

PROJETO COMUNICA JME

GRUPO DE TRABALHO – INSTITUIÇÃO DA LINGUAGEM SIMPLES NA JME
CRONOGRAMA DE AÇÕES

29/08/2022 a 09/09/2022

Realização de pesquisa com magistrados e servidores sobre a eficiência da comunicação na JME e Linguagem Simples

12/09/2022 a 30/09/2022

Análise do guia de Linguagem Simples do TJRS, visando avaliar a possibilidade de adoção no projeto Comunica JME

15/09/2022 a 30/09/2022

Estudo e contratação de curso de Linguagem Simples a ser oferecido para magistrados e servidores

15/09/2022

Apresentação do resultado da pesquisa

16/09/2022 a 28/10/2022

Edição de ato da JME em Linguagem Simples e formato Visual Law

07/11/2022 a 11/11/2022

Realização do curso

JMLAB /COLAB2022/...

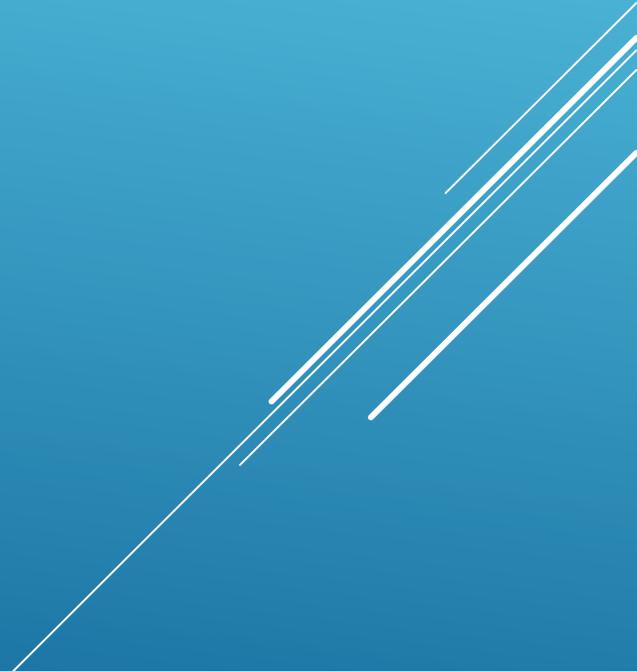
Concepção
inicial/preliminar



1. Planejamento Estratégico

2. Plano de Ação – Metodologia

3. Processos Criativo e Decisório

A decorative graphic consisting of several parallel white lines of varying lengths, slanted upwards from left to right, located in the bottom right corner of the slide.

MISSÃO: Promover a cultura da inovação na JME, por meio da implantação de um processo dinâmico e sistêmico voltado à gestão inovadora.

VISÃO: Ser uma das referências entre os laboratórios de inovação dos tribunais brasileiros.

1. PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO



EMPATIA,

ABERTURA À
INOVAÇÃO,

PROATIVIDADE,

SENSO CRÍTICO E
DISRUPTIVO,

COLABORAÇÃO E
INTERAÇÃO
(ATUAÇÃO EM
REDE)

ACEITAÇÃO AO
RISCO,

EXPERIMENTAÇÃO,

SIMPLIFICAÇÃO,

EFICIÊNCIA,

FOCO NO
JURISDICIONADO
("CLIENTE").

VALORES (orientação do trabalho):

OBJETIVOS:

1. Promover a constante análise crítica da estrutura organizacional, visando à renovação da cultura institucional, por meio de um olhar holístico e fora do convencional, estimulando o público interno da instituição ao desenvolvimento de competências que gerem soluções e resultados de alto impacto para o jurisdicionado – “processo de inovação aberta”.
2. Incentivar e apoiar o desenvolvimento de ideias, soluções, projetos e produtos, a partir dos pilares da inovação, usando criatividade, colaboração, flexibilidade, multidisciplinariedade e quebra de paradigmas, que levem a mudanças estruturais, cíclicas e sistêmicas, com ganho de escala no desempenho e na qualidade dos serviços.

3. Fomentar a criatividade e a experimentação, com o intuito de desenvolver inovações voltadas ao aperfeiçoamento das atividades jurisdicionais e administrativas, bem como à solução de problemas complexos, buscando oferecer melhores resultados nos serviços da JME;

4. Auxiliar a administração na introdução de novas tecnologias, com vista à modernização dos processos de trabalho.

5. Criar um ambiente físico e virtual no formato colaborativo, visando fomentar a criatividade, a experimentação e a inovação, por meio da adoção de metodologias ativas e da cocriação na resolução de problemas.



6. Integrar ações e projetos aos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), da Organização das Nações Unidas (ONU), norteadores da Agenda 2030 do Judiciário.

7. Criar novos mecanismos de participação do cidadão e dos demais operadores do sistema de justiça, por meio da introdução de novos métodos de comunicação.



2.1. Tipos de inovação. Classificação.

Para a definição do processo de inovação, é essencial termos uma compreensão preliminar dos tipos de inovação, de acordo com as classificações que levam em conta o seu objeto e sua abrangência / complexidade.

O domínio dessas classificações é importante no momento da definição do processo de inovação a ser implementado, podendo haver variações relacionadas ao custo, à abrangência da participação interna ou externa, à esfera decisória, etc.

2. PLANO DE AÇÃO / METODOLOGIA DO PROCESSO DE INOVAÇÃO



a) Processos administrativos: Introdução de novas ferramentas de gestão, formatos organizacionais, formas de trabalho, práticas gerenciais (rotinas de trabalho).

b) Processos tecnológicos: Adoção de novas tecnologias na prestação de serviços (ex. sistema e-Proc).

c) Conceitual: Desenvolvimento de nova visão que questiona concepções prévias, levando a mudanças de paradigmas previamente à adoção da solução inovadora (nova concepção – ex. implantação do laboratório de inovação na JME).

d) Governança: Introdução de novas formas de relacionamento entre atores e/ ou organizações no processo de tomada de decisão. Pode ser interno à organização ou externo, na relação com outros órgãos públicos, cidadãos, ONGs e setor privado (redefinição de competências / hierarquias).

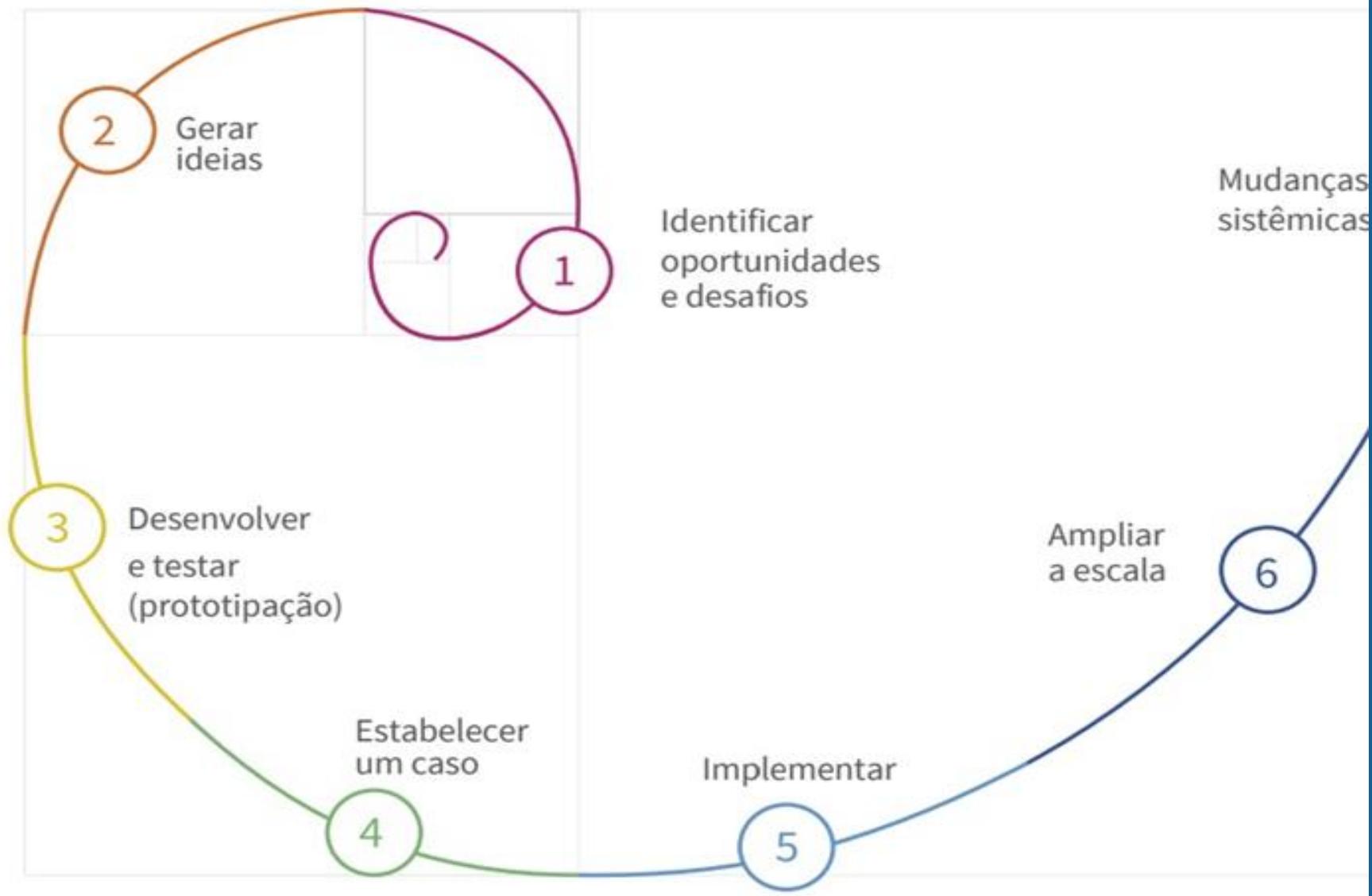
Quanto ao objeto:

a) Incremental: Pequenas alterações nos serviços ou processos existentes. Não leva a mudanças na estrutura organizacional ou no relacionamento entre organizações.

b) Radical: Desenvolvimento de novos produtos e serviços. Dinâmica geral do setor não se altera.

c) Sistêmica ou transformacional: Baseado na introdução de novas tecnologias. Novas estruturas de trabalho, de organizações, de relacionamento entre organizações. Mudança de patamar no nível de performance.

Quanto à abrangência/ complexidade / grau de inovação:



2.2 FLUXO DO PROCESSO DE INOVAÇÃO (CICLO DE INOVAÇÃO):

❑ Estágio 1:

O laboratório busca compreender os problemas e os desafios do contexto em que está inserido, identificando oportunidades de atuação.

❑ Estágio 2:

Após a identificação do cenário de atuação, o laboratório passa a desenvolver ideias inovadoras para superar os problemas identificados (estágio 1).

❑ Estágio 3:

Delineada a inovação que pretende implementar, o laboratório passa a desenvolver um protótipo para ser testado quanto à sua aplicabilidade e alcance de resultados.

❑ Estágio 4:

Elege-se um caso concreto para testagem do protótipo, a fim de se obter um resultado prático da inovação.

□ Estágio 5:

Diante de um resultado positivo na testagem do protótipo, o laboratório teria um caso bem fundamentado, passível de ser **implementado** na organização (escala menor).

□ Estágio 6:

A implementação da solução inovadora abre a possibilidade de **ganho de escala**, mediante a sua adoção por mais setores da estrutura organizacional.

□ Estágio 7:

A ampliação da escala e sua disseminação na estrutura leva à **mudança sistêmica** na organização.

Questionamentos:

1. **A solução efetivamente representa uma inovação?** Não basta ser uma melhoria incremental; deve representar uma ruptura em relação a práticas anteriores (disrupção), ou seja, uma descontinuidade.
2. **É possível construir o projeto com os nossos recursos?** Recursos financeiros, materiais e humanos.
3. **A solução é viável como medida sustentável?** Deve haver uma perspectiva de continuidade, perenidade.

2.3 CRITÉRIOS PARA SELEÇÃO DE PROPOSTAS DE SOLUÇÕES/ PROJETOS INOVADORES



4. O projeto trará resultados práticos? Não basta uma boa ideia sem utilidade prática.

5. Qual o impacto da proposta nas atividades da organização? A inovação deve representar uma mudança positiva significativa, com efeitos práticos relevantes e minimamente abrangentes dentro da estrutura.

Esses critérios também devem ser aplicados na coleta e seleção do processo de inovação por demanda externa.



3. PROCESSOS CRIATIVO E DECISÓRIO DESIGN THINKING (*PENSAR COMO UM DESIGNER*)

- ❑ O termo foi popularizado por Tim Brown, CEO da Ideo, empresa norte-americana que presta consultoria em Design.
- ❑ De acordo com Brown, “*Design thinking é uma **abordagem de inovação centrada no ser humano** que utiliza o kit de ferramentas de Design para integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades tecnológicas e os requisitos para o sucesso dos negócios*”.
- ❑ Não se trata de um método, mas de uma forma de abordagem, que busca compreender um determinado problema e, a partir daí, construir soluções criativas. A abordagem propõe uma alteração de modelos mentais, em que a mudança instiga a se fazer mais perguntas, e não apenas em buscar respostas imediatas, o que permite a construção de um novo olhar para o problema que se quer abordar.

DISRUPÇÃO,

PARADIGMA,

INOVAÇÃO

E
EXPERIÊNCIA

FUNDAMENTOS:



Disrupção: interrupção do curso normal de um processo. As inovações com características disruptivas provocam uma ruptura com os padrões preestabelecidos.



Paradigma: representação de um padrão a ser seguido, um modelo que fornece soluções para os problemas emergentes, reconhecido por uma coletividade.



Inovação: exploração exitosa de novas ideias que traz resultados práticos.

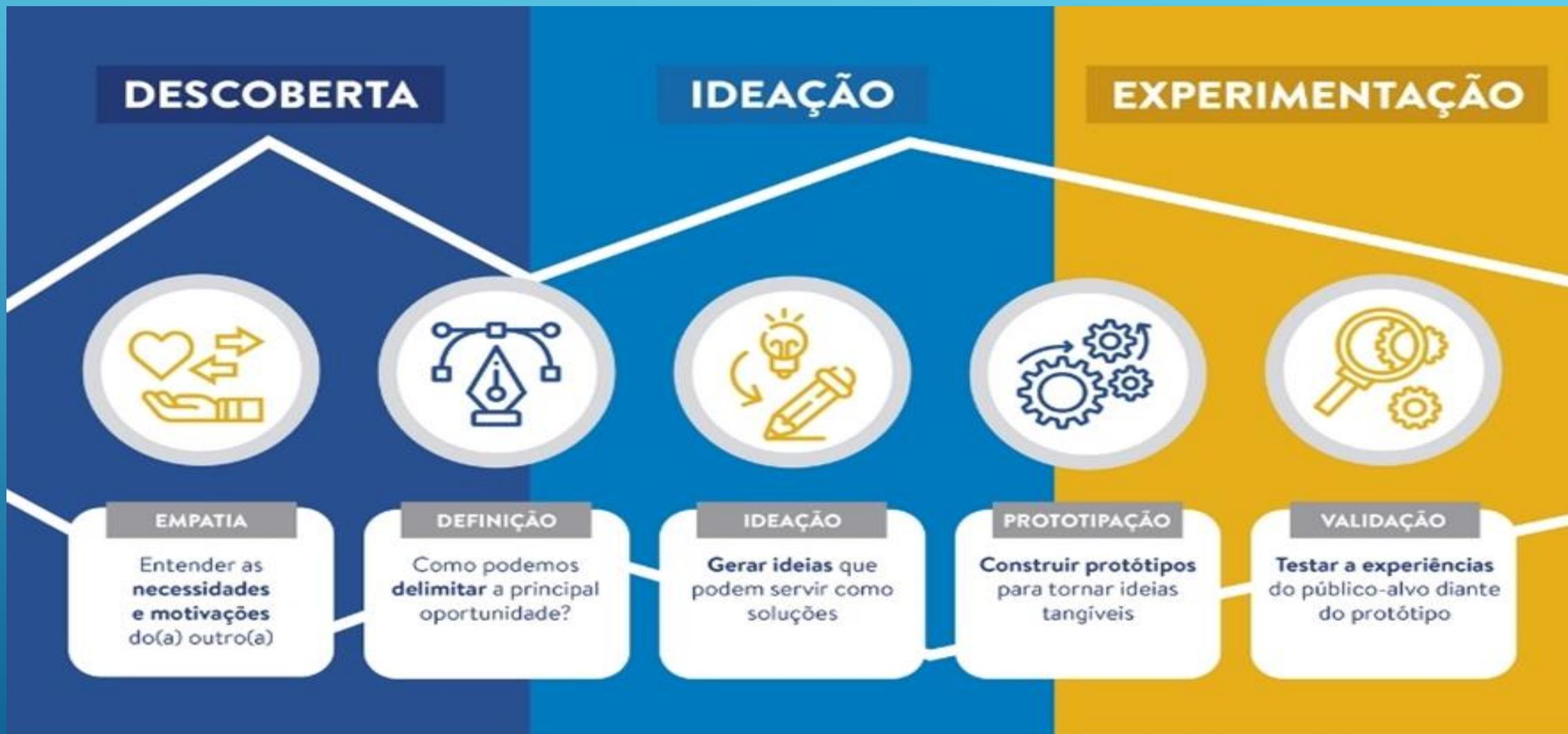


Experiência: é a vivência humana em um evento ou uma série de eventos. O resultado do contato direto do indivíduo com uma realidade que incentiva reações cognitivas.

1. **Participação coletiva e colaborativa:** reunir diversas pessoas, com múltiplas aptidões, a fim de coletar o máximo de perspectivas diferentes sobre o problema a ser solucionado.
2. **Foco nas pessoas:** não apenas no público alvo, mas também na própria equipe interna.
3. **Empatia:** busca de soluções que satisfaçam o público e a equipe interna. Importância das pessoas e da sua experiência pessoal no funcionamento da organização (percepção individual) para o desenvolvimento do processo criativo.
4. **Criatividade:** explorar a imaginação e o conhecimento para a criação de novas ideias (abstração) que levem à concretização da inovação.
5. **Abordagem inteligente:** problemas diferentes exigem abordagens diferentes e planos de ação de acordo com as peculiaridades apresentadas.

DIRETRIZES DO DESIGN THINKING:

FASES E ETAPAS:



Fases criativas:

- ❑ Descoberta
- ❑ Ideação
- ❑ Experimentação



Etapas:

Empatia

Definição

Ideação,

Prototipação

Validação



- **Fase de conhecimento.** Identificar o problema mediante exercício de empatia (entendimento das necessidades e das motivações das pessoas). O propósito é que diferentes pessoas, todas envolvidas no problema, com diferentes posições e perspectivas, externem a sua experiência pessoal - emoções, pontos de vista, reações e ações por diversos ângulos, sem julgamentos -, com o máximo de dados e informações possíveis, que serão essenciais no desenvolvimento da futura solução (ideação).

1. EMPATIA / IMERSÃO

Métodos de pesquisa:

- ❖ questionários, entrevistas, reuniões em grupo.
- ❖ Desenvolvimento de um senso de empatia com as pessoas, para obter percepções (“insights”):

1. EMPATIA / IMERSÃO

Questionamentos:

O que querem?

Como se comportam diante do problema?

O que pensam?

O que sentem?

- Nessa obra, Locke faz uma espécie de mapeamento de como as ideias se produzem em nossas mentes. As ideias derivam das sensações. Não existe pensamento puro sobre conceitos meramente inteligíveis. Pensar é sempre pensar em algo recebido pelas sensações impressas em nossa mente.

O empirismo crítico de John Locke (Ensaio sobre o entendimento humano)



- A partir das informações colhidas na fase de imersão, a equipe deve organizar os dados coletados, fazer uma síntese da questão abordada e passar à fase da interpretação lógica e compreensão do problema, por intermédio da visão de cada um, o que vai gerar uma variedade de pontos de vista e múltiplas possibilidades de solução.
- O objetivo desta fase é o entendimento do problema e do seu contexto, ampliando-se a perspectiva sobre ele, o que inspira o surgimento de ideias criativas.
- A declaração do problema orientará o trabalho da equipe e iniciará a fase “Ideação”, trazendo clareza e foco ao processo de criação.

2) COMPREENSÃO E DEFINIÇÃO





- ❑ É o momento de gerar ideias inovadoras para solucionar o problema identificado, explorando hipóteses que podem melhorar o que existe ou desenvolver algo que ainda não existe.
- ❑ A chave para uma boa sessão de ideação é que todos os presentes se sintam confortáveis para contribuir com ideias.
- ❑ A equipe apresentará a situação-problema e os envolvidos levantarão propostas de projetos. O objetivo desta atividade é a geração de ideias em quantidade.

3) IDEIAÇÃO

3.1 “BRAINSTORMING”. FERRAMENTA MAIS UTILIZADA NO PROCESSO DE COCRIAÇÃO

- ❑ Esse método estimula as pessoas a se sentirem à vontade para sugerir ideias. Todas as ideias devem ser bem vindas e consideradas válidas, ainda que posteriormente sejam descartadas.
- ❑ “**Não existem más ideias**”. Nenhuma ideia pode ser ignorada ou julgada; nesse primeiro momento não se deve debater a viabilidade.
- ❑ O objetivo desta atividade é a geração de ideias em quantidade. **Quanto mais ideias apresentadas, melhor será o resultado.**

É recomendável fazer os registros para que as ideias sejam resgatadas nos encontros seguintes.

“Ouvir a ideia do outro pode ajudar a criar novas dimensões para a sua ideia” (cocriação).

É importante que os envolvidos se sintam parte do projeto, visando tanto ao engajamento das pessoas como à sustentabilidade da solução.



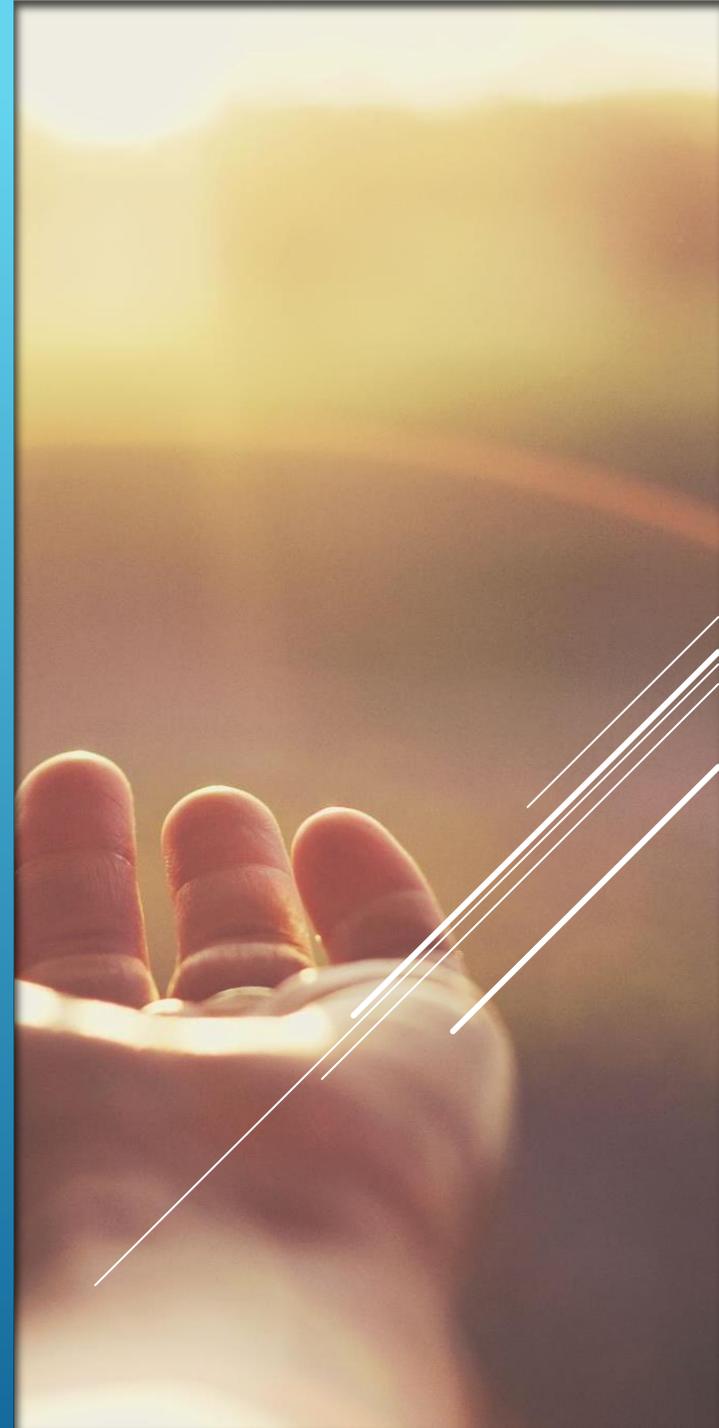
- ❑ Documentar o resultado da ideação:
- ❑ Antes de iniciar a filtragem das ideias, fazer a gestão do conhecimento que foi produzido ao longo do processo. Uma ideia que não se mostre válida em certa situação pode ser útil em outra. É recomendado que se documente esse histórico em arquivos organizados e acessíveis para reuniões futuras.
- ❑ Fazer uma triagem das ideias:
- ❑ Conforme o método escolhido, as ideias vão passar por um filtro. Nesse momento, retiram-se aquelas consideradas momentaneamente inviáveis. Nesse momento, a equipe volta a convergir no sentido de alinhar as ideias para uma única proposta.
- ❑ Elencar as potencialidades e limitantes de cada uma das ideias.

3.2 FASE FINAL:



Ranquear as propostas:

- As propostas restantes devem ser ranqueadas conforme as **chances de eficiência** para resolver o problema. Novamente, é um **processo colaborativo**, todos devem ser escutados, tomando-se a decisão mais acertada. As ideias selecionadas na fase de ideação avançam para a fase seguinte.



4) PROTOTIPAGEM / EXPERIMENTAÇÃO



- ❑ Momento da experimentação. É hora de construir a melhor versão possível das soluções desenhadas para testar, visando à validação da hipótese (Laboratório). Tirar as ideias do papel e dar formas concretas a elas.
- ❑ Protótipos. Amostra. Versão simplificada do produto ou serviço. São eles que vão possibilitar a verificação, na prática, se o que foi pensado efetivamente funciona; quais benefícios ou problemas irão surgir.
- ❑ Os protótipos não são apenas coisas materiais. Qualquer transformação de uma ideia em algo aplicável é uma prototipagem.



Exercício da tentativa e erro. Aceitar o erro na experimentação como parte do processo criativo. Tirar as lições do que deu errado e tentar novamente.



A inovação envolve riscos e incertezas.



Os laboratórios, ao adotarem a experimentação como estratégia de atuação, acabam por fomentar uma cultura na qual o erro, em ambiente controlado, não é visto como um fator de punição, mas de aprendizado, que pode levar a novas soluções.



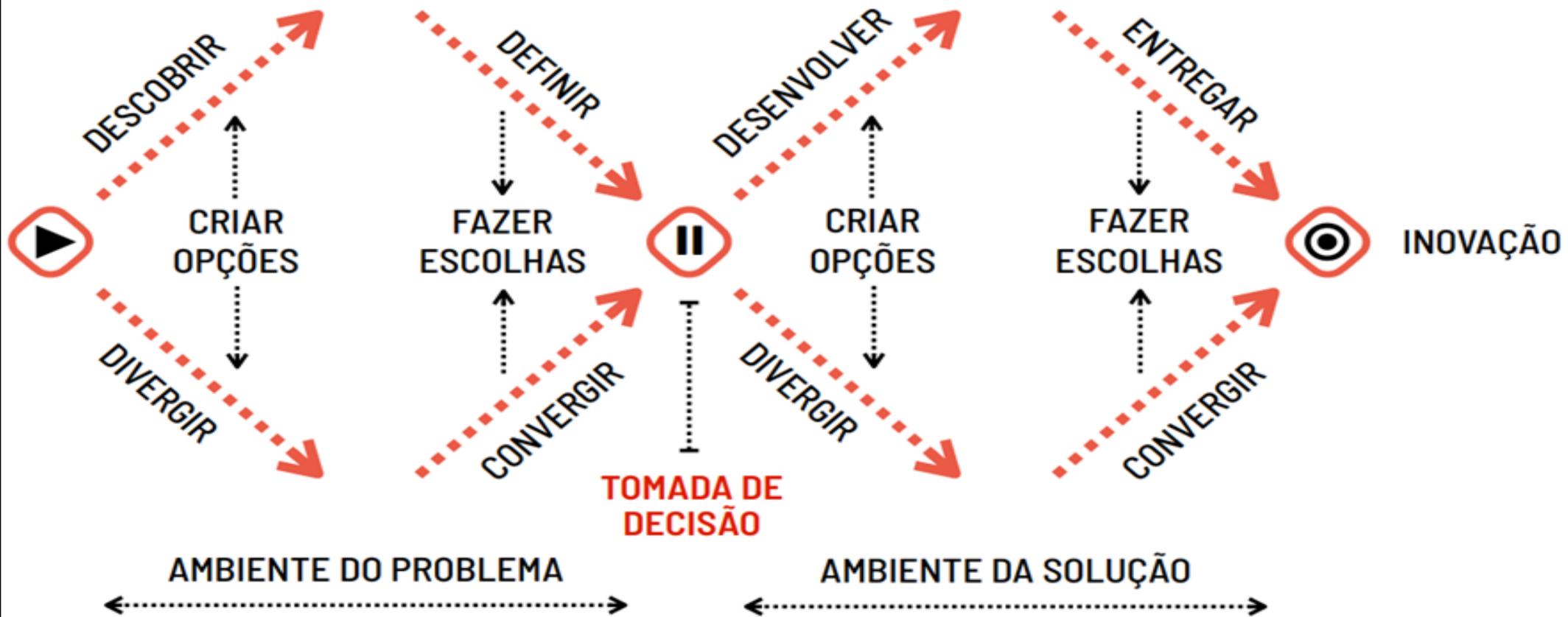
“Testar, esboçar, refinar, moldar, fazer uma prova, ensaiar, treinar, iterar, modelar e exemplificar”.



Muitas vezes há necessidade de ajustes, de mudança de rota e de retorno às etapas anteriores.

5) TESTAGEM / VALIDAÇÃO

- ❑ A última etapa do Design Thinking é a de validar tudo o que foi feito mediante a testagem do protótipo. É muito mais focada na pessoa e em sua experiência de uso (fase 1 -empatia) do que na solução em si.
 - ❑ Observar como os usuários comportam-se com o protótipo. Avaliar se a solução implementada foi ou não bem-sucedida, o que pode revelar novas soluções para o problema.
 - ❑ Os resultados serão usados para construir uma compreensão mais robusta dos problemas que os usuários podem enfrentar ao interagir com o produto no ambiente pretendido, podendo inclusive levar à uma nova percepção do problema - redefinição da declaração do problema - (análise - fase 2) ou a novas ideias (ideação -fase 3).
 - ❑ Para isso, deve ser feito um acompanhamento do projeto ao longo do tempo, avaliando todos os resultados e percepções. O processo de aprendizado é contínuo.
- 



Problema,
Gatilho,
Desafio



Empatizar

Definir

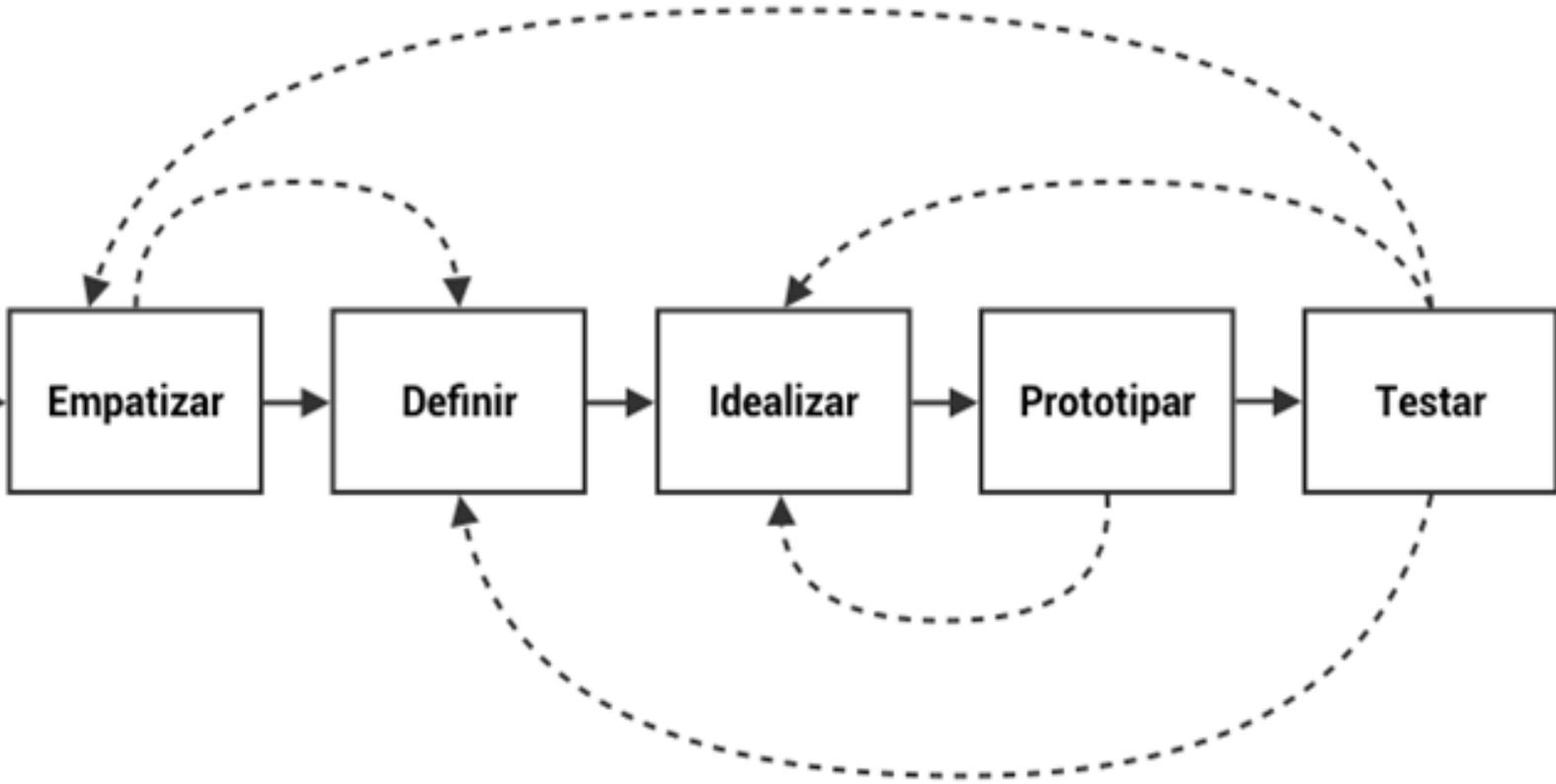
Idealizar

Prototipar

Testar



Solução
Resultado
Entrega





MEDIR OS
RESULTADOS.
DEFINIR
INDICADORES DE
DESEMPENHO.
RELATÓRIO DE
GESTÃO

- ❑ É comum que os funcionários questionem a performance do laboratório de inovação. Para justificar a implantação dessa unidade, os integrantes precisam avaliar os resultados e apresentá-los, de forma transparente, para os gestores, a partir dos projetos implementados.
- ❑ Um relatório de gestão pode ser criado e disponibilizado para os colaboradores em uma intranet. Dependendo do contexto, esse documento também pode ser acessível para o público externo no site da instituição.



Realizar **debates**, seminários, palestras etc.



Promover **concurso de inovação** para premiar projetos inovadores;



Realizar **encontros abertos** para promover a criação e o fortalecimento de redes e troca de ideias;



Concurso para selecionar pesquisadores para temáticas específicas;

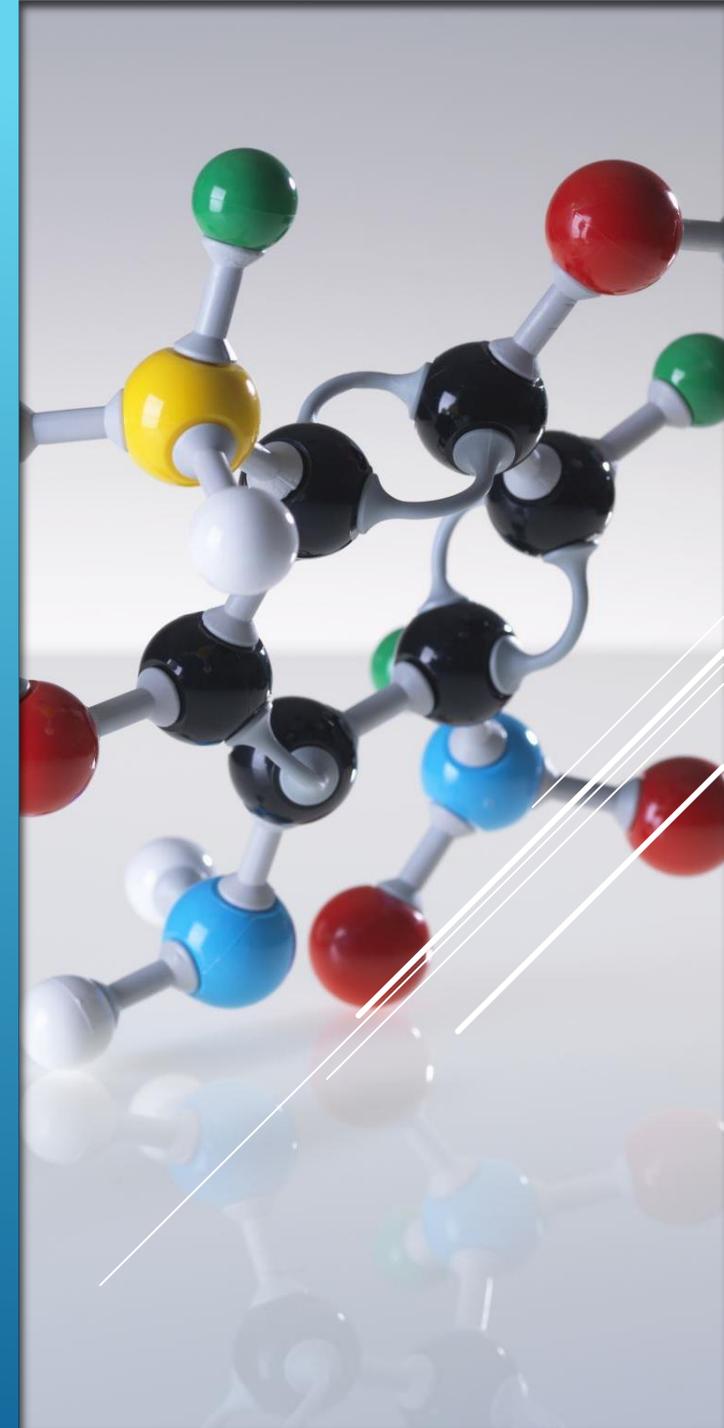


Caixa de sugestões: espaço físico ou virtual para receber sugestões de ideias inovadoras.

ESTRATÉGIAS DE DISSEMINAÇÃO.

- ❑ A maior dificuldade é a própria cultura interna da organização. A forma de atuação do laboratório é muito distante da realidade ou do conhecimento da maioria do público, o que gera comentários depreciativos em relação à estrutura física característica desses laboratórios, que fogem ao estereótipo de arquitetura padrão de um escritório, ao criarem um ambiente menos sisudo e mais interativo, fazendo uso de cores, painéis, etc;
- ❑ Resistência interna a mudanças; desconhecimento das temáticas abordadas pelo laboratório; falta de visibilidade das ações; desconhecimento do processo de cocriação; equipe pequena e sem dedicação exclusiva; ausência de estrutura própria; orçamento restrito; dificuldade na captação de recursos; Pouca tolerância ao erro; falta de escala para promover inovações sistêmicas; mudança de prioridade em troca de gestão.

DIFICULDADES / OBSTÁCULOS





GRATIDÃO – JUNTOS SOMOS INOVADORES

Comissão de Inovação