

Relatório Anual de Impacto 2021

Diretoria Executiva

Exported on 08/09/2023

Table of Contents

1	Introdução	4
2	Índice	5
3	Estratégia.....	7
4	Laboratório de Impacto Social.....	8
4.1	Escopo	8
4.2	Evidências de sucesso.....	8
4.3	Metadados.....	8
4.4	Mídia	9
4.5	Parceria em Destaque.....	9
5	Privacidade, Segurança e Bem Estar Digital para Educadores.....	10
5.1	Escopo	10
5.2	Evidências de sucesso.....	10
5.3	Metadados.....	10
5.4	Mídia	10
5.5	Parceria em Destaque.....	11
6	Robótica e Inteligência Artificial	12
6.1	Escopo	12
6.2	Metadados.....	14
6.3	Evidências de sucesso.....	14
6.4	Parceria em Destaque.....	15
7	The Glassroom Misinformation	16
7.1	Escopo	16
7.2	Metadados.....	16
7.3	Evidências de sucesso.....	16
7.4	Mídia	17
7.5	Parceria em Destaque.....	17
8	Comunicação de Causas.....	18
8.1	Escopo	18

8.2	Evidências de sucesso.....	18
8.3	Metadados.....	18
8.4	Mídia	19
8.5	Parceria em Destaque.....	19
9	Quebrada em Movimento	20
9.1	Escopo	20
9.2	Evidências de sucesso.....	20
9.3	Metadados.....	20
9.4	Mídia	21
9.5	Parceria em Destaque.....	21
10	A Casa Hacker	22
10.1	Sobre nós.....	22
10.2	Pessoas	22
10.3	Comunicação	22
10.3.1	Redes sociais	22
10.3.2	Destaques.....	22
10.3.3	Números	23
10.3.4	Imprensa.....	24
10.4	Finanças.....	24
10.5	Contato	24
10.6	Apoie	24
11	Aviso Legal.....	25
12	Versão	26

1 Introdução

As tecnologias da informação e comunicação transformaram a forma como nos conectamos e nos engajamos com o mundo ao nosso redor, criando oportunidades em todas as áreas da vida contemporânea. Mas, se essas tecnologias são usadas para incentivar o aprendizado e promover a justiça social, elas também têm sido utilizadas de uma forma que amplifica a desigualdade. Muitas pessoas - especialmente aquelas que historicamente foram excluídas ou marginalizadas - não são capazes de acessar, se beneficiar ou influenciar as plataformas digitais. Dentro desse cenário, a Casa Hacker realiza esforços para colocar comunidades locais no controle de suas experiências digitais. Acreditamos que a tecnologia é necessária para a evolução e progresso humano. Porém, a maneira como é desenvolvida e usada hoje é um problema: ela não é feita para todas as pessoas.

Somente emancipando as pessoas periféricas tecnologicamente, permitindo que elas façam parte de todo esse avanço tecnológico, criaremos um futuro inclusivo, em que a tecnologia coexiste com as comunidades.

Apresentamos o Relatório Anual de Impacto 2021 que consolida as principais informações gerenciais de nossa estratégia até 2024 e como avançamos e cumprimos nossa nossos objetivos em 2021.

2 Índice

- [Introdução](#)(see page 4)
- [Índice](#)(see page 5)
- [Estratégia](#)(see page 7)
- [Laboratório de Impacto Social](#)(see page 8)
 - [Escopo](#)(see page 8)
 - [Evidências de sucesso](#)(see page 8)
 - [Metadados](#)(see page 8)
 - [Mídia](#)(see page 9)
 - [Parceria em Destaque](#)(see page 9)
- [Privacidade, Segurança e Bem Estar Digital para Educadores](#)(see page 10)
 - [Escopo](#)(see page 10)
 - [Evidências de sucesso](#)(see page 10)
 - [Metadados](#)(see page 10)
 - [Mídia](#)(see page 10)
 - [Parceria em Destaque](#)(see page 11)
- [Robótica e Inteligência Artificial](#)(see page 12)
 - [Escopo](#)(see page 12)
 - [Metadados](#)(see page 14)
 - [Evidências de sucesso](#)(see page 14)
 - [Parceria em Destaque](#)(see page 15)
- [The Glassroom Misinformation](#)(see page 16)
 - [Escopo](#)(see page 16)
 - [Metadados](#)(see page 16)
 - [Evidências de sucesso](#)(see page 16)
 - [Mídia](#)(see page 17)
 - [Parceria em Destaque](#)(see page 17)
- [Comunicação de Causas](#)(see page 18)
 - [Escopo](#)(see page 18)
 - [Evidências de sucesso](#)(see page 18)
 - [Metadados](#)(see page 18)
 - [Mídia](#)(see page 19)
 - [Parceria em Destaque](#)(see page 19)
- [Quebrada em Movimento](#)(see page 20)
 - [Escopo](#)(see page 20)
 - [Evidências de sucesso](#)(see page 20)
 - [Metadados](#)(see page 20)
 - [Mídia](#)(see page 21)
 - [Parceria em Destaque](#)(see page 21)
- [A Casa Hacker](#)(see page 22)
 - [Sobre nós](#)(see page 22)
 - [Pessoas](#)(see page 22)
 - [Comunicação](#)(see page 22)
 - [Redes sociais](#)(see page 22)
 - [Destaques](#)(see page 22)
 - [Números](#)(see page 23)
 - [Imprensa](#)(see page 24)
 - [Finanças](#)(see page 24)
 - [Contato](#)(see page 24)
 - [Apoie](#)(see page 24)
- [Aviso Legal](#)(see page 25)

- [Versão](#)(see page 26)

3 Estratégia

A estratégia da Casa Hacker até 2024 é organizada em eixos e objetivos específicos conforme demonstrados:

Eixos de Investimento		Objetivos Específicos
#1	INCLUSÃO E TRANSFORMAÇÃO DIGITAL	Tornar acessíveis dispositivos desktops e notebooks à pessoas periféricas de baixa renda visando garantir o acesso emergencial a oportunidades de estudo, trabalho, empreendedorismo, acesso a informação e construção de iniciativas de impacto social.
		Conectar desconectados à era da informação digital desenvolvendo competências e habilidades digitais básicas para promover o desenvolvimento social e econômico.
		Promover a cultura de privacidade e segurança da informação, combater a desinformação, disseminar boas práticas de bem estar digital e criar respostas à situações emergentes.
#2	ESPAÇOS E EDUCAÇÃO EM STEAM	Transformar espaços comunitários em espaços de inovação, ciência e tecnologia.
		Promover o desenvolvimento de competências e habilidades em STEAM para colocar comunidades locais no controle de suas experiências digitais e a moldarem o futuro da tecnologia da informação e comunicação para o bem público.
		Aumentar a diversidade em STEAM, indústria e/ou no ensino superior de ciência e tecnologia.
#3	DESENVOLVIMENTO LOCAL	Apoiar lideranças e grupos de impacto social a transformarem suas ideias em iniciativas autogeridas, sustentáveis e de forte impacto social.
		Apoiar lideranças e grupos de impacto social de jovens a transformarem suas ideias em iniciativas autogeridas, sustentáveis e de forte impacto social.

4 Laboratório de Impacto Social

4.1 Escopo

O Laboratório de Impacto social é um programa de incubação de iniciativas de impacto social lideradas por jovens. O programa cria um ecossistema para o desenvolvimento de iniciativas que incluem:

- Imersões de Desenvolvimento Profissional (habilidades e competências empreendedoras) e Pessoal (softskills);
- Formação Empreendedora (core business): plano de negócios, gestão de pessoas, metodologias ágeis, formalização, gestão de tempo, planejamento estratégico, finanças, marketing, comunicação, economia criativa, indústria 4.0, círculo dourado, pitch e inovação;
- Assessoria Técnica: Reuniões de 60' com especialista de negócios para consultoria, orientação e facilitação de desenvolvimento da iniciativa;
- Fundo de Investimento: capital semente de ~14 mil reais para investimento em desenvolvimento de iniciativas, produtos, serviços e institucional;

O projeto promoveu o desenvolvimento de competências e habilidades empreendedoras para os beneficiários do projeto "ComunicAi" que foi realizado pelo Instituto Padre Haroldo, onde 11 jovens se uniram para formar a produtora de comunicação [Mandinga da Favela](https://www.mandingadefavela.com.br)¹. No segundo semestre de 2021 houve ainda a criação de uma nova organização a [Ozipa Criativa](https://www.instagram.com/ozipacriativa/)².

4.2 Evidências de sucesso

As iniciativas apoiadas apresentaram as evidências que comprovam o impacto do programa:

1. Revisão constante do plano de negócios;
2. Engajamento em outros programas e iniciativas empreendedoras;
3. Revisão, ajuste de processos, gestão de pessoas e departamento organizados;
4. Planejamentos de curto prazos vigentes;
5. Elaboração de novos projetos;
6. Consolidação profissional da marca e pessoas;
7. Exploração de novos modelos de negócios;
8. Mudanças de identidade visual;
9. Apropriação de ferramentas de inovação e adoção no cotidiano.

4.3 Metadados

- Período: Janeiro de 2021 → Setembro de 2021
- Gerente de Projetos: [Ana Paula Cunha](https://www.linkedin.com/in/ana-paula-cunha/)³
- Estratégia: Desenvolvimento Local
- Público-alvo: Jovens de 15-28 anos
- Beneficiários Diretos: 11
- Beneficiários Indiretos: 44
- Localização: Remoto
- Metodologia de Base: Pense Grande, Fundação Telefônica Vivo

¹ <https://www.mandingadefavela.com.br>

² <https://www.instagram.com/ozipacriativa/>

³ <https://www.linkedin.com/in/ana-paula-cunha/>

- Investimento: R\$ 106.600,00

4.4 Mídia



Sorry, the widget is not supported in this export.
But you can reach it using the following URL:

https://www.youtube.com/watch?v=Ln_BxMBmHmY&feature=emb_title

4.5 Parceria em Destaque



Fundação FEAC

A Fundação FEAC é uma organização independente que atua em Campinas com o objetivo de contribuir para a criação de uma sociedade mais justa, sustentável e com igualdade de oportunidades. Para isso, investe em ações de educação, assistência social e promoção humana com foco nas [regiões](#)⁴ e nas [populações](#)⁵ mais vulneráveis, especialmente crianças e adolescentes, e no impulsionamento de organizações da sociedade civil, empresas e pessoas para as causas sociais. Os investimentos da FEAC são destinados a viabilizar projetos próprios e de outras organizações da sociedade civil, movimentos sociais e grupos populares que tenham relação com as linhas estratégicas e com os objetivos de cada uma de suas áreas programáticas. Visite o site <https://feac.org.br>⁶ para conhecer mais.

*[LOGO HORIZONTAL.ai](#)⁷

⁴ <https://www.feac.org.br/programas/potencializando-territorios-vulneraveis-e-fortalecendo-conexoes/>

⁵ <https://www.feac.org.br/programas/empoderando-populacoes-vulneraveis/>

⁶ <https://feac.org.br/>

⁷ <https://confluence.casahacker.org/download/attachments/14123078/LOGO%20HORIZONTAL.ai?api=v2&modificationDate=1655822509853&version=1>

5 Privacidade, Segurança e Bem Estar Digital para Educadores

5.1 Escopo

Programa de formação para educadores em privacidade, segurança e bem estar digital visando o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para educar alunos(as) em segurança no ambiente on-line e um relacionamento saudável com vida digital, visto que o uso inteligente e seguro das tecnologias auxiliam os educadores, alunas e alunos no processo de ensino e aprendizagem, além de favorecer para que a escola funcione mais harmonicamente. Temáticas da formação:

- Legislação aplicável;
- Segurança digital;
- Cyberbullying;
- Sexualidades on-line.

Devido sobretudo à pandemia - situação que muito provavelmente tardará a voltar ao “normal” - crianças e adolescentes estão passando muito mais tempo com seus dispositivos eletrônicos conectados à Internet, seja por diversão seja para estudos e essa maior exposição ao ambiente virtual pode propiciar uma série de riscos, entre eles o *bullying*, assédio sexual, aliciamento e muitas outras ameaças. O programa capacitou professoras e professores do ensino fundamental e médio para educar as alunas e alunos com as habilidades necessárias para que tenham segurança no ambiente on-line e um relacionamento saudável com vida digital.

5.2 Evidências de sucesso

- Educadores e professores reportaram atividades sobre a temática em sala de aula após a formação;
- Educadores e professores reportaram o impacto da formação em reuniões de gestão e calendário escolar.

5.3 Metadados

- Período: Outubro de 2020 → Março de 2021
- Gerente de Projetos: Cybelle Oliveira e Geraldo Barros
- Estratégia: Inclusão e Transformação Digital
- Público-alvo: Educadores e Professores
- Beneficiários Diretos: 50
- Beneficiários Indiretos: 1000
- Localização: Remoto
- Metodologia de Base: Própria
- Investimento: \$ 8.000,00 USD (R\$ 43.279,88 BRL)

5.4 Mídia



Sorry, the widget is not supported in this export.
But you can reach it using the following URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=ToE8xdqaWEU>

5.5 Parceria em Destaque



Derechos Digitales

A Derechos Digitales é uma organização independente, sem fins lucrativos, de âmbito latino-americano, fundada em 2005 e que tem como principal objetivo o desenvolvimento, defesa e promoção dos direitos humanos no ambiente digital. Visite o site <https://www.derechosdigitales.org> para conhecer mais.

6 Robótica e Inteligência Artificial

6.1 Escopo

O programa Robótica e Inteligência Artificial promoveu 200 horas de formação de nível de entrada em tecnologias de transformação digital:

- Inclusão digital;
- Eletrônica;
- Programação;
- Inteligência artificial;
- Inovação.

O programa criou uma rede de parceiros composta pela Fundação Eufraten, a E.E. Reverendo Professor José Carlos Nogueira e a E.E. Tenista Maria Esther Andion Bueno, os parceiros tornaram-se pontos locais de formação à distância e acesso à Internet, dispositivos e equipamentos como computadores desktops, componentes de eletrônica e impressora 3D. Participaram 25 jovens de baixa renda, estudantes de ensino médio, moradores das regiões onde a rede de parceiros está situada. O programa forneceu [kits individuais de estudo e papelaria, todos os componentes de eletrônica e ferramentas necessárias para o desenvolvimento das aulas](#)⁸. Durante a pandemia da Covid-19 aos alunos(as) que não puderam acessar pontos de formação receberam computadores notebook para acompanhar as aulas de suas residências. Como parte do programa, os jovens formaram 2 grupos e desenvolveram os projetos sustentáveis: [Respirador Respire Bem](#)⁹ e a [Automação de Cuidados de Plantas e Vegetais Cyber Life](#)¹⁰. O grupo de alunas do projeto [Respirador Respire Bem](#)¹¹ ainda participou ainda da primeira feira em São Paulo no [Expo Movimento Inova 2022](#)¹². Em parceria com o Instituto Robert Bosch e o SENAI Roberto Mange foram oferecidas bolsas de estudos sem nenhum custo para o curso técnico de Análise e Desenvolvimento de Sistemas no SENAI Roberto Mange, após a conclusão do programa, vale-alimentação e auxílio transporte serão fornecidos aos 10 bolsistas selecionados.

⁸ <https://youtu.be/TSBUIsnoIVg>

⁹ https://confluence.casahacker.org/download/attachments/14123078/Respirador_breathe_well_Pitch_Deck.pdf?api=v2&modificationDate=1655833583185&version=1

¹⁰ https://confluence.casahacker.org/download/attachments/14123078/CyberLife_Pitch_Deck.pdf?api=v2&modificationDate=1655833566314&version=2

¹¹ https://confluence.casahacker.org/download/attachments/14123078/Respirador_breathe_well_Pitch_Deck.pdf?api=v2&modificationDate=1655833583185&version=1

¹² <https://inova.educacao.sp.gov.br/movimento-inova/movimento-inova-2022/>





6.2 Metadados

- Período: Fevereiro de 2021 → Junho de 2022
- Gerente de Projetos: Geraldo Barros, Luis Correia e Camila Castro
- Assistentes de Projetos: Ana Paula Menici, Giulia Guillen, Moyses Souza
- Professores STEAM: Fabio Souza, Diana Santos e Bruno Agrofoglio.
- Consultor de Projetos STEAM: Douglas Esteves
- Estratégia: Espaços e Educação em STEAM
- Público-alvo: Adolescentes matriculados no ensino médio
- Beneficiários Diretos: 25
- Beneficiários Indiretos: 100
- Localização: Jardim Rossin, Parque Itajaí, Jardim do Lago II e Vila Boa Vista
- Metodologia de Base: MIT STEAM Full Ahead
- Investimento: R\$ 150.000,00

6.3 Evidências de sucesso

Os beneficiários apresentaram as evidências que comprovam o impacto do programa:

1. Empregabilidade a partir do 2º semestre no projeto;
2. Continuação de estudos de nível técnico em instituição top tier do setor;
3. Capacidade de desenvolvimento de soluções aplicadas ao desenvolvimento sustentável.

6.4 Parceria em Destaque



Instituto Robert Bosch

O Instituto Robert Bosch é o braço social da Bosch no Brasil, instituição comprometida e engajada em promover a educação de jovens em vulnerabilidade social. O portfólio de projetos proporcionam uma formação cidadã e para o mercado de trabalho. Por meio de um Programa de Voluntariado Corporativo, os colaboradores da Bosch têm um papel fundamental para o desenvolvimento destes jovens. Visite o site <https://www.institutorobertbosch.org.br>¹³ para conhecer mais.

¹³ <https://www.institutorobertbosch.org.br/quem-somos/>

7 The Glassroom Misinformation

7.1 Escopo

A The Glassroom Misinformation é uma experiência licenciada pela Tactical Technology Collective, organização sediada em Berlim, Alemanha. No Brasil a Casa Hacker adaptou o formato para formações, diálogos e debates para 322 pessoas em segurança, privacidade, bem estar digital, padrões ruins de UX (dark patterns) e misinformation visando mitigar os efeitos dos vazamentos de dados em todo o mundo, tornar dados pessoais seguros e privativos, e combater a desinformação. As atividades desenvolvidas foram:

- O que o seu dispositivo sabe sobre você? por Kleber Freitas;
- Dark patterns: Padrões ocultos do maL em ux por Thalys Sanches;
- Pare e Respire por Mila Zangirolame;
- Dependência digital por Mila Zangirolame;
- Fato ou Fake? por Caroline Muniz e Luiz Teotônio;
- Deepfake por Geraldo Barros.

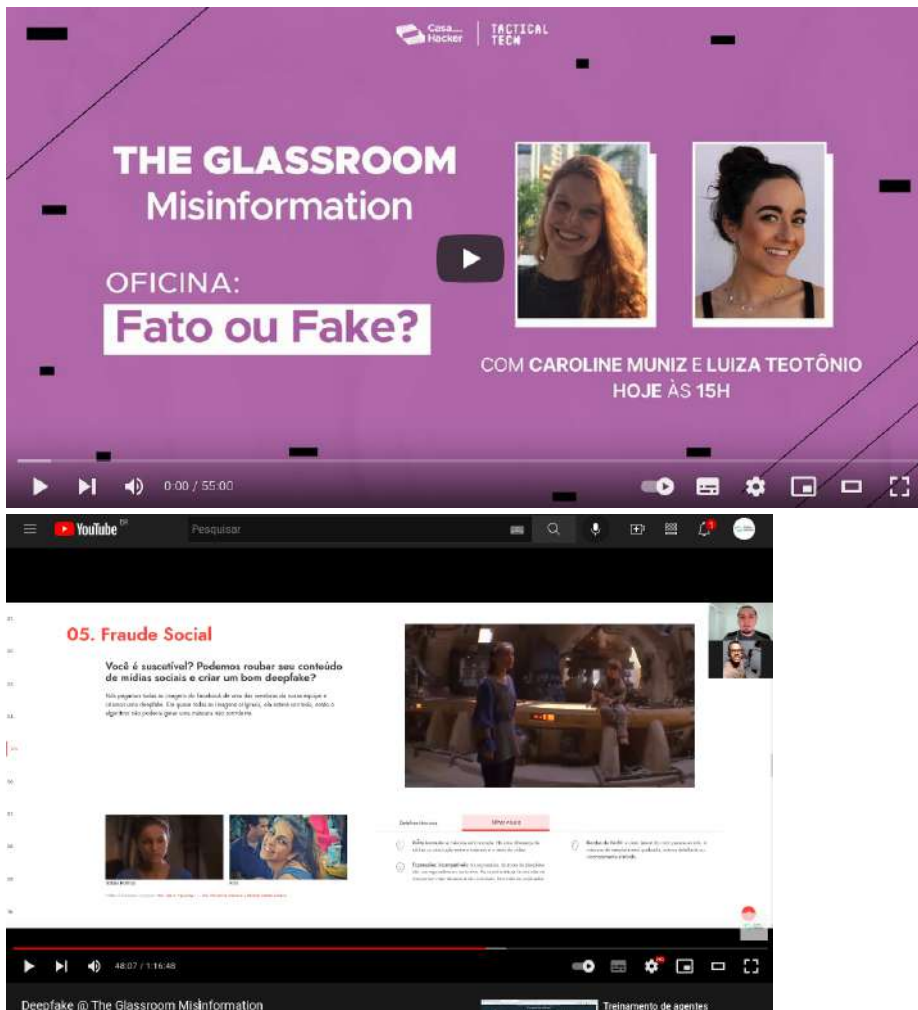
7.2 Metadados

- Período: Fevereiro de 2021 → Junho de 2021
- Gerente de Projetos: Alex Marroig
- Instrutores: Kleber Freitas, Thalys Sanches, Mila Zangirolame, Caroline Muniz, Luiza Teotônio, Geraldo Barros.
- Estratégia: Inclusão e Transformação Digital
- Público-alvo: Usuários da Web e de Dispositivos Móveis
- Beneficiários Diretos: 322
- Beneficiários Indiretos: 1288
- Localização: Remoto
- Metodologia de Base: The Glassroom Misinformation
- Investimento: R\$ 11.877,66

7.3 Evidências de sucesso

- 87% dos participantes reportaram que suas configurações de aplicativos e comportamentos tornaram-se mais privativos.

7.4 Midia



Playlist YouTube¹⁴.

7.5 Parceria em Destaque

**TACTICAL
TECH**

Tactical Technology Collective

A Tactical Tech é uma ONG internacional que engaja cidadãos e organizações da sociedade civil para explorar e mitigar os impactos da tecnologia na sociedade. A visão da Tactical Tech é de um mundo onde as tecnologias digitais possam contribuir para uma sociedade mais justa, democrática e sustentável, e para possibilitar essa mudança, investiga como as tecnologias digitais impactam a sociedade e a autonomia individual, usando essas descobertas para criar soluções práticas para cidadãos e atores da sociedade civil.

¹⁴ https://www.youtube.com/playlist?list=PLEJ_VtPQ5T_A3wV1PQHstYqVd1nBqpBW5

8 Comunicação de Causas

8.1 Escopo

O programa Comunicação de Causas fortaleceu as 50 lideranças e profissionais de organizações sem fins lucrativos ensinando-as a se comunicar numa era de transformação digital, onde tudo ocorre on-line, por meio da Internet e dispositivos digitais. Antes da pandemia, muitas organizações da sociedade civil, grupos e coletivos, principalmente os de base comunitária, tinham como base da sua comunicação bastante localizada e territorializada, explorando pouco as tecnologias da informação e comunicação para se comunicar com seus públicos alvos. O programa ofereceu a Capacitação em Marketing Digital e Gestão de Voluntários desenvolvendo lideranças e profissionais para criar identidades visuais, fortalecer presença digital e mobilizar voluntários com o intuito de disseminar a sua causa, conseguir maior visibilidade e mobilizar voluntários para qualificar as ações de comunicação da organização.

Este curso foi dividido em módulos para melhor absorção de informações e conhecimento:

- Design: criação de identidade visual e materiais gráficos e digitais.
- Redes Sociais: criação de conteúdos e posts que envolvam e gerem visibilidade.
- Site: criação da presença digital através do site.
- Equipe de marketing: criação e gestão das demandas equipe de marketing.
- Gestão do tempo: gestão do tempo e tarefas para tornar a equipe produtiva.
- Endomarketing: implementação de ações de endomarketing para motivar.

O curso teve aproximadamente 30 horas de duração e foi transmitido on-line para as organizações inscritas, posteriormente disponibilizado abertamente no YouTube da Casa Hacker.

8.2 Evidências de sucesso

As iniciativas apoiadas apresentaram as evidências que comprovam o impacto do programa:

1. Construção de planos de marketing;
2. Criação de equipe dedicada de marketing;
3. Renovação de identidade visual;
4. Aumento da captação de doações e outros recursos.

8.3 Metadados

- Período: Julho de 2021 → Outubro de 2021
- Gerente de Projetos: [Emily Andalaft](https://www.linkedin.com/in/emily-andalaft)¹⁵
- Estratégia: Inclusão e Transformação Digital
- Público-alvo: Lideranças e Profissionais de Impacto Social
- Beneficiários Diretos: 50
- Localização: Remoto
- Metodologia de Base: Comunicação de Causas™ (*própria*)
- Investimento: R\$ 10.000,00

¹⁵ <https://www.linkedin.com/in/emily-andalaft>

8.4 Midia

Playlist YouTube¹⁶



8.5 Parceria em Destaque



Plataforma MROSC

A Plataforma por um Novo Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil - Plataforma MROSC - é uma rede representativa de diversos movimentos sociais, entidades religiosas, OSC, institutos, fundações privadas e cooperativas da economia solidária. Foi criada em 2010 com a finalidade de definir uma agenda comum de incidência da sociedade civil brasileira, em prol da melhoria de seu ambiente de atuação, seja pela regulação, seja pela produção e apropriação de conhecimentos. Composta por mais de 2 mil organizações signatárias, cuja rede indireta alcança mais de 100 mil organizações, a Plataforma destaca o papel das OSC como patrimônio social brasileiro e pilar de nossa democracia. Visite o site <http://plataformaosc.org.br>¹⁷ para conhecer mais.

¹⁶ https://www.youtube.com/playlist?list=PLEJ_VtPQ5T_BXooVqETI8UbnVE7Xy607P

¹⁷ <http://plataformaosc.org.br/>

9 Quebrada em Movimento

9.1 Escopo

O Quebrada em Movimento é um hub comunitário que desenvolveu 5 coletivos de impacto social por meio de um programa de desenvolvimento que inclui:

- Espaços colaborativos de trabalho (coworking);
- Capacitações, através de imersões, em desenvolvimento de empreendimentos de impacto social;
- Mentoria e assessoria técnica personalizada a cada coletivo;
- Capital semente para desenvolvimento, prototipação e execução de atividades de curto prazo.

O projeto é novo e no primeiro ano concentrou-se na implementação e visando fomentar, conectar e potencializar ações coletivas focadas nas soluções de desafios, promovendo uma cidadania ativa na região do Parque Itajaí e entorno, em Campinas (SP). O projeto nasceu do sonho de ampliar a participação social promovendo autonomia e uma cidadania ativa na região, devido a grande vulnerabilidade social. Os coletivos que fazem parte do hub comunitário são Cursinho Popular Amelinha Teles, Esporte Clube Juventus, Projeto Úrsula, Pé na Estrada Bike, TV Campo Grande e Bassoli dos Nossos Sonhos.

9.2 Evidências de sucesso

As iniciativas apoiadas apresentaram as evidências que comprovam o impacto do programa:

1. Construção de planos de ação e incidência;
2. Engajamento em outros programas e iniciativas de fortalecimento da sociedade civil;
3. Aplicação de processos de gestão de pessoas;
4. Aumento da captação de recursos;
5. Mudanças de identidade visual;
6. Apropriação de ferramentas de inovação e adoção no cotidiano.

9.3 Metadados

- Período: Novembro de 2020 → Dezembro de 2021
- Gerente de Projetos: Eliane Castro
- Estratégia: Desenvolvimento Local
- Público-alvo: Lideranças e Grupos de Impacto Social
- Beneficiários Diretos: 131
- Localização: Casa de Cultura Parque Itajaí
- Metodologia de Base: Hubs de Cidadania Ativa, Fundação FEAC
- Investimento: R\$ 209.956,50

9.4 Mídia



9.5 Parceria em Destaque

Casa de Cultura Parque Itajaí

A Casa de Cultura Itajaí nasceu da ação popular de moradores da região que reconheceram a necessidade de um espaço para desenvolver ações socioculturais e educativas para a comunidade local. A fundação da Casa de Cultura está ligada à implantação das casas populares de lotes urbanizados, no final dos anos 80, para a população de baixa renda e à atuação da associação de moradores da região. Sua inauguração se deu em 21 de julho de 1990 e durante dois anos foi gerida pela comunidade. Em 2001, a Secretaria Municipal de Cultura passou a administrar o espaço, mas sempre gerindo junto com os moradores da região. O espaço desenvolve políticas públicas que promovam ações relacionadas à diversidade cultural, educação e cidadania. Visite o [perfil do espaço cultural no Facebook](https://pt-br.facebook.com/casadeculturaitajai/)¹⁸ para conhecer mais.

¹⁸ <https://pt-br.facebook.com/casadeculturaitajai/>

10 A Casa Hacker

10.1 Sobre nós

A Casa Hacker iniciou sua jornada em 2018 como um coletivo informal de pessoas com o propósito de empreender iniciativas para assegurar que as comunidades locais respondam de maneira apropriada às oportunidades fornecidas pela tecnologia na era digital, e que seus potenciais benefícios sejam abertos e acessíveis a todos. Em 2019 a Associação Casa Hacker, associação de direito privado e sem fins lucrativos foi constituída para coordenar, financiar e suportar juridicamente o desenvolvimento de longo prazo das iniciativas da Casa Hacker visando impulsionar o sucesso das iniciativas empreendidas e seus potenciais impactos sociais.

10.2 Pessoas

163 pessoas voluntariam-se na Casa Hacker, em times de projetos, operacionais, gestão, marketing, entre outros.

10.3 Comunicação

10.3.1 Redes sociais

Instagram: <https://www.instagram.com/casahacker/>

Twitter: <https://twitter.com/casahacker>

Facebook: <https://www.facebook.com/casahackercampinas/>

Medium: <https://medium.com/casahacker>

Tiktok: <https://www.tiktok.com/@casahacker>

GitLab: <https://gitlab.com/casahacker>

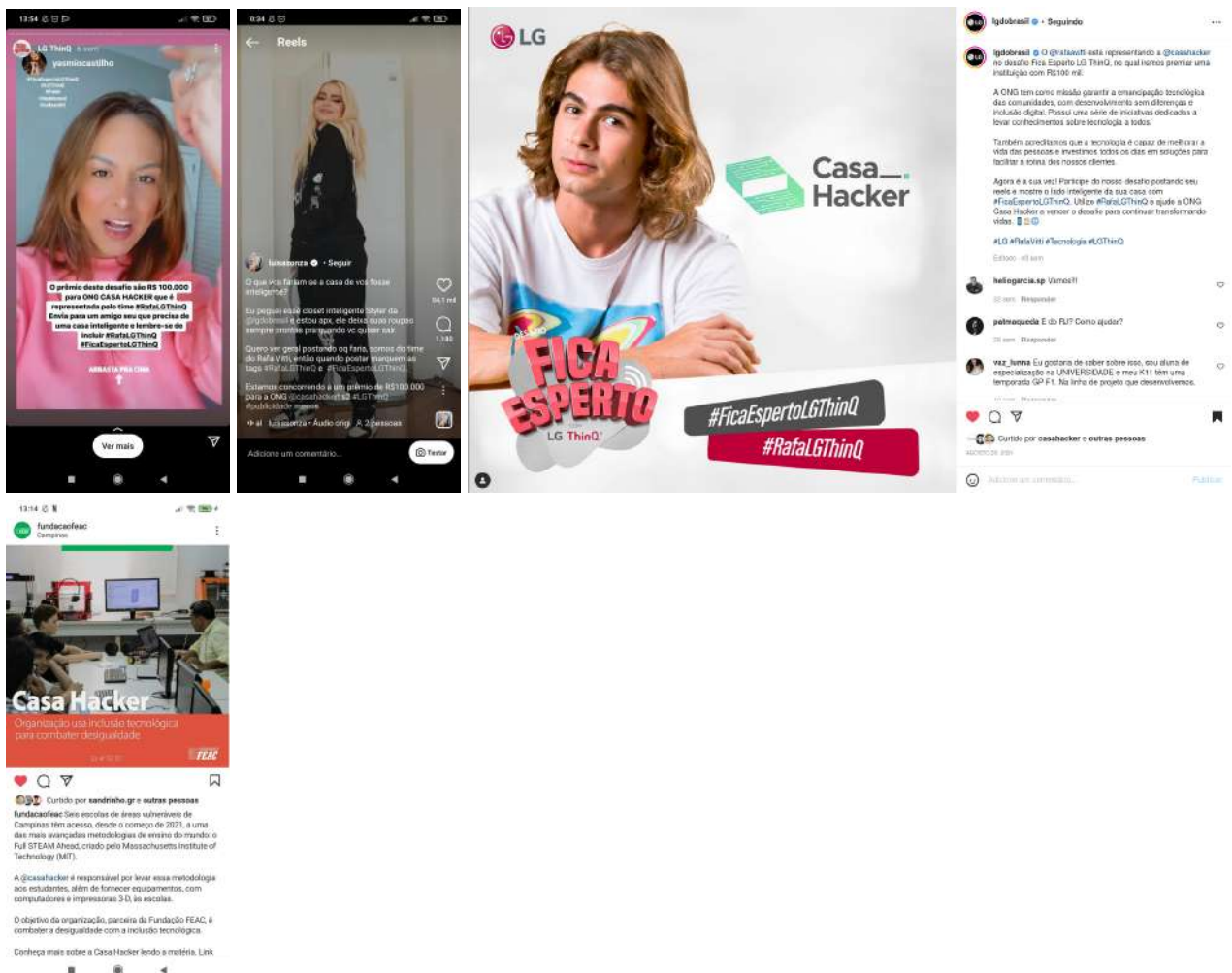
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/casahacker>¹⁹

Website: <https://www.casahacker.org/>

10.3.2 Destaques

Em 2021 a Casa Hacker participou a convite da LG, da campanha LG ThinQ e foi destacada junto à influenciadores digitais como Ary Fontoura, Luisa Sonza, Ed Gama, Rafa Vitti e Yasmin Castilho. Além disso, teve sua história contada pela Fundação FEAC como parte da campanha #NossaRede contando nossa história e como estamos transformando comunidades com a educação STEAM.

¹⁹ <https://www.linkedin.com/company/casahacker/>



10.3.3 Números

- Twitter: 771 seguidores
- LinkedIn: 1,366 seguidores
- Facebook: 533.443 impressões; 9.754 usuários engajados.
- YouTube: 4.217 visualizações; 47.287min de exibição.
- Website: ~20.000,00 impressões/mês
- Google Ads: 93.540 cliques em anúncios

10.3.4 Imprensa



NEWS

Conheça a Casa Hacker



Geraldo Barros
Apr 6, 2017 - 10h16:00

Espaço hacker sem fins lucrativos na periferia de uma das maiores metrópoles do Brasil

Criada na periferia, espaço hacker ocupa um espaço público e comunitário e amplia a inclusão e educação digital nas regiões periféricas e para pessoas historicamente marginalizadas.

(Read this post in English)



10.4 Finanças

Orçamento/Budget : 1.482.297,36.

10.5 Contato

E-mail: falae@casahacker.org

Website: <https://casahacker.org>

Hackletter Newsletter: <https://casahacker.org>

10.6 Apoie

Seja um apoiador, saiba mais em <https://casahacker.org>.

11 Aviso Legal

Partes deste conteúdo possuem direitos reservados ©2018–2022 por colaboradores individuais da Casa Hacker®. Conteúdo disponível sob licença CC BY 4.0. O Relatório Anual 2021 da Casa Hacker® é de autoria própria, não podendo, em caso algum, considerar-se que reflete a posição de nossos colaboradores ou parceiros. A Associação Casa Hacker é uma organização da sociedade civil com a missão estatutária de assegurar que as comunidades locais respondam de maneira apropriada às oportunidades fornecidas pela tecnologia na era digital, e que seus potenciais benefícios sejam abertos e acessíveis a todos, registrada no Brasil como uma associação de direito privado sem fins lucrativos, inscrita sob o CNPJ nº 36.038.036.079/0001-97 com sede à Rua Luverci Pereira de Souza, 545 - Cidade Universitária, Campinas - SP, 13083-725, isenta de tributos federais sobre suas receitas próprias nos termos da Lei nº 9.532 de 1997 e reconhecida por legislações internacionais com o status de *charity organization* e/ou *public benefit organisation* em diversos países e está sujeita a todos os requisitos e restrições aplicáveis que esse reconhecimento exige. A Casa Hacker é uma marca registrada da Associação Casa Hacker no Brasil e em outros países.

12 Versão

Versão	Publicado	Alterado Por	Comentar
ATUAL ²⁰ (v. 33)	21 jun 2022 18:15	 Geraldo Barros ²¹	
v. 32 ²²	21 jun 2022 18:15	 Geraldo Barros ²³	
v. 31 ²⁴	21 jun 2022 17:53	 Geraldo Barros ²⁵	

[Ir para o histórico da página](#)²⁶

²⁰ <https://confluence.casahacker.org/pages/viewpage.action?pagelId=14123078>

²¹ <https://confluence.casahacker.org/display/~geraldo@casahacker.org>

²² <https://confluence.casahacker.org/pages/viewpage.action?pagelId=14123137>

²³ <https://confluence.casahacker.org/display/~geraldo@casahacker.org>

²⁴ <https://confluence.casahacker.org/pages/viewpage.action?pagelId=14123136>

²⁵ <https://confluence.casahacker.org/display/~geraldo@casahacker.org>

²⁶ <https://confluence.casahacker.org/pages/viewpreviousversions.action?pagelId=14123078>