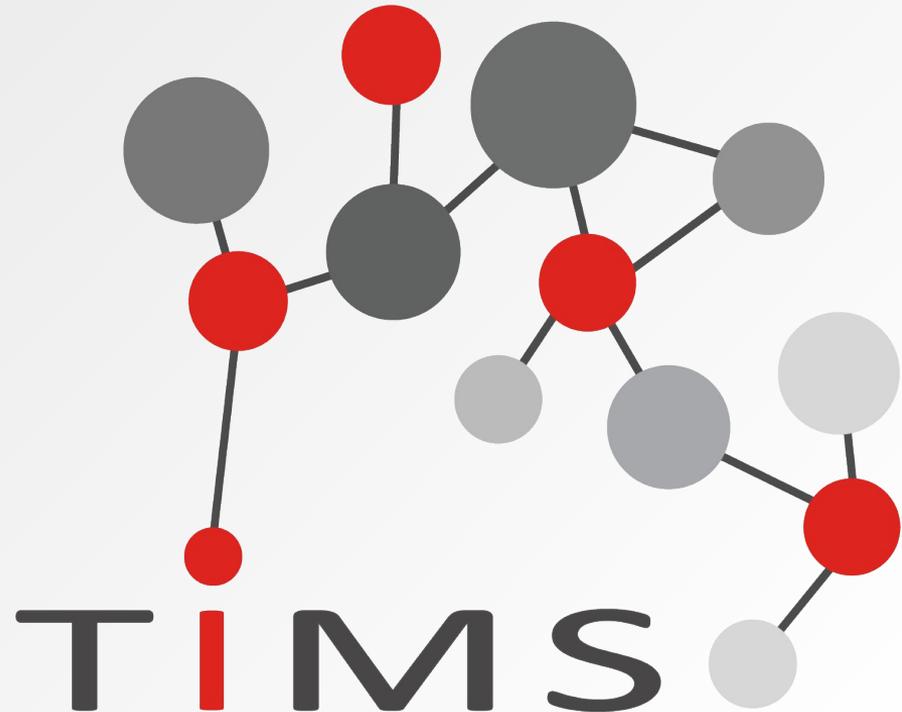


Gestão da inovação -

**Sistema de gestão da
inovação**



Co-funded by
the European Union

Olá!
Prazer em conhecer-vos

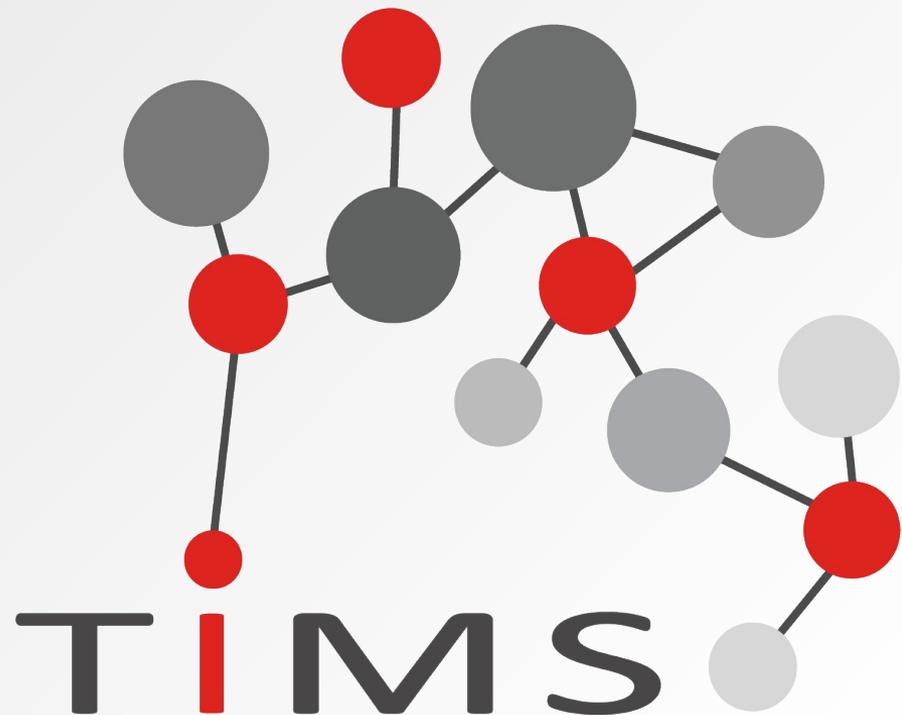
Contacta-nos em:

- www.timsproject.eu
- <https://www.facebook.com/timsproject>





Apoio - Regras gerais



A organização deve considerar:



- a) alocação de recursos que correspondam à estratégia e aos objetivos da inovação;
- b) abordagem flexível e adaptável à disponibilização de recursos;
- c) oportunidades e limitações dos recursos internos existentes;
- d) que recursos devem ser obtidos junto de prestadores de serviços externos ou através de parcerias;
- e) alocação de recursos para o desenvolvimento sustentável das capacidades de inovação;
- f) a necessidade de garantir e proteger os recursos para as atividades de inovação em detrimento de outras atividades.



Pessoas

A organização deve identificar e assegurar os profissionais necessários para implementar eficazmente o seu SGI e considerar:

Pessoas



1. desenvolvimento e gestão dos recursos humanos em relação às atividades de inovação;
2. a necessidade de incentivos, incluindo incentivos não financeiros e reconhecimento;
3. diversidade de pessoas, equipas e ideias que contribuem para as actividades de inovação:
4. identificação e proteção dos inovadores, se necessário, tendo em conta o possível aumento do risco profissional das atividades de inovação;
5. determinar os termos e condições de propriedade das ideias e da propriedade intelectual;
6. permitir, atribuir e proteger o tempo dos profissionais para atividades de inovação e formação.



A organização deve considerar a alocação de tempo para:

especificamente para cada iniciativa de inovação e para os diferentes processos de inovação;

Gestão do tempo

atividades de inovação e formação geralmente equilibradas, por exemplo, em percentagem do tempo de trabalho total;

funções específicas e outras funções relevantes na organização através de tarefas, etc.



identificar, captar e proteger os conhecimentos relevantes, quer sejam externos ou internos, tácitos ou diretos;

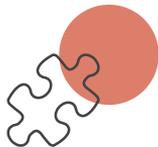


nível e meios de confidencialidade;



análise e intercâmbio sistemático de informações;

Conheciment OS



adquirir conhecimentos em novas áreas relevantes para as atividades de inovação atuais e futuras;



procurar conhecimentos em várias e diferentes fontes;



o acesso e a reutilização dos conhecimentos;



utilizar os conhecimentos adquiridos com as atividades de inovação, incluindo os sucessos e os fracassos.

O conhecimento pode ser individual ou coletivo, tácito ou expesso. O conhecimento coletivo é criado quando as pessoas colaboram, codificam e partilham os seus conhecimentos tácitos e implícitos.

As fontes externas de conhecimento podem ser utilizadores, clientes, parceiros, fornecedores, concorrentes, consultores, bases de dados, redes de peritos, conferências, normas, universidades, etc.

Finanças

A organização deve identificar e assegurar os recursos financeiros.

A organização deve considerar:



Finanças



- a) oportunidades financeiras, riscos e limitações associados às atividades de inovação, incluindo as consequências financeiras e outros riscos de não inovar;
- b) determinar os princípios de financiamento, tais como os recursos financeiros centrais em oposição ao financiamento através de orçamentos locais ou operacionais;
- c) afetar recursos financeiros destinados a atividades de inovação, por exemplo, como percentagem do orçamento anual;
- d) identificar e aceder a recursos financeiros relevantes fora da organização, por exemplo, de investidores públicos e privados, agências de investigação, parceiros, co-patrocinadores, subvenções à inovação, créditos fiscais para investigação e desenvolvimento ou recursos

Finanças



- e) determinar os princípios de investimento, por exemplo, ao investir em atividades internas ou externas, ao investir em empresas em fase de arranque, em capital de risco ou em aceleradores de inovação;
- (f) O equilíbrio do financiamento em diferentes períodos de tempo, diferentes graus de risco e diferentes tipos de inovação, como a inovação incremental ou radical;
- g) financiar outros recursos e apoios adequados, tais como pessoas, tempo, infra-estruturas ou conhecimentos especializados;
- h) assegurar que a abordagem financeira abrange todas as atividades necessárias.



Infra-estruturas

A organização deve ter em conta:



Infra-estruturas



- (a) Infra-estruturas para apoiar e facilitar o sistema de gestão da inovação e os seus processos;
- (b) Separação ou partilha de infra-estruturas, quando adequado, tendo em conta fatores como a flexibilidade, a relação custo-eficácia e as vantagens de coordenação;
- (c) Quais as infra-estruturas que devem ser obtidas junto das partes interessadas externas relevantes, incluindo utilizadores e clientes, por exemplo através da externalização ou de parcerias;
- (d) avaliar e considerar proativamente a evolução das infra-estruturas, incluindo novas tecnologias, ferramentas e métodos, bem como os requisitos legais e regulamentares.

Infra-estruturas



- (e) Edifícios, instalações e serviços públicos conexos, tais como ambientes criativos, laboratórios de investigação e desenvolvimento, espaços de criação, laboratórios de simulação ou laboratórios vivos;
- (f) Equipamentos de investigação e simulação, instrumentos físicos, outro hardware, software, métodos, tecnologias avançadas e modelos;
- (g) Recursos de transporte;
- (h) Tecnologias de informação e comunicação, por exemplo, para a gestão da cooperação, ideias, portefólios, conhecimentos, talentos, projetos ou programas, etc;
- (i) redes como as redes de conhecimento ou as redes de mercado.





Ferramenta s e métodos:

1. uma combinação de ferramentas e métodos adequados que apoiam diferentes tipos e atividades de inovação;
2. sensibilizar e disponibilizar ferramentas e métodos a organização;
3. formação sobre os instrumentos e métodos disponíveis;
4. atualização de ferramentas e



Os instrumentos e métodos podem assumir muitas formas, incluindo descritiva, provocadora, participativa, desafiadora, analítica e comunicativa.

Estes podem assumir muitas formas e formatos, incluindo guias, instruções, jogos, modelos, apresentações, vídeos, software e hardware.

As ferramentas e técnicas podem incluir, por exemplo, retrospectivas, investigação etnográfica, projeção de cenários, previsões, brainstorming, inteligência estratégica, design thinking, TRIZ, *roadmaps*, inquéritos aos clientes e *templates* de modelos empresariais.



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e opiniões expressos são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os da União Europeia ou da Agência de Execução relativa à Educação, ao Audiovisual e à Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.