

# Programas de Inovação do LIGA



Laboratório  
de Inovação em  
Governo Aberto



PREFEITURA DE  
**MOGI DAS CRUZES**

# sumário

## Governança dentro do LIGA ..... 4

O processo de governança	4
O porquê de existir o LIGA	5
A aplicação do LIGA no dia-a-dia da gestão pública	6
A capacitação e o engajamento dentro do LIGA	8

## Conceito de Inovação em Governo Aberto ..... 9

O processo de Inovação em Governo Aberto	9
Como funciona o Programa de Inovação do LIGA	10
A escolha das secretarias para o Programa de Inovação	11
As fases de um ciclo do Programa de Inovação	12
A aplicação do LIGA na construção de processos e revisão de projetos de lei	14

## Ciclo de Inovação ..... 15

O que é o Ciclo de Inovação	15
Como funciona o Ciclo de Inovação	15
Papéis e responsabilidades dentro do Ciclo de Inovação	16
O que acontece durante o Ciclo de Inovação	17

## Ciclo de Aceleração ..... 18

O que é o Ciclo de Aceleração	18
Papéis e responsabilidades dentro do Ciclo de Cocriação	18
O que acontece durante o Ciclo de Inovação	19
Canvas aplicados nos Ciclos de Inovação e de Aceleração	20

## Ciclo de Cocriação ..... 21

O que é o Ciclo de Cocriação	21
Como funciona o Ciclo de Cocriação	21
Papéis e responsabilidades dentro do Ciclo de Cocriação	22
O que acontece durante o Ciclo de Cocriação	23
Canvas aplicados no Ciclo de Cocriação	25
Estrutura básica para o Hackathon	26
Como acontece o Hackathon	26

## LabCheck ..... 27

O que é o LabCheck	27
Como funciona o LabCheck	28
Papéis e responsabilidades dentro do LabCheck	29

# sumário

O que acontece durante o LabCheck	29
Canvas aplicados no LabCheck	30
<b>Construção da transparência e dados abertos</b> .....	<b>32</b>
A atuação do LIGA na construção de processos e revisão de projetos de lei	32
O Plano de Ação de Governo Aberto	32
A transparência e acessibilidade de dados nos processos da gestão pública	33
A revisão de Projetos de Lei	33
<b>Aplicação dos Canvas do LIGA</b> .....	<b>34</b>
A elaboração dos Canvas	34
O Canvas Scenary Planning	34
Os canvas para o Design Thinking	35
O canvas para o LabCheck	36
O canvas para o Plano de Ação para Governo Aberto	37
<b>Plataforma EAD de capacitação do LIGA</b> .....	<b>38</b>
A formação de Agentes de Governo Aberto	38
O público para quem a formação é destinada	38
O conteúdo programático da formação	39
O acesso e a navegação dentro da formação	40

# Governança dentro do LIGA

## O processo de governança

O Laboratório de Inovação em Governo Aberto (LIGA) opera dentro dos pilares de Governo Aberto, estimulando a Inovação na Administração Pública municipal a partir de valores como participação cidadã, transparência da Gestão Pública, prestação de contas públicas, fácil acesso à informação para o cidadão, novas tecnologias e processos inovadores.

O objetivo do LIGA é repensar e desenvolver novas abordagens para a Gestão Pública, que sejam transparentes e acessíveis, a fim de atender as demandas dos cidadãos em parceria com as secretarias.

Para que isso seja possível, é preciso ter a capacidade de transformar ideias em soluções co-criadas entre servidores e cidadãos, por meio de alinhamento de projetos prioritários e integração das secretarias. E este é um ativo importante que o LIGA traz para a Gestão Pública do município, afinal, todo esse processo contribui para desenvolver a cidade inteligente que a sociedade demandará para os próximos anos.

Possuir um governança bem definida e clara se torna essencial para o LIGA, uma vez que o tema diz respeito a se ter processos de interações por meio de leis, normas, poder público e uma linguagem que ajude a organizar as dinâmicas de inovação e a participação das pessoas.

Sendo assim, o LIGA atuará sempre com base em três princípios da Governança Pública: Transparência, Integridade e Responsabilidade.

Transparência, ao trazer o cidadão para o centro dos processos de Inovação em Governo Aberto, facilitando o seu acesso à informação por meio de canais digitais de fácil compressão e projetos alinhados às demandas da cidade.

Integridade, ao trazê-los para dentro das dinâmicas de inovação para cocriar soluções inovadoras, ao mesmo tempo que capacita os cidadãos como Agentes de Governo Aberto, para terem um papel ativo dentro do processo democrático e de transparência da cidade.

Responsabilidade, ao inserir os munícipes em um papel de fiscalização e validação do trabalho da Gestão Pública, no que se diz respeito à transparência e acessibilidade à informação.

## ● **PRINCÍPIOS DA GOVERNANÇA PÚBLICA**



## ● **VALORES GOVERNO ABERTO**



## O porquê de existir o LIGA

O LIGA foi criado com o objetivo de desenvolver a Cultura de Inovação em Governo Aberto e estimular a participação cidadã e a transparência, facilitar a prestação de contas da gestão pública e o acesso à informação para os cidadãos, e melhorar os serviços públicos relacionados à transparência a partir de novas tecnologias e processos de inovação. A maior missão do LIGA é, portanto, fazer com que a Transparência seja atrativa e empolgante para os cidadãos.

Para o servidor, é uma oportunidade de se capacitar e desenvolver suas perspectivas e ideias sobre as demandas de transparência da secretaria em que atua, por meio de sprints dinâmicos e criativos que o ajudarão a chegar em um protótipo estratégico. Já para o munícipe, é uma oportunidade de co-criar e participar ativamente da construção de projetos para solucionar problemas de acesso às informações da gestão municipal, por meio de iniciativas colaborativas de Governo Aberto.

O LIGA tem como missão apoiar as Secretarias Municipais de Mogi das Cruzes a capacitar pessoas, diagnosticar processos e modelar soluções, focando em atender às demandas da população em relação à transparência e acessibilidade à informação da gestão pública da cidade, sempre por meio da Cultura e da prática da Inovação em Governo Aberto.

## A aplicação do LIGA no dia-a-dia da gestão pública

O LIGA consiste basicamente em 4 esferas de conhecimento e design de demandas: pesquisa, solução, desenvolvimento e operação de processos.

A esfera de **pesquisa** trabalha com o mapeamento e o diagnóstico do cenário em que surge a demanda pública para uma nova solução inovadora, deixando claro os objetivos e metas, a problemática a ser trabalhada e os desafios e oportunidades presentes no desafio trazido até o LIGA.

A esfera de **solução** trabalha co-criativamente com a ideação e de um protótipo estratégico que servirá de solução inovadora para a demanda do desafio trazido ao LIGA, entendendo o que pode ser feito e como precisa ser construído, e desenhando a arquitetura e o mockup desta nova entrega para os munícipes.

A esfera de **desenvolvimento** trabalha com a modelagem de experimentação da solução inovadora

criada dentro LIGA, apoiando o desenvolvimento tecnológico e monitorando a sua evolução, de acordo com o objetivo do protótipo estratégico. Se for em uma modalidade de Prova de conceito (POC - Proof of Concept), é necessário um acompanhamento mais próximo para detectar pontos de melhorias na implementação ou necessidades de se pivotar (agir rápido à mudança), já se a modalidade for a de escala, o acompanhamento de métricas de implementação e de manutenção acabam sendo prioridades, sendo que ambas as modalidades precisam ser mapeadas e descritas detalhadamente no Plano de Trabalho do LIGA para o desenvolvimento da solução.

A esfera de **operação de processos** trabalha com o mapeamento e o diagnóstico de processos que envolvam transparência e acesso à informação da gestão pública.



Mapeamento e o diagnóstico de processos que envolvam transparência e acesso à informação da gestão pública.

Mapeamento e o diagnóstico do cenário em que se surge a demanda pública para uma nova solução inovadora, deixando claro os objetivos e metas, a problemática a ser trabalhada e os desafios e oportunidades presentes no desafio trazido até o LIGA.

## **ESFERAS DE CONHECIMENTO E DESIGN DE DEMANDAS**

Trabalho cocriativo de ideação e a prototipação de um protótipo estratégico que servirá de solução inovadora para a demanda do desafio trazido ao LIGA, entendendo o que pode ser feito e como precisa ser construído, e desenhando a arquitetura e o mockup desta nova entrega para os munícipes.

Modelagem de experimentação da solução inovadora criada dentro do LIGA, apoiando o desenvolvimento tecnológico e monitorando a sua evolução, de acordo com o objetivo do protótipo estratégico.

## Como acontecem as coisas dentro do LIGA

O LIGA trabalha o desenvolvimento cocriativo das demandas públicas envolvendo transparência e acessibilidades aos dados públicos por meio de dinâmicas colaborativas, que podem ser feitas em diferentes níveis de complexidade da aplicação, indo de simples workshop de 3 horas até um evento imersivo de até 2 dias, como um hackathon.

Para definição da metodologia utilizada em cada dinâmica, considerando todo o arcabouço disponível, é preciso entender a roupagem necessária para atender a demanda trazida até o LIGA por uma das Secretarias Municipais da cidade, para então definir recursos necessários, canvas, grupos de trabalho e metodologia de aplicação.

Os canvas utilizados em cada nível de aplicação, ou trilhas de inovação, são basicamente os mesmos, podendo haver alguma adaptação das ferramentas dependendo da necessidade de trabalho para mapeamento, ideação ou prototipação, conforme pode ser visto mais adiante neste documento.

## A capacitação e o engajamento dentro do LIGA

O LIGA também tem a responsabilidade de trabalhar a capacitação do servidor público e do cidadão em relação aos conceitos de Governo Aberto e de Inovação em Governo Aberto, estimulando a participação cidadã e o hábito de trabalhar

a cocriação e a colaboração em demandas públicas. Para que isso aconteça, o LIGA oferece um curso de Formação em Agentes de Governo Aberto, 100% on-line (gravado) e gratuito, acessível a todos que estejam interessados em acompanhar, desenvolver e validar a transparência e acessibilidade aos dados públicos na cidade.

O LIGA trabalha o engajamento de servidores e cidadãos por meio da participação em atividades e eventos de inovação em governo aberto, estimulando a cocriação, mas antes de tudo a curiosidade em participar de uma nova solução, a superação a expectativa de fazer parte de algo novo, e a vivência da prática do conhecer e melhorar a experiência do usuário da solução, que aqui no caso seria o próprio servidor e o cidadão.

## A réplica das entregas realizadas pelo LIGA

Um dos critérios essenciais para uma entrega realizada pelo LIGA é de que todas as soluções tecnológicas sejam impreterivelmente desenvolvidas sob Código Aberto, para que outras prefeituras possam replicar as soluções desenvolvidas em Mogi das Cruzes em suas cidades, ajudando assim cidadãos de diversas regiões do país.

O mesmo acontece com os conceitos e a metodologia de trabalho aplicadas nas dinâmicas do LIGA. Desta forma, é possível encontrar neste documento o detalhamento da estruturação e operação do LIGA, com seus processos definidos e detalhados.

# Conceito de Inovação em Governo Aberto

## O processo de Inovação em Governo Aberto

Partindo do conceito de que Inovação Aberta é o uso de fluxos de conhecimento internos e externos para acelerar a inovação interna de uma organização e expandir a atuação em mercados, podemos considerar que a Inovação em Governo Aberto é a aplicação de uma inteligência coletiva, que considera o fluxo de conhecimento dentro das secretarias, e do poder público como um todo, e o fluxo de conhecimento vindo dos cidadãos, que vivenciam as demandas que serão trabalhadas no LIGA. O resultado é que isso acelera a ideação, a priorização, o desenvolvimento e a aplicação de soluções ao mesmo tempo em que expande o conceito e a validação da transparência e o acesso às informações da gestão da cidade para os munícipes.

*Sendo assim, teremos no LIGA três trilhas de Inovação em Governo Aberto:*

- 1** O **Ciclo de Inovação**, para demandas internas de inovação trazidas por Secretarias Municipais da cidade, oferece condições favoráveis para o estímulo da colaboração e da cocriação entre os servidores municipais envolvidos neste processo de mapeamento, ideação, prototipação e acompanhamento do desenvolvimento de uma solução para Transparência e acesso aos dados públicos. Um Ciclo de Inovação possui uma imersão dos participantes, com duração de 3 meses entre planejamento e execução.
- 2** O **Ciclo de Aceleração**, para demandas internas semelhantes às do Ciclo de Inovação, porém aplicação de mapeamento, ideação e esboço do mockup ou arquitetura da informação. Um Ciclo de Aceleração possui uma imersão menor do que o que acontece no Ciclo de Inovação, com duração de 3 semanas, entre planejamento e execução.
- 3** O **Ciclo de Cocriação**, para demandas que favoreçam a participação da Sociedade Civil, como Hackathons, desafios com Startups e projetos especiais. Um Ciclo de Cocriação pode ter uma metodologia e duração variada, se adequando à complexidade do desafio, sempre realizados por meio de editais de chamamento público..
- 4** O **LabCheck**, pensado para a análise e aprimoramento de ferramentas de transparência e acesso a dados públicos, funciona a partir da participação cidadã de servidores e munícipes que concluíram a formação de agentes de governo aberto, que analisam aspectos como a arquitetura da informação, usabilidade e navegabilidade, e experiência do usuário.

## PROGRAMAS DE INOVAÇÃO



O principal produto e a entrega mais completa do LIGA, onde são trabalhadas as fases de mapeamento, ideação, prototipação e acompanhamento do desenvolvimento de uma solução inovadora.



Uma versão compacta do processo do Ciclo de Inovação, focado para ser executado em um período mais curto, trabalhando as fases de mapeamento, ideação e esboço do mockup ou da arquitetura da informação de uma solução inovadora.



Cocriação de uma solução inovadora, onde são trabalhadas as fases de mapeamento, ideação, prototipação e validação em conjunto com a Sociedade Civil, parceiros estratégicos, startups, universidades e empresas.



Análise de aspectos como a arquitetura da informação, usabilidade e navegabilidade, e experiência do usuário de uma solução de transparência e dados abertos.

## Como funciona o Programa de Inovação do LIGA

O LIGA nasceu como uma iniciativa dentro da Secretaria Municipal de Transparência e Dados Abertos (SMTDA), que detém o papel de gestor principal e decisor em relação aos projetos estabelecidos e trabalhados dentro do Programa de Inovação do LIGA, onde serão trabalhados projetos simultâneos em ambas as trilhas de inovação.

Desta forma, são levadas as potenciais demandas à SMTDA para ser determinada qual delas seguirão adiante ao longo do Programa de Inovação, bem como em qual trilha melhor se encaixam.

A entrada destas demandas podem ser por escolha da própria SMTDA, por solicitação de uma das secretarias Municipais, pelos Comitês ou até mesmo pelo gabinete do Prefeito, mas sempre obedecendo os critérios de transparência e acessibilidade aos dados públicos.

O gerenciamento do Programa é feito pelo Diretor do Departamento de Governo Aberto da SMTDA em conjunto com o LIGA, com o desenvolvimento de planos de trabalho e cronogramas, definição de metodologias e Canvas a serem aplicados em cada projeto de inovação em governo aberto, e acompanhamento do desenvolvimento de cada projeto de inovação.

O acompanhamento do Programa de Inovação é realizado por meio de reuniões de alinhamento semanais e de relatórios mensais de andamento para acompanhar o progresso realizado dentro de cada ciclo. Os relatórios de acompanhamento são elaborados, tendo como base na estratégia criada para o LIGA e seu progresso ao longo do ciclo de aceleração, por consultoria contratada especificamente para fazer a gestão cocriativa do LIGA.

*As reuniões de alinhamento acontecerão seguindo as seguintes temáticas:*

## A escolha das secretarias para o Programa de Inovação

Antes de iniciar cada ciclo do Programa de Inovação do LIGA, a SMTDA e os membros do LIGA se reúnem para debater sobre qual secretaria possui a demanda mais alinhada para o desenvolvimento de um projeto estratégico, dentro do ciclo de Inovação, e qual se encaixa melhor para o projeto colaborativo, considerando o grau de maturidade na organização dos dados e transparência das secretarias.

A escolha da secretaria é levada até o CIGAI, para validação e observações. A partir daí, a secretaria escolhida é convidada para uma discussão sobre qual ponto dentro da sua demanda seria mais interessante e viável de ser trabalhada dentro do LIGA, definindo inclusive as camadas de entregas, da mais simples e que pode ser feita sem a necessidade de muitos recursos e em curto prazo, até a mais complexa e que pode ser atendida por meio das dinâmicas oferecidas pelo Ciclo de Inovação.

Um outro caminho para um protótipo ser escolhido para participar do Ciclo de Inovação é a procura ativa de uma Secretaria Municipal que precisa da ajuda do LIGA para o desenvolvimento de uma ferramenta de transparência e dados abertos. Neste caso, a SMTDA avalia se a proposta da secretaria demandante possui alinhamento com os pilares e critérios do LIGA e se há disponibilidade de execução no cronograma do ciclo vigente do Programa de Inovação do LIGA, já que cada ciclo acontece em um período de 3 meses, sendo o primeiro para o planejamento e os outros 2 para a execução.

A Secretaria escolhida para o Ciclo de Inovação, ou para o Ciclo de Aceleração, seleciona o time de servidores da sua equipe, que estão de alguma forma envolvidos na demanda que será trabalhada no projeto estratégico. Já para o Ciclo de Cocriação, os participantes são selecionados por meio de um Edital de

Chamamento Público, no qual constam os critérios e requisitos necessários para os cidadãos e organizações interessados em participar do projeto colaborativo. No caso do LabCheck, os participantes são convidados a partir do banco de dados do curso EAD de Formação dos Agentes de Governo Aberto, tendo como critério ter concluído 100% do curso, sendo importante que os interessados manifestem e confirmem seu interesse em participar para que haja um planejamento adequado para a execução do LabCheck.

A metodologia aplicada no Programa de Inovação do LIGA segue necessariamente dentro do modelo de Inovação em Governo Aberto. Diante da perspectiva da quantidade de participantes confirmados e da complexidade do desafio pretendido, é necessário buscar a reserva de um ambiente que se encaixe às necessidades de validação da ferramenta e à quantidade de pessoas que a farão. Também é importante que seja definida a forma como a dinâmica será conduzida, pré-estabelecendo as ferramentas a serem utilizadas e o canvas adotado, bem como os recursos necessários para executá-los.

Ao fim de cada ciclo a SMTDA se reúne com os membros do LIGA para debater sobre os resultados obtidos, expectativas, e pontos de atenção e de melhoria para serem aplicados no ciclo seguinte.

## As fases de um ciclo do Programa de Inovação

*Um ciclo do Programa de Inovação dentro do LIGA passará necessariamente por cinco fases:*

- 1 Oportunidades e Insights**, onde acontecem as escolhas das temáticas a serem trabalhadas em cada trilha do Programa de Inovação, seleção dos participantes em cada projeto planejado, o estudo da problemática a ser trabalhada em cada tema, desenho do cronograma e plano de trabalho para cada problemática elencada, e definição dos Canvas e infraestrutura necessária para a execução.
- 2 Mapeamento, Ideação e Prototipação**, onde acontecem a pesquisa, ideação, concepção e prototipação de soluções por meio de workshops com o time de servidores escolhidos pela Secretaria demandante, mapeando o cenário atual, discutindo como melhorá-lo por meio de ideias e a prototipação da solução final, que pode ser um novo

projeto, um esboço de um novo projeto (mockup) ou mesmo o desenho da arquitetura da informação para um novo projeto, dependendo do programa de inovação adotado.

- 3 Desenvolvimento**, onde acontece o desenvolvimento tecnológico do protótipo criado dentro do programa de inovação para atender à demanda trazida ao LIGA.
- 4 Teste, Validação e Melhorias**, onde acontecem as atividades do LabCheck, o programa de inovação do LIGA que trabalha com a validação e melhoria de aplicações de transparência e dados abertos para torná-las mais assertivas e efetivas.
- 5 Fechamento**, onde a aplicação final é validada pela Secretaria demandante para em seguida ser disponibilizada à população. Os resultados obtidos e o processo de cocriação como um todo é analisado pela SMTDA e membros do LIGA, e as lições aprendidas ao longo do ciclo vigente do Programa de Inovação são documentadas para serem aplicadas em ciclos futuros e também disponibilizadas para o público, como parte do princípio de código aberto.

# PROGRAMAS DE INOVAÇÃO DO LIGA



# OPORTUNIDADES E INSIGHTS

Mapeamento,  
Ideação e  
Prototipação

Planejamento

Validação de Demanda

Cronograma  
e Plano de  
Trabalho

Alinhamento

Seleção dos  
Participantes

Reunião de alinhamento e planejamento para o ciclo de Inovação em Governo Aberto

Analisando junto com SMTDA as secretarias elegíveis para o ciclo de inovação

Seleção da secretaria que participará do ciclo de inovação

Validação da escolha da secretaria envolvida no ciclo de inovação junto ao Comitê Intersetorial

Discussão sobre as demandas da secretaria envolvida no ciclo de inovação

Escolha do tema / arcabouço para o projeto a ser desenvolvido durante o ciclo de inovação junto com a secretaria escolhida

Estruturação do desafio e busca por patrocínio e parceiros

Alinhamento entre a secretaria escolhida e a SMTDA

Escolha e convite dos participantes do ciclo de inovação

**CICLO DE INOVAÇÃO**

Lançamento do Ciclo de Inovação em Governo Aberto

Apresentação da necessidade para a SMTDA pela secretaria demandante

Análise de compatibilidade da necessidade com os critérios de aplicação do LIGA

Estruturação do desafio e busca por patrocínio e parceiros

Alinhamento entre a secretaria demandante e a SMTDA

Seleção dos participantes

**CICLO DE ACELERAÇÃO**

Realização dos workshops de design

Apresentação da necessidade para a SMTDA pela secretaria demandante ou definição vinda da própria SMTDA

Definição do tema do desafio, com escopo e critérios claros, e do modelo de execução do desafio

Estruturação do desafio e busca por patrocínio e parceiros

Elaboração do edital de chamamento público

Seleção e convite dos participantes

**CICLO DE COCRIAÇÃO**

Realização do evento

## A aplicação do LIGA na construção de processos e revisão de projetos de lei

A metodologia de cocriação do LIGA também pode ser aplicada na construção de processos, em que há a necessidade de um olhar mais atento em relação à transparência e ao acesso aos dados públicos, e na revisão de projetos de lei, cujo texto tem impacto direto nos pilares de governo aberto.

Para isso, os membros do LIGA se reúnem com um time de servidores escolhidos especificamente para atender a demanda, e são utilizados canvas de cocriação tanto na construção de processos quanto na revisão de lei, fazendo que haja realmente a participação cidadã por meio dos servidores participantes do grupo de trabalho. Neste caso, a participação de munícipes pode ser aberta por meio de editais de chamamento, pesquisas de chamada pública, por meio do app Colab, ou outra iniciativa que for considerada relevante e aplicável.

## CONSTRUÇÃO DA TRANSPARÊNCIA E DADOS ABERTOS



**PPP - PROCESSOS, PLANOS DE TRABALHO E PROJETOS DE LEI**

# Ciclo de Inovação

## O que é o Ciclo de Inovação

O Ciclo de Inovação funciona dentro da metodologia definida pelo LIGA como um ambiente inovador para as Secretarias Municipais, no qual será trabalhado a ideação, o design e a criação de um protótipo estratégico em um período de 3 meses.

Sua missão é oferecer aos servidores um ambiente seguro de cocriação, com um claro viés mais fechado e orientado para a participação de demandas ainda em estágio inicial.

Para estas demandas fica pré-estabelecida a participação de servidores envolvidos direta ou indiretamente com o problema elencado, escolhidos sob critérios da própria secretaria demandante de participação no **Ciclo de Inovação**. A proposta do desenvolvimento de um protótipo estratégico pode vir tanto de uma escolha da própria SMTDA quanto de uma das demais Secretarias Municipais ou do Gabinete do Prefeito.

Todas as etapas e atividades realizadas ao longo do Ciclo de Inovação devem ser documentadas em um relatório detalhado, desde o planejamento à execução do desenvolvimento da solução cocriada, para ser disponibilizada para o acesso do munícipe, como previsto na metodologia de governo aberto sob a forma de prestação de contas (**Accountability**) do que foi construído por meio do LIGA.

## Como funciona o Ciclo de Inovação

Ao se definir qual será a Secretaria Municipal demandante de um projeto estratégico pelo ciclo de inovação, e qual será a temática e sua problemática que serão trabalhadas dentro do LIGA, o próximo passo é a construção do Plano de Trabalho, com as atividades a serem feitas e o cronograma a ser cumprido.

O Plano de Trabalho para o Ciclo de Inovação precisa ser apresentado para a Secretaria Municipal demandante, para que seja avaliado se o mesmo atenderá às necessidades propostas para o projeto estratégico a ser desenvolvido. A seguir, a Secretaria Municipal demandante precisa montar o time de servidores, que fazem parte da sua equipe ou estão de alguma forma ligados à problemática escolhida, e passar para o time do LIGA.

Será criado um grupo de whatsapp para a interação com os participantes, disponibilizando neste canal de comunicação informações sobre o ciclo, alguma atividade relacionada ao projeto estratégico, e as orientações para a realização do curso de formação de Agentes de Governo Aberto.

O Líder de Inovação do LIGA desenvolve então as dinâmicas que serão utilizadas para a ideação e prototipação do que será o futuro projeto estratégico, por meio de três workshops presenciais e que abordarão:

- 1 **Discovery**, com o mapeamento e diagnóstico do cenário atual em que está inserida a problemática a ser trabalhada.

- 2** **Ideação**, com atividade de brainstorming para que os participantes tragam ideias para o desenvolvimento do protótipo estratégico.
- 3** **Prototipação**, com o desenho do que será o protótipo estratégico, desde o esboço até a construção de um mockup conceitual, desenhado com canetas, papel e post-its.
- 4** **Acompanhamento**, com a elaboração de um Plano de Trabalho para acompanhar o desenvolvimento do protótipo.

Ao término do desenho do que será o mockup do protótipo, é realizada uma banca avaliadora, com pessoas da própria Secretaria demandante, da SMTDA ou da própria Sociedade Civil que tenha alguma contribuição ao processo de cocriação. As observações da banca são analisadas e, se for o caso, integradas ao projeto.

Em seguida, o projeto entra na fase de desenvolvimento e posteriormente a disponibilização para uso da população.

## Papéis e responsabilidades dentro do Ciclo de Inovação

O Ciclo de Inovação é uma metodologia de cocriação, com a responsabilidade de sua execução compartilhada entre LIGA, SMTDA, Servidores e Secretaria demandante.

A SMTDA é responsável pela triagem dos temas a serem trabalhados nos Ciclos de Inovação, definição do escopo e dos critérios para participação das Secretarias Municipais, estrutura para realização do Ciclo e potenciais desdobramentos que envolvam recursos tecnológicos ou legais.

O LIGA é responsável pela estruturação de execução dos Ciclos de Inovação, como a escolha dos canvas, ferramentas e dinâmicas a serem aplicadas, realização dos desafios, análise dos resultados (em conjunto com a SMTDA), elaboração do relatório de performance da realização dos desafios, e a elaboração do plano de trabalho para a aplicação dos resultados alcançados nos desafios (validado pela SMTDA). Cabe ao LIGA também a documentação de todo o processo, a fim de que a metodologia possa ser conhecida e explorada pela população, sociedade civil organizada ou servidores de outras prefeituras e cidades.

Os servidores são responsáveis por participarem ativamente das ativações de cocriação, se comprometendo com o grau de complexidade de cocriação que lhe for pedido.

À Secretaria demandante do protótipo estratégico, ao procurar o LIGA para trazer uma demanda que atenda os critérios do Ciclo de Inovação, fica a responsabilidade de selecionar o grupo de servidores que participarão da cocriação, estimulando a participação ativa nas dinâmicas e fornecer o tempo necessário para que estejam presente nos workshops. Também fica com a responsabilidade de fornecer os dados e informações necessárias ao Ciclo e que sejam pertinentes às atividades e à problemática a ser trabalhada.

## O que acontece durante o Ciclo de Inovação

Durante o Ciclo de Inovação, o foco precisa estar na cocriação e no trabalho em equipe. Para que isso aconteça, os participantes recebem um onboard, onde são apresentados ao LIGA e à metodologia do Ciclo de Inovação, bem como ao cronograma de trabalho e aos objetivos esperados.

Toda a dinâmica acontece em 4 encontros, onde são trabalhados na seguinte ordem:

- 1 Encontro 1 - Discovery:** os participantes discutem sobre **objetivos e metas** em relação à problemática trabalhada, **forças externas impactantes** ao cenário atual, **incertezas críticas** e **implicações** que influenciam o resultado esperado, as formas como a problemática é **mensurada** hoje, e quais **forças internas e fatores-chaves** de sucesso podem ser importante para a identificação de **oportunidades** para trabalhar a problemática escolhida.
- 2 Encontro 2 - Ideação:** considerando **o cenário atual**, os participantes discutem e colaboram com insights para explorar as maiores **dificuldades em realizar ajustes**, as **oportunidades** que surgem **ao fazê-lo, e como trazer as melhorias** para lidar com a problemática levantada. Também é discutido, a partir dos insights surgidos durante a dinâmica, sobre **o que é possível fazer de imediato** e sem depender de algum recurso ou autorização específicos, **o que precisa de autorização ou de algum recurso para ser feito**, e o que poderá ser **construído por meio do protótipo desenvolvido pelo LIGA**.
- 3 Encontro 3 - Prototipação:** os participantes trabalham no **esboço** do que será o protótipo estratégico, **desenhando** telas com canetas coloridas e post-its, **rabiscando** a arquitetura e hierarquia da informação, **especificando** que bancos de dados se conectam e como, e criando a experiência do usuário como um todo.

- 4 Encontro 4 - Validação:** os participantes **apresentam** o esboço para o mockup à uma banca avaliadora, **contando** a trajetória percorrida ao longo dos encontros anteriores e como chegaram à **idealização** do protótipo estratégico, **explicando** o que é, como funcionará e quais benefícios trará à população. Esta banca pode ser formada por servidores da Secretaria Municipal demandante, que não participaram do Ciclo de Inovação, servidores da SMTDA, e membros da Sociedade Civil que possam trazer um olhar relevante e agregador ao projeto.

Todos os insights são colocados em Canva colado na parede, escritos individualmente em post-its para facilitar a visualização por todos na sala. As observações da banca também são anotadas em post-it e inseridas nos quadros de Canva do ciclo, para que possam ser analisadas e incorporadas, se for o caso, ao projeto trabalhado.

- 5 Acompanhamento:** o LIGA elabora um plano de trabalho para o acompanhamento do desenvolvimento do protótipo pela área designada pela SMTDA e a Secretaria demandante.

## Ciclo de Aceleração

### O que é o Ciclo de Aceleração

O Ciclo de Aceleração funciona de maneira similar ao Ciclo de Inovação, com algumas diferenças significativas, sendo a primeira no tempo de duração. Esta trilha acontece em 3 semanas, desde o planejamento à execução. Outro ponto

de diferenciação está relacionado à entrega que, ao invés de um protótipo estratégico como no Ciclo de Inovação, se limita à entrega de um esboço do mockup ou a arquitetura da informação para a solução pensada.

Todas as etapas e atividades realizadas ao longo do Ciclo de Inovação devem ser documentadas em um relatório detalhado, desde o planejamento à execução do desenvolvimento da solução cocriada, para ser disponibilizada para o acesso do munícipe, como previsto na metodologia de governo aberto sob a forma de prestação de contas (**Accountability**) do que foi construído por meio do LIGA.

## Papéis e responsabilidades dentro do Ciclo de Cocriação

O Ciclo de Aceleração é uma metodologia de cocriação, com a responsabilidade de sua execução compartilhada entre LIGA, SMTDA, Servidores e Secretaria demandante.

A SMTDA é responsável pela triagem dos temas a serem trabalhados nos Ciclos de Inovação, definição do escopo e dos critérios para participação das Secretarias Municipais, estrutura para realização do Ciclo e potenciais desdobramentos que envolvam recursos tecnológicos ou legais.

O LIGA é responsável pela estruturação de execução dos Ciclos de Inovação, como a escolha dos canvas, ferramentas e dinâmicas a serem aplicadas, realização dos desafios, análise dos resultados (em conjunto com a SMTDA), elaboração do

relatório de performance da realização dos desafios, e a elaboração do plano de trabalho para a aplicação dos resultados alcançados nos desafios (validado pela SMTDA). Cabe ao LIGA também a documentação de todo o processo, a fim de que a metodologia possa ser conhecida e explorada pela população, sociedade civil organizada ou servidores de outras prefeituras e cidades.

Os servidores são responsáveis por participarem ativamente das ativações de cocriação, se comprometendo com o grau de complexidade de cocriação que lhe for pedido.

À Secretaria demandante do protótipo estratégico, ao procurar o LIGA para trazer uma demanda que atenda os critérios do Ciclo de Inovação, fica a responsabilidade de selecionar o grupo de servidores que participarão da cocriação, estimulando a participação ativa nas dinâmicas e fornecer o tempo necessário para que estejam presente nos workshops. Também fica com a responsabilidade de fornecer os dados e informações necessárias ao Ciclo e que sejam pertinentes às atividades e à problemática a ser trabalhada.

## O que acontece durante o Ciclo de Inovação

Durante o Ciclo de Inovação, o foco precisa estar na cocriação e no trabalho em equipe. Para que isso aconteça, os participantes recebem um onboard, onde são apresentados ao LIGA e à metodologia do Ciclo de Inovação, bem como ao cronograma de trabalho e aos objetivos esperados.

Toda a dinâmica acontece em 4 encontros, que são trabalhados na seguinte ordem:

- 1** **Encontro 1 - Discovery e Ideação:** os participantes discutem sobre **o cenário atual**, os participantes discutem e colaboram com insights para explorar as maiores **dificuldades em realizar ajustes**, as **oportunidades** que surgem **ao fazê-lo**, e **como trazer as melhorias** para lidar com a problemática levantada. Também é discutido, a partir dos insights surgidos durante a dinâmica, sobre **o que é possível fazer de imediato** e sem depender de algum recurso ou autorização específicos, o que **precisa de autorização ou de algum recurso para ser feito**, e o que poderá ser **construído por meio do protótipo desenvolvido pelo LIGA**.
- 2** **Encontro 2 - Prototipação:** os participantes trabalham no **esboço** do que será o protótipo, **desenhando** telas com canetas coloridas e post-its, **rabiscando** a arquitetura e hierarquia da informação, **especificando** que bancos de dados se conectam e como, e criando a experiência do usuário como um todo. Todos os insights são colocados em canvas colado na parede, escritos individualmente em post-its para facilitar a visualização por todos na sala. As observações da banca também são anotadas em post-it e inseridas nos canvas do ciclo, para que possam ser analisadas e incorporadas, se for o caso, ao projeto trabalhado.
- 3** **Acompanhamento:** o LIGA elabora um plano de trabalho para o acompanhamento do desenvolvimento do mockup final e protótipo pela área designada pela SMTDA e a Secretaria demandante.

## Canvas aplicados nos Ciclos de Inovação e de Aceleração

Durante a realização do Ciclo de Inovação, são aplicados Canvas para darem o direcionamento adequado e assertivo à dinâmica de cocriação da solução de transparência para a problemática escolhida.

- 1** **Discovery:** Para obter insights sobre o cenário atual em que acontece a problemática trabalhada no Ciclo de Inovação, é utilizada a ferramenta *Scenary Planning*. Esse Canva é aplicado na compreensão de como os participantes enxergam os desafios que os levaram até a problemática escolhida, oferecendo uma visão clara e objetiva de pontos críticos e do que é possível trabalhar e do que não há como interferir e melhorar.
- 2** **Ideação e prototipação:** Para estimular a prática de ideação, em busca de soluções assertivas e inovadoras para o desafio proposto ao grupo, é utilizada a metodologia Design Thinking . Este Canva é aplicado para estimular a colaboração e a cocriação por meio de ferramentas de criatividade, oferecendo um ambiente seguro e interativo para a prática do brainstorming.
- 3** **Organização e direcionamento:** Para que o grupo de inovadores permaneçam dentro do arcabouço de inovação pré-determinado pela escolha da problemática, é utilizada a ferramenta 6 chapéus.. Esse Canva é aplicado para dar foco ao desenvolvimento criativo, colocando em etapas interligadas as fases de criação: contextualização, análise de fraquezas e ameaças, análise de oportunidades, ideação, priorização e plano de ação.

# Ciclo de Cocriação

## O que é o Ciclo de Cocriação

O Ciclo de Cocriação funciona dentro da metodologia definida pelo LIGA como um ambiente inovador para as Secretarias Municipais trabalharem a ideação, o design e a prototipação de uma solução inovadora em conjunto com membros da Sociedade Civil.

Sua missão é oferecer aos servidores, munícipes, academia e setor privado um ambiente seguro de cocriação, com um claro viés de colaboração e orientado para a resolução de demandas em estágio intermediário ou avançado, e que requerem um processo de ideação e design mais solto para a criação de um protótipo estratégico.

Para estas demandas, fica pré-estabelecida a participação de servidores envolvidos direta ou indiretamente com o problema elencado, e membros da Sociedade Civil por meio de chamamento público, escolhidos sob critérios da própria secretaria demandante de participação no **Ciclo de Cocriação**. A proposta do desenvolvimento de um protótipo estratégico pode vir tanto de uma escolha da própria SMTDA quanto de uma das demais Secretarias Municipais ou do Gabinete do Prefeito.

Assim como previsto no Ciclo de Inovação, todas as etapas e atividades realizadas ao longo do Ciclo de Cocriação devem ser documentadas em um relatório detalhado, desde o planejamento à execução do desenvolvimento da

solução cocriada, para ser disponibilizada para o acesso do munícipe, como previsto na metodologia de governo aberto sob a forma de prestação de contas (**Accountability**) do que foi construído por meio do LIGA.

## Como funciona o Ciclo de Cocriação

Ao se definir qual será a Secretaria Municipal demandante de um projeto estratégico pelo ciclo de cocriação, e qual será a temática e sua problemática que serão trabalhadas dentro do LIGA, o próximo passo é a construção do Plano de Trabalho, com as atividades a serem feitas e o cronograma a ser cumprido.

O Plano de Trabalho para o Ciclo de Cocriação precisa ser apresentado para a Secretaria Municipal demandante, para que seja avaliado se o mesmo atenderá às necessidades propostas para o projeto estratégico a ser desenvolvido. A seguir, a Secretaria Municipal demandante precisa montar o time de servidores, que fazem parte da sua equipe ou estão de alguma forma ligados à problemática escolhida, e passar para o time do LIGA, assim como os critérios de seleção dos participantes da Sociedade Civil dentro do Chamamento Público, bem como período de inscrição e de seleção.

Eventualmente, será criado um grupo de whatsapp para a interação com os participantes, disponibilizando neste canal de comunicação informações sobre o ciclo, alguma atividade relacionada ao projeto estratégico, e as orientações para a realização do curso de formação de Agentes de Governo Aberto.

O Líder de Inovação do LIGA desenvolve então as dinâmicas que serão

utilizadas para a ideação e prototipação do que será o futuro projeto estratégico, por meio de workshops e hackathons presenciais, cuja preparação e tempo de duração entram no cronograma do Plano de Trabalho e que abordarão:

- 1** **Discovery**, com o mapeamento e diagnóstico do cenário atual em que está inserida a problemática a ser trabalhada.
- 2** **Ideação**, com atividade de brainstorming para que os participantes tragam ideias para o desenvolvimento do protótipo estratégico.
- 3** **Prototipação**, com o desenho do que será o protótipo estratégico, desde o esboço até a construção de um mockup conceitual, desenhado com canetas, papel e post-its.

Ao término do desenho do que será o mockup do protótipo, é realizada uma banca avaliadora, com pessoas da própria Secretaria demandante, da SMTDA ou da própria Sociedade Civil que tenha alguma contribuição ao processo de cocriação. As observações da banca são analisadas e, se for o caso, integradas ao projeto.

Em seguida, **o projeto entra na fase de desenvolvimento** e posteriormente a disponibilização para uso da população. Na fase de desenvolvimento do projeto, a Secretaria demandante discute com a Secretaria Municipal de Transparência e Dados abertos como viabilizar o desenvolvimento de uma POC (Proof of Concept | Prova de Conceito), que terá como objetivo testar na prática as funcionalidades e a experiência do usuário em relação à transparência e acesso aos dados públicos por meio da nova solução inovadora.

A Secretaria demandante fica responsável em definir e viabilizar os recursos

necessários para o desenvolvimento da POC, enquanto a SMTDA se responsabiliza por disponibilizar Plano de Trabalho, cronograma e metodologias e frameworks de validação e que serão aplicados pelo LIGA, por meio do LabCheck. O acompanhamento do desenvolvimento e validação da POC será realizado pela SMTDA e pela Secretaria demandante conjuntamente.

## Papéis e responsabilidades dentro do Ciclo de Cocriação

O Ciclo de Cocriação é uma metodologia de criação colaborativa, valorizando a prática da inteligência coletiva na busca por novas soluções, com a responsabilidade de sua execução compartilhada entre LIGA, SMTDA, Servidores, Sociedade Civil e Secretaria demandante.

A SMTDA é responsável pela triagem dos temas a serem trabalhados nos Ciclos de Cocriação, definição do escopo e dos critérios para participação das Secretarias Municipais, estrutura para realização do Ciclo e potenciais desdobramentos que envolvam recursos tecnológicos ou legais. Também fica responsável pela análise, definição e acompanhamento e validação do desenvolvimento da POC, em conjunto com a Secretaria demandante, e validação e disponibilização dos relatórios de performance e validação, elaborados pelo LIGA, para acesso e consulta da população.

O LIGA é responsável pela estruturação de execução dos Ciclos de Cocriação, como a escolha dos canvas, ferramentas e dinâmicas a serem aplicadas, realização dos desafios, elaboração do plano de trabalho e cronograma de desenvolvimento

da POC, realização da validação pelo LabCheck, análise dos resultados (em conjunto com a SMTDA), elaboração do relatório de performance da realização dos desafios, reportando conceitos e frameworks utilizados, e validação da POC.

Os servidores e Sociedade Civil são responsáveis por participarem ativamente das experiências de cocriação, se comprometendo com o grau de complexidade que lhe for pedido.

À Secretaria demandante do protótipo estratégico, ao procurar o LIGA para trazer uma demanda que atenda os critérios do Ciclo de Cocriação, fica a responsabilidade de selecionar o grupo de servidores que participarão da cocriação (se for o caso), estimulando a participação ativa nas dinâmicas e fornecer o tempo necessário para que estejam presente nos workshops. Também fica com a responsabilidade de fornecer os dados e informações necessárias ao Ciclo e que sejam pertinentes às atividades e à problemática a ser trabalhada, bem como os critérios necessários para elaboração do Chamamento Público e seleção dos participantes vindos da Sociedade Civil. Essa Secretaria também se compromete a ser a principal patrocinadora do projeto demandado, seja em questões financeiras, institucionais ou políticas, além de ser responsável pela análise, definição e acompanhamento e validação do desenvolvimento da POC, em conjunto com a SMTDA.

## O que acontece durante o Ciclo de Cocriação

Durante o Ciclo de Cocriação, o foco precisa estar na colaboração e no trabalho em equipe. Para que isso aconteça, os participantes recebem um onboard, onde

são apresentados ao LIGA e à metodologia do Ciclo de Cocriação, bem como ao cronograma de trabalho e aos objetivos esperados.

Toda a dinâmica acontece em de acordo com a modalidade escolhida para o desafio, que pode ser desde um formato de workshop, como uma poc (prova de conceito), a um formato de imersivo, como um hackathon (maratona de desenvolvimento tecnológico). O formato escolhido é o que determina a complexidade e a duração de como será trabalhado o desafio, no entanto a metodologia do Ciclo segue a mesma ordem:

- 1 Alinhamento:** os participantes são **apresentados** ao tema central do desafio, recebendo a **contextualização** sobre o tema, sobre o LIGA e as expectativas da Secretaria Demandante, e sobre como a solução precisa **atender** demandas específicas da população.
- 2 Discovery:** os participantes discutem sobre **objetivos e metas** em relação à problemática trabalhada, **forças externas impactantes** ao cenário atual, **incertezas críticas e implicações** que influenciam o resultado esperado, as formas como a problemática é **mensurada** hoje, e quais **forças internas e fatores-chaves** de sucesso podem ser importante para a identificação de **oportunidades** para trabalhar a problemática escolhida.
- 3 Ideação:** considerando o **cenário atual**, os participantes discutem e colaboram com insights para explorar as maiores **dificuldades em realizar ajustes**, as **oportunidades** que surgem **ao fazê-lo, e como trazer as melhorias** para lidar com a problemática levantada. Também é discutido, a partir dos insights surgidos durante a dinâmica, sobre **o que é possível fazer de imediato** e sem depender de algum recurso ou autorização específicos, o que **precisa de autorização ou de algum recurso para ser feito** e necessitando de uma projeção de futuro para ser

implementado, e o que poderá ser **construído por meio do protótipo desenvolvido pelo LIGA**.

- 4** **Prototipação:** os participantes trabalham no **esboço** do que será o protótipo estratégico, **desenhando** telas com canetas coloridas e post-its, **rabiscando** a arquitetura e hierarquia da informação, **especificando** que bancos de dados se conectarão e como, e criando a experiência do usuário como um todo.
- 5** **Validação:** os participantes **apresentam** o esboço para o mockup à uma banca avaliadora, **contando** a trajetória percorrida ao longo dos encontros anteriores e como chegaram à **idealização** do protótipo estratégico, **explicando** o que é, como funcionará e quais benefícios trará à população. Esta banca pode ser formada por servidores da Secretaria Municipal demandante, que não participaram do Ciclo de Inovação, servidores da SMTDA, e membros da Sociedade Civil que possam trazer um olhar relevante e agregador ao projeto.
- 6** **Desenvolvimento:** o protótipo estratégico segue para o **desenvolvimento tecnológico** da solução, um membro da Secretaria Municipal demandante ou da própria SMTDA participando como ponto focal para garantir que as necessidades da Secretaria e da população sejam realmente atendidas. A entrada para este desenvolvimento pode ser por meio do protótipo estratégico vindo de um único time de inovadores trabalhando em conjunto, no caso de uma POC, ou de uma solução escolhida dentro de uma gama específica de opções, como a de uma equipe vencedora de um hackathon. A SMTDA atua na **escolha do responsável** pelo desenvolvimento tecnológico da programação do frontend para o mockup da aplicação, e o LIGA fica responsável em acompanhar a **evolução** da solução, em uma atuação pós-entrega do Ciclo de Inovação para dar um retorno adequado à Secretaria Municipal de Cultura.

## Canvas aplicados no Ciclo de Cocriação

Durante a realização do Ciclo de Inovação, são aplicados Canvas para darem o direcionamento adequado e assertivo à dinâmica de cocriação da solução de transparência para a problemática escolhida.

- 1** **Discovery:** Para obter insights sobre o cenário atual em que acontece a problemática trabalhada no Ciclo de Inovação, é utilizada a ferramenta Scenary Planning. Esse canvas é aplicado na compreensão de como os participantes enxergam os desafios que os levaram até a problemática escolhida, oferecendo uma visão clara e objetiva de pontos críticos e do que é possível trabalhar e do que não há como interferir e melhorar.
- 2** **Ideação e prototipação:** Para estimular a prática de ideação, em busca de soluções assertivas e inovadoras para o desafio proposto ao grupo, é utilizada a metodologia Design Thinking . Aqui são aplicados dois canvas criados para o LIGA, que trabalham a ideação, por meio das dificuldades, oportunidades e melhorias, e a priorização das ideias, por meio da complexidade da execução, para estimular a colaboração e a cocriação por meio de ferramentas de criatividade, oferecendo um ambiente seguro e interativo para a prática do brainstorming.
- 3** **Organização e direcionamento:** Para que o grupo de inovadores permaneçam dentro do arcabouço de inovação pré-determinado pela escolha da problemática, é utilizada a ferramenta 6 chapéus.. Esse Canva é aplicado para dar foco ao desenvolvimento criativo, colocando em etapas interligadas as fases de criação: contextualização, análise de fraquezas e ameaças, análise de oportunidades, ideação, priorização e plano de ação. Em casos como o hackathon, o canvas poderá ser disponibilizado aos participantes também no formato de roteiro, para ajudar assertivamente na realização do trabalho de cocriado.



## Estrutura básica para o Hackathon

A SMTDA define o escopo central do hackathon, determinando o objetivo principal do evento e a escolha de um tema específico e suas problemáticas para que os participantes possam se concentrar. Cada problemática dentro do Hackathon é transformada em um desafio que os participantes precisam resolver durante o evento, por meio de uma metodologia que incentiva os participantes a trabalharem em equipe, compartilhem conhecimentos e ideias, e se ajudarem mutuamente.

Em relação a papéis e responsabilidades, ficou estabelecido que:

**SMTDA:** como a organizadora principal do hackathon, fica responsável pela definição do tema central e escopo, divulgação do evento, captação de parceiros e patrocinadores, escolha e reserva do local, escolha, convite e coordenação de mentores e banca.

**Secretaria demandante:** como a Secretaria diretamente impactada pelo hackathon, já que o tema central faz parte da sua atuação pública, participa diretamente da definição da escolha dos desafios e da escolha, convite e coordenação de mentores e banca com viés técnico aplicado à sua atuação, além da equipe de apoio e suporte na realização do evento..

**Participantes:** definir a composição da equipe de acordo com os critérios estabelecidos pela organização do hackathon, respeitando as regras e normas de participação estabelecidas no escopo do evento, tanto no comportamento quanto no desenvolvimento, além de garantir que a solução criada tenha o código aberto.

**Mentores:** como especialistas na temática do hackathon, precisam estar disponíveis para orientar e ajudar os participantes durante o evento.

**Banca:** por serem profissionais experientes que avaliarão os projetos desenvolvidos pelos participantes, são responsáveis pela escolha dos projetos vencedores.

**LIGA:** é responsável pela elaboração do plano de trabalho e pela escolha das metodologias que serão aplicadas durante o hackathon, e definindo as ferramentas mais adequadas. Para o hackathon, três metodologias acabam sendo fundamentais: Agile, para ajudar os participantes a gerenciarem o projeto e as tarefas durante o hackathon, o Design Thinking pode ser utilizado para incentivar a inovação e a criatividade, ajudando as equipes a entenderem os problemas e desenvolverem soluções centradas no usuário, e o Lean Startup, extremamente útil para as equipes validarem rapidamente suas ideias e desenvolver.

## Como acontece o Hackathon

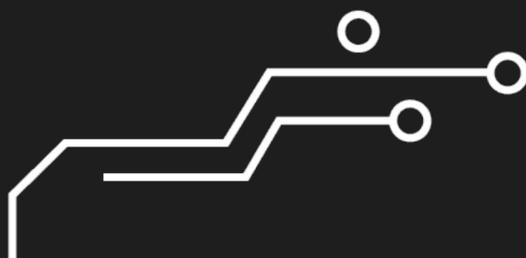
O Hackathon é um evento imersivo de cocriação que conta com a participação da Sociedade Civil, com seus participantes divididos em times, para o desenvolvimento de novas soluções inovadoras, durante 48 horas de atividades de desenvolvimento e mentorias.

Como o Design Thinking se trata de uma forma de trabalhar o pensamento e a percepção e não uma metodologia de execução, algumas sugestões de ferramentas a serem utilizadas são: o Mapa de Empatia, que ajuda as equipes

a desenvolverem empatia com os usuários, entendendo suas necessidades, desejos, motivações e frustrações, permitindo a identificação de oportunidades de melhoria e desenvolvam soluções mais relevantes, a Jornada do Usuário, que ajuda a mapear a experiência do usuário ao interagir com um produto ou serviço, permitindo a visualização de pontos de dor e as oportunidades de melhoria ao longo do caminho do usuário, ajudando na identificação de áreas para inovação e soluções criativas, a Prototipagem Rápida, que envolve a criação de versões simples e interativas de soluções para testar e obter feedback dos usuários o mais rápido possível, na forma de protótipos de baixa fidelidade, como desenhos, wireframes ou mockups, para validar suas ideias e refiná-las, e os Testes de Usabilidade, para a realização de testes de usabilidade rápidos com os protótipos desenvolvidos, observando os usuários enquanto eles interagem com o protótipo e coletando feedback valioso para melhorar a solução.

Ao final do hackathon, os grupos participantes apresentam suas ideias para uma banca avaliadora, que escolherá os projetos vencedores, que eventualmente serão desenvolvidos dentro do LIGA, seguindo o fluxo de desenvolvimento de um Ciclo de Cocriação.

Todas as etapas e atividades realizadas ao longo do Ciclo de Inovação devem ser documentadas em um relatório detalhado, desde o planejamento à execução do desenvolvimento da solução cocriada, para ser disponibilizada para o acesso do munícipe, como previsto na metodologia de governo aberto sob a forma de prestação de contas (Accountability) do que foi construído por meio do LIGA.





# LabCheck

## O que é o LabCheck

O cidadão atuando na checagem da transparência ativa e passiva do município - esse é o principal objetivo do LabCheck. Depois de passar por uma capacitação, por meio do programa Agentes de Governo Aberto, o munícipe poderá exercer um serviço de ombudsman, praticando o controle social de uma forma participativa: conferindo se as informações fornecidas pela Prefeitura estão acessíveis e acompanhando a adequação das ferramentas de transparência do município com foco na eficiência, qualidade e usabilidade.

O conceito do LabCheck o define como uma metodologia de participação cidadã ativa e validação de novas soluções para atender às demandas da gestão pública, que envolvam transparência e acesso aos dados públicos. Esta metodologia traz o agente

de governo aberto como peça fundamental no fechamento do desenvolvimento de novas ferramentas e processos, participando ativamente da validação, sendo direcionado de acordo com o grau de complexidade do desafio LabCheck.

A atuação do agente de governo aberto pode ser desde a participação em desafios menos complexos e mais colaborativa, como analisar por exemplo navegabilidade, usabilidade, viewability, experiência do usuário e design, a desafios mais complexos e que requerem profissionais mais especializados no tema, como por exemplo assuntos técnicos, alinhamento com LGPD e leis que impactam diretamente na viabilidade da aplicação desenvolvida.

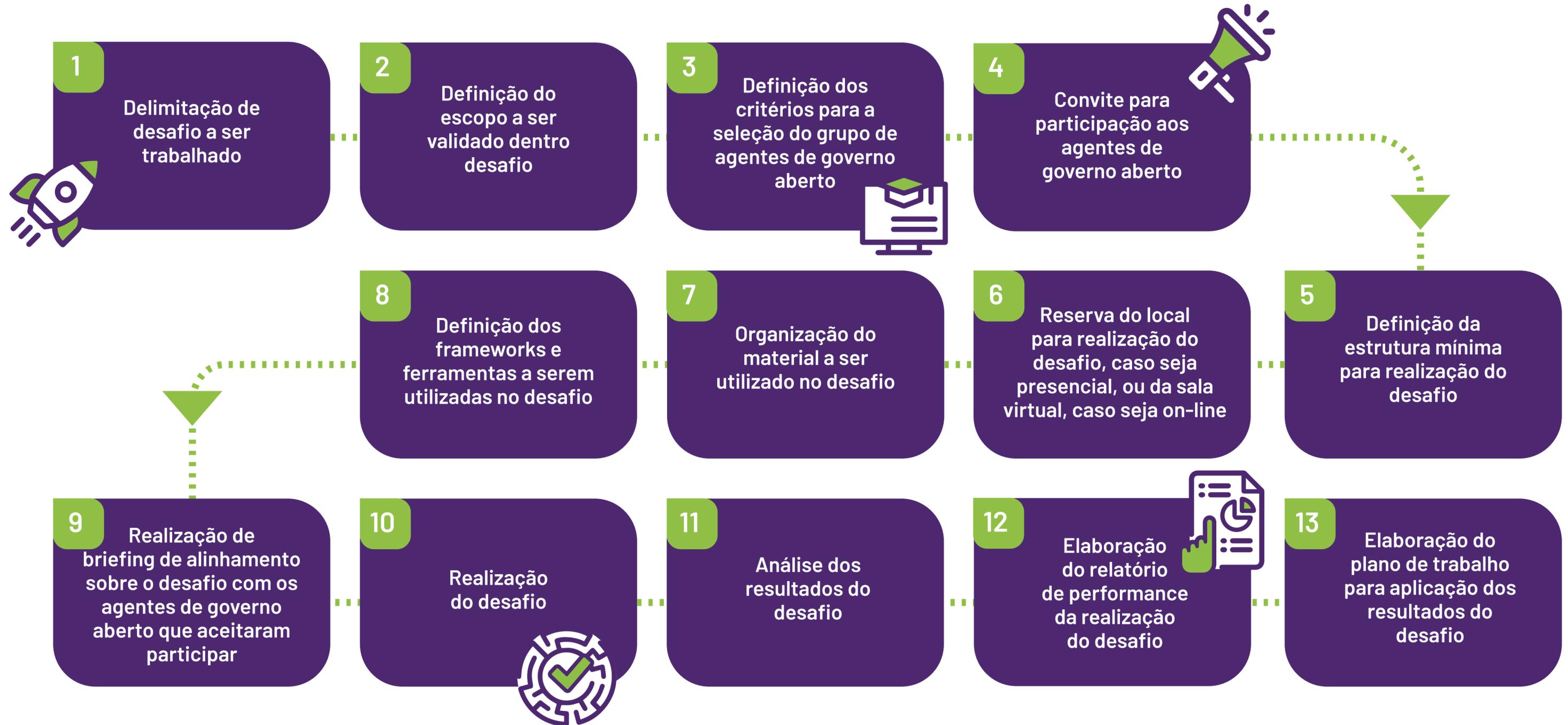
Para participar do LabCheck, é necessário que o servidor ou munícipe tenha concluído o curso de Formação de Agentes de Governo Aberto, disponível na plataforma EAD do LIGA ou, em casos específicos, atenda aos critérios de um edital de chamamento público.

## Como funciona o LabCheck

O LabCheck não é um evento específico, como um workshop ou laboratório, mas uma metodologia que pode ser aplicada em diferentes cenários, por meio das mais variadas ferramentas de cocriação, criatividade e validação, seja de forma presencial, on-line ou híbrida.

O LabCheck faz parte da esteira de trilhas de inovação em Governo Aberto do LIGA, logo precisa ter como foco principal transparência e a acessibilidade aos dados da gestão pública, estimulando a participação cidadã.

## O fluxograma básico do LabCheck se resume em:



**LAB CHECK**

Apresentação da necessidade para a SMTDA pela secretaria demandante ou definição vinda da própria SMTDA

Definição do tema do desafio, com escopo e critérios claros

Convite aos potenciais participantes (ter concluído a formação de agentes de governo aberto)

Definição de metodologia e frameworks a serem usados

Alinhamento com os participantes

Realização do desafio

Análise dos resultados alcançados

Encaminhamento para aplicação de sugestões de melhorias

**Papéis e responsabilidades dentro do LabCheck:**

O LabCheck é uma metodologia de cocriação, com a responsabilidade de sua execução compartilhada entre LIGA, SMTDA, Agentes de Governo Aberto e Secretaria demandante (se houver).

A **SMTDA** é responsável pela triagem dos temas a serem trabalhados nos desafios, definição do escopo e dos critérios para participação dos agentes de governo aberto, estrutura para realização do desafio e potenciais desdobramentos que envolvam recursos tecnológicos ou legais.

O **LIGA** é responsável pela estruturação de execução dos desafios, como a escolha dos canvas, ferramentas e dinâmicas a serem aplicados, realização dos desafios, análise dos resultados (em conjunto com a SMTDA), elaboração do relatório de performance da realização dos desafios, e a elaboração do plano de trabalho para a aplicação dos resultados alcançados nos desafios (validado pela SMTDA).

Os **Agentes de Governo Aberto** são responsáveis por participarem ativamente das ativações de cocriação, se comprometendo com o grau de complexidade de validação que lhe for pedido.

É possível haver uma secretaria demandante de algum desafio, ao procurar o LIGA para trazer uma demanda que atenda os critérios do LabCheck, ou seja, transparência e acessibilidade aos dados da gestão pública.

**O que acontece durante o LabCheck**

Os participantes para uma dinâmica de LabCheck são convidados a partir do banco de dados da Plataforma EAD de cursos do LIGA, que seleciona quem já concluiu em 100% a formação de Agentes de Governo Aberto. Um e-mail é enviado para este grupo de pessoas, deixando optativa a escolha em participar ou não do evento de LabCheck para o qual foram convidadas, sendo importante

que os interessados manifestem e confirmem seu interesse em participar para que haja um planejamento adequado para a execução do desafio.

Diante da perspectiva da quantidade de participantes confirmados e da complexidade do desafio pretendido, é necessário buscar a reserva de um ambiente que se encaixe às necessidades de validação da ferramenta e à quantidade de pessoas que a farão. Também é importante que seja definida a forma como a dinâmica LabCheck será conduzida, pré-estabelecendo as ferramentas a serem utilizadas e o canvas adotado, bem como os recursos necessários para executá-los.

Quando é decidido pela realização de uma atividade dentro da metodologia LabCheck, é importante ter claro que se trata de um evento de validação da qualidade da transparência e acessibilidade aos dados da gestão pública oferecida pela ferramenta de transparência escolhida para ser trabalhada aqui.

Sendo assim, é necessário que haja um briefing de alinhamento entre os participantes e o LIGA, para que fique claro o que será trabalhado ao longo do evento. Neste briefing, que pode ser realizado on-line ou presencial, são passados os objetivos do evento, a agenda e o cronograma pelos quais os participantes farão parte.

Por se tratar de um grupo bastante heterogêneo, já que pode ser formado por servidores e munícipes das mais diversas áreas, a validação da ferramenta de transparência basicamente é focada na qualidade da experiência e na navegabilidade do usuário final. Sendo assim, são validadas a disposição das informações, a facilidade de acesso à ferramenta, clareza no propósito da ferramenta, qualidade visual da ferramenta, facilidade na busca por informações, clareza e assertividade

dos conteúdos disponibilizados pela ferramenta, complexidade na navegação até acessar a informação procurada, dentre outras.

O grupo recebe um roteiro, que o orienta o que é preciso fazer e como dentro da ferramenta a ser validada, e um espaço colaborativo de registro das observações feitas ao longo da dinâmica. Estas observações conseguem ser compartilhadas entre os membros do grupo em tempo real, gerando a possibilidade de insights espontâneos que podem trazer maior volume de registros, além de um sincronismo de raciocínio entre as pessoas.

Ao final, é estimulada uma discussão entre os participantes para que possam sugerir melhorias à ferramenta de transparência validada, aumentando a compatibilidade com os pilares de Governo Aberto.

Estes registros, tanto as observações realizadas na validação como as sugestões de melhoria, são repassadas à Secretaria Demandante para que possa ser analisada a possibilidade de implementação. Eles também alimentarão um banco de lições aprendidas da SMTDA, para que aconteça um aprendizado a ser aplicado nas próximas dinâmicas LabCheck, a fim de melhorar a performance e a qualidade das entregas futuras.

Os participantes do LabCheck receberão feedbacks por meio de encontros on-line e por relatório enviado por e-mail, relacionados às sugestões e observações apontadas durante a validação, bem como os motivos por terem sido ou não incorporadas à ferramenta validada.

## Canvas aplicados no LabCheck

Durante a realização do LabCheck, são aplicados Canvas para darem o direcionamento adequado e assertivo à dinâmica de validação da ferramenta de transparência escolhida.

**1 Arquitetura da informação:** Para obter insights sobre a organização da informação e a arquitetura da ferramenta de transparência, é utilizada a ferramenta Card Sorting. Esse canvas é aplicado na compreensão da organização mental dos usuários em relação à estrutura da ferramenta de transparência, à medida em que os agentes de governo aberto organizam cartões com nomes de categorias e funções relacionadas a plataforma em grupos que façam sentido para eles. Para a aplicação dentro do LIGA, foi criado o canvas “**Entendendo a arquitetura da informação**”, que facilita a utilização da ferramenta Card Sorting.

**2 Usabilidade e navegabilidade:** Para identificar problemas de usabilidade e aprimorar a experiência do usuário por meio da navegabilidade, são aplicados testes de usabilidade. Este Canvas é aplicado para a observação e o registro do comportamento do usuário ao interagir com a ferramenta de transparência, por meio de testes remotos ou presenciais, onde os agentes de governo aberto são convidados a realizar tarefas específicas. Para a aplicação dentro do LIGA, foi criado o canvas “**Validando a experiência do usuário**”, que organiza os insights levantados durante a avaliação da aplicação trabalhada no LabCheck.

O guia de testes de usabilidade, por ser específico para cada aplicação, não segue um modelo padrão, sendo construído a partir das necessidades a serem exploradas e validadas ao longo do LabCheck

**3 Experiência do usuário:** Para identificar pontos críticos que impactam a experiência do usuário, bem como oportunidades de melhorias, são utilizados

mapas de jornada do usuário. Esse canvas é aplicado para visualizar o fluxo de interação do usuário com a ferramenta de transparência, desde o início da navegação até o final da jornada. Para a aplicação dentro do LIGA, também é utilizado o canvas “**Validando a experiência do usuário**”, para também organizar os insights levantados durante a avaliação da aplicação trabalhada no LabCheck.

**4 Satisfação do usuário:** Para entender o quanto a solução a ser validada atende às necessidades dos usuários, é utilizada a métrica Net Promoter Score (NPS), que ajuda a avaliar a satisfação destes ao interagirem com a ferramenta de transparência. Por meio de uma pesquisa simples, é possível identificar a probabilidade de alguém recomendar a plataforma a outras pessoas, o que pode ajudar a entender como melhorar a experiência do usuário.

Para a aplicação, é elaborado um questionário de avaliação especificamente para a aplicação trabalhada, que pode ser em um modelo **relacional** - para mensurar a satisfação do usuário em relação à experiência com a aplicação, ou em um modelo **transacional** - para avaliar a qualidade da interação e pontos de melhoria em um momento específico da jornada do usuário com a aplicação. Por conta do nível de customização do questionário, não há um canvas padrão e com perguntas pré-estabelecidas.

O roteiro que guia o agente de governo aberto ao longo da execução do LabCheck, o orienta a passar por estes quatro pontos essenciais na validação de um ferramenta de transparência e acessibilidade de dados, por meio de tarefas a serem cumpridas e verificadas.

# Construção da transparência e dados abertos

## A atuação do LIGA na construção de processos e revisão de Projetos de Lei

A atuação do LIGA na construção de processos e revisão de projetos de lei é o de estimular e facilitar o trabalho colaborativo na elaboração de algo novo e que nunca foi pensado, ou de visitar algo que já está pronto, mas que precisa ser abordado sob uma nova perspectiva, com foco na cocriação e na melhoria contínua.

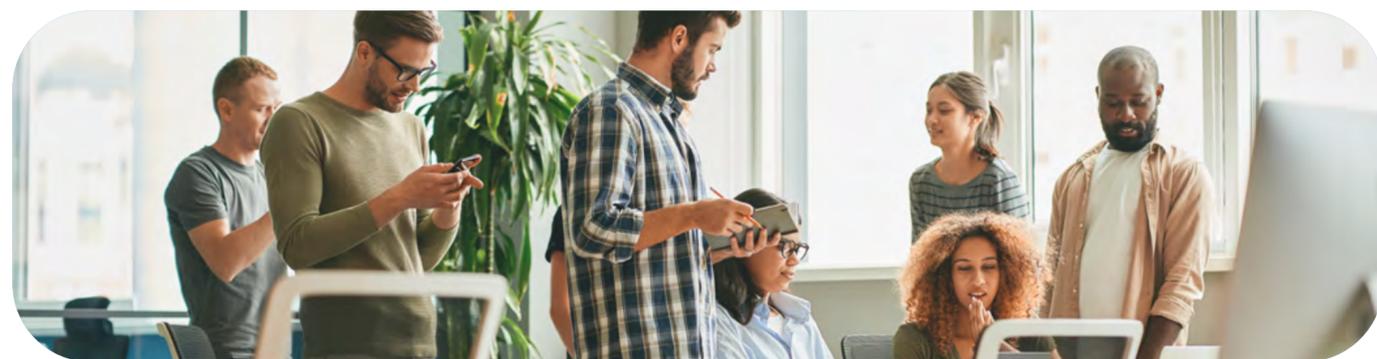
O LIGA colabora com a elaboração de dinâmicas e canvas que facilitam a troca de conhecimento e de perspectivas em relação ao desafio proposto, tendo como base os **princípios da metodologia ágil**, foco nas interações, em documentação leve e objetiva, cocriação com o cliente e resposta rápida à mudança; e dos **pilares do Governo Aberto** - participação cidadã, transparência, prestação de contas, novas tecnologias.

## O Plano de Ação de Governo Aberto

A atuação do LIGA na construção dos Planos de Ação de Governo Aberto está no apoio na definição e elaboração de dinâmicas de cocriação e colaboração para os participantes dos grupos de trabalho, por meio de canvas, rodas de conversas, oficinas e reuniões de alinhamento estratégico.

O LIGA participa da construção da metodologia de elaboração cocriativa dos Planos de Ação de Governo Aberto, cujo levantamento das problemáticas aplicadas aos 4 pilares de Governo Aberto foram divididas em três níveis de priorização:

- 1 Fundamentação ou base:** SMTDA, LIGA e SEPLAG estimulam os membros do CIGAI - Comitê Intersectorial de Governo Aberto e Indicadores, a discutirem sobre quais as principais problemáticas a serem abordadas em relação aos 4 pilares de Governo Aberto, sugerindo entregas que possam atendê-las. **Metodologia utilizada:** Oficina de Governo Aberto.
- 2 Priorização:** SMTDA, LIGA e SEPLAG reúnem um grupo de servidores de diversas Secretarias Municipais, convidados para analisarem as problemáticas levantadas pelos membros do CIGAI, priorizando quais são mais importantes para serem levadas até a população em Consulta Pública. **Metodologia utilizada:** Roda de conversa e votação coletiva.
- 3 Consulta Pública:** SMTDA, LIGA e SEPLAG levam as problemáticas priorizadas pelos servidores convidados até a população, para que os munícipes possam interagir e dizer quais consideram mais relevantes para serem trabalhadas pela gestão pública do município. **Ferramenta utilizada:** App Colab.



## A transparência e acessibilidade de dados nos processos da gestão pública

O LIGA tem como responsabilidade estimular a cocriação e a colaboração dos participantes dos grupos de trabalho, sempre garantindo que o foco esteja na transparência e acessibilidade de dados nos processos da gestão pública municipal, seja no formato de orientação e educação ou como prestação de contas, tendo a solução tecnológica apenas como meio e não como objetivo.

## A revisão de Projetos de Lei

O LIGA tem como papel o de estimular a discussão coletiva, com foco na observação de oportunidades de melhoria, em relação ao texto de projetos de lei que tenham impacto direta ou indiretamente na transparência ou acesso aos dados da gestão pública, garantindo a educação e participação cidadã.

Para isso, são utilizados canvas que favoreçam a troca de ideias e perspectivas em relação ao tema.

# Aplicação dos Canvas do LIGA

## A elaboração dos Canvas

Os Canvas utilizados no LIGA são levemente adaptados para melhor atender às necessidades, tornando-os mais efetivos e adequados aos desafios. Eles são impressos em folhas de papel formato A0 e colados em uma parede ou postos sobre uma mesa grande para que os participantes das dinâmicas possam utilizá-los colaborativamente.

Após a realização da dinâmica, os canvas são recolhidos e anotações digitalizadas em uma planilha. Os canvas podem ser baixados e impressos [por aqui](#).

## O Canvas Scenary Planning

Este é um canvas utilizado para mapear e diagnosticar cenários. No LIGA, ajuda a deixar todos os participantes na mesma página, alinhando suas perspectivas em relação ao cenário atual do desafio a ser trabalhado.

O canvas foi adaptado pelo LIGA, de modo que os participantes discutem sobre **objetivos e metas** em relação à problemática trabalhada, **forças externas impactantes** ao cenário atual, **incertezas críticas e implicações** que influenciam o resultado esperado, as formas como a problemática é **mensurada** hoje, e quais

**forças internas e fatores-chaves** de sucesso podem ser importantes para a identificação de oportunidades para trabalhar a problemática escolhida.

Os participantes discutem campo a campo, focando em um por vez, mas podendo revisitar depois os campos já discutidos para alguma complementação. É importante que o facilitador da dinâmica deixe claro que o foco está na contextualização do cenário, com o levantamento de fatos e dados que possam construir o desafio a ser trabalhado, deixando as ideias e sugestões para o próximo movimento, o de ideação.

Também é importante que os participantes sejam estimulados a colocarem uma ideia por post-it, para que possam ser movimentadas entre os campos caso necessário, ou discutidas/melhoradas se houver a oportunidade.

Não há um limite máximo de participantes, mas o ideal é que haja pelo menos um grupo de 5 ou 7 pessoas para que a discussão seja relevante. Em grupos maiores, os participantes podem ser divididos em subgrupos menores e misturados ao longo da dinâmica.

Os recursos necessários para a execução do canvas são post-its coloridos, canetas esferográficas, a(s) folha(s) com o canvas impresso (que precisará ser mais de um caso o grupo seja dividido), uma sala com uma infraestrutura mínima para acomodar os participantes e mesas para escrever, e fita adesiva para colar os Canvas na parede para discussão com o grupo.

É essencial que antes de iniciar a dinâmica, o facilitador faça uma rápida contextualização do tema a ser trabalhado e da dinâmica a ser aplicada.

## Os Canvas para o Design Thinking

Como o Design Thinking se trata de uma forma de trabalhar o pensamento e a percepção e não uma metodologia de execução, foram criados dois Canvas para facilitar a discussão e a cocriação durante a etapa de ideação. Neles, os participantes trabalharão não só a geração de ideias, como sua priorização também.

Os participantes discutem e colaboram com insights no primeiro canvas para explorar as maiores **dificuldades em ajustar o cenário atual, as oportunidades que surgem ao ajustá-lo, e como trazer as melhorias** para lidar com a problemática levantada.

Já no segundo canvas, é trabalhada a priorização das ideias levantadas durante a dinâmica, destacando **o que é possível fazer de imediato** e sem depender de algum recurso ou autorização específicos, o que **precisa de autorização ou de algum recurso para ser feito** e necessitando de uma projeção de futuro para ser implementado, e o que poderá ser **construído por meio do protótipo desenvolvido**.

Assim como acontece no Scenary Planning, os participantes discutem campo a campo, focando em um por vez, mas podendo revisitar depois os campos já discutidos para alguma complementação. É importante que o facilitador da dinâmica deixe claro que o foco está em trazer ideias que apontam novas perspectivas para a solução do problema, portanto não há ideias bobas ou ruins, ficando apenas a possibilidade de serem aplicáveis naquele momento por falta

de algum recurso, tecnologia ou mesmo implicação no próprio processo.

Também é importante que os participantes sejam estimulados a colocarem uma ideia por post-it, para que possam ser movimentadas entre os campos caso necessário, ou discutidas/melhoradas se houver a oportunidade.

Não há um limite máximo de participantes, mas o ideal é que haja pelo menos um grupo de 5 ou 7 pessoas para que a discussão seja relevante. Em grupos maiores, os participantes podem ser divididos em subgrupos menores e misturados ao longo da dinâmica.

Os recursos necessários para a execução dos canvas são post-its coloridos, canetas esferográficas, a(s) folha(s) com os canvas impressos (que precisará ser mais de um caso o grupo seja dividido), uma sala com uma infraestrutura mínima para acomodar os participantes e mesas para escrever, e fita adesiva para colar os canvas na parede para discussão com o grupo.

É essencial que antes de iniciar a dinâmica, o facilitador faça uma rápida contextualização do tema a ser trabalhado e da dinâmica a ser aplicada.

## O Canvas para o LabCheck

Para o LabCheck, foram criados dois Canvas para facilitar a validação da aplicação trabalhada. Neles, os participantes trabalharão a sua perspectiva como usuário para entender se o acesso às informações disponibilizadas na ferramenta é realmente simples e se há de fato transparência nas informações.

Com o primeiro canvas, “**Entendendo a arquitetura da informação**”, é trabalhada a compreensão dos agentes de governo aberto participantes da dinâmica em relação à estrutura na qual a aplicação é apresentada. À medida em que os participantes organizam post-its com nomes de categorias e funções relacionadas à ferramenta, estes cards são agrupados de forma que façam sentido para o usuário.

Já no segundo canvas, “**Validando a experiência do usuário**”, é trabalhada a percepção dos agentes de governo aberto em relação à usabilidade e navegabilidade da aplicação, identificando problemas e aprimorando a experiência do usuário na navegação, por meio de testes de usabilidade, anotando as observações positivas e negativas nos campos superiores do canvas impresso e disponibilizado. No mesmo canvas, os agentes de governo aberto identificam pontos críticos que impactam positiva ou negativamente a experiência do usuário, anotando suas observações nos campos inferiores.

Os participantes recebem os Canvas e o guia de testes de usabilidade impressos, para que anotem suas observações como em um diário de bordo, à medida em que avançam no roteiro de avaliação da aplicação. É importante que esteja clara a demanda da dinâmica, com objetivos, necessidades e expectativas bem definidas.

Os recursos necessários para a execução do canvas são post-its coloridos, canetas esferográficas, as folhas com o canvas impresso (um conjunto por participante), uma sala com uma infraestrutura mínima para acomodar os participantes e mesas para escrever, e computadores com acesso à rede para acessar a aplicação a ser trabalhada.

É essencial que antes de iniciar a dinâmica, o facilitador faça uma rápida contextualização do tema a ser trabalhado e da dinâmica a ser aplicada.

## O Canvas para o Plano de Ação para Governo Aberto

Para a elaboração de um Plano de Ação para Governo Aberto, foi criado um canvas específico e direcionado aos pilares do Governo Aberto e o mapeamento de suas problemáticas e potenciais soluções.

O Canvas da Oficina de Governo Aberto é trabalhado em duas etapas, sendo a primeira relacionada à **definição das problemáticas** para a construção do Plano de Ação de Governo Aberto, e a segunda para as entregas relacionadas às **potenciais soluções**.

Assim como acontece no Scenary Planning e no Design Thinking, os participantes discutem campo a campo, focando em um por vez, mas podendo visitar os campos já discutidos depois para alguma complementação. É importante que o facilitador da dinâmica deixe claro que o foco está em trazer ideias que apontem as problemáticas para a construção do Plano de Ação de Governo Aberto e que as soluções serão discutidas logo em seguida, após uma pequena pausa, utilizando os campos de definição das entregas.

Também é importante que os participantes sejam estimulados a colocarem uma ideia por post-it, para que possam ser movimentadas entre os campos caso

necessário, ou discutidas/melhoradas se houver a oportunidade.

Após a cocriação na definição das problemáticas e entregas, os participantes voltam aos insights levantados, agora agrupados em um canvas único (agrupado durante a pausa pelo facilitador), e votam em quais problemáticas consideram mais urgentes para serem trabalhadas, colocando bolinhas adesivas em suas escolhas, sendo que cada participante terá direito a um set de 4 adesivos. As entregas relacionadas às problemáticas escolhidas são agregadas ao quadro final.

Não há um limite máximo de participantes, mas o ideal é que haja pelo menos um grupo de 5 ou 7 pessoas para que a discussão seja relevante. Em grupos maiores, os participantes podem ser divididos em subgrupos menores e misturados ao longo da dinâmica.

Os recursos necessários para a execução do canvas são post-its coloridos, canetas esferográficas, adesivos de bolinhas coloridas, a(s) folha(s) com o canvas impresso (que precisará ser mais de um caso o grupo seja dividido), uma sala com uma infraestrutura mínima para acomodar os participantes e mesas para escrever, e fita adesiva para colar os canvas na parede para discussão com o grupo.

É essencial que antes de iniciar a dinâmica, o facilitador faça uma rápida contextualização do tema a ser trabalhado e da dinâmica a ser aplicada.

# Plataforma EAD de capacitação do LIGA

## A formação de Agentes de Governo Aberto

A Plataforma EAD é uma entrega que poderá escalar significativamente o potencial de alcance da Formação de Agentes de Governo Aberto, justamente por ser de natureza 100% digital e acessível a qualquer munícipe ou servidor interessado em participar da construção e fiscalização da transparência na Gestão Pública.

Apesar de não constar como um serviço contratado para esta primeira fase do LIGA, a plataforma EaD foi idealizada pela Hyper Academy como um piloto a ser aplicada já no Ciclo 1 de Inovação, de forma a ampliar futuramente a sua estrutura e tornar a experiência dos futuros Agentes com o LIGA ainda melhor.

A plataforma foi entregue com o 1o curso de Formação de Agentes de Governo Aberto do LIGA já disponível, para que os participantes do Open Data Day 2023 pudessem se capacitar e ter, inclusive, um certificado de participação ao término do curso.

O objetivo é criar uma comunidade de Agentes de Governo Aberto formada por cidadãos e servidores a partir desta plataforma EaD, ganhando escala na formação por meio de conteúdo digital.

## O público para quem a formação é destinada

A formação de Agentes de Governo Aberto tem como objetivo principal capacitar munícipes e servidores para atuarem na checagem da transparência ativa e passiva do município, para que possam exercer o controle social de uma forma participativa, conferindo a conformidade das informações fornecidas pela Prefeitura em relação à legislação vigente e acompanhando a adequação das ferramentas de transparência do município.

## O conteúdo programático da formação

O curso possui sete módulos, no formato de vídeo-aulas, que introduzirá os participantes no contexto de que é a Inovação, o papel do Agente de Governo Aberto e como inovar dentro de um cenário de Governo Aberto.

### *A programação é composta pelos temas:*

- 
- *Introdução ao LIGA*
  - *Inovação em Governo Aberto*
  - *Gestão e acessibilidade aos dados*
  - *Alfabetização em dados abertos*
  - *O papel dos agentes de governo aberto*
  - *Criatividade e cocriação*
  - *Cultura ágil*

Todos os alunos da Plataforma de EAD terão um login e senha únicos e pessoais, para que possam acessar o conteúdo e iniciar a sua capacitação. Além disso, os alunos farão parte de uma comunidade de agentes de governo aberto para discutirem temas pertinentes e terem acesso a futuros conteúdos complementares ou até mesmo a outros cursos. No final do curso, os alunos receberão um certificado de formação como Agentes de Governo Aberto.

## O acesso e a navegação dentro da formação

A inscrição no curso, aberto ao público, será realizada através da página de inscrição, mostrada ao lado:

Entrar Cadastre-se

# LIGA GA

## Formação Agentes de Governo Aberto

INSCREVA-SE

Divulgar

**INSTRUTOR**

**Leandro Ogalha**

Leandro Ogalha é empreendedor serial, graduado em publicidade com pós-graduação em planejamento e...

[LER MAIS](#)

### Formação de Agentes de Governo Aberto do LIGA

#### Descrição

Ao longo desta formação, exploraremos os diversos aspectos fundamentais para o desenvolvimento de iniciativas que promovam a transparência, a participação cidadã e a inovação no setor público.

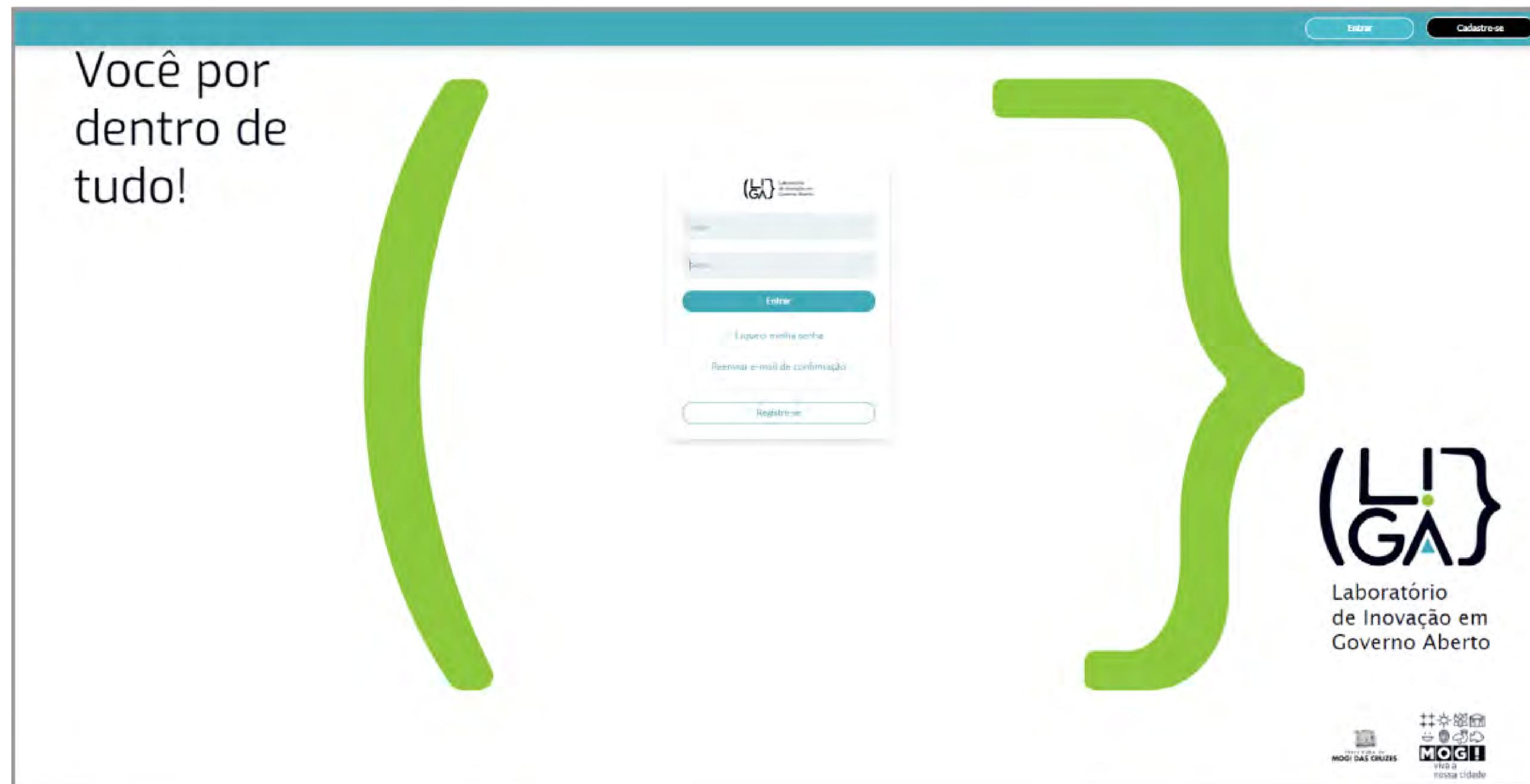
Composto por módulos como Inovação em Governo Aberto, Gestão e Acessibilidade pelo Governo Aberto, Alfabetização em dados e códigos Abertos, Papel dos Agentes de Governo Aberto, Criatividade e cocriação e Cultura Ágil, este programa de capacitação tem como objetivo fornecer aos participantes conhecimentos teóricos e práticos para aplicar as melhores práticas em suas iniciativas e projetos.

Além disso, também vão conhecer o modelo de Laboratório de Inovação em Governo Aberto (LIGA) e todo o seu potencial transformado.

Esperamos que você aproveite ao máximo essa experiência e que, ao final, possa aplicar os conceitos e técnicas aprendidos em suas próprias iniciativas, promovendo uma gestão pública mais eficiente, transparente e participativa.

[LER MENOS](#)

Ao realizar a inscrição, o aluno receberá um e-mail com as instruções de login e senha para acesso à plataforma, através da página:



Ao ingressar na mesma, ele visualizará os cursos do LIGA, como na imagem:

The screenshot displays the user interface of the LIGA EAD platform. At the top, a teal header contains the LIGA logo (Laboratório de Inovação em Governo Aberto) on the left and user information on the right, including a profile picture, the name 'Marcelo Oliveira', and a dropdown menu set to 'Aluno'. Below the header is a sidebar with navigation options: 'Dashboard', 'Meus Cursos' (highlighted), 'Catálogo de cursos', and 'Comunidades'. The main content area is titled 'Meus Cursos' and features a 'Todos os cursos' section. A single course card is visible, titled 'Formação de Agentes de Governo A...', with a progress indicator showing 0%. The card includes a 'LIGA' logo, a 'Formação Agentes de Governo Aberto' title, a '0%' progress circle, and two buttons: 'Acessar Curso' and 'ver detalhes'.

Ao ingressar no curso de formação de Agentes de Governo Aberto, o aluno terá acesso às aulas do curso, composto por 7 módulos, como mostrado na imagem:



The screenshot displays the user interface for the 'Formação de Agentes de Governo Aberto do LIGA' course. At the top, there is a navigation bar with a 'Voltar' button, the course title, and tabs for 'Atividades' and 'Descrição'. Below the navigation bar, a welcome message reads 'Bem vindos a Formação de Agentes de Governo Aberto do LIGA'. The main content area is split into two sections. On the left is a video player showing the LIGA logo and the text 'Laboratório de Inovação em Governo Aberto'. The video player includes a play button, a progress bar at 00:02, and a total duration of 01:21. On the right is a sidebar showing the course progress: 'Progresso Geral do Curso: 0 %'. Below this, a list of 7 modules is displayed, each with a radio button and a horizontal line indicating its status. The modules are: 1. Bem vindos a Formação de Agentes de Governo A..., 2. Módulo 1 | Introdução ao LIGA, 3. Módulo 2 | Inovação em Governo Aberto, 4. Módulo 3 | Gestão e Acessibilidade aos Dados, 5. Módulo 4 | Alfabetização em Dados Abertos, 6. Módulo 5 | O Papel dos Agentes de Governo Aber..., 7. Módulo 6 | Criatividade e Cocriação, and 8. Encerramento formação de Agentes em Governo ... At the bottom of the interface, there is an 'Iniciar' button on the left and navigation controls for 'Anterior' and 'Próxima' on the right.

Após finalizar a formação, o aluno receberá o certificado de formação:



Os próximos cursos a serem desenvolvidos para a plataforma do LIGA devem seguir o mesmo modelo de acesso e certificação, de forma a continuar a capacitar os cidadãos e funcionários públicos para atuarem junto com a Prefeitura em iniciativas para um Governo Aberto na cidade de Mogi das Cruzes, de forma a servir de exemplo para demais cidades no Brasil e no Mundo.

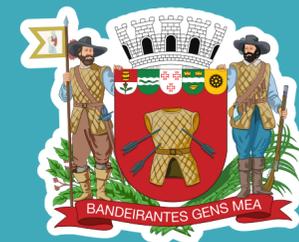
## Secretaria Municipal de Transparência e Dados Abertos - SMTDA

✉ [smta@mogidascruzes.sp.gov.br](mailto:smta@mogidascruzes.sp.gov.br)

☎ (11) 4795-5159 ou 5265

[www.mogidascruzes.sp.gov.br](http://www.mogidascruzes.sp.gov.br)

[f](#) [i](#) [t](#) [in](#) [v](#) /prefeituramogi



PREFEITURA DE  
**MOGI DAS CRUZES**