



Ressignificando a Cidade - Experimente a Inteligência no Ritmo do Frevo

SDECTI Emprel



Secretaria Executiva de
Transformação Digital





Organizações públicas precisam
inovar para não perderem sua
função social



Inovação pública
precisa ser para e
com o cidadão



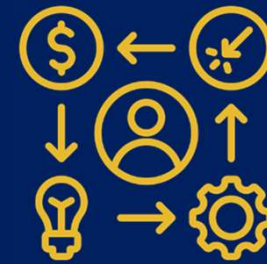
Existem pessoas
incríveis dentro e fora
da nossa Organização



O coletivo é mais
eficaz e eficiente do
que o individual



Falhas são oportunidade
de aprendizado



Inovação precisa ser
autossustentável

TransformAÇÃO dos Serviços

(Estratégia de Transformação Digital)



Censo de
Serviços



Priorização dos
Serviços

conecta
Recife

Canal Único:

App Conecta Recife
Portal Web
Conecta ZAP



Esteiras:

BPMS
FÁBRICA DE SOFTWARE
INOVAÇÃO ABERTA



Conselho de
Transformação
Digital -
Deliberação



Agrupamento
dos Serviços
(clusterização)

The background is a dark blue field filled with various abstract geometric and organic patterns. These include large, semi-transparent circles and arcs, some with internal grid patterns of small dots. There are also wavy, concentric line patterns resembling ripples or sound waves. Scattered throughout are small, light-colored plus signs and dots. A faint, large-scale geometric pattern, possibly a stylized 'U' or a series of nested squares, is visible in the center.

Transformação Digital
=
Transformação Cultural

MUDANÇA DE CULTURA

CULTURA É COMO UMA PERSONALIDADE

Coletivo das decisões e hábitos de cada um da organização. Conjunto de princípios e valores que norteiam atitudes e comportamentos

DESAFIO

Um dos maiores desafios da transformação digital é a mudança de cultura

COMO MUDAR CULTURA?

O QUE FAZER?

- 1 ESTABELEÇA UM SENSO DE URGÊNCIA
- 2 FORME UM TIME DE COALIZÃO
- 3 CRIE UMA VISÃO DA MUDANÇA
- 4 COMUNIQUE ESSA VISÃO
- 5 EMPODERE A EQUIPE
- 6 QUICK WINS
- 7 CONSOLIDE AS MELHORIAS, ANDE RÁPIDO
- 8 INSTITUCIONALIZE AS NOVAS ABORDAGENS



Criação de um modelo de replicação



O modelo torna o Eita! um projeto **autossustentável**.

Apresentado para vários órgãos e entidades da União, assim como de diversos estados e municípios, tem se tornado **um case de referência nacional**.

Política de Inovação aberta com Objetivos e Resultados-Chave (OKR).



Redução em 70% no tempo para identificar desafios e rodar ciclos de inovação em relação a outros processos de inovação da Prefeitura e benchmarking;

Redução de 83% nos custos de um MVP comparados com outros projetos da EMPREL e benchmarking de mercado.

Decreto com Recife Living Labs, o **EITA Labs** - SandBox Regulatório;

Processo de gestão de mudança - 8 passos de Kotter

Edital de Inovação Aberta utilizando a LC 182

Edital de Chamamento Público para experimentações urbanas

Hub de Living Labs - EMPREL e PTI

O que é o e.ita! Recife?

ESQUADRÃO DE INOVAÇÃO
E TRANSFORMAÇÃO ABERTA

Esquadrão de Inovação e Transformação Aberta do Recife

Processo de transformação cultural na Prefeitura
para mudar o paradigma de como fazer inovação
aberta no serviço público.



Secretaria Executiva de
Transformação Digital

Emprel

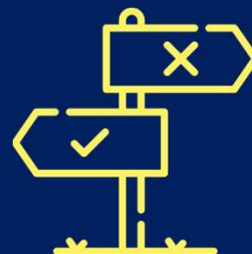
SDECTI



Definição
dos desafios



Captação de
recursos



Esteira da
inovação



Processo de
inovação

Metodologia Design Thinking



Listar
problemas



Validar lista
de problemas



Lançar sistema
de lista de BO's

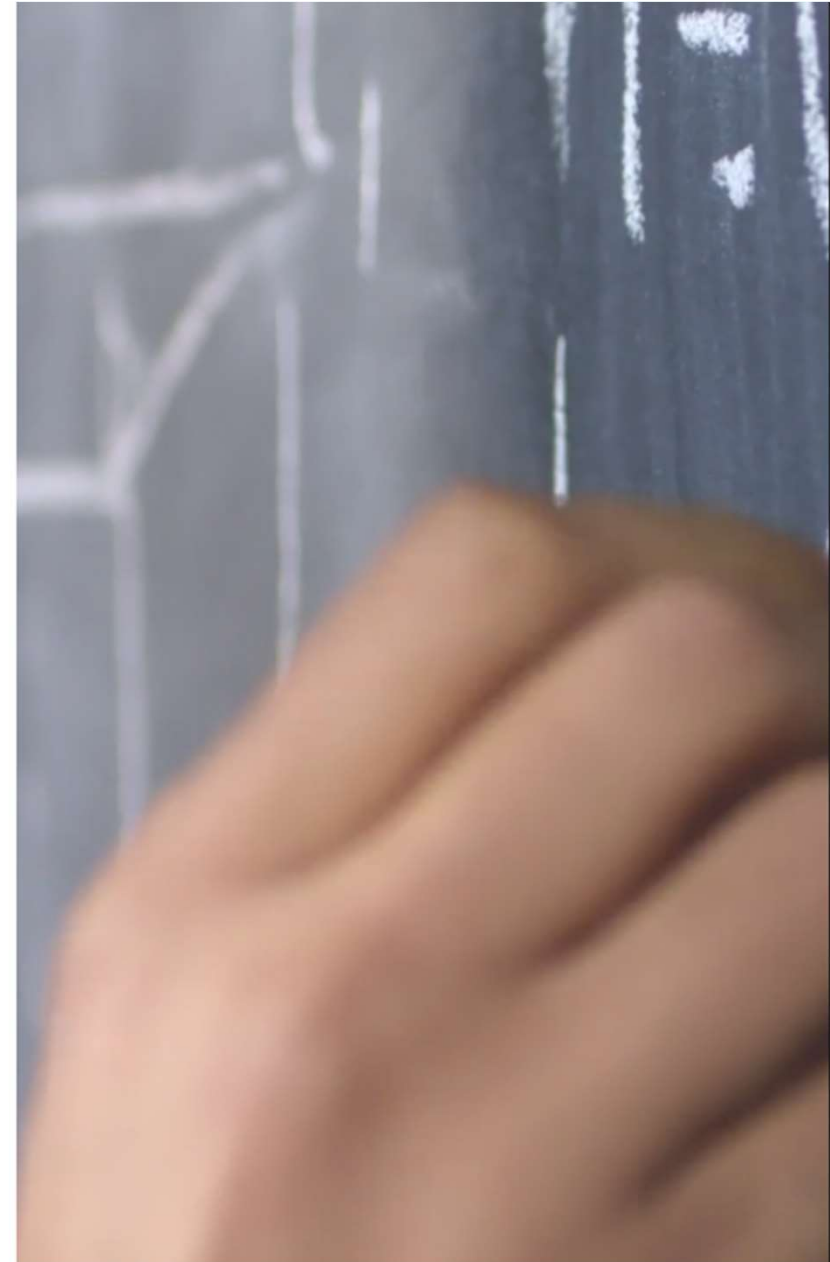


Priorizar



Lançar
desafios
públicos

A identificação e o
entendimento
correto dos
problemas é
fundamental para a
efetividade da
inovação



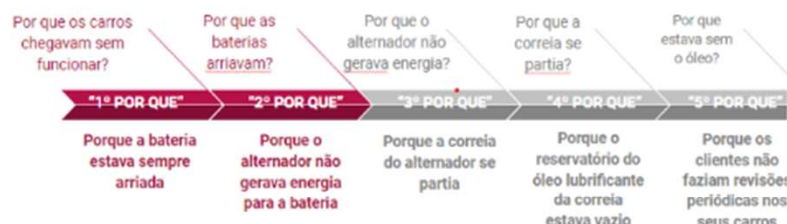
BANCO DE BOs							
ÁREA/SETOR	PROBLEMA	PRIORIDADE		É UMA POSSÍVEL DESCRIÇÃO DE PROBLEMA PARA INOVAÇÃO ABERTA?	TEMA PRINCIPAL?	ÁREA FIM COM IMPACTO AO CIDADÃO?	COMENTÁRIOS DO COMITÊ DE TRANSFORMAÇÃO DIGITAL
SEHAB	FALTA DE GESTÃO CONDOMINIAL DOS CONJUNTOS HABITACIONAIS	ALTA	+	SIM	HABITAÇÃO	SIM	
SEHAB	POUCAS PESSOAS MORANDO NO CENTRO DO RECIFE	ALTA	+	SIM	HABITAÇÃO	SIM	
SOCDHUPO	AUSÊNCIA DE EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS NOS SERVIÇOS E ACESSO A INTERNET EM TODOS OS EQUIPAMENTOS PÚBLICOS	ALTA	+	NÃO	ACESSO À INTERNET	SIM	Na verdade, a forma como foi descrito parece mais uma solução do que um problema. Vamos catalogar para num futuro podermos trabalhar e aprofundar mais nessa questão em conjunto com a Empresa.
SOCDHUPO	NÃO EXISTÊNCIA DE SISTEMA INTERNO NA ASSISTÊNCIA SOCIAL E INTEGRADO COM AS SECRETARIAS DE EDUCAÇÃO E SAÚDE PARA CASOS MAIS VULNERÁVEIS E EM RISCO PESSOAL E SOCIAL	ALTA	+	NÃO	ASSISTÊNCIA SOCIAL	NÃO	Trata-se de uma solução e não um problema. Precisamos discutir e aprofundar mais nessa questão.
SESP	FALTA DE CONTRATO DE MANUTENÇÃO DA PRÓPRIA SECRETARIA DE ESPORTES, QUE RECEBE DEMANDAS CONTÍNUAS DA POPULAÇÃO PARA PEQUENAS MELHORIAS EM EQUIPAMENTOS ESPORTIVOS E NÃO CONSEGUIE ATENDER POR FALTA DE CONTRATO	ALTA	+	SIM	ESPORTES	NÃO	
SESP	AUSÊNCIA DE DADOS TRATADOS RELACIONADOS A SECRETARIA DE ESPORTES E SAÚDE. ESSES DADOS SERIAM FUNDAMENTAIS PARA TOMADA DE DECISÃO DA SECRETARIA	ALTA	+	SIM	ESPORTES	NÃO	Isso é um tema que pode ser tratado no projeto de fluxo de dados da Prefeitura, que já está em curso e em discussão entre as equipes da Empresa e Setorial.
CEURB	PERMISSIONÁRIOS NÃO CONSEGUIEM ENTRAR DAM ONLINE	MÉDIA	+	SIM	MERCADOS PÚBLICOS	SIM	É um problema que não é tão complexo. Podemos utilizá-lo num Hackathon por exemplo.
SESAU	INSATISFAÇÃO DO USUÁRIO DECORRENTE DO TEMPO DE ESPERA DAS FILAS POR CONSULTAS E EXAMES REGULARES	ALTA	+	SIM	SAÚDE	SIM	Problema reconhecido para ser aprofundado no evento de lançamento do Governo Aberto.
SESAU	PERECURSAÇÃO DESNECESSÁRIA DO CIDADÃO EM BUSCA DE ATENDIMENTO DEVIDO AO DESCONHECIMENTO DA CARTEIRA DE SERVIÇOS, QUE É CONDIÇÃO PARA O TERMO DE REFERÊNCIA E CONDIÇÃO DE SAÚDE	ALTA	+	SIM	SAÚDE	SIM	
SESAU	LIMITAÇÃO DE ACESSO A DADOS ESTRATÉGICOS DO TERRITÓRIO PARA TOMADADORES DE DECISÃO EM SAÚDE, DO GESTOR LOCAL AO AGENTE COMUNITÁRIO, (SEU QUEM SÃO OS DIABÉTICOS QUE NÃO REALIZARAM EXAMES NOS ÚLTIMOS 12 MESES?)	ALTA	+	SIM	SAÚDE	NÃO	Isso é um tema que pode ser tratado no projeto de fluxo de dados da Prefeitura, que já está em curso e em discussão entre as equipes da Empresa e Setorial.
SESAU	FRAGMENTAÇÃO DO REGISTRO CLÍNICO E HISTÓRICO DO CIDADÃO DURANTE SEU PERCURSO DO CUIDADO (SISTEMA DO HOSPITAL NÃO DIALOGA COM O DA UNIDADE BÁSICA)	ALTA	+	SIM	SAÚDE	SIM	
POOR/SESCULT	Impossibilidade de manutenção evolutiva do sistema de gestão cultural (Cultura Recife) para acompanhar novas demandas, tais como: cadastro cultural, fichas de inscrição para novos editais, LCPD, entre outras.	ALTA	+	NÃO	CULTURA	NÃO	Problema que afeta a área mais da Cultura, necessitando de manutenção evolutiva. Tema que não se enquadra muito com inovação aberta, porém pode ser encaminhado para outra esfera de desenvolvimento.
POOR/SESCULT	Falta de internet de boa qualidade em todos os espaços culturais, principalmente nos teatros que têm maior demanda de transmissão.	ALTA	+	NÃO	CULTURA	NÃO	Problema de infraestrutura. Pode ser tratado com a Empresa e por meio de aquisições diretas de equipamentos. Não se enquadra com inovação aberta, porém deve ser encaminhado para outra esfera de solução.
POOR/SESCULT	Parque computacional ultrapassado, o que diminui a velocidade de atendimento ao cidadão por meio da Saude e POOR.	ALTA	+	NÃO	CULTURA	NÃO	Problema de infraestrutura. Pode ser tratado com a Empresa e por meio de aquisições diretas de equipamentos. Não se enquadra com inovação aberta, porém deve ser encaminhado para outra esfera de solução.
POOR/SESCULT	Ausência de um sistema de gestão integrada para teatros que conta, inclusive, com bilheteria eletrônica para venda de ingressos.	ALTA	+	SIM	CULTURA	NÃO	Precisamos aprofundar mais no tema, mas a priori trata-se mais de uma demanda de Fábria de Software.
POOR/SESCULT	Ausência de sistema para digitalização, armazenamento, recuperação e distribuição de processos.	ALTA	+	NÃO	CULTURA	NÃO	Problema de infraestrutura. Pode ser tratado com a Empresa e por meio de aquisições diretas de equipamentos. Não se enquadra com inovação aberta, porém deve ser encaminhado para outra esfera de solução.
POOR/SESCULT	Inutilização de espaço para armazenamento de documentos digitais como: arquivos, vídeos, fotos e outros documentos de contratação artística.	ALTA	+	NÃO	CULTURA	NÃO	Problema de infraestrutura. Pode ser tratado com a Empresa e por meio de aquisições diretas de equipamentos. Não se enquadra com inovação aberta, porém deve ser encaminhado para outra esfera de solução.
POOR/SESCULT	O sistema (Cultura Recife) não é acessível para pessoas com deficiência, pessoas não letradas ou com baixo nível de escolaridade	ALTA	+	SIM	CULTURA	SIM	
SEINFRA	Requerimentos de pavimentação/enostas de ruas realizados via documentação impressa (ofícios, cartas, etc)	ALTA	+	NÃO	URBANIZAÇÃO	NÃO	Problema que será tratado por meio da transformação digital e sistema A-Roma.
SEDA	Necessidade iminente, por decisão judicial, de retirada dos Veículos de Tráfego Animal do Recife, situação que gera casos de maus-tratos contra animais e transtornos no trânsito	ALTA	+	SIM	ANIMAIS	SIM	Tema que precisa ser aprofundado, mas pode ser interessante. Embora acreditamos que não envolva muita tecnologia.
	Descontentamento do cidadão pelo amplo tempo de espera no HUW para						

O QUE É UM PROBLEMA?

acesse: www.menti.com e use o código 89243418



Já que você quis resolver esse problema. Conseguiu fazer um estudo mais aprofundado dele? Descobriu as causas raízes?



Acesse www.menti.com e use o código 1887 4995

Quais são os problemas que impactam o cidadão e que possam ser lançados em um ciclo de inovação aberta?

INSATISFAÇÃO DO USUÁRIO DECORRENTE DO TEMPO DE ESPERA DAS FILAS POR CONSULTAS E EXAMES REGULADOS.

Muitos mercados públicos pouco frequentados por cidadãos de outras partes da cidade e turistas

Baixa participação dos turistas

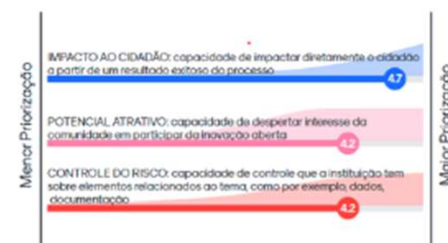
Mobilidade urbana, ausência de transporte público de qualidade, agil, baixo custo e sustentável.

LIMITAÇÃO DE ACESSO A DADO ESTRATÉGICOS DO TERRITÓRIO PARA TOMADORES DE DECISÃO SAÚDE, DO GESTOR LOCAL AO AGENTE COMUNITÁRIO. (EX: QLSÃO OS DIABÉTICOS QUE NÃO REALIZARAM EXAMES NO ÚLTIM 12 MESES?)

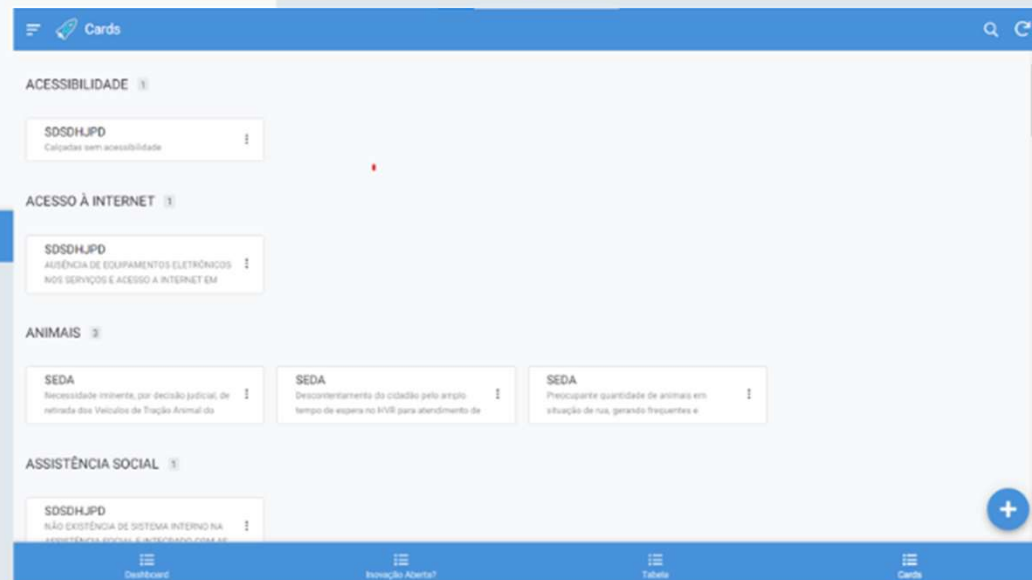
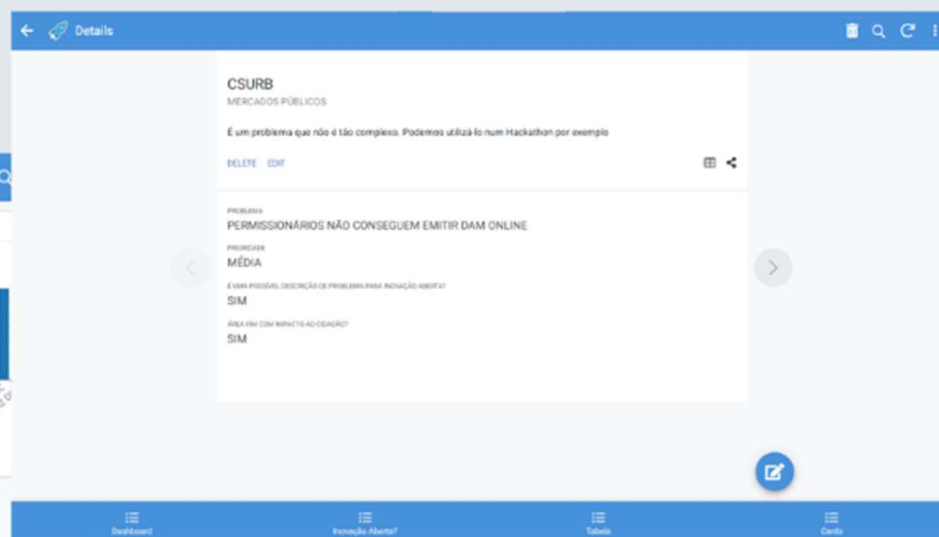
PEREGRINAÇÃO DESNECESSÁRIA DO CIDADÃO EM BUSCA DE ATENDIMENTO DEVIDO AO DESCONHECIMENTO DA CARTEIRA DE SERVIÇOS QUE É

Acesse www.menti.com e use o código 4837 1741

Matriz de Priorização: INSATISFAÇÃO DO USUÁRIO DECORRENTE DO TEMPO DE ESPERA DAS FILAS POR CONSULTAS E EXAMES REGULADOS.



DESIGN THINKING



EQUIPE DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

Matriz de Priorização

Antes de fazer uma imersão no problema, precisamos definir prioridades. A partir do ranking de priorização, cada ideia recebe uma boa nota, partimos para o próximo passo. Ou seja, a imersão.

10 MIN

PRIORIZAÇÃO DO PROBLEMA

MATRIZ DE PRIORIZAÇÃO	ESCALA DE PRIORIZAÇÃO 0 (1 A 5)
ALINHAMENTO ESTRATÉGICO: vínculo da problemática com a estratégia da instituição	
IMPACTO AO CIDADÃO: capacidade de impactar diretamente o cidadão a partir de um resultado exitoso do processo	
IMPACTO NA COMUNICAÇÃO: potencial atrativo do tema para os meios de comunicação	
CONTROLE DO RISCO: capacidade de controle que a instituição tem sobre elementos relacionados ao tema, como por exemplo, prazos, entregas, documentação, dados, rede de colaboradores.	

EQUIPE DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

Matriz de Priorização

Antes de fazer uma imersão no problema, precisamos definir a prioridade. A partir do ranking de priorização, cada ideia recebe uma boa nota, partimos para o próximo passo. Ou seja, a Imersão.

10 MIN



1º DIA

Contextualização, Apresentação da Equipe e Divisão dos Grupos

Apresentar um resumo dos conceitos que serão trabalhados na oficina. Apresentação de todos os participantes. E por último, divisão dos grupos.

30 MIN

Entrevista com os especialistas e Mapa da Jornada

Antes de fazer uma imersão no problema, precisamos entender a jornada dos usuários que utilizarão os serviços envolvidos nessa problemática, entrevistando os especialistas.

30 MIN

O que é o problema? (IMERSÃO)

Utilizar método dos "5 porquês", análise de problema ou Ishikawa, para entender mais sobre aquela problemática, identificando possíveis causas reais.

40 MIN

10 MIN
INTERVALO

Descrição do Problema (IMERSÃO)

Utilizar o Canvas da matriz de definição do problema para um melhor entendimento do tema e a partir daí, estamos aptos a lançar desafios.

50 MIN

Pergunta Desafio

Utilizar o Canvas do "Como Podemos..." para formular a pergunta desafio que iremos lançar no ciclo de inovação aberta.

20 MIN

MAPA DA JORNADA

STAKEHOLDERS



EQUIPAMENTOS



SERVIÇOS



IMERSÃO NO PROBLEMA: O QUE É O PROBLEMA?

O QUE É O PROBLEMA?

5 Por quês

Por quê?

Por quê?

Por quê?

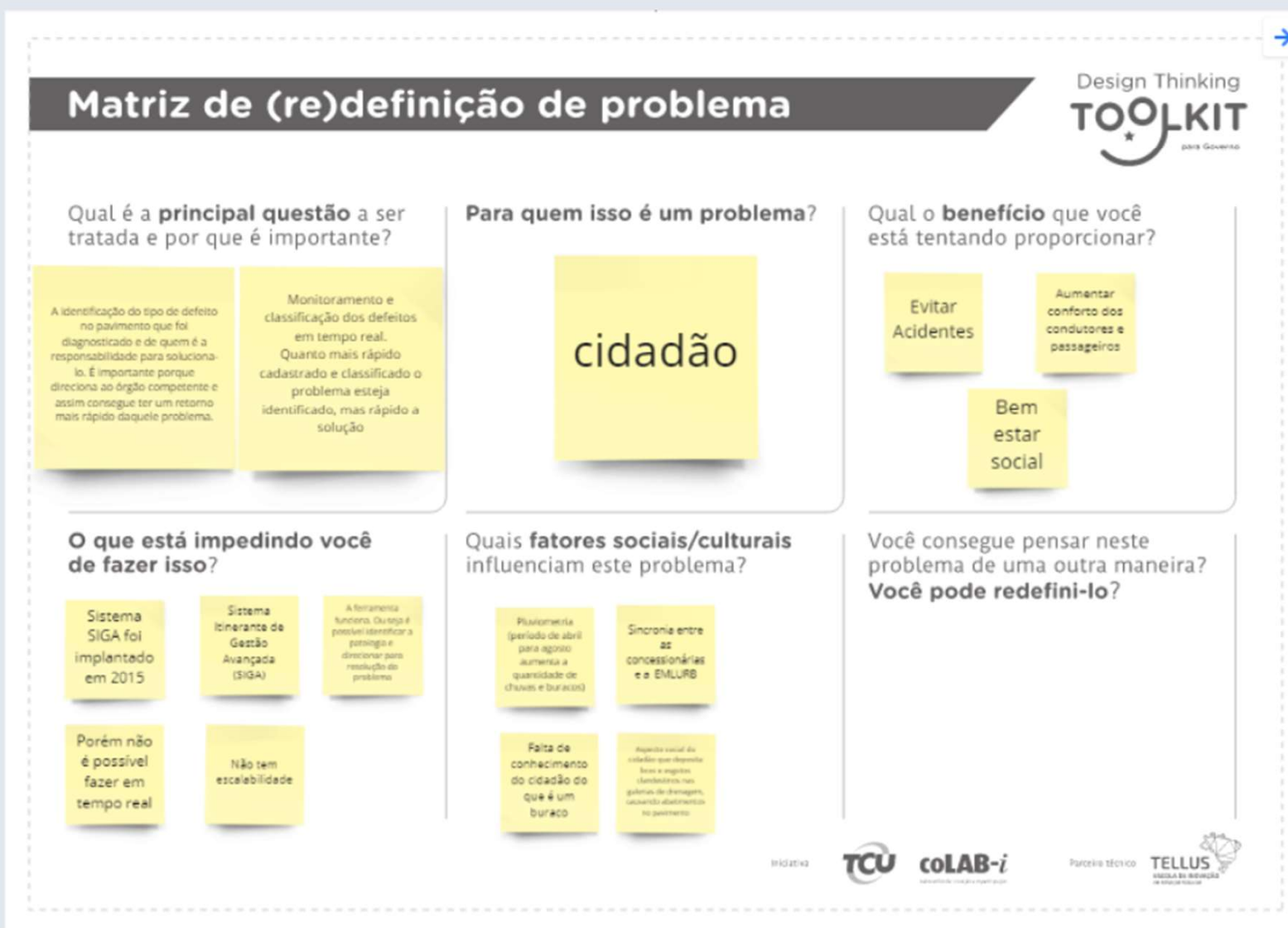
Por quê?

Por quê?

Logo: RCU, mEAB, TOOLKIT



IMERSÃO NO PROBLEMA: DESCRIÇÃO DO PROBLEMA



PERGUNTA DESAFIO

Como podemos

Design Thinking
TOOLKIT
para Governo

O que é?

Qual é a ação que querem realizar?

Monitorar

Identificar

Direcionar

Defeitos
nas vias

Pra quem?

Quem será atingido pela ação?
Qual é o público-alvo?

Cidadão

Qual o objetivo?

O Que queremos com a ação?

Evitar
Acidentes

Aumentar
conforto dos
condutores e
passageiros

Bem
estar
social

Pergunta desafio

Como podemos...?

Como podemos monitorar,
identificar e direcionar, de
maneira escalável e em
tempo real, os defeitos no
pavimento das vias do
Recife, trazendo conforto,
segurança e bem estar
social?

Índice de Vias

TCU

coLAB-i
Laboratório de Inovação e Colaboração

Parceiro Técnico

TELLUS
ESCALA DE INOVAÇÃO
GOVERNAMENTAL

EQUIPE DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

Matriz de Priorização

Antes de fazer uma imersão no problema, precisamos priorizá-lo. A partir do ranking de priorização, cada participante recebe uma nota, partilhando para o próximo passo. Ou seja, a imersão.

10 MIN



1º DIA

Contextualização, Apresentação da Equipe e Divisão dos Grupos

Apresentar um resumo dos conceitos que serão trabalhados na oficina. Apresentação de todos os participantes. E por último, divisão dos grupos.

30 MIN

Entrevista com os especialistas e Mapa da Jornada

Antes de fazer uma imersão no problema, precisamos entender a jornada dos usuários que utilizarão os serviços envolvidos nessa problemática, entrevistando os especialistas.

30 MIN

O que é o problema? (IMERSÃO)

Utilizar método dos "5 porquês", análise de problema ou Ishikawa, para entender mais sobre aquela problemática, identificando possíveis causas raízes.

40 MIN

Descrição do Problema (IMERSÃO)

Utilizar o Canvas da matriz de definição do problema para um melhor entendimento do tema e a partir daí, estamos aptos a lançar desafios.

50 MIN

Pergunta Desafio

Utilizar o Canvas do "Como Podemos..." para formular a pergunta desafio que iremos lançar no ciclo de inovação aberta.

20 MIN

10 MIN
INTERVALO



2º DIA

Ficha do Desafio Público

Preencher o Canvas do Desafio Público com a descrição do desafio, principais dores, fatores críticos de sucesso, indicadores de sucesso, riscos associados, etc.

180 MIN

CANVA DO DESAFIO PÚBLICO

Canva do Desafio Público

Dono do desafio *Alguém, secretaria ou entidade associada à problemática*

5/2023-2024

Data

21/12/2021

Desafio

normalmente o desafio é representado por uma pergunta. Por exemplo: "Como podemos melhorar condições de moradia de famílias que vivem em situação de vulnerabilidade?". Como podemos medir o grau de isolamento de uma população em um contexto de pandemia?

Como podemos diminuir a fome em nossa cidade de maneira escalável e sustentável?

Descrição do desafio

descrever um pouco de que se trata o desafio, explicando contextos, os principais atores, problemas que ocorrem no dia a dia. De seguida, com uma descrição que qualquer pessoa já pode ter uma boa ideia do desafio que está sendo lançado. A ideia é utilizar técnicas que ajudem a construir uma descrição detalhada numa futura consultação.

Acessar a Plataforma da IKONE para verificar a descrição

Principais dores

Da População:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Apresente aqui as principais dores enfrentadas pelos especialistas em um determinado desafio. Quais as principais dificuldades enfrentadas em termos de gestão?

Resultados esperados

Da População:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Apresente aqui os principais resultados esperados pelos especialistas em um determinado desafio. Quais os principais resultados esperados em termos de gestão?

Informações complementares

Da População:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Apresente aqui informações complementares do desafio, como ONGs, instituições, etc.

Critérios de Aceite

Da População:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Apresente aqui os critérios de aceite para o desafio. De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio? De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio?

Objetivo de longo prazo

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Fatores críticos de sucesso

Da População:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Apresente aqui os fatores críticos de sucesso para o desafio. De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio? De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio?

Indicativos de sucesso

Da População:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Apresente aqui os principais indicadores de sucesso para o desafio. De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio? De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio?

Riscos

Da População:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Da Prefeitura:

Existe uma grande desigualdade de renda entre a população da cidade.

Apresente aqui os principais riscos para o desafio. De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio? De que se trata o desafio? Qual o objetivo de longo prazo a ser alcançado pelo desafio?

EQUIPE DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

Matriz de Priorização

Antes de fazer uma imersão no problema, precisamos definir a prioridade. A partir do ranking de priorização, cada ideia recebe uma boa nota, partimos para o próximo passo. Ou seja, a Imersão.

10 MIN



1º DIA

Contextualização, Apresentação da Equipe e Divisão dos Grupos

Apresentar um resumo dos conceitos que serão trabalhados na oficina. Apresentação de todos os participantes. E por último, divisão dos grupos.

30 MIN

Entrevista com os especialistas e Mapa da Jornada

Antes de fazer uma imersão no problema, precisamos entender a jornada dos usuários que utilizarão os serviços envolvidos nesse problema. Entrevistamos os especialistas.

30 MIN

O que é o problema? (IMERSÃO)

Utilizar método dos "5 porquês", análise de problema ou Ishikawa para entender mais sobre aquela problemática, identificando possíveis causas reais.

40 MIN

Descrição do Problema (IMERSÃO)

Utilizar o Canvas da matriz de definição do problema para um melhor entendimento do tema e a partir daí, estamos aptos a lançar desafios.

50 MIN

Pergunta Desafio

Utilizar o Canvas do "Como Podemos..." para formular a pergunta desafio que iremos lançar no ciclo de inovação aberta.

20 MIN

10 MIN
INTERVALO



2º DIA

Ficha do Desafio Público

Preencher o Canvas do Desafio Público com a descrição do desafio, principais dores, fatores críticos de sucesso, indicadores de sucesso, riscos associados, etc.

180 MIN




EQUIPE DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

Matriz de Decisão

Como último filtro, antes de lançar no Portal do Governo Aberto, preencher a matriz de decisão. Se tudo for marcado como "SIM", estamos prontos para a Inovação Aberta.

10 MIN

MATRIZ DE DECISÃO

MATRIZ DE DECISÃO	SIM	NÃO 
É possível definir um objetivo claro e definir uma forma em que se possa medir e avaliar se o objetivo foi cumprido?		
É possível gerar melhores soluções se abrir esse problema a um público mais amplo e inclusive fora do estado e país?		
Essa problemática é atrativa e motiva a participação dos grupos de inovadores?		
Já existem soluções no mercado que possam resolver esse problema?		
É possível acelerar soluções por meio de premiações?		
Essas soluções tendem a ser aceleradas, adotadas e implementadas de fato?		

Quais são as esteiras de inovação?



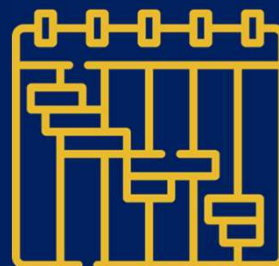


Esteira que cria uma metodologia para lançar ciclos de inovação aberta, utilizando o Marco Legal das Startups



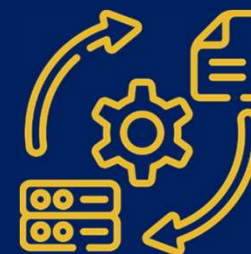
Missão

criar ambientes propícios para realizar conexões capazes de implementar soluções inovadoras



Período

aproximadamente 6 a 8 meses.



Resultado

transformar ideias em produtos de inovação

MACROFASES



Desafios
públicos

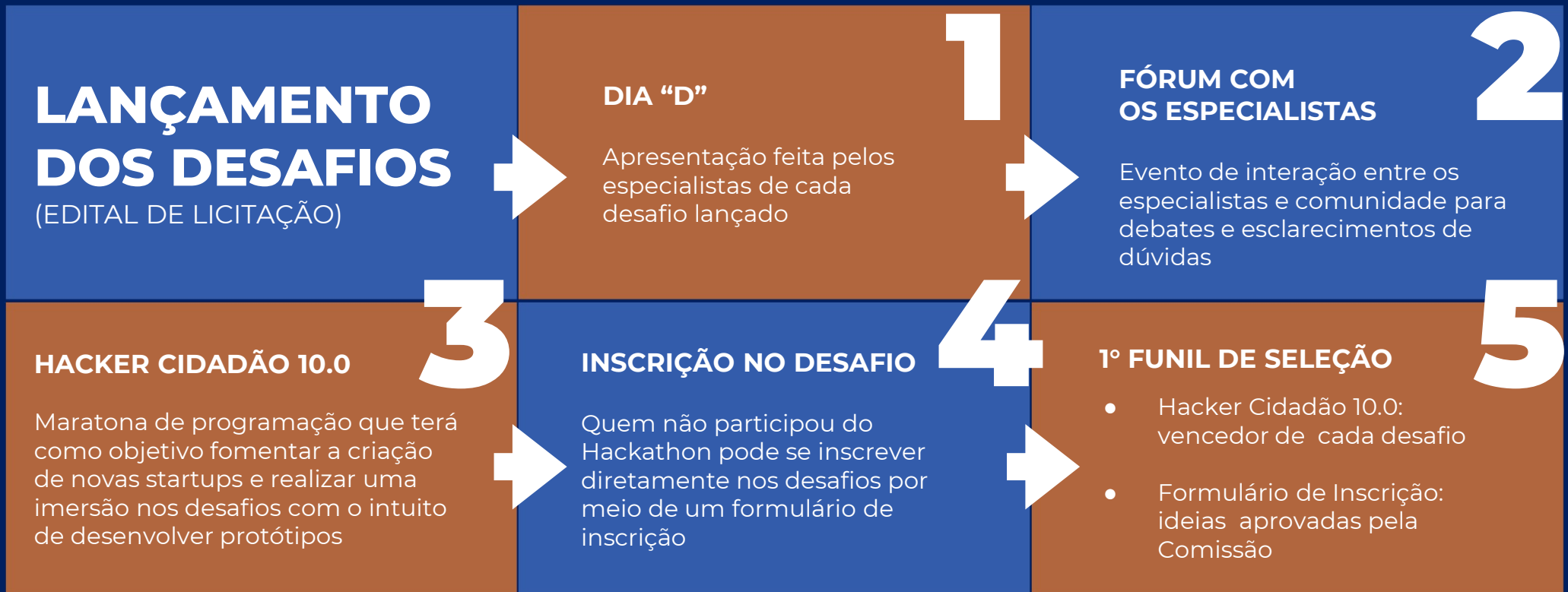


Prototipagem



MVP

1ª FASE



2ª FASE



3ª FASE



BENEFÍCIOS PARA QUEM PARTICIPA



COLABORAÇÃO

Entrar em uma grande **comunidade** de especialistas, inovadores, investidores, órgãos públicos e privados

PREMIAÇÃO

R\$ 20 mil em prêmios para o Hacker Cidadão 10.0

Até **R\$ 50 mil** para cada MVP

Possibilidade de firmar contratos de até **R\$ 1,6 milhão**

COPYRIGHT

Co-propriedade da Prefeitura do Recife e Equipe Desenvolvedora

Exclusividade na exploração comercial da solução

Possibilidade de **parcerias estratégicas** para distribuição do produto final



de 29/03/2023 a 29/12/2023

eita.recife.pe.gov.br

SDECTI



Secretaria Executiva de
Transformação Digital

Emprel

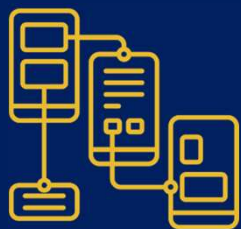




hacker
cidadão¹⁰



Uma maratona de programação com aproximadamente 72 horas de trabalho para a criação de soluções tecnológicas que terão impacto positivo no dia a dia da cidade.



Desenvolver
protótipos



Oportunizar
idéias



Fomentar
startups



Estimular
networking







Esteira que estabelece parcerias entre a Administração Pública Municipal, Instituições Científicas, Tecnológica e de Inovação (ICTs) e entidades privadas do setor



Desafios mais curtos



Design de protótipos



Fomento a educação e inovação



Aproximação com universidades, faculdades e escolas de inovação





e.ital! Labs



Um sandbox regulatório para realização de testes e experimentações de soluções inovadoras



Laboratório
vivo



Cidades
inteligentes
Cidade conectada
Cidade aberta



Cocriação
de espaços
públicos



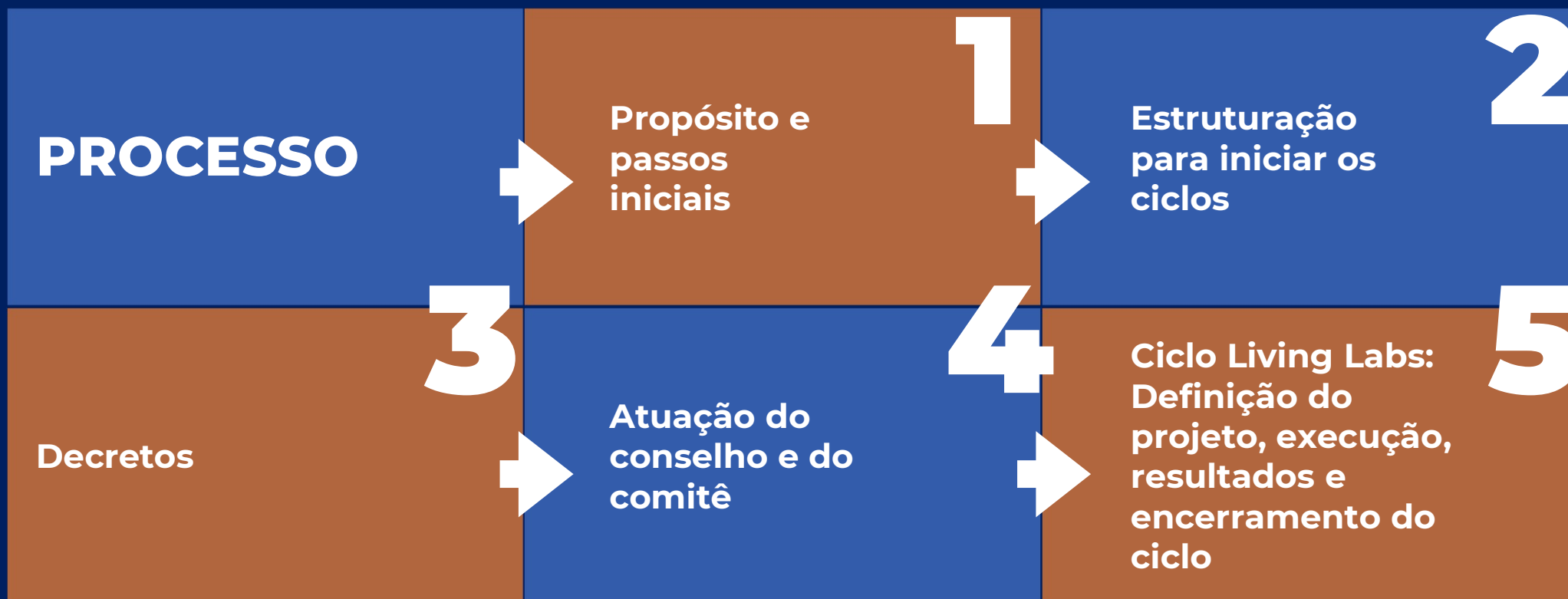
Buscar soluções
de impacto social
(engajar o
cidadão)



Testar
idéias na
vida real



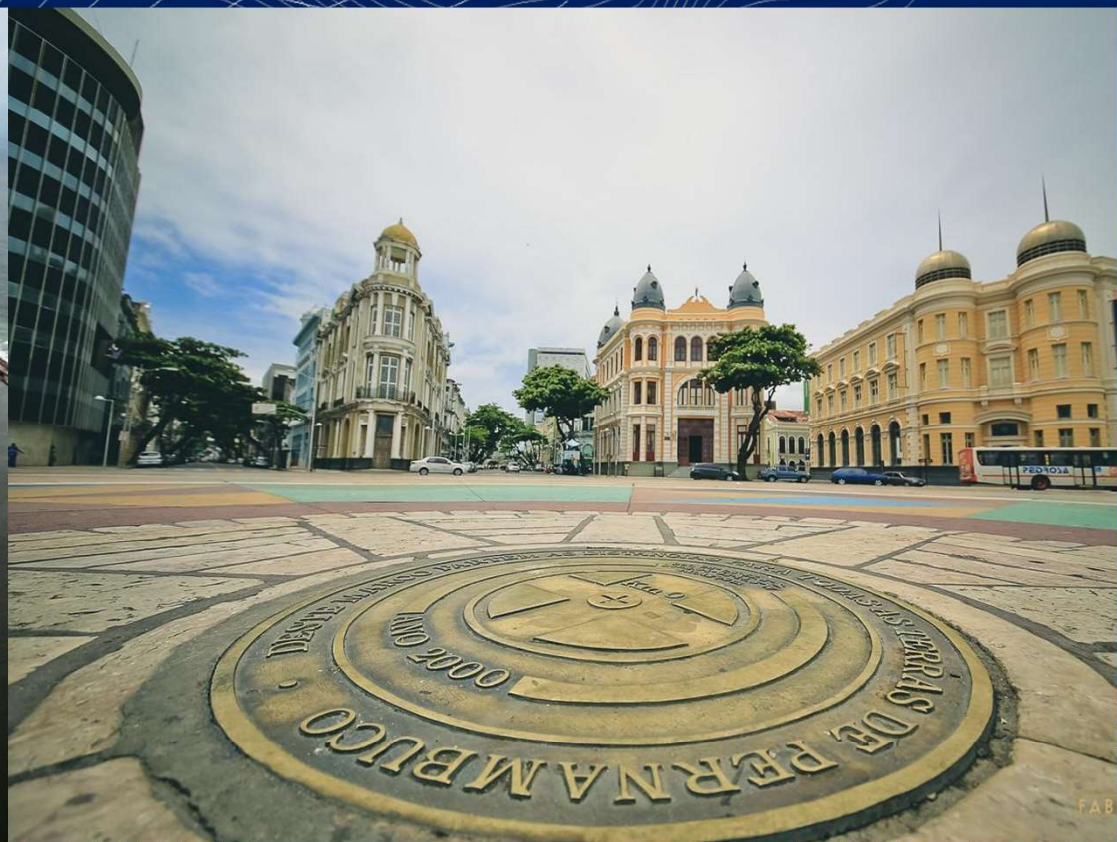
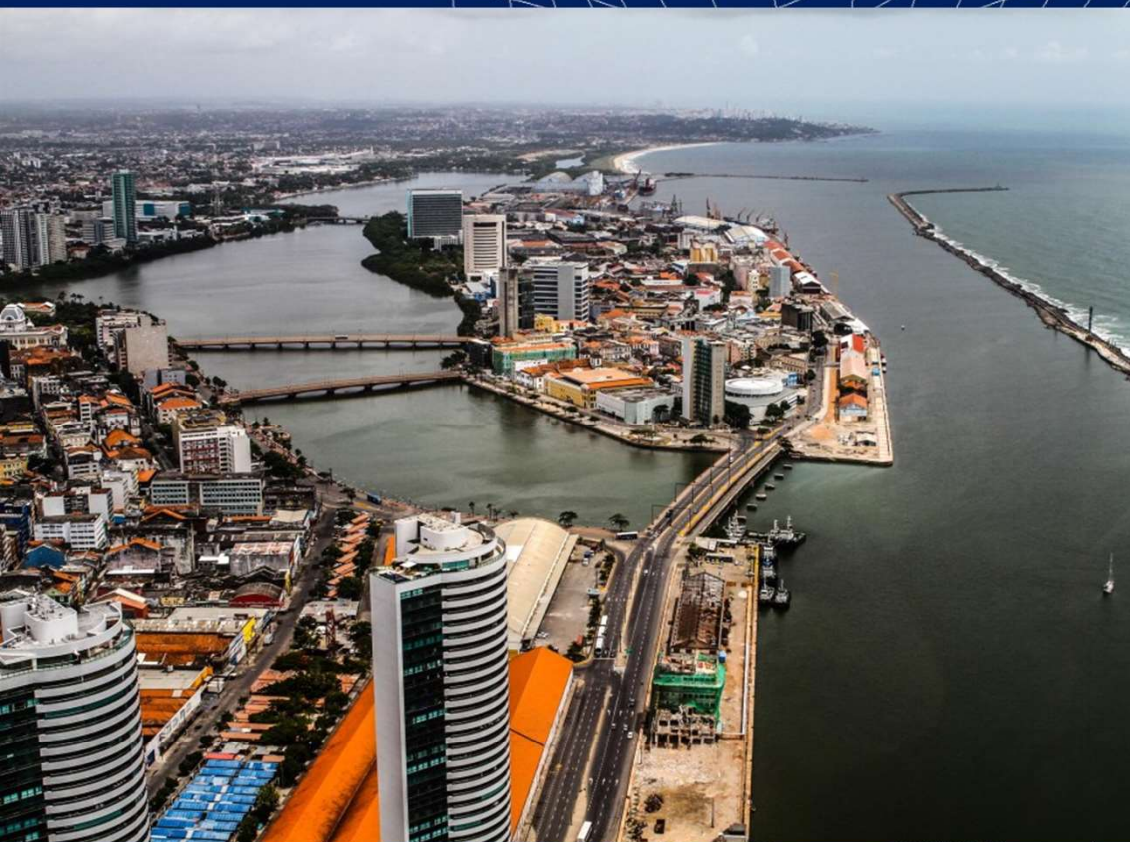
Cidade
playable



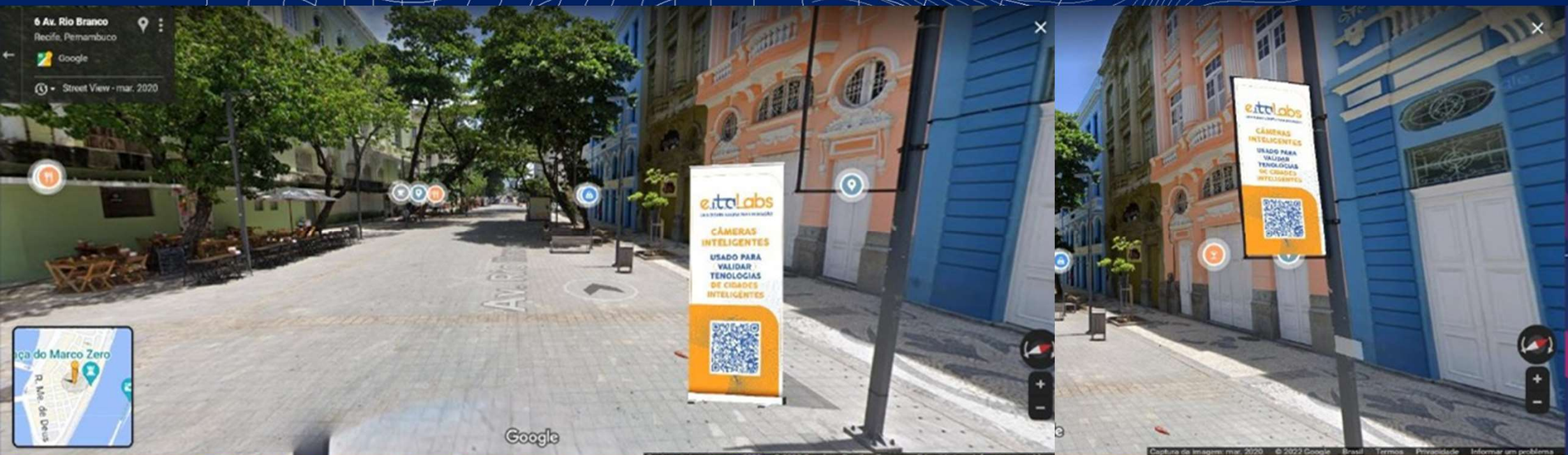
Um Sandbox Regulatório

O decreto N° 35.511/22 cria o programa que institui um ambiente para realização de testes e experimentações de soluções inovadoras, o Eita!Labs.



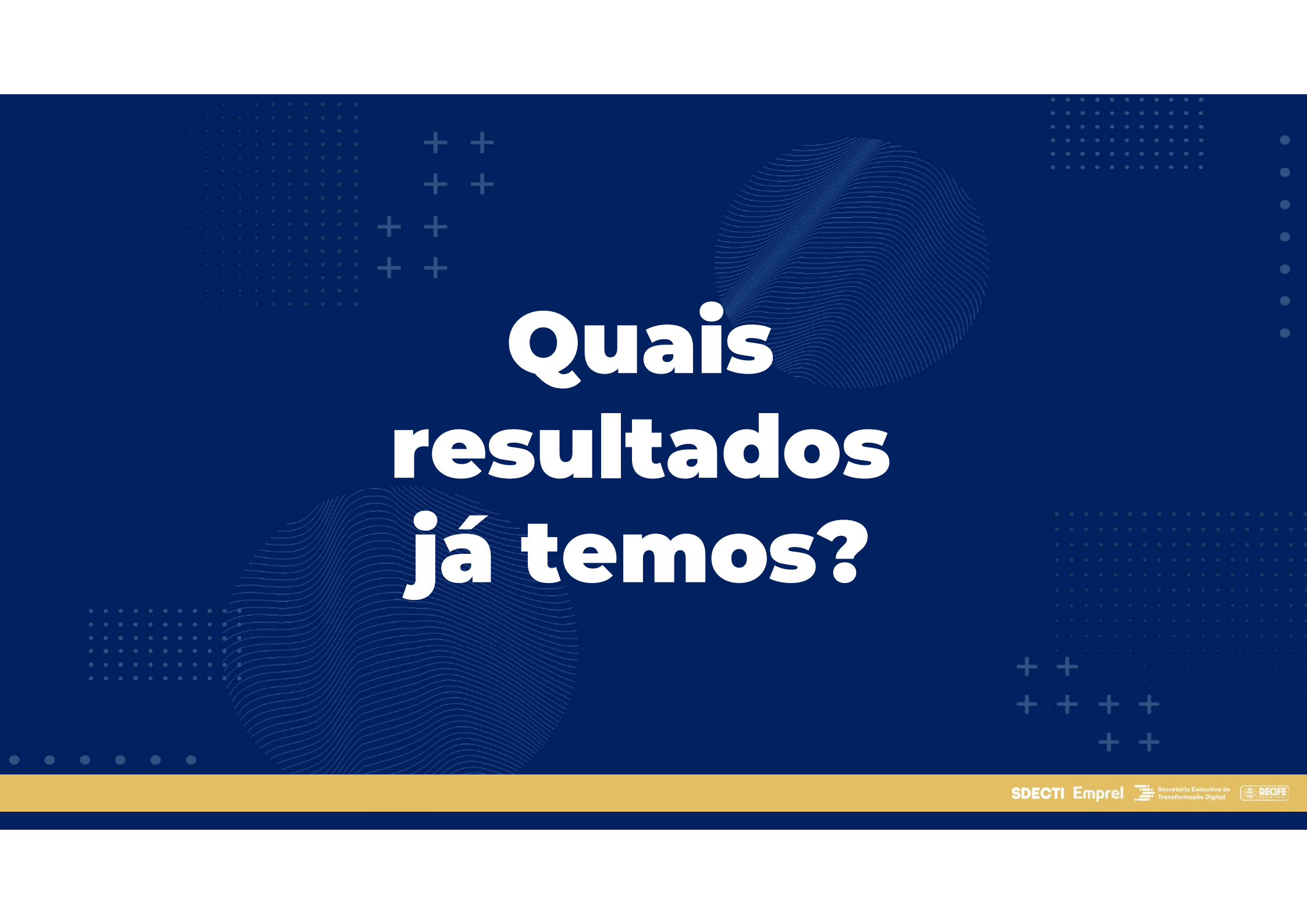






Portal do EITA Labs | eitalabs.recife.pe.gov.br





Quais resultados já temos?



15

**Prêmios nacionais
e internacionais**



Prêmio Convergência 2023

1º Geral no Agilidade Brasil (AGILE TRENDS 2023)

2 Excelência em Governo Digital - ABEP (2022 e 2023)

2 Innovation Leader Award - Innovation Meeting BR (2022 e 2023)

Rede Conexão Inovação Pública - Inovação Aberta

Rede Conexão Inovação Pública - Selo 5 estrelas

2 Selos Ouro - Connected Smart Cities - 2022 e 2023

Apolitical Team of Year Awards

Top 25 Open Innovation Cities

2 Prêmios ANCITI Awards 2022

1º Lugar World Summit Awards, etapa Brasil - 2023

Prêmio Equipe Global de Serviço Público 2022

A premiação celebra os programas inovadores e pioneiros em gestão pública reconhecendo o trabalho de equipes que apostam na criatividade para solucionar os mais diversos desafios da sociedade.

apolitical

Global public service
TEAM OF THE YEAR 2022

**Winner of the
'Digital Innovators'
award**

E.I.T.A! Recife,
Recife City Hall
BRAZIL





3

Artigos internacionais

IEEE.org Help About Us Career Center Cart Create Account Sign In

IEEE COMPUTER SOCIETY DIGITAL LIBRARY

MY SUBSCRIPTIONS BROWSE CONTENT RESOURCES All

CONFERENCE PROCEEDINGS

Home / Proceedings / SERP4IOT / SERP4IOT 2023

2023 IEEE/ACM 5th International Workshop on Software Engineering Research and Practices for the IoT (SERP4IoT)

Open Innovation in Cities with IoT hackathons

Year: 2023, Pages: 54-54
DOI Bookmark: 10.1109/SERP4IoT59158.2023.00014

An official website of the OECD. Find out more Log In Register Selezione o idioma

OPSI Observatory of Public Sector Innovation

About Work Areas Resources Blog Events Get Involved Contact Search...

EITA! – Public Challenges and the Encouragement of Open Innovation

Brazil

Year: 2021
Website:
<http://eita.recife.pe.gov.br>
<http://eitalabs.recife.pe.gov.br>
Level of Government: Local government

e.italabs

apolitical Home Topics For Partners Ask Apolitical Log in Sign up

I would like to read this article in... ENGLISH ESPAÑOL FRANÇAIS PORTUGUÊS original language

FROM THE COMMUNITY / INNOVATION 6 min read · 14 Feb 2023

Revolutionising public innovation in Brazil

How Recife's open innovation squad is transforming the city's government and public services





e.it.a! Recife
ESQUADRÃO DE INOVAÇÃO
E TRANSFORMAÇÃO ABERTA



**Destaque no site do
Tribunal de Contas da
União (TCU)**



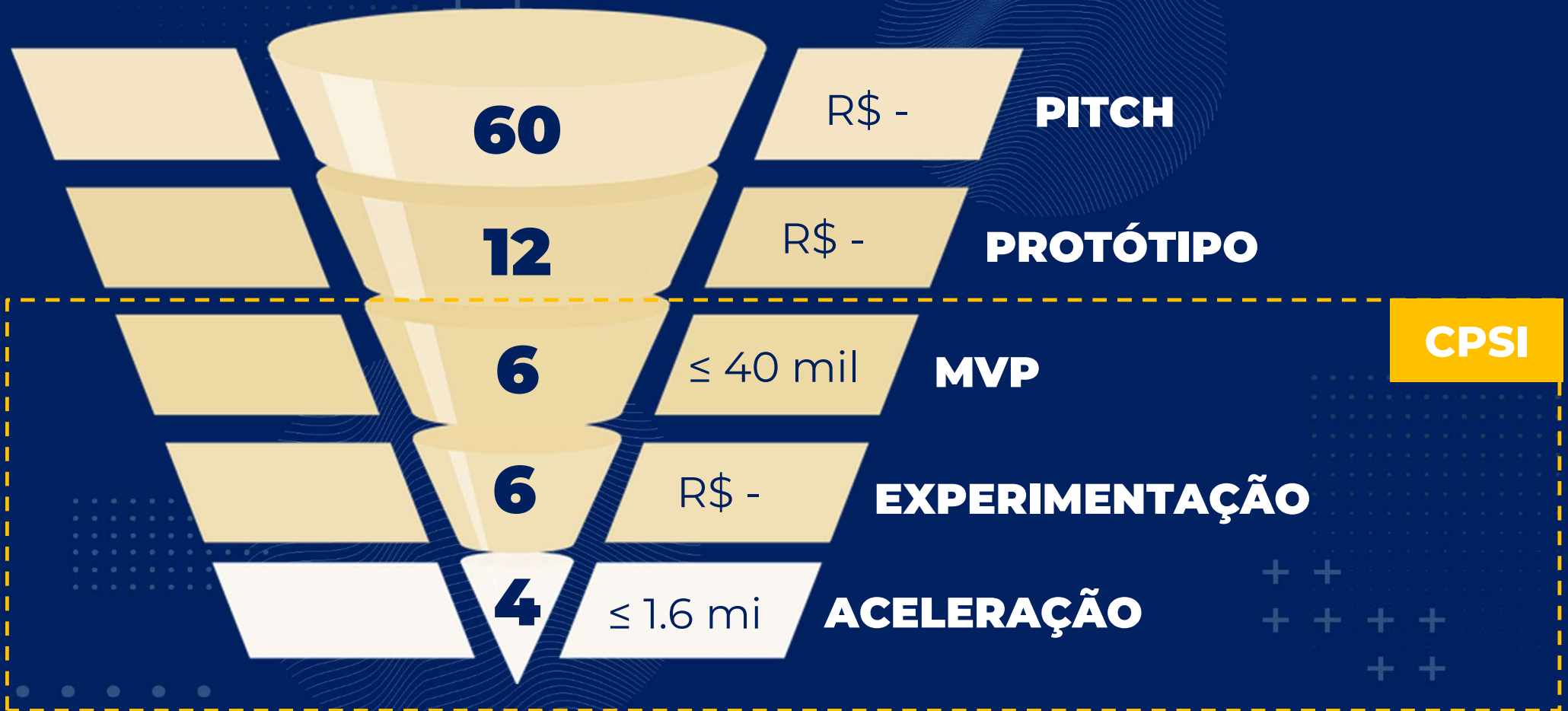
**Case de referência
em evento do TCU**



**Case de referência em
evento do TCE-PE**

Resultados do 1º ciclo

FUNIL DO E.I.TA Recife - 6 desafios



Investimento total dos 6 MVP's:

R\$ 227.230,00

Investimento total das 4 acelerações:

R\$ 3.293.618,18



**4 soluções de inovação
entregues para a cidade**

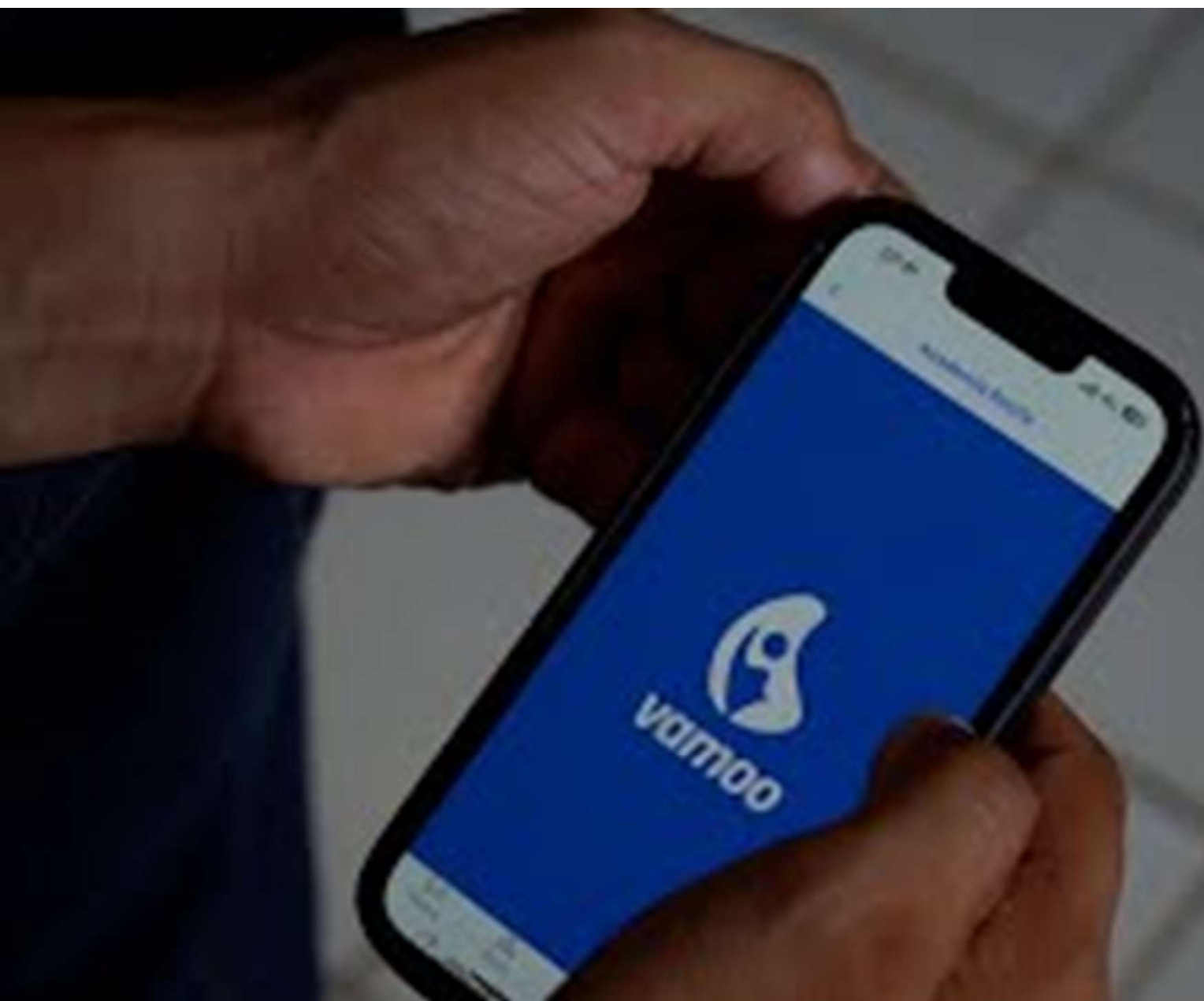
absens

 **SUPERVISÃO**

vamoo

Integra.ai

Resultados dos MVP's acelerados



Integra.ai



Um assistente virtual (Assistent e-Sus) desenvolvido para aperfeiçoar a qualidade dos encaminhamentos realizados pelos profissionais de saúde, integrando o PEC, eSUS e SISREG.

80%



dos profissionais acharam a solução de fácil utilização

100%



dos profissionais consideram importante a integração entre encaminhamentos de e-SUS e SISREG



Crescente número de profissionais se engajando e utilizando a solução com o passar do tempo



Ótimo resultado para as unidades de saúde que possuem um número reduzido de profissionais e puderam participar da apresentação e treinamento

absens

e.it.a! Recife
ESQUADRÃO DE INOVAÇÃO
E TRANSFORMAÇÃO ABERTA

Software que usa Inteligência Artificial, automação e artifícios de comunicação para reduzir os índices de absenteísmo na saúde pública.

83,28%



de taxa de
resposta

117.556



Reaproveitamento de
vagas que seriam perdidas
pelo absenteísmo no
período de 6 meses.

4,29%



De redução média de
taxa de absenteísmo
em comparação com
o mesmo período do
ano anterior

R\$ 70,00 custo médio

vamoo

e.it.a! Recife
ESQUADRÃO DE INOVAÇÃO
E TRANSFORMAÇÃO ABERTA

Um aplicativo voltado à saúde e bem-estar que possibilitará que a população realize exames não-invasivos (medição de índice de gordura, peso, altura e pressão arterial) em pontos de medição específicos acordados com o órgão responsável.

+ 46 mil



· pessoas usando
· ativamente o
· Vamoo e crescendo

+ 500



· avaliações
· físicas realizadas

555 mil



· agendamentos
· realizados através da
· plataforma

26



· centros de
· atividades físicas
· cadastradas

SUPERVISÃO



O SuperVisão é um conjunto de sensores embarcados instalados na roda de veículos e capazes de medir a qualidade do pavimento, através da trepidação do carro. Existe também um segundo conjunto de sensores com câmera indicando os pontos críticos.



Economia estimada em, ao menos, 2 milhões de reais com o plano de recapeamento



101.000 km percorridos



Mais de 6.000 horas de gravação de dados



Linhas de dados processados: 343 milhões



830 mil detecções (previamente a tratamentos)



19 mil detecções tratadas e reportadas no sistema



1.707 buracos reportados



2.353 tampas de poços de visita com defeito reportadas



4.164 fissuras reportadas



71 descartes irregulares de entulho



1.800 km de vias mapeados quanto a qualidade superficial



Plano de recapeamento feito com base nos dados apresentados na ferramenta



96% das principais vias mapeadas com atualização recorrente



1.700 ordens de serviço gerados de forma automática para serviços de manutenção no pavimento

~ 3.5 Mi
Investidos

Coparticipação
nos contratos de
Fornecimento

~ 10 Mi em
redução
de Custo

~ 10 Mi/ano em
retorno
financeiro



um projeto autossustentável.

Novo Ciclo de Inovação
Aberta

Por meio do EITA Recife, foi possível a implantação de um Marketplace

Tecnologias para transformação de cidades

Transformando a relação com o cidadão e revolucionando a prestação de serviços através de soluções tecnológicas inovadoras para o progresso da sua cidade.



Produtos



Consultoria

Nossos números

70%

Redução em 70% no tempo para processos de inovação

83%

Redução de 83% no custo de um MVP (mínimo produto viável)

6

Soluções inovadoras desenvolvidas para transformação de cidades

Nossas soluções



Supervisão

Monitore a qualidade das vias

Garanta um monitoramento preciso e em tempo real da qualidade das ruas da sua cidade.

[Contate a solução](#)



Varmos

Conecte pessoas para atividades físicas

Conecte pessoas e registre suas atividades físicas com mais eficiência e qualidade.

[Contate a solução](#)



Integra.ai

Reduza filas na Saúde

A solução para monitorar os encaminhamentos de saúde do forma eficiente e ágil.

[Contate a solução](#)



Absens

Reduza o absenteísmo de consultas

Reduza o faltar de seus funcionários partilhando os compromissos com seus colaboradores.

[Contate a solução](#)



Portal de Serviços

Carta de serviços da Cidade

Revolutionize a experiência dos cidadãos com uma plataforma inovadora que disponibiliza todos os serviços em um só lugar.

[Contate a solução](#)



Inovação Aberta

Consultoria de Inovação Aberta

Saiba como os melhores casos de sucesso facilitam a implementação de soluções tecnológicas inovadoras na sua cidade.

[Contate a solução](#)



Resultados do 2º ciclo



IKONE



PTI Parque Tecnológico
Itaipu



LAB.ges
Laboratório de Inovação na Gestão



iebt
innovation

G'NOVA
Uma iniciativa **ENAP**



BrazilLAB



MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO



PROPEQI
PRÓ-REITORIA DE
PESQUISA E INOVAÇÃO

Startupbootcamp



'OHO'
Gestão Empresarial

VENTIUR
ACELERADORA

CONHEÇA OS DESAFIOS



5 NOVOS DESAFIOS



Mobilidade



**Proteção
animal**



**Comércio,
turismo e
lazer**

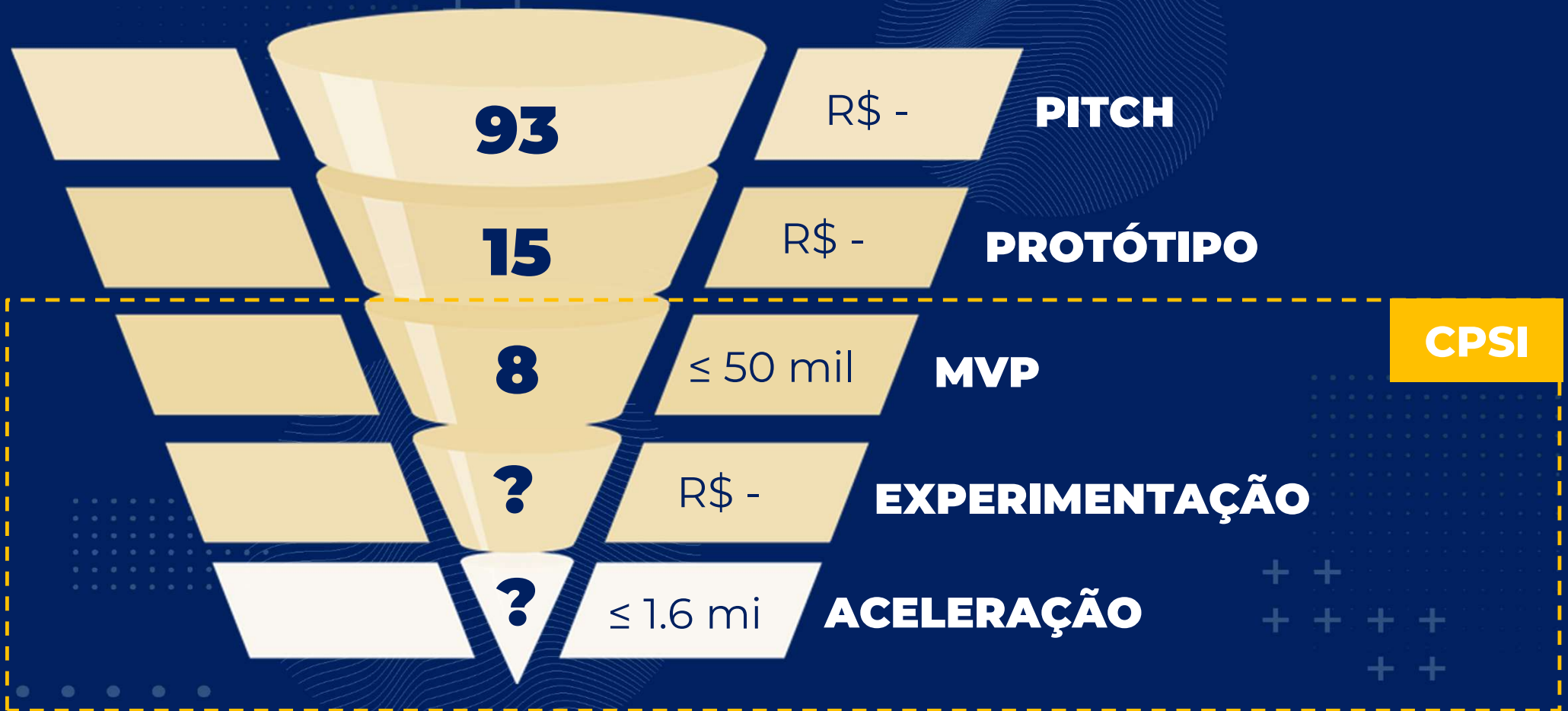


**Sustentabilidade e
Economia Circular
Inclusiva**



**Incidentes
com
Tubarão**

FUNIL DO E.I.TA Recife - 5 desafios



Projetos em fase de experimentação

e.ita!Labs



24 submissões

17 aprovados

12 em implantação

5 implantados



e.ita! Labs

Smartlet

Mobiliário
Urbano



e.it! Labs

Estação de
carregamento
para carros
elétricos em
espaços
públicos

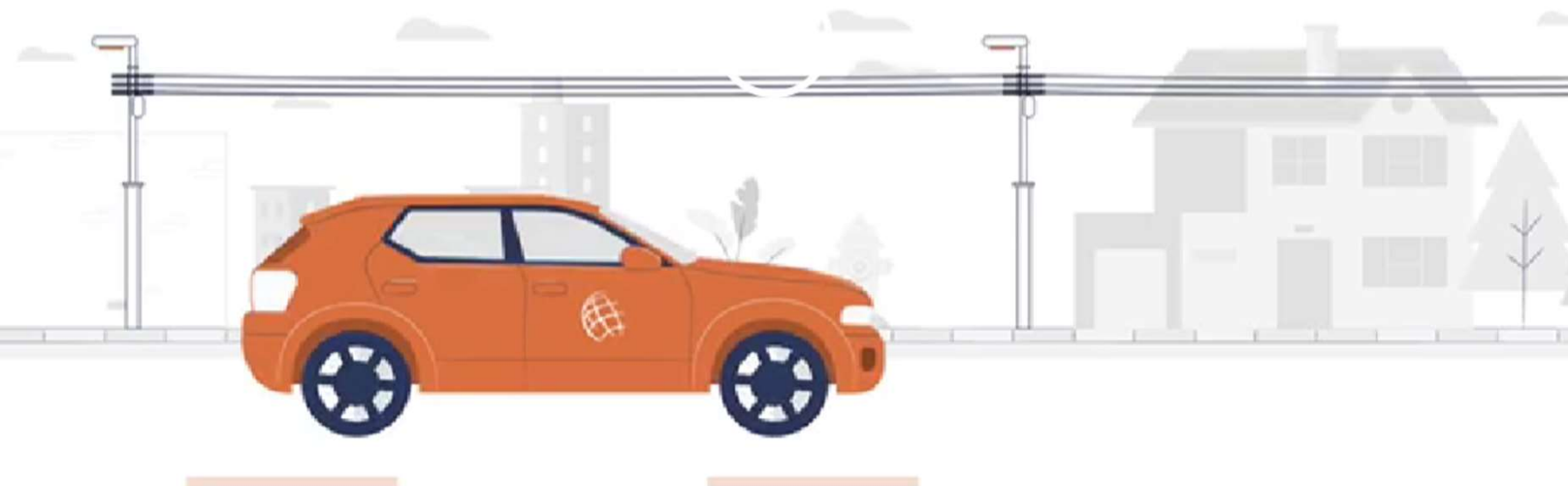


e.ita! Labs

IoT Tree

Mobiliário
Urbano

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL



e.it! Labs

Sensor de
luminosidade e
vazamento de
Gás

NOAH FLOOD

- Monitoramento de alagamentos, subida de água e escoamento em ruas e bairros específicos;
- Monitoramento do nível de água em rios, canais, lagoas e barragens;
- Possibilidade de acoplagem de outros sensores ex: Pluviômetro, sensor de umidade, temperatura, qualidade do ar entre outros de acordo com a necessidade regional;
- Comunicação via LoRaWAN e 5G;
- Redução de perdas de bens pessoais e de vida relacionados às fortes chuvas e crises climáticas;
- Otimização da mobilidade;
- API de integração com diversas plataformas;
- Dados em tempo real e criação de banco de dados;



Sensor de Alagamento



BRENO ALENCAR



SDECTI Emprel



Secretaria Executiva de
Transformação Digital



EVISSON LUCENA