

# Ferramenta para a gestão de ideias em Instituições de Ensino Superior

Recibido: 15 Feb 2016 – Revisado: 30 Abr 2016

Aceptado: 30 May 2016 – Publicado: 30 Jul 2016

**Diego Pinheiro**

Testador de Software Pleno, Testing Company,  
Novo Hamburgo, RS, Brasil.  
Pesquisador, Grupo de Pesquisa  
"Ferramentas tecnológicas mediadoras de  
processos de inovação das organizações", da  
Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil.  
diegopinheiro@feevale.br

**Marta Rosecler Bez**

Professora, Universidade Feevale,  
Novo Hamburgo, RS, Brasil.  
martabez@feevale.br

**Vânia Gisele Bessi**

Professora, Gestão e Inovação, Universidade Feevale,  
Novo Hamburgo, Brasil.  
vania@feevale.br

**Resumo:** Este artigo apresenta o trabalho realizado para o desenvolvimento de um sistema de gestão de ideias a ser disponibilizado a Instituições de Ensino Superior. Em pesquisas realizadas não foram encontradas ferramentas que atendam a esta demanda. As ferramentas pesquisadas são genéricas, para atender a empresas cujo foco não são Instituições de Ensino, com suas especificidades. O artigo inicia com um referencial teórico que abarca o tema gestão de ideias e três das ferramentas analisadas que estão disponíveis no mercado para atender a demanda das instituições. Na sequência, são apresentadas informações sobre a análise e desenvolvimento da ferramenta, que está sendo realizada por profissionais de informática, administração e pedagogia.

**Palavra-Chave:** Tecnologia na educação, gestão de ideias.

**Abstract:** This article presents the accomplished work for the development of an idea management system to be available to higher education institutions. In surveys conducted were not found tools to attend this demand. The institution surveyed are generic to attend companies whose the focus is not education institutions with their specificities. It is presented a theoretical framework that embraces the issue management of ideas and three of the analysed tools that are available on the market to attend the demand of the institutions. Following, the information about the analysis and tool development will be presented; it has been developed by computer professionals, administrations and pedagogy.

**Index Terms:** Educational technology, idea management.

## 1. INTRODUÇÃO

Instituições de ensino superior ainda carecem de ferramentas que permitam a professores e alunos participar ativamente das decisões acerca de suas problemáticas.

Nestas instituições observa-se um grupo de profissionais das mais diversas áreas, de acordo com os cursos disponibilizados. Porém, essa gama de saberes não é utilizada em prol da própria instituição. São profissionais que tem colaborado na melhoria que ocorre nas empresas e no mercado como um todo e com experiência e potencial para tornar as instituições de ensino mais modernas, eficazes e eficientes.

A participação ativa dos membros da comunidade acadêmica, com diferentes olhares sobre a educação, pode mudar realidades como a burocracia, a lentidão da gestão, a quebra de projetos em função da troca de administração, entre tantos outros problemas enfrentados no dia a dia das instituições.

Conforme Moran (2007), «A sociedade é educadora e aprendiz ao mesmo tempo». Todos os espaços e instituições educam – transmitem ideias e valores e, ao mesmo tempo, aprendem, porque não existem modelos prontos e eles vão se adaptando ao novo, a cada situação que se apresenta.

Ainda segundo o mesmo autor (Moran, 2007), a Universidade é um dos espaços privilegiados de conhecimento, de intervenção social e de vida. É o espaço onde afloram ideias, onde podem ser experimentadas situações desafiadoras do presente e do futuro. Porém, as universidades ainda carecem de espaços para que alunos e professores possam expor suas ideias e colaborar ativamente para as mudanças desejadas, em uma relação interdisciplinar de trocas de saberes.

Se por um lado os espaços para debates são pontuais e abrangem pequenos grupos, torna-se necessário criar espaços que possam ser utilizados por todos e em qualquer local e momento. Neste sentido, esse artigo apresenta uma busca por este espaço, utilizando-se de tecnologia para facilitar esse processo de interação.

Buscamos no mercado, nas ferramentas disponíveis em organizações públicas e privadas, a inspiração de sistemas que funcionam e são utilizados pelos colaboradores das organizações, para basearmos a proposição de uma ferramenta de gestão de ideias. A finalidade dessa ferramenta é servir para que as instituições de ensino possam aproveitar o potencial da sua comunidade acadêmica na busca de melhores possibilidades para a sua administração. Quando falamos em administração, estamos nos referindo a «vida acadêmica», ou seja, as várias nuances que permeiam o meio acadêmico. A administração dessas ideias pode ser na forma de aproveitamento de energia, na forma de administrar recursos financeiros, no descarte de lixo de forma ecologicamente correta, na melhoria de currículo dos cursos, entre tantas outras possibilidades.

Este artigo está dividido em cinco seções: a sessão um apresenta a introdução deste trabalho, na segunda é realizado um referencial teórico sobre gestão de ideias, a seção três apresenta três ferramentas de mercado que foram analisadas com o intuito de buscar o aporte prático. O sistema é apresentado na quarta seção, seguida das considerações finais na quinta seção.

## 2. GESTÃO DE IDEIAS

A definição de uma ideia pode ser descrita como a forma de compor um objeto da mente, podendo ser um conceito ou pensamento, mas que é capaz de

gerar uma melhoria ou inovação quando transformado em algo concreto (Barbieri y Santob, 2009). Uma ideia pode ser captada através de conhecimento, opiniões, ponto de vista, intuições ou qualquer modo de apresentar a contextualização de algo (Barbieri et. al, 2009). As ideias podem ser o ativo mais importante de qualquer instituição, estando acima de máquinas e instalações, pois através delas é possível criar, mover e inovar o ambiente. Como um ativo importante, elas devem ser valorizadas, exploradas e gerenciadas (Miller, 2010).

Uma característica de ideias criativas é que são difíceis de transmitir, e normalmente os participantes não se dão conta disso. Ideias existem na cabeça e ainda é possível que a ideia imaginada não corresponda ao que se está tentando transmitir (Ibíd., 2010). Isso significa que as pessoas precisam ser capazes de visualizar suas ideias para que possam ser avaliadas. Muitos colaboradores possuem medo de que sua ideia seja rejeitada e acabam não mostrando a ninguém, possibilitando que se perca uma oportunidade de melhoria ou inovação (Ibíd., 2010). A gestão de ideias nas organizações permite capturar e gerenciar as ideias geradas pelos seus participantes e, desta forma, promover a inovação (Brown, 2009). As pessoas que desenvolvem o sentimento de pertencer ao processo, colaboram melhor com a proposição de ideias (Robinson y Schoroeder, 2006). Além disso, existem três aspectos que estão relacionados com a capacidade dos participantes para produzir ideias: a motivação, a vontade e a habilidade. A instituição deve dar suporte à inserção de ideias. Esse suporte poderá ser uma ferramenta, acessível a todos, em que serão depositadas as propostas (Van Dijk Y Van Den Ende, 2002).

Algumas instituições utilizam uma caixa de sugestões para receber ideias dos participantes, sendo a sua primeira implementação é datada em 1980 (Gorski y Heinekamp, 2002). Neste método, as pessoas escrevem suas ideias em um formulário padrão, armazenando em uma caixa no local. As perguntas

nos formulários da caixa de sugestões costumam ser abertas, permitindo que um número maior de ideias possa surgir dos participantes e, posteriormente, serem aproveitadas na melhoria de processos, produtos ou serviços. Tais ideias são revistas periodicamente, sendo armazenadas e encaminhadas para a revisão e a implementação. Em alguns casos, as caixas de sugestões são eletrônicas e as ideias selecionadas são recompensadas aos respectivos geradores (Gorski y Heinekamp, 2002).

No entanto, este método, muitas vezes, não é eficaz, tendo em vista que muitas sugestões são incoerentes e de pouca aplicabilidade. O acompanhamento realizado por parte da gestão também é falho, pois nem sempre as ações são monitoradas ou desenvolvidas. Sendo assim, este processo se mostra ineficaz e aleatório (Gamlin y Patrick, 2007). Destaca-se, também, a importância de manter o equilíbrio entre os processos formais e espontâneos, pois a formalização excessiva pode prejudicar o potencial criativo dos participantes, principalmente quando as ideias costumam aparecer de uma maneira espontânea. O equilíbrio é primordial para que a gestão de ideias efetivamente ocorra com sucesso, e que os gestores possam acompanhar esse processo.

Um aspecto fundamental durante a gestão de ideias é a utilização de ferramentas para apoiar e monitorar todo o processo. Ou seja, não basta unicamente criar ações para gerar ideias, torna-se necessário realizar o acompanhamento destas. Tal acompanhamento, desde a geração, captação, avaliação e seleção de ideias, muitas vezes, não é realizado, resultando no não aproveitamento de muitas ideias que acabam sendo abandonadas ou perdidas durante o processo (Barczak, Griffin y Kahn, 2009). Neste sentido, o monitoramento das ideias deve estar presente durante o processo, uma vez que elas podem estar sempre surgindo (Hüsigg y Kohn, 2009).

Por fim, a instituição deve definir o processamento das ideias coletadas, mostrando como será a

avaliação e a implantação das mesmas. Para isso, é necessário que se estabeleçam os critérios que utilizará para avaliar as ideias, como e quais recompensas serão oferecidas aos participantes e como essas ideias serão implantadas na instituição (Van Dijk Y Van Den Ende, 2002). Possuir um método eficaz para a avaliação e seleção das ideias é fundamental, pois garante a escolha das consideradas melhores para determinada situação. Entretanto, esse quesito tem sido muito falho, principalmente quanto a definição dos critérios adequados para a seleção de ideias, dificultando assim, na identificação de quais ideias são de maior valor (Koen, 2002).

Um fator importante para a gestão de ideias é o reconhecimento dos usuários que contribuem com o sistema. Além de um feedback rápido, destacar as pessoas mais participativas é um esforço fundamental para sustentar qualquer sistema de gestão de ideias, uma vez que estimula e serve de exemplo para os outros participantes. O reconhecimento não precisa, necessariamente, ser na forma de recompensas financeiras, muitas vezes a construção de uma reputação dentro da instituição e o maior envolvimento com novos projetos de inovação valem mais do que apenas uma premiação extra (Karlsson, 2010).

### 3. TRABALHOS CORRELATOS

A utilização de um software é necessário para o desenvolvimento e a implementação das inovações (OCDE, 2005). Mas estabelecer um sistema de gestão de ideias não é simples. Manter os participantes constantemente motivados para gerar ideias, sustentar um sistema capaz de receber, classificar, analisar e selecionar as ideias geradas, recompensar os autores geradores de ideias, dentre outros inúmeros desafios a serem superados (Álvares y Barbieri, 2005) não é uma tarefa fácil. Torna-se primordial a utilização de ferramentas de tecnologia da informação para apoio a gestão de

ideias, assim como a existência de um banco de ideias. Este apoio é necessário não apenas para o gerencialmente da gestão do banco de ideias, mas também para proporcionar novos métodos de geração de ideias, bem como a interação e a divulgação das ideias entre os integrantes (Cooper y Edgett, 2009).

Muitas instituições têm utilizado novas ferramentas colaborativas de tecnologia da informação (utilizando a internet, por exemplo), que permitem a integração e a troca de ideias e informações entre participantes de diversas áreas da instituição. Grande parte dessas ferramentas disponibilizam fóruns de discussão, permitindo que pessoas de diferentes perfis, formações e opiniões trabalhem juntas, refletindo sobre o impacto e a probabilidade de sucesso de uma mesma ideia. Essas ferramentas acabam impactando positivamente na cultura corporativa, levando a um ambiente mais integrado e colaborativo (Karlsson, 2010).

As ferramentas que fornecem suporte a gestão de ideias são classificadas como algumas das principais maneiras de coletar sugestões do ambiente interno e externo de uma instituição (Van Dijk Y Van Den Ende, 2002). Elas permitem aos participantes criar e projetar as suas ideias e, através de suas funcionalidades, é possível promover um ranking de ideias, armazenar documentos e disponibilizá-los, criar atividades, alertas e notificações, compartilhar tarefas e consultar o conteúdo no banco de ideias (Koen, 2002).

Algumas práticas e requisitos são considerados fundamentais para que o processo de gestão de ideias ocorra com sucesso: o compromisso dos integrantes mediante a orientação e estratégia para a inovação; uma maneira para realizar uma busca de ideias; facilidade na usabilidade da ferramenta; criação e autorização de grupos para a avaliação de ideias; critérios adequadamente estabelecidos para a seleção e a avaliação de ideias; o desenvolvimento de um banco de ideias; a definição de categorias para as ideias (Boeddrich, 2004).

O autor (Cooper y Edgett , 2009) relata que as ideas não aprovadas ou ainda não avaliadas devem ser armazenadas em um banco de ideias, uma vez que isso impede que as boas ideias não escolhidas no momento sejam esquecidas, sendo capaz de, em outro momento adequado, serem utilizadas ou servir de inspiração para gerar outras ideias. O banco de ideias deve ser revisto e atualizado periodicamente, e deve estar disponível a qualquer momento para que todos os participantes possam contribuir com sugestões ou melhorias. Na sequência serão apresentadas algumas ferramentas encontradas no mercado para a gestão de ideias.

### 2.1. Acelerato

Desenvolvido pela Bluesoft, o Acelerato consiste em um sistema online para colaboração, comunicação e produtividade. Ele possui quatro planos, sendo um deles a área de atendimento, a qual aborda o suporte para a gestão de ideias. A ferramenta (plano de atendimento) tem o custo de \$ 12.47 por atendente/mês pago anualmente ou \$ 15.24 pago mensalmente (Bluesoft, 2015).

Os clientes/participantes registram necessidades ou melhorias através de ideias, acompanhando a evolução das sugestões através de um feedback constante. O sistema permite ao usuário cadastrar uma ideia como pública ou confidencial, que será exibida em diferentes páginas. A Fig. 1 ilustra o formulário para a criação de uma nova ideia.

A ferramenta possui um quadro onde são exibidas as ideias postadas pelos participantes ou clientes (de acordo com a visibilidade), disponibilizando diversos filtros para a busca de uma sugestão específica. Cada ideia é exibida com seu título, descrição e a quantidade de votos que possui (no caso de pública). A Fig. 2 ilustra o quadro onde são exibidas as ideias públicas.

Ao clicar em uma ideia, a ferramenta exibirá todas as informações relacionadas a mesma. O integrante

poderá receber seu feedback e opiniões de outros funcionários através do campo «comentários» e acompanhar a etapa em que está a sua ideia através do workflow. A Fig. 3 ilustra uma tela com o detalhamento de uma ideia.

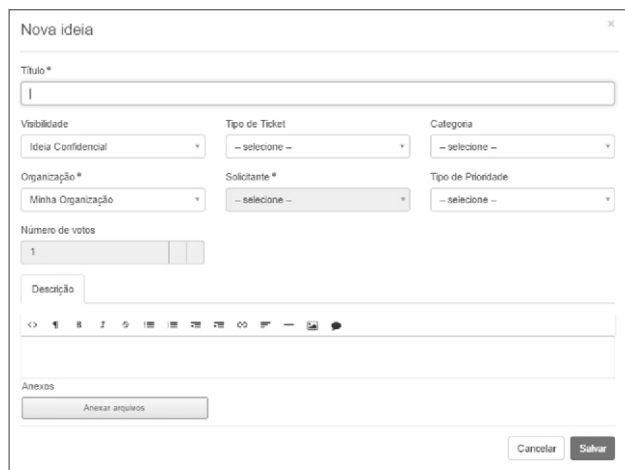


Figura 1. Tela de cadastro de ideias do sistema Acelerato.

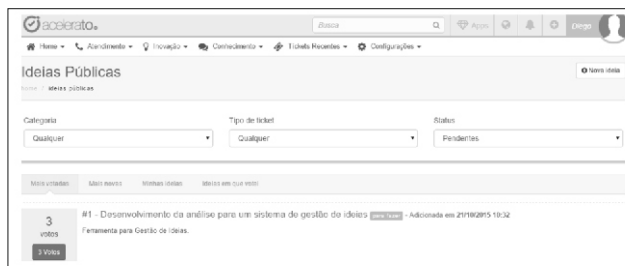


Figura 2. Quadro de ideias públicas do sistema Acelerato.

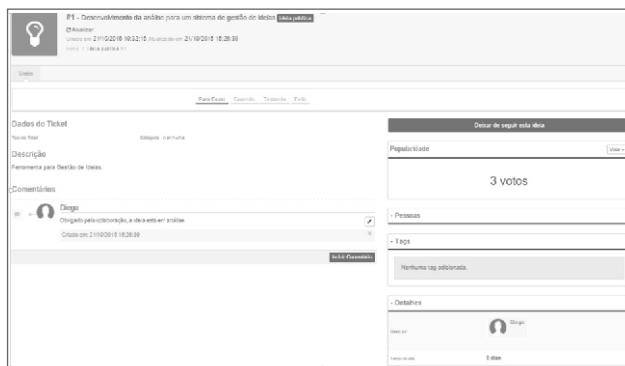


Figura 3. Tela com o detalhamento de uma ideia do sistema Acelerato.

## 2.2. Antara Gestión de Ideas

Desenvolvido pela Antara, o sistema abrange uma plataforma online de gestão de ideias que permite incentivar a participação de toda a equipe, mesmo que ela esteja geograficamente distribuída, e medir a atividade inovadora da instituição. O valor da ferramenta varia de acordo com o porte da instituição, onde é realizada uma avaliação e entregue o orçamento (Antara, 2015).

O software possui um processo de identificação, coleta, análise e distribuição de informações das ideias, seguindo o propósito de inovação aberta. Essas informações são compartilhadas entre clientes, participantes, gestores ou qualquer pessoa relacionada ao ambiente de negócios. O objetivo final desse processo é a geração de ideias e a implementação na instituição.

O custo varia de acordo com o número de usuários. Por exemplo, para 5 usuários o custo mensal é de \$ 100.18. Já para 80 usuários é de \$ 661.98.

A ferramenta trabalha com o conceito de desafios onde, conforme é lançando, os participantes podem passar a publicar ideias para a solução do mesmo. Na página principal, a plataforma exibe um feed de ideias, mostrando os comentários, opiniões, votações, acompanhamento dos feedbacks e uma coluna com os desafios publicados. A Fig. 4 ilustra a tela inicial da ferramenta.



Figura 4. Tela inicial da ferramenta Antara.

Ao selecionar um desafio, os participantes registram suas ideias de forma simples, inserindo o título, a descrição, as palavras-chave e o departamento

organizacional. Após enviada a sugestão, a mesma será exibida no feed de ideias visto anteriormente. A Fig. 5 ilustra a tela de registro de uma ideia.

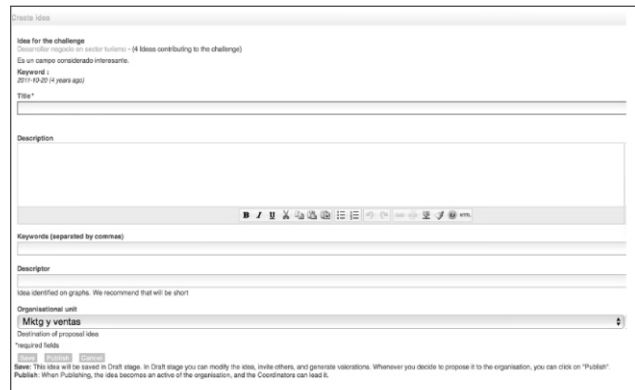


Figura 5. Tela de registro de ideias da ferramenta Antara.

No detalhamento de uma sugestão, além das informações escritas pelo autor, é possível visualizar o estágio da ideia, sugestões que estão relacionadas, o posicionamento, uma avaliação econômica e o alinhamento com a estratégia da instituição, que é o principal conceito da ferramenta. Na Fig. 6 é ilustrado o detalhamento de uma ideia.



Figura 6. Tela com o detalhamento de uma ideia da ferramenta Antara.

## 2.3. Ideias 10

Desenvolvido por Nilson Cortez, Lucas Miller e Renato Khalil, o Ideias 10 tem como estrutura um portal online de gestão de ideias que objetiva a coleta, avaliação e seleção das sugestões recebidas pelos integrantes, clientes ou qualquer pessoa relacionada a instituição. Inicialmente era uma ferramenta paga, mas seguindo

o modelo de negócio de grandes instituições como a Google, disponibilizaram a ferramenta gratuita, sendo investido mais de R\$ 100 mil para criar o ambiente online. Em outubro de 2009, a ferramenta obteve 150 instituições cadastradas, somando mais de 4 mil usuários (Khalil, 2013).

A ferramenta permite que sejam criados e gerenciados grupos para a discussão de ideias, estando estruturada para receber, avaliar e dar um feedback para cada sugestão postada frente a um desafio. Possui funcionalidades de compartilhamento que facilitam a interação entre os integrantes, permite sugerir recompensas às melhores ideias, cadastrar uma rede de contatos ou convidá-los a se cadastrar. O sistema pode ser utilizado por organizações de vários segmentos e tamanhos, como um potente recurso de coleta de ideias.

A organização nomeia um «comitê gestor», que lidera a avaliação e seleção das melhores ideias a partir de «desafios», que são perguntas propostas aos integrantes para que sejam geradas ideias para melhorar processos, solucionar problemas, economizar recursos, entre outros. As sugestões são registradas, analisadas e premiadas de acordo com a aprovação do comitê gestor.

Na página inicial da ferramenta, é mostrado o ranking geral para todos os usuários, dando controle imediato aos últimos desafios, últimas ideias e as ideias mais votadas. O menu lateral é dividido em: empresa, matriz de avaliação, desafio, ideia solta e relatório, ambos com diversas opções de cadastro e gerência. A tela inicial do portal é ilustrada na Fig 7.



Figura 7. Página inicial do sistema Ideias 10.

O ponto chave do sistema é o lançamento de desafios, que são perguntas ou situações que provocam a geração de ideias dos integrantes. A ferramenta permite que o gestor descreva a situação para a qual deseja as ideias utilizando uma espécie de formulário. A Fig. 8 ilustra a tela de lançamento de desafios.

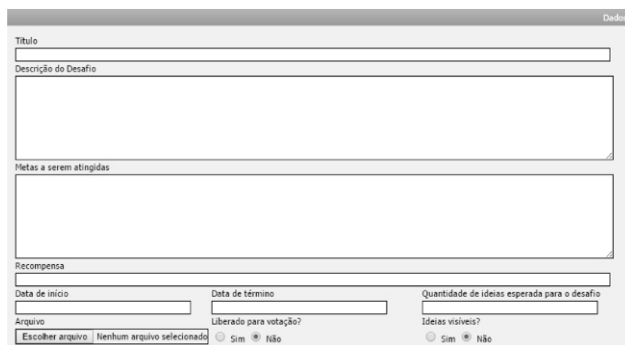


Figura 8. Tela de lançamento de desafios do sistema Ideias 10.

Após o término do prazo do desafio, o gestor deverá escolher quais são os resultados e os impactos esperados das ideias, contando com ferramentas disponíveis para interagir com os integrantes, afim de enviar o feedback e fazer comentários para estimular o aprimoramento da ideia postada.

Para avaliar uma ideia, o gestor irá definir a sua classificação e status, tendo a chance de interagir com o autor através do campo «nova interação», podendo deixar um comentário de que a ideia precisa ser aprimorada ou mandar uma mensagem de parabenização. O gestor também deixará a sua nota no modelo de avaliação, de acordo com a sua concepção em relação ao que o integrante destacou como benefício de sua ideia. Todas estas informações serão levadas em consideração pelo sistema e irão conferir uma nota final (em porcentagem) para aquela ideia, que estará ligada à colocação do autor no desafio proposto. A Fig. 9 ilustra a tela de avaliação da ideia.

Matriz de Avaliação		
Benefícios Intangíveis	Nota	Peso
<input checked="" type="checkbox"/> Criatividade	5 - Concordo totalmente	0
Viabilidade	Nota	Peso
<input checked="" type="checkbox"/> Benefícios duradouros	3 - não discordo, não concordo	0

Figura 9. Tela de avaliação das ideias do sistema Ideias 10.

## 2. SISTEMA DESENVOLVIDO PARA A INSTITUIÇÃO

Com base no referencial teórico e na análise das ferramentas descritas em trabalhos correlatos, foram escritos os requisitos funcionais e não-funcionais, descrevendo todas as funcionalidades que devem estar presentes no sistema. Foi utilizado a Unified Modeling Language (UML) para desenhar os diagramas de atividade, caso de uso, classe e sequência, para ter uma visão ampla do comportamento e a estrutura que seria adotada pelo

sistema. A equipe de projeto é composta por profissionais de diversas áreas, incluindo professores e alunos.

O principal objetivo da ferramenta é proporcionar um método para que os colaboradores possam compartilhar as suas ideias, acompanhar o processo e receber um feedback, do mesmo modo que a gestão possa ter um amplo gerenciamento das sugestões afim de que as melhores ideias possam ser implementadas, gerando assim, uma melhoria ou inovação para a organização. O sistema de gestão de ideias deve ser acessível a todos os colaboradores, independente da sua área de atuação e nível de conhecimento, além de ser aberto a receber sugestões de alunos, professores e outras pessoas externas da comunidade, aumentando assim, a proposta de inovação.

A homepage apresenta um modelo de sistema dinâmico e seguindo um conceito de gamificação, onde o usuário pode adequar de acordo com seu gosto, como trocar a cor, inserir uma imagem de topo e alterar o plano de fundo. Ela é dividida em diversos feeds, que serão explicados a seguir. A Fig. 10 ilustra a tela de homepage.

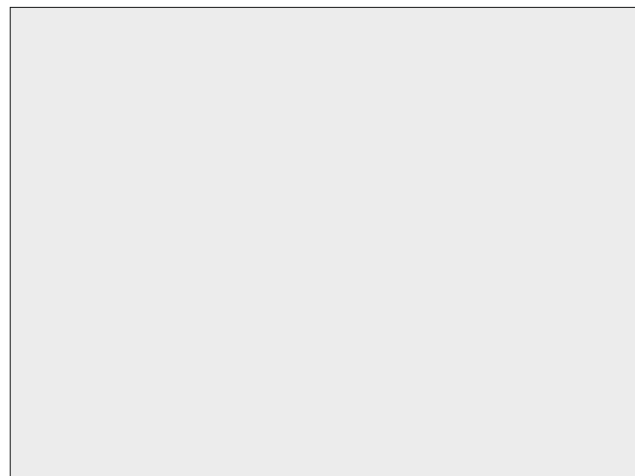


Figura 10. Tela homepage do sistema proposto.



A homepage está dividida em:

**Menu:** o menu é exibido no topo fixo, para que facilite um rápido acesso sempre que o usuário precisar, exibindo as funcionalidades «home», «criar ideia», «ranks», «histórico de ideias», «microblog», «gerenciamento» (caso o usuário seja um gestor) e um campo de busca.

**Configurações:** nesse feed são exibidas as opções de configurações, onde o usuário terá controle em relação ao sistema, permitindo que ele encerre a sessão do seu login, configure o controle de notificações, altere sua senha e edite suas informações pessoais. Notificações, que funciona como um alerta quando o mesmo receber novas. Perfil, que dará acesso tela de perfil do usuário.

**Capa:** uma imagem inserida de acordo com o gosto do usuário.

**Perfil:** esse feed ilustra um pequeno perfil do usuário, exibindo o seu nome, nome de menção, biografia e os emblemas já conquistados do sistema.

**Rank de interação:** exhibe os primeiros colocados do rank de interação do sistema, ou seja, as pessoas que mais interagem criando, comentando e votando em ideias.

**Tags mais utilizadas:** exhibe uma lista das tags mais utilizadas no sistema. Através delas, os usuários podem ter um filtro das informações, pois ao clicar em uma, o sistema exibirá todo o conteúdo relacionado a mesma.

**Postagens recentes:** para motivar o uso contínuo da ferramenta, o sistema possuirá um microblog, afim de favorecer a integração entre os colaboradores, compartilhando ideias de notícias, relacionadas ou não com o contexto organizacional. Dessa forma, os usuários terão um atrativo adicional para utilizar o sistema, envolvendo-se por mais tempo nos processos da gestão de ideias e inovação. Nesse feed,

serão exibidas as últimas publicações que foram postadas pelos usuários.

**Feed de inovação:** corresponde ao feed principal do sistema, onde serão exibidas todas as ideias e desafios vigentes. Os usuários poderão criar uma nova ideia, sendo pelo botão ou pelo atalho, e terão acesso a um histórico com todas as ideias/desafios já postados no sistema. Caso o usuário seja um gestor, poderá criar um novo desafio. Sempre serão exibidas as novas ideias/desafios no topo, diferenciando os mesmos por cores, destacando principalmente as que não foram visualizadas pelo usuário. Nesse feed, será exibido um título, resumo, número de comentários, ideias (desafios), votos e o autor de cada ideia/desafio.

**Atividades:** nesse feed serão exibidas todas as atividades que estão ocorrendo, para que os usuários acompanhem em tempo real tudo que está acontecendo no sistema.

**Rodapé:** um rodapé exibirá as opções de termos de uso, suporte e contato.

Um desafio corresponde a uma necessidade da instituição, onde o gestor cadastra a mesma no formato de «desafio» e os integrantes adicionam ideias para a possível solução do mesmo. Somente o gestor terá permissão para cadastrar um desafio, escolhendo uma data inicial e final, podendo inserir anexos e um modelo de qualificação sobre o impacto da avaliação nas ideias, além de escolher se o público alvo será geral ou um determinado grupo. O gestor também poderá escolher (ou não) um período onde as ideias postadas se tornarão privadas ou públicas, assim como definir quem será(ão) o(s) avaliador(es) das ideias. Uma ideia privada permite que somente o gestor e os autores possam visualizá-la, com o objetivo de não inibir futuras ideias comparando uma a outra. Uma ideia pública permite que todos os usuários possam visualizar e interagir com a mesma. A Fig. 11 ilustra a tela de cadastro de desafios do Sistema.

Figura 11. Tela cadastro de desafios do sistema.

A tela dispõe ao gestor a inserção de informações (resumo e descrição), anexos, imagens, o modelo de qualificação que exibirá o peso que as ideias influenciarão no desafio, as datas importantes (inicial, final e período público), avaliadores, público-alvo e a recompensa (caso houver uma). Antes de postar, o gestor pode visualizar como ficará a sua ideia e se está de acordo com o seu planejamento.

Para cadastrar uma ideia, o usuário pode clicar no botão presente no feed de inovação, na opção do menu ou no escopo de uma desafio. Ao publicar uma ideia, podem ser acrescentados coautores, título, descrição, tags, anexos, imagens e, se o usuário preferir, pode preencher um modelo de qualificação informando o impacto da sua ideia dentro da instituição. O usuário terá a opção de visualizar o formato da ideia antes de enviá-la, bem como compartilhar no microblog se preferir. Ao publicar uma nova ideia, a mesma será exibida no «feed de inovação» ou no escopo do desafio. A tela cadastrar ideia é ilustrada na Fig. 12.

A tela exibe um modelo prático e dinâmico de cadastro, onde o usuário insere as informações, anexos, imagens e autores da ideia, além de possibilitar o preenchimento do modelo de qualificação, que ajudará os outros usuários a entender o impacto que a mesma pode gerar. Assim como em um desafio, antes de postar, o usuário pode visualizar como ficará a sua ideia.

Figura 12. Tela cadastro de ideias do sistema.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De todos os tipos de instituições, nenhuma acumula um grupo tão heterogêneo de saberes quanto as instituições de ensino. Neste ambiente, muitas vezes, os profissionais das diferentes áreas ficam isolados em seus setores ou cursos e não conseguem acompanhar o que está acontecendo na instituição e, mesmo tendo boa vontade, muitas vezes deixam de contribuir com ideias que poderiam solucionar, de forma fácil, problemas encontrados no dia a dia.

Neste contexto, o artigo apresenta o desenvolvimento de um projeto que culminou na geração de uma ferramenta de gestão de ideias no formato de uma rede social.

O projeto está em fase de desenvolvimento, tendo sido

realizado um exaustivo estudo teórico sobre gestão de conhecimento e gestão de ideias. A partir da teoria, se buscou na prática ferramentas semelhantes disponíveis no mercado. Ao todo foram analisadas seis ferramentas, sendo apresentadas neste artigo três, em função de espaço. Todas foram instaladas e utilizadas para que pudessem ser melhor entendidas. Esta análise gerou uma tabela das atividades que deveriam compor um sistema de gestão de ideias que atendessem a uma instituição de ensino.

Com base nos resultados do estudo das ferramentas, se passou para a análise do sistema, realizada em UML e discutida com toda a equipe. As telas foram desenvolvidas e, mais uma vez, colocadas em discussão com a equipe. Deste trabalho, partiu-se para o desenvolvimento do sistema, estando esta fase de finalização. Tem-se a previsão de disponibilizar a ferramenta para uso experimental no ano de 2017.

Agradecimentos Agradecemos a Universidade Feevale, financiadora deste projeto de pesquisa.

## REFERÊNCIAS

Moran, J. M. A. (2007). Educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus.

Barbieri, J. C.; Simantob, M. A. Organizações inovadoras do setor financeiro. São Paulo: Saraiva, 2009.

Barbieri, J. C., Álvares, C. T. y Cajazeira, J. E. R. (2009). Gestão de ideias para inovação contínua. Porto Alegre: Bookman.

Miller, Anne (2010). A arte de vender ideias: Como acabar com a resistência à criatividade e a inovação. Rio de Janeiro: Elsevier.

Brown, Tim (2009). Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Editora Campus.

Robinson, A. y Schroeder, D. (2006). Ideas are free: How the Idea Revolution Is Liberating People and Transforming Organizations. Berrett-Koehler Publishers.

Van Dijk, C. y Van Den Ende, J. (2002). Suggestion systems: transferring employee creativity into practicable ideas. R&D

Management, 32(5), 387–395.

Gorski, C., Heinekamp, E. J. (2002). Capturing employee ideas for new products. The DMA ToolBook 1 for New Product Development, 219.

Gamlin, J.N., Yourd, R. y Patrick, V. (2007). Unlock Creativity with "Active" Idea Management. Research Technology Management, v. 50, n. 1, p. 13-16, 2007. Lancaster, PA: Industrial Research Institute, c1988.

Barczak, G.; Griffin, A. y Kahn, K. B. (2009). Trends and drivers of success in NPD practices: Results of the 2003 PDMA best practices study. Journal of Product Innovation Management, 26, 3-23.

Hüsigg, S. y Kohn, S. (2009). Computer aided innovation: State of the art from a new product development perspective. Computers in Industry, v. 60, n. 8, p. 551-562.

Koen, P. A. (2002). Fuzzy front end: Effective Methods, Tools and Techniques. New York: Wiley & Sons.

Karlsson, M. (2010). Collaborative idea management: using the creativity of crowds to drive innovation. Applied innovation management. n.1..

OCDE, Manual de Oslo (2005). Diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação. 3. ed. Finep.

Álvares, C. T.; Barbieri, J. C. O retorno dos sistemas de sugestão: abordagens, objetivos e um estudo de caso. Rio de Janeiro: Cadernos EBAPE, 2005. Edição Especial.

Cooper, R. G.; Edgett, S. J. (2009). Successful Product Innovation: A Collection of our best. 1st. ed. Product Development Institute Inc.

Boeddrich, H. (2004). Ideas in the Workplace: A New Approach Towards Organizing the Fuzzy Front End of the Innovation Process. Creativith and Innovation Management, v. 13, n. 4, p. 274-285.

Bluesoft (2015). Sistema de gestão de ideias e inovação. São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.acelerato.com/ideias>>. Acesso em: 25 out. 2015.

Antara. Antara gestión de ideas. Espanha, 2010. Disponível em: <<http://www.antara.ws/pt>>. Acesso em: 28 out. 2015.

Khalil, Renato (2013). Ferramenta gratuita de gestão de ideias online soma mais de quatro mil usuários, disponível em <[www.simi.org.br/media/get/file/item\\_biblioteca\\_artigo/5584](http://www.simi.org.br/media/get/file/item_biblioteca_artigo/5584)>, Conteúdo empresarial.

Guedes, Gilleanes T. A. (2008). UML: uma abordagem prática. 3. ed. São Paulo: Novatec Editora.