

**EDITAL**  
**PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**  
**SESCOOP-RJ**

**SESCOOP/RJ – 1º SEMESTRE/2022**

O SESCOOP/RJ torna público seu edital de inscrições no **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**, que será realizado em parceria com o com “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul” – ISAE, com início no 1º Bimestre/2022, para cooperados e funcionários de cooperativas do Estado do Rio de Janeiro.

As normas de participação dos alunos seguirão conforme os critérios estabelecidos por este edital.

### **1. Objetivo do Programa**

**PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**, desenvolvido pelo “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul” – ISAE oferecerá um olhar inovador sobre os modelos de gestão, formando líderes responsáveis, atentos a questões como a sustentabilidade corporativa e a ética nas relações. A carga horária total do Programa de Formação de Agentes de Inovação é de 256h, tendo em vista a realização das atividades dentro do escopo de trabalho com os *meetups*.

O **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO** permitirá que o participante possa explorar oportunidades, por meio do acesso a uma ferramenta de aprendizado global, sendo fornecido um **programa em plataforma**. Para ampliar o impacto do cooperativismo no planeta, o programa busca:

- Expandir o conhecimento e compreensão dos alunos sobre inovação;
- Aumentar a capacidade de cada aluno de liderar equipes inovadoras e entender como a inovação pode contribuir para suas cooperativas;
- Desenvolver uma mentalidade inovadora e disruptiva.

O **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO** enfoca o futuro do impacto, liderança, tendências globais, tecnologia, implicações e oportunidades. Serão abordadas questões como:

- Liderança e transformação
- Avanços em tecnologia
- Implicações sociais
- Sustentabilidade e impacto

O que o **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO** contempla:

O Programa de Formação de Agentes de Inovação proporciona a capacitação de agentes de inovação no intuito de fomentar a disseminação de conhecimento em inovação e a cultura de inovação no ambiente das cooperativas. Para isso, o programa busca:

- Desenvolver e potencializar as competências técnicas e comportamentais dos participantes, na formação dos autênticos agentes de inovação;
- Estimular a criatividade e aprendizagem de ferramentas que subsidiam a implementação de técnicas e metodologias inovadoras em diversas áreas das cooperativas;
- Fomentar o trabalho colaborativo e a “genialidade coletiva” entre equipes interdisciplinares e multigeracionais, no intuito de gerar inquietação, transformar o *mindset* e desafiar o status quo dos participantes;
- Promover uma compreensão sistêmica da gestão da inovação, para criação de um programa de inovação da cooperativa, gerando soluções inteligentes e gerenciando pessoas e projetos em ambientes favoráveis à inovação.

A participação se dará em trilhas de conhecimento. Antes do início da primeira trilha, um módulo de aquecimento é a disciplina de Learning Agility que traz uma abordagem de agilidade de aprendizagem e mudança de pensamento, preparando assim os participantes para esta jornada.

A primeira trilha trabalha com temas para a desmistificação da inovação e envolve temas correlatos que alicerçam os conceitos relacionados ao core da inovação, proporcionando um alicerce de aprendizagem uniforme para os agentes.

A trilha seguinte trabalha com as ferramentas que subsidiam os participantes para a aplicação e multiplicação do programa de inovação da cooperativa.

Por fim, a última trilha, de aplicação e multiplicação, permite que os agentes assumam uma postura ainda mais colaborativa em projetos de oportunidades de inovação identificados ao longo de toda a capacitação ou por meio de nova pesquisa com base em desafios e oportunidades no ambiente da cooperativa, colocando a mão na massa e aplicando o aprendizado recebido nas trilhas anteriores.

Além disso, desde a primeira disciplina os participantes desenvolvem uma *innovation tool box* e um programa de inovação para a cooperativa. O que dará subsídio para estruturar e desenvolver um plano claro e uma metodologia de trabalho dentro do seu ambiente de trabalho.

## **TRILHA DO CONHECIMENTO:**

### **Learning Agility para Inovação (16h)**

Construto de Learning Agility (comportamentos de líderes de inovação e *mindset* de transformação); As 5 dimensões da agilidade de aprendizagem: autoconhecimento, agilidade interpessoal, agilidade para mudanças, agilidade mental e agilidade para resultados.

### **TRILHA INOVAÇÃO (64H)**

Invenção, ideação e inovação. Conceitos de inovação. Descrição da inovação e seus impactos. Identificando oportunidades de inovação;

- Ecossistema da inovação: mapeando a rede de valor para a inovação na organização. Inovação sistêmica e as competências para inovação. O perfil da empresa inovadora e o profissional inovador.

- Fatores críticos para os processos de inovação. Avaliando o potencial de inovação organizacional

- Diagnóstico de inovação organizacional.

- Propriedade Intelectual da Inovação. Programa de Inovação Corporativo (PIC) e Innovation Tool Box (ITB).

\_ Durante a disciplina de inovação e competitividade os alunos irão preencher um Diagnóstico de Maturidade de Inovação da Cooperativa. A caracterização do grau de maturidade de inovação da cooperativa é aferida por meio de um instrumento de medição que auxilia na avaliação dos fundamentos da capacidade de inovação das cooperativas. Os fundamentos da capacidade de inovação avaliados são: 1. Aprendizagem organizacional. 2. Cultura de inovação. 3. Estratégia orientada à inovação. 4. Estrutura orientada à inovação. 5. Recursos financeiros disponíveis para a inovação. 6. Liderança comprometida com a inovação. 7. Marketing para a inovação. 8. Pessoas orientadas à inovação. 9. Processos habilitadores da inovação e 10. Relacionamento com o ambiente externo

### **Liderar Pessoas em Ambientes Inovadores (16h)**

- O papel dos agentes de ideação e de transformação como líderes de inovação. O papel dos agentes na disseminação da liderança para inovação na organização. Ambiente e ambiência para inovação.

- Cultura da inovação e seu impacto. Comportamentos inovadores e restritivos – quem faz a inovação? Competências pessoais, profissionais, gerenciais e técnicas para a inovação.
- Motivar para inovar. Reconhecimento e incentivos para a inovação. Formação e papel de lideranças de times de inovação. Liderança de pessoas e de equipes para a ideação e de transformação.
- Desenvolvimento das competências comportamentais necessárias para o intraempreendedorismo e para a inovação acontecer nas organizações.

### **Inovação Sustentável e o Cooperativismo (16h)**

- Inovação sustentável: características e tendências mundiais. Corporations. Pilares da sustentabilidade. Oportunidades para negócios sustentáveis.
- Impactos positivos da inovação sustentável: impacto social e indicadores. Empreendedorismo sustentável: características do inovador social para a sustentabilidade ampla.
- Tipos de negócios sociais. Tecnologias sociais. Design social e ciclo de vida de produtos e serviços. Gestão participativa.
- Inovação social como estratégia organizacional.
- Indicadores de inovação social e sustentável.

### **Open Innovation, Venture Capital e Articulação com Startups (16h)**

- Inovação aberta: definição e desafios. Ecossistema de inovação aberta. Oportunidades de inovação tecnológica e mercadológica em inovação aberta.
- Mapeamento de redes e cadeias de valor de inovação aberta. Mapeamento e articulação com Startups.

- Arquiteturas organizacionais. Redes e modelos de cooperação. Internacionalização de Pesquisa & Desenvolvimento (P&D). Modelos de negócios abertos. Estratégias de cooperação e intercooperação.
- Propriedade intelectual. Venture Capital para projetos de inovação. Investimentos em Ambientes Inovadores.

## **TRILHA DREAMERS (64H)**

### **Criatividade (16h)**

- O que é criatividade? Em qual contexto a criatividade é importante. Ser criativo é ser inovador?
- A importância da criatividade nas organizações. As etapas do processo criativo: sua facilitação e condução. Aplicação de técnicas que estimulam o surgimento e o aperfeiçoamento de ideias criativas.
- Características do clima incentivador à adoção do comportamento criativo. Espaços criativos. Estruturas e processos para a sustentação da criatividade.
- A prática da criatividade: casos e experiências de empresas no Brasil e no exterior. O processo de criação em organizações exponenciais. Criatividade em ambientes tradicionais.

### **Tendências e Gestão Focada no Usuário (16h)**

- Compreender os sinais do mercado que apontam para o futuro, e como utilizar estas informações em processos de inovação.
- Tendência, comportamentos e valores percebidos pelas “pessoas”.
- Macro e micro tendências de consumo vigentes, ampliando o repertório dos participantes de forma que consigam enxergar o futuro dos hábitos de consumo das



gerações, e com isso criar, de forma inteligente e estruturada, novos produtos, serviços, comunicação e estratégias empresariais focadas no usuário.

### **Design Thinking e Design Sprint (16h)**

- Evolução do design na vida cotidiana. Processo e conceito de Design Thinking e Design Centrado no Humano. Classificação de Problemas pelo Modelo Cynefin.
- Métodos ágeis versus métodos tradicionais de resolução de problemas. O que é Design Sprint. Ferramentas visuais e colaborativas. Experiência e Jornada do Usuário.
- Formação de times de design. Características da abordagem projetual (imersão, ideação, prototipagem e implementação) do design de produtos e serviços.
- Pesquisa e reenquadramento em design de produtos e serviços inovadores.

### **Gestão do Conhecimento e Inteligência Competitiva para Inovação (16h)**

- Conceitos básicos de GC. Conhecimento tácito, explícito e implícito; estruturado e não estruturado. Integração dos processos de GC & Inovação. Funções de GC com foco na geração, gestão, desenvolvimento e implantação de processos de inovação.
- Avaliação do Nível de Maturidade em GC. Práticas de GC com foco em Inovação (banco de ideias; comunidades de prática ou de interesse (presenciais ou virtuais); Storytelling; benchmarking e outras).
- Inteligência Competitiva aplicada à inovação. Conceito, objetivos e tipologia de IC. Processo e fases do ciclo de IC. Inovações disruptivas, ruptura econômica e tendências do mercado. O profissional de IC. Recomendações para implantação de estruturas e modelos de IC.
- Sistemas e modelos de IC para o apoio aos processos de elaboração de estratégias organizacionais com foco em inovação. Estruturação de uma área de inteligência competitiva como apoio à tomada de decisão em inovação. Identificação de tendências tecnológicas e cenários.

### **Modelos de Negócios Inovadores (16h)**

- Criação e Cocriação de modelos de negócios inovadores. Business Model Canvas.
- Elaboração de modelos de negócios por meio do Business Model Canvas.
- Modelos disruptivos de inovação.
- Transformação de ideias em projetos utilizando Canvas.

### **Elaboração e Gerenciamento de Projetos Ágeis de Inovação (16h)**

- Características dos projetos. Ciclo de vida do projeto. Elaboração de Projetos (objetivos e metas, meios e recursos, operacionalização 5W2H, sequenciamento e representações gráficas, controle, gestão de riscos).
- Diferenciação de projetos de inovação e projetos tradicionais. Metodologias para gerenciamento de projetos de Inovação (PMBOK/PMI e Ágil).
- Planejamento da execução do projeto (objetivos e fases do planejamento, preparação, organização, desenvolvimento, conclusão, avaliação e desmobilização).
- O Papel do Gerente de projetos de Inovação. Conhecimentos, habilidades e atitudes IPMA. PM Canvas.

### **Estrutura e Governança para Inovação (16h)**

- Compreender as diferenças e semelhanças da Governança para Inovação.
- Princípios e boas práticas da governança para inovação no Brasil e no Mundo.
- A governança em um mundo em rede e em transformação digital.
- Modelos de Governança da Inovação aplicados a cooperativas.

### **Elaboração de Caso de Sucesso de Inovação em Cooperativas (16h)**

- Contexto da Cooperativa.



- Desenvolvimento da Inovação - ideia e recursos.
- Resultados / Benefícios - situação depois da inovação.
- Importância da disseminação do caso de sucesso de inovação em cooperativa.

## **COOPLAB (64H)**

CoopLab 1 - PIC, MVP ou Protótipo

CoopLab 2 - Pitches de Impacto

## **MENSURAÇÃO DE RESULTADOS/ AVALIAÇÃO**

Em se tratando de Educação Corporativa será possível perceber ao menos quatro grandes resultados, que serão apresentados em relatório ao final do programa.

Percepção da satisfação do aluno/ percepção da curva de aprendizagem/ percepção da aplicabilidade/ possíveis oportunidades de inovação.

- **AULA INAUGURAL**

Antes mesmo de dar início aos módulos da capacitação, há a realização de um “Warm Up” - um aquecimento no formato de palestra, adicional à aula inaugural que ocorre como forma de preparação e engajamento dos alunos no programa.

- **ENTREGAS DO PROGRAMA**

É imperativo aos alunos para certificação, a entrega de atividades avaliativas por disciplinas e ao final do programa (as entregas detalhadas serão especificadas pelos professores a cada disciplina). Ao final do programa, os participantes precisarão ter desenvolvido o programa de inovação da cooperativa, uma oportunidade de inovação aplicável à realidade da cooperativa, um caso de sucesso (caracterização de inovação na cooperativa) em formato de pitches de impacto e podcast das cooperativas.

Além disso, é imperativo a frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária total por disciplina para certificação dos participantes.

Deste modo, o **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**, tem como cronograma:

**ISAE** Escola de Negócios **ISAE**  
**COOP**

PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO - SESCOOP/RJ					
Mês	Dia	Workshop	CH/ DIA	Horário	
JAN	QUA	19	Warm Up + Aula Inagural ISAE	4	18h às 22h
JAN/FEV	QUA/QUI	26, 27 e 02, 03	Learning Agility para Inovação	2	19h às 21h
FEV	QUA/QUI	16, 17 e 23, 24	Inovação e Competitividade	2	19h às 21h
MAR	QUA/QUI	16, 17 e 23, 24	Liderar Pessoas em Ambientes Inovadores	2	19h às 21h
ABR	TER/QUA	19, 20 e 26, 27	Inovação Sustentável e o Cooperativismo	2	19h às 21h
MAI	QUA/QUI	18, 19 e 25, 26	Open Innovation, Venture Capital e Articulação com Startups	2	19h às 21h
JUN	QUA/QUI	22, 23 e 29, 30	Criatividade	2	19h às 21h
JUL	QUA/QUI	20, 21 e 27, 28	Tendências e Gestão Focada no Usuário	2	19h às 21h
AGO	QUA/QUI	17, 18 e 24, 25	Design Thinking e Design Sprint	2	19h às 21h
SET	QUA/QUI	21, 22 e 28, 29	Gestão do Conhecimento e Inteligência Competitiva para Inovação	2	19h às 21h
OUT	QUA/QUI	19, 20 e 26, 27	Modelo de Negócios Inovadores	2	19h às 21h
NOV	QUA/QUI	16, 17 e 23, 24	Elaboração e Gerenciamento de Projetos Ágeis de Inovação	2	19h às 21h
DEZ	QUA /QUI	07, 08 e 14, 15	Estrutura e Governança para Inovação	2	19h às 21h
JAN	QUA/QUI	18, 19 e 25, 26	Elaboração de Caso de Sucesso de Inovação para Cooperativas	2	19h às 21h
FEV	QUA/QUI	08, 09 e 15, 16	Transformação Digital, Programa de Inovaçãoe MVP	2	19h às 21h
MAR	QUA/QUI	15, 16 e 22, 23	Pitches de Impacto: PIC e Oportunidade de Inovação	2	19h às 21h

## REGRAS ACADÊMICAS

Os encontros relativos as atividades do PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO em parceria com o “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul” – ISAE, serão realizados em plataforma própria ao aluno, onde, mesmos terão conhecimento após o processo de efetivação da vaga. Deste modo, as atividades serão realizadas de forma assíncrona e síncrona durante as disciplinas.

- Assíncrona: A carga horária assíncrona corresponde à metade dos encontros, ou seja, 08 horas por disciplina divididas entre preparação: com preenchimento de um instrumento de aprendizagem reflexiva e autodirigida (PDA) bem como a preparação por meio da leitura e estudo prévio dos materiais indicados pelos professores.
- Síncrona: A carga horária síncrona corresponde a outra metade dos encontros, ou seja, 08 horas por disciplina dentro da plataforma Zoom, na qual alunos e professores terão a oportunidade de trabalhar com base nas entregas propostas em cada tema de disciplina.

Os encontros síncronos online serão realizados por meio da plataforma Zoom, com a devida segurança e de acordo com as seguintes instruções aos participantes:

- Sala online exclusiva para os participantes;
- Horário e registro de frequência realizado por meio da plataforma, e, que será reportado posteriormente à cooperativa;
- Os participantes precisam ter Internet com velocidade propícia para a utilização da ferramenta;
- A sala online aberta terá senha e identificação exclusiva para esta reunião, o que aumenta o nível de segurança;
- A utilização de computador é fundamental, uma vez que trabalhos em equipe serão propostos durante os encontros síncronos online;

- É fundamental que os participantes se inscrevam previamente e não compartilhem seu acesso individual com ninguém.
- Câmera e microfones são requisitos fundamentais para a participação.

Ao que compete ao processo e regras acadêmicas, serão fornecidos Certificados de Curso de Extensão emitidos pela Faculdade ISAE Brasil, aos participantes que frequentarem no mínimo 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária total de cada disciplina do programa, comprovadas mediante controle diário da lista de presença e cumprimento das atividades.

Com isso, no intuito de aproveitamento posterior em Curso de Extensão, os alunos que obtiverem notas iguais ou superiores à 7,0 (sete) pontos, estarão aptos a receber o certificado e serão considerados aprovados nas disciplinas. Todos os alunos serão avaliados durante os módulos por atividades pontuadas dentro de cada disciplina.

## INVESTIMENTO TOTAL

O investimento total, para uma turma de até 25 participantes, é de **R\$ 308.000,00 (trezentos e oito mil Reais)**. Após o início do programa **não será permitida** a substituição dos participantes. Com custo por aluno no valor de R\$ 12.320,00 (doze mil e trezentos e vinte Reais).

## 2. Quantidade de Vagas

Serão ofertadas 25(vinte cinco) vagas para os cooperados/funcionários de cooperativas do Estado do Rio de Janeiro, desde que atendam as regras estabelecidas por este edital.

As vagas serão distribuídas atendendo aos seguintes critérios:

1. Preenchimento de “Formulário de Inscrição” no site do SESCOOP/RJ, pelo link <http://www.rio.coop/agicoop> ;
2. Preenchimento e envio de “Termo de Indicação” (Anexo I), assinado pelo presidente da cooperativa e aluno ao SESCOOP/RJ pelo e-mail [formacaoprofissional@rio.coop](mailto:formacaoprofissional@rio.coop);

3. Preenchimento e envio de “Termo de Autorização de Uso de Imagem” (Anexo II), assinado pelo aluno ao SESCOOP/RJ pelo e-mail [formacaoprofissional@rio.coop](mailto:formacaoprofissional@rio.coop);
4. Preenchimento e envio de “Termo de Ciência – Conteúdo Programático” (Anexo III), assinado pelo aluno ao SESCOOP/RJ pelo e-mail [formacaoprofissional@rio.coop](mailto:formacaoprofissional@rio.coop);
5. As vagas serão preenchidas conforme a ordem de recebimento das inscrições, sendo priorizadas as cooperativas que tiverem projetos inscritos na plataforma INOVACOOP.
6. Cada cooperativa poderá indicar até 01 (um) participante, caso corra mais de uma inscrição por cooperativa, os demais indicados inseridos na lista de espera conforme lista de prioridades enviadas pelo Presidente da cooperativa.

### 3. Dos Benefícios

Para o aluno selecionado será oferecido a inscrição no **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**, que será realizado em parceria com o com “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul” – ISAE, com início no 1º Bimestre/2022, com acesso a todos os materiais e aulas em plataforma específica para a realização.

O aluno que cumprir satisfatoriamente todas as etapas do programa sairá com o certificado no PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO do “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul” – ISAE.

### 4. Dos Critérios para Participação

Estão aptos a se candidatar às vagas os cooperados e funcionários de cooperativas sediados no Estado do Rio de Janeiro que atendam, cumulativamente, as seguintes exigências mínimas:

- Ser cooperado ou funcionário de cooperativa cadastrada, regular e adimplente com o Sistema OCB-SESCOOP/RJ;



- Ser cooperado ou funcionário de cooperativa cadastrada e regular, no mínimo, com participação em pelo menos em 01 (um) programa (PGDC – Programa de Desenvolvimento da Gestão Cooperativista e/ou PAGC – Programa de Acompanhamento da Gestão Cooperativista) do Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado do Rio de Janeiro - SESCOOP/RJ;
- Ser cooperado ou funcionário de cooperativa cadastrada e regular, no sistema sou. Coop;
- Estar vinculado à cooperativa há, no mínimo, 02 (dois) anos;
- Possuir certificado de conclusão do Ensino Médio;
- Ser indicado pelo presidente da cooperativa, através de “Termo de Indicação” (Anexo I);
- Realizar inscrição através do site do SESCOOP/RJ <http://www.rio.coop/agicoop> ;
- Enviar os documentos: Termo de Indicação (Anexo I); Termo de Autorização de uso de imagem (Anexo II) e Termo de Ciência – Conteúdo Programático (Anexo III) devidamente preenchidos e assinados.

## 5. Das Indicações e Inscrições

- 5.1 A inscrição implicará na aceitação das normas e condições estabelecidas neste Edital, em relação às quais o candidato não poderá alegar desconhecimento;
- 5.2 As inscrições deverão ser realizadas no período de **17/12/2021 a 10/01/2022** através do site do SESCOOP/RJ <http://www.rio.coop/agicoop> até às **16h**. O aluno deverá preencher o “Formulário de Inscrição” online.
- 5.3 Enviar cópia assinada do “Termo de Indicação” (Anexo I), “Termo de Autorização de Uso de Imagem” (Anexo II) e Termo de Ciência – Conteúdo Programático (Anexo III), ler e aceitar as regras, condições e regulamentos, responsabilizando-se civil e criminalmente pela veracidade dos dados fornecidos, declarando que preenche todos os requisitos. Encaminhar os



documentos devidamente assinados para [formacaoprofissional@rio.coop](mailto:formacaoprofissional@rio.coop), no período estipulado no item 5.2;

5.4 As inscrições não garantem a vaga e não caracterizam matrícula.

5.5 As vagas serão preenchidas conforme ordem de recebimento de inscrição, sem pendências, com prioridade para as cooperativas que tenham projetos inscritos na plataforma INOVACOOP.

Parágrafo Único: Não haverá limite de indicação por cooperativa, no entanto, caso haja mais de 01 (um) indicado, será necessário a informação de ordem de prioridade pelo Presidente, os demais irão entrar na lista de espera.

## 6. Obrigações e Direitos da Cooperativa

São obrigações e direitos da cooperativa:

6.1 Indicar cooperado ou funcionário que atendam as regras deste edital e dos termos impressos no **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**, do “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul “– ISAE, para participação no processo seletivo;

6.2 Estar regular e adimplente com o Sistema OCB-SESCOOP/RJ na ocasião da inscrição e manter-se de igual forma durante todo o período do curso;

6.3 Aderir e manter-se regular em pelo menos 01 (um) dos programas oferecidos pelo SESCOOP/RJ (PDGC e/ou PAGC), durante todo o período do curso;

6.4 Aderir e manter-se regular no Sistema Sou.Coop;

6.5 Assinar “Termo de Indicação” (Anexo I);

6.6 Cumprir com todas as condições e obrigações estabelecidas nesse edital, no **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO** do “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul “– ISAE e no “Termo de Indicação” (Anexo I).

6.7 Caso o aluno venha a desistir, ou não conclua o curso por motivo de reprovação

(seja por nota ou não participação), seja afastado do curso por atos decorrentes de culpa ou dolo, ou ainda, em caso de desligamento da cooperativa, voluntariamente ou não, antes da conclusão do curso, fica a cooperativa OBRIGADA a ressarcir integralmente ao SESCOOP/RJ todas as despesas pagas, sendo o valor máximo de ressarcimento de R\$ 12.320,00 (doze mil, trezentos e vinte reais), por aluno, ressalvado as questões de força maior e caso fortuito justificadamente comprovados, que serão avaliados pelo SESCOOP/RJ.

6.8 Após dado o início das aulas, não haverá possibilidade de substituição de outro aluno por parte da cooperativa.

Parágrafo Único: O não cumprimento de qualquer dos itens acima ou prestar falsa declaração, implicará no cancelamento da inscrição, estando a cooperativa OBRIGADA a ressarcir integralmente ao SESCOOP/RJ o valor de R\$ 12.320,00 (doze mil, trezentos e vinte reais), por aluno.

## 7. Obrigações e Direitos do Aluno Selecionado

São obrigações e direitos dos alunos selecionados:

- 7.1 Apresentar toda a documentação solicitada pelo SESCOOP/RJ e pelo **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO** do “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul “– ISAE, conforme evidenciados no item 2.;
- 7.2 Participar de todas as aulas e atividades referentes ao curso, não sendo permitida a realização das atividades por terceiros;
  - 7.2.1 As atividades presenciais, que porventura possam ocorrer, serão realizadas no estado do Rio de Janeiro e terão presença obrigatória, sendo de responsabilidade do aluno as despesas para participação.
- 7.3 Possuir equipamentos ou meios de acesso às aulas e atividades;

- 7.4 Participar e concluir o curso, aplicando os conhecimentos adquiridos na Cooperativa, podendo ser solicitado a qualquer momento, no prazo máximo de 01 (um) ano após a conclusão, apresentação de relatório a respeito dos conhecimentos adquiridos e aplicados na cooperativa;
- 7.5 Cumprir com todas as condições e obrigações estabelecidas nesse edital, no **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO** do “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul “– ISAE e no “Termo de Indicação”.

## 8. Atribuições da Entidade Parceira/Contratada

São atribuições da Contratada:

- 8.1 Fornecer plataforma e manutenção para realização das aulas;
- 8.2 Fornecer login e senha de acesso aos alunos indicados pelo SESCOOP/RJ e matriculados;
- 8.3 Cumprir com o disposto neste edital;
- 8.4 Informar mensalmente ao SESCOOP/RJ a situação de cada aluno, através de relatórios de acesso a plataforma, presenças em atividades, notas, entre outras questões que poderão ser solicitadas pelo SESCOOP/RJ.

## 9. Atribuições do SESCOOP/RJ

São atribuições do SESCOOP/RJ:

- 9.1 Receber e avaliar as indicações pelas cooperativas para participação do processo seletivo;
- 9.2 Divulgar a relação de inscritos e aprovados para realização do curso;
- 9.3 Ser o elo de comunicação entre a contratada e os participantes.
- 9.4 Fornece o certificado aos alunos aprovados.

9.5 Se for o caso promover notificações a cooperativa e afastamento de alunos em casos indicados neste edital.

9.6 Promover o acompanhamento e controle das atividades relacionadas ao **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**.

## **10. Seleção dos Candidatos**

A seleção dos alunos inscritos e a indicação de seus nomes à contratada, caberá a Gerência de Desenvolvimento Cooperativista do SESCOOP/RJ. Os procedimentos para a seleção serão os seguintes critérios:

- 10.1 Ordem de classificação por ordem de recebimento das inscrições, com prioridade às cooperativas cadastradas no INOVACOOP e toda a documentação apresentada e validada;
- 10.2 Situação de regularidade e adimplência da Cooperativa junto ao Sistema OCB-SESCOOP/RJ;
- 10.3 Cumprimento dos critérios apresentados neste edital.

## **11. Da Desistência**

11.1 Em caso de desistência da vaga, deverá ser enviado comunicado pela cooperativa ao SESCOOP/RJ, através do e-mail [formacaoprofissional@rio.coop](mailto:formacaoprofissional@rio.coop), ficando a cooperativa ciente que:

11.2 Não poderá substituir o aluno, caso a aula já tenha iniciado;

11.3 Deverá ressarcir integralmente ao SESCOOP/RJ o valor de até R\$ 12.320,00 (doze mil, trezentos e vinte reais), no prazo de até 60 dias após a formalização de desistência, via depósito bancário em conta a ser informada na ocasião;

11.4 A desistência da vaga antes do dia de encerramento de inscrições não implicará no ressarcimento que trata o item 11.3 caso outro aluno venha a

preencher a vaga remanescente.

## 12. Resultado da Seleção

Os alunos contemplados terão seus nomes publicados em listagem site [www.rio.coop](http://www.rio.coop) e podendo ser contatados pelo SESCOOP/RJ, até o dia **12/01/2022**, via e-mail, e terão até às 18 horas do dia **13/01/2022**, para responder confirmando o interesse pela vaga. A não resposta ao e-mail caracterizará desistência da vaga, sendo está destinada ao próximo aluno-candidato classificado.

## 13. Da Lista de Espera

A Cooperativa que tiver o interesse em indicar mais de 01 (um) cooperado, poderá enviar a relação de participantes que deseja escrever, estes nomes irão para a lista de espera, respeitando a ordem de recebimento das inscrições e serão convocados, conforme a desistência de outros participantes.

## 14. Das Disposições Finais

14.1 O SESCOOP/RJ se reserva no direito de cancelar o Programa em qualquer fase, sendo esse fato, se ocorrer, comunicado no site [www.rio.coop](http://www.rio.coop).

14.2 A participação do candidato implicará no conhecimento e aceitação das normas contidas neste documento, no Termo de Indicação, e em outros informes divulgados no site do SESCOOP/RJ [www.rio.coop](http://www.rio.coop).

14.3 É de inteira responsabilidade do aluno-candidato acompanhar a publicação de todos os atos e comunicados referentes a este Programa divulgados na Internet, no site do SESCOOP/RJ [www.rio.coop](http://www.rio.coop). Não podendo alegar desconhecimento de qualquer uma das fases e/u divulgações publicadas.

14.4 Fazem parte deste edital os seguintes anexos:

14.4.1 ANEXO I – Termo de Indicação

14.4.2 ANEXO II – Termo de Autorização de Uso de Imagem

#### 14.4.3 ANEXO III – Termo de Ciência – Conteúdo Programático

14.5 Casos omissos a este edital serão avaliados pela Gerência de Desenvolvimento Cooperativista do SESCOOP/RJ, que estará disponível pelo e-mail: [formacaoprofissional@rio.coop](mailto:formacaoprofissional@rio.coop).

14.6 A lista de espera será divulgada junto com a relação de classificados. Ela será preenchida, conforme o recebimento das inscrições e da relação de prioridade enviada pela cooperativa.

Rio de Janeiro, 17 de dezembro de 2021.

Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo no Estado do Rio de Janeiro - SESCOOP/RJ



## TERMO DE INDICAÇÃO (ANEXO I)

Declaro para os devidos fins, que, ao realizar a indicação do cooperado/funcionário desta cooperativa para participação no **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**, estou ciente e concordo com as informações abaixo:

### 1. Termos Gerais

#### 1.1. O participante indicado deverá atender às seguintes exigências:

- 1.1.1. Estar minimamente há 02 (dois) anos vinculado à cooperativa;
- 1.1.2. Ter concluído o Ensino Médio;
- 1.1.3. Assinar este Termo de Indicação;

#### 1.2. A Cooperativa deverá atender às seguintes exigências:

- 1.2.1. Estar regular e adimplente com o Sistema OCB/RJ na ocasião da inscrição e manter-se de igual forma durante todo o período do curso;
- 1.2.2. Aderir e manter-se regular em pelo menos 1 (um) dos programas oferecidos pelo SESCOOP/RJ (PDGC e/ou PAGC), durante todo o período do curso;
- 1.2.3. Aderir e manter-se regular no Sou.Coop;
- 1.2.4. Aceitar o presente Termo de Indicação através da anuência do Presidente da cooperativa, fazendo constar a assinatura dele, neste Termo de Indicação.

#### 1.3. Para o processo de inscrição, é necessário o envio dos seguintes documentos ao SESCOOP/RJ:

- 1.3.1. Termo de Indicação assinado pelo aluno e pelo Presidente da cooperativa;
- 1.3.2. Termo de Autorização de Uso de Imagem assinado pelo aluno;
- 1.3.3. Termo de Ciência – Conteúdo Programático e Cronograma do Programa assinado pelo aluno;

- 1.3.4. Comprovante de vínculo do aluno com a Cooperativa, através da entrega de cópia dos seguintes documentos: ficha de matrícula na cooperativa ou cópia da CTPS assinada pela cooperativa.
- 1.3.4.1. Todas as cópias deverão estar legíveis, podendo ser solicitados os documentos originais para comprovação das informações;
- 1.3.4.2. O preenchimento do formulário de inscrição e envio dos documentos é de responsabilidade do aluno e da cooperativa e deverá ocorrer dentro do prazo determinado no edital;
2. O aluno aprovado nos requisitos necessários deste edital:
- 2.1. Deverá apresentar ao **SESCOOP/RJ** este Termo de Indicação, Termo de Autorização de Uso de Imagem e o Termo de Ciência – Conteúdo Programático, devidamente assinados;
3. Não será fornecido pelo SESCOOP/RJ qualquer equipamento eletrônico para o acesso às aulas e realização do curso.
4. Não será permitida a substituição do aluno após início do curso;
5. Não haverá limite de indicação por cooperativa, no entanto, caso haja mais de 02 (dois) indicados, será obedecida classificação por ordem de prioridade enviada pelo Presidente da cooperativa, os demais ficaram na lista de espera.
- 6. Responsabilidades do Participante:**
- 6.1. A participação em todas as aulas e atividades do Curso, sendo critério de aprovação ou reprovação, caso não atinja a participação mínima de 75% conforme estabelecida pelo MEC.
- 6.2. Realização de atividades de avaliação a serem definidas pelo ISAE.
- 6.3. Após a conclusão do curso, o participante compromete-se a aplicar os conhecimentos adquiridos na Cooperativa a qual é vinculado.

6.3.1. Poderá ser solicitado pelo SESCOOP/RJ, no prazo máximo de 01 (um) ano após a conclusão do curso, relatório comprovando a aplicação dos métodos, parâmetros e conhecimento assimilados na Cooperativa.

## 7. Responsabilidades da Cooperativa:

7.1. A indicação do participante apto e que atenda as regras do edital;

7.2. O ressarcimento do valor investido pelo SESCOOP/RJ com as mensalidades, nos seguintes casos:

7.2.1. Descumprimento dos itens 1.2.1 e 1.2.2 deste termo;

7.2.2. Evasão ou desistência do aluno;

7.2.3. Não conclusão do aluno por:

7.2.3.1. Reprovação;

7.2.3.2. Afastamento;

7.2.3.3. Expulsão;

7.2.3.4. Atos impróprios, julgados pela autoridade competente;

7.2.4. Encerramento do vínculo com a Cooperativa antes da conclusão do curso.

7.2.5. O valor máximo a ser devolvido ao SESCOOP/RJ será referente a desistência ou reprovação, apresentadas nos itens acima. O valor máximo é de **R\$ 12.320,00 (doze mil trezentos e vinte reais)**. Ressalvado as questões de força maior e caso fortuito, justificadamente comprovados, que serão avaliados pelo SESCOOP/RJ.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 202\_\_.

Nome Participante

CPF

Nome Representante Legal da Cooperativa

CPF

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM (ANEXO II)

Eu, \_\_\_\_\_, portador da cédula de identidade nº, inscrito no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, residente e domiciliado na \_\_\_\_\_, número \_\_\_\_\_, bairro \_\_\_\_\_, CEP \_\_\_\_\_, AUTORIZO uso de minha imagem ou de conteúdos decorrentes da minha participação no **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO** do “Instituto Superior de Administração e Economia do Mercosul – ISAE, pelo Sistema OCB-SESCOOP/RJ para a reprodução em programas, projetos, eventos e atividades, digitais ou impressas, sem restrição de prazos, desde a presente data.

A presente autorização não permite modificação que altere o sentido das imagens ou conteúdo captado ou que desrespeite o previsto no inc. X, do art. 5º da Constituição da República e art. 20 da Lei nº 10.406, de 2002.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 202\_\_.

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA - NOME COMPLETO – CPF

## **TERMO DE CIÊNCIA – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (ANEXO III)**

Seguem abaixo as disciplinas, com conteúdo e temas que deverão formar cada módulo e serão abordados:

### **PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE AGENTES DE INOVAÇÃO**

#### **TRILHA DO CONHECIMENTO:**

##### **Learning Agility para Inovação (16h)**

Construto de learning agility (comportamentos de líderes de inovação e mindset de transformação); - As 5 dimensões da agilidade de aprendizagem: autoconhecimento, agilidade interpessoal, agilidade para mudanças, agilidade mental e agilidade para resultados.

##### **TRILHA INOVAÇÃO (64H)**

Invenção, ideação e inovação. Conceitos de inovação. Descrição da inovação e seus impactos. Identificando oportunidades de inovação;

- Ecossistema da inovação: mapeando a rede de valor para a inovação na organização. Inovação sistêmica e as competências para inovação. O perfil da empresa inovadora e o profissional inovador.

- Fatores críticos para os processos de inovação. Avaliando o potencial de inovação organizacional

- Diagnóstico de inovação organizacional.

- Propriedade Intelectual da Inovação. Programa de Inovação Corporativo (PIC) e Innovation Tool Box (ITB).

\_ Durante a disciplina de inovação e competitividade os alunos irão preencher um Diagnóstico de Maturidade de Inovação da Cooperativa. A caracterização do grau de maturidade de inovação da cooperativa é aferida por meio de um instrumento de medição

que auxilia na avaliação dos fundamentos da capacidade de inovação das cooperativas. Os fundamentos da capacidade de inovação avaliados são: 1. Aprendizagem organizacional. 2. Cultura de inovação. 3. Estratégia orientada à inovação. 4. Estrutura orientada à inovação. 5. Recursos financeiros disponíveis para a inovação. 6. Liderança comprometida com a inovação. 7. Marketing para a inovação. 8. Pessoas orientadas à inovação. 9. Processos habilitadores da inovação e 10. Relacionamento com o ambiente externo

### **Liderar Pessoas em Ambientes Inovadores (16h)**

- O papel dos agentes de ideação e de transformação como líderes de inovação. O papel dos agentes na disseminação da liderança para inovação na organização. Ambiente e ambiência para inovação.
- Cultura da inovação e seu impacto. Comportamentos inovadores e restritivos – quem faz a inovação? Competências pessoais, profissionais, gerenciais e técnicas para a inovação.
- Motivar para inovar. Reconhecimento e incentivos para a inovação. Formação e papel de lideranças de times de inovação. Liderança de pessoas e de equipes para a ideação e de transformação.
- Desenvolvimento das competências comportamentais necessárias para o intraempreendedorismo e para a inovação acontecer nas organizações.

### **Inovação Sustentável e o Cooperativismo (16h)**

- Inovação sustentável: características e tendências mundiais. Corporations. Pilares da sustentabilidade. Oportunidades para negócios sustentáveis.
- Impactos positivos da inovação sustentável: impacto social e indicadores. Empreendedorismo sustentável: características do inovador social para a sustentabilidade ampla.



- Tipos de negócios sociais. Tecnologias sociais. Design social e ciclo de vida de produtos e serviços. Gestão participativa.
- Inovação social como estratégia organizacional.
- Indicadores de inovação social e sustentável.

### **Open Innovation, Venture Capital e Articulação com Startups (16h)**

- Inovação aberta: definição e desafios. Ecossistema de inovação aberta. Oportunidades de inovação tecnológica e mercadológica em inovação aberta.
- Mapeamento de redes e cadeias de valor de inovação aberta. Mapeamento e articulação com Startups.
- Arquiteturas organizacionais. Redes e modelos de cooperação. Internacionalização de Pesquisa & Desenvolvimento (P&D). Modelos de negócios abertos. Estratégias de cooperação e intercooperação.
- Propriedade intelectual. Venture Capital para projetos de inovação. Investimentos em Ambientes Inovadores.

### **TRILHA DREAMERS (64H)**

#### **Criatividade (16h)**

- O que é criatividade? Em qual contexto a criatividade é importante. Ser criativo é ser inovador?
- A importância da criatividade nas organizações. As etapas do processo criativo: sua facilitação e condução. Aplicação de técnicas que estimulam o surgimento e o aperfeiçoamento de ideias criativas.
- Características do clima incentivador à adoção do comportamento criativo. Espaços criativos. Estruturas e processos para a sustentação da criatividade.

- A prática da criatividade: casos e experiências de empresas no Brasil e no exterior. O processo de criação em organizações exponenciais. Criatividade em ambientes tradicionais.

### **Tendências e Gestão Focada no Usuário (16h)**

- Compreender os sinais do mercado que apontam para o futuro, e como utilizar estas informações em processos de inovação.
- Tendência, comportamentos e valores percebidos pelas “pessoas”.
- Macro e micro tendências de consumo vigentes, ampliando o repertório dos participantes de forma que consigam enxergar o futuro dos hábitos de consumo das gerações, e com isso criar, de forma inteligente e estruturada, novos produtos, serviços, comunicação e estratégias empresariais focadas no usuário.

### **Design Thinking e Design Sprint (16h)**

- Evolução do design na vida cotidiana. Processo e conceito de Design Thinking e Design Centrado no Humano. Classificação de Problemas pelo Modelo Cynefin.
- Métodos ágeis versus métodos tradicionais de resolução de problemas. O que é Design Sprint. Ferramentas visuais e colaborativas. Experiência e Jornada do Usuário.
- Formação de times de design. Características da abordagem projetual (imersão, ideação, prototipagem e implementação) do design de produtos e serviços.
- Pesquisa e reenquadramento em design de produtos e serviços inovadores.

### **Gestão do Conhecimento e Inteligência Competitiva para Inovação (16h)**

- Conceitos básicos de GC. Conhecimento tácito, explícito e implícito; estruturado e não estruturado. Integração dos processos de GC & Inovação. Funções de GC com foco na geração, gestão, desenvolvimento e implantação de processos de inovação.

- Avaliação do Nível de Maturidade em GC. Práticas de GC com foco em Inovação (banco de ideias; comunidades de prática ou de interesse (presenciais ou virtuais); Storytelling; benchmarking e outras).
- Inteligência Competitiva aplicada à inovação. Conceito, objetivos e tipologia de IC. Processo e fases do ciclo de IC. Inovações disruptivas, ruptura econômica e tendências do mercado. O profissional de IC. Recomendações para implantação de estruturas e modelos de IC.
- Sistemas e modelos de IC para o apoio aos processos de elaboração de estratégias organizacionais com foco em inovação. Estruturação de uma área de inteligência competitiva como apoio à tomada de decisão em inovação. Identificação de tendências tecnológicas e cenários.

### **Modelos de Negócios Inovadores (16h)**

- Criação e Cocriação de modelos de negócios inovadores. Business Model Canvas.
- Elaboração de modelos de negócios por meio do Business Model Canvas.
- Modelos disruptivos de inovação.
- Transformação de ideias em projetos utilizando Canvas.

### **Elaboração e Gerenciamento de Projetos Ágeis de Inovação (16h)**

- Características dos projetos. Ciclo de vida do projeto. Elaboração de Projetos (objetivos e metas, meios e recursos, operacionalização 5W2H, sequenciamento e representações gráficas, controle, gestão de riscos).
- Diferenciação de projetos de inovação e projetos tradicionais. Metodologias para gerenciamento de projetos de Inovação (PMBOK/PMI e Ágil).
- Planejamento da execução do projeto (objetivos e fases do planejamento, preparação, organização, desenvolvimento, conclusão, avaliação e desmobilização).

- O Papel do Gerente de projetos de Inovação. Conhecimentos, habilidades e atitudes IPMA. PM Canvas.

### **Estrutura e Governança para Inovação (16h)**

- Compreender as diferenças e semelhanças da Governança para Inovação.
- Princípios e boas práticas da governança para inovação no Brasil e no Mundo.
- A governança em um mundo em rede e em transformação digital.
- Modelos de Governança da Inovação aplicados a cooperativas.

### **Elaboração de Caso de Sucesso de Inovação em Cooperativas (16h)**

- Contexto da Cooperativa.
- Desenvolvimento da Inovação - ideia e recursos.
- Resultados / Benefícios - situação depois da inovação.
- Importância da disseminação do caso de sucesso de inovação em cooperativa.

### **COOPLAB (64H)**

CoopLab 1 - PIC, MVP ou Protótipo

CoopLab 2 - Pitches de Impacto

Declaro para fins de inscrição, que ESTOU CIENTE dos conteúdos a serem abordados e das regras que incluem a minha inscrição.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 202\_\_.

---

ASSINATURA - NOME COMPLETO – CPF