



POLÍTICA INSPIRE DEU CERTO

Versão 11.

10 de Agosto de 2019

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. COMO PARTICIPAR.....	3
2.1. O PROCESSO.....	3
2.2. AVALIAÇÃO SELETIVA	5
3. COMITE DE INOVAÇÃO.....	8
4. EVENTO ANUAL DE INOVAÇÃO	9
4.1. VENCEDORES ANUAIS	9
5. PREMIAÇÃO E RECONHECIMENTO	9
5.1. RECONHECIMENTOS INTANGÍVEIS	10
5.2. INSPIRE MULTIPLIQUE	10
6. EMBAIXADORES DA INOVAÇÃO	10
7. FLUXOGRAMA INSPIRE DEU CERTO	12
7.1. FLUXOGRAMA DO PROJETO	12
8. EQUIPE INSPIRE DEU CERTO.....	13

1. INTRODUÇÃO

O Inspire Deu Certo é a ferramenta do programa de Inovação Incremental da Enel Brasil. Criado em 2013, tem como um dos seus principais pilares o incentivo de colaboradores à saída da zona de conforto e à inovação. A partir de inovações de melhoria contínua, os colaboradores evoluem os processos e serviços, aprimorando seu trabalho do dia-a-dia. A ferramenta é voltada a práticas, destinada a todos que desejam contribuir com suas inovações, ascendendo o espírito inovador do Grupo Enel Brasil, com diversos eventos e exemplos internos de sucesso.

2. COMO PARTICIPAR

O Inspire Deu Certo tem participação abrangente, sendo aberto a todas as pessoas envolvidas com a empresa:

- Colaboradores próprios e Estagiários
- Colaboradores de empresas parceiras;
- Fornecedores externos (empresas sem vínculo contratual com o grupo, universidades, etc.);
- Clientes que tenha contribuído na construção do projeto.

Entre seus pilares, a política destina-se especificamente em estimular a captação de práticas inovadoras (projetos pilotos testados).

2.1. O PROCESSO

Regras Gerais: O número mínimo de integrantes da equipe é de dois desenvolvedores (intra-empresendedores), além do Embaixador do projeto, que é um mentor opcional. Não existe, no entanto, número máximo de participantes.

A composição da equipe pode ser modificada sob qualquer etapa do processo antecedente à apresentação em Comitê de Inovação (item 3). Para isso, basta que a equipe de Inovação e os integrantes ingressantes e/ou ingressantes sejam notificados formalmente através de mensagem de e-mail.

A integração de um Embaixador de Inovação na equipe do projeto é opcional. Estes são colaboradores constantemente envolvidos com a inovação e conhecem o processo do Inspire com maior profundidade (vide item 6). Assim, uma equipe com um Embaixador pode vencer os desafios de forma mais eficiente.

Tipos de Projetos: No Inspire Deu Certo, os projetos são classificados e avaliados de acordo com a categoria de inscrição. Atualmente, existem 4 categorias:

- a) **Produto:** Qualquer melhoria, desenvolvimento ou aplicação nova de um produto físico, podendo ser desde artefato testado (tipo um MVP - *Minimum Viable Product* de uma solução) à uma peça de mercado.
- b) **Processo:** Qualquer redesenho de processo, que gerou uma melhoria aferida. Se na parte da solução do processo, haver Software, este não poderá ser foco na avaliação, e sim o fluxo do processo.
- c) **Digitalização:** Qualquer melhoria, desenvolvimento ou aplicação de uma nova forma de resolver a atividade, desde que tenha aplicado um processo/produto digitalizado ou virtual.
- d) **Segurança:** Qualquer melhoria, desenvolvimento ou aplicação nova de um produto ou processo, que tenha foco em melhorar a segurança laboral dos colaboradores.

Passo à Passo:

Passo 1: Para inscrever um projeto no Inspire Deu Certo, deve-se acessar o site deucerto.inspireenel.com.br e clicar no botão “inscrições”. Lá encontram-se diversos campos que devem ser preenchidos para efetivar a inscrição do projeto.

Após a Inscrição, os projetos passam por um filtro automático no início (que valida desde se o mesmo é uma ideia aplicada, pelo menos, na fase piloto; se tem uma análise financeira básica; e se for da categoria de segurança, se ouve uma análise previa pela área de segurança), e aprovados, já entram para uma fila de apresentações na fase de seletiva.

Passo 2: Passando pelos critérios de inscrição, será realizada uma seletiva com grupos de 4 ou 5 projetos, os quais serão avaliados. Os critérios dependem de cada categoria.

Passo 3: Avançando na seletiva, os melhores projetos do ciclo são convidados a se apresentarem no Comitê Executivo.

Passo 4: Se eleito no Comitê como Vencedor, os inovadores dos projetos e seus respectivos embaixadores, recebem uma premiação equivalente a vencedor de ciclo.

Passo 5: Todos os projetos finalistas de ciclo, estarão concorrendo a final do ano do Inspire Deu Certo. Os vencedores anuais, são eleitos por um comitê técnico, indicados pela Alta Direção, e a premiação ocorrerá no Eventual Anual, conhecido como Innovation Day, ou em evento de similar proporção.

Passo 6: Caso a equipe aposte em continuar medindo só ganhos de seu projeto, ele pode ser inscrito para participar do Programa Inspire Multiplique (ver item 5.2).

2.2. Avaliação Seletiva

A avaliação seletiva tem o intuito de formar um Ranking de Projetos, mediante uma reunião onde as equipes apresentam seus projetos a uma banca de avaliação, composta por Embaixadores da inovação não envolvidos com os mesmos e colaboradores de áreas pertinentes.

Similarmente ao comitê, os projetos recebem notas por critérios. Os critérios para projetos das categorias de Produtos e Processos são:

- Impacto na Eficiência e Qualidade (a capacidade da equipe em demonstrar que o projeto teve relação custo-benefício / melhoria de indicadores de qualidade)
- Grau de Escalabilidade (a capacidade da equipe em apresentar o potencial de aplicação e replicação da solução, em outras áreas / processos / segmentos...)
- Originalidade/Criatividade (a capacidade da equipe em demonstrar o quanto a sua solução foi inédita ou com uso de criatividade complexa para seu desenvolvimento)
- Impacto Positivo na Imagem da Empresa (a capacidade da equipe em demonstrar o quanto seu projeto pode ser benéfico em melhorar a imagem interna e externa)
- Avaliação Financeira (a capacidade da equipe em demonstrar e realizar uma boa estimativa financeira do projeto)

Similarmente ao comitê, os projetos recebem notas por critérios. Os critérios para projetos da categoria da Digitalização são:

- Impacto na Eficiência e Qualidade (a capacidade da equipe em demonstrar que o projeto teve relação custo-benefício / melhoria de indicadores de qualidade)
- Grau de Usabilidade (a capacidade da equipe em apresentar o potencial e eficiência em melhorar a experiência de uso, com o processo digital ante o tradicional)

- Originalidade/Criatividade (a capacidade da equipe em demonstrar o quanto a sua solução foi inédita ou com uso de criatividade complexa para seu desenvolvimento)
- Impacto Positivo na Imagem da Empresa (a capacidade da equipe em demonstrar o quanto seu projeto pode ser benéfico em melhorar a imagem interna e externa)
- Avaliação Financeira (a capacidade da equipe em demonstrar e realizar uma boa estimativa financeira do projeto)

Já os projetos da categoria de Segurança seguem os seguintes critérios:

- Impacto na Segurança (a capacidade da equipe em apresentar a efetividade que a solução pode proporcionar, nos indicadores de segurança)
- Grau de Escalabilidade (a capacidade da equipe em apresentar o potencial de aplicação e replicação da solução, em outras áreas / processos / segmentos...)
- Originalidade/Criatividade (a capacidade da equipe em demonstrar o quanto a sua solução foi inédita ou com uso de criatividade complexa para seu desenvolvimento)
- Impacto Positivo na Imagem da Empresa (a capacidade da equipe em demonstrar o quanto seu projeto pode ser benéfico em melhorar a imagem interna e externa)
- Avaliação Financeira (a capacidade da equipe em demonstrar e realizar uma boa estimativa financeira do projeto)

Ao final de cada apresentação, os Embaixadores (avaliadores) avaliam os projetos baseados nos critérios supracitados com notas entre 6 e 10. Essas são tabuladas e as notas finais calculadas pela média do somatório das notas com os devidos pesos, conforme Tabelas 1.1, 1.2 e 1.3, divididas pela quantidade de avaliadores.

PRODUTO E PROCESSO	
Descrição	Peso
Impacto na Eficiência e Qualidade	3
Grau de Escalabilidade	5
Originalidade/Criatividade	4
Impacto Positivo na Imagem da Empresa	2
Avaliação Financeira	4

TABELA 1.1: Pesos vs Critérios vs Categoria Produto e Processo

DIGITALIZAÇÃO	
Descrição	Peso
Impacto na Eficiência e Qualidade	4
Grau de Usabilidade	5
Originalidade/Criatividade	3
Impacto Positivo na Imagem da Empresa	4
Avaliação Financeira	4

TABELA 1.2: Pesos vs Critérios vs Categoria Digitalização

SEGURANÇA	
Descrição	Peso
Impacto na Eficiência e Qualidade	5
Grau de Escalabilidade	4
Originalidade/Criatividade	2
Impacto Positivo na Imagem da Empresa	4
Avaliação Financeira	2

TABELA 1.3: Pesos vs Critérios vs Categoria Segurança

As notas, acompanham o projeto em definitivo. Com as notas finais calculadas, forma-se o Ranking, a partir do qual são priorizados os projetos mais aptos para serem apresentados na próxima etapa, o Comitê de Inovação, respeitando a quantidade de vagas que o mesmo oferece. Os projetos não priorizados no primeiro comitê continuam concorrendo com os demais a partir de sua nota. Estando posicionados no ranking, dentro do limite de vagas, são, por sua vez, convidados a apresentar ao Comitê de Inovação posterior relacionado a sua categoria. Para que um projeto participe novamente da avaliação seletiva, é necessário que se evidencie uma melhoria considerada uma inovação sobre o projeto anteriormente apresentado.

Projetos selecionados que, por ventura, não são apresentados no Comitê, seja por indisponibilidade, por desistência ou por outro motivo, retornam ao Ranking e continuam concorrendo a vagas nos Comitês seguintes. Sua vaga original, nesse caso, é automaticamente cedida para o próximo projeto subsequente no Ranking.

3. COMITE DE INOVAÇÃO

O Comitê de Inovação consiste numa reunião onde são apresentados ao Comitê Executivo temas relevantes da área de Inovação e, principalmente, realizada a terceira etapa do Inspire Deu Certo, com a apresentação dos projetos em sua condição mais aprimorada. O Comitê é composto pelo Presidente Enel Brasil e os Membros do Comitê Executivo, limitado ao máximo, 20 pessoas.

Esse ocorre com periodicidade acordado com a Alta Direção, tem limites específicos de tempo, então o número de projetos que irão a final do Comitê é baseado na disponibilidade do mesmo, podem ser ajustadas ao longo do ano.

O objetivo do Comitê é reconhecer e premiar as equipes responsáveis pelas melhores práticas inovadoras, baseando-se nos critérios descritos anteriormente, no item 2.2. A escolha é feita a cada Comitê, onde é eleito, no mínimo, 1 vencedor de ciclo, tendo como limite máximo a quantidade de projetos apresentados no dia. Os projetos escolhidos como vencedores de ciclo são automaticamente classificados para a etapa de disputa dos vencedores anuais. Os critérios de avaliação, podem ser similares aos utilizados pela Seletiva, porém, o comitê possui o livre arbítrio de definir qual (ais) projetos vencem o ciclo, independente das notas. Elas servem como um balizador de entendimento do mesmo.

O Comitê é um canal de reconhecimento e premiação das melhores práticas inovadoras. Isso significa que o sucesso de um projeto independe do seu reconhecimento na etapa. Após participação no Inspire Deu Certo, os projetos podem ser inscritos no Inspire Multiplique, ferramenta focada em reconhecer seus ganhos reais.

4. EVENTO ANUAL DE INOVAÇÃO

O evento anual de inovação consiste em uma semana (ou dias específicos) do último bimestre de cada ano, dedicada a atividades voltadas à inovação: palestras, cursos, workshops, amostras e etc., durante o qual também ocorre o dia de apresentação dos projetos concorrentes ao reconhecimento das melhores práticas inovadoras no ano vigente.

4.1. Vencedores Anuais

Ao final de cada ano, os projetos Vencedores de Ciclo do ano vigente concorrem a premiação e reconhecimento referentes aos Melhores Projetos do Ano.

O número máximo de participantes desta etapa é de acordo com o limite disposto para realização da avaliação, normalmente em 9 projetos. Caso haja um número superior de projetos vencedores de ciclo, ocorre uma etapa interna de seleção, apenas com a participação dos integrantes do comitê, cujas equipes selecionadas recebem o valor vigente no ano em moeda virtual (vide tópico 5).

As equipes reapresentam seus projetos nos auditórios das empresas do grupo, com conexão para todos os polos que desejarem participar do evento anual de inovação, onde são avaliados por notas, que seguem os mesmos critérios utilizados anteriormente, porém, nesta etapa, os avaliadores são o público presente. Em cada categoria (produto, processo, digitalização e segurança), 1 vencedor anual é definido pela média das notas fornecidas pelos colaboradores.

5. PREMIAÇÃO E RECONHECIMENTO

As premiações são realizadas impreterivelmente em moeda virtual (ou cartão presente) do programa vigente no ano (In\$), à qual o beneficiado pode trocar por prêmios. O valor do prêmio é estabelecido de acordo com a referida etapa:

- Vencedor de Seletiva (chegou a final ciclo): Equipe divide 500In\$*
- Vencedor Ciclo: Equipe divide 1.500In\$**;

* Embaixadores de Inovação das equipes dos projetos não recebem Inspire\$ na etapa Seletiva.

** Embaixadores de Inovação das equipes dos projetos não dividem a premiação do projeto, mas recebem, a parte, premiação equivalente a 20% do valor total recebido por sua equipe.

- Vencedor Anual: Equipe divide 15.000In\$**;

5.1. Reconhecimentos Intangíveis

Ao longo do ano, a equipe de inovação desenvolve diversas formas de reconhecer os participantes do Inspire Deu Certo, além dos Inspire\$, como:

- Distribuição de camisas do Inspire Deu Certo;
- Troféus aos Vencedores Anuais;
- Comunicados no @Enel e site Inspire, valorizando as melhores práticas.

Todas as formas de reconhecimentos estão sujeitas a modificações sem aviso prévio conforme estratégia corrente de inovação do grupo.

5.2. Inspire Multiplique

O Inspire Multiplique é o ambiente voltado para projetos que já passaram pelo Inspire Deu Certo. É o ambiente que sucede a fase piloto, onde as equipes e/ou áreas **disseminam e medem financeiramente** seus projetos e reportam trimestralmente os resultados.

É um meio pelo qual os projetos continuam sendo reconhecidos e premiados. Para tanto, a equipe deve desenvolver seu projeto piloto a fim de comprovar seus reais ganhos ao longo de 12 meses. O Ambiente também confere premiações em In\$ e sua inscrição é restrita aos projetos que participaram de, ao menos, de uma etapa do Inspire Deu Certo: Passo 1 à Passo 4 (item 2.1 - O Processo).

Demais informações sobre a ferramenta estão dispostas na Política do Inspire Multiplique.

6. EMBAIXADORES DA INOVAÇÃO

Conhecidos como Mentores da Inovação, os mesmos mudarão a partir de abril/19, de nome, após a Enel Global adotar uma metodologia similar. Os Embaixadores, possuem atividades similares aos antigos mentores, e, portanto, haverá migrações automáticas; os critérios permitidos para ser um embaixador, depende de regras delimitadas pela ENEL Holding.

Em síntese, são colaboradores próprios ou parceiros da Enel Brasil que se interessam pelo tema e participam ativamente deste processo interno. A missão do Embaixador no Brasil é

promover a cultura de inovação, estendendo seu alcance às variadas localidades do Grupo Enel Brasil. Dentre as diversas formas de promoção, algumas são diretamente coligadas ao Inspire, tais como:

- Realizar ou promover treinamentos e workshops que estimulem o ecossistema de Inovação Incremental;
- Apoiar à área de Inovação em diversas atividades, como, por exemplo, participação na banca avaliadora das seletivas ou divulgação do programa;
- Ser o interlocutor de comunicação local das novidades que o grupo promove através da inovação, e em que elas podem gerar sinergias com o programa Inspire.
- Ser suporte direto às equipes que os selecionaram-no como Embaixadores de projeto, acrescentando ao grupo uma visão ampla dos aspectos a serem trabalhados para a boa participação em ferramentas do Programa Inspire*.

A inscrição para se tornar um Embaixador deve ser realizada no portal <http://deucerto.inspireenel.com.br/embaixadores>, preenchendo o formulário de inscrição. Os inscritos são convocados a participar de um treinamento, capacitação necessária para execução de suas atividades e recebimento das devidas premiações.

Além das premiações provenientes de projetos vencedores de ciclo* ou anuais*, o qual o embaixador de um projeto do Inspire ganha o proporcional de 1/5 da premiação do projeto, caso ele seja vencedor de ciclo ou anual, os mesmos também podem ganhar pontos que os ordenam no Ranking Anual de Embaixadores Enel Brasil, concorrendo aos reconhecimentos dos mesmos.

OBS: Não existem limites de projetos acompanhados pelo mesmo Embaixador. Entretanto, a participação do Embaixador deve ser ativa na busca de melhorias, expansão, aprovações com áreas afins e incremental em novas soluções para o problema.

Quer saber mais sobre os Embaixadores, consulte o Manual do Embaixador Enel Brasil, que é acessível no site do Inspire, ou entre em contato com a Equipe de Inovação.

7. Fluxograma Inspire Deu Certo

7.1. Fluxograma do Projeto

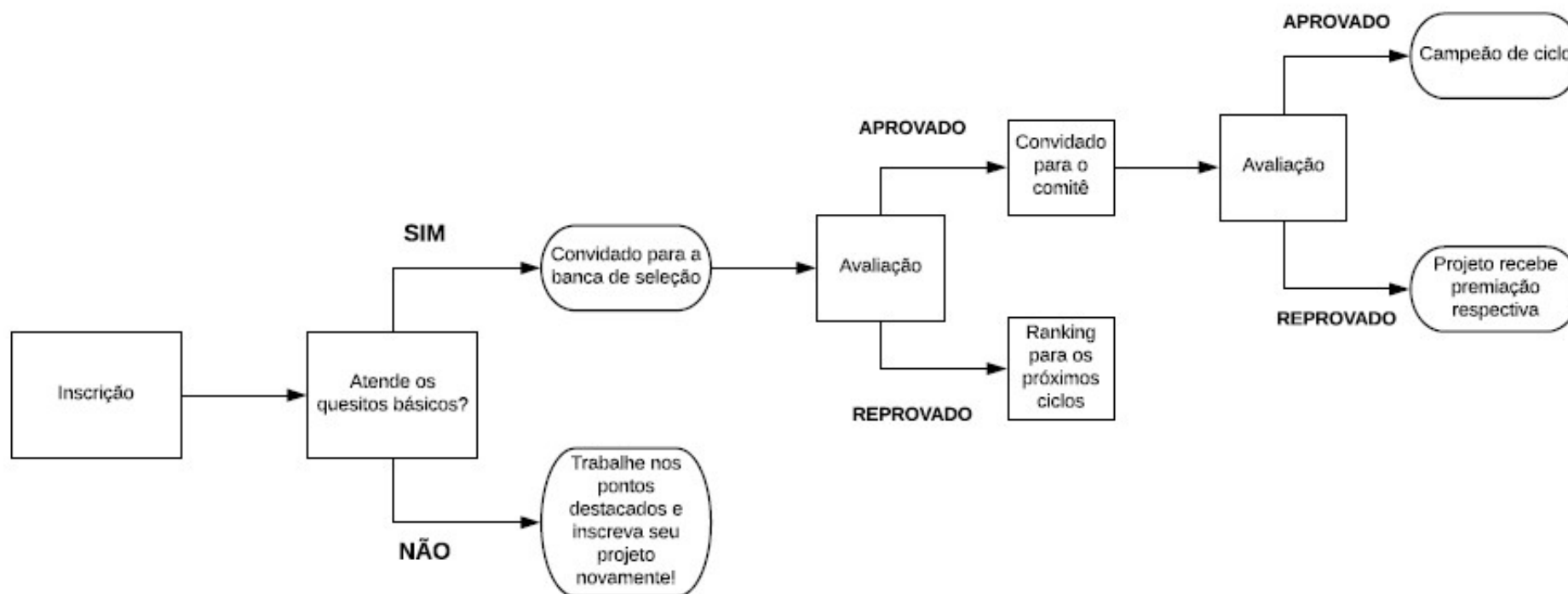


Figura 1 - Fluxograma Inspire Deu Certo

8. Equipe Inspire Deu Certo

Responsável da Área de Cultura de Inovação - ENEL Brasil:

Thais Carvalho Pinto De Oliveira (thais.poliveira@enel.com)

Coordenação Geral do Programa Inspire Deu Certo

Luiz de Gonzaga Coelho Júnior (luiz.junior@enel.com)

Pontos Focais locais da Equipe para Programa Inspire Deu Certo:

ENEL CE

Luiz de Gonzaga Coelho Júnior (luiz.junior@enel.com)

ENEL RJ e GO:

Brendo Almeida Veloso (brendo.veloso@enel.com)

Eduardo Artur Dos Santos Filho (eduardo.sfilho@enel.com)

ENEL SP:

Larry Douglas Pessoa Medeiros (larry.medeiros@enel.com)