**Precizări metodologice INOV 2022-2024**

**Începând cu valul de anchetă 2022-2024, colectarea datelor privind inovarea, este reglementată de următoarele acte juridice internaționale:**

* **Regulamentul (UE) 2019/2152**
* **Regulamentul general de punere în aplicare (UE) 2020/1197**
* **Regulamentul de aplicare în domeniul inovării (UE) 2022/1092**

În chestionar se colectează informaţii despre inovaţiile şi activităţile inovatoare din întreprindere, pentru o perioadă de trei ani (2022, 2023 şi 2024 inclusiv) şise completează obligatoriu de toate întreprinderile cu activitate principală în anul 2024 încadrată în următoarele diviziuni CAEN Rev. 2 (Clasificarea Activităţilor din Economia Naţională): 05÷09, 10÷33, 35, 36÷39, 46, 49÷53, 58÷63, 64÷66, 71, 72, 73, indiferent dacă au avut sau nu au avut activități inovatoare**.**

***Datele trebuie furnizate şi completate de managerul/directorul întreprinderii sau de o persoană cu o viziune de ansamblu asupra activităţii şi tehnologiei implementate în întreprindere.***

Termenul „inovație” poate fi utilizat în contexte diferite pentru a se referi fie la un proces, fie la un rezultat. Pentru a evita confuzia, acest document folosește termenul „activități de inovare” pentru a se referi la proces, în timp ce termenul „inovație” este limitat la rezultate.

Definiția de bază a activităților de inovare (de afaceri) este următoarea:

**Activitățile de inovare** *includ toate activitățile de dezvoltare, financiare și comerciale întreprinse de o firmă care sunt destinate să conducă la o inovație pentru firmă. Activitățile de inovare pot duce la o inovație , pot fi în curs, amânate sau abandonate*.

***O inovație de afaceri*** *este un produs sau un proces de afaceri nou sau îmbunătățit (sau o combinație a acestora) care diferă semnificativ de produsele anterioare ale companiei sau procesele de afaceri și care a fost introdus pe piață sau pus în funcțiune de către firmă*

***O inovaţie reprezintă introducerea în întreprindere a unui produs sau proces nou sau îmbunătățit (sau o combinație a acestora) care diferă semnificativ de produsele sau procesele anterioare ale unității și care a fost pusă la dispoziția potențialilor utilizatori sub formă de produs, sau utilizată de către unitate sub formă de proces .***

***O inovaţie trebuie să aibă caracteristici sau intenţii de utilizare care sunt noi sau care furnizează o îmbunătăţire semnificativă faţă de ceea ce a fost înainte folosit sau vândut de către întreprindere. Cu toate acestea, o inovaţie poate eşua sau poate lua timp pentru a fi de succes.***

*O inovaţie trebuie să fie nouă sau îmbunătăţită semnificativ doar pentru întreprinderea dvs. Ea ar fi putut fi dezvoltată iniţial sau utilizată de alte întreprinderi sau organizaţii.*

***O inovație de produs*** *este un bun sau un serviciu nou sau îmbunătățit, care diferă semnificativ de bunurile sau serviciile anterioare ale firmei și care a fost introdus pe piață*

Inovațiile de produs pot implica două tipuri generice de produse: bunuri și servicii.

* **Bunurile** *includ obiecte tangibile și unele produse de captare a cunoștințelor asupra cărora pot fi stabilite drepturi de proprietate și a căror proprietate poate fi transferată prin tranzacții de piață*.
* **Serviciile** *sunt activități intangibile care sunt produse și consumate simultan și care modifică condițiile (de exemplu, fizice, psihologice etc.) ale utilizatorilor.*

Serviciile pot include, de asemenea, unele produse de captare a cunoștințelor

***Produsele de captare a cunoștințelor*** pot avea caracteristicile unui bun sau a unui serviciu și se referă la furnizarea, stocarea, păstrarea, comunicarea și difuzarea informațiilor digitale la care utilizatorii pot accesa în mod repetat. Aceste produse pot fi stocate pe obiecte fizice și infrastructură, cum ar fi suportul electronic sau Cloud.

**O inovație de proces de afaceri** *este un proces de afaceri nou sau îmbunătățit pentru una sau mai multe funcții de afaceri, care diferă semnificativ de procesele de afaceri anterioare ale firmei și care a fost pus în funcțiune în firmă.*

***Activităţile inovatoare*** *includ achiziţia de utilaj, echipament, clădiri, software şi licenţe; activitǎţi inginereşti şi de dezvoltare a muncii, studii de fezabilitate, proiectare (design), instruire şi comercializare (marketing), când sunt efectuate în mod specific pentru dezvoltarea şi/sau implementarea unei inovaţii de produs sau de proces. Acestea includ şi* ***toate tipurile******de activităţi de cercetare-dezvoltare*** *pentru a crea cunoştinţe noi sau a rezolva probleme ştiinţifice sau tehnice .*

**Note care pot sprijini unitățile în completarea chestionarului**

**Întrebarea 3.3**.

CA din revânzare poate fi nouă pentru firmă sau nouă pentru piață, dacă bunurile revândute fac parte dintr-un serviciu nou sau îmbunătățit. Ex. Dacă o întreprindere își extinde gama de produse prin revânzarea unei noi linii de produse și extinderea necesită schimbări semnificative de către firmă în modul în care furnizează servicii. Toate revânzările legate de acest serviciu nou sau îmbunătățit reprezintă cifra de afaceri din produse noi sau îmbunătățite.

**Întrebarea 3.5.2**

**Inovații de proces de afaceri**

**Metode de prelucrare a informatiei sau comunicare** include toate metodele de rulare a sistemelor de informare și comunicare. Acestea includ: hardware și software, prelucrarea datelor și baze de date, întreținerea și repararea sistemelor de informații și comunicații, găzduire web și alte activități de informare legate de computer.

**Practici de afaceri pentru organizarea procedurilor sau relațiilor externe** au inclus toate practicile și metodele legate de managementul general, guvernanța corporativă și manegementul relațiilor externe cu partenerii de afaceri (ex. Managementul relețiilor cu clienții, relațiile cu furnizorii, alianțele).

**Metodele de marketing** includ publicitate (inclusiv promovarea și prezentare produselor), activități de vânzare și servicii post-vânzare, activități la expoziții și târguri, studii de piață, metode de stabilire a prețurilor și activități de dezvoltare a unor noi piețe.

**Întrebarea 3.7 - 3.8**

**Cercetare și dezvoltare (R&D)**

**Cercetarea și dezvoltarea** cuprind lucrări creative și sistematice întreprinse pentru a crește stocul de cunoștințe - inclusiv cunoștințele despre omenire, cultură și societate - și pentru a concepe noi aplicații ale cunoștințelor disponibile.

**Cercetare dezvoltare realizată intern**: cercetare și dezvoltare întreprinsă de întreprinderea dvs. pentru a crea noi cunoștințe sau pentru a rezolva probleme științifice sau tehnice. Includeți cheltuielile curente, inclusiv costurile forței de muncă și cheltuielile de capital pentru clădiri și echipamente special pentru cercetare și dezvoltare)

**Cercetare și dezvoltare contractată**: întreprinderea dvs. a contractat cercetare și dezvoltare către alte întreprinderi (includeți întreprinderi din propriul grup) sau către organizații de cercetare publice sau private.

**Alte cheltuieli de inovare** Toate celelalte activități legate de dezvoltarea de produse și procese noi sau îmbunătățite semnificativ.

**Întrebarea 6.1.**

Categoria de răspunsuri va fi înțeleasă după cum urmează:

Da semnificativ = beneficiu ridicat pentru mediu

Da, dar nesemnificativ = beneficiu pentru mediu scăzut

Nu = deloc semnificativ, niciun beneficiu pentru mediu

* *”NU” nu trebuie înțeles ca nicio inovație cu beneficiu pentru mediu, ci ca o inovație deloc semnificativă pentru mediu, sau fără niciun beneficiu pentru mediu*

**Întrebarea 7.3.**

**Cifra de afaceri a întreprinderii**

”Achizițiile de bunuri și servicii pentru revâzare” sau modificările stocurilor aferente trebuie incluse în CA totală.

**Întrebarea 7.5 Mașini, echipamente și clădiri**

**Cheltuieli pentru achiziționarea de bunuri fizice de capital** (terenuri și clădiri, mașini și instrumente, echipamente de transport și alte echipamente) și costuri curente pentru închirierea imobilizărilor corporale. Excludeți costurile de leasing pentru alte bunuri de capital (care nu contribuie la crearea activelor).

**Marketing și Branding**

Lucrări interne sau externe destinate să consolideze reputația sau valorile mărcii, fie ale întreprinderii în ansamblu, fie ale bunurilor sau liniilor de servicii individuale, precum și să sprijine plasarea pe piață a bunurilor și serviciilor noi. De exemplu: cercetare de piață, piață teste, dezvoltarea de strategii și metode de marketing, lansări de produse, campanii promoționale, „rebranding” de afaceri, dezvoltarea de materiale promoționale etc.

*Includeți:*

(a) costurile de personal ale întregului personal implicat

(b) costurile asociate, inclusiv facilitățile de birou, cheltuielile generale și materialele, dar nu elementele de capital;

(c) costurile externe ale campaniilor de publicitate și marketing către agenții, organizații media, târguri comerciale, furnizori de baze de date de marketing etc.

**Pregatirea personalului**

Activități de formare a abilităților și predarea cunoștințelor legate de activitățile specifice ale firmei, inclusiv formarea la locul de muncă și educația în legătură cu locul de muncă la instituțiile de formare și educație. De exemplu, instruire cu privire la sistemele IT, echipamente noi de producție, acreditare ISO, dezvoltarea competențelor etc.

*Include*:

(a) costurile de personal ale formatorilor, inclusiv dezvoltarea și furnizarea de formare;

(b) plăți de călătorie și de ședere;

(c) costurile asociate, inclusiv furnizarea de facilități, cheltuieli generale și materiale, dar nu elemente de capital;

(d) instruire oferită de furnizori externi, indiferent dacă este furnizată la fața locului sau în altă parte;

(e) percepe plăți pentru organizațiile de formare;

(f) costul timpului personalului în timp ce este instruit și, prin urmare, absent de la locul de muncă și de formare la locul de muncă.

**Design de produs**

Proiectarea bunurilor sau serviciilor pentru a dezvolta o formă, aspect sau funcție nouă sau modificată pentru bunuri sau servicii. Proiectarea implică o serie de pași iterativi pentru a crea produse funcționale. Activitățile de proiectare a produselor pot include, de asemenea, implicarea potențialilor utilizatori în procesul de proiectare, testarea pilot și studii post-implementare pentru identificarea sau rezolvarea problemelor cu un proiect.

*Includeți:*

(a) costurile de personal ale întregului personal implicat, de ex. graficieni, designeri de produse, arhitecți, ingineri de proiectare etc .;

(b) costurile asociate, inclusiv birourile, cheltuielile generale și materialele utilizate pentru aceste activități de proiectare, dar nu bunurile de capital. Estimările bazate pe proporțiile de timp ale personalului sunt acceptabile.

*Excludeți*

(a) costurile proiectării încorporate în alte elemente de cheltuieli curente sau de capital

(b) proiectarea prototipurilor științifice (parte a cercetării și dezvoltării), proiectarea software-ului și a altor activități de inginerie (inginerie civilă, inginerie chimică, inginerie mecanică, inginerie electrică).

**Software și baze de date**

Achiziționarea de software extern și dezvoltarea de software intern. De exemplu, sisteme de operare, aplicații de birou cu scop general (de exemplu, procesare de text), aplicații cu scop special (de exemplu, sisteme de contabilitate financiară, baze de date, sisteme de control al producției) etc.

*Includeți*:

(a) costurile de personal ale întregului personal implicat, cu excepția contractanților;

(b) costurile asociate, inclusiv facilitățile de birouri, cheltuielile generale și materialele utilizate, dar nu elementele de capital;

(c) software-ul disponibil la raft; licențe software și reînnoiri de licențe; software generic și personalizat.

*Excludeți:*

(a) software încorporat în alte elemente de cheltuieli curente sau de capital, de ex. software preinstalat pe hardware IT; (b) dezvoltarea de software realizată ca parte a cercetării și dezvoltării.

**Drepturi de proprietate intelectuală (DPI**)

Costurile administrative și juridice aferente aplicării sau înregistrării, documentării, gestionării, monitorizării, tranzacționării și aplicării drepturilor proprii de proprietate intelectuală (DPI). Și cheltuielile efectuate pentru achiziționarea proprietății intelectuale a altor persoane (brevete, desene sau modele industriale etc.) prin cumpărare sau licențiere.