



Política Do Programa



10 de agosto de 2019

Versão 11.



SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. COMO PARTICIPAR.....	4
A) REGRAS GERAIS.....	5
B) ETAPAS DO PROGRAMA.....	7
C) AVALIAÇÃO SELETIVA.....	6
3. COMITE DE INOVAÇÃO.....	11
4. EVENTO ANUAL DE INOVAÇÃO.....	12
A). VENCEDORES ANUAIS.....	12
5. PREMIAÇÃO E RECONHECIMENTO	12
A) RECONHECIMENTOS INTANGÍVEIS.....	13
B) INSPIRE MULTIPLIQUE.....	13
6. EMBAIXADORES DA INOVAÇÃO	14
7. FLUXOGRAMA INSPIRE DEU CERTO	15
A) FLUXOGRAMA DO PROJETO	16
8. EQUIPE INSPIRE DEU CERTO.....	17



©2019 **Política Inspire Deu Certo** TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610).

INFORMAÇÕES E CONTATO

Praça Leoni Ramos 01, Bloco 02, 6º Andar, Niterói, RJ, Brasil

Contato: Tel.: (21) 2716-1508

E-mail: cultura.inovacao@enel.com

Site: <http://deucerto.inspireenel.com.br/embaixadores>

EQUIPE

Thais Carvalho Pinto de Oliveira

Larry Douglas Pessoa Medeiros

Luiz de Gonzaga Coelho Junior

Matheus da Silva Costa

Thais da Silva Mendonça

Brendo Almeida Veloso

Eduardo Arthur dos Santos Filho

Rayane de Oliveira Teixeira



1. INTRODUÇÃO

O Inspire Deu Certo é o principal 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.

Objetivos:

Os principais objetivos do Programa Deu Certo são:

- Estimular um ambiente de inovação em todas as empresas da Enel Brasil;
- Criar uma cultura de inovação inclusiva, reconhecendo inovadores de todos os níveis hierárquicos;
- Estimular ideias aplicadas na prática, através da disseminação e reconhecimento de projetos;
- Aplicar um modelo de reconhecimento para colaboradores inovadores.

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).



a) Regras Gerais:

1. Composição das Equipes: As equipes são formadas por colaboradores, fornecedores e/ou um cliente da Enel, os quais têm a função de desenvolver e gerir um projeto de melhoria contínua. Cada equipe deve ser formada por no mínimo dois participantes (intraempreendedores). Não existe, no entanto, número máximo de participantes.

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 Deu Certo com maior profundidade (vide item 6). Cabe destacar que uma equipe com um Embaixador pode vencer os desafios de forma mais eficiente.

A composição da equipe pode ser modificada sob qualquer etapa anterior a apresentação em Comitê de Inovação (item 3). Para isso, basta que a Equipe de Inovação (cultura.inovacao@enel.com) e os integrantes ingressantes sejam notificados formalmente através de mensagem de e-mail.

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

- 1) **Produto:** Qualquer melhoria, desenvolvimento ou aplicação nova de um produto físico, podendo ser desde artefato testado (*MVP* – Mínimo Produto Viável de uma solução) à uma peça de mercado.
- 2) **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.
- 3) **Digitalização:** Qualquer melhoria, desenvolvimento ou aplicação de uma nova forma de resolver a atividade, desde que tenha aplicado um processo/produto digitalizado ou virtual.



- 4) **Segurança:** Qualquer melhoria, desenvolvimento ou aplicação nova de um produto ou processo, que tenha foco em melhorar a segurança laboral dos colaboradores.

b) Etapas do Programa:

Etapa 1: Inscrição - Para inscrever um projeto no Inspire Deu Certo, deve-se acessar o site deucerto.inspireenel.com.br e clicar no botão "inscrições". Para que a inscrição do projeto seja efetuada, deve-se preencher todos os campos de cadastro.

Essa é a etapa inicial do Programa, onde os projetos passam por um filtro automático (que valida se é uma ideia aplicada ou não, estágio grau de evolução; análise financeira básica). Com os quesitos de filtro atendidos, os projetos seguem para a fase de seletiva. Cabe destacar que os projetos da categoria de segurança devem apresentar uma análise e validação prévia da área de segurança.

Etapa 2: Seletiva - Etapa em que os projetos são avaliados, no formato de uma banca de avaliação (*PITCH startups*), com referências nos critérios aplicados a cada uma das categorias*. Os membros da banca de avaliação são até três Embaixadores da Inovação, previamente treinados.

Etapa 3: Comitê de Inovação - O Comitê é composto pelo Presidente Enel Brasil, e membros do Comitê Executivo. Além desses participantes fixos, podem ser convocados, conforme a esfera dos projetos que serão apresentados, representantes das diversas diretorias da empresa.

O comitê tem o objetivo realizar a avaliação dos projetos de melhoria contínua, selecionando os vencedores de cada ciclo.

Etapa 4: Premiação - Se eleito vencedor no Comitê, os inovadores dos projetos, bem como seus respectivos embaixadores recebem uma premiação



em Inspire\$, moeda virtual com valor equivalente ao monetário, para trocar por produtos na plataforma multiprêmio.

Etapa 5: Comitê Técnico - Ao fim de todos os ciclos, os projetos vencedores serão apresentados e avaliados por um Comitê Técnico (Composto por especialistas indicados pela Alta Direção), que escolherá os melhores projetos do ano. Todos os projetos finalistas de ciclo, estarão concorrendo a final do ano do Inspire Deu Certo.

Etapa 6: Innovation Day - Caso sejam vencedores do ciclo, as equipes participam do evento anual de inovação da Enel Brasil, onde serão premiados os melhores projetos do ano, sendo expostos a toda empresa, bem como ocorre a premiação dos embaixadores da inovação.

Etapa 7: Inspire Multiplique - Caso a equipe aposte em continuar medindo os ganhos de seu projeto, ele pode ser inscrito para participar do Programa Inspire Multiplique (ver item 5.2).

c) Avaliação Seletiva:

Composto por representantes pré-selecionados, os Embaixadores da Inovação, com expertise em diversas áreas, têm por objetivo selecionar os projetos de melhoria contínua que serão submetidos ao comitê de inovação. A banca de avaliadores será previamente indicada pela Equipe de Inovação, não podendo nenhum membro da banca ter vínculo com os projetos a serem avaliados naquela 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 arbitro 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, o Innovation Day, 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.

a. 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 ao final ciclo): Equipe divide 500In\$*
- Vencedor Ciclo: Equipe divide 1.500In\$**;
- Vencedor Anual: Equipe divide 15.000In\$**;

a. 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;
- Entrevistas e e-book anual.

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

b. 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.

* 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.



6. EMBAIXADORES DE INOVAÇÃO

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. São os agentes da inovação no dia-a-dia do grupo Enel.

Os Embaixadores de Inovação, eram conhecidos anteriormente como Mentores de Inovação. A mudança não ocorreu somente no nome, mas sobretudo no escopo das ações, abrangendo diversas atividades e Programas da Área de Cultura da Inovação. Por tanto, registramos que, por orientação da Enel Global, partir de abril/19, temos estruturado o **Programa de Embaixadores**.

- Realizar ou promover treinamentos e workshops que estimulem o ecossistema de inovação em suas áreas;
- Apoiar o desenvolvimento de projetos de inovação;
- Treinar novos colegas usando as metodologias de inovação;
- Promover ferramentas globais de inovação;
- Apoiar à área de Inovação em diversas atividades, como, por exemplo, participação na banca avaliadora das seletivas ou divulgação dos programas;
- Ser o interlocutor de comunicação local das novidades que o grupo promove através da inovação;
- Ser suporte direto às equipes como Embaixadores de projeto, acrescentando ao grupo uma visão ampla dos aspectos a serem trabalhados para a boa participação nos Programas da área.

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* do Inspire Deu Certo, em que o Embaixador pode ganhar o proporcional de 1/5 da premiação dos projetos, também podem ganhar pontos através do *Gamification*, incluindo atividades executadas vinculadas a inovação, que os ordenam no Ranking Anual de Embaixadores Enel Brasil, concorrendo a diversos reconhecimentos.

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 - Programa Embaixadores de Inovação da Enel Brasil**, que é acessível no site do Inspire, ou entre em contato com a Equipe de Inovação (cultura.inovacao@enel.com).

7. Fluxograma Inspire Deu Certo

a. Fluxograma do Projeto

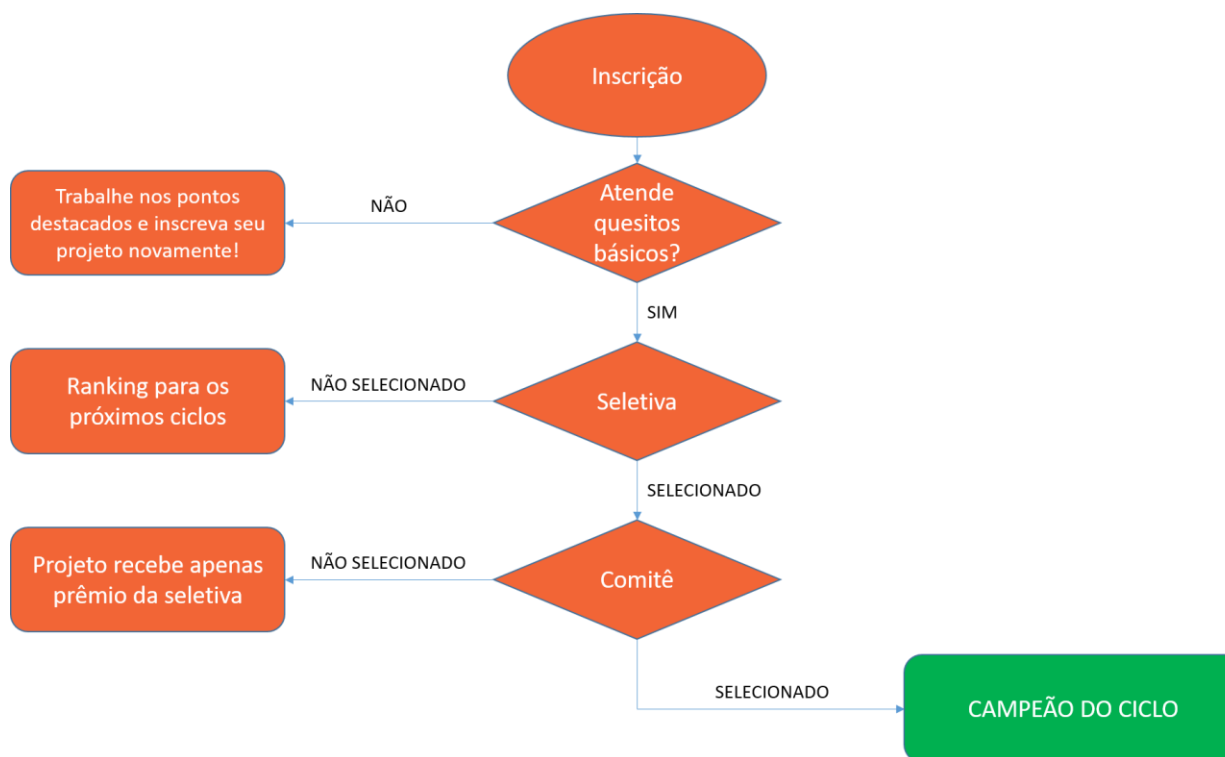


Figura 4 - Fluxograma Inspire Deu Certo



8. Equipe de Inovação

Responsável da Área de Cultura de Inovação - ENEL Brasil:

Thais Oliveira (thais.poliveira@enel.com)

Coordenação Geral do Programa Inspire Deu Certo:

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

Thais Mendonça (thais.mendonca@enel.com)

Pontos Focais locais da Equipe para Programa Inspire Deu Certo:

ENEL CE: Rayane Teixeira (rayane.teixeira@enel.com)

ENEL RJ e GO:

- Eduardo Santos Filho (eduardo.sfilho@enel.com)
- Brendo Veloso (brendo.veloso@enel.com)

ENEL SP: Larry Medeiros (larry.medeiros@enel.com)