



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA**

**TERMO DE REFERÊNCIA Nº 19/1041/2013 PARA CONTRATAÇÃO DE
CONSULTORIA ESPECIALIZADA NA MODALIDADE PRODUTO**

1. NÚMERO E TÍTULO DO PROJETO

PROJETO UNESCO 914BRZ1041 – Apoio ao Desenvolvimento de Estratégias de Implementação do Plano Nacional de Educação no tocante às Políticas Públicas de Educação Básica.

2. UNIDADE DEMANDANTE

CGMID/DCE

3. ENQUADRAMENTO DA CONTRATAÇÃO - VINCULAÇÃO AO PRODOC

Objetivo Imediato 4. Produzir, sistematizar e implantar materiais didáticos pedagógicos, tecnologias, conteúdos e metodologias educacionais inovadoras na Educação Básica.

Resultado 4.1. Temas e assuntos com potencial para usos pedagógicos/educacionais, bem como conteúdos e tecnologias educacionais curriculares mapeados, validados e tratados para uso transmídia nos programas que utilizam as Tecnologias de Informação e Comunicação na educação básica.

Atividades:

4.1.5. Avaliar e selecionar novos conteúdos educacionais inovadores para os diferentes níveis e modalidades de ensino.

4.1.7. Elaborar material de apoio para a utilização pedagógica/educacional dos conteúdos educacionais mapeados e selecionados, com especialistas dos diferentes níveis e modalidades de ensino.

4.1.8. Desenvolver modelos de convergência e interoperabilidade dos recursos, ferramentas e equipamentos das tecnologias de informação e comunicação contemporâneas.

4. OBJETIVO DA CONTRATAÇÃO

Consultoria especializada em desenvolvimento e produção de jogos digitais para prestar serviço de avaliação de projetos da TV Escola e do Portal do Professor, com o objetivo de melhorar o fluxo de trabalho em relação a: questões técnicas, inovação tecnológica, integração entre diferentes projetos digitais e orientar a estratégia de futuros esforços de produção no âmbito dos jogos educacionais digitais.

5. JUSTIFICATIVA DA CONTRATAÇÃO

Entre as estratégias e programas prioritários associados às metas do PNE, a Secretaria de Educação Básica (SEB) elegeu aqueles voltados ao desenvolvimento de tecnologias ligadas à educação, dos conteúdos educativos e dos materiais didáticos. Ainda é tratada como tema prioritário a introdução das tecnologias e conteúdos digitais nas salas de aula, tendo como programas principais a produção de conteúdos para o canal TV Escola, Revista TV Escola, Proinfo, Portal do Professor, entre outros.

Ao completar 17 anos de funcionamento em 2013, a TV Escola se constitui como um dos mais longevos programas do MEC. Sua finalidade, como política pública em si, é subsidiar o trabalho realizado na escola e contribuir para a melhoria da educação. O programa TV Escola integra um conjunto de ações destinado a democratizar o ensino básico e elevar a qualidade da educação brasileira. Seu projeto/atividade encontra-se incluído no Plano Plurianual de 2012/2015.

As tecnologias da informação evoluem a passos largos. A Internet passa a conectar diferentes dispositivos, cada um com vantagens, características e necessidades distintas. Os vídeos passam a ser acompanhados e complementados por textos, fotos, ilustrações, infográficos interativos, jogos, entre outros. Desta forma, destaca-se a urgência em transformar a TV Escola em uma televisão que se comunica com o espectador do século 21, deixando de ser apenas um simples repositório de vídeos arquivados em um site web, para se constituir como um canal de distribuição multiplataforma. Seu público alvo deve ultrapassar os limites da escola, para alcançar alunos, professores e famílias, com conteúdos multimídia que permitam não apenas a atualização e a formação continuada dos professores, mas a complementação do conhecimento e a mobilização geral em favor da educação. Essas formas de chegar ao público visam à melhoria do aprendizado e pretendem garantir igualdade de acesso a conteúdos de qualidade para todos os brasileiros, independentemente do seu grau de instrução, condição social ou local de residência.

No intuito de oferecer um conjunto de possibilidades para a TV Escola e para o Portal do Professor, é necessário adaptar o canal às novas políticas da SEB e aos novos tempos. Para a construção dos mecanismos que possibilitem esta nova abordagem, se faz necessária a contratação, no âmbito do Projeto de Cooperação Técnica **914BRZ1041**, de um consultor por produto que apresente análise dos projetos de jogos que serão distribuídos por meios digitais pela TV Escola em suas plataformas, com o objetivo de melhorar o fluxo de trabalho em relação a questões técnicas, à inovação tecnológica e à integração entre diferentes projetos digitais.

6. ATIVIDADES E PRODUTOS

Os documentos deverão contemplar os projetos já realizados no âmbito da TV Escola e no Portal do Professor, os que estão em produção e os que já estão programados para o período a ser contratado, que serão devidamente apresentados pela coordenação. Um dos objetivos principais é garantir a integração entre os projetos da TV Escola, em especial jogos, hotspots e portais desenvolvidos em linguagem HTML5.

PRODUTO 1 - Documento técnico contendo estudo analítico de hotspot e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série de língua portuguesa para o primeiro ano do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo proposta de evolução destes.

Atividade 1: Analisar documentos e projetos de jogos produzidos pela TV Escola.

Atividade 2: Propor modificações e melhorias, com cronograma definido para sua implantação.

PRODUTO 2 - Documento técnico contendo estudo analítico de hotspot e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre matemática para o primeiro ano do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo proposta de evolução destes.

Atividade 1: Analisar documentos e projetos de jogos produzidos pela TV Escola

Atividade 2: Propor modificações e melhorias, com cronograma definido para sua implantação.

PRODUTO 3 - Documento técnico contendo estudo analítico de hotspot e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre língua portuguesa para os dois últimos anos do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo proposta de evolução destes.

Atividade 1: Analisar documentos e projetos de jogos produzidos pela TV Escola

Atividade 2: Propor modificações e melhorias, com cronograma definido para sua implantação.

PRODUTO 4 - Documento técnico contendo estudo analítico de hotspot e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre matemática para os dois últimos anos do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo proposta de evolução destes.

Atividade 1: Analisar documentos e projetos de jogos produzidos pela TV Escola

Atividade 2: Propor modificações e melhorias, com cronograma definido para sua implantação.

PRODUTO 5 - Documento técnico contendo estudo analítico de hot site e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre ciências para os dois últimos anos do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo proposta de evolução destes.

Atividade 1: Analisar documentos e projetos de jogos produzidos pela TV Escola

Atividade 2: Propor modificações e melhorias, com cronograma definido para sua implantação.

PRODUTO 6 - Documento técnico contendo o modelo de integração entre os projetos de games e outros projetos digitais da CGMID (canal TV Escola, Portal TV Escola, Revista TV Escola, Proinfo, Portal do Professor, BIOE, fascículos interativos, hot sites, entre outros); e a estratégia e fluxo de produção de jogos digitais, incluindo proposta de modelo de integração compatível com a produção transmídia da TV Escola.

Atividade 1: Analisar projetos transmídia que envolvam documentos, programas de televisão, sites, jogos e outros objetos, produzidos no Brasil e no exterior que tenham seus conteúdos desenvolvidos de maneira integrada.

Atividade 2: Identificar os melhores modelos de integração entre os projetos analisados para propor modelo de integração compatível com a produção de conteúdos transmídia da TV Escola.

7. PERFIL PROFISSIONAL

Graduação em qualquer área relacionada com tecnologia, devidamente reconhecido pelo MEC. Experiência profissional mínima de 3 anos em trabalhos relacionados com desenvolvimento e programação de jogos digitais. Experiência profissional mínima de 3 anos comprovada em projetos desenvolvidos em linguagem HTML5 e jogos educacionais. Desejável ter experiência em design responsivo ou novas tecnologias na educação.

8. PRAZO DE DURAÇÃO DO CONTRATO - 12 meses

9. VALOR TOTAL DO CONTRATO - R\$78.000,00 (setenta e oito mil reais)

10. CRONOGRAMA DE ENTREGA DOS PRODUTOS E PAGAMENTO

O pagamento será efetuado após a entrega dos produtos, segundo as especificações técnicas do presente termo, condicionado à aprovação pela unidade demandante da consultoria, por meio de Nota ou Parecer Técnico.

Os produtos devem ser entregues à Coordenação geral de Mídias e Conteúdos Digitais – CGMID/DCE- Esplanada dos Ministérios Bloco L, Anexo II, sala 239, CEP: 70047900: a) 1 cópia em CD em formato PDF, b) capa com nome e código do projeto, nº do contrato, título do produto, nome e assinatura do consultor, local e data, c) 1 cópia impressa com encadernação em espiral.

Obs: o pagamento do primeiro produto será feito no mínimo 45 dias após a assinatura do contrato

PRODUTO	DATA DE ENTREGA	VALOR
PRODUTO 1 - Documento técnico contendo estudo analítico de hot site e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre língua portuguesa para o primeiro ano do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV	60 dias após a assinatura do contrato.	13.000,00

PRODUTO	DATA DE ENTREGA	VALOR
Escola, incluindo proposta de evolução destes.		
PRODUTO 2 - Documento técnico contendo estudo analítico de hot site e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre matemática para o primeiro ano do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo proposta de evolução destes.	130 dias após a assinatura do contrato.	12.000,00
PRODUTO 3 - Documento técnico contendo estudo analítico de hot site e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre Língua Portuguesa para os dois últimos anos do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo propostas de evolução destes.	180 dias após a assinatura do contrato.	14.000,00
PRODUTO 4 - Documento técnico contendo estudo analítico de hot site e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre matemática para os dois últimos anos do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola. Incluindo proposta de evolução destes.	245 dias após a assinatura do contrato.	13.000,00
PRODUTO 5 - Documento técnico contendo estudo analítico de hot site e 13 mini games desenvolvidos em HTML5 da série sobre ciências para os dois últimos anos do ciclo de alfabetização produzida no âmbito da TV Escola, incluindo proposta de evolução destes.	300 dias após a assinatura do contrato.	11.000,00
PRODUTO 6 - Documento técnico contendo o modelo de integração entre os projetos de games e outros projetos digitais da CGMID (canal TV Escola, Portal TV Escola, Revista TV Escola, Proinfo, Portal do Professor, BIOE, fascículos interativos, hot sites, entre outros); e sugestões de estratégias e fluxo de produção de jogos digitais, incluindo proposta de modelo de integração compatível com a produção de conteúdos transmídia da TV Escola.	360 dias após a assinatura do contrato.	15.000,00
TOTAL		78.000,00

11. NÚMERO DE VAGAS - 1 (uma)

12. PROCESSO SELETIVO

Os interessados deverão encaminhar os currículos, conforme modelo padrão, disponível na página do MEC – www.mec.gov.br - Serviços/Seleção de Consultores para o endereço eletrônico: ugp.seb@mec.gov.br.. No campo assunto deverá constar o código do Projeto, o número do Edital e o perfil para o qual está concorrendo. Serão desconsiderados os currículos remetidos em desacordo com estas exigências e fora do prazo estipulado no Edital.

13. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

O processo seletivo relativo a este Termo de Referência será realizado em duas etapas: análise curricular e entrevista e será conduzida por Comissão de Seleção, composta por três

servidores do Ministério da Educação. O processo seletivo será submetido à apreciação do Organismo Internacional responsável pela contratação.

1. **Análise Curricular:** serão analisados os critérios formação acadêmica e experiência profissional, conforme critérios abaixo relacionados. Esta fase tem caráter eliminatório e classificatório.

1.1 Formação acadêmica

CARACTERIZAÇÃO (pontuação cumulativa – Máximo 30 pontos)	PONTUAÇÃO
Graduação em qualquer área relacionada com tecnologia, devidamente reconhecido pelo MEC.	30(pontos)

1.2 Experiência profissional

CARACTERIZAÇÃO (pontuação cumulativa – Máximo 40 pontos)	PONTUAÇÃO
1 ponto por ano de experiência profissional, além do quantitativo mínimo exigido, com trabalhos relacionados com desenvolvimento e programação de jogos digitais.	19 (pontos)
1 ponto por ano de experiência profissional, além do quantitativo mínimo exigido projetos com desenvolvidos em linguagem HTML5 e jogos educacionais.	19(pontos)
Experiência em design responsivo ou novas tecnologias na educação.	2 (pontos)

2. **Entrevista:** após análise curricular, os candidatos considerados aptos a participar da etapa de entrevista, receberão mensagem eletrônica informando data, local e hora da entrevista. Os candidatos que residam fora de Brasília/DF poderão ser entrevistados por telefone. A entrevista deverá ser gravada e anexada ao processo. Esta fase tem caráter classificatório e serão observados os seguintes **critérios:**

CARACTERIZAÇÃO (pontuação cumulativa – Máximo 30 pontos)	PONTUAÇÃO
Expressa-se bem, possuindo boa fluência verbal, clareza na exposição de assuntos/argumentos.	8 (pontos)
Domina os assuntos relativos a área de contratação.	22 (pontos)

14. PASSAGENS E DIÁRIAS

Serão custeadas a parte pelo Projeto e devem estar estritamente relacionadas ao objeto da contratação.

15. LOCALIDADE DE TRABALHO

Em todo o território nacional

16. CABERÁ À SEB/MEC e à UNESCO

- a. Acompanhar as atividades dos consultores contratados.
- b. Analisar e aprovar os produtos especificados no presente Termo de Referência.

17. CABERÁ AOS CONSULTORES CONTRATADOS

- a. Desenvolver os estudos e elaborar os documentos previstos segundo as especificações que constam neste Termo de Referência.
- b. Cumprir todas as atividades a eles designadas no presente Termo.

- c. Entregar os produtos no prazo estipulado no presente Termo.
- d. Revisar e reapresentar os produtos previstos neste Termo, caso o contratante não aprove as primeiras versões apresentadas.
- e. Arcar com todas as despesas necessárias ao desenvolvimento das atividades a eles designadas no presente Termo, exceto passagens e diárias.
- f. Efetuar a prestação de contas das passagens e diárias custeadas pelo Projeto no prazo máximo de 5 dias úteis após o término da missão.

Brasília, de _____ de 2013.

Érico da Silveira

Coordenador-Geral de Mídias e Conteúdos Educativos

De acordo. Encaminhe-se ao Coordenador Executivo do Projeto para aprovação.

Monica Gardelli Franco

Diretora de Formulação de Conteúdos Educacionais

De acordo. Encaminhe-se à UGP/SEB para as providências cabíveis.

Leonardo Milhomem Rezende

Coordenador Executivo de Projetos