



Regulamento

1. OBJETIVO

1.1. O principal objetivo é motivar os empregados para que mudem comportamentos, desenvolvam habilidades e estimulem a inovação, criando novos modelos de envolvimento.

1.2. Possibilitar o atingimento de seus objetivos/metapas de forma lúdica, saudável e criativa, ainda que competitiva e com a perspectiva divertida onde as recompensas demonstram o reconhecimento do esforço adicional. Esse esforço pode ser reconhecido e recompensado individualmente ou em grupo.

2. DIRETRIZES

2.1. Competitividade saudável entre os empregados da empresa. A competição lida com a natureza humana que motiva as pessoas a partir da vontade de superação em algum aspecto, seja ao próximo ou a si mesmo.

2.2. Sentimento de conquista ao se atingir um determinado objetivo. Um importante estímulo para que o participante continue engajado e interessado nas próximas etapas.

2.3. Mensuração de desempenho: um membro de um programa que utiliza a gamificação não conseguirá perceber sua evolução sem uma demonstração clara de seu progresso por níveis, conquistas ou demais estruturas montadas para sua interação. Como um termômetro, é possível avaliar e mensurar os resultados com a gamificação. Assim, antecipa-se às necessidades do jogo e às tendências do mercado.

3. ORGANIZADORA

3.1. DIDEHU-DERHU

3.2. O Game do saber será lançado para o segundo semestre de 2020 para reconhecer e valorizar os empregados que participarem do plano de Capacitação da CPRM, podendo ser um modelo a ser implementado ou, dependendo dos resultados e análises, apenas compor o Plano de capacitação. Porém no mercado há a clara dimensão dos ganhos em ações e tarefas gamificadas, podendo assim ser adaptado a outras áreas e ações que a CPRM perceba a necessidade de desafiar seus colaboradores.



4. PARTICIPAÇÃO.

4.1. O Game do saber será para os todos os empregados da CPRM, exceto terceirizados e estagiários.

5. PERÍODO E PRAZOS

5.1. As participações serão contabilizadas dentro do período de 01 de julho de 2020 a 31 de dezembro de 2020.

5.2. O prazo final para envio da comprovação das ações que pontuam será até 15 dias após o período avaliativo, ou seja, 15 de janeiro de 2021.

5.3. Não há acúmulo de pontos de um período para outro, os pontos expiram após o termino do período.

5.4. Os pontos são pessoais e intransferíveis.

5.5. A comissão organizadora não se responsabiliza por documentações enviadas fora dos prazos determinados. Documentações enviadas fora dos prazos não serão contabilizadas nem no período e não poderão ser contabilizadas no próximo período.

6. PROCESSO DE PONTUAÇÃO.

6.1. Tabela das ações que pontuam, número de pontos e como comprovar cada ação.

Ações que pontuam	Pontos	Como comprovar
Treinamento presencial ou online	1 hora = 1 ponto	STR e Certificado
Ser Instrutor interno e ministrar curso	1 hora = 2 pontos	Lista de presença / foto do evento / STR
Preencher link perfil metodologia DISC	20 pontos	No ambiente de administrador da plataforma

6.2. Todo treinamento, aprovado através de STR, será considerado para o game do saber, desde que a comprovação da realização do treinamento seja enviada a DIDEHU através do SEI ou pelo e-mail (gamificacao@cprm.gov.br) até 15 dias após o término do período avaliativo.



6.3. Ação de instrutoria interna deverá ser comprovada com a autorização para realização do treinamento, lista de presença e STR.

6.4. Critério de datação dos certificados.

6.4.1. Para certificados onde as datas aparecem corretamente, serão adicionados, no cadastro do treinamento da DIDEHU, as datas iniciais e finais dos cursos.

6.4.2. Para certificados citando somente o mês, serão adicionados, no cadastro do treinamento da DIDEHU, o mês de treinamento, levando em consideração, a data final, o último dia daquele mês citado.

6.4.3. Para certificados onde aparece somente a data inicial, serão adicionados no cadastro do treinamento da DIDEHU, a data final como sendo a data inicial mais o número de dias correspondentes as horas cursadas ou então o dia da data de entrega do certificado.

6.5. Para fins de contabilização das horas, será levada em consideração a data final do curso.

6.6. A comissão organizadora do processo poderá ampliar as opções de ações que pontuam em qualquer momento do período do processo.

Atenção: cursos de formação não valem para pontuação, tais como, mestrados, pós-graduações e cursos de formação.

7. PRÊMIOS

7.1. Tabela dos prêmios individuais, suas pontuações e Limites de vencedores.

Classe	Premiações e Recompensas	Faixa de Pontuação	Limite de Vencedores
1	Um Notebook	300 ou mais	3
2	Um celular	250 a 299	3
3	Um Kindle	200 a 249	3
4	2 dias de Folga	170 a 199	10
5	1 dia de folga	150 a 169	10



6	Brindes (Fone de ouvido, pen-drive, caixa de som Bluetooth, ...)	120 a 149	10
7	4 Horas de folga	110 a 119	10
8	Reconhecimento por e-mail	100 e acima	Todos

7.2. Em cada classe, a premiação será limitada ao número de vencedores, conforme quadro de premiação acima.

7.3. Caso necessário, será utilizado o critério de desempate para a premiação das classes 1 a 7, iniciando pela classe 1; ou seja, o empregado que atingiu mais de 300 pontos, mas não recebeu premiação na classe 1 devido ao critério de desempate, irá concorrer na classe 2, assim sucessivamente.

7.4. O empregado vencedor só receberá um prêmio por período.

7.5. A pontuação será zerada após o término de cada período avaliativo.

7.6. Critério de Desempate:

- Primeiro critério: Menor quantidade de cursos para alcance da pontuação.
- Segundo critério: Preenchimento do DISC.
- Terceiro critério: Preenchimento do PCCS. (observação: basta somente o preenchimento do PCCS, o critério não leva em consideração a pontuação do empregado no PCCS).
- Quarto critério: Maior tempo de CPRM.
- Quinto critério: Maior idade.

7.7. A comissão organizadora do processo pode efetuar quaisquer modificações nas premiações de acordo com a necessidade do processo, seja por questões de restrição orçamentária ou determinação de DE.

8. RESULTADOS

8.1. A seleção dos vencedores é realizada por meio da análise das pontuações enviadas no período selecionado com base nos critérios descritos.

8.2. O resultado do semestre (julho a dezembro) será divulgado após 15 de janeiro.

8.3. Será criado um Comitê com a participação de 3 empregados (1 DERHU, 1 COJUR e 1 AUDITE) para validação e acompanhamento da premiação que serão definidas pelo Diretor de Administração e



Finanças e pelo Diretor Presidente. Esse Comitê fará a verificação de toda a tabela de pontuação e de premiação e acompanhará os critérios de desempate.

8.4. A divulgação dos vencedores do semestre ocorrerá através de listagem na INTRANET da CPRM, por e-mail e/ou SEI.

9. DA PREMIAÇÃO DOS VENCEDORES

9.1. Dos prêmios das classes 1, 2, 3 e 6:

9.1.1. Os prêmios serão enviados para as Unidades Regionais e cada vencedor poderá retirar os prêmios nas suas Unidades correspondentes.

9.2. Dos prêmios das classes de 4, 5 e 7:

9.2.1. O prazo máximo para registrar as folgas é de até 6 meses após seu recebimento, ou seja, folgas dadas em janeiro deverão ser utilizadas até 31 de julho. Se não forem utilizados no período determinado, as folgas perdem a validade.

9.2.2. Não serão possíveis agendamentos posteriores ou mudança de agendamento de folgas.

9.2.3. As folgas serão agendadas pelo gestor do empregado com o RH da CPRM. Sem possibilidade de trocas posteriores. E deverão ser registradas na folha de Ponto justificando como "premiação Game do Saber".

9.3. A verba utilizada está prevista no Centro de Custo do programa Game do Saber.