandi2019 se baseia — O *Societyly*¹² — é um software de AAV disponível gratuitamente, com o intuito de ser aproveitado por qualquer um para desenvolver o seu próprio AAV. O compartilhamento dos meios pode ser uma forma de estimular iniciativas similares, o que é desejável no caso de um projeto de cunho ativista.

Especialmente no caso do Bom Partido, que propõe uma abordagem retrospectiva pouco explorada e, conseqüentemente, um código de programação que segue uma lógica diferente dos demais analisados, seria coerente e agregador disponibilizá-lo abertamente. A presente dissertação cumpre função análoga, em termos acadêmicos.

¹¹ “Deviam”, em fato, é uma conjugação no Pretérito Imperfeito, porém usada neste caso em substituição e com o valor semântico do Futuro do Pretérito, “deveriam”.

¹² Originalmente desenvolvido pela empresa xUpery Ltd (Zurique, Suíça) e disponibilizado sob uma licença MIT na página www.GitHub.com.

Por não depender de dados além dos disponibilizados nos canais oficiais do Estado, não depender da análise e pesquisa de especialistas e nem do contato direto com os partidos e candidatos, o código seria o maior obstáculo para que agentes independentes replicassem a ferramenta. Compartilhá-lo representaria um salto na democratização do projeto e, conseqüentemente, na propagação do ativismo político.

Pontos a Evitar

O formato de respostas em escala parece adequado para a lógica de construção do EUANDI, porém não se adequa ao Bom Partido, que busca analogia com as votações do plenário da Câmara brasileira, cujo formato é SIM/NÃO.

A identidade visual do EUANDI é destacadamente institucional, séria, sóbria, fria e objetiva, com elementos que remetem, principalmente, à bandeira da União Europeia. A estratégia confere credibilidade à ferramenta, um dos aspectos mais importantes para qualquer *match* político. Porém, não há esforço para cativar os eleitores de maneira proativa, através da dimensão visual do projeto. O caso Dating Eleitoral, apesar de suas falhas na formulação do questionário, cumpriu bem a tarefa de atrair usuários para realizar o teste.

O projeto também esbarra no obstáculo inevitável da improvável adesão de eleitores que são contra a integração europeia, reduzindo seu alcance. Financiar uma entidade independente para desenvolver e assinar o projeto talvez resultasse no alcance de uma amostragem mais plural.

3.3. Quadros comparativos de análise dos casos.

Quadro 6. Comparativo entre casos. Dimensão do Propósito.

Dimensão	PROPÓSITO	
Critérios	Propósito Ativista	
Match Eleitoral	SIM	NÃO
Match Independiente	SIM	NÃO
EUANDI	SIM	NÃO
Votómetro	SIM	NÃO
Dating Eleitoral	SIM	NÃO
Bom Partido	SIM	

Quadro 7. Comparativo entre casos. Dimensão da Identidade.

Dimensão	IDENTIDADE	
Critérios	"Tinder" político*	
Match Eleitoral	SIM	NÃO
Match Independiente	SIM	NÃO
EUANDI	SIM	NÃO
Votómetro	SIM	NÃO
Dating Eleitoral	SIM	NÃO
Bom Partido	SIM	

Quadro 8. Comparativo entre casos. Dimensão do Questionário.

Dimensão	QUESTIONÁRIO													
Critérios	Quant.	1 pergunta por tela		?	Verbo dever	Proposta	Agrupadas por temas		Mais infos sobre tópicos		Imagem acompanha a questão		propostas para o futuro / posic. passados	
Match Eleitoral	20	SIM	Scroll				SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	PAS	FUT
Match Independiente	130	SIM	Scroll+ Click				SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	PAS	FUT
EUANDI	22	SIM	NÃO				SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	PAS	FUT

Votómetro	21	SIM	NÃO			SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	PAS	FUT
Dating Eleitoral	51	SIM	NÃO			SIM	NÃO	SIM	NÃO	SIM	NÃO	PAS	FUT
Bom Partido	~20	SIM		Dever		Sim		Sim		Não		PAS	

Quadro 9. Comparativo entre casos. Dimensão das Respostas.

Dimensão	RESPOSTAS	
Critérios	Sim/Não	Graus de Concor.
Match Eleitoral		
Match Independiente		
EUANDI		
Votómetro		
Dating Eleitoral		
Bom Partido	Sim/Não	

Quadro 10. Comparativo entre casos. Dimensão do Resultado.

Dimensão	RESULTADO			
Critérios	Partido	Candidato	Mais tópicos*	infos
Match Eleitoral			SIM	NÃO
Match Independiente			SIM	NÃO
EUANDI			SIM	NÃO
Votómetro			SIM	NÃO
Dating Eleitoral			SIM	NÃO
Bom Partido	Partido		Sim	

4. PROJETO — Aplicativo de Aconselhamento de Voto “Bom Partido”

4.1. Introdução ao projeto.

O Bom Partido é um projeto de Aplicativo de Aconselhamento de Voto (AAV) focado nos partidos da Câmara dos Deputados do Brasil, cujo protótipo foi desenvolvido com dados da legislatura 2018-2022 (governo Bolsonaro).

O aplicativo consiste em um teste com 16 questionamentos acerca de propostas legislativas já votadas na Câmara, para as quais o usuário deve votar SIM, NÃO ou se abster, como fizeram os deputados nas respectivas votações. Ao fim, seus votos são cruzados com os votos dos parlamentares para encontrar o partido político cujos posicionamentos mais correspondem ao do usuário, ou seja, seu *match* ideológico.

O foco na abordagem voltada para posicionamentos passados visa contribuir para a reflexão acerca das metodologias de construção dos Aplicativos de Aconselhamento de Voto. Resgatar os posicionamentos partidários em propostas já votadas em plenário, em vez de analisar as propostas de futuro dos partidos, ou seja, seus manifestos, programas, plataformas, declarações e promessas eleitorais, traz benefícios em diferentes dimensões do processo de projeto.

Em termos de resultado, a lógica confere **confiabilidade** à ferramenta. Ao abandonar as reivindicações ideológicas colocadas pelos próprios partidos — quiçá feitas ao gosto das necessidades eleitorais do momento — e trabalhar somente com fatos consumados, garante-se que o posicionamento computado na ferramenta é incontestavelmente verdadeiro.

Por não depender de insumos coletados diretamente com os partidos e parlamentares, ou com especialistas em pesquisa e cientistas políticos, não há o risco de se obter uma base de dados escassa, e nem mesmo a necessidade do envolvimento de profissionais especializados. Os resultados das votações nos plenários do Congresso Nacional são dados oficiais cujo acesso aberto ao público é garantido pela lei brasileira¹³ e cuja atualização é automática, o que confere **segurança** para quem usa a ferramenta, e principalmente para a sua construção. A compilação e organização dos dados

¹³ Através da Lei Geral de Proteção de Dados, Lei 13.709/2018.

requeridos se dá de forma ágil; podendo ser feita, em último caso, por uma única pessoa com conhecimentos mínimos de computação e da realidade política abordada.

Esta simplificação do processo de criação do AAV potencializa a sua **reprodutibilidade**. Com a redução dos investimentos de tempo, pessoas e qualificação, a replicação do modelo se torna significativamente mais fácil do que qualquer exemplo de AAV analisado.

A proposta de projeto com base no posicionamento dos partidos em votações consumadas é uma resposta à realidade política brasileira. Na Câmara dos Deputados, há partidos efetivamente de esquerda, partidos efetivamente de direita e um grupo de partidos, informalmente denominado “centrão”, que curiosamente vota a favor das propostas do governo em praticamente todas as votações desde a redemocratização de 1989. Dado seu posicionamento flutuante, ora a favor de propostas provenientes de ideologias de esquerda, ora a favor de propostas provenientes de ideologias de direita, é difícil deduzir qual linha ideológica rege as decisões dos parlamentares do “centrão”. A questão leva a uma segunda pergunta, ainda mais difícil de responder: por que os eleitores seguem elegendo parlamentares de partidos cujos posicionamentos não respeitam uma ideologia coerente? A resposta é certamente complexa, e esta dissertação não pretende respondê-la; mas se propõe a abordar o problema por uma via prática, colocando ao eleitor a questão: “você sabe qual partido que de fato votou de acordo com as suas opiniões?”

O aplicativo não se resume por fim ao aconselhamento, mas permite também o aprofundamento nas propostas legislativas, no histórico dos partidos e provê outros *insights* sobre a realidade política brasileira. Esta dimensão **explicativa/investigativa** é paralela à lógica do *match*, pois garante uma contribuição mínima do projeto independente da utilidade que o resultado traz para o usuário. Apenas por percorrer 16 das mais importantes votações que afetaram a vida dos brasileiros nos últimos anos, redigidas de forma sintética e simplificada¹⁴, e depois saber como os partidos se posicionaram, já se cumpre boa parte da intenção do projeto.

¹⁴ Mas não excessivamente. A intenção da proposta é apresentar explicações mais extensas do que o observado.

4.2. Motivação, intenção e objetivos do projeto.

É notável a diferença entre o apoio dos deputados ao governo e o apoio da população ao mesmo governo. O percentual de apoio dos deputados federais às propostas governistas desde o início do governo Bolsonaro (1º de janeiro de 2019) até 13 de maio de 2022, em 1.685 votações, foi de **74%** (fig. 28. Congresso em Foco). Paralelamente, o índice de aprovação do governo em 22 de junho de 2022 foi de 26% de aprovação, e 47% de reprovação (fig. 29; Datafolha, 2022). Já o Congresso Nacional foi avaliado em 41% “ruim/péssimo” e 10% “bom/ótimo” (fig. 30; Datafolha, 2021).

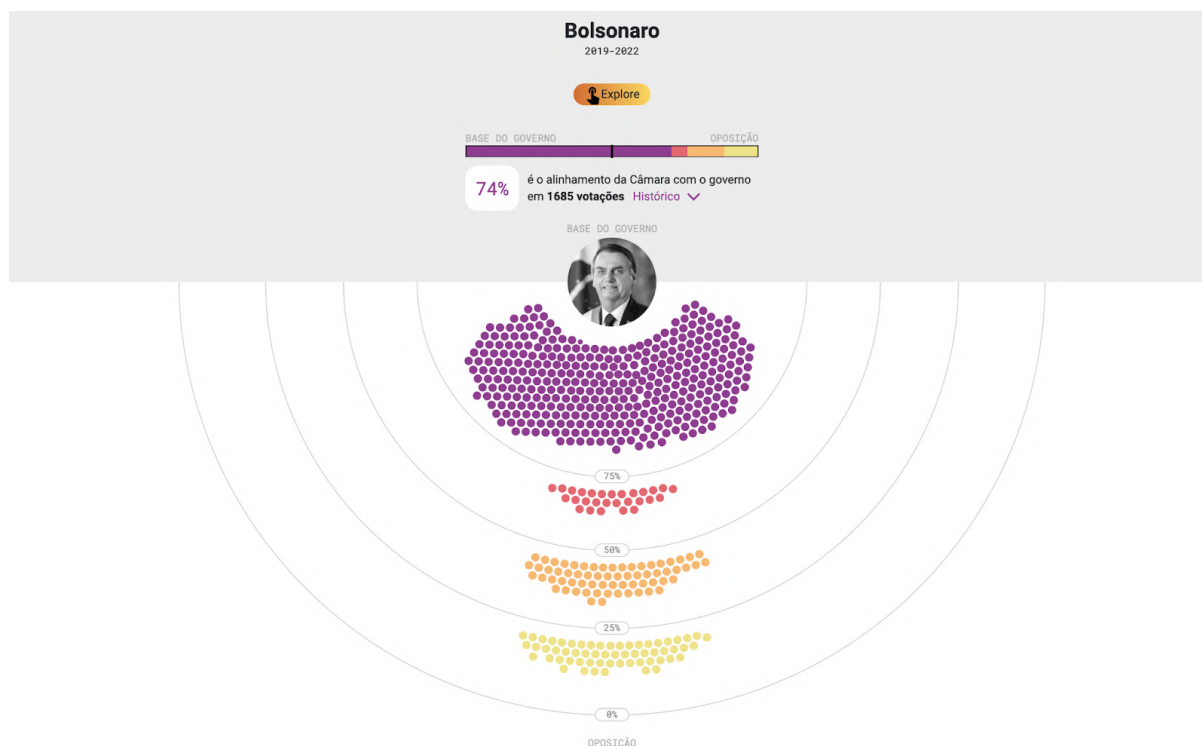
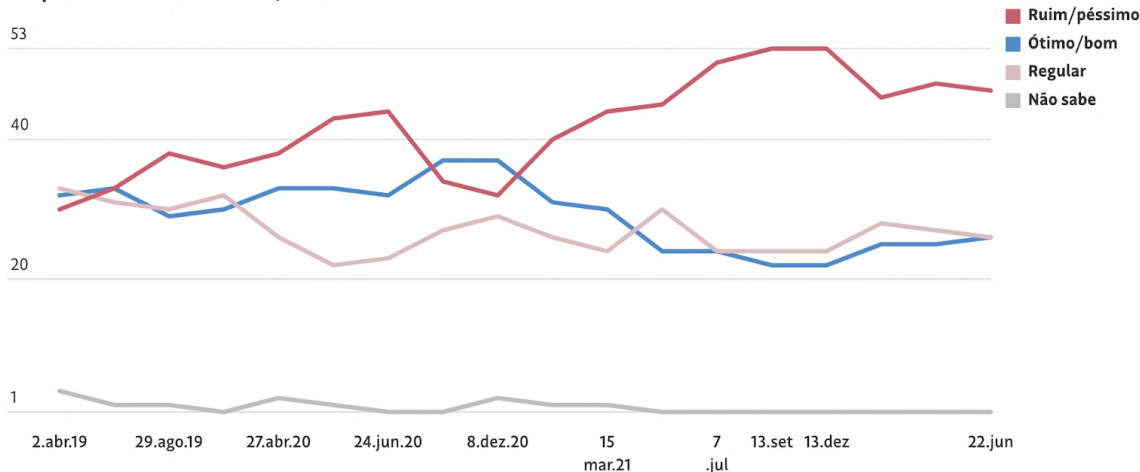


Figura 28. Taxa de governismo em plenário no Brasil entre 2019 e 2022. 74% é o alinhamento da Câmara com o governo até 13 de maio de 2022, passados mais de 3 anos de governo Bolsonaro. (Radar do Congresso, 2022).

Governo Bolsonaro tem 47% de reprovação e 26% de aprovação

Resposta estimulada e única, em %



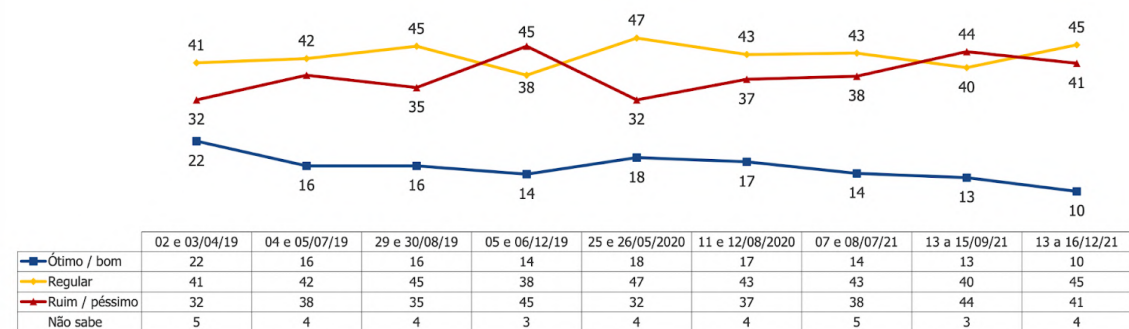
Fonte: Pesquisa Datafolha presencial com 2.556 pessoas com 16 anos ou mais em 181 municípios nos dias 22 e 23 de junho. A margem de erro máxima é de dois pontos percentuais, para mais ou para menos, dentro do nível de confiança de 95%

Figura 29. Avaliação do governo Jair Bolsonaro em período similar (Datafolha, 2022).

Avaliação do Congresso Nacional

Resposta estimulada e única, em %

Você diria que os senadores e deputados federais que estão atualmente no Congresso estão tendo um desempenho ótimo, bom, regular, ruim ou péssimo?



Fonte: Você diria que os senadores e deputados federais que estão atualmente no Congresso estão tendo um desempenho ótimo, bom, regular, ruim ou péssimo?
Base: Total da amostra – Brasil

FOLHA DE S.PAULO Datafolha

Figura 30. Avaliação do Congresso Nacional em período similar. (Datafolha, 2022).

Do alto contraste na comparação dos dados emerge a pergunta: **por que os deputados são amplamente mais governistas do que a população?** O presente projeto não pretende responder a esta questão¹⁵, que atravessa dinâmicas complexas e nem sempre lícitas da política brasileira, mas

¹⁵ No presidencialismo de coalizão (Abranches, 1988), a formação de uma base parlamentar aliada ao governo é imperativa para garantir a estabilidade política do país. Sem maioria nas casas do congresso, não há governabilidade. Portanto, o

pode ajudar a responder a seguinte: **o partido em que eu votei realmente me representou na Câmara dos Deputados?** Ou melhor, **qual partido votou de forma mais correspondente às minhas opiniões?**

Uma das principais realidades que se quer explicitar com a ferramenta é a presença dos partidos “fisiológicos” do congresso, como são chamados em oposição aos “ideológicos”. São aqueles de cujos históricos de votos não se consegue deduzir nenhuma ideologia que os rege. São parte do *corpo* da Câmara e se posicionam, quase invariavelmente, em apoio ao governo em vigência — independente de sua orientação política. Estes partidos formaram base de apoio a governos de centro-direita (como o de Fernando Henrique, do Partido da Social Democracia Brasileira), de esquerda (como os de Lula e Dilma, do Partido dos Trabalhadores), de direita (de Temer, do Movimento Democrático Brasileiro¹⁶) e de extrema-direita, como o atual (Bolsonaro, eleito pelo Partido Social Liberal, depois sem partido e conclui o mandato pelo Partido Liberal), concedendo seus votos para projetos ideologicamente posicionados por todo o espectro político.

O sistema que mantém os votos dos candidatos desses partidos não pode, logicamente, se sustentar pelo alinhamento de ideias com seus eleitores. O quanto os eleitores sabem disso? O quanto eles acompanham a atividade legislativa? Os deputados dos partidos fisiológicos conseguem responder aos anseios de seus eleitores, mudando de posicionamento a cada quatro anos?

Um fenômeno que ajuda a explicar a manutenção dos votos desses partidos de ideologia pendular é a “amnésia eleitoral”, comum no Brasil e ainda mais frequente nos votos ao Legislativo. Em 2018, 44% dos brasileiros não conseguiram se lembrar em quem votaram para deputado federal menos de um mês após as eleições (Centro de Estudos e Opinião Pública da Unicamp — Cesop, 2018). O cenário piora quando passados quase quatro anos desde as últimas eleições gerais, em 2018: de cada dez eleitores, seis não se lembravam em quem votaram para a Câmara e o Senado (Datafolha, 2022).

Ou seja, quase metade do eleitorado não cumpre o primeiro passo do acompanhamento da atividade legislativa, que é lembrar em quem votou. Isso somado à alta complexidade dos trabalhos na câmara e do conteúdo das matérias votadas, sobra uma ínfima parcela de eleitores que sabe como seu candidato, caso tenha sido eleito, de fato atua. A desconexão entre a decisão de voto e a observação da atividade dos deputados federais nas votações da Câmara é uma flagrante anomalia democrática.

O Histórico de Distribuição Partidária (Fig. 31) ajuda a compreender o panorama partidário da Câmara dos Deputados brasileira. Sua hiper fragmentação causa uma óbvia dificuldade em reter as orientações partidárias de cada sigla, o que, entre outros fatores, induz a *personalizar* a decisão de voto. De forma geral, a figura pessoal do candidato a deputado ganha relevância em detrimento do seu partido, em comparação a países com menor número de legendas partidárias competitivas. Com mais de 10,4 mil candidaturas válidas para 513 vagas na Câmara federal (em São Paulo, estado com maior população e candidatos, são 1.522 nomes para 70 vagas), a amnésia eleitoral é potencializada.

presidente da Câmara (quem pauta as votações em plenário), eleito pelos deputados federais, é convencionalmente um líder político dentro da maioria, aliada ao governo.

¹⁶ Eleito pelo Partido do Movimento Democrático Brasileiro (PMDB), que mudou de nome para MDB, abdicando do “P” e resgatando o nome de sua origem, usado durante a ditadura militar. O antigo MDB era o partido legal de oposição ao ARENA, partido de apoio ao regime militar.

Histórico de Distribuição Partidária

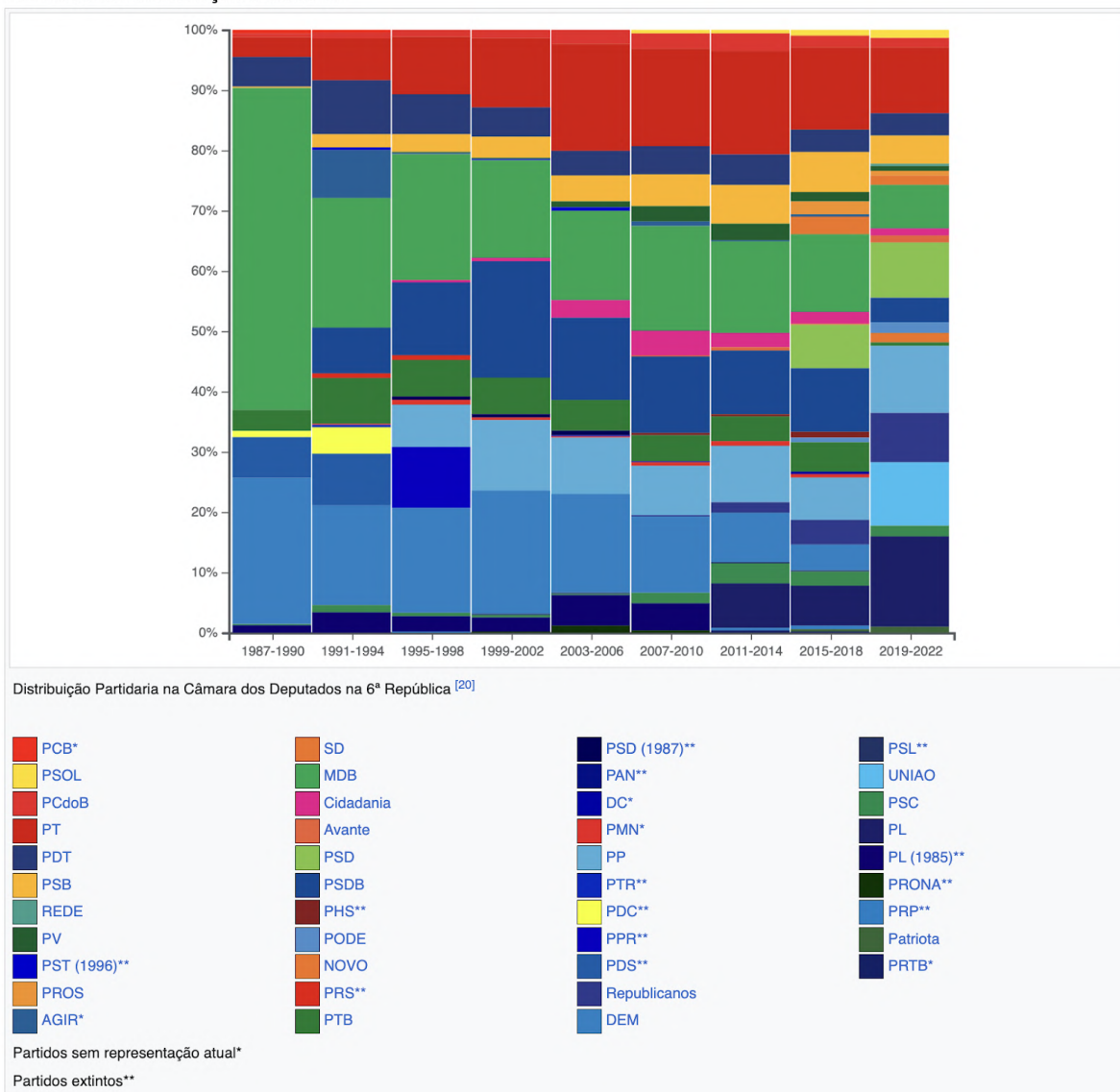
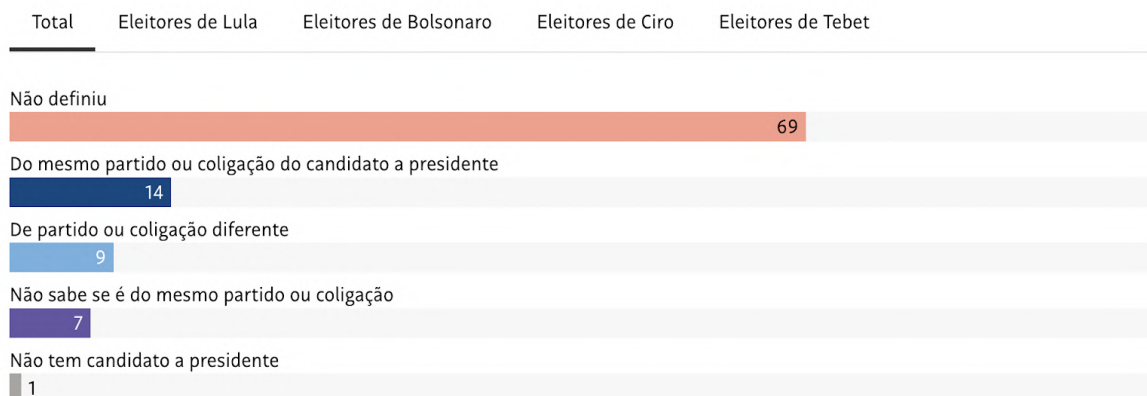


Figura 31. *Histórico de Distribuição Partidária*. (Wikipedia, acessado em 20 de setembro de 2022).

Entre 13 e 15 de setembro de 2022, a menos de um mês das eleições para deputado federal (02/10/2022), apenas 14% dos eleitores havia decidido votar em um candidato a deputado federal do mesmo partido ou coligação de seu candidato a presidente, frente a 16% que, ou decidiram votar em candidatos de partido ou coligação diferente (9%), ou não sabe se é do mesmo partido ou coligação (7%). A grande maioria, 69%, ainda não havia decidido o seu candidato (Datafolha, 2022; fig. 32). Nesta mesma pesquisa, 78% disseram que já haviam definido seu nome para presidência, ou seja, parece pouco relevante para os eleitores votar — para as diferentes instâncias executivas e legislativas — em candidatos do mesmo partido. E o partido do candidato à presidência parece pouco relevante para a escolha de candidato a deputado. Concluindo, o partido do candidato não parece ser um fator relevante para a decisão de voto da maioria dos eleitores.

69% ainda não definiram voto para deputado federal

Em %



Fonte: Datafolha presencial com 5.926 pessoas de 16 anos ou mais em 300 municípios em 13 a 15.set; a margem de erro é de 2 pontos percentuais e o registro no TSE é BR-04099/2022

Figura 32. Definição da decisão de voto para deputado federal em 2022. (Datafolha, 2022).

A personalização do voto eleitoral não significa, contudo, a independência dos deputados em relação aos partidos na hora de votar nas propostas legislativas — a principal atividade parlamentar. De forma geral, os deputados do mesmo partido votam de acordo com a orientação partidária. Eles podem, inclusive, ser punidos pelos partidos caso não sigam sua orientação. Nas 16 propostas selecionadas para compor o protótipo (tópico “4.4.2 Seleção final de votações”, pág. 77), a média de fidelidade dos deputados aos seus partidos foi de 85%.

Neste contexto, seria adequado fazer um Aplicativo de Aconselhamento de Voto, como de costume¹⁷, baseado nas **propostas e promessas dos candidatos**? Como acreditar no programa de um partido que, passadas décadas presente na Câmara, não demonstrou pertencer a nenhuma corrente ideológica apreensível? Que votou a favor da campanha do desarmamento em uma legislatura e a favor da flexibilização da venda de armas em outra, por exemplo? Como cobrar as promessas do candidato quando não há memória de voto? Como cobrar promessas quando não há acompanhamento da atividade legislativa?

O projeto de ferramenta baseado em votos já ocorridos, que coloca o eleitor frente aos posicionamentos já tomados pelos deputados em um passado recente, responde a motivação elementar de reconectar a decisão de voto dos eleitores ao histórico ideológico dos partidos. E busca reconectar o eleitor à atividade legislativa, ou melhor, conectar sua decisão de voto à real atuação do partido, no lugar de conectá-lo às promessas eleitorais.

E se não houver ideologia identificável no histórico de determinado partido, esta conduta deve ser exposta e devidamente traduzida na metodologia de cálculo da correspondência entre eleitor e partido (pág. 85).

¹⁷ Todos os AAV encontrados nesta investigação se baseiam nas *propostas* dos candidatos ou partidos.

Deste modo, mesmo que orientado pela busca de imparcialidade na forma de selecionar e apresentar as votações, a proposta de projeto carrega um discurso de denúncia implícito contra os partidos que se comportarem de maneira “fisiológica”. Com a nova lógica proposta, se um partido não vota de forma consistente, não lhe adianta fazer boas propostas no período eleitoral.

Em segundo lugar, há nas entrelinhas do projeto um apelo pelo voto partidário, ou pelo menos mais atento aos partidos. Afinal, os partidos votam nas propostas legislativas em bloco. Outro ponto importante é que as votações para deputado no Brasil são *proporcionais*: é o montante de votos de cada partido que determina quantos parlamentares o partido levará à Câmara, ou seja, candidatos mais votados acabam “emprestando” seus votos para candidatos menos votados.¹⁸

Um caso exemplar é do deputado Tiririca, famoso por ser destinatário do famoso “voto de protesto”. Palhaço de TV aposentado, Tiririca se lançou na política com o slogan “Pior do que está, não fica” e foi o candidato a deputado federal mais votado do Brasil em 2010, sua primeira eleição. Em 2014, sua nova eleição ajudou a eleger mais cinco candidatos de seu partido¹⁹. Destes, dois não seriam eleitos caso o fator considerado fosse somente o total de votos recebido por cada parlamentar (Agência Brasil, 2018). Quanto o “voto de protesto”, alheio ao partido e focado na figura do candidato, não ajudou a fortalecer a classe política que se pretendia protestar contra? Os deputados do Partido Liberal (PL), de Tiririca, depois votaram a favor das opiniões dos eleitores do deputado?

Por isso, há por fim uma intenção informativa-explicativa associada a este projeto. Independente das respostas do usuário e do *match* resultante, há um valor por si em expor as matérias votadas, de forma digerida, sintetizada e *gamificada*, para estimular o acompanhamento legislativo. Esta intenção é expressa, em última instância, pelo aprofundamento escalonado dos textos das questões. Pretendeu-se não apenas confrontar o eleitor com as votações da Câmara, mas explicá-las de forma mais elaborada, pensando em uma maioria de eleitores que não acompanha a atividade parlamentar. A natureza mais complexa das propostas legislativas, comparadas às propostas dos programas eleitorais, também impõe esta maior elaboração.

Sinteticamente, o sentido final do projeto é instrumentalizar o eleitor para transformar a composição da Câmara dos Deputados brasileira em direção à uma conformação mais correspondente às suas aspirações e expectativas.

¹⁸ Esse tipo de eleição busca fortalecer as representações partidárias, já que o voto do eleitor vai indicar, na prática, a quantas vagas o partido terá direito. Ao votar em um nome, os cidadãos na verdade escolhem ser representados pela sigla a que ele pertence e, preferencialmente, pelo candidato em que votou. Porém, “legendas de aluguel” se aproveitam da força eleitoral de figuras públicas de fora da política para inflar suas bancadas.

¹⁹ Partidos que lançam candidatos alheios ao mundo político são apelidados “legenda de aluguel”.

4.3. Destinatários.

O recorte inicial de utilizadores-alvo são os eleitores brasileiros, para o qual almeja-se a máxima disseminação possível. Sendo assim, considera-se a idade mínima de voto no Brasil, de 16 anos. A partir dos 18 anos, e até os 65 anos, o voto é obrigatório.

Os mecanismos narrativos e visuais propostos compõem um esforço de disseminar o aplicativo para além das pessoas altamente interessadas em política. A analogia com aplicativos de relacionamento, amplamente difundidos, visa cumprir essencialmente com este objetivo. Estas ferramentas mostram-se populares predominantemente entre o público mais jovem — 85% dos usuários solteiros têm menos de 34 anos (Global World Index, 2020) —, que portanto configura o recorte focal do projeto.

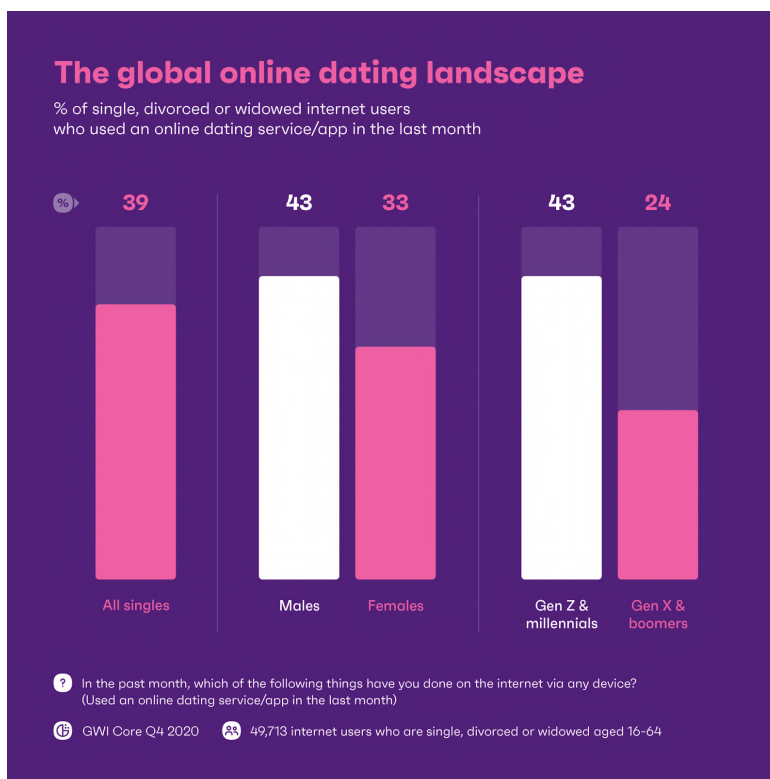
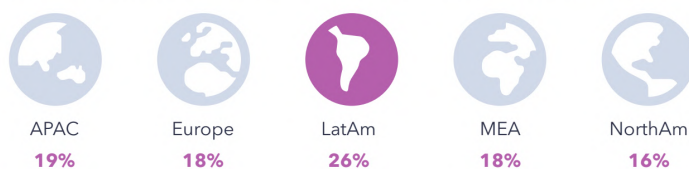


Figura 33. Panorama global de encontros virtuais: % de internautas solteiros, divorciados ou viúvos que usaram um serviço/aplicativo no último mês. (Global World Index, 2020).

A América Latina, porém, é a região do mundo onde há mais pessoas acima dos 45 anos usando aplicativos de relacionamento (fig. 34). E mesmo considerando todas as idades, a região se destaca pela popularidade destes aplicativos, junto à Ásia/Pacífico (fig. 35).

OLDER DATERS

% of online daters among unmarried 45-64-year-olds in the following regions



19% of unmarried people over 45 use online dating apps or services

Figura 34. “Encontros online ao redor do mundo — Usuários mais velhos: % de usuários entre solteiros de 45 a 64 anos nas seguintes regiões”. (Global Web Index, 2019).

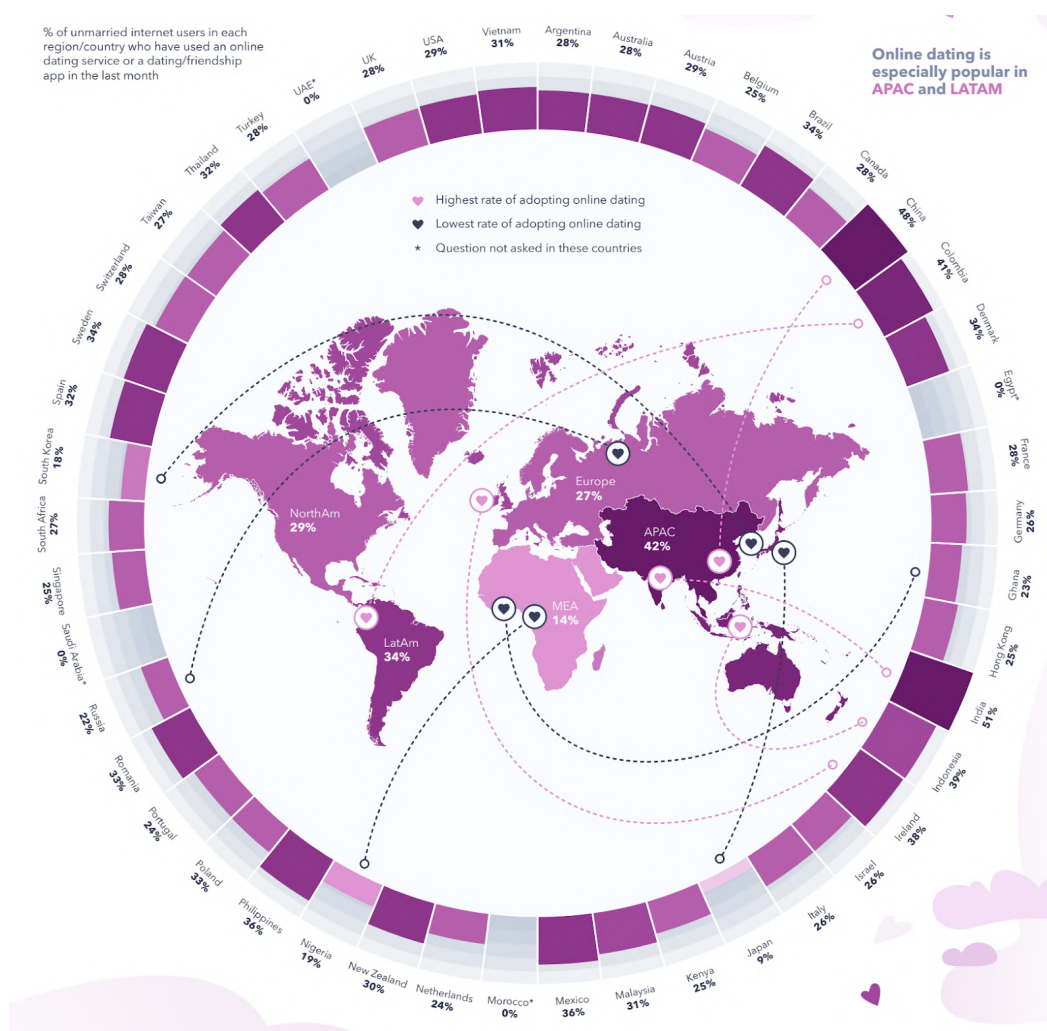


Figura 35. Encontros online ao redor do mundo. São especialmente populares na Ásia/Pacífico e América Latina. (Global Web Index, 2019).

A política, por outro lado, é um assunto que costuma ter picos de interesse pontuais no Brasil (fig. 36), que ocorrem ao redor da disputa pela presidência ou de grandes escândalos, mas não mantém a atenção da massa quando se trata de acompanhar a atividade do congresso, as pautas em tramitação ou mesmo as eleições para deputados (Tabela 1; Quadro 11).

Nas eleições gerais de 2018, cerca de 43% dos eleitores ainda não tinham decidido seu voto para deputado federal até a semana anterior ao pleito e 30% decidiram na véspera ou no dia (Datafolha, 2018; Tabela 1).

Momento de Decisão de Voto (Datafolha, 2018)					
	“Em que momento você decidiu seu voto para (_____)”				
	Dep.Federal	Presidente	Governador	Senador	Dep.Estadual
Pelo menos um mês antes	45%	63%	49%	42%	47%
15 dias antes	11%	10%	12%	13%	11%
Uma semana antes	13%	8%	12%	13%	13%
Na véspera	10%	6%	9%	10%	10%
No dia da eleição	20%	12%	17%	22%	20%

Tabela 1. Momento de Decisão de Voto no primeiro turno das eleições gerais de 2018 (Datafolha, 2018). Uma semana antes das eleições, 43% dos eleitores ainda não decidiram seu voto para Deputado Federal, contra 26% para Presidente.

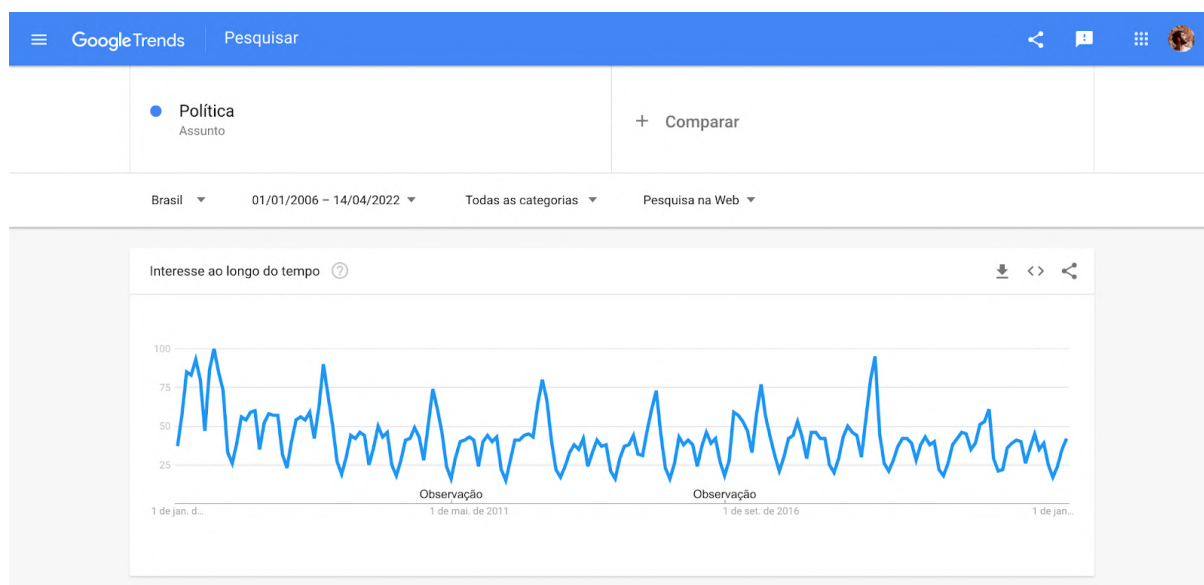


Figura 36. Variação de interesse de busca pelo assunto *Política*, no Brasil, entre 2006 e abril de 2022. (Google Trend, 2022). Os picos ocorrem no mês anterior às eleições gerais e municipais, ou seja, todo setembro/outubro a cada dois anos.

Nas eleições municipais de 2020, a alta pesquisa pelo assunto “eleições” (terceira maior busca do ano) aponta contudo, nos resultados detalhados da sondagem (fig. 37, 38 e 39, respectivamente), que as cinco perguntas mais buscadas em relação a palavra “votar” demonstram interesse, na verdade, em *não* votar:

- “1) Como justificar o voto?
- 2) Como anular o voto?
- 3) Como anular o voto na urna eletrônica?
- 4) Onde justificar o voto 2020?
- 5) O que escrever na justificativa do voto?”

(Google Trends, 2018)

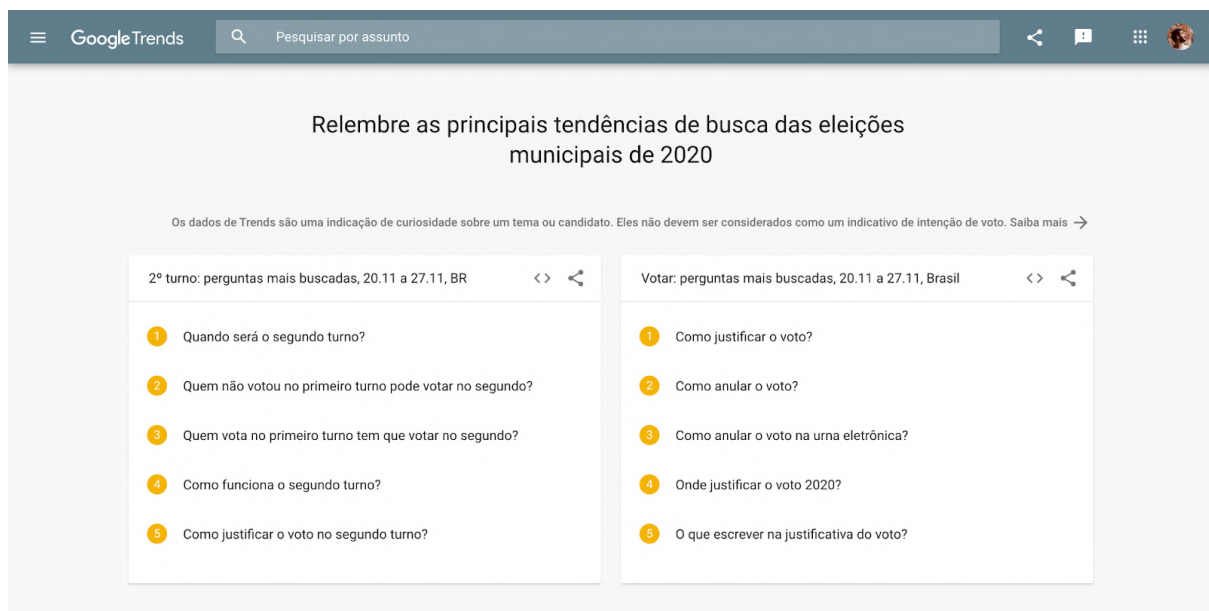


Figura 37. Principais tendências de busca das eleições municipais de 2020 (Google Trends, 2020) mostram desinteresse em votar.

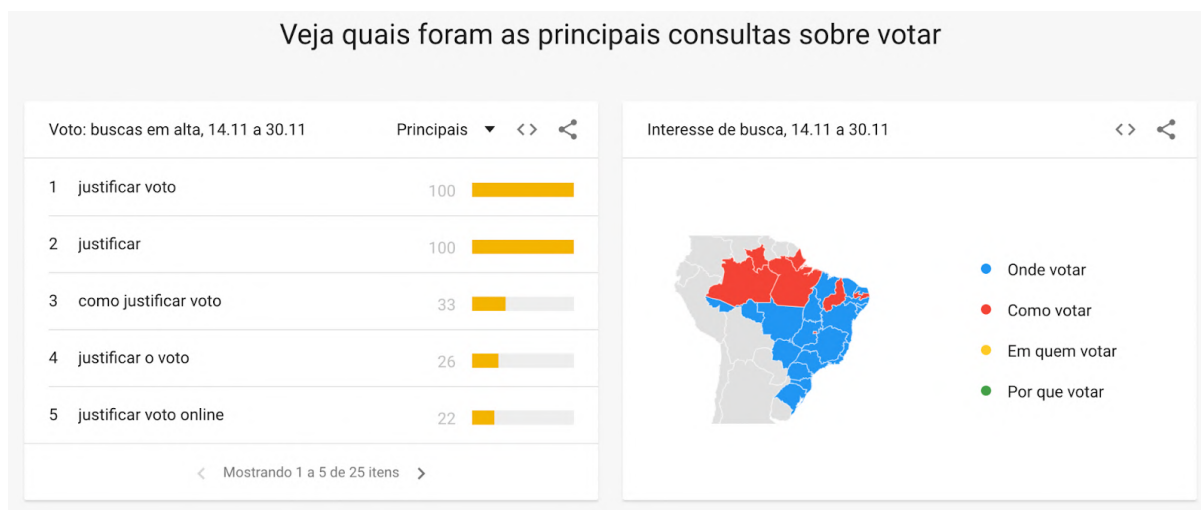


Figura 38. Principais consultas sobre votar. (Google Trends, 2020). Ou melhor, sobre como não votar.

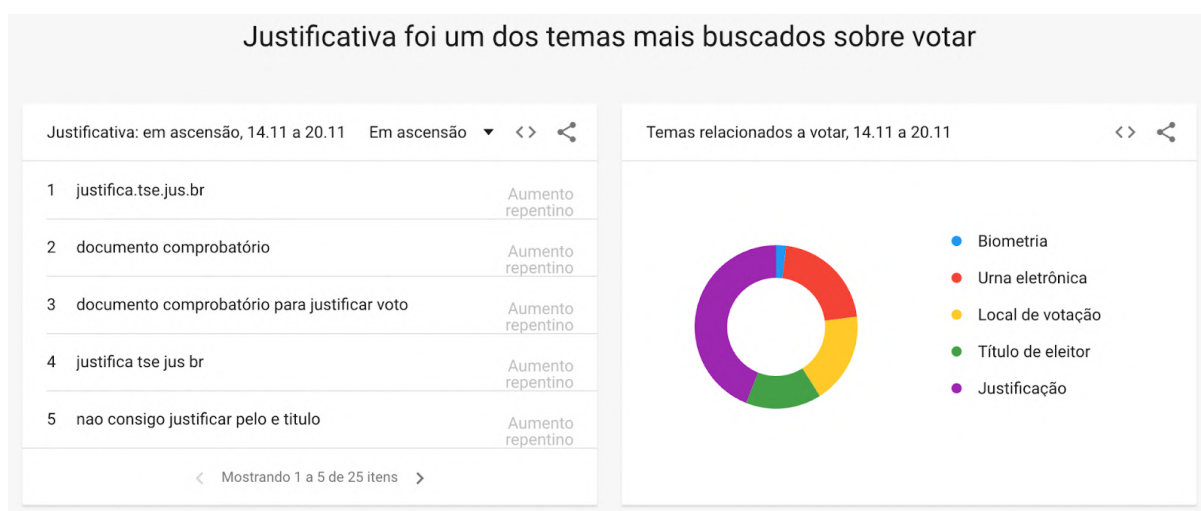


Figura 39. Temas relacionados a votar. (Google Trends, 2020).

Mesmo em anos de eleição, a política não chega perto de alcançar o interesse que assuntos como “Big Brother Brasil” e “Brasileirão Série A” despertam. Entre 2006 e 2022, o interesse de busca entre os três assuntos seguiu uma média de 3, 9 e 14 pontos, respectivamente. E quanto mais recente a comparação, maior a diferença (fig. 40).

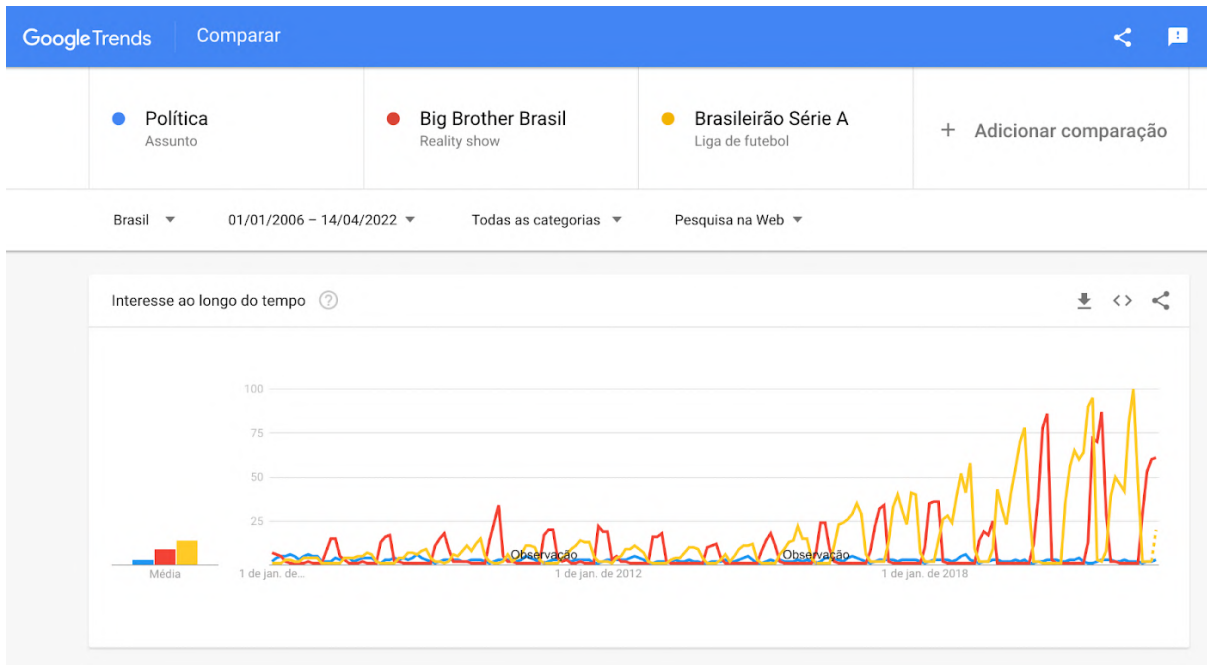


Figura 40. Comparação de buscas entre assuntos, no Brasil, entre 2006 e 2022: Política (azul, média 3 pontos), Big Brother Brasil (vermelho, média 9 pontos) e Brasileirão Série A (amarelo, média 14 pontos). Enquanto a política mantém estabilidade de interesse ao longo dos anos (mesmo com a explosão do uso da internet no país), os dois outros assuntos mostram um crescimento substancial e contínuo. (Google Trends, 2022).



Figura 41. Comparação por região. Em todos os estados brasileiros, o interesse de busca em política foi significativamente inferior ao Big Brother Brasil e ao Brasileirão Série A. (Google Trends, 2022).

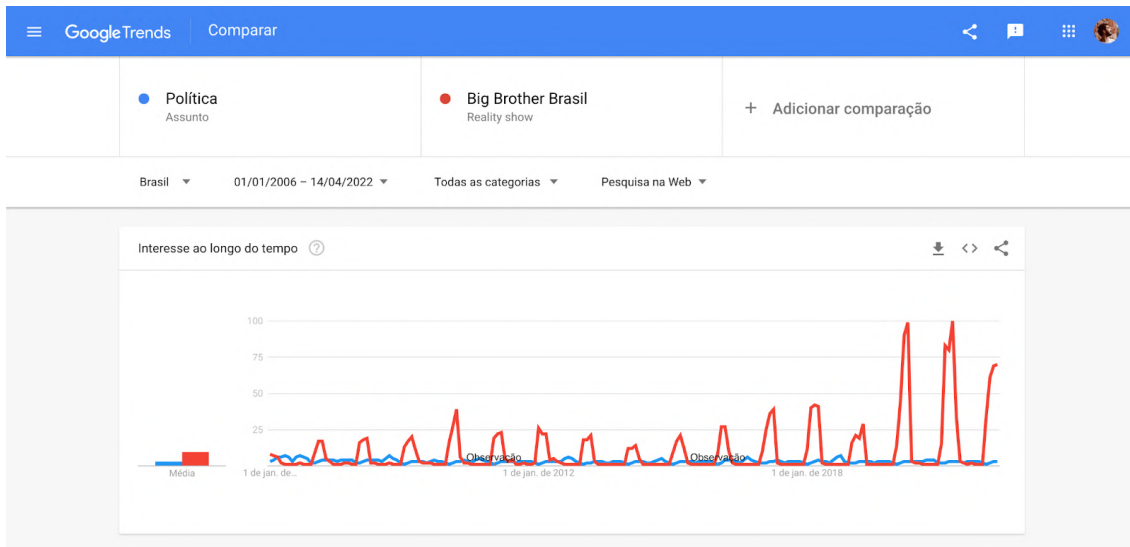


Figura 42. Comparação de buscas entre assuntos, no Brasil, entre 2006 e 2022: Política versus Big Brother Brasil (Google Trends, 2022).



Figura 43. Comparação por região. No estado brasileiro proporcionalmente mais interessado em Política, o Tocantins, o Big Brother ainda leva uma vantagem de 75%—25% de interesse (Google Trends, 2022).

Pesquisas do ano (Google Trends, 2018-2021)			
Ano	Buscas do ano	Acontecimentos do ano	O que é?
Ano de eleições gerais	1) Copa do Mundo	1) Copa do Mundo	1) O que é fascismo?
	2) Big Brother Brasil	2) Eleições 2018	2) O que é intervenção militar?
	3) Eleições 2018	3) Greve dos caminhoneiros	3) O que é lúpulo?
	4) Jair Bolsonaro	4) Copa São Paulo de Futebol Júnior 2018	4) O que é Ursal?
	5) Horário de Brasília	5) Campeonato Brasileiro	5) O que é Corpus Christi?
	6) Greve dos caminhoneiros	6) Prisão do Lula	6) O que é chaira?
	7) Luiz Inácio Lula da Silva	7) Horário de verão	7) O que é afonia?
	8) Fernando Haddad	8) Caso Vitória	8) O que é momo?
	9) Copa São Paulo de Futebol Júnior 2018	9) Enem 2018	9) O que é Encceja?

	10) Stan Lee	10) Julgamento do Lula	10) O que é tuberculose ganglionar?
2019 Ano sem eleições	1) Copa América	1) Copa América	1) O que é libido?
	2) Tabela do Brasileirão	2) Copa do Mundo de Futebol Feminino	2) O que é cagarra?
	3) Gugu Liberato	3) Libertadores	3) O que é democratização?
	4) Vagas de emprego	4) Brumadinho	4) O que é golden shower?
	5) Gabriel Diniz	5) Dia dos Professores	5) O que é Shallow Now?
	6) Thanos	6) Suzano	6) O que é yuzu?
	7) Flamengo X Vasco da Gama	7) Caso Neymar	7) O que é AI-5?
	8) Ricardo Boechat	8) Greve Geral (junho 2019)	8) O que é diverticulite?
	9) Copa do Mundo de Futebol Feminino	9) Amazônia	9) O que é Corpus Christi?
	10) Caio Junqueira	10) Reforma da Previdência	10) O que é um contratorpedeiro?
2020 Ano de eleições municipais	1) Coronavírus	1) Coronavírus	1) O que é lockdown?
	2) Auxílio emergencial	2) Eleições 2020	2) O que é quarentena?
	3) Eleições 2020	3) Eleições EUA	3) O que é pandemia?
	4) Eleições EUA	4) Caso Mariana Ferrer	4) O que é cadastro único?
	5) BBB 2020	5) Nota de 200 reais	5) O que é coronavírus?
	6) Copa do Brasil	6) Nuvem de gafanhotos	6) O que é fascismo?
	7) Google Classroom	7) Caso Padre Robson	7) O que é Pix?
	8) Flamengo x São Paulo	8) Greve dos Correios	8) O que é yuzu?
	9) Classificação Brasileirão série A	9) Explosão em Beirute	9) O que é sororidade?
	10) NBA	10) Morte de George Floyd	10) O que é Conar?
2021 Ano sem eleições	1) Marília Mendonça	1) Olimpíadas 2021	1) O que é cringe?
	2) Eurocopa	2) Vacina COVID-19	2) O que é basculho?
	3) Palmeiras	3) Whatsapp fora do ar	3) O que aconteceu com o WhatsApp?
	4) Libertadores	4) Caso Henry Borel	4) O que é politraumatismo?
	5) Brasileirão	5) Caso Lázaro	5) O que estuda a gelotologia?
	6) Corinthians	6) Afeganistão	6) O que é comorbidade?
	7) Copa do Brasil	7) Lockdown	7) O que é Talibã?
	8) MC Kevin	8) Queda do avião de Marília Mendonça	8) O que é estigma?
	9) Copa América	9) Foguete chinês	9) O que aconteceu com MC Kevin?
	10) Lázaro Barbosa	10) Greve dos caminhoneiros	10) O que é imunossuprimidos?

Quadro 11. Pesquisas do Ano, 2018 a 2021 (Google Trends, 2022).

Salvo exceções como a Reforma da Previdência e o Auxílio Emergencial, os resultados de busca mostram um **interesse sazonal** do brasileiro em temas de política, que basicamente giram em torno da disputa para a presidência da República.

Meio digital

Sobre a decisão de desenvolver um projeto de aplicativo para dispositivos móveis e desktop, contextualizado no ambiente digital, justifica-se pelos números impressionantes que o Brasil demonstra acerca do uso de *smartphones* e da internet, principalmente entre jovens. Se o objetivo é chegar ao máximo de eleitores possível, no Brasil, hoje e no futuro, o digital se mostra o meio ideal.

O Brasil lidera o ranking de uso de aparelhos eletrônicos entre jovens. Segundo estudo que entrevistou 15 mil pais e mais de 12 mil de seus filhos em dez países, o uso de *smartphones* pelos filhos faz do Brasil o país com mais mobilidade entre pré-adolescentes e adolescentes. A taxa de uso de celular entre esse público no Brasil chega a 96%, muito acima da média global. Entre crianças de 10 a 14 anos, a média do país foi de 95%, enquanto a média global ficou em 76%. Entre pré-adolescentes e adolescentes (15 a 18 anos), a diferença das médias ficou em 6% (McAfee, 2022).

A internet, por sua vez, foi utilizada em 90% dos domicílios do Brasil em 2021 — aumento de seis pontos percentuais em relação a 2019. Já o número de domicílios com telefone móvel celular aumentou de 94,4% para 96,3% entre 2019 e 2021. De 2019 para 2021, o percentual de domicílios em que a internet era utilizada passou de 88,1% para 92,3%, em áreas urbanas, e cresceu de 57,8% para 74,7%, em áreas rurais (IBGE, 2022; CNN Brasil, 16/09/2022).

Dada a amplitude do público, os parâmetros para a formulação do questionário, como redação, usabilidade e interatividade, devem estar atentos, em primeiro lugar, aos usuários menos escolarizados. O que não significa, cabe salientar, que estes usuários não tenham familiaridade com os recursos de aplicativos populares — como o *Tinder* — como sugerem os dados apresentados.

Temos, portanto, um usuário de forma geral bem conectado digitalmente, pouco interessado em política fora dos períodos eleitorais e, muito possivelmente, familiarizado com os aplicativos de relacionamento.

4.4. Seleção das votações.

4.4.1. Critérios de seleção e fontes.

O processo de coleta e seleção das votações a serem abordadas no protótipo do Bom Partido foi orientado pelos seguintes critérios:

- i) Todas as votações selecionadas foram nominais, ou seja, sem sigilo de voto para os deputados;
- ii) a votação tem impacto relevante na vida dos brasileiros;
- iii) a matéria votada é compreensível para o eleitor médio e passível de gerar um questionamento resumido e inteligível;
- iv) a matéria votada gerou repercussão na sociedade, com destaques na mídia e reação da sociedade civil;
- v) o resultado da votação foi suficientemente polarizado entre os partidos, representando diferenças de posicionamento;
- vi) a seleção final contempla propostas em diversas áreas da vida pública (e.g. Meio Ambiente, Segurança, Educação, Direitos Trabalhista...);

Algumas votações importantes, preliminarmente selecionadas, devem ser suprimidas porquê:

- i) resulta em consenso quase unânime entre os partidos (e.g. Lei Aldir Blanc).²⁰
- i) sua complexidade dificulta a formulação de um questionamento curto e objetivo (e.g. PEC dos Precatórios);
- ii) é composta por múltiplas decisões, o que dificulta a formulação de uma pergunta única e resumida e inviabiliza a identificação do fator que fez determinado partido, ou eleitor, se posicionar contra a proposta (e.g. Reforma do Imposto de Renda);
- iii) é de difícil compreensão para a maioria dos eleitores, pois abordam questões que demandam conhecimentos prévios altamente específicos (e.g. alterações na composição do Conselho Nacional do Ministério Público).

A coleta preliminar foi feita pelo método de pesquisa secundária e combinou insumos de diferentes fontes:

- Alguns dos jornais digitais brasileiros de maior reconhecimento, de grande e médio porte (com foco em cobertura política), como O Globo, Folha de São Paulo, CNN Brasil, Revista Exame, El País²¹, Carta Capital, Nexo Jornal, Portal Metrôpoles, Jota e Congresso Em Foco.
- Ferramentas *web* que já trazem seleções de votações julgadas como importantes, como o O Voto dos Deputados, desenvolvida pelo G1, caderno digital de política do O Globo, que

²⁰ Com exceção de uma (1), a *amostra branca*, que pesa somente no nível de governismo das respostas do usuário. Preferencialmente, de resultado contrário à vontade do governo federal.

²¹ Cujas edição brasileira foi descontinuada em 2021.

“mostra o posicionamento de cada deputado e cada senador nas principais votações da Câmara dos Deputados e do Senado” para a legislatura atual e anterior; Quem Foi Quem, de autoria do Departamento Intersindical de Assessoria Parlamentar (Diap), que traz uma seleção de votações cujo critério é a importância para a vida do trabalhador e o Radar do Congresso, do portal Congresso Em Foco, hospedado pelo UOL.

- Portais oficiais do Congresso Nacional e da Câmara dos Deputados, que inclui enquetes abertas aos internautas e permite filtrar as propostas mais votadas e comentadas, e hospeda a Agência de Notícias da Câmara dos Deputados, que presta serviço jornalístico de acompanhamento das matérias diariamente votadas.

4.4.2. Seleção final de votações.

A coleta preliminar de votações conduzida pelo método de pesquisa secundária chegou a 53 possibilidades. Houve esforço para aplicar os critérios descritos, sem rigidez, ainda durante o processo de busca das votações. Ou seja, a listagem preliminar já respeita parcial ou totalmente alguns dos critérios, predominantemente:

“i) Todas as votações selecionadas foram nominais, ou seja, sem sigilo de voto para os deputados.”

Todos os itens da lista preliminar respeitam este critério. Votações de maior importância raramente passam pelo processo de votação não nominal, geralmente usado nas Comissões Parlamentares anteriores ao Plenário.

“ii) a votação tem impacto relevante na vida dos brasileiros.”

A relevância da matéria votada costuma ser um critério já aplicado pelos veículos jornalísticos usados como fonte e validação, que têm público amplo e portanto não dão destaque às votações demasiadamente específicas ou de baixo impacto.

“iv) a matéria votada gerou boa repercussão na sociedade, com destaques na mídia e reação da sociedade civil.”

Pelos mesmos motivos do tópico anterior, a aplicação deste critério é em parte consequência intrínseca da seleção de fontes.

Em seguida, foi aplicado o método de exclusão para validar critérios seguintes. A ordem de aplicação dos critérios respeitou sua agilidade de validação (primeiro os critérios mais rápidos de validar):

“v) o resultado da votação foi suficientemente polarizado entre os partidos, representando diferenças de posicionamento.”

De acordo com o placar da votação, foi possível excluir com rapidez as votações que se aproximaram da unanimidade de posicionamento entre os partidos. O placar menos polarizado, dentre os selecionados, foi o Projeto de Lei 3715/2019, sobre posse de armas no campo, com placar sim: 320; não: 67; abstenção: 1; que representa um conjunto farto de projetos de flexibilização de posse e uso de armas em acordo com a agenda eleitoral do então Presidente da República. Apesar do resultado folgado da votação (cerca de 80% pelo sim), a agenda gera grande debate na esfera pública e forte resistência da população. De acordo com pesquisa do mesmo ano da votação, apenas 37% dos entrevistados se disseram favoráveis à flexibilização da posse de arma de fogo (IBOPE, 2019). Esta falta de correspondência entre a vontade popular e a decisão parlamentar exemplifica a anomalia da democracia brasileira que se quer expor com a proposta de aplicativo.

“iii) a matéria votada é compreensível para o eleitor médio e passível de gerar um questionamento resumido e inteligível.”

Se não foi possível condensar a matéria da proposta em um questionamento redigido de forma breve e simples de compreender, a proposta foi eliminada.

Por fim, conferiu-se se a seleção atendia ao critério temático:

“vi) a seleção final contempla propostas em diversas áreas da vida pública (e.g. Meio Ambiente, Segurança, Educação).”

A seleção final atende às áreas: Direitos Trabalhistas; Segurança; Meio Ambiente e Agropecuária; Eleições; Privatizações; Social; Tributação; Costumes; Cultura; Educação.

Votações	Número de ID	Tema	Data da votação	Resultado (s,n,a)	Conclusão
Reforma da Previdência	PEC 6/2019	Direitos Trabalhistas	2019/08/07	370,124,1	Aprovada
Reforma da Previdência exclusão dos professores	DTQ 9 PEC 6/2019	Direitos Trabalhistas	2019/08/07	256,184,2	Rejeitada
Flexibilização das normas trabalhistas	MP 881/2019 DTQ 10	Direitos Trabalhistas	2019/08/14	274,153,2	Aprovado
Flexibilização da posse de armas no campo	PL 3715/2019	Segurança	2019/08/21	320,67,1	Aprovada
Facilitação do licenciamento ambiental	PL 3729/2004	Meio Ambiente e Agro	2020/05/13	300,122,0	Aprovada
Flexibilização do porte armas	PL 3723/2019	Segurança	2019/11/05	283,140,2	Aprovada
Adoção do voto impresso	PEC 135/2019	Eleições	2021/08/10	229,218,1	Rejeitada
Estímulo a candidatura de negros e mulheres	PEC 125/2011 DTQ 1	Eleições	2021/08/17	344,110,6	Aprovada
Privatização da Eletrobras	MPV 1031/2020	Privatizações	2021/05/19	313;166;5	Aprovada
Privatização dos Correios	PL 591/2021	Privatizações	2021/08/05	286;173;2	Aprovada
Proibição de despejos	PL 827/2020	Social	2021/05/18	263,181,5	Aprovada
Redução da taxa de grandes fortunas	PL 2337/2021 DTQ 35	Tributação	2021/09/02	319,140,2	Aprovada
Facilitação do uso de agrotóxicos	PL 6299/02	Meio Ambiente e Agro	2022/02/09	301,150,2	Aprovada

Legalização dos jogos de azar	PL 442/1991	Costumes	2022/02/24	246,202,3	Aprovada
Auxílio para a cultura	PLP 73/21	Cultura	2022/02/24	411,27,0	Aprovada
Legalização do ensino domiciliar	PL 3179/2012	Educação	2022/05/18	264,144,2	Aprovada

Quadro 12. As 16 votações selecionadas para compor o teste no protótipo, ordenadas pela data em que foram votadas.

4.5. Formulação das questões.

Diferente dos AAV que analisam as propostas e posicionamentos dos partidos, já processados pelos agentes políticos para serem minimamente palatáveis aos eleitores, os conteúdos discutidos no plenário da Câmara não se propõem a serem simples de se compreender.

A comunicação com a sociedade como um todo em poucos casos é um critério que contextualiza as discussões parlamentares, que cumprem o papel de legislar em resposta a demandas de todas as esferas da vida pública, inclusive aos nichos mais improváveis de se imaginar. Os textos finais das propostas são de alta complexidade, extensão e requerem conhecimentos interdisciplinares de alta especificidade, variáveis de proposta a proposta. A seguir, um exemplo do Boletim da Câmara mostra a conclusão de um dia de trabalho dos deputados, que inclui decisões que tratam de assuntos desde a oftalmologia à mobilidade entre Países de Língua Portuguesa:

“Câmara dos Deputados — Notícias.

Quinta-feira, 10 de fevereiro de 2022.

SAÚDE

Projeto considera exame oftalmológico como atividade privativa de médicos

Projeto prevê critérios diferenciados para preços de terapias gênicas, celulares e com células-tronco

Projeto define política pública para lidar com o Transtorno de Acumulação

AGROPECUÁRIA

Câmara aprova projeto que altera regras de registro de agrotóxicos

CONSUMIDOR

Projeto garante recompra de passagem com valor do reembolso de voo cancelado;

MEIO AMBIENTE

Projeto prevê divulgação de práticas sustentáveis em espetáculos financiados com recursos públicos.

POLÍTICA

Ex-deputado Juarez Marques Batista morre em MS

Morre o ex-deputado constituinte Hélio Rosas

Margarete Coelho é escolhida relatora da PEC sobre candidaturas femininas

Lista de prioridades do governo para 2022 traz 45 propostas

RELAÇÕES EXTERIORES

Câmara aprova acordo sobre mobilidade na Comunidade dos Países de Língua Portuguesa

ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA

Gestores públicos temem impacto financeiro do novo piso salarial da enfermagem

EDUCAÇÃO

Projeto veda benefícios públicos a escola privada que constrange aluno inadimplente

Projeto torna obrigatória fiscalização de lei que prevê capacitação de professores em primeiros socorros

Professor Israel Batista é eleito presidente de comissão sobre formação técnica

DIREITOS HUMANOS

Prorrogado o prazo de inscrições no concurso de vídeos sobre a Lei Maria da Penha

Deputados repudiam manifestações nazistas em podcast e programa de TV

SEGURANÇA

Câmara aprova texto-base de MP que prevê subsídio para policial comprar casa própria

DIREITO E JUSTIÇA

Comissão especial aprova PEC que aumenta idade máxima para nomeação de magistrados.”

(Boletim diário da Agência de Notícias da Câmara dos Deputados, 2022. Acessado em 10 de fevereiro de 2022).

A densidade dos conteúdos das propostas trouxe a necessidade de redigir questionamentos mais extensos do que os dos casos observados, elaborando uma breve explicação dos pontos mais importantes para a compreensão da matéria.

Para não se tornar cansativa, a leitura de cada proposta foi parcelada em telas internas, recurso também absorvido da usabilidade do Tinder (Anexo 6; pág. 163). Cada questão ocupa, no máximo, quatro telas com textos breves e gradualmente aprofundados, em nível de detalhe. A primeira tela traz a frase-chave com a redação resumida ao máximo. Assim, usuários que já têm familiaridade com o tema podem saltar a explicação sequencial e percorrer um caminho mais curto até o resultado. Usuários com menor familiaridade provavelmente terão mais interesse nas explicações e justificam a dimensão explicativa-pedagógica do aplicativo.

Os critérios basilares que guiaram a redação das questões foram imparcialidade, síntese e clareza. Para uma redação ideal, caberia uma investigação mais profunda e sustentada por princípios científicos das metodologias de pesquisa. Esta tarefa foi cumprida a partir da análise dos estudos de casos.

Redação Final

Após análise da formulação dos questionamentos no Estudo de Caso, concluiu-se que a melhor forma de redigir a frase-chave da hipótese é pela repetição da locução verbal com o verbo “dever” conjugado

no futuro do pretérito — deveria(m) — que permite manter o mesmo formato para todos os questionamentos, independente da mudança proposta ter sido efetivada ou não. Este modelo atende, sem se alterar, às três possibilidades de status das propostas abordadas.

A proposta foi aprovada e posta em prática.

A proposta foi aprovada mas ainda tramita.

A proposta foi rejeitada.

No aprofundamento sequencial, o modelo não foi necessariamente mantido, podendo variar para formas, geralmente, no presente. A seguir, o Quadro 13 traz os conteúdos dos questionamentos selecionados para o protótipo de teste.

Quadro 13. Conteúdo das questões do questionário do protótipo

Nº	Temática	Votação		Conteúdo	
		Título	Slide 1	Slide 2	Slide 3
1	Eleições	Adoção do voto impresso	Nas eleições, os votos dos eleitores deveriam ser impressos em cédulas de papel.	A proposta não exclui o voto na urna eletrônica, mas obriga a adição de uma impressão em cédula de papel. As cédulas seriam automaticamente depositadas em uma urna inviolável.	-
2		Estímulo a candidatura de negros e mulheres	Os partidos deveriam se beneficiar de mais recursos do Fundo Eleitoral ao promover candidaturas de mulheres e negros.	A distribuição de dinheiro público para financiar candidaturas deveria privilegiar os partidos que dão mais espaço para candidatos(as) mulheres e negros. A medida valeria até 2030 e diz respeito aos votos para candidatos(as) a deputado(a) federal.	-

3	Previdência	Reforma da Previdência	As regras para se aposentar deveriam ser mais rígidas, porque o Estado deveria gastar menos com a previdência.	Principais mudanças na proposta: Fixação de uma idade mínima para se aposentar (65 anos para homens e 62 anos para mulheres); Criação de um tempo mínimo de contribuição (15 anos para mulheres e 20 para homens no setor privado. No serviço público, 20 anos para homens e mulheres); Para receber o valor integral, são necessários 40 anos de contribuição.	A proposta não inclui os policiais militares e bombeiros militares. Estão incluídos na proposta, mas com condições diferenciadas: Professores da educação básica; Policiais civis e federais; Agentes penitenciários e socioeducativos; Profissionais de atividades de risco.
4		Reforma da Previdência exclusão dos professores	Os professores deveriam ser poupados da Reforma da Previdência (caso aprovada).	A proposta exclui os professores do texto da Reforma da Previdência. Para eles, seguiriam valendo as regras anteriores à reforma.	-
5	Regulação das armas de fogo	Flexibilização do porte armas	O porte* de armas deveria ser permitido para as novas categorias: Caçadores, Atiradores esportivos e Colecionadores (CACs). *O porte de armas é a autorização para que o indivíduo ande armado fora de sua casa ou local de trabalho. Difere da posse, que só permite manter a arma dentro de casa ou no trabalho.	Atualmente, o porte só é permitido para as categorias descritas no Estatuto do Desarmamento, como militares das Forças Armadas, policiais e guardas prisionais. A proposta permite a aquisição de até 16 armas para caça ou tiro esportivo, das quais até seis podem ser de calibre potente.	Policiais e militares obteriam licença para portar armas de fogo fora do serviço. Identificações gravadas nas armas não seriam mais obrigatórias, assim como as embalagens rastreáveis para munições.
6		Flexibilização da posse de armas no campo	A posse de armas no campo deveria ser permitida em toda a extensão da propriedade rural, em vez de permitida apenas na casa.	No Brasil, a posse de armas de fogo, diferente do porte, determina que a arma é permitida apenas dentro da residência. Segundo a nova proposta, toda a extensão da área rural é considerada residência, permitindo a posse de	-

				armas para além do ambiente da casa.	
7	Agropecuária / Meio Ambiente	Facilitação do uso de agrotóxicos	O registro de novos pesticidas deveria ser facilitado e acelerado.	De acordo com a proposta, os agrotóxicos passam a ser chamados "pesticidas" ou "produtos de controle ambiental". A fiscalização de produtos para agropecuária passariam a ser centralizadas no Ministério da Agricultura. O Ibama e a Anvisa não poderiam mais penalizar empresas.	Caso o pedido de uso de um agrotóxico não seja concluído em dois anos, o produtor receberia uma autorização automática para aplicação do produto. Para restringir o uso de agrotóxicos condenados por organizações internacionais, o Ministério da Agricultura ou o Ministério do Meio Ambiente devem desenvolver um plano de substituição do produto.
8		Facilitação do licenciamento ambiental	As regras para obter licenciamento ambiental deveriam ser mais flexíveis e simplificadas.	A proposta dispensa a licença ambiental para diversas obras, permite a renovação automática da licença a partir de declaração on-line do empreendedor e simplifica o processo de licenciamento como um todo.	Não precisariam de licença ambiental: Obras de saneamento básico; Manutenção em estradas e portos; Distribuição de energia com baixa tensão; Obras de porte insignificante; Ou qualquer uma que não esteja listadas previamente pela autoridade licenciadora.
9	Privatizações	Privatização da Eletrobras	A Eletrobrás deveria ser privatizada	O Governo deveria reduzir sua participação na empresa de 60% para 45%, o que resultaria na perda do controle sobre as decisões.	-
10		Privatização dos Correios	Os Correios deveriam ser privatizados.	A estatal deve ser 100% vendida em leilão para entes privados.	-
11	Educação	Legalização do ensino domiciliar	Os pais deveriam ter permissão para substituir a educação dos filhos na escola pela educação em casa.	Pelo menos um dos pais ou responsáveis deve ter escolaridade de nível superior ou em educação profissional tecnológica. O estudante deve estar matriculado em uma instituição de ensino, que deverá acompanhar	-

				a evolução do aprendizado.	
12	Costumes	Legalização dos jogos de azar	Os jogos de azar deveriam ser legalizados	Cassinos, bingos, jogo do bicho e apostas esportivas passariam a ser legais e regulados.	-
13	Social / Saúde	Suspensão de despejos	Os despejos de imóveis deveriam ser suspensos durante a pandemia.	A desocupação forçada de imóvel privado ou público, resultado do cumprimento de medida judicial, extrajudicial ou administrativa, deveria ser suspensa durante a pandemia da covid-19. A proposta não vale para ocupações ocorridas após 31 de março de 2021.	-
	Trabalho	Flexibilização das normas trabalhistas	O pagamento adicional da hora trabalhada aos domingos e feriados deveria ser suspenso	Se a folga passar para outro dia da semana, o empregador seria dispensado de pagar em dobro pelo tempo trabalhado aos domingos e feriados	-
15	Tributação	Redução da taxa de grandes fortunas	A tributação de "grandes fortunas" (lucros e dividendo acima de 20 mil reais) deveria diminuir de 20% para 15%.	O texto original do projeto, aprovado anteriormente, estabelecia a tributação de 20% sobre as "grandes fortunas". De acordo com a proposta de mudança, este valor deveria ser reduzido para 15%.	-
16	Cultura	Auxílio para a cultura	Trabalhadores do setor cultural afetados pela pandemia de covid-19 deveriam receber auxílio do governo.	A proposta destina R\$ 3,86 bilhões a trabalhadores do setor cultural afetados pela pandemia de covid-19 em todo o país.	-

4.6. Metodologia de cálculo da correspondência.

A correspondência resultante do teste é calculada através de um sistema de pontuação em que um partido pontua na medida em que seus votos coincidem com as respostas do usuário. O partido com mais pontos é o *match* final.

i) **Um partido soma** um (1) ponto em uma questão se a maioria qualificada (>66,7%) de seus votos nesta questão correspondeu à resposta do usuário, sendo ela SIM ou NÃO.

ii) **Um partido perde** um (1) ponto em uma questão se a maioria simples (>50%) de seus votos nesta questão foi contrária à resposta do usuário, sendo ela SIM ou NÃO.

iii) **Um partido não soma nem perde** ponto se a maioria simples de seus votos correspondeu à resposta do usuário (sendo ela SIM ou NÃO), porém não atingiu a maioria qualificada (entre 50% e 66,7%).

iv) **Nenhum partido soma ou perde** ponto em uma questão se o usuário se abstém.

Ou seja, se a maioria simples dos parlamentares é contrária à posição do eleitor, este partido não é aconselhável para representá-lo. E se há um número significativo de parlamentares contrários à posição majoritária do próprio partido, este partido não é *seguramente* aconselhável para representá-lo.²²

Se o eleitor não sabe sua posição quanto a uma questão, não há como um partido representá-lo. A possibilidade de, nestes casos, pontuar o partido que não obteve maioria qualificada (0 ponto) foi desconsiderada, pois na democracia representativa é suposto que os parlamentares tenham maior domínio das matérias legais do que o cidadão comum e que os partidos tenham princípios ideológicos afirmativos demonstrados aos cidadãos. Como visto no caso do *Votómetro do Observador*, a correspondência neutro-neutro pode gerar resultados indesejáveis.²³

Os seguintes partidos participaram das votações selecionadas:

²² Para definir o valor aplicado de 66,7% referente à maioria qualificada, aproveitou-se a resolução do artigo 86 da Carta Magna do Brasil, que prevê que a acusação contra o Presidente da República por crime de responsabilidade (afastamento) será admitida por dois terços da Câmara dos Deputados.

²³ Ponto abordado no artigo “Observador recomenda voto no chega aos eleitores neutros” (Esquerda.net, 2022).

1. Avante (AVANTE)
2. Cidadania (CIDADANIA)
3. Democratas (DEM) / União Brasil (UNIÃO)²⁴
4. Movimento Democrático Brasileiro (MDB)
5. Partido Comunista do Brasil (PCdoB)
6. Partido da Social Democracia Brasileira (PSDB)
7. Partido Democrático Trabalhista (PDT)
8. Partido dos Trabalhadores (PT)
9. Partido Liberal (PL)
10. Partido Novo (NOVO)
11. Partido Progressista (PP)
12. Partido Republicano da Ordem Social (PROS)
13. Partido Social Cristão (PSC)
14. Partido Social Democrata (PSD)
15. Partido Social Liberal (PSL) / União Brasil (UNIÃO)
16. Partido Socialismo e Liberdade (PSOL)
17. Partido Socialista Brasileiro (PSB)
18. Partido Trabalhista Brasileiro (PTB)
19. Partido Verde (PV)
20. Patriota (PATRIOTA)
21. Podemos (PODEMOS) / Partido Humanista da Solidariedade (PHS)²⁵
22. Rede Sustentabilidade (REDE)
23. Republicanos (REPUBLICANOS) / Partido Republicano Brasileiro (PRB)²⁶
24. Solidariedade (SOLIDARIEDADE)

Votos de deputados sem partido, em seus raríssimos casos, não foram levados em conta.

²⁴ Os partidos DEM e PSL uniram-se em 8 de fevereiro de 2022 no partido União Brasil (TSE, 2022). Para efeito de contagem, nas votações após esta data, os votos do União Brasil foram divididos em duas partes iguais entre os virtuais partidos DEM e PSL. Assim, os dois partidos obtêm o mesmo resultado para esta votação e seu histórico é preservado (para a mais justa comparação, é necessário que todos os partidos participem de todas as votações). Contudo, na hora do *match*, o partido resultante da correspondência com DEM ou PSL foi considerado sempre o União Brasil, pois é aquele em atuação no momento, para o qual se pode aconselhar o voto. Neste caso de *match*, uma observação deve ser adicionada para esclarecer o ponto ao usuário.

²⁵ O PHS iniciou sua incorporação ao Podemos em 2018 (eleições.org, 2019), porém ainda contava com um deputado federal representando sua sigla em 2019 (na PEC 6/2019 e PL N° 3715/2019, dentre as selecionadas). Seus votos foram contabilizados para o Podemos.

²⁶ O Partido Republicano Brasileiro (PRB) mudou de nome para Republicanos em 2019 (eleições.org, 2019), após a votação da Reforma da Previdência. Os votos foram computados sob nome mais recente.

4.6.1. Desempate — Índice de Fidelidade Interna dos Partidos (INFIP).

Para conferir um critério de desempate entre partidos que somaram a mesma pontuação, foi calculado o Índice de Fidelidade Interna dos Partidos (INFIP), que mostra o quanto os parlamentares de determinado partido respeitaram a orientação da maioria de seus colegas de bancada nas votações selecionadas.

A criação do índice faz jus à razão de ser de qualquer partido, que é dar confiança ao eleitor de que seus integrantes compartilham da mesma visão de mundo e respeitam uma ideologia comum, expressa nos manifestos, agendas, plataformas, programas políticos e, principalmente, nos votos do partido no Congresso. Se os parlamentares de determinado partido não conseguem concordar no posicionamento frente a uma proposta legislativa, como o eleitor pode confiar no voto deste partido para as próximas votações, ou mais, como pode confiar que o partido cumpre o papel de ser um farol ideológico que lhe representa?

Para calcular o INFIP, computou-se a divisão de votos entre os parlamentares de todos os partidos em todas as votações, ou seja:

$$\begin{aligned} & \text{Soma de votos do grupo majoritário do partido X na votação Y} \\ & \div \text{Total de votos do partido X na votação Y} \\ & \times 100 \end{aligned}$$

Após aplicar este cálculo para cada partido em cada votação, calculou-se a média entre os resultados de cada partido.

A exemplo, o PSDB na votação da PEC 135/2019 (Tabela 2) teve 14 votos a favor da proposta, 12 contra e 1 abstenção, somando um total de 27 votos. O percentual de correspondência interna de votos, portanto, é $14 \div 27 \times 100 = 52$.

$$\begin{aligned} & \text{Soma de votos do grupo majoritário do PSDB na votação da PEC 135/19 (14)} \\ & \div \text{Total de votos do PSDB na votação da PEC 135/19 (27)} \\ & \times 100 \\ & = 52 \end{aligned}$$

Partidos	Adoção do voto impresso			Total	Res. Interno	% fidelidade
	SIM	NÃO	Abst.			
Avante	2	4	0	6	não	67
Cidadania	3	5	0	8	zero-n	63
DEM / UNIÃO	13	8	0	21	zero-s	62
MDB	15	10	0	25	zero-s	60
NOVO	5	3	0	8	zero-s	63
Patriota	4	2	0	6	sim	67
PCdoB	0	8	0	8	não	100
PDT	6	18	0	24	não	75
PL	11	23	0	34	não	68
Podemos (+PHS)	6	2	0	8	sim	75
PP	16	13	0	29	zero-s	55
PROS	8	1	0	9	sim	89
PSB	11	17	0	28	não	68
PSC	11	0	0	11	sim	100
PSD	20	11	0	31	zero-s	65
PSDB	14	12	1	27	zero-s	52
PSL / UNIÃO	45	6	0	51	sim	88
PSOL	0	8	0	8	não	100
PT	0	51	0	51	não	100
PTB	6	2	0	8	sim	75
PV	2	2	0	4	zero	50
REDE	0	1	0	1	não	100
Republicanos (PRB)	26	3	0	29	sim	90
Solidariedade	5	7	0	12	zero-n	58
Resultado	229	217	1	447	não	75
Orient. Governo					sim	

Tabela 2. Exemplo do cálculo de correspondência interna de votos da PEC 135/2019. Em destaque, o PSDB. Na última coluna, os valores destacados em amarelo indicam os partidos cuja maioria de votos não completou a maioria qualificada de 66,7%. Estes partidos podem computar zero (0) ou menos um (-1) ponto, a depender da resposta do usuário. “zero-n” indica que a maioria simples (entre 50 e 66,7%) dos integrantes votou NÃO, e “zero-s” indica que a maioria simples (entre 50 e 66,7%) dos integrantes votou SIM. Se o usuário votar NÃO, por exemplo, os partidos marcados com “zero-n” somam 0 ponto e os partidos “zero-s” subtraem um ponto (-1).

Somados os resultados do PSDB em todas as 16 votações, chega-se ao percentual médio final do partido, o seu INFIP:

$$52 + 94 + 97 + 72 + 68 + 96 + 63 + 85 + 81 + 79 + 76 + 59 + 72 + 96 + 90 + 100 = 1.280$$

$$1.280 \div 16 = \mathbf{80}$$

Sendo assim, o valor médio de fidelidade interna do PSDB é de 80%. O resultado coloca o partido em 20º lugar no Índice de Fidelidade Interna dos Partidos, a seguir.

Índice de Fidelidade Interna dos Partidos (INFIP).

	INFIP	Nº Votantes	Nota*
	% Média	Média	
1º REDE	100,0	1	A
2º PSOL	100,0	9	A
3º PT	99,4	48	A
4º PCdoB	98,4	7	A
5º NOVO	96,9	8	A
[6º] [PSL]**	[94,5]	[49]	A
7º Republicanos	91,8	28	A
8º Patriota	89,9	5	B
9º PP	87,1	33	B
10º PL	86,4	37	B
11º PTB	85,6	8	B
12º Cidadania	85,3	7	B
[13º] [DEM]**	[85,3]	[23]	B
14º MDB	83,3	28	B
15º PDT	83,1	23	B
16º PSC	81,9	9	B
17º PSB	81,8	28	B
18º PV	81,8	4	B
19º Solidariedade	81,7	11	B
20º PSDB	80,0	27	B
21º Podemos	78,4	9	C
22º PROS	78,4	9	C
23º PSD	77,3	30	C
24º União Brasil**	72,0	63	C
25º Avante	70,9	6	C
Geral	85,7		B

Tabela 3. Índice de Fidelidade Interna dos Partidos (INFIP) para as 16 votações selecionadas.

*Nota: <60% = E; 60-70% = D; 70-80% = C; 80-90% = B; 90-100% = A.

**Fusão dos partidos DEM + PSL = União Brasil. Votos do União Brasil: questões nº 11;12;16.

O Ranking de desempate final, contudo, sofreu um ajuste em relação à ordenação acima. Paralelo ao INFIP, notou-se que alguns partidos votaram de forma idêntica nas 16 votações selecionadas, pelo seu forte alinhamento ideológico. Entre a oposição, PT, PSOL e REDE votaram igual; entre a base governista, AVANTE e PP votaram igual. A principal consequência do empate é que, sendo o INFIP um percentual fixo, um dos partidos sempre prevalecerá no desempate. E isso seria justo se os partidos tivessem o mesmo número de deputados, mas não é o caso. A REDE, por exemplo, contou com apenas um (1) deputado federal em sua bancada, enquanto o PT contou com uma média de 50 deputados. A REDE, portanto, garante 100% de INFIP e impediria o PT, com 99,4% de INFIP, de ser o *match* de qualquer usuário. Mobilizar 50 deputados com 99,4% de eficiência parece um mérito maior do que ter um inevitável 100%. Por este motivo, atribuiu-se uma nota em escala de A a E para nivelar diferenças menores do que 10%.

A	90-100%
B	80-90%
C	70-80%
D	60-70%
E	<60%

Aplicada a lógica complementar, que considera o número de deputados da bancada como fator de desempate entre partidos com mesma nota, chegou-se ao Ranking Final de Desempate, a seguir.

Ranking Final de Desempate.

	INFIP % Média	Nota*	Nº Votantes Média
[1] [PSL]**	[94,5]	A	[49]
2 PT	99,4	A	48
3 Republicanos	91,8	A	28
2 PSOL	100,0	A	9
5 NOVO	96,9	A	8
6 PCdoB	98,4	A	7
7 REDE	100,0	A	1
8 PL	86,4	B	37
9 PP	87,1	B	33
10 MDB	83,3	B	28
11 PSB	81,8	B	28
12 PSDB	80,0	B	27
[13] [DEM]**	[85,3]	B	[23]
14 PDT	83,1	B	23
15 Solidariedade	81,7	B	11
16 PSC	81,9	B	9
17 PTB	85,6	B	8
18 Cidadania	85,3	B	7
19 Patriota	89,9	B	5
20 PV	81,8	B	4
21 União Brasil**	72,0	C	63
22 PSD	77,3	C	30
23 Podemos (+PHS)	78,4	C	9
24 PROS	78,4	C	9
25 Avante	70,9	C	6
Geral	84,8	B	

Tabela 4. Ranking Final de Desempate, considerando a nota no INFIP e o número de deputados que compõem a bancada do partido.

Por fim, investigou-se a relação entre INFIP e a condição de oposição/apoio ao governo (Quadro 14; pág. 88). A leitura revela que, de forma geral, os partidos de maior oposição demonstram uma maior fidelidade interna de seus deputados.

Não fica claro, porém, se esse padrão é consequência de sua condição de oposição ou da eficiência destes partidos específicos em alinhar seus parlamentares. REDE, PSOL, PT e PCdoB, os quatro primeiros colocados no INFIP, são também os partidos que votaram em maior desacordo com a orientação do governo. Em seguida, aparecem NOVO e PSL, os partidos mais alinhados com o governo (Quadro 14; pág. 87). Outros partidos de oposição, como PDT, PSB e PV, não demonstraram capacidade — ou vontade — de mobilizar seus parlamentares em torno das orientações partidárias.

Para compreender melhor a relação do INFIP com a condição de Oposição/Apoio ao governo vigente, seria necessário comparar dados de presidências diferentes, preferencialmente subsequentes e de orientações ideológicas opostas. Este é um dos potenciais de evolução do Bom Partido, principalmente vista a possibilidade da consolidação do cenário descrito a partir de 2023.

INFIP vs Votos dos partidos.

Partido/Votação	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1º REDE	não	sim	não	sim	não	não	não	não	não	não	não	não	sim	não	não	sim
2º PSOL	não	sim	não	sim	não	não	não	não	não	não	não	não	sim	não	não	sim
3º PT	não	sim	não	sim	não	não	não	não	não	não	não	não	sim	não	não	sim
4º PCdoB	não	sim	não	sim	não	não	não	não	não	não	não	sim	sim	não	não	sim
5º NOVO	zero-s	não	sim	não	sim	sim	sim	sim	não	sim	sim	sim	não	sim	sim	não
6º PSL / União	sim	não	sim	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-n	não	sim	sim	sim
7º Republicanos	sim	sim	sim	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-s	sim	sim	sim
8º Patriota	sim	sim	sim	não	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-n	sim	sim	sim
9º PP	zero-s	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim
10º PL	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-s	zero-s	sim	sim	sim
11º PTB	sim	zero-s	sim	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-s	sim	sim	sim	sim
12º Cidadania	zero-n	sim	sim	sim	sim	sim	zero	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim
13º DEM / União	zero-s	zero-n	sim	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-n	não	sim	sim	sim
14º MDB	zero-s	sim	sim	zero-s	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-s	sim	sim	sim	sim
15º PDT	não	sim	não	sim	zero-n	zero-s	não	não	não	não	não	zero-s	sim	não	não	sim
16º PSC	sim	zero-s	sim	zero-n	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-n	zero-n	sim	zero-n	sim
17º PSB	não	sim	não	sim	não	sim	não	não	não	não	não	zero-n	sim	não	não	sim
18º PV	zero	sim	zero	sim	não	zero	não	não	não	zero	não	não	sim	não	não	sim
19º Solidariedade	zero-n	zero-s	sim	zero-n	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim
20º PSDB	zero-s	sim	sim	não	sim	sim	zero-s	sim	sim	sim	sim	zero-s	não	sim	sim	sim
21º Podemos	sim	sim	sim	zero	sim	sim	sim	sim	zero-s	zero-s	sim	zero-n	sim	sim	sim	sim
22º PROS	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-s	sim	sim	sim	zero-s	sim	zero	sim	sim
23º PSD	zero-s	zero-n	sim	zero-s	sim	sim	sim	sim	sim	zero-s	sim	sim	zero-n	zero-s	sim	sim
24º Avante	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	zero-s	zero-s	zero-s	sim	sim	sim	sim	sim
Resultado Final	não	sim	sim	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim
Orient. Governo	sim	Lib.	sim	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	Lib.	não	sim	sim	não

Quadro 14. Ranking INFIP *versus* Votos dos partidos nas 16 votações seleccionadas.

4.7. Resultado — Match.

A apresentação do resultado ao eleitor pode ser feita em diversos formatos. O protótipo testado se restringe à etapa do questionário, sem calcular e revelar os resultados obtidos. A combinação a seguir, portanto, tem valor propositivo e pode ser desenvolvida no caso do projeto avançar para as fases de programação e implementação.

Tela #1: Match

O partido com maior correspondência, em destaque, e os dois consecutivos na sequência (1º / 2º e 3º; com nome, sigla e assinatura visual). Mostra quantos pontos os três primeiros colocados somaram (X/16), sua nota INFIP (A-E) e o número médio de deputados votantes nas propostas selecionadas.

A seguir, os resultados de um dos participantes do teste de protótipo foram calculados e os partidos horizontalmente ordenados do mais (PCdoB) ao menos correspondente (PSL) ao participante. “+1” indica resposta correspondente, “-1” indica resposta oposta e “0” indica neutralidade do participante, do partido ou apoio insuficiente (menos de 2/3 dos deputados do partido). Nas duas últimas linhas, segue a soma de pontos (X/16) e a nota INFIP.

	Pedro A.	PCdoB	PSOL	PT	REDE	PV	PDT	PSB	Patriota	Cidadani	PTB	Republic	Avante	PROS	Solidarie	MDB	PP	Podemos	PSDB	PL	NOVO	PSC	PSD	DEM / Un	PSL / Uni	Orient	G	Resultado		
1 Adoção do voto impresso	não sei	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	não	
2 Estímulo a candidatura de negros e mulheres	sim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	sim
3 Reforma da Previdência	sim	-1	-1	-1	-1	0	-1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	sim
4 Reforma da Previdência exclusão dos professores	não	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	1	-1	1	1	1	-1	-1	0	-1	-1	0	1	-1	1	0	-1	1	1	1	1	não	
5 Flexibilização do porte armas	não	1	1	1	1	1	0	1	1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
6 Flexibilização da posse de armas no campo	não	1	1	1	1	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
7 Facilitação do uso de agrotóxicos	não	1	1	1	1	1	1	1	-1	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
8 Facilitação do licenciamento ambiental	não	1	1	1	1	1	1	1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
9 Privatização das Eletrobras	não	1	1	1	1	1	1	1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
10 Privatização dos Correios	não	1	1	1	1	0	1	1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
11 Legalização do ensino domiciliar	não	1	1	1	1	1	1	1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
12 Legalização dos jogos de azar	sim	-1	-1	-1	-1	0	-1	-1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	sim
13 Proibição de despejos	sim	1	1	1	1	1	1	1	-1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
14 Flexibilização das normas trabalhistas	não	1	1	1	1	1	1	1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
15 Redução da taxa de grandes fortunas	não	1	1	1	1	1	1	1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	sim	
16 Auxílio para a cultura	sim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	sim	
Soma		11	9	9	9	8	7	7	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-6	-7	-7	-7	-8	-9	-9	-9	-9	-10			
INFIP		A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	C	C	B	B	B	C	B	B	A	B	C	B	A				

*O INFIP passa a ter efeito inverso quando a soma de pontos do partido é negativa.

Tabela 5. Escala de correspondência dos partidos em relação ao participante.

Do partido mais alinhado, PCdoB, com 11 pontos, ao menos alinhado, o PSL, com -9 pontos. Pontuou-se também a Orientação do Governo, que neste caso é ainda menos alinhada do que o PSL, com -10 pontos.

Tela #2: Ranking completo

Seção com todos os partidos ranqueados e suas pontuações. Ao clicar em qualquer partido, direciona-se para a sua página individual, que mostra novamente sua nota (A-E) e número médio de deputados, porcentagem INFIP (%), como votou em cada questão (e como votou o usuário), o quão governista foi (1 a 24), sua assinatura visual e site web.

Tela #3: Escala de Governismo

Se o eleitor fosse um partido, onde ele estaria posicionado na escala do partido que mais apoiou o governo ao partido que mais se opôs?

O quadro a seguir mostra o Ranking de Governismo dos partidos da Câmara para as 16 votações selecionadas, desde o PSL, mais alinhado ao governo com 13 pontos, ao PCdoB, com -14 pontos. Em 9º, “Resultado” representa o quanto os resultados das votações das propostas selecionadas estiveram alinhadas à orientação do Governo na Câmara. “1” significa apoio, “-1” significa oposição e “0” significa neutralidade ou apoio insuficiente (menos de 2/3 dos deputados do partido).

Ranking de Governismo dos partidos da Câmara para as 16 votações selecionadas.

Ranking	Partido	Votações Selecionadas																Pts
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
-	Orient. Governo	sim	Lib.*	sim	não	sim	sim	sim	sim	sim	sim	sim	Lib.	não	sim	sim	não**	-
1º	PSL / União	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	-1	13
2º	NOVO	0	1	1	1	1	1	1	1	-1	1	1	0	1	1	1	1	12
3º	DEM / União	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	-1	11
4º	Republicanos	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	-1	1	1	-1	10
5º	PTB	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	-1	1	1	-1	10
6º	PSDB	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	-1	10
7º	Patriota	1	0	1	1	-1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	-1	9
8º	PP	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	-1	1	1	-1	9
[9º]	[Resultado]	-1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	-1	1	1	-1	8
9º	PSC	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	-1	-1	8
10º	PL	-1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	-1	1	1	-1	8
11º	PSD	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	-1	7
12º	MDB	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	-1	1	1	-1	7
13º	Podemos	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	-1	1	1	-1	7
14º	Solidariedade	-1	0	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	0	-1	1	1	-1	6
15º	PROS	1	0	1	-1	1	1	1	0	1	1	1	0	-1	0	1	-1	6
16º	Cidadania	-1	0	1	-1	1	1	0	1	1	1	1	0	-1	1	1	-1	5
17º	Avante	-1	0	1	-1	1	1	1	1	0	0	0	0	-1	1	1	-1	3
18º	PV	0	0	0	-1	-1	0	-1	-1	-1	0	-1	0	-1	-1	-1	-1	-10

VOTAÇÕES	NÚMERO ID	TEMA	DATA*	RESULTADO (S; N; A)	CONCLUSÃO	SITUAÇÃO
1 Adoção do voto impresso	PEC 135/2019	Eleições	10-08-2021	229,218,1	Rejeitada	Arquivada
2 Estímulo a candidatura de negros e mulheres	PEC 125/2011 DTQ 1	Eleições	17-08-2021	344,110,6	Aprovada	Virou Norma
3 Reforma da Previdência	PEC 6/2019	Dir. Trabalhistas	07-08-2019	370,124,1	Aprovada	Virou Norma
4 Ref. Previdência exclusão dos professores	PEC 6/2019 DTQ 9	Dir. Trabalhistas	07-08-2019	256,184,2	Rejeitada	Arquivada
5 Flexibilização do porte armas	PL 3723/2019	Segurança	05-11-2019	283,140,2	Aprovada	No Senado
6 Flexibilização da posse de armas no campo	PL 3715/2019	Segurança	21-08-2019	320,67,1	Aprovada	Virou Lei
7 Facilitação do uso de agrotóxicos	PL 6299/02	Meio Ambiente	09-02-2022	301,150,2	Aprovada	No Senado
8 Facilitação do licenciamento ambiental	PL 3729/2004	Meio Ambiente	13/05/2020	300,122,0	Aprovada	No Senado
9 Privatização da Eletrobras	MPV 1031/2020	Privatizações	19-05-2021	313,166,5	Aprovada	Virou Lei
10 Privatização dos Correios	PL 591/2021	Privatizações	05-08-2021	286,173,2	Aprovada	No Senado
11 Legalização do ensino domiciliar	PL 3179/2012	Educação	18-05-2022	264,144,2	Aprovada	No Senado
12 Legalização dos jogos de azar	PL 442/1991	Costumes	24-02-2022	246,202,3	Aprovada	No Senado
13 Proibição de despejos	PL 827/2020	Social	18-05-2021	263,181,5	Aprovada	Virou Lei
14 Flexibilização das normas trabalhistas	MP 881/2019 DTQ 10	Dir. Trabalhistas	14/08/2019	274,153,2	Aprovado	Virou Lei
15 Redução da taxa de grandes fortunas	PL 2337/2021 DTQ 35	Tributação	02-09-2021	319,140,2	Aprovada	No Senado
16 Auxílio para a cultura	PLP 73/21	Cultura	24-02-2022	411,27,0	Aprovada	Virou Lei

Quadro 16. Dados sobre as votações. Resultado, Conclusão e Situação, omitidos na etapa do questionário, podem ser exibidos após o *match*.

Além dos dados acima, também coletou-se o *link* para os Resultados das votações no portal oficial da Câmara dos Deputados, com os votos dos parlamentares agrupados por partidos; o *link* para a **página da proposta**, com detalhes da tramitação, texto completo e mais informações (Anexo 2); e o *link* para a **reportagem** sobre a proposta no *site* da Agência de Notícias da Câmara, que explica seu conteúdo, tramitação e opõe argumentos dos deputados que apoiam e que rejeitam a proposta (Anexo 3).

4.8. Identidade de marca.

4.8.1. Analogia com os aplicativos de relacionamento.

A dinâmica do *match* se popularizou no ambiente dos aplicativos digitais e na cultura ocidental através dos aplicativos de relacionamento, como o *Tinder*, *Bumble*, *Grindr*, *Happn*, entre outros. O grande apelo emocional destas ferramentas e sua ampla disseminação na sociedade conectada transbordaram a bolha do campo dos aplicativos para serem absorvidos pela publicidade, jornalismo e, ultimamente, também pelos Aplicativos de Aconselhamento Político.

“O idealizador do projeto Voz Ativa, Saulo Porto, explica que a ‘tinderização’ da política – encontrar um candidato “par ideal” que mais compartilhe ideias e visões parecidas com a sua – é uma tendência mundial. ‘É uma ferramenta para conscientização do voto’, diz Saulo.”²⁷
(Congresso em Foco, 2018)

The image shows a screenshot of a news article from the website Galileu. At the top, there is a black navigation bar with a menu icon, a search icon, the word 'GALILEU' in white, and a pink 'ASSINE' button. Below the navigation bar, a blue box contains the word 'SOCIEDADE'. The main headline is 'Tinder eleitoral: plataforma propõe 'match' entre políticos e eleitores'. Below the headline, a sub-headline reads: 'Por meio de um sistema semelhante ao Tinder, a Voz Ativa combina eleitores com políticos cujas propostas sejam mais similares aos seus ideias'. A rounded rectangle indicates a reading time of '4 min de leitura'. Below this are social media sharing icons for WhatsApp, Facebook, Twitter, and a plus sign. The author's name 'Vitória Batistoti*' and the date '23 Ago 2018 - 12h39 | Atualizado em 23 Ago 2018 - 12h39' are displayed at the bottom of the article preview.

Figura 44. Relação entre aplicativos de relacionamento e AAV na linguagem jornalística. (Revista Galileu, 2018).

The image shows a screenshot of a news article from the website Nexo. At the top, there is a white navigation bar with a menu icon, a search icon, the word 'NEXO' in blue, and a red 'ASSINE' button. Below the navigation bar, the word 'EXPRESSO' is visible. The main headline is 'O 'Tinder político' que une eleitores a candidatos defensores dos direitos humanos'. Below the headline, the author's name 'André Cabette Fábio' and the date '(atualizado 24/09/2016 às 00h21)' are displayed. The sub-headline reads: 'Recém-lançada, plataforma #MeRepresenta ajuda a selecionar políticos com causas como o direito ao aborto, a desmilitarização da PM e o respeito à identidade de gênero nas escolas'.

Figura 45. Relação entre aplicativos de relacionamento e AAV na linguagem jornalística. (Jornal Nexo, 2016).

²⁷ Voz Ativa foi uma plataforma criada pela rede Advocacy (grupo de 30 organizações da sociedade civil, como Greenpeace, WWF, Transparência Internacional e Instituto Ethos) para promover um “match” eleitoral entre cidadãos e candidatos nas eleições brasileiras de 2018.

Brasil

No Tinder da política, com quem você daria match?

Sabe aquele famoso app de paquera Tinder, no qual se tem de arrastar para direita para dizer “curti” para a foto de um possível flerte e, para esquerda, para falar “não curti”? O aplicativo agora lançou uma versão política, nos Estados Unidos. Funciona como um jogo. Nele, são feitas dez perguntas ao usuário. Exemplo: é [...]

Por **Filipe Vilicic** Atualizado em 30 jul 2020, 22h57 - Publicado em 18 abr 2016, 19h41

Figura 46. Relação entre aplicativos de relacionamento e AAV na linguagem jornalística. (Revista Veja, 2016).

Não cabe aqui aprofundar as causas e consequências da popularização do *match* enquanto conceito próprio do mundo pós-digital, mas sim considerar este fenômeno para responder ao obstáculo da dificuldade de gerar interesse em relação às eleições congressuais, no Brasil, explorados no capítulo Destinatários (pág. 66).

Neste contexto, pegar emprestado o apelo emocional dos aplicativos de relacionamento para catalisar a popularização de um aplicativo de aconselhamento político é um recurso que, com certa ironia, procura trazer o humor e a leveza que parecem faltar ao tema da política. A estratégia aproveita a coincidência do modo de uso das ferramentas (a lógica comum teste—correspondência) para propor uma sátira, explorando o teor crítico adequado às contra-narrativas. Pode-se dizer que se trata de uma isca de interesse.

Em termos práticos, a analogia com os aplicativos de relacionamento se dá, em primeiro lugar, no nome “Bom Partido”, que se aproveita da ambiguidade da palavra “partido” para criar o jogo de sentidos que conecta a política com o *match* afetivo. Em seguida, diversos elementos da interface e da experiência do usuário mimetizam o aplicativo de relacionamento *Tinder*, o mais popular deste ramo no Brasil e no mundo (Sensor Tower, 2021; fig. 47). Dele, foram absorvidas e reinterpretadas a composição de página, seus elementos, o uso de gradientes de cores análogas nos fundos e, principalmente, a dinâmica de interação do questionário (vide Anexo 6; pág. 163).

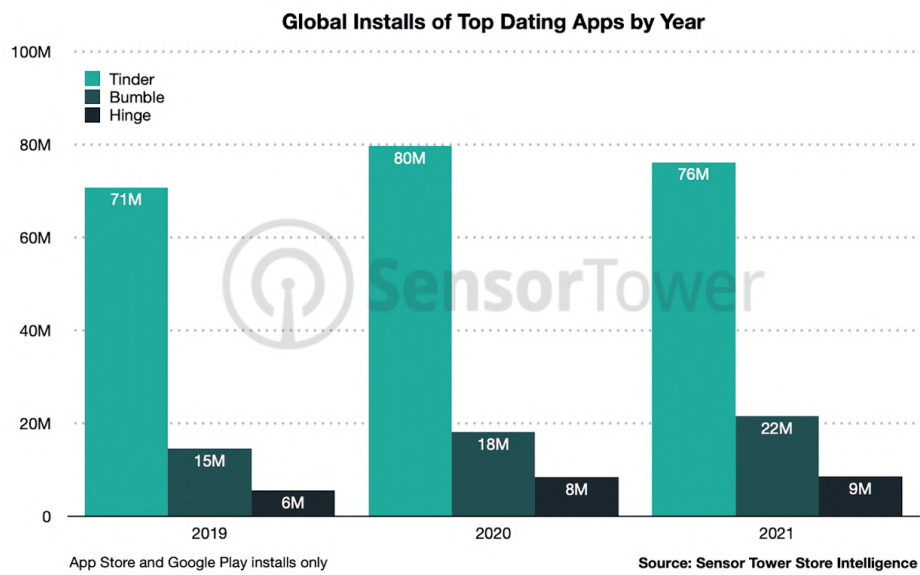


Figura 47. Instalação dos Aplicativos de Relacionamento mais populares no mundo. (Sensor Tower, 2021).

4.8.2. Assinatura.



Figura 48. Assinatura principal do Bom Partido em fundo branco.

A proposta visual da assinatura da marca (fig. 48) responde a critérios de construção paralelos à analogia com os aplicativos de relacionamento. Apesar da aposta nesta sátira, é preciso deixar claro, de partida, que não se trata por fim de um aplicativo de relacionamento, mas sim um Aplicativo de Aconselhamento de Voto.

Com o objetivo de comunicar eficientemente a temática central do aplicativo — eleições — foi escolhido um símbolo visual comum a todos os eleitores brasileiros, que remete inequivocamente ao léxico eleitoral: o botão de confirmação de voto da urna eletrônica (fig. 49 e 50), adotada em todo território nacional desde as eleições de 1996 (O Globo, 2014).



Figura 49. Botão de confirmação de voto na urna eletrônica.



Figura 50. Urna Eletrônica brasileira.

A urna eletrônica viaja para os recantos mais profundos do território brasileiro e atinge as pessoas mais diversas. Dentre os mais de 5.000 municípios do Brasil, há povos que não usam o português como língua cotidiana, mas usam a urna eletrônica de dois em dois anos. A apropriação deste signo ativa a relação de índice visual com a urna, e consequentemente com todo o contexto eleitoral, garantindo **clareza e universalidade** na comunicação.



Figura 51. Urnas eletrônicas sendo transportadas de barco pelo Brasil (UOL, 2018).



Figura 52. Urnas eletrônicas sendo transportadas pelo Brasil (UOL, 2018).

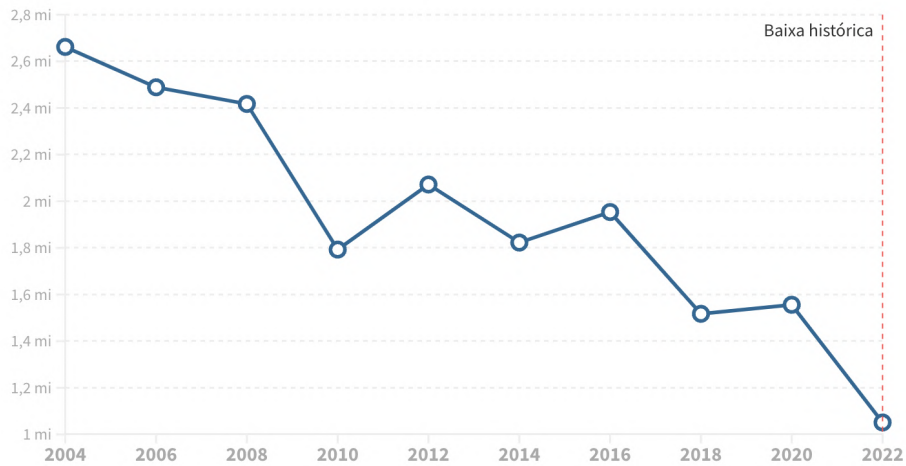
Um projeto recente que optou por aplicar o mesmo símbolo do botão da urna em sua assinatura é o **Olha o Barulhinho**, uma campanha multimídia criada em fevereiro de 2022 em contexto de emergência, para estimular brasileiros, em especial jovens de 16 e 17 anos (cujo voto é facultativo), a tirarem o título de eleitor, documento necessário para votar. A data limite para tirar ou regularizar o título foi 4 de maio de 2022, a menos de 3 meses do início do projeto.

A campanha surgiu a partir da informação divulgada pelo Tribunal Superior Eleitoral de que a adesão de jovens ao processo eleitoral, em 2022, mostrava uma baixa histórica. Ao fim de março de 2022, os números ainda eram os mais baixos desde 2004, ano em que se iniciou a contagem mensal (TSE, fig. 53). A campanha, que envolveu a colaboração de diversas celebridades e blogueiros digitais, apostou em uma linguagem jovem, contemporânea e divertida, com muitas cores, paleta viva, tipografias recentes e divulgação totalmente focada nas redes sociais. Surpreendentemente, a campanha surtiu efeito e os números finais do TSE mostram recorde de adesão dos jovens:

“O registro de jovens cresceu 47,2% entre janeiro e abril de 2022, na comparação com o mesmo período de 2018. Em relação a 2014, a alta é de 57,4%. Segundo o TSE, os números do ano representam um recorde.” (Nexo Jornal, 5 mai 2022).

Eleitorado jovem em baixa histórica

Ao final de março, pouco mais de 1 milhão de pessoas de 16 e 17 anos no Brasil possuíam título de eleitor. Taxa é a menor para este mês desde 2004, quando o TSE iniciou os registros mensais.



Fonte: TSE

* Dados relativos a março de cada ano

Figura 53. Dados divulgados pelo TSE ao final de março indicavam baixa histórica na adesão de jovens ao processo eleitoral. Terminada a data limite, houve um surpreendente recorde positivo de adesão. (Tribunal Superior Eleitoral, 2022).

O sucesso da campanha demonstra a eficiência em adotar uma linguagem mais fresca para comunicar a política e a importância dos meios de dispositivo móvel na difusão do projeto. Além disso, a referência tem motivação e intenção que se enquadram nos princípios do design ativista.



Figura 54. Assinatura do Projeto Olha o Barulhinho, com a adição da mão no desenho. (Olha o Barulhinho, 2022).

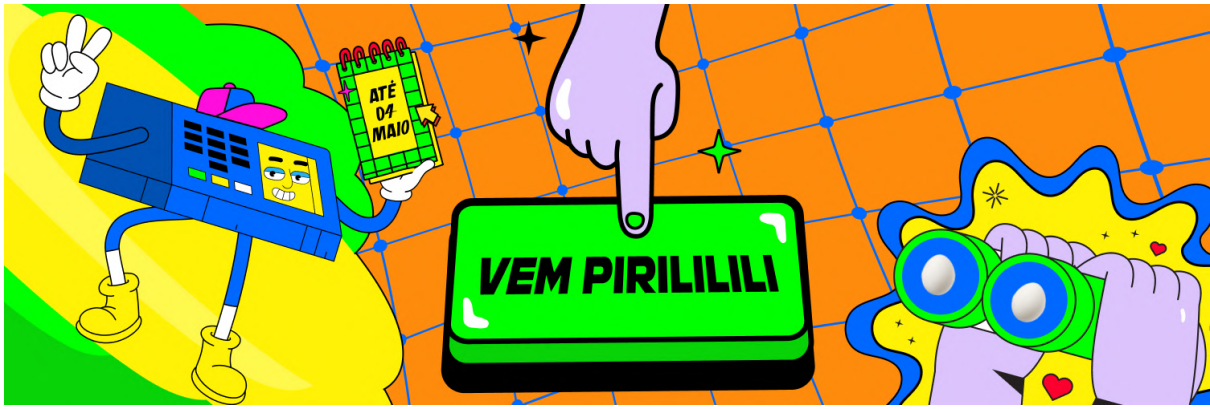


Figura 55. Arte de divulgação do Projeto Olha o Barulhinho. (Olha o Barulhinho, 2022).



Figura 56. Página web do Projeto Olha o Barulhinho. (Olha o Barulhinho, 2022).

O design gráfico elaborado para a assinatura do Bom Partido — com geometria simples e arredondada, apenas uma cor além do preto e branco, matiz primário e sem gradientes, fonte grotesca arredondada e aspecto vetorial — responde à simplicidade formal adequada ao público extremamente diversificado e ao ambiente digital dos dispositivos móveis, onde as versões reduzidas desempenham papel protagonista e detalhes correm risco de perder resolução.

4.8.3. Tipografias.

A tipografia escolhida para o texto da assinatura foi a Gotham Rounded Negrito. A Gotham foi desenhada em 2000 pela Hoefler & Co. (designer Tobias Frere-Jones), inspirada nas placas de rua de Nova York e descrita pelos autores como a “tipografia da engenharia”. Marcada por sua versatilidade, é usada por diversas marcas atuais de largo reconhecimento, como Twitter, Saturday Night Live, Chanel, Taco Bell, Netflix, Starbucks e Spotify, mas ganhou grande destaque após a campanha presidencial de Barack Obama em 2008. Depois do sucesso da campanha, a Gotham passou a ter associação direta com a política²⁸ e segue sendo apropriada por diversas campanhas, da esquerda e da direita, incluindo o logo do Governo Federal do Brasil entre 2011 e 2016.



Figura 57. Cartaz da primeira campanha presidencial de Obama, que popularizou a Gotham na política. Outra variação da fonte foi usada na campanha de 2012. (Obey Giant, 2008).



Figuras 58 e 59. Logos oficiais entre 2011-14 e 2014-2016, com uso da Gotham Rounded.²⁹ (Governo Federal do Brasil).

²⁸ “Eu acho que todo o design do programa do Obama mudou a cara da política”, disse Frere-Jones, “[e] a Gotham acabou por ser um componente disso. As campanhas agora estão plenamente conscientes de sua tipografia, através de todo o espectro político”. Talvez a sua franqueza visual tenha permitido a Gotham de pivotar o visual da política Democrata do século 21.” (Rachel Hawley, escritora e designer gráfica, relata troca de emails com o criador da Gotham, em 2019).

²⁹ Em 2011, a Associação dos Designers Gráficos brasileira (ADG) redigiu uma carta aberta ao Governo Federal na qual explicou os problemas em utilizar as fontes do novo logo, e algumas sugestões de solução para a questão. As fontes eram da família Gotham 1, cujo valor de licença parte de 199 dólares para cada computador. Quanto gasto isso não geraria para o Governo? (Bigaiski, 2011).

A opção pela versão arredondada da tipografia e caracteres em caixa-baixa tem a intenção de atenuar a dureza natural da fonte para uma comunicação mais macia, palatável e menos masculina³⁰, já que o público destinatário do Bom Partido é composto por uma parcela de mulheres (metade, virtualmente) previsivelmente maior do que o da revista masculina GQ, para a qual a fonte foi originalmente desenvolvida.

E se difere da aplicação da Gotham em campanhas de candidatos — que geralmente usam a versão principal e em caixa-alta (vide exemplos a seguir) — por não girar em torno da figura pessoal de um político, para a qual são comumente associadas propriedades como autoridade, governabilidade, personalismo, paternalismo, distantes da comunicação almejada pelo Bom Partido.



Figura 60. *Donald Trump ad: John Kasich All Talk No Action Politician*³¹. (Fonts in use, 2016). Campanha publicitária do comitê da campanha presidencial de Donald Trump Jr. com uso da Gotham Condensada em caixa-alta.



Figura 61. Logo do Partido Democrata dos EUA, com a Gotham em caixa-alta.

³⁰ O desenho é descrito pelos seus autores como masculino e “da engenharia”. O desenvolvimento da tipografia foi comissionado pela revista masculina GQ (Hoefer & Co).

³¹ <https://fontsinuse.com/uses/11970/donald-trump-ad-john-kasich-all-talk-no-action> (acessado em 10/06/2022).

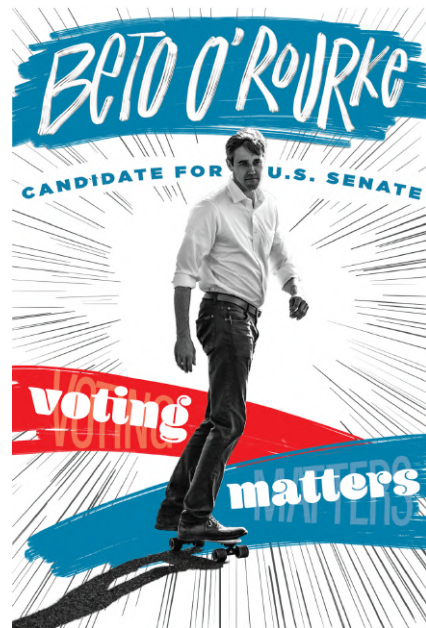


Figura 62. *Cruz Can't Skate*. Pôster da campanha de Beto O'Rourke para o senado do Texas, com uso da Gotham em caixa-alta no texto secundário. (Fonts In Use, 2018).



Figura 63. *March to Leave*. 2019. Uso da Gotham em caixa-alta na campanha do Brexit. (Fonts in use, 2019).

4.8.4. Paleta de cores.

O motivo natural da escolha do verde como cor principal do projeto parte da referência estabelecida — o botão de confirmação de voto da urna eletrônica. Por sorte, o verde também é uma cor neutra na política brasileira, que não remete diretamente a nenhum partido com forte apelo popular. Apesar de o Partido Verde utilizar um outro tom de verde como sua cor principal (fig. 64), o partido conta com menos de cinco dos mais de quinhentos deputados da Câmara — e sua imagem não se impõe sobre o significado do botão.



Figura 64. Assinatura principal do Partido Verde. Muitos outros partidos usam a cor verde em suas assinaturas, como os antigos DEM e MDB, o Patriotas, Podemos, PSC, PTB, Republicanos e outros. É uma escolha comum, sendo uma cor ligada à identidade nacional, parte da bandeira brasileira.

O uso do vermelho, por exemplo, remeteria diretamente ao Partido dos Trabalhadores; as cores da bandeira do Brasil, juntas, remeteriam aos apoiadores do presidente Jair Bolsonaro; e a combinação de tons de azul poderia remeter ao PSDB. Estas combinações cromáticas foram evitadas.

A aplicação das cores como gradientes no fundo com passagens sutis, por sua vez, reforça a analogia com o aplicativo de relacionamento de referência Tinder (Anexo 6; pág. 163).

4.8.5. Identidade fotográfica.

As fotografias usadas no fundo do aplicativo cumprem o objetivo de trazer o contexto do Plenário da Câmara para aproximar a experiência do usuário do território real dos eventos abordados — as votações. O aspecto teatral das imagens aquece a jornada do usuário e atende à intenção de criar uma narrativa que coloca o usuário no papel de um deputado federal.

Todas as fotografias utilizadas foram tiradas pelos fotógrafos da Agência de Notícias da Câmara durante as votações em plenário e são de uso livre, disponibilizadas no portal digital da Câmara dos Deputados. O acesso fácil, seguro e gratuito a um repositório público de alta resolução auxilia na escalabilidade da proposta.³²

Fotografias selecionadas para o protótipo



Figura 65. Plano geral da Câmara dos Deputados. (Agência de Notícias da Câmara, 2016).

³² A proteção aos direitos de imagem não se aplica aos agentes públicos em serviço.



Figura 66. Deputado enrolado na bandeira do Brasil acompanha discurso de colega, com o painel de votação ao fundo. (Agência de Notícias da Câmara, 2016).



Figura 67. Deputados acompanham o discurso de um colega. (Agência de Notícias da Câmara, 2016).



Figura 68. Close do discurso acalorado de um deputado. (Agência de Notícias da Câmara, 2016).



Figura 69. Deputados e outras autoridades comemoram o resultado de uma votação. (Agência de Notícias da Câmara, 2018).



Figura 70. Deputada em frente ao painel de votação. (Agência de Notícias da Câmara, 2018).

4.9. Protótipo.

O protótipo pode ser acessado por telefone móvel ou computador de mesa por qualquer pessoa conectada à internet, através do endereço *web* “<https://yi4up0.axshare.com>”, aloado na nuvem digital da ferramenta “Axure”, usada para desenvolver o protótipo (sob licença acadêmica).

O próximo passo de desenvolvimento do protótipo é incluir o código necessário para calcular a correspondência — as bases de dados necessárias já estão compiladas e a metodologia de cálculo já está estabelecida — e projetar as telas de resultado.

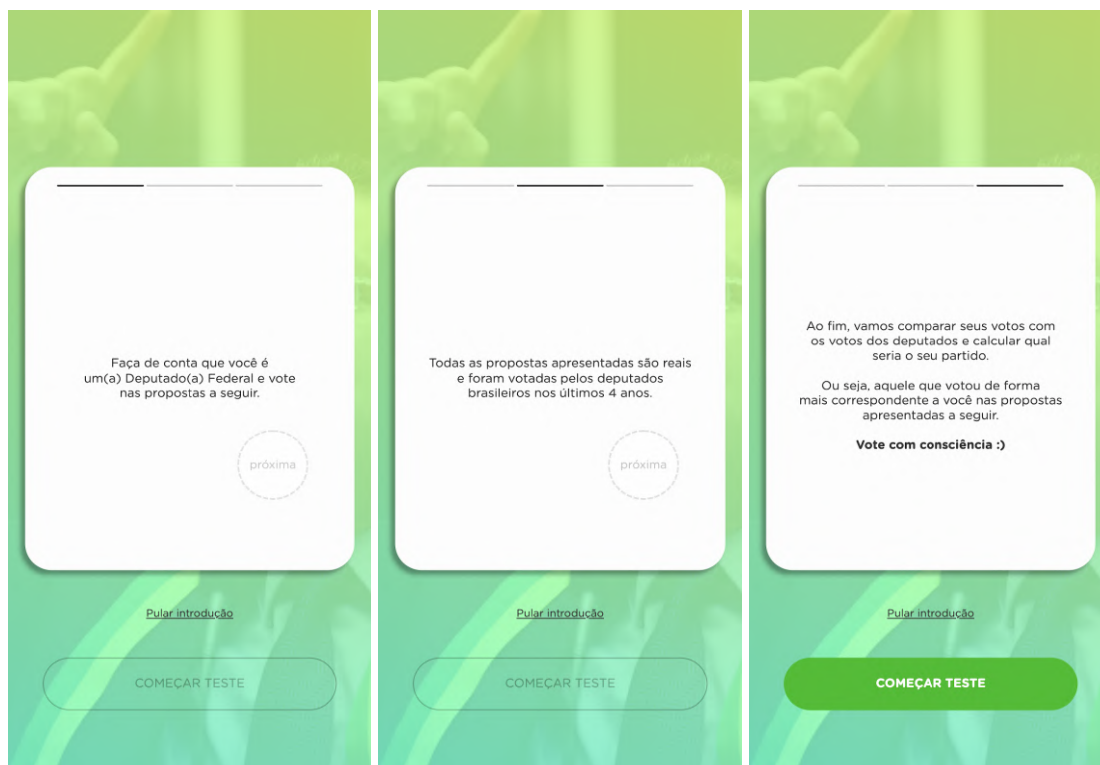
Capa



Figura 71. Protótipo de teste do Bom Partido. Página inicial.

1. Logo
2. “Seu *match* na Câmara dos Deputados”
3. “Iniciar”

Introdução



Figuras 72, 73 e 74. Protótipo de teste do Bom Partido. Etapa de Introdução.

1. “Faça de conta que você é um Deputado Federal e vote SIM ou NÃO para as propostas a seguir.
2. Todas as propostas apresentadas são reais e foram votadas pelos deputados brasileiros nos últimos 4 anos.
3. Ao fim, comparamos seus votos com os votos dos deputados e calculamos qual seria o seu partido.
Ou seja, aquele que votou de forma mais correspondente a você nas propostas apresentadas a seguir.
4. Vote com consciência.”
5. “Pular Introdução”.
6. “Começar o teste” — *Ativo somente no último cartão de conteúdo.*

Questionário

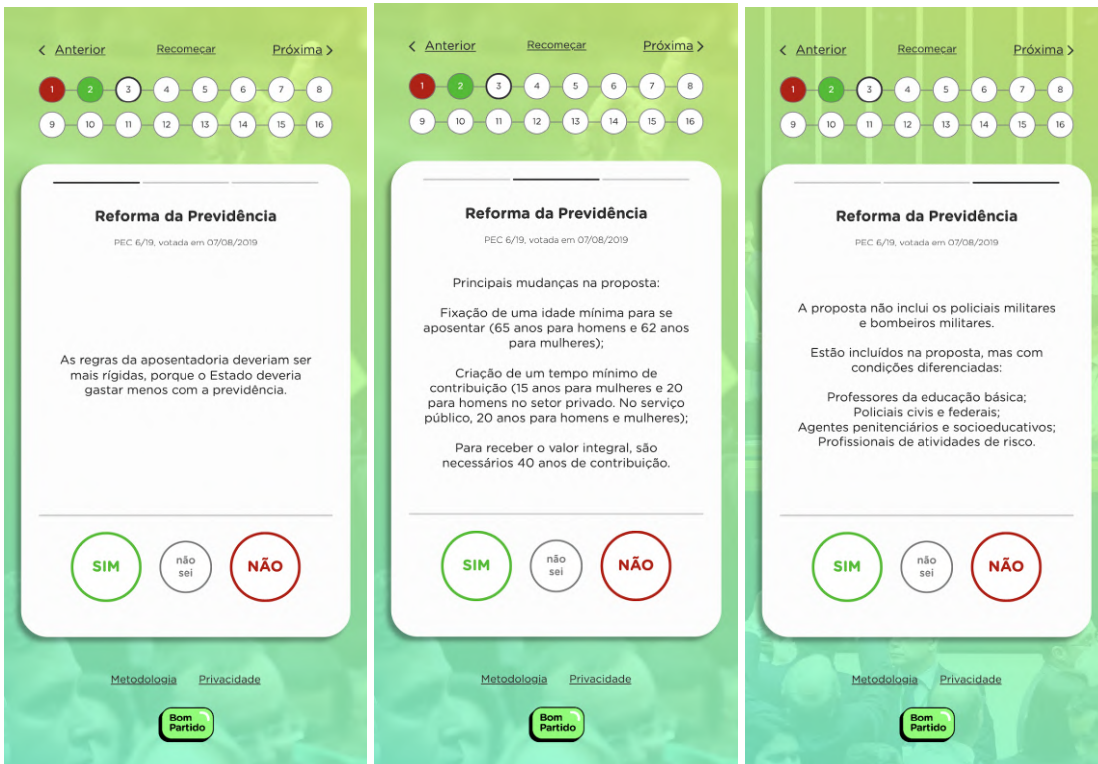
The image shows two identical screenshots of a digital questionnaire interface. At the top, there are navigation buttons: '< Anterior', 'Recomeçar', and 'Próxima >'. Below these is a progress indicator consisting of 16 numbered circles (1-16). The main content area is titled 'Adoção do voto impresso' and includes the text 'PEC 135/19, votada em 10/08/2021'. The text of the question is: 'Nas eleições, os votos dos eleitores deveriam ser impressos em cédulas de papel.' and 'A proposta não exclui o voto na urna eletrônica, mas obriga a adição de uma impressão em cédula de papel. As cédulas seriam automaticamente depositadas em uma urna inviolável.' At the bottom, there are three circular buttons: 'SIM' (green), 'não sei' (grey), and 'NÃO' (red). Below the buttons are links for 'Metodologia' and 'Privacidade', and a 'Bom Partido' button.

Questão #1

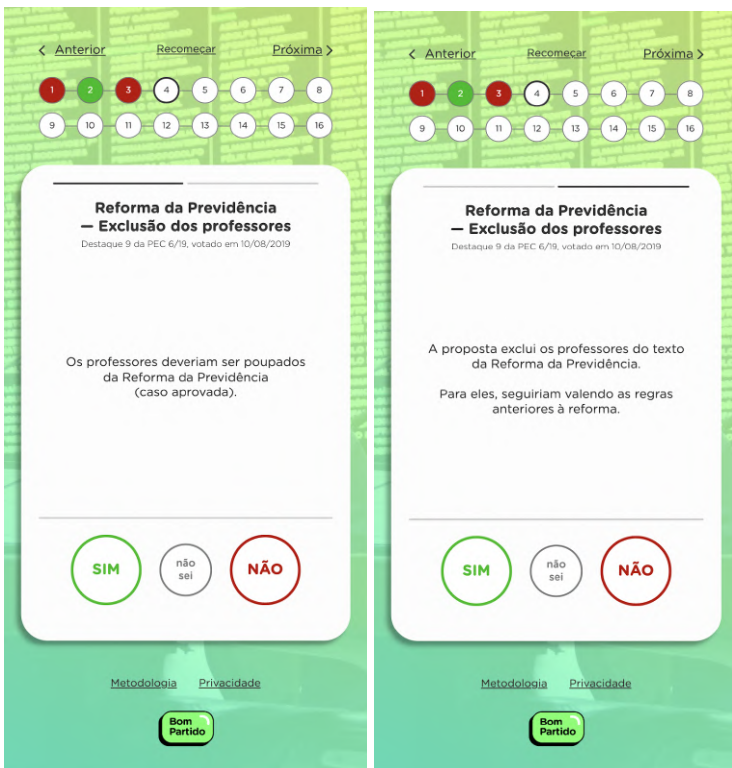
The image shows two identical screenshots of a digital questionnaire interface. At the top, there are navigation buttons: '< Anterior', 'Recomeçar', and 'Próxima >'. Below these is a progress indicator consisting of 16 numbered circles (1-16), with the first circle (1) highlighted in red. The main content area is titled 'Estímulo à candidaturas de mulheres e negros' and includes the text 'Destaque 9 da PEC 6/19, votado em 10/08/2019'. The text of the question is: 'Os partidos deveriam se beneficiar de mais recursos do Fundo Eleitoral ao promover candidaturas de mulheres e negros.' and 'A distribuição de dinheiro público para financiar candidaturas deveria privilegiar os partidos que dão mais espaço para candidatos(as) mulheres e negros. A medida valeria até 2030 e diz respeito aos votos para candidatos(as) a deputado(a) federal.' At the bottom, there are three circular buttons: 'SIM' (green), 'não sei' (grey), and 'NÃO' (red). Below the buttons are links for 'Metodologia' and 'Privacidade', and a 'Bom Partido' button.

Questão #2

(fig. 75 a 78).



#3



#4

(fig. 79 a 83).

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Flexibilização do porte de armas de fogo

PL 3723/19, votada em 05/11/2019

O porte* de armas deveria ser permitido para as novas categorias: Caçadores, Atiradores esportivos e Colecionadores (CACs).

*O porte de armas é a autorização para que o indivíduo ande armado fora de sua casa ou local de trabalho. Difere da posse, que só permite manter a arma dentro de casa ou no trabalho.

Atualmente, o porte só é permitido para as categorias descritas no Estatuto do Desarmamento, como militares das Forças Armadas, policiais e guardas prisionais.

A proposta permite a aquisição de até 16 armas para caça ou tiro esportivo, das quais até seis podem ser de calibre potente.

Policiais e militares obteriam licença para portar armas de fogo fora do serviço.

Identificações gravadas nas armas não seriam mais obrigatórias, assim como as embalagens rastreáveis para munições.

SIM não sei NÃO

Metodologia Privacidade

Bom Partido

#5

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Flexibilização da posse de armas no campo

PL 3715/19, votada em 21/08/2019

A posse de armas no campo deveria ser permitida em toda a extensão da propriedade rural, em vez de permitida apenas na casa.

No Brasil, a posse de armas de fogo, diferente do porte, determina que a arma é permitida apenas dentro da residência.

Segundo a nova proposta, toda a extensão da área rural é considerada residência, permitindo a posse de armas para além do ambiente da casa.

SIM não sei NÃO

Metodologia Privacidade

Bom Partido

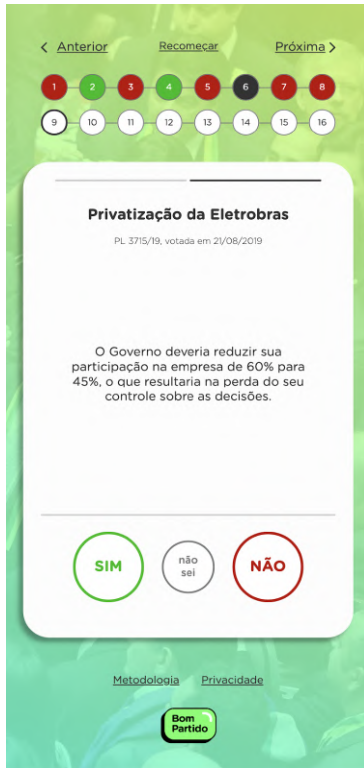
#6

(fig. 84 a 88).

#7

#8

(fig. 89 a 94).



#9



#10

(fig. 95 a 98).

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Legalização do ensino domiciliar

PL 3179/2012, votada em 18/05/2022

Os pais deveriam ter permissão para substituir a educação dos filhos na escola pela educação em casa.

SIM não sei NÃO

Metodologia Privacidade

Bom Partido

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Legalização do ensino domiciliar

PL 3179/2012, votada em 18/05/2022

Pelo menos um dos pais ou responsáveis deve ter escolaridade de nível superior ou em educação profissional tecnológica.

O estudante deve estar matriculado em uma instituição de ensino, que deverá acompanhar a evolução do aprendizado.

SIM não sei NÃO

Metodologia Privacidade

Bom Partido

#11

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Legalização dos jogos de azar

PL 442/1991, votada em 24/02/2022

Os jogos de azar deveriam ser legalizados.

SIM não sei NÃO

Metodologia Privacidade

Bom Partido

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Legalização dos jogos de azar

PL 442/1991, votada em 24/02/2022

Cassinos, bingos, jogo do bicho e apostas esportivas passariam a ser legais e regulados.

SIM não sei NÃO

Metodologia Privacidade

Bom Partido

#12

(fig. 99 a 102).

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Proibição de despejos

PL 827/2020, votada em 18/05/2021

Os despejos de imóveis deveriam ser suspensos durante a pandemia.

SIM não sei **NÃO**

Metodologia Privacidade

Bom Partido

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Proibição de despejos

PL 827/2020, votada em 18/05/2021

A desocupação forçada de imóvel privado ou público, resultado do cumprimento de medida judicial, extrajudicial ou administrativa, deveria ser suspensa durante a pandemia da covid-19.

A proposta não vale para ocupações ocorridas após 31 de março de 2021.

SIM não sei **NÃO**

Metodologia Privacidade

Bom Partido

#13

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Flexibilização das normas trabalhistas

Destaque 10 da MP 881/2019, votada em 14/08/2019

O pagamento adicional da hora trabalhada aos domingos e feriados deveria ser suspenso.

SIM não sei **NÃO**

Metodologia Privacidade

Bom Partido

< Anterior Recomeçar Próxima >

1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16

Flexibilização das normas trabalhistas

Destaque 10 da MP 881/2019, votada em 14/08/2019

Se a folga passar para outro dia da semana, o empregador seria dispensado de pagar em dobro pelo tempo trabalhado aos domingos e feriados

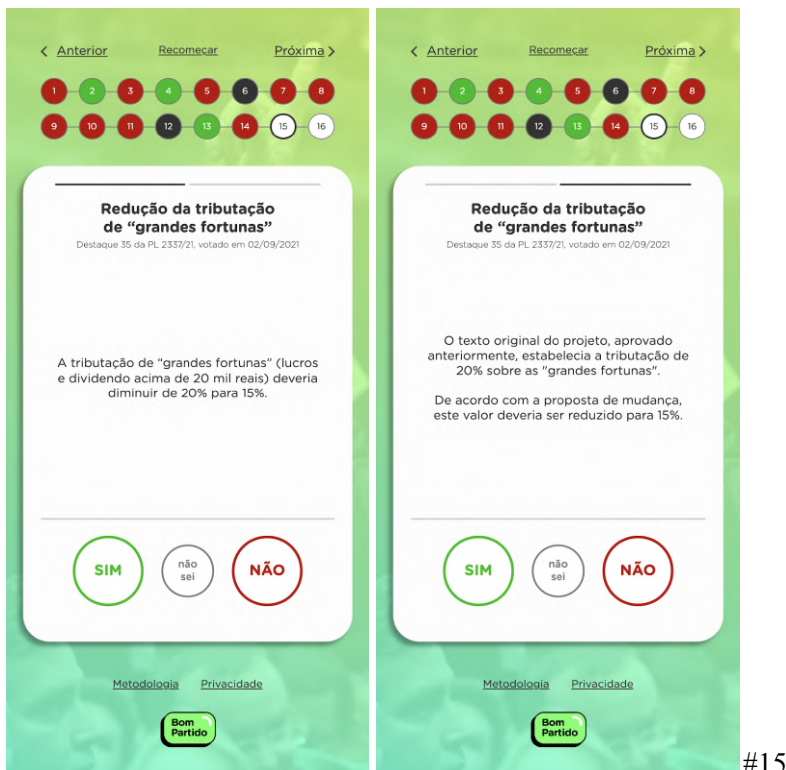
SIM não sei **NÃO**

Metodologia Privacidade

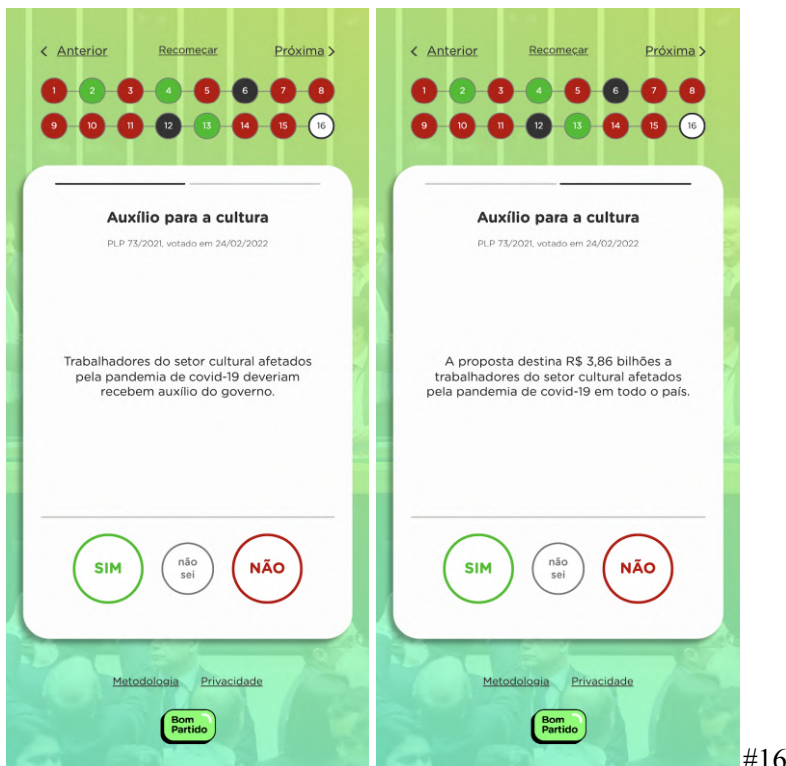
Bom Partido

#14

(fig. 103 a 106).



#15



#16

Figuras 75 a 110. Protótipo de teste do Bom Partido. Etapa do questionário.

1. “Anterior”
2. “Próxima”
3. “Recomeçar”
4. “[Cronologia] #1 a #16”
5. “[Título da questão]”

6. “[Código da proposta e data da votação]”
7. “[Questionamento]”
8. “[Botões de resposta] Sim / Não / Não sei”
9. “Metodologia”
10. “Privacidade”
11. “[Logo — *Início*]”

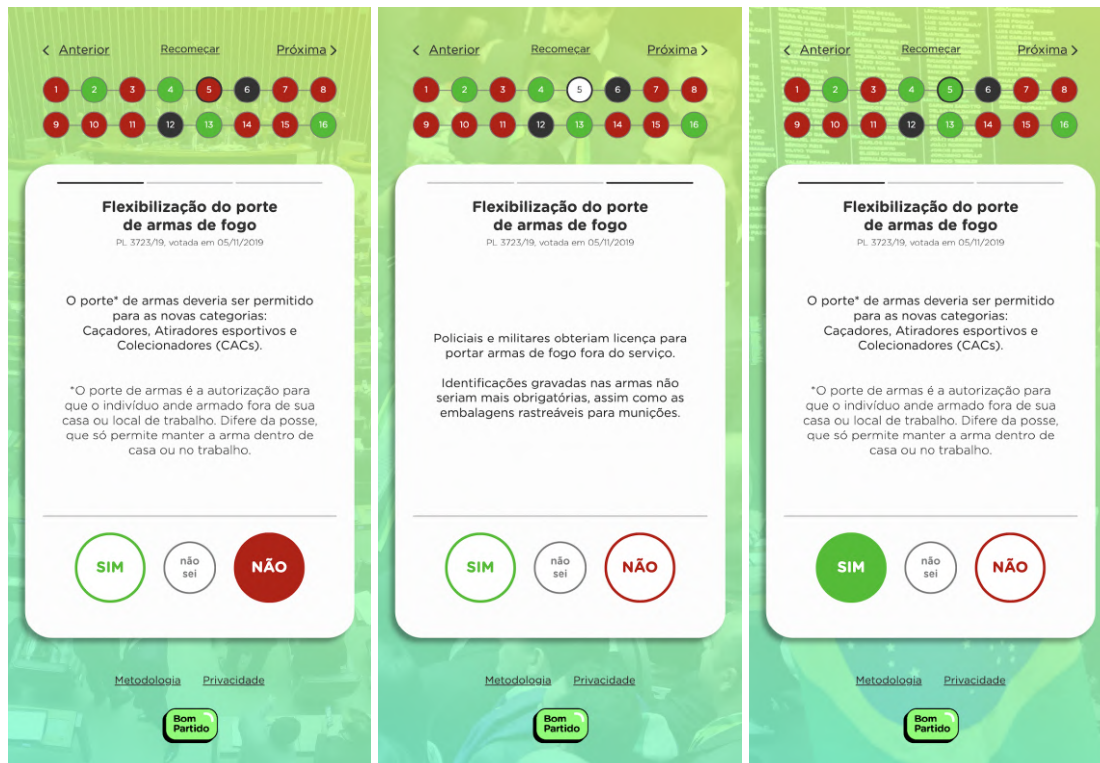
Fim do Protótipo



Figura 111. Protótipo de teste do Bom Partido. Mensagem Pop-up.

1. [Janela *pop-up*]
 “Terminou de responder? Obrigado!
 por enquanto, o teste só vai até aqui.
 agora, tire um print dessa tela, por favor.
 vou pegar as respostas acima, calcular o match e te respondo :)
 enviar para: arturporto@edu.ulisboa.pt”
2. “Metodologia”
3. “Privacidade”
4. “[Logo — *Início*]”

Se o usuário pulou alguma questão e não a respondeu, pode voltar para a respectiva tela ao tocar/clicar no seu número na cronologia (fig. 112, 113 e 114), ou voltar uma a uma pelo botão “Anterior”, além da possibilidade de reiniciar o teste do início pelo botão “Recomeçar” ou voltar a primeira tela geral do aplicativo ao tocar/clicar na assinatura visual do projeto.



Figuras 112, 113 e 114. Protótipo de teste do Bom Partido. Exemplificação da possibilidade de voltar a qualquer questão e alterar ou completar a resposta.

4.9.1. Teste do protótipo.

Para o primeiro teste, foi reunido um grupo reduzido de treze (13) participantes, sem contato mútuo, que foram estimulados a experimentar o protótipo e a responder a um relatório de avaliação; sem qualquer tipo de direcionamento ou explicação preliminar sobre a usabilidade do aplicativo ou sobre os conteúdos abordados.

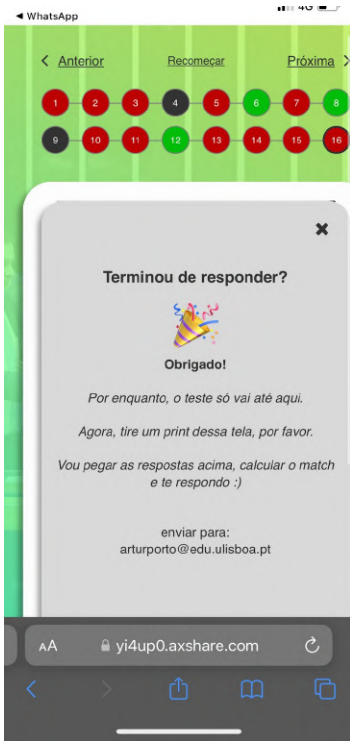
Questionários respondidos e recebidos

Todos os treze (13) participantes convidados responderam a todas as 16 questões do questionário, mesmo que a resposta tenha sido “não sei”.

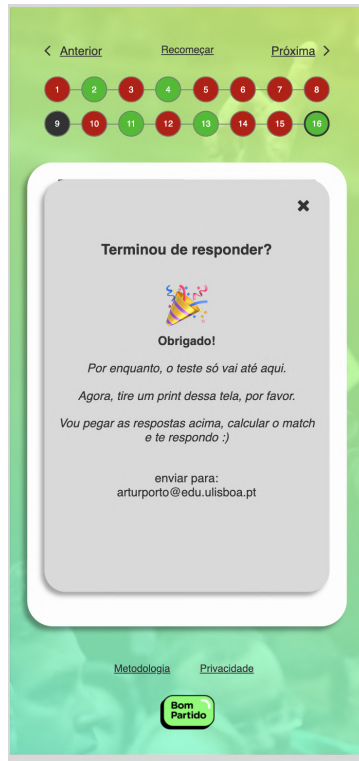
Dentre os participantes, há sete (7) mulheres e seis (6) homens, dos 16 aos 54 anos. Dois são portugueses e os demais brasileiros. O grau de escolaridade mais baixo foi o de Ensino Médio³³ incompleto, referente a participante de 16 anos, e dentre os adultos há apenas um com Ensino Médio completo; todos os (11) demais possuem ao menos Ensino Superior completo — amostragem que não reflete proporcionalmente a realidade brasileira e portanto configura uma das limitações do teste. Nenhum participante obteve alinhamento significativo com a orientação do Governo nas propostas selecionadas, o que configura outra das limitações.



³³ Última etapa escolar antes do ingresso no Ensino Superior.



#3



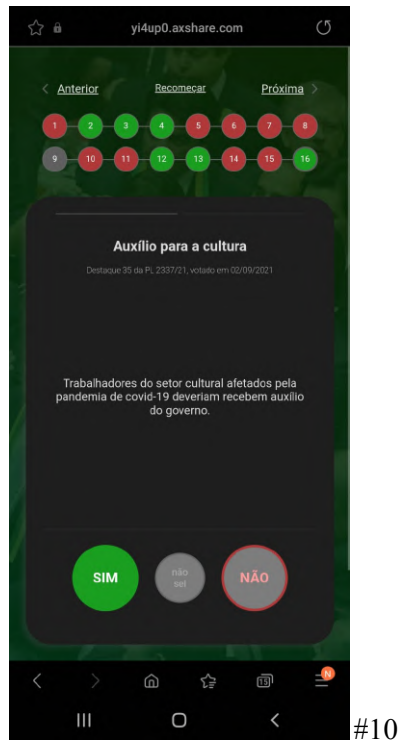
#4



#5



#6

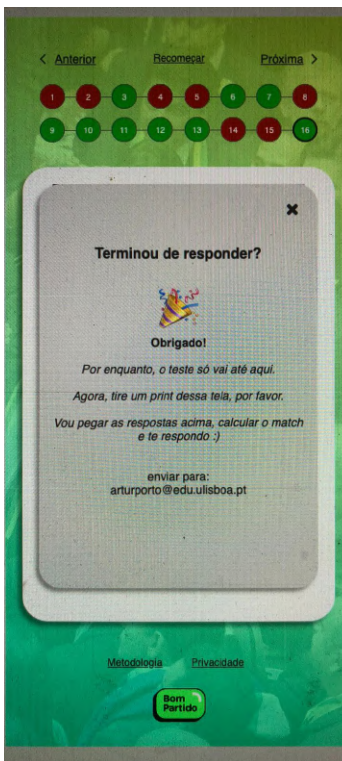




#11



#12



#13

Figura 115 a 127. Cópias das telas finais dos participantes, após responderem ao questionário.

Foi desenvolvido um modelo de relatório (a seguir e no Anexo 4) a ser preenchido pelos participantes do teste de protótipo para avaliar a experiência, ainda que reduzida. As perguntas elaboradas partem

das dimensões propostas no Favo de Mel da Experiência do Usuário, apresentado no tópico 2.4. “Introdução ao Design da Experiência do Usuário” (Morville; fig. 3, pág. 22).

Relatório de Teste do Protótipo — Modelo (Anexo 4).

“APLICATIVO BOM PARTIDO — RELATÓRIO DE TESTE DO PROTÓTIPO

[Perguntas I]

1. Segundo você, qual é a utilidade do aplicativo?
Lhe pareceu útil?
2. Foi fácil de usar o aplicativo?
Alguma dificuldade em compreender o funcionamento?
3. A extensão do teste pareceu boa?
Foi cansativo completá-lo?
4. O aplicativo lhe despertou interesse?
Desejaria usar um aplicativo assim?
5. Encontrou tudo que procurava, em termos de mecanismos e conteúdos?
6. Sentiu alguma dificuldade de leitura do conteúdo?
Sentiu alguma dificuldade de interação com o aplicativo?
7. O aplicativo lhe parece confiável?
Você confia que os resultados e dados mostrados são verdadeiros?
Notou algo que lhe transmitiu desconfiança?
8. Como classifica o contributo desta aplicação na tomada de decisão do seu voto?
Positivo, Negativo, Neutro?

[Perguntas II]

- A. Compreensão dos textos — sentiu dificuldade em entender alguma questão? (1-16)
- B. Falhas de funcionamento?
- C. Comentários? Sugestões?

4.9.2. Resultado do teste do protótipo.

Dos 13 participantes no teste do protótipo, foram recebidos 12 relatórios de avaliação da experiência. As respostas dos participantes, agrupadas de acordo com as perguntas do relatório, estão no Anexo 5 (pág. 152).

As avaliações sobre a **utilidade** do aplicativo, de forma geral, correspondem com êxito aos objetivos do projeto. Os participantes demonstraram opiniões alinhadas às expectativas descritas.

A avaliação do **interesse** no aplicativo é positiva e dá destaque para a lógica retrospectiva aplicada, identificada como elemento que desperta interesse. As avaliações se referem principalmente ao conteúdo articulado, e pouco sobre o design.

De forma geral, não houve dificuldade na **usabilidade** da ferramenta. Se destaca a menor interatividade no formato para computador de mesa, que merece diferenciação, principalmente, na função de avançar no conteúdo interno das questões (como incluir botões com setas para este formato). Adicionalmente, o tamanho da fonte de texto deveria ser aumentado para contemplar quem tem dificuldade óptica, ou ao menos oferecer esta opção. Por fim, o protótipo não tem formato de tela responsivo, que deveria ser desenvolvido.

Algumas **dificuldades específicas** sobre o conteúdo foram apontadas: i) a questão sobre “Licenciamento Ambiental”, por exemplo, não ficou clara para todos os participantes. O conceito mereceria uma descrição mais tangível, pensada para eleitores totalmente afastados do assunto³⁴; ii) alguns casos de dupla negativa, como “Os despejos deveriam ser suspensos (...)”, deveriam ser evitados. Houve um (1) caso de resposta inversa por engano nesta questão, e outro participante que alertou sobre o ponto; iii) a questão sobre distribuição de verba pública para beneficiar candidaturas de mulheres e negros gerou crítica de um participante, que é a favor do fortalecimento destas candidaturas mas não através de dinheiro público, como a lei prevê. É aconselhável evitar a conjugação de mais de um assunto polêmico ou contraditório em uma única questão.

Optou-se por não mostrar os assuntos que categorizam as questões, como “Educação”, “Saúde”, “Segurança”, pela significativa interseção entre temas para algumas questões (por exemplo, a suspensão de despejos durante a pandemia pode ser encarada como medida sanitária, social ou de moradia). É de se reconsiderar essa decisão, pois um (1) participante indicou que a troca de assuntos entre questões por vezes parece demasiado brusca.

A questão da cor verde se aproximar da identidade cromática dos seguidores do atual presidente Jair Bolsonaro, em referência à bandeira do Brasil (levantada por um participante), pode ser melhor contornada com algum ajuste de tonalidades. Contudo, é de se considerar que as cores da bandeira do Brasil são um símbolo nacional, e portanto não são de exclusividade de qualquer partido ou movimento político brasileiro.

³⁴ A simplificação das questões deve evoluir sob a instrução de um profissional especializado nesta tarefa.

A **extensão** do questionário, por sua vez, foi avaliada, unanimemente, como assertiva.

A inclusão do botão “Saiba Mais”, que surgiu como demanda de alguns participantes, está prevista na proposta de projeto, no entanto não foi executada no protótipo inicial. Foram compiladas duas categorias de *links*, para todas as 16 questões formuladas, com: i) página oficial da proposta legislativa original no portal de Câmara dos Deputados, com sua cronologia de tramitação, texto final e outros detalhes; ii) reportagem da Agência de Notícias da Câmara explicando a proposta legislativa de forma imparcial e objetiva, expondo argumentos de apoio e oposição (Anexos 2 e 3).

Sobre a **credibilidade** da ferramenta, mostrar o resultado da correspondência é fundamental para avaliar a confiabilidade do aplicativo, afinal este é o seu produto central. As respostas computadas se referem à experiência parcial do percurso do questionário.

Houve preocupação sobre o monitoramento de dados, assunto que deve ser tratado no texto sobre “Privacidade”, a ser redigido. A intenção, a princípio, é recolher dados básicos anônimos, como idade, gênero e UF³⁵ onde vota, mas sem vincular a nenhum nome. Outros dados, como etnia, podem ser futuramente incluídos.

A inclusão do texto sobre “Metodologia”, indicado no protótipo, também está prevista e deve ser executada na próxima fase do projeto. Limitou-se a incluir os botões de “Metodologia” e “Privacidade” no protótipo, mas ainda sem seus textos subsequentes. Estas elaborações devem incrementar a credibilidade do aplicativo.

Com olhar para o futuro, cabe salientar que a parceria com algum meio de comunicação de nome reconhecido, para o desenvolvimento ou disseminação da ferramenta, pode conferir ainda mais segurança para o usuário.

Ao fim, a avaliação geral sobre a **contribuição** do aplicativo para o usuário foi positiva, porém esta é a questão mais difícil de se medir sem que se mostre o resultado da correspondência. No entanto, os participantes, em sua maioria, receberam seus resultados por via alternativa ao aplicativo antes de responderem ao relatório de avaliação.

A avaliação de que o contributo para a tomada de decisão de voto foi “neutro” tem resultado significativo, mas vem acompanhada da valorização do aspecto explicativo/expositivo acerca das propostas abordadas. O objetivo do aplicativo não está em mudar o voto do eleitor, necessariamente, mas subsidiá-lo de informações confiáveis que, em muitos casos, podem lhe conferir mais segurança sobre sua decisão prévia.

A inclusão de todas as telas de resultado, descritas no tópico “4.7 Resultado — *Match*” (pág. 96), seguramente também oferecerá mais *insights* para os usuários.

³⁵ Unidade Federal. Um dos 26 estados brasileiros ou o Distrito Federal.

CONCLUSÃO

A proposta de projeto se constrói a partir da identificação de problemas no cenário político e partidário brasileiro; foi articulada através do Design de Comunicação, suas ferramentas, técnicas, ideias e meios; e está voltada para subsidiar o eleitor brasileiro de informações, dados e conhecimentos úteis para embasar sua decisão de voto, na intenção de transformar os problemas identificados.

A realidade política brasileira, melhor descrita no capítulo “4.2 Motivação, intenção e objetivos do projeto” (pág. 59), apresenta desafios de representatividade, acompanhamento e, principalmente, de consistência ideológica dos partidos na hora de definir seus apoios a propostas legislativas. Ao questionar ao eleitor “Você sabe qual partido votou de forma mais correspondente às suas opiniões nas propostas mais importantes da última legislatura, na Câmara dos Deputados?” abre-se, no campo dos Aplicativos de Aconselhamento de Voto, um olhar retrospectivo que permite conferir a consistência ideológica dos partidos de forma garantidamente verossímil, além de convidar o eleitor, de maneira colateral, para exercitar o acompanhamento legislativo.

Ao abordar o assunto da política, em especial do acompanhamento legislativo, através do olhar do Design de Comunicação, combinou-se características interdisciplinares para buscar uma solução que fosse confiável, em termos de metodologia; apelativa, em termos de potencial comunicativo; fácil, em termos de uso; difundível, em termos de distribuição e replicável, em termos de construção.

O formato do Aplicativo de Aconselhamento de Voto emergiu como possibilidade de convergir estes diversos parâmetros em um único produto de design. A natureza do projeto elaborado, um teste de correspondência relativamente rápido e, neste caso, análogo aos populares aplicativos de relacionamento, surge na busca por conferir mais apelo comunicativo ao assunto da política. Por ser um aplicativo digital, permeia-se o meio ideal de difusão no Brasil. E, principalmente, por sua lógica de construção, baseada em eventos já ocorridos, sua confiabilidade é potencializada e sua reprodutibilidade é automaticamente conferida.

Reprodutibilidade.

A principal contribuição do projeto talvez está no seu potencial de reprodutibilidade. Esta, que é uma preocupação histórica do campo do Design, apresenta-se como o diferencial do Bom Partido para o estudo dos Aplicativos de Aconselhamento de Voto.

A aplicação da lógica retrospectiva não oferece apenas um resultado mais confiável acerca do posicionamento dos partidos em pautas reais e atuais, mas também simplifica o processo de desenvolvimento da ferramenta. Diferente dos casos estudados, esta abordagem não depende da colaboração dos partidos, parlamentares ou candidatos e nem da análise de especialistas em política para definir o posicionamento dos partidos. Todos os insumos necessários podem ser coletados através dos portais de comunicação oficiais do Estado, com garantias legais de publicidade dos dados.

Ao tomar como exemplo o caso Match Eleitoral, desenvolvido pela Folha de São Paulo e pelo Instituto DataFolha, percebe-se a dificuldade em depender da resposta de agentes externos para a construção de um AAV. A equipe fez contato com os candidatos e, mesmo com a credencial de um dos mais importantes jornais do país, o projeto foi lançado com apenas 57% dos candidatos inscritos, no caso de São Paulo. Sem a credencial, seria difícil imaginar uma boa adesão. Portanto, esta é uma fórmula que pode funcionar para grandes veículos de comunicação, mas não é replicável para agentes com menor renome. Menos ainda se pensada para o contexto do ativismo independente.

A fórmula proposta permite que uma pessoa ou grupo sem experiência com jornalismo, sem capilaridade no mundo político e sem nenhuma especialidade em análise de posicionamentos se aproprie do passo a passo (pág. 28) e do sistema de contagem de pontos (pág. 86) desenvolvidos para criar o seu próprio AAV.³⁶

Sob esta visão, os AAV poderiam ser replicados de forma independente em qualquer nível legislativo — incluindo um universo de 27 casas legislativas de nível estadual e mais de cinco mil casas legislativas de nível municipal — a partir de uma fácil substituição dos dados de insumo. Este potencial de compartilhamento atende ao propósito ativista do projeto.

Evolução do Bom Partido — Escalabilidade.

A proposta de aplicativo pode evoluir em diferentes direções. Destacadamente, poderia se tornar uma ferramenta global de acompanhamento da atividade parlamentar no Brasil, com o diferencial da propriedade AAV como elemento central, mas não único.

³⁶ Mesmo para a seleção das votações a serem questionadas, etapa em que foi aplicada a consulta com profissionais de campos adjacentes à política (agentes externos especializados), é plenamente viável que, na ausência do contato com tais profissionais, ela seja substituída por um questionário online com um número maior de pessoas (substituindo pesquisa qualitativa por quantitativa), por exemplo, ou cruzando dados de uma pesquisa prévia em veículos de comunicação confiáveis com os índices de popularidade dos assuntos tratados, disponíveis abertamente em ferramentas como o Google Trends.

Poderia por exemplo, em um próximo momento, incluir a atividade do Senado, das Comissões parlamentares, câmaras legislativas estaduais (deputados estaduais) e municipais (vereadores) e, possivelmente, até das decisões executivas em âmbito nacional, estadual e municipal.

O questionário em si, assim, se tornaria uma dentre algumas funções do aplicativo, e o caráter *explicativo/educativo* da proposta ganharia relevo. Isto significa adicionar um conteúdo textual mais extenso com informações sobre os partidos e seus posicionamentos, tramitação de propostas e os debates em seu entorno (e.g. as discussões nas Comissões, feitas antes da proposta ir ao plenário, e no próprio plenário). Todos estes insumos de conteúdo também estão disponibilizados abertamente no site oficial do congresso brasileiro.

O Congresso já disponibiliza também um aplicativo — *Infoleg* — com múltiplas ferramentas e filtros de acompanhamento das propostas, parlamentares e partidos que podem ser absorvidos. Na parte específica do questionário, há o potencial de incluir mais conteúdos sobre as votações. Por exemplo, áudios/vídeos das discussões entre os deputados, com recortes dos argumentos da oposição e dos governistas sobre a respectiva proposta. O site da Câmara dos Deputados disponibiliza estes conteúdos na íntegra, para todas as votações ocorridas (exemplificado na fig. 128).

ACOMPANHE

PLENÁRIO
Sessão Deliberativa Extraordinária (virtual) - 16/02/2022

Câmara conclui votação de proposta que limita busca e apreensão em es...
Compartilh... 1/1

TRECHOS POR ORADOR
Busque por orador

- Plenário - íntegra da transmis...
SESSÃO DELIBERATIVA EXTRAORDINÁRIA (VIRTUAL) - 16/02/2022
horário - 13h55'00"

FIM DA SESSÃO

- Marcelo Ramos
DEPUTADO PL-AM
horário - 00h21'23" duração - 00:03:05
- Paula Belmonte
DEPUTADO CIDADANIA-DF
horário - 00h18'43" duração - 00:03:00

FIM DA VOTAÇÃO

ÍNTEGRA DA SESSÃO
Sessão Deliberativa Extraordinária (virtual) - 16/02/2022

Exibindo íntegra

Áudio

Presença | Íntegra em texto | Votações | Resumo | Ata

Tema: Sessão para a votação de propostas legislativas
Local: Plenário da Câmara dos Deputados
Início: 16/02/2022 às 13h55
Término: 17/02/2022 às 00h23
Situação: Encerrada

PROPOSTAS ANALISADAS 5 [abrir](#)

PROPOSTAS NÃO ANALISADAS 8 [abrir](#)

Figura 128. Exemplo da página de sessão plenária no portal da Agência de Notícia da Câmara dos Deputados. Todas as sessões do Plenário são registradas em foto, áudio, vídeo, ata e outros diversos documentos disponíveis abertamente. (*site* oficial da Câmara dos Deputados, acessado em 16 de outubro de 2022).

Outro caminho potencial seria construir um perfil político do utilizador a partir de suas respostas. O aspecto momentâneo da atual proposta evoluiria, então, para um sistema com memória e gerenciamento de dados de opinião política de usuários identificados. Ou seja, envolveria um cadastro de usuário e sua manutenção, com atualizações na medida em que o usuário injeta *inputs* sobre seus posicionamentos. Pode incluir também uma seção com conteúdos salvos (favoritos) e propostas legislativas de interesse em tramitação, por exemplo.

Desta maneira, a associação com a época de eleições permanece central, mas deixa de ser o foco único do projeto. Em vez de descarregar um aplicativo de teste/match nas vésperas de uma eleição e deletá-lo após sua conclusão, aumentaria a tendência do usuário manter seu uso.

Cruzamento entre gestões de ideologias diferentes.

Um dos pontos que motivou o desenvolvimento do projeto foi o olhar crítico sobre os partidos que não mantêm uma coerência ideológica na comparação entre votações ocorridas em gestões presidenciais diferentes. Há partidos com grande representação na Câmara que formaram a base parlamentar governista sob liderança da direita liberal-democrata, da esquerda e da extrema direita conservadora, no curto período desde a redemocratização de 1989. No Brasil, esses partidos são por volta apelidados “fisiológicos”, pois não seguem uma linha ideológica clara.

Consequentemente, observar as votações de apenas uma gestão pode omitir dados importantes sobre a flexibilidade ou resiliência ideológica dos partidos. No momento em que este projeto está sendo elaborado, há possibilidade de que, nas eleições nacionais do fim do ano (outubro de 2022), um partido de oposição seja eleito para a presidência; ou que o governo atual (Bolsonaro) seja reeleito. Caso a oposição vença, há uma boa oportunidade de incluir no aplicativo os dados de votações ocorridas em gestões de ideologias, a princípio, opostas; e dadas em sequência. Isto enriqueceria o projeto e daria mais precisão aos resultados.³⁷

A medida seria benéfica para a redução da probabilidade de empates entre partidos no *match* do aplicativo, a partir do momento em que se teria uma exposição de pautas mais abrangente no espectro político-ideológico. A oposição, que hoje se restringe basicamente a votar contra as propostas do governo e sua base aliada, teria a oportunidade de propor suas pautas ao congresso. Como os demais partidos da atual oposição se posicionariam? Seria de se esperar uma maior divergência do que no cenário atual³⁸.

Além da redução dos empates, esperar-se-ia uma maior exposição da diferença entre os partidos “fisiológicos” e “ideológicos”, pois partidos que votarem a favor de medidas que respeitam ideologias

³⁷ Cabe ressaltar que não se optou por selecionar votações do governo anterior ao governo Bolsonaro (Michel Temer, 2016-2018) por se tratar de um momento excepcional da política brasileira e do Estado Democrático, em geral: resultado do afastamento de uma presidenta (Dilma Rousseff, que sofreu *impeachment* em 2016 após sua eleição em 2010 e reeleição em 2014) e sua substituição por um vice de outro partido (Michel Temer, 2016-2018), com pautas alheias à ideologia do partido afastado.

³⁸ Os dados levantados neste projeto sugerem que a base aliada foi previsivelmente mais divergente do que a oposição, pois houve mais ocorrência de empates entre partidos de oposição — eles votaram contra a base aliada em todas as votações selecionadas.

opostas dificultariam suas chances de *match*. Os partidos democraticamente anômalos estariam, portanto, prejudicados.

Limitações

O diferencial da proposta — abordar votações já ocorridas — traz também algumas limitações. Parte delas decorre da complexidade da realidade política brasileira e seus próprios problemas, e por isso decidiu-se não por evitá-las e escondê-las, mas carregá-las com consciência e com o objetivo de expô-las.

No chamado presidencialismo de coalizão (Abranches, 1988), a formação de uma base parlamentar aliada ao governo é imperativa para garantir a estabilidade política do país. Sem maioria nas casas do congresso, não há governabilidade. Portanto, o presidente da câmara, eleito pelos deputados federais, é convencionalmente um líder político dentro da maioria governista. Por esse e outros motivos, **o grande maioria das propostas pautadas para votação em plenário resulta em aprovação.**

Como o bloco governista vota recorrentemente *sim* e o bloco de oposição vota recorrentemente *não*, há **dificuldade em criar uma diferenciação ideológica entre partidos do mesmo bloco.** É possível, dependendo da seleção de votações, que um número estranhamente alto de partidos terminem empatados na contagem de pontos.

Neste caso, cabe refletir o quanto esta é uma dificuldade gerada pela lógica proposta neste projeto e o quanto ela espelha uma realidade que carrega, por si, suas próprias anomalias. Se dois partidos deram os mesmos votos nas legislações mais importantes discutidas na Câmara, o fenômeno do empate é uma anomalia proveniente da realidade, não da ferramenta. Inserir mais questões (até encontrar a diferença) seria a primeira solução, porém há casos em que a coincidência se mantém.

Para isso, foi criado o critério de desempate usando o Índice de Fidelidade Partidária (INFIP), que diferencia os partidos pela coerência entre seus integrantes. O critério privilegia partidos cujos integrantes respeitam mais as orientações partidárias³⁹, mas por outro lado possibilita que determinados partidos jamais sejam o resultado número um do *match*.

Naturalmente, os partidos com maior bancada eleita tendem a ter um INFIP pior. E um partido como a Rede Sustentabilidade, que teve um único representante em diversas votações, leva vantagem neste quesito. A aplicação do INFIP como critério de desempate, portanto, pode beneficiar os partidos menores. Novamente, cabe refletir o quanto esta é uma dificuldade gerada pela lógica proposta neste projeto e o quanto ela espelha uma realidade que carrega, por si, suas próprias características. Um partido com menos pessoas tende a ter menos divergências e, portanto, seria mais confiável. Ao mesmo tempo, um partido só tem mais integrantes na Câmara porque recebeu votos de uma maior parcela da sociedade, o que por si deveria lhe conceder maior confiabilidade.

³⁹Quando há discrepância de posicionamento entre parlamentares do mesmo partido, o eleitor se pergunta que ideologia o rege, e diminui-se a confiança de que, na próxima votação, todos os representantes do partido votem de acordo com a opinião do eleitor. Partidos com maior fidelidade interna, portanto, mereceriam ser recompensados no desempate.

Exemplo de virtual empate entre três partidos de oposição em 11 das votações selecionadas:

- Partido dos Trabalhadores — cerca de 50 parlamentares — INFIP 99,45%;
- Partido Socialismo e Liberdade — cerca de 9 parlamentares — INFIP 100%;
- REDE Sustentabilidade — 1 parlamentar — INFIP 100%.

Estes partidos seguem a mesma ideologia? Em que momentos seria possível diferenciar seus posicionamentos sem recorrer à análises dos manifestos, declarações, programas etc?

Independente da resposta, há uma realidade material sendo exposta pela ferramenta.

Para resolver esta e outras questões relativas à metodologia do teste, seria extremamente proveitosa a colaboração de um profissional com expertise em pesquisas eleitorais para chegar em uma fórmula adequada para avaliar a aplicação do INFIP. Combinar propostas de governos com ideologias distintas pode ser um fator importante para evitar a ocorrência de empates.

Redação

A redação das questões do questionário foi realizada de forma leiga, com base na observação crítica dos casos estudados. A colaboração de um profissional de pesquisa certamente ajudaria a refinar o texto para melhor atender aos princípios almejados da imparcialidade, síntese e clareza. Alguns casos de dupla negativa evitados, por exemplo, provavelmente teriam melhor solução do que as apresentadas.

Teste do Protótipo

O protótipo de AAV do Bom Partido foi colocado em teste preliminar em formato reduzido, em termos de conteúdos e interações. Seria mais proveitoso, em primeiro lugar, se o protótipo fosse capaz de calcular e apresentar o *match* real, o que não foi possível realizar até então. Limitou-se a simular a etapa do questionário, com interações reais, mas não a etapa dos resultados. Esta limitação indica tanto uma limitação quanto um potencial do projeto.

Amostragem de participantes do teste

Houve dificuldade em acessar participantes identificados com o espectro político da direita, o que limita a mensuração dos resultados obtidos. Um dos objetivos da ferramenta é gerar quebra de expectativa entre o *match* aguardado pelo usuário e o *match* obtido. Ao abordar propostas apresentadas durante o governo Bolsonaro, alinhado à direita, essa quebra de expectativa seria mais provável entre eleitores de direita que não aprovam determinadas medidas do governo, por exposição. Por limitações de amostragem, esse caso não foi testemunhado.

BIBLIOGRAFIA

Agence France-Presse (2021, Maio 17). *Esquerda e independentes surpreendem em eleições para Constituinte do Chile*. CartaCapital. Acessado em 3 de março de 2022, em <https://www.cartacapital.com.br/mundo/esquerda-e-independentes-surpreendem-em-eleicoes-para-constituente-do-chile/>

Agência Brasil. (2022, Agosto 27). *Brasil tem mais de 10,4 mil candidatos a deputado federal; veja lista* (B. Saniele, Ed.). Agência Brasil. Acessado em 14 de outubro de 2022, em <https://agenciabrasil.ebc.com.br/politica/noticia/2022-08/brasil-tem-mais-de-104-mil-candidatos-deputado-federal-veja-lista>

Azevedo, R. (2022, Outubro 1º). *Para você não esquecer em quem votou*. Dw.com. Acessado em 9 de outubro de 2022, em <https://www.dw.com/pt-br/para-voc%C3%AA-n%C3%A3o-esquecer-em-quem-votou/a-63029428>

Bacelar, C., & Tardáguila, C. (2014, Outubro 4). *Primeira votação com urnas, em 96, atingiu um terço dos brasileiros*. O Globo. Acessado em 3 de agosto de 2022, em <https://oglobo.globo.com/politica/primeira-votacao-com-urnas-em-96-atingiu-um-terco-dos-brasileiros-14135738>

Batistoti, V. (2018, Agosto 23). *Tinder eleitoral: plataforma propõe 'match' entre políticos e eleitores*. Revista Galileu. Acessado em 15 de setembro de 2022, em <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2018/08/tinder-eleitoral-plataforma-propoe-match-entre-politicos-e-eleitores.html>

Benjamin, Walter (1934). *O Autor como Produtor*. In Barrento, João (Ed. & Trans.) *Estética e Sociologia da Arte* (pp. 79—106). Belo Horizonte, Brasil: Autêntica, 2017.

Buchino. (2012, Novembro 27). *OMG (Obama)*. Fonts in Use. Acessado em 21 de agosto de 2022, em <https://fontsinuse.com/uses/2507/omg-obama>

Cedroni, L., & Garzia, D. (Eds.). (2010). *Voting advice application in Europe: the state of art*. ScriptaWeb. Napoli.

Central do Barulhinho. (2022). *Campanha Olha o Barulhinho*. Olha O Barulhinho. Acessado em 19 de setembro de 2022, em <https://www.olhaobarulhinho.com/>

Centre for the Extended Learning (2016). *User Experience Design for Learning*. CEL UXDL Honeycomb; University of Waterloo. Acessado em 13 de fevereiro de 2022, em <https://cms.cel.uwaterloo.ca/honeycomb/index.aspx>

Chagas, P. V. (2018, Outubro 4). *O “Efeito Tiririca” e a importância da votação para deputado*. Agência Brasil. Acessado em 11 de agosto de 2022, em <https://agenciabrasil.etc.com.br/justica/noticia/2018-10/o-efeito-tiririca-e-importancia-da-votacao-para-deputado>

Chan, Stephanie (2022, Fevereiro). *Usage of Top Dating Apps Grew Nearly 20% Year-Over-Year in January*. Sensor Tower Blog. Acessado em 13 de outubro de 2022, em <https://sensortower.com/blog/dating-apps-2022/>

Close, R., & Cisneros, A. M. (2015, Fevereiro). *L’Internationale: Glossary Of Common Knowledge*. L’Internationale Online. Acessado em 3 de fevereiro de 2022, em <https://www.internationaleonline.org/glossary/subjectivisation/>

Coles, S. (2016, Março 16). *Donald Trump ad: John Kasich All Talk No Action Politician*. Fonts in Use. Acessado em 18 de agosto de 2022, em <https://fontsinuse.com/uses/11970/donald-trump-ad-john-kasich-all-talk-no-action>

Coles, S. (2020, Fevereiro 13). *Cruz Can’t Skate – Beto O’Rourke U.S. Senate campaign poster*. Fonts in Use. Acessado em 20 de agosto de 2022, em <https://fontsinuse.com/uses/30993/cruz-cant-skate-beto-orourke-u-s-senate-campaign-poster>

Congresso Em Foco. (2018, Outubro 5). *Voz Ativa permite que o eleitor encontre um candidato “par perfeito”*. Congresso Em Foco. Acessado em 20 de setembro de 2022, em <https://congressoemfoco.uol.com.br/area/pais/voz-ativa-permite-que-o-eleitor-encontre-um-candidato-par-perfeito/>

Datafolha (2018). *Match Eleitoral*. Folha de São Paulo. Acessado em 20 de janeiro de 2022, em <https://matcheleitoral.folha.uol.com.br/>

Datafolha. (2022, Agosto 23). *Em alta, 75% veem democracia como melhor forma de governo*. Datafolha. Acessado em 6 de setembro de 2022, em <https://datafolha.folha.uol.com.br/opiniao-e-sociedade/2022/08/em-alta-75-veem-democracia-como-melhor-forma-de-governo.shtml>

Datafolha. (2022, Janeiro 6). *41% reprovam desempenho do Congresso Nacional*. Acessado em 8 de janeiro de 2022, em <https://datafolha.folha.uol.com.br/opiniaopublica/2022/01/41-reprovam-desempenho-do-congresso-nacional.shtml>

Esquerda.net. (2022, Janeiro 17). *Observador recomenda voto no Chega aos eleitores "neutros"*. Esquerda.net. Acessado em 21 de janeiro de 2022, em www.esquerda.net/artigo/observador-recomenda-voto-no-chega-aos-eleitores-neutros/78955.

Faculdade Nova de Lisboa, Ministério da Educação. (2011). *Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa: o que muda e o que não muda com o novo acordo ortográfico*. Acessado em 20 de janeiro de 2022, em https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Acordo_Ortografico/documentos/o_novo_ao_0.pdf

Fallman, D. (2008) *The interaction design research triangle of design practice, design studies, and design explorations*. Design Issues, vol 24, no 3. MIT Press Journals, Cambridge, MA, pp4–18.

Fogg, B.J. (2002). *Stanford Guidelines for Web Credibility. A Research Summary from the Stanford Persuasive Technology Lab*. Stanford University. www.webcredibility.org/guidelines

Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*. London: Earthscan.

Gapminder (2020, Novembro 30). *The Worldview Upgrader – Gapminder launches a groundbreaking new service to fight misconceptions*. Gapminder Org. Acessado em 21 de janeiro de 2022, em <https://www.gapminder.org/news/the-worldview-upgrader-gapminder-launches-a-groundbreaking-new-service-to-fight-misconceptions/>

Gapminder. (2020, Novembro 30). *Worldview Upgrader (beta)*. Gapminder Worldview Upgrader. <https://upgrader.gapminder.org/about>

Garzia, Diego, e Stefan Marschall (2014). *The Lausanne Declaration on Voting Advice Applications*. in: Diego Garzia and Stefan Marschall (eds.), *Matching voters with parties and candidates. Voting advice applications in comparative perspective*. Colchester: ECPR Press, S. 227–228.

Garzia, D. (2016). *VAA Global Census 2016*. Google Planilhas. Acessado em 22 de outubro de 2022, em <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FulfjKdoeuf9Yi6C7SfFgBjqQdKxEzujXaL6JPbSyDs/edit?usp=sharing>

Gavioli, A. (2022, Maio 13). *Jovens brasileiros são os que mais utilizam aparelhos eletrônicos no mundo*. Exame. Acessado em 4 de outubro 4 de 2022, em <https://exame.com/carreira/jovens-brasileiros-sao-os-que-mais-utilizam-aparelhos-eletronicos-no-mundo/>

Gielow, I. (2022, Junho 24). *Datafolha: Governo Bolsonaro tem 47% de reprovação e 26% de aprovação*. Folha De S.Paulo. Acessado em 14 de agosto de 2022, em <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2022/06/datafolha-governo-bolsonaro-tem-47-de-reprovacao-e-26-de-aprovacao.shtml>

Google. (2018). *Pesquisas do ano no Google 2018*. Google Trends. Acessado em 4 de outubro de 2022, em <https://trends.google.com.br/trends/yis/2018/BR/>

Google. (2019). *Pesquisas do ano no Google 2019*. Google Trends. Acessado em 4 de outubro de 2022, em <https://trends.google.com.br/trends/yis/2019/BR/>

Google. (2020). *Pesquisas do ano no Google 2020*. Google Trends. Acessado em 4 de outubro de 2022, em <https://trends.google.com.br/trends/yis/2020/BR/>

Google. (2021). *Pesquisas do ano no Google 2021*. Google Trends. Acessado em 4 de outubro de 2022, em <https://trends.google.com.br/trends/yis/2021/BR/>

Hawley, R. (2019, Abril 26). *How this one font took over the world*. The Outline. Acessado em 9 de agosto de 2022, em <https://theoutline.com/post/7356/gotham-font-is-everywhere>

Hester, R. T. (2005). *Design activism for whom?*. Frameworks. UC Berkley Environmental Design. Acessado em 13 de janeiro de 2022, em <https://frameworks.ced.berkeley.edu/2005/design-activism-for-whom/>.

Hoefler & Co. *Gotham Rounded Overview*. (n.d.). H&Co. Acessado em 7 de agosto de 2022, em <https://www.typography.com/fonts/gotham-rounded/overview>

Hoefler & Co. *Gotham Rounded: Gotham Rounded is a technical letter that goes from friendly to high-tech to cheeky with ease*. (n.d.). H&Co. Acessado em 7 de agosto de 2022, em <https://www.typography.com/fonts/gotham-rounded/design-notes>

IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. <http://www.designkit.org/resources/1>

Instituto de Linguística Teórica e Computacional. (n.d.). *Acordo Ortográfico*. Portal Da Língua Portuguesa. <http://www.portaldalinguaportuguesa.org/acordo.php>

Keung, L. (2020, Agosto 8). *Gotham Font History: From GQ to the Barack Obama Campaign*. Design & Illustration Envato Tuts+. Acessado em 21 de outubro de 2022, em <https://design.tutsplus.com/articles/gotham-font-history-from-gq-to-the-barack-obama-campaign--cms-35415>

Kikin-Gil, E. (2010). *The UX Radar — measuring the user experience*. Tiltool.
<https://www.tiltool.com/?p=23&cpage=1&unapproved=85805&moderation-hash=3f5614cf7b9fdb02911089f79517a919#comment-85805>

Marschall, S. (2005). *The Online Making of Citizens: Wahl-OMat*, in V. B. Georgi (ed.), *The Making of Citizens in Europe: New Perspectives on Citizenship Education*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, pp. 137-141.

Mazé, Ramia (2019). *Politics of Designing Visions of the Future*. In *Journal of Futures Studies*, Março 2019, 23(3): 23–38. Taiwan: Tamkang University.

Mazetto, M. (2019, September 17). *PRB (Partido Republicano Brasileiro): História, Ideologia e Lista de candidatos*. Eleições 2020. Acessado em 20 de março de 2022, em <https://www.eleicoes.org/prb-historia-ideologia-candidatos/>

Mazetto, M. (2019, Setembro 9). *PHS (Partido Humanista da Solidariedade) - História, Ideologia e Lista de candidatos*. Eleições 2020. Acessado em 20 de março de 2022, em <https://www.eleicoes.org/phs-historia-ideologia-candidatos/>

McAfee. (2022). *A vida por trás das telas de pais, pré-adolescentes e adolescentes*. McAfee. Acessado em 10 de setembro de 2022, em <https://www.mcafee.com/content/dam/consumer/pt-br/docs/reports/rp-connected-family-study-2022-brazil.pdf>

MeRepresenta. Plataforma #MeRepresenta. Acessado em 1º de setembro de 2022, em <https://merepresenta.org.br/>

Morris, Tom (2021). *Dating in 2021: swiping left on COVID-19*. Global Web Index. Acessado em 13 de outubro de 2022, em <https://blog.gwi.com/chart-of-the-week/online-dating/>

Morville, Peter (2004). *User Experience Design*. Intertwined. Acessado em 10 de janeiro de 2022, em https://semanticstudios.com/user_experience_design/

Morville, Peter (2016). *User Experience Honeycomb*. Intertwined. Acessado em 10 de janeiro de 2022, em <https://intertwined.org/user-experience-honeycomb/>

Munari, Bruno. (1981). *Da Cosa Nasce Cosa*. Bari: Laterza.

Nery, C., & Britto, V. (2022, Setembro 16). *Internet já é acessível em 90,0% dos domicílios do país em 2021 | Agência de Notícias*. Agência De Notícias - IBGE. Acessado em 29 de setembro de 2022, em

<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-internet-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021>

Neves, R. (2022, Abril 5). *Brasil tem menor número de jovens com título de eleitor desde 2004*. UOL Eleições. Acessado em 3 de julho de 2022, em <https://www.uol.com.br/eleicoes/2022/04/05/brasil-tem-menor-numero-de-jovens-com-titulo-de-eleitor-desde-2004.htm>

Nexo Jornal (2022, Maio 5). *Mais de 2 milhões de jovens tiram título para eleição de 2022*. Nexo Jornal. Acessado em 1º de setembro de 2022, em <https://www.nexojornal.com.br/extra/2022/05/05/Justi%C3%A7a-eleitoral-anuncia-recorde-de-jovens-nas-eleicoes-de-2022?posicao-home-direita=1>

Noire, N. (2019, Dezembro 28). *Democratic National Committee website*. Fonts in Use. Acessado em 21 de agosto de 2022, em <https://fontsinuse.com/uses/30139/democratic-national-committee-website>

O Globo (2019). *O Voto dos Deputados*. G1 — O Globo. Acessado em agosto de 2022, em <https://especiais.g1.globo.com/politica/2019/o-voto-dos-deputados/#/>

O Globo. (2018, Outubro 10). *Datafolha para presidente, votos válidos: Bolsonaro, 58%; Haddad, 42%*. G1. Acessado em 4 de março de 2022, em <https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/noticia/2018/10/10/datafolha-para-presidente-votos-validos-bolsonaro-58-haddad-42.ghtml>

O'Brien, Marc; Dharia, Namita; Gaydos, Ben (2020). *First Things First: A Manifesto — 2020 Edition*. AIGA Eye on Design, The Brand Identity, GMK, PAGE. Acessado em 3 de abril de 2022, em <https://www.firstthingsfirst2020.org/>

Papanek, Viktor (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (2.a ed.). London: Thames & Hudson, 1985.

Porto, Renata (2019). *Processos de Design e Inovação Social: expectativas, êxitos e desvios em projetos financiados*. Universidade de Lisboa. Lisboa.

Poynor, Rick (2021). *The Evolving Legacy of Ken Garland's First Things First Manifesto*. AIGA Eye On Design. Acessado em 3 de abril de 2022, em <https://eyeondesign.aiga.org/why-ken-garlands-first-things-first-manifesto-keeps-getting-updated/>

Schroeder, L. (2022, Setembro 16). *Uso de internet chega a 90% dos domicílios brasileiros em 2021, diz IBGE*. CNN Brasil. Acessado em 14 de outubro de 2022, em <https://www.cnnbrasil.com.br/business/internet-foi-utilizada-em-90-dos-domicilios-do-brasil-em-2021-diz-ibge/>

Sluiter, M. (2019, Março 23). *March to Leave*. Fonts in Use. Acessado em 18 de agosto de 2022, em <https://fontsinuse.com/uses/25747/march-to-leave>

Thorpe, A. (2008). *Design as activism: A conceptual tool*. In Changing the Change: Design Visions, Proposals and Tools, Changing the Change conference, Turim, Itália, junho 2008, Umberto Allemandi, pp13, www.allemandi.com/cp/ctc/book.php?id=115&p=1

TSE. (n.d.). *União Brasil - TSE*. tse.jus.br. Acessado em 20 de junho de 2022, em <https://www.tse.jus.br/partidos/partidos-registrados-no-tse/uniao-brasil>

UOL. (2018, Outubro 6). *Urnas eletrônicas são transportadas pelo Brasil*. UOL Eleições 2018. Acessado em 3 de julho de 2022, em <https://noticias.uol.com.br/politica/eleicoes/2018/album/2018/10/06/eleicoes-2018-urnas-eletronicas-sao-transportadas-pelo-brasil.htm>

Vilicic, F. (2016, Abril 26). *No Tinder da política, com quem você daria match?* VEJA. Acessado em 13 de setembro de 2022, em <https://veja.abril.com.br/coluna/a-origem-dos-bytes/no-tinder-da-politica-com-quem-voce-daria-match/>

VOXMS. (2019, Junho 2). *Maioria dos brasileiros é contra o decreto das armas*. VOXMS. Acessado em 4 de março de 2022, em <https://voxms.com.br/brasil/maioria-dos-brasileiros-e-contra-o-decreto-das-armas/>

ANEXOS

Anexo 1.

Declaração de Lausanne sobre Aplicativos de Aconselhamento de Voto. (Garzia, 2014).

“Lausanne Declaration

The Lausanne Declaration on Voting Advice Applications

Preamble

Elections are a central element of democracy. They legitimise the allocation and the use of political power. Elections have to be organised in a true and fair manner, allowing citizens to make their decisions based on their free will. Citizens have to be informed about the available electoral choices they have. Being convinced that Voting Advice Applications (VAAs) provide valuable information about candidates and parties running for elections, support citizens in the decision-making process in the course of elections, and allow for electoral choices which are closer to the political position of the voters, and considering that VAAs have become increasingly popular and potentially influential in the electoral process, we abstain from suggesting an ideal form of a VAA, but rather recommend certain standards and minimal requirements that should be respected by all the makers of VAAs.

General Standards

1.1. In order to contribute sustainably to the good functioning of democracy, VAAs should be open, transparent, impartial and methodologically sound.

Organisation and Management of VAAs

2.1. All institutions, organisations, associations, groups, private companies and individuals financially supporting a VAA have to be made visible. Funding has to be made transparent.

2.2. All intentions and purposes associated with these tools have to be revealed by the makers of VAAs.

Access and Selectiveness

3.1. A VAA should be freely accessible to all citizens.

3.2. A VAA should aim at the inclusion of as many parties/candidates that are on the ballot as possible. The criteria for the exclusion of parties and candidates should be publicly available and justified.

3.3. Parties and candidates should not be excluded from the tool for ideological reasons.

Usability

4.1. VAAs should be designed in a simple and intuitively understandable manner.

4.2. VAA makers ought to carefully watch that the design does not favour a party/candidate in a systematic manner.

Functioning

5.1. VAAs are based on the assumption that users' proximity to parties and candidates can be measured by their degree of accordance on political issue positions. Ideally, VAAs make this presumption visible.

5.2. The issue statements included in a VAA should be relevant and reveal the different dimensions of competition in the political system for which the VAA is designed. If applicable, voters should be able to express their issue salience by weighting or deciding on which issues they want to be compared to parties and candidates.

5.3. Party and candidate positions on the statements can be coded on the basis of expert opinions, of documents and party manifestos, and of selfplacements. The method used to position parties and candidates should be made known to the users of the VAA.

5.4. Following the principle of transparency, the algorithm matching users to parties and candidates should be documented and clearly explained to users.

5.5. The results can be presented to users in the form of rankings, maps, spiders and graphs. Visualisations should be valid and instructive. Guidelines for understanding the results should be provided to the users.

Source: Garzia, Diego, and Stefan Marschall (2014). 'The Lausanne Declaration on Voting Advice Applications', in: Diego Garzia and Stefan Marschall (eds.), Matching voters with parties and candidates. Voting advice applications in comparative perspective. Colchester: ECPR Press, S. 227–228."

Anexo 2.

Links para páginas das propostas no site oficial da Câmara, na ordem em que aparecem no questionário.

1. camara.leg.br/propostas-legislativas/2220292
2. camara.leg.br/propostas-legislativas/531331
3. camara.leg.br/propostas-legislativas/2192459
4. camara.leg.br/propostas-legislativas/2192459
5. camara.leg.br/propostas-legislativas/2209381
6. camara.leg.br/propostas-legislativas/2210523
7. camara.leg.br/propostas-legislativas/46249
8. camara.leg.br/propostas-legislativas/257161
9. camara.leg.br/propostas-legislativas/2270789
10. camara.leg.br/propostas-legislativas/2270894
11. camara.leg.br/propostas-legislativas/534328
12. camara.leg.br/propostas-legislativas/15460
13. camara.leg.br/propostas-legislativas/2241695
14. camara.leg.br/propostas-legislativas/2199763
15. camara.leg.br/propostas-legislativas/2288389
16. camara.leg.br/propostas-legislativas/2310025

Anexo 3.

Links para páginas das reportagens sobre as propostas no site da Agência de Notícias da Câmara, na ordem em que aparecem no questionário.

1. camara.leg.br/noticias/598363-pec-torna-obrigatorio-voto-impresso-em-eleicoes-no-brasil/
2. camara.leg.br/noticias/793085-camara-aprova-texto-base-da-reforma-eleitoral-votacao-continua-nesta-quinta-feira
3. camara.leg.br/noticias/552233-reforma-da-previdencia-preve-idade-minima-de-65-anos-para-homens-e-62-para-mulheres/ ou www.camara.leg.br/noticias/567178-camara-aprova-texto-base-da-reforma-da-previdencia-em-2o-turno-por-370-votos-a-124/
4. camara.leg.br/propostas-legislativas/2205853
5. camara.leg.br/noticias/609931-CAMARA-APROVA-REGRAS-PARA-ARMAS-DE-CACADORES-ATIRADORES-ESPORTIVOS-E-COLECIONADORES
6. camara.leg.br/noticias/574653-camara-aprova-posse-de-arma-em-toda-a-extensao-do-imovel-rural/
7. camara.leg.br/noticias/849479-camara-aprova-projeto-que-altera-regras-de-registro-de-agrotoxicos ou camara.leg.br/noticias/849570-oposicao-critica-alteracao-em-registro-de-agrotoxicos-enquanto-governistas-falam-em-modernizacao/
8. camara.leg.br/noticias/758640-aprovado-texto-base-do-projeto-sobre-licenciamento-ambiental-votacao-continua-na-manha-desta-quinta/
9. camara.leg.br/noticias/761755-camara-aprova-mp-que-viabiliza-desestatizacao-da-eletronica/
10. camara.leg.br/noticias/730622-projeto-do-governo-autoriza-entrada-da-iniciativa-privada-na-exploracao-de-servicos-postais/
11. camara.leg.br/noticias/877647-camara-aprova-projeto-que-permite-a-educacao-dos-filhos-em-casa-proposta-vai-ao-senado/ ou camara.leg.br/noticias/366058-projeto-permite-a-educacao-dos-filhos-em-casa-com-supervisoao-do-poder-publico/
12. camara.leg.br/noticias/854027-plenario-conclui-votacao-do-projeto-que-legaliza-jogos-de-azar-veja-como-ficou-o-texto
13. camara.leg.br/noticias/758852-projeto-suspende-despejos-por-90-dias-durante-pandemia/
14. camara.leg.br/noticias/571023-camara-conclui-votacao-de-mp-da-liberdade-economica-texto-vai-ao-senado/
15. camara.leg.br/noticias/778071-proposta-do-governo-atualiza-tabela-do-ir-mas-limita-desconto-simplificado/
16. camara.leg.br/noticias/846617-camara-analisa-projeto-da-lei-paulo-gustavo-com-r-38-bilhoes-para-a-cultura/

Anexo 4.

Modelo do relatório de avaliação da experiência com o protótipo de teste do “Bom Partido”.

APLICATIVO BOM PARTIDO — RELATÓRIO DE TESTE DO PROTÓTIPO			
<small>Embasamento teórico dos questionamentos: User Experience Honeycomb</small>			
Perguntas I			
Segundo você, qual é a utilidade do aplicativo? Lhe pareceu útil?			
Foi fácil de usar o aplicativo? Alguma dificuldade em compreender o funcionamento?			
A extensão do teste pareceu boa? Foi cansativo completá-lo?			
O aplicativo lhe despertou interesse? Desejaria usar um aplicativo assim?			
Encontrou tudo que procurava, em termos de mecanismos e conteúdos?			
Sentiu alguma dificuldade de leitura do conteúdo? Sentiu alguma dificuldade de interação com o aplicativo?			
O aplicativo lhe parece confiável? Você confia que os resultados e dados mostrados são verdadeiros? Notou algo que lhe transmitiu desconfiança?			
Como classifica o contributo desta aplicação na tomada de decisão do seu voto? Positivo, Negativo, Neutro?			
Perguntas II			
	Compreensão dos textos — sentiu dificuldade em entender alguma questão?	Falhas de funcionamento?	Comentários? Sugestões?
0 Geral			
1 Voto impresso			
2 Estimulo à candidaturas de mulheres e negros			
3 Reforma da previdência			
4 Reforma da previdência DTQ professores			
5 Flexibilização do porte de armas			
6 Posse de armas no campo			
7 Agrotóxicos			
8 Licenciamento Ambiental			
9 Privatização da Eletrobrás			
10 Privatização dos Correios			
11 Homeschooling			
12 Jogos de Azar			
13 Suspensão de despejos durante a pandemia			
14 Reforma Trabalhista			
15 Redução da tributação de grandes fortunas			
16 Lei Paulo Gustavo			

Anexo 5.

Respostas dos participantes ao relatório de avaliação da experiência com o protótipo de teste do “Bom Partido”.

Segundo você, qual é a utilidade do aplicativo?

Lhe pareceu útil?

“Acredito serem três as principais utilidades do aplicativo: (i) facilitar a identificação dos eleitores com os partidos e seus projetos políticos; (ii) fomentar um voto informado; (iii) dar profundidade ao momento eleitoral, uma vez que situa as propostas e políticas públicas para além do primeiro domingo de outubro de quatro em quatro anos.”

“Para mim, a utilidade é relacionar minhas visões e crenças pessoais com o que tá sendo discutido pelos políticos e, então, pode me ajudar a orientar meu voto para pessoas que pensem de maneira semelhante. Gostei muito, nunca tinha feito um teste com a profundidade chegando a nível de projetos do congresso brasileiro. Inclusive, ao ir respondendo, a gente ganha conhecimento do que tá sendo proposto.”

“Como alguém recentemente inserida na política, achei de extrema importância conseguir ter uma opção que me ajude a escolher meu voto em alguém com as mesmas opiniões que eu, com que eu concorde, ao invés ser influenciada pela mídia ou por familiares, por isso achei a utilidade imprescindível.”

“O aplicativo é muito útil, pois analisa os votos dos partidos nas pautas mais relevantes e estruturais para o país, desenhando de forma clara os perfis ideológicos e as assimetrias entre as siglas partidárias, portanto apoia a escolha de voto futura.”

“O app eh util para ajudar os cidadãos comuns a se identificarem com espectros políticos, o que pode ser educativo e surpreendente. Além de expor questões de interesse público, o que eh bom pq essas questões geralmente são abafadas, escondidas ou diminuidas.”

“O aplicativo pareceu-me bastante útil para clarificar mentalmente em que espectro ideológico e partidário nos encontramos.”

“Muito útil. Além de mostrar seu alinhamento com partidos políticos, também gera conhecimento e pesquisa sobre as propostas apresentadas.”

“Ajudar eleitores a formar opiniões sobre os partidos políticos do Brasil, tendo em vista sua ideologia e como eles se posicionaram em cenários de votação.”

“Sim, é uma boa ferramenta. principalmente pra quem não tem tempo pra pesquisar sobre os candidatos.”

“Comparar o seu pensamento político em relação ao de outros políticos/partidos, sim, foi útil.”

“Sim.” (x2)

Foi fácil de usar o aplicativo?

Alguma dificuldade em compreender o funcionamento?

“Sim, demorei pra clicar na primeira tela de todas, ir pro lado, quando o app explica como usar. mas dps lembrei q no celular isso fica bem mais intuitivo.”

“Foi fácil. Na tela de introdução pode ficar pouco claro que é preciso clicar na imagem de texto para passar (fiz do laptop).”

“Foi extremamente fácil e também ágil, não fiquei entediada ao responder. Pelo contrário, senti que estava aprendendo ao rever ideias que estão sendo propostas.”

“Achei bem autoexplicativo, não tive dificuldades para navegar nem responder as questões. As informações extras ajudaram bastante para me contextualizar.”

“O aplicativo é fácil e intuitivo.”

“Sim, muito fácil. Não.”

“Foi extremamente fácil utilizar. A navegação é muito intuitiva.”

“Sim, foi fácil e não senti qualquer dificuldade em usar a aplicação.”

“Bem fácil de usar, algumas perguntas geraram dúvida.”

“Super fácil.”

“Sim.” (x2).

A extensão do teste pareceu boa?

Foi cansativo completá-lo?

“Foi boa e nada cansativo. Por mim, poderia ser maior, pra gerar mais confiabilidade nas respostas (mesmo sendo uma análise combinatória, é bom dar a sensação de ter mais de uma proposta por partido).”

“O tamanho do teste me pareceu bom, aprofundando os pontos importantes de maneira objetiva e compreensível, de forma que não fosse cansativo nem superficial.”

“Tendo em conta que não havia respostas abertas, a extensão do teste foi adequada ao esboço, pois já é a suficiente para demonstrar o seu funcionamento.”

“O teste demanda engajamento, mas não é cansativo.”

“Não foi cansativo. mais que isso seria.”

“Sim, boa extensão.”

“De maneira alguma, foi muito rápido completar.”

“Teste simples e rápido. Não [cansativo].”

“Nada cansativo.”

“Sim. Tamanho ideal.”

“Número de perguntas é razoável.”

“Sim. não [cansativo].”

O aplicativo lhe despertou interesse?

Desejaria usar um aplicativo assim?

“Em geral, não recorro a formatos como esse para decidir meu voto. Não por não acreditar que funcionem, mas porque meu interesse pessoal por política permite que esteja envolvida desde a definição das candidaturas, conhecendo minhas preferências por outras fontes. Ainda assim, considero que seja um bom exercício, sobretudo em um momento de extinção das coligações e nascimento das

federações, que cristalizam os jogos eleitorais em alianças políticas. Acredito que a relevância do aplicativo se baseie na sua fonte de informação, a atividade legislativa dos partidos e sua fidelidade às pautas que defendem ao longo dos seus anos de mandato.”

“Sim, muito interesse. O aplicativo é interessante por olhar para votações passadas reais e produzir um demonstrativo concreto de como as siglas votaram. Diferente de outros apps que identificam apenas ideias genéricas apresentadas por candidatos, parlamentares e partidos.”

“Sim! Fiquei curiosa e, como disse nas respostas anteriores, acho que a proposta ajuda ao eleitor ter conhecimento do que tá sendo proposto. Muitas vezes, quando se fala de política, ficamos no campo das generalizações.”

“Sim, me despertou muito interesse principalmente por ter começado a votar este ano e ainda não ter muita noção de candidatos e propostas. Com certeza usaria todo ano de eleição.”

“Sim, penso que é útil e interessante enquanto auxiliar de decisão numa escolha eleitoral.”

“Sim, gostaria de utilizar um aplicativo assim se tivesse a certeza que as minhas respostas seriam anónimas e que não haveria sistemas de *data tracking* que comprometessem a privacidade.”

“Super, fiquei bem curiosa com a resposta, que não é fácil de conseguir de forma tão consolidada. Repassaria pra amigos.”

Sim, gostaria de utilizar.”

“Sim! Sim!”

“Sim, usaria!”

“Sim.” (x2).

Encontrou tudo que procurava, em termos de mecanismos e conteúdos?

“Podia ter uma tela após o questionário com um link de "Saiba mais" para cada uma das propostas, para o usuário poder se aprofundar.”

“Sim, embora tivesse ficado curiosa com a metodologia que ainda não apareceu :)”

“Sim, tudo bem claro e visível. eu poria um link, talvez dos próprios sites da câmara/governo pra que a pessoa se informe de cada lei de modo mais detalhado.”

“Sim, aplicativo esclarecedor e facilitador de informações que demorariam para ser compiladas por qualquer eleitor.”

“Sim, o aplicativo apresentou uma boa diversidade de assuntos que cobre um arco de temas importantes para o eleitor.”

“Sim, estava bem completo com pontos bem importantes e funções fáceis de acessar.”

“Sim. Simples e bem desenhado.”

“Sim.” (x5)

Sentiu alguma dificuldade de leitura do conteúdo?

Sentiu alguma dificuldade de interação com o aplicativo?

“Sobre o conteúdo: algumas perguntas me confundiram, pois geram interpretações dúbias. Este é um aspecto que pode ser aperfeiçoado. Sobre a interação: muito fácil e acessível.”

“A facilidade de leitura do conteúdo foi média. Apesar de não compreender muitos conceitos como ‘licenciamento ambiental’, havia perguntas que pareciam um pouco incompletas.”

“A única dificuldade é óptica. Sem óculos, seria impossível ler os textos das perguntas...”

“No meu navegador do celular não ficou centralizado. talvez quando for lançar como app mesmo, fique melhor.”

“Nenhuma, achei a navegação autoexplicativa e fácil.”

“Nenhuma dificuldade.”

“Zero dificuldade de interação.”

“Não.” (x5)

O aplicativo lhe parece confiável?

Você confia que os resultados e dados mostrados são verdadeiros?

Notou algo que lhe transmitiu desconfiança?

“O aplicativo me parece confiável. Não senti nenhuma desconfiança, mas para o futuro - e isso é algo que pensei a partir dessa pergunta - talvez fosse interessante explicar um pouco os critérios metodológicos das combinações que geram os resultados, para usuários interessados.”

“Sim, me pareceu seguro, mas na primeira vez que vi, talvez pelo momento político que estamos passando no Brasil, senti que a cor me levou pra algo mais ‘bandeira do Brasil’ e, conseqüentemente, ao atual presidente Bolsonaro, que é algo que eu rejeito totalmente. Ainda assim, gostaria de reforçar que adorei o logo e o nome.”

“Sim, mas ainda não vi com o resultado final das perguntas.”

“Só esse link esquisito rsrs mas nada demonstrou desconfiança dentro da pesquisa. de qualquer forma eu pesquisaria depois sobre o candidato, caso não o conhecesse.”

“Com os dados e informações, posso dizer que sinto confiança no aplicativo e nos resultados, que me pareceram muito condizentes com minhas próprias opiniões e fatos dos quais eu já tinha conhecimento.”

“Sim, os dados parecem ser confiáveis pois possuem informações precisas sobre cada votação.”

“Parece confiável. A presença da metodologia e dos números e datas das PECs são importantes. Os *links* de aprofundamento e do resultado das votações também ajudariam em disseminar informação e mostrar veracidade.”

“Muito confiável. Claramente é fruto de uma pesquisa em fontes de informações confiáveis.”

“Nesta fase de teste, o aplicativo pareceu-me confiável porque não me pediu informações sobre dados pessoais.”

“Sim. Confio que os resultados são verdadeiros.”

“Nada de específico a apontar para qualquer desconfiança mas num caso real poderia haver associação a alguma entidade certificadora.”

“Sim.”

Como classifica o contributo desta aplicação na tomada de decisão do seu voto?

Positivo, Negativo, Neutro?

“Como disse, partindo de perspectiva pessoal, acredito que o impacto seja neutro, pelo fato de que consumo conteúdos políticos, jurídicos e jornalísticos (mais do que o saudável), e tenho familiaridade com a relação entre minhas preferências e as opções políticas ofertadas. Mas pensando na relevância para a população em geral, classifico como positiva. Acho que o momento eleitoral enseja tomadas de decisão baseadas em discursos pontuais e inflamados, fora de contexto e de uma linha do tempo que tem seguimento e atinge seu ápice de importância após as eleições. E acho que o aplicativo situa escolhas pontuais em uma estrutura de poder e produção legislativa que é fundamental para as texturas da democracia.”

“Não muda nada nas minhas intenções de votos, porém acredito que possa sugerir a várias pessoas que pelo menos pensem se os candidatos de sua escolha estão coerentes e condizem com tais afirmações/leis.”

“Positivo! serve como uma afirmação do voto que imaginava dar, ou quem sabe uma nova sugestão.”

“Achei positivo pois me fez olhar para questões importantes que eu não tinha considerado antes e esclareceu certas dúvidas.”

“Positivo, já que consegui coletar novas informações sobre como os partidos políticos se comportaram nas últimas votações.”

“Influencia positivamente, principalmente na conferência das intenções dos meus candidatos já escolhidos.”

“Neutro.”

“Não sei responder.” [participante português]

“Positivo.” (x4).

Comentários

“Aplicativo bom para poder entender o posicionamento e também para comparar e se informar a respeito de decisões de outros partidos. Bom para quem tem dúvidas e não sabe se posicionar em termos políticos.”

“A única coisa que eu pensei foi em buscar ainda mais a simplificação das perguntas. Talvez isso se aplique mais aqui (nesse doc) do que no app em si. Apesar de achar que estão bem objetivas e bem escritas, talvez uma pessoa pouco letrada, ou que esteja totalmente por fora das leis, tenha dificuldades. Talvez não seja possível simplificar mais ainda.”

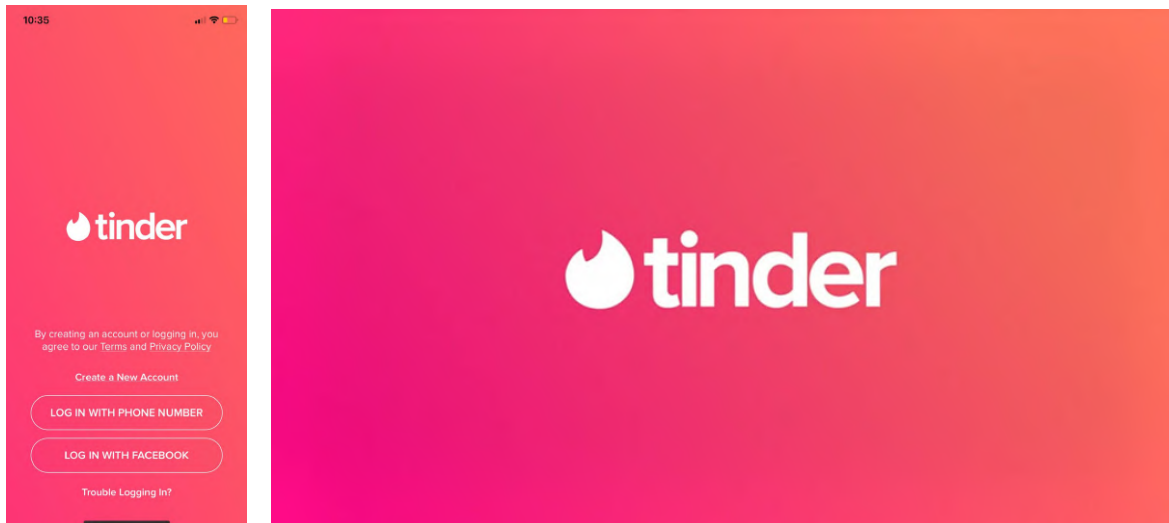
“Futuramente criar abas para assuntos semelhantes, exemplo: Economia, Segurança, Educação. Dessa forma o eleitor será conduzido a pensar de forma menos abrupta sobre assuntos distintos.”

“A aplicação pareceu-me bem estruturada e potencialmente útil tanto para eleitores brasileiros como para utilizadores estrangeiros que pretendam ficar a par do debate de propostas políticas do Brasil. Apenas sinto que para estrangeiros, falte alguma contextualização. Ou quem sabe, talvez a aplicação pudesse oferecer duas formas de navegação para cada um dos públicos: doméstico e estrangeiro. Por outro lado, não sei se essa "discriminação" pudesse resultar.”

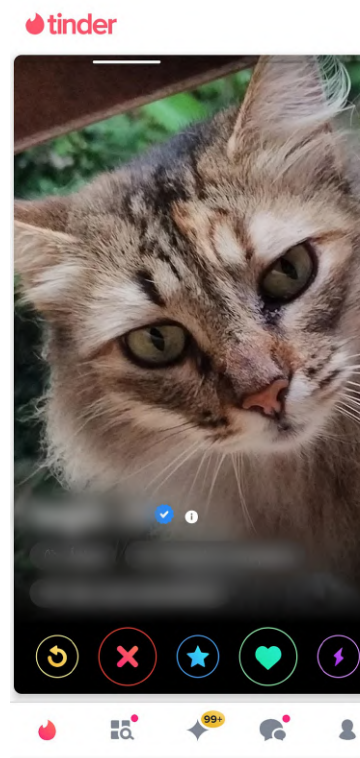
“São dois os comentários gerais. (i) Acho que é necessário que exista uma aba de saber mais para facultar ao interessado a acessar o link do projeto de lei / lei promulgada. Na minha opinião, uma das maiores complexidades do processo legislativo brasileiro é entender em que estágio de tramitação está o projeto, e o quanto a lei promulgada se distanciou do texto original. Quais mudanças sofreu, e em que etapa - Senado e Câmara. Essa característica, o complexo que é, afasta o brasileiro da produção legislativa e lhe tira o direito de contestar criticamente o que é veiculado na mídia.”

Anexo 6.

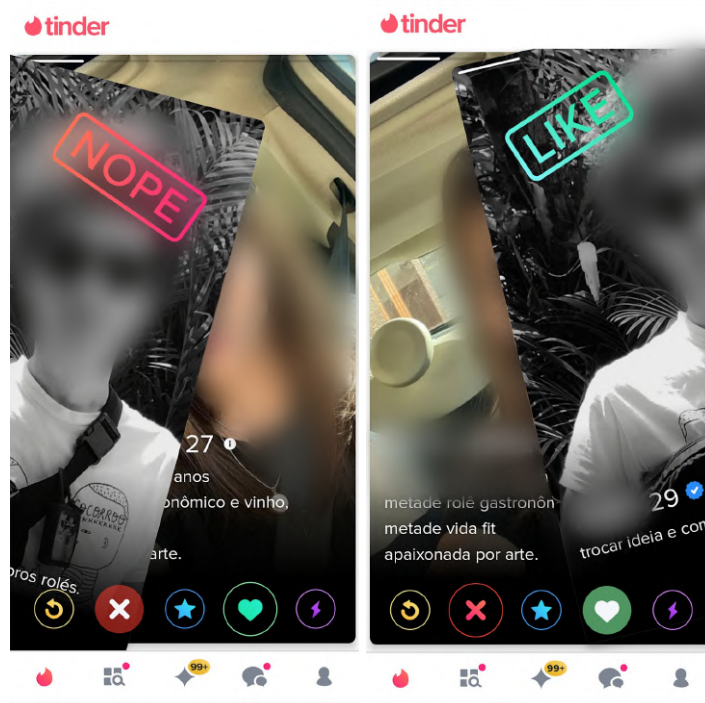
Capturas de tela do aplicativo de relacionamento *Tinder* — características absorvidas para a identidade e funcionamento do protótipo do Bom Partido.



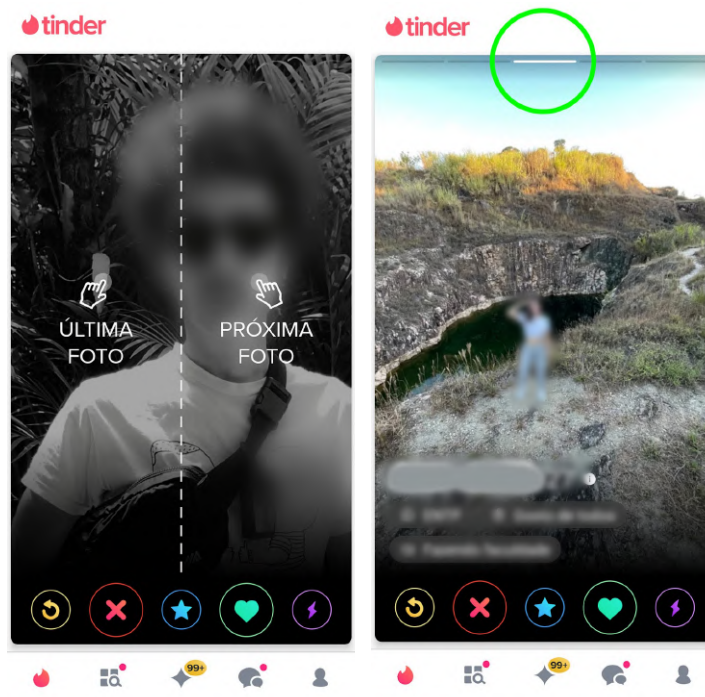
Os fundos em gradiente bicromático de contraste análogo foram absorvidos do *Tinder* na identidade do Bom Partido. Neste caso, em tons de verde, cor principal da marca — em referência ao botão de “confirmar” da urna eletrônica eleitoral.



A interatividade em formato de cartões (no *Tinder*, para pessoas; no Bom Partido, para questões) foi absorvida na identidade do Bom Partido.



Os cartões deslocam-se para a esquerda em caso de resposta negativa e para a direita em caso de resposta positiva. Os botões de resposta em destaque na parte inferior do cartão (cruz ou coração, no Tinder; “Não” ou “Sim”, no Bom Partido) em formato circular, sem preenchimento (e preenchidos no ato do comando), com contorno vermelho para negativa e verde para positiva também foram absorvidos.



O clique na metade lateral esquerda ou direita do cartão avançam e retornam entre seus conteúdos internos (fotos de uma mesma pessoa, para o *Tinder*; aprofundamento da questão, para o Bom

Partido), como indicado no tutorial inicial do *Tinder*, na imagem. Esta navegação é referenciada no index visual no cabeçalho, que indica quantos conteúdos há e qual deles está sendo visualizado (vide marcação sobre a imagem).