

1º DESAFIO DE INOVAÇÃO DO SENADO: 200 ANOS E ALÉM.

Ação institucional que integra o Sistema de Inovação e Empreendedorismo Corporativo (SIEC) do Senado Federal, instituído pelo APS O15/2022. O SIEC tem o objetivo de estimular a iniciativa e a participação dos colaboradores da instituição no desenvolvimento de soluções inovadoras, de modo a valorizar propostas que contribuam para a prestação de um serviço público de excelência. O Sistema é composto por 4 linhas de ação: parlatório, inovação aberta, portas abertas e campanha de desafio. O Desafio de Inovação integra esta última.

1. Objetivos

- 1.1 O Desafio de Inovação tem como objetivo principal estimular a produção, o debate e a implementação de propostas inovadoras no âmbito do Senado Federal. Baseia-se no trabalho colaborativo e no empoderamento da comunidade funcional como meio de gerar soluções e oportunidades de melhorias em processos, serviços e produtos. Em sua primeira edição, o Desafio tem como tema “200 anos e além”, em referência ao bicentenário do Senado Federal, a ser comemorado em 2024.
- 1.2 São objetivos adicionais do Desafio:
 - a) Reconhecer e valorizar colaboradores engajados na melhoria do desempenho institucional do Senado Federal por meio da inovação;
 - b) Prospectar e criar banco de ideias e propostas que objetivem o aprimoramento do desempenho institucional;
 - c) Fomentar a inovação na cultura organizacional.

2. Disposições gerais

- 2.1. O Desafio de Inovação consistirá na prospecção, avaliação, qualificação e premiação de propostas inovadoras, conforme condições e critérios expressos neste edital.
- 2.2. O Desafio será organizado pelo Núcleo de Apoio à Inovação (Nainova), sob orientação da Diretoria-Geral, e terá o patrocínio do Sindicato dos Servidores do Poder Legislativo Federal e do Tribunal de Contas da União (Sindilegis) e da Associação de Consultores e Advogados do Senado Federal (Alesfe).
- 2.3. Poderão participar do Desafio servidores efetivos e comissionados – ativos ou inativos –, bem como servidores cedidos, colaboradores terceirizados, voluntários, estagiários e menores aprendizes com vínculo ativo com o Senado Federal.
- 2.4. As inscrições poderão ser feitas individualmente ou em equipe (máximo 5 pessoas), com designação do responsável pela equipe.
- 2.5. O responsável pelo projeto que se desvincule do Senado Federal até o final da etapa de prototipagem terá sua proposta cancelada, caso não haja coautores para assumi-la.
- 2.6. **O Núcleo de Apoio à Inovação, com apoio do ILB, Prodasen e de sua rede de apoio, organizará eventos, em datas pré-divulgadas, com a finalidade de apresentar as ferramentas colocadas à disposição da Casa, aprofundar as problemáticas sugeridas e aprimorar as propostas em construção para as duas categorias do Desafio. A equipe do Nainova permanecerá à disposição para agendamento de orientações individuais, caso demandadas.**
- 2.7. É vedada a participação no Desafio dos integrantes da Comissão Organizadora, da Comissão julgadora e de detentores de funções comissionadas FC-5 e FC-4.

3. Desafios

3.1. As propostas deverão estar relacionadas a um dos temas abaixo. As fichas técnicas que detalham as informações que deverão constar das propostas estão anexas a este Edital.

- a) **APPrimora**: como aprimorar processos de trabalho aplicando as diversas tecnologias disponíveis na organização (APEX, Power Automate, Power App, Outlook, Teams, Planner, QlikSense etc; caso haja necessidade de experimentação com ferramentas não disponíveis no Senado, a Comissão Organizadora deverá ser consultada);
- b) **Senado em jogo**: criar um jogo que promova o aprendizado sobre o Senado. Aspectos como os valores democráticos, a história, o papel institucional ou a atuação política no processo legislativo podem ser explorados pelas propostas. O público-alvo são jovens do Ensino Médio.

4. Submissão de propostas

- 4.1. O período para submissão das propostas consta de cronograma anexo a este edital.
- 4.2. **Apenas serão aceitas propostas submetidas por intermédio da plataforma IdeiaX, ferramenta que será utilizada para a interação com a comunidade do Senado Federal para registro de ideias, sugestões, manifestações, colaborações etc.** A plataforma IdeiaX foi desenvolvida pela Dataprev e cedida ao Senado Federal. Não será permitida participação anônima e o acesso será garantido por validação via email institucional.
- 4.3. Quem tiver estabelecido vínculo com o Senado posteriormente à data de 25 de março de 2023 ou encontrar dificuldade de acesso ao sistema IdeiaX deverá contatar o Nainova, para receber orientações e providências cabíveis.
- 4.4. **Para a submissão de propostas à avaliação, as seguintes informações deverão ser fornecidas na plataforma IdeiaX:**
 - 4.4.1. **Título**
 - 4.4.2. **Resumo**
 - 4.4.3. **Oportunidade**
 - 4.4.3.1. **Contextualização da situação-problema**
 - 4.4.3.2. **Benefícios trazidos pela solução proposta**
 - 4.4.4. **Solução**
 - 4.4.4.1. **Detalhamento da proposta**
 - 4.4.4.2. **Estimativa de recursos necessários**
 - 4.4.5. **Público-alvo**
 - 4.4.6. **Categoria (Desafio de Inovação 2023)**
 - 4.4.7. **Desafio (Senado em jogo ou APPrimora)**
 - 4.4.8. **Coautores (só poderão ser indicadas pessoas que já tenham acessado a plataforma IdeiaX)**
 - 4.4.9. **Responsável pela proposta (preenchimento automático)**
- 4.5. Há possibilidade de desistência das propostas inscritas. Para tanto, o responsável pela proposta deve comunicá-la por email a nainova@senado.leg.br, até o início da etapa de avaliação.
- 4.6. Para as propostas já inscritas, há possibilidade de edição direta na plataforma IdeiaX até o final do prazo mencionado no item 4.1.
- 4.7. Cada participante pode submeter número ilimitado de ideias na plataforma, desde que originais e de sua autoria, respeitando as regras constantes deste Edital.

5. Comissão Organizadora

- 5.1. A Comissão Organizadora é coordenada pelo Núcleo de Apoio à Inovação (Nainova) e conta com a participação de servidores voluntários.
- 5.2. A Comissão Organizadora está dividida em subcomissões temáticas, a saber: Comunicação, Oficinas, Apresentações e Introdução à plataforma IdeiaX.

6. Avaliação e seleção de propostas

- 6.1. Na primeira fase do Desafio, a seleção de propostas para qualificação será conduzida pelo Nainova, considerando, em caráter consultivo e não-vinculatório, o processo de apoio pela comunidade do Senado Federal.
- 6.2. Na segunda fase do Desafio, as propostas serão julgadas por Comissão Julgadora composta por 5 membros, representando a Diretoria-Geral (DGer), a Secretaria-Geral da Mesa (SGM), o Núcleo de Apoio à Inovação (Nainova), a Secretaria de Tecnologia da Informação (Prodasen) e a Secretaria de Comunicação (Secom). Gestores das áreas de negócio envolvidas nas propostas selecionadas no âmbito do desafio “APPrimora!” (item 3.1.a) serão ouvidos pela Comissão Julgadora sempre que recomendável.
- 6.3. Serão selecionadas até 5 propostas de cada desafio para a fase de prototipagem. Além das 5 propostas para prototipagem, outras podem ser relacionadas para desenvolvimento à parte, a critério da Administração.
- 6.4. Caso ideias idênticas ou muito similares sejam inseridas na plataforma, terá prioridade a inscrita anteriormente, podendo haver sugestão de composição das propostas pela organização, desde que haja consenso dos proponentes.

7. Critérios de avaliação

- 7.1. **Aderência temática:** avalia se a proposta está em consonância com a temática e os objetivos postos pelo Desafio
- 7.2. **Impactos:** avalia os impactos previstos a partir da implementação da proposta.
- 7.3. **Viabilidade:** avalia a possibilidade prática de concretização da proposta.
- 7.4. **Simplicidade:** avalia a simplicidade e facilidade de uso da solução.
- 7.5. **Escalabilidade:** avalia a possibilidade de replicação da solução para ampliação do seu impacto.
- 7.6. **Disponibilidade de recursos:** avalia a disponibilidade dos recursos necessários à viabilização da proposta.
- 7.7. **Engajamento:** avalia em que medida a proposta colabora para o engajamento funcional do público-alvo.
- 7.8. **Sinergia:** avalia em que medida a proposta se vincula e ganha potência em face de outras ações em curso na Casa.
- 7.9. **Sustentabilidade:** avalia as necessidades envolvidas em sua manutenção ao longo do tempo.

8. Etapas do Desafio

- 8.1. As principais etapas do Desafio de Inovação do Senado Federal estão apresentadas abaixo. Cada uma delas será avaliada pela Comissão em escala de 1 a 5:

Etapa		Descrição
Submissão de propostas		As propostas deverão ser submetidas para avaliação e podem ser feitas de forma individual ou em equipes de até 5 pessoas (autor e até 4 coautores).
Apoio	Oficinas e apresentações	Durante a fase de submissão de propostas, ao longo de 4 semanas, o Nainova e seus parceiros trabalharão em apoio aos interessados no Desafio. Durante essa etapa, serão oferecidas oficinas e apresentações (coletivas) e orientações (individuais) para auxiliar os participantes a formularem suas propostas de maneira mais adequada para as 2 categorias do Desafio.
	Orientações	
Avaliação		A avaliação e a seleção das propostas serão feitas pelo Núcleo de Apoio à Inovação, com base nos critérios apresentados neste edital e apoiado pelas avaliações da comunidade do Senado.
Divulgação de resultados		Serão selecionadas até 5 propostas de cada desafio para a fase de prototipagem.
Prototipagem		Os participantes cujas propostas tenham sido selecionadas integrarão equipes conduzidas pelo Núcleo de Apoio à Inovação, apoiado pelo Prodase, que terão como objetivo refinar o escopo de desenvolvimento dos projetos. Serão realizadas entrevistas com usuários e áreas de negócio impactadas, construção de protótipos, experimentos e o que mais for necessário para esse refinamento.
Evento de apresentação das propostas		Evento de apresentação dos protótipos construídos. Após a demonstração, a Comissão Julgadora (item 6.2), apoiada por consulta aos gestores das áreas de negócio impactadas, seleciona as propostas vencedoras de cada desafio, podendo distribuir menções honrosas a propostas do Desafio "APPrimora" que apresentem bom potencial de implementação.

8.2. O cronograma do Desafio de Inovação encontra-se no Anexo 1 deste edital.

9. Prêmios e reconhecimentos

- 9.1. Será selecionada apenas uma proposta vencedora na categoria "Senado em jogo" (item 3.1.b), enquanto no desafio de aprimoramento do trabalho, "APPrimora" (item 3.1.a), uma proposta será escolhida vencedora, podendo as demais ideias selecionadas na primeira fase, a critério da Comissão Julgadora, receber menção honrosa.
- 9.2. A entrega dos prêmios e a atribuição do seu reconhecimento serão organizadas e viabilizadas em parceria com o Sindilegis e a Alesfe.
- 9.3. Serão atribuídos os seguintes prêmios e ações de reconhecimento, de acordo com o nível de qualificação alcançado pelos participantes:

9.3.1. Proponentes

- a. Mural de registro no Nainova
- b. Registro no BASF

- c. Registro no LinkedIn através do perfil institucional do Senado Federal

9.3.2. Proponentes classificados

- a. Participação em eventos de inovação organizada pelo Senado Federal

9.3.3. Menções honrosas do desafio “APPrimora”

- a. Premiação de R\$1.000,00 (mil reais)
- b. Participação em evento aberto de entrega dos prêmios

9.3.4. Vencedor de cada desafio

- a. Premiação de R\$10.000,00 (dez mil reais)
- b. Premiação em evento aberto de entrega dos prêmios
- c. Placa de reconhecimento
- d. Divulgação do prêmio nas mídias da Casa
- e. Utilização do jogo no contexto de ações institucionais, como o Projeto Jovem Senador (exclusivo para Desafio “Senado em Jogo”)

10. Banco de ideias

- 10.1. As ideias não premiadas ficarão em banco de ideias e poderão se tornar futuras ações e projetos institucionais de acordo com o interesse da Casa.
- 10.2. Uma ideia que esteja no banco e que seja transformada em um projeto institucional após o encerramento do Desafio não fará jus a premiação.

11. Direitos de uso das ideias

- 11.1. Ao propor uma ideia para o Desafio de Inovação, os servidores autores da proposta cedem ao Senado e outros órgãos da Administração Pública, por tempo indeterminado, os direitos pelo seu uso.

12. Casos omissos

- 12.1. Casos omissos serão decididos pela Diretoria-Geral.

13. Alteração no cronograma

- 13.1. O cronograma definido no anexo desta Portaria poderá ser alterado sem aviso prévio, por decisão da Diretoria-Geral. As alterações serão publicadas nos mesmos meios de comunicação utilizados para a divulgação inicial.

ANEXO 1 - Etapas e prazos

Submissão de propostas	De 22 de maio a 25 de junho de 2023 (serão consideradas as propostas inseridas na plataforma IdeiaX entre 0h de 22/5/2023 e 23h59min de 25/6/2023)
Oficinas e apresentações	De 22 de maio a 16 de junho
Orientações individuais	De 5 de junho a 23 de junho
Avaliação	De 26 a 30 de junho
Divulgação da avaliação	30 de junho
Prototipagem	De 3 de julho a 18 de agosto
Evento de apresentação das propostas	A ser realizado na semana de 21 a 25 de agosto