

CHAMADA TÉCNICA - SESI

CURSOS INOVADORES DE SAÚDE E SEGURANÇA NA INDÚSTRIA

I. CONTEXTO

O SESI atua com cursos e treinamentos on-line e por meio desta chamada evidencia e reforça sua estratégia na tendência de inovar em cursos e treinamentos em saúde e segurança para a indústria.

O cenário atual de pandemia trouxe muitos desafios e novos hábitos, ampliou a escalabilidade e credibilidade do trabalho remoto e de ferramentas que auxiliem na produtividade da empresa que contribuem como alternativa viável de permanência no mercado, como estudos e treinamentos de maneira remota.

Com a exigência de permanecer em casa, o estudo remoto passou a ser visto com outro olhar, já que permitiu que inúmeras pessoas pudessem alcançar habilidades sem a necessidade do deslocamento e com alto valor agregado.

Os benefícios do trabalho e ferramentas de gestão remoto se estendem à mobilidade, produtividade, redução de custos e distanciamento social. Assim, o uso de ferramentas, softwares e aplicativos é fundamental, promovendo interatividade, colaboração, acompanhamento e desenvolvimento de projetos, informações, comunicação e documentação.

Inovação já não é mais uma opção, tornou-se uma exigência do mercado competitivo. A união entre tecnologia, educação, saúde e segurança do trabalho é muito importante para dinamizar os processos de trabalho já existentes e incentivar o surgimento de novas metodologias e práticas de aprendizagem no ambiente laboral, sempre com alto valor agregado.

A Chamada “Cursos Inovadores de Saúde e Segurança na Indústria” busca atender a necessidade de desenvolvimento de cursos que apoiem as indústrias na sua gestão e capacitação de seus trabalhadores em Gestão de Saúde nas temáticas elencadas nesta chamada, com baixo custo, no formato *Learning Management System* – LMS com Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA.

Para o desenvolvimento de soluções de desafios industriais em Saúde e Segurança do Trabalho, constante desta chamada, o SESI DN baseia-se no conceito de Encomendas Tecnológicas, termo este apresentado na Lei nº 10.973/2004, assegurando 100% de propriedade intelectual e direito de uso das soluções desenvolvidas e exclusivamente na Plataforma Nacional de Desenvolvimento de Competências em Saúde e Segurança do SESI.

II. OBJETIVOS

Financiar o desenvolvimento de projeto, alinhado a expectativa de indústria que atue como “empresa teste piloto” e que possua necessidade de curso inovador em saúde e segurança frente o desafio:

- **Desafio:** Como inovar os processos de aprendizagem no ambiente laboral, promovendo a melhoria dos processos de gestão e da cultura de saúde e segurança

dentro da empresa, priorizando os gestores e trabalhadores da indústria. Os cursos deverão ser desenvolvidos dentro de um dos 9 (nove) eixos de atuação abaixo:

1. Economia para saúde e segurança
2. Ergonomia
3. Estilo de vida e saúde
4. Fatores psicossociais
5. Higiene Ocupacional
6. Longevidade e produtividade
7. Prevenção da incapacidade
8. Sistemas de gestão em SST
9. Tecnologias para saúde

Para mais detalhes técnicos do desafio ver **Apêndice 1** a esta chamada.

III. RECURSO TOTAL DISPONIBILIZADO

Contrapartidas obrigatórias para esta chamada técnica:

SESI Departamento Nacional:

- O valor aportado para esta chamada será de até R\$ 1,8 milhão (financeiro)
- O valor aportado por projeto para cada desafio será de até R\$ 600 mil (financeiro)

Contrapartida da Empresa Proponente:

- O valor aportado pela Empresa Proponente deverá ser de 10% (econômico), sobre o valor solicitado ao SESI DN, aplicada no âmbito das provas de conceito das soluções desenvolvidas.

IV. PÚBLICO-ALVO

São elegíveis empresas industriais, com CNPJ ativo, de qualquer atividade econômica, que possuem CNAE primário industrial e Centros de Inovação SESI (CIS) <http://www.portaldaindustria.com.br/sesi/canais/centros-de-inovacao-sesi/>. O público-alvo desta chamada está alinhado ao regulamento geral da Plataforma de Inovação para Indústria, na categoria “Inovação em Soluções Digitais de Saúde e Segurança”.

V. DURAÇÃO

Os projetos deverão ter duração de até 12 meses, sem possibilidade de prorrogação.

VI. CRONOGRAMA

Etapas	Descrição	Responsável	Deadline
1. Inscrição	Lançamento e Divulgação	SESI DN	17/08/2020
	Período de inscrição de projetos	Empresa CIS	18/09/2020
2. Avaliação Técnica	Avaliação do(s) projeto(s)	SESI DN	02/10/2020
	Publicação do Resultado	SESI DN	06/10/2020

3. Contratação e Execução do Projeto	Cadastramento do (s) projeto (s) no SGF	CIS	23/10/2020
	Contratação e Homologação	SESI DN	09/11/2020

Os resultados serão divulgados no site da Plataforma de Inovação para Indústria.

Não cabe recursos quanto ao processo de avaliação.

VII. ETAPAS E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

VII.1. INSCRIÇÃO

Os projetos devem ser encaminhados através da Plataforma de Inovação para a Indústria (<http://plataforma.editaldeinovacao.com.br/>), pelo Centro de Inovação (CIS), conforme área de conhecimento.

Nessa etapa os inscritos deverão apresentar os seguintes documentos/materiais obrigatórios:

- Um vídeo “Elevator Pitch”, com até 2 minutos acerca do desafio
- Um Canvas de Proposta de Valor
- Comprovante de Inscrição e de Situação Cadastral de Pessoa Jurídica, emitido pela Secretaria de Fazenda, por meio do site www.receita.fazenda.gov.br.
- Um plano de projeto.

VII.1.1. O VÍDEO “ELEVATOR PITCH”

O vídeo deve ter duração de até 2 minutos e disponível por meio de um link (aberto) em um serviço de hospedagem online de vídeos. No Pitch, devem ser respondidas as seguintes perguntas:

- a) Brevíssimo contexto do negócio. Tempo de atuação no mercado. Experiência em projetos de inovação.
- b) Como a empresa se propõe a resolver esse problema.
- c) Contribuição do projeto para a indústria na adoção de cursos em Gestão de Saúde para a gestão e seus trabalhadores.

VII.1.2. CANVAS DE PROPOSTA DE VALOR

Apresentar o Canvas que abrange a proposta de valor frente ao desafio, como a empresa pode gerar resultado com o projeto, e os principais atributos que a empresa possui de forma a desenvolver o projeto. Deve ser em formato PDF, de forma que represente uma visão geral, clara e rápida. O modelo está disponibilizado na Plataforma de Inovação para Indústria, podendo sofrer alterações conforme criatividade.

VII.1.3. PLANO DE PROJETO

Apresentar o plano de projeto, conforme modelo disponibilizado. A avaliação objetiva analisar como a proposta de projeto será estruturada em suas etapas de desenvolvimento, respeitando os requisitos técnicos detalhados no Apêndice 1.

VII.2. AVALIAÇÃO TÉCNICA

O objetivo é identificar o (s) projeto (s) de maior potencial inovador e com modelo de negócio adequado.

O processo de avaliação do projeto será realizado por um comitê de avaliação composto por 2 (dois) representantes do SESI DN e 1 especialista externo, responsável por definir os projetos aprovados, e por inserir os feedbacks de avaliação de cada projeto submetido na Plataforma, não cabendo qualquer tipo de recurso, nem questionamento em relação a avaliação dada.

Não haverá limite mínimo e máximo de projetos aprovados. A aprovação dos projetos estão limitados ao orçamento disponível na chamada. Podendo o SESI DN não aprovar nenhum projeto.

VII.2.1 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

- DE ELIMINAÇÃO:
 - Documentos/materiais obrigatórios: todos os documentos devem constar da inscrição do projeto.
 - Elegibilidade: Possuir CNPJ ativo, estar de acordo com o tipo de empresa especificado nessa chamada.
 - Conexão com a chamada: Neste critério será avaliado se o projeto possui conexão com a temática da chamada.
 - Contrapartida da empresa: A contrapartida obrigatória é eliminatória, ou seja, não cumprido seu percentual o projeto é desclassificado.
- CLASSIFICAÇÃO DO PROJETO
 - Sobre a equipe do projeto (25%): Avaliação da experiência da equipe e o papel de cada integrante relacionado ao desafio da chamada no projeto. Será levado em conta a compatibilidade da formação acadêmica dos membros da equipe com o projeto, assim como a multidisciplinaridade da equipe.
 - Sobre seu projeto (40%): Avaliação do conhecimento técnico e complexidade apresentado no projeto.
 - Sobre parcerias (25%): Avaliação atribuindo peso ao projeto pelo desenvolvimento em parceria com outros CIS, Departamentos Regionais do SESI, startups, representação de empresas.
 - Número de empresas (10%): Avaliação atribuindo peso ao projeto pelo desenvolvimento em conjunto com outras empresas piloto parceiras no projeto.

Após a etapa de análise dos critérios de eliminação, a avaliação técnica será realizada em conjunto por um comitê de avaliação composto por 2 (dois) representantes do SESI DN e 1 especialista externo. A nota de cada critério de classificação do projeto será definida por consenso do comitê de avaliação, e assim atribuindo o respectivo peso, conforme acima. A Nota máxima de pontuação do projeto será 5. Projetos com pontuação final inferior a 3 serão desclassificados.

Os projetos serão aprovados conforme a ordem estabelecida pela classificação das notas finais e disponibilidade orçamentária.

Em caso de empate da nota final, o desempate será realizado pela verificação da maior pontuação nos seguintes critérios nesta ordem:

- a. Plano de projeto
- b. Equipe
- c. Parcerias
- d. Número de empresas

Após a divulgação dos resultados, será possível acessar o parecer quantitativo, informando a pontuação obtida em cada um dos critérios de avaliação e feedback.

Critérios de pontuação

Critério	Descrição	Qualificação
Equipe do projeto (CIS e Empresa)	<p>Nota 0: Não apresentou equipe do projeto com respectivos currículos no plano de projeto.</p> <p>Nota 1: Menos de 20% da equipe do projeto apresenta experiências no desenvolvimento de projetos inovadores, ou formação acadêmica não possui compatibilidade com o projeto, conforme currículo apresentado no plano de projeto.</p> <p>Nota 2: Entre 30 e 50% da equipe do projeto apresenta experiências no desenvolvimento de projetos inovadores, ou formação acadêmica não possui compatibilidade com o projeto, conforme currículo apresentado no plano de projeto.</p> <p>Nota 3: Entre 50% a 70% da equipe do projeto apresenta experiências no desenvolvimento de projetos inovadores, formação acadêmica compatível com o projeto, conhecimento técnico, conhecimento operacional e de gestão, conforme currículo apresentado no plano de projeto.</p> <p>Nota 4: Entre 70% a 80% da equipe do projeto apresenta experiências no desenvolvimento de projetos inovadores, formação acadêmica compatível com o projeto, conhecimento técnico, conhecimento operacional e de gestão, conforme currículo apresentado no plano de projeto.</p> <p>Nota 5: Acima de 80% da equipe do projeto apresenta experiências no desenvolvimento de projetos inovadores, formação acadêmica compatível com o projeto, conhecimento técnico, conhecimento operacional e de gestão.</p>	Nota 0 a 5

Plano de projeto	<p>Nota 0: 0 (zero) itens apresentados no plano de projeto com alta complexidade, conforme quadro 1.</p> <p>Nota 1: Pelo menos 2 (dois) itens de alta complexidade apresentado no plano de projeto, conforme quadro 1.</p> <p>Nota 2: Pelo menos quatro (quatro) itens de alta complexidade apresentado no plano de projeto, conforme quadro 1.</p> <p>Nota 3: Pelo menos seis (seis) itens alta complexidade apresentado no plano de projeto, conforme quadro 1.</p> <p>Nota 4: Pelo menos 8 (oito) itens alta complexidade apresentado no plano de projeto, conforme quadro 1.</p> <p>Nota 5: Pelo menos 10 (dez) itens alta complexidade apresentado no plano de projeto, conforme quadro 1.</p>	Nota 0 a 5
Parcerias	<p>Nota 0: O projeto não possui parceiros (um CIS exclusivamente). Obs: Parcerias apresentadas e avaliadas como não estratégicas/relevantes para o desenvolvimento do projeto receberão nota 0 (zero).</p> <p>Nota 1: Projeto realizado com um CIS da temática e uma Unidade Operacional (UO) do SESI.</p> <p>Nota 2: Projeto realizado com um CIS da temática, uma Unidade Operacional (UO) do SESI e startup.</p> <p>Nota 3: Projeto realizado com um CIS da temática, uma Unidade Operacional (UO) do SESI e 1 (um) outro CIS (de temática complementar justificada no plano de projeto).</p> <p>Nota 4: Projeto realizado com um CIS da temática, uma Unidade Operacional (UO) do SESI, 1 (um) outro CIS (de temática complementar justificada no plano de projeto) e startup.</p> <p>Nota 5: Projeto realizado com um CIS da temática, duas Unidades Operacionais (UO) de SESI de diferentes Departamentos Regionais, 1 (um) outro CIS (de temática complementar justificada no plano de projeto).</p>	Nota 0 a 5
Número de empresas	<p>Nota 0: O projeto não possui outra empresa.</p> <p>Nota 1: 2 (duas) empresas participantes</p> <p>Nota 2: 3 (três) empresas participantes.</p>	Nota 0 a 5

	Nota 3: 4 (quatro) empresas participantes. Nota 4: 5 (cinco) empresas participantes. Nota 5: 6 (seis) ou mais empresas participantes.	
--	---	--

VII.3. CONTRATAÇÃO

Deve seguir o item 11 do regulamento geral da Plataforma Inovação para a Indústria. As entregas e atividades dos projetos aprovados serão validadas pelo Responsável Técnico do projeto no SESI Departamento Nacional, de acordo com requisitos previstos na Chamada técnica e cronograma de execução cadastrado no Sistema de Gestão de Apoio Financeiro (SGF).

VIII. PROPRIEDADE INTELECTUAL

Todos os resultados, conhecimentos, informações, produtos e bens, inclusive os passíveis de proteção intelectual, gerados ou adquiridos com recursos da presente chamada, será de propriedade do SESI/DN.

IX. OBSERVAÇÕES GERAIS

As dúvidas e omissões advindas desta Chamada serão dirimidas exclusivamente pelo Departamento Nacional do SESI.

Aplicam-se integralmente os termos e condições da Plataforma Inovação para a Indústria nesta chamada, naquilo que não foi excepcionado neste instrumento.

X. CONTATO

Para maiores informações sobre essa chamada:

Fábio Cordeiro - e-mail: fcordeiro@sesicni.com.br; tel: 61 3317-9309

Thiago Taho – e-mail: thiago.taho@sesicni.com.br; tel: 61 3317-9875

APÊNDICE 1

DESAFIO

DESAFIO – Como inovar os processos de aprendizagem no ambiente laboral, promovendo a melhoria dos processos de gestão e da cultura de saúde e segurança dentro da empresa, priorizando os gestores e trabalhadores da indústria?

Em um mercado competitivo, inovar na metodologia de ensino dentro das empresas tornou-se uma prioridade, principalmente quando pensamos que o trabalhador e gestores podem aprimorar seus conhecimentos e habilidades sem custos de passagem, hospedagem e alimentação, tudo dentro do ambiente empresarial, de maneira eficiente, rápida e econômica.

REQUISITOS NECESSÁRIOS

- Desenvolvimento do conteúdo preferencialmente em Linguagem Learning Tools Interoperability (LTI) ou em Scorm (versão 2004)
- Formato Learning Management System – LMS com Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA
- Curso online em tecnologia HTML5
- Disponíveis para os navegadores Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Safari
- Os cursos precisam ser responsivos e adaptativos
- Permitir ao usuário acesso a sites. Ex: youtube
- Legenda obrigatória
- Revisão ortográfica deve ser realizada em todo conteúdo
- A solução deverá atender as legislações vigentes relacionadas à EAD (Educação a distância), bem como suas atualizações em Segurança e Saúde no Trabalho e afins, e as atualizações tecnológicas futuras da própria solução.
- As propostas deverão incluir recursos inovadores de educação, a exemplo dos citados a seguir:
 - E-learning com metodologia ativa
 - Elementos de gamificação
 - Jogos
 - Aplicativos para Smartphone
 - Vídeos
 - Simuladores
 - Realidade aumentada
 - Softwares
- Será utilizado como critério de avaliação a metodologia de oferta do curso:
 - Aprendizagem baseada em problemas
 - Aprendizagem baseada em projetos

Caso a proposta apresente alguma metodologia inovadora que não esteja citada, deverá apresentar justificativa com breve resumo do método apresentado na proposta.

- Conhecimento técnico nos temas:
 - Economia para saúde e segurança
 - Ergonomia
 - Estilo de vida e saúde
 - Fatores psicossociais
 - Higiene Ocupacional
 - Longevidade e produtividade
 - Prevenção da incapacidade
 - Sistemas de gestão em SST
 - Tecnologias para saúde

- A solução deverá apresentar recursos de acessibilidade
 - Para pessoas com deficiência visual/ baixa visão/ daltônicos haverá recursos como:
 - Alterar contraste (preto/branco);
 - Alterar tamanho da fonte;
 - Disponibilizar atalhos para Menu e Conteúdo;
 - Utilizar cores adequadas para daltônico;
 - Utilizar audiodescrição nos vídeos;
 - Utilizar descrição nas imagens;
 - Manter compatibilidade com leitor de telas (ex: Dosvox, Jaws e Virtual Vision).
 - Para pessoas com deficiência auditiva, haverá recursos como:
 - Disponibilizar todo o conteúdo na versão libras (video);
 - Utilizar legendas e libras nos vídeos.

OBSERVAÇÕES

- Os testes da solução deverão ocorrer com a(s) empresa(s) teste piloto, definida no plano de projeto, e tem como objetivo realizar os testes referentes às funcionalidades e os processos definidos, bem como solucionar os problemas encontrados.

QUADRO 1
PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO

ITEM	OBJETO	BAIXA COMPLEXIDADE	MÉDIA COMPLEXIDADE	ALTA COMPLEXIDADE
1	Curso online	Curso com recursos simples, Ex: múltipla escolha, clicar e arrastar, completar. Poucas interações, vídeos simples, telas, textos, imagens hiperlinks e recursos computacionais 2D.	Quantidade média e complexidade de interações, vídeos, textos, infográficos, imagens, hiperlinks e recursos computacionais 2D.	Curso com elevada quantidade e complexidade de recursos: animações, games, hiperlinks, vídeos, infográficos e recursos computacionais 2D e 3D.
2	Vídeo	Vídeo com recursos visuais simples. Somente legenda e trilha sonora. Não contempla locução. Roteiro de baixa complexidade.	Conforme anterior, acrescido de recursos computacionais gráficos. Roteiro de média complexidade. Locução, legenda e efeitos sonoros.	Vídeo elaborado com elementos visuais com e sem captura em estúdio, para apresentação de um conteúdo que necessita de recursos gráficos mais elaborados. Alta complexidade de roteirização. Com locução, legenda, efeitos sonoros e trilha musical.
3	Vídeo aula	Gravação com especialista. Formato/Edição simples. Letterings, efeitos sonoros e visuais. Roteirização	Gravação com especialista. Formato/edição complexo. Letterings, efeitos sonoros e visuais. Roteirização	Gravação com especialista. Formato/edição complexo. Letterings, efeitos sonoros e visuais. Roteirização, imagens, motion graphics.
4	Game Learning	Game em formato quiz, com até 3 opções de resposta por opção, com até 10 perguntas e feedback para respostas erradas.	Game em formato variado, podendo ser composto por quiz, verdadeiro ou falso, clique e arraste, e complete opção, com até 20 questões e feedback para respostas erradas.	Game interativo, com alto padrão visual, digital, monoplayer, com mapa de ações e tomada de decisões, pontuação, badges, legenda, efeitos sonoros e trilha sonora.
5	Infográfico	Material didático que une texto e imagens. Estático.	Material didático que une texto e imagens. Estático. Com ilustrações e fluxos mais elaborados.	Material didático que une texto e imagens, com recurso de interação, animação e vídeos. Com ilustrações e fluxos mais complexos.
6	Aprendizagem baseada em problemas	NA	NA	Estudo de caso. O conhecimento é oriundo de um caso específico acerca de um tema, podendo ser real ou elaborados para a situação a ser explorada.

7	Apostila do curso	Material didático online, com diagramação simples interações de baixa complexidade (hiperlinks), para apresentação de conteúdos técnicos, resumos ou atividades. (pdf). Até 20 páginas	Material didático online, com diagramação simples interações de baixa complexidade (hiperlinks), para apresentação de conteúdos técnicos, resumos ou atividades. (pdf). Até 30 páginas	Material didático online, com diagramação de média e alta complexidade (hiperlinks, vídeos, botões de navegação). para apresentação de conteúdos técnicos, resumos ou atividades. (pdf). Até 30 páginas
8	Avaliações de conhecimento	Questões no formato múltipla escolha. Até 3 opções de resposta.	Questões em formatos variados: múltipla escolha, Verdadeiro ou Falso, Completar e Clicar e arrastar.	Questões em formatos de casos. Até 3 opções de resposta.
9	Podcast	Pílulas de conhecimento (áudio) com duração de até 5 minutos acerca do tema. Efeitos sonoros, vinheta e trilha musical.	Pílulas de conhecimento (áudio) com duração de até 10 minutos acerca do tema. Efeitos sonoros, vinheta e trilha musical.	Pílulas de conhecimento (áudio) com duração de até 15 minutos acerca do tema. Efeitos sonoros, vinheta e trilha musical.
10	Recursos Inovadores	Projeto do curso contempla até 2 (dois) recursos inovadores	Projeto do curso contempla 3 (três) recursos inovadores	Projeto do curso contempla 4 (quatro) ou mais recursos inovadores