



Faculdade  
Latino-Americana de  
Ciências Sociais  
Sede Brasil



---

Projeto FLACSO 01/2021 – *"Desenvolvimento das Capacidades Institucionais e Aperfeiçoamento da Administração Pública Federal"*

## **TERMO DE REFERÊNCIA PARA CONTRATAÇÃO DE CONSULTORIA**

---

### **1. PERFIL**

Contratação de serviços especializados, pessoa jurídica, para elaboração de materiais de aprendizagem no âmbito do projeto Épicos Inovação na Prática com experiência comprovada na realização de projetos digitais, produção e gestão de conteúdos digitais e audiovisual para internet que atendam aos requisitos e termos constantes nesta convocação.

**2. CÓDIGO DE REFERÊNCIA:** Projeto FLACSO 01/2021

### **3. FINALIDADE DA CONTRATAÇÃO**

Contratação de serviços especializados para elaboração de materiais de aprendizagem no âmbito do projeto Épicos Inovação na Prática.

### **4. ENQUADRAMENTO DAS AÇÕES NO PROJETO**

O presente Termo de Referência está enquadrado no:

Resultado 1.2 - Capacidade do processo de produção, disponibilização e divulgação do conhecimento da Enap ampliada.

Atividade 1.2.3 "Propor e validar estratégias e mecanismos de propagação de conhecimentos, soluções e práticas produzidas a partir da Enap", no âmbito do Projeto de Cooperação Internacional entre a Flacso e a Enap.

Extraído do Documento de Projeto, sob título "Desenvolvimento das Capacidades Institucionais e Aperfeiçoamento da Administração Pública Federal" - FLACSO 01/2021.

## 5. JUSTIFICATIVA

Segundo a Revista Panorâmica (2021), a transformação digital consiste em uma mudança estrutural da economia, das organizações e da sociedade em geral, causadas pela aplicação abrangente de tecnologias digitais e de modelos de negócios digitais disruptivos e está se tornando um termo de interesse acadêmico e empresarial em todo o mundo. O uso das novas tecnologias encabeça um processo disruptivo, transformando estratégias, produtos, serviços, processos e modelos de negócios. Em função desse uso, pela dinâmica de mercado, as organizações são forçadas a constantemente reduzir o gap da tecnologia disponível para tecnologia assimilada, mantendo-se competitivas e rentáveis (ALBERTIN; ALBERTIN, 2016).<sup>1</sup>

A democratização da internet, dos computadores pessoais e de novos dispositivos pessoais trouxe inúmeras transformações, revolucionando diversos setores da sociedade - inclusive o governo. O Brasil já é a 4ª maior população conectada do mundo e isso representa um aumento nas oportunidades de transformação digital do governo no país. Um dos principais reflexos da preocupação em aproveitar essas oportunidades é a velocidade em que o Ministério da Economia vem fazendo a transformação digital de serviços públicos: apenas em 2019 mais de 500 serviços públicos, de 28 órgãos diferentes, foram disponibilizados em canais digitais. Até o fim de 2022, a Secretaria de Governo Digital pretende oferecer digitalmente 100% dos mais de 3 mil serviços da União.

Em 2022 o governo federal publicou uma revisão da Estratégia de Governança Digital, que agora passa a se chamar Estratégia de Governo Digital (EGD). Essa alteração é um passo na jornada que começa na abordagem de governo eletrônico dos anos 1990. E há que se perceber a diferença entre esses conceitos de governo digital e eletrônico.

Governo eletrônico, ou e-gov, é um desdobramento da utilização de tecnologias da informação e comunicação para ampliar o acesso à informação e serviços públicos, ancorado no surgimento dos primeiros navegadores de internet. Sua principal característica é a mera transposição do mundo analógico para a internet.

Já a ideia de Governo Digital surge na esteira do advento da internet 2.0 e parte do princípio de que é preciso redesenhar os serviços públicos a partir de uma mentalidade digital first ou digital by default. Digital first é a ideia de usar o ambiente digital como base da estratégia de negócios. Nesse contexto, as disciplinas de user experience design (design de experiência do usuário) e a otimização de mecanismos de busca ganham centralidade - inclusive no desenho dos serviços públicos. Isso representa, em última análise, uma mudança paradigmática.

Além disso, a transformação digital tem contribuído para o aperfeiçoamento dos processos organizacionais de gestão e também da educação para o setor público, nos moldes das transformações que aconteceram nas últimas décadas na iniciativa privada. Trantopoulos<sup>2</sup> et al. (2017) revelam que, diante do atual cenário de transformação digital, as organizações que implementaram um processo estruturado de aquisição de conhecimento de fontes externas alcançaram um desempenho no processo de inovação acima da média.

A discussão sobre o uso ou incorporação das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas em geral não é uma questão nova para a educação brasileira. Ela se iniciou no ano de 1980, com políticas públicas que inseriram o uso das TICs em âmbitos escolares. Essa preocupação também atravessou a educação para o trabalho, e organizações incorporaram essas tecnologias nos seus programas de treinamento e desenvolvimento de pessoal.

Da mesma forma em que é possível perceber uma mudança paradigmática do e-gov para o Governo Digital, há também uma evolução nas iniciativas de uso e incorporação de tecnologia para educação.

Nos anos 80, as primeiras iniciativas consistiam na produção e no compartilhamento de conteúdos educacionais na forma de vídeo-aulas, que eram transmitidas por redes de televisão ou consumidas em equipamentos disponíveis nas instituições.

A produção das videoaulas exigiu a articulação de conhecimentos técnicos, pedagógicos e de comunicação social. Vídeo-aulas são aulas que não são possíveis de serem materializadas sem a utilização de técnicas da comunicação social - ainda que não sejam produtos de comunicação.

Da mesma forma das videoaulas, novidades metodológicas para consumo de conteúdos, exigem a articulação de conhecimentos e tecnologias que ultrapassem os domínios técnico e pedagógico. Nos ambientes digitais é preciso pensar a produção e a disponibilização dos conteúdos educacionais desde a mesma perspectiva digital-first que orienta a transformação digital do governo - pois trata-se de transformação digital também: da educação.

Um grande exemplo doméstico do impacto da incorporação de tecnologias e modelos de negócio digitais na área de educação é a Escola Virtual de Governo (EVG), da Enap. Fundada em 2017, tendo um catálogo de mais de 420 cursos e atingindo aproximadamente 88.605 pessoas só de Janeiro a Maio de 2022.

Seria impossível alcançar o sucesso da EVG se os cursos produzidos e disponibilizados na plataforma não tivessem a qualidade que só é possível alcançar com a mobilização de técnicas de comunicação social e práticas de design de experiência do usuário. Objetos digitais de aprendizagem não são meramente vídeos, podcasts, posts, mapas e infográficos. E eles não podem existir por si só, fora de ambientes digitais que permitam o seu acesso e consumo.

Neste sentido, o presente projeto tem como objetivo experimentar a produção e disponibilização de um novo tipo de conteúdo digital, com o objetivo de gerar competências para inovação no governo. O *Épicos Inovação na Prática* é uma iniciativa que visa contribuir para o fortalecimento da rede Inovagov<sup>3</sup>, ao mesmo tempo em que se apresenta como uma oportunidade de testar um novo nó da rede de maneira dinâmica e funcional, com aporte de objetos digitais de aprendizagem em diferentes formatos.

*Épico* é um termo que vem das metodologias ágeis<sup>4</sup>. Um *épico* é uma grande quantidade de trabalho que pode ser dividida em uma série de histórias menores. Os *épicos* geralmente englobam várias equipes, em vários sub-projetos. No contexto desse projeto, ele se configura em um novo formato de produção de conteúdo, bem como de formação de comunidade em torno da sistematização e disseminação de conhecimento para a replicabilidade de experiências e geração de capacidades para produção e incorporação de inovação no setor público.

A proposta de valor do *Épicos* é ajudar servidores públicos a planejar e desenvolver projetos de inovação, ao facilitar o acesso a conhecimento sistematizado e a uma comunidade de inovadores, diminuindo incertezas na implementação dos seus projetos. Esta preocupação está em consonância com a orientação do Observatório de Inovação do Setor Público da Organização (OPSI), da OCDE, de "facilitar o fluxo de informação, dados e conhecimento através do setor público" com vistas a oportunizar respostas criativas aos novos desafios e oportunidades dos governos no século XXI. Secundariamente, o projeto também tem como objetivo auxiliar no desenvolvimento de competências de *storytelling*, identificada como uma das seis competências chave para inovação no setor público pela OPSI/OCDE<sup>5</sup>.

Vale ressaltar que este Termo de Referência está ancorado em aprendizados acumulados ao longo do desenvolvimento de projetos anteriores em que foram realizadas pesquisas sobre as experiências e expectativas dos servidores públicos e comunidades de práticas de inovação no setor público, bem como sobre os hábitos e experiências na internet no Brasil.

Os resultados desses projetos anteriores incluem a definição de uma metodologia e frameworks para a produção e gestão de conhecimento para o ecossistema de inovação no setor público. Apenas desta forma foi possível dimensionar e descrever os produtos deste Termo de Referência, bem como estabelecer quais são as competências necessárias para a produção dos objetos digitais de aprendizagem. Desta forma, faz-se necessária e oportuna a contratação do objeto deste Termo de Referência de forma consequente à realização dos estudos anteriores.

A realização das atividades previstas no projeto exigem competências humanas, técnicas, vivenciais e capacidades organizacionais pouco instaladas na Enap e na administração pública de forma geral - ainda que estejam relacionadas com competências mapeadas pela OCDE.

Neste sentido, contar com o apoio da Flacso, na identificação e relacionamento com atores especializados que possam agregar novos conhecimentos e desenvolver capacidades, possibilitará que a Enap aumente suas

capacidades de produção e disseminação de conhecimento - atribuição regimental intransferível e função da escola. O impacto esperado deve contribuir para o desenvolvimento do governo brasileiro.

-----

1. ALBERTIN, A. L.; ALBERTIN, R. M. M. Tecnologia da informação e desempenho empresarial: as dimensões de seu uso e sua relação com os benefícios do negócio. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2016.

2. TRANTOPOULOS, K.; KROGH, G. V.; WALLIN, M. W; WOERTER, M. External knowledge and information technology: Implications for process innovation performance. MIS Quarterly, v. 41, i. 1, p. 287-300, 2017.

3. Inaugurada em 2015, a rede Inovagov, gerenciada pelo Ministério da Economia na sua fundação, encontra-se desmobilizada, tendo restado mais de 30 grupos nos aplicativos de mensagem Whatsapp e Telegram, que contam com mais de 250 membros - principal ativo da rede em questão.

4. Ágil é um conjunto de comportamentos, processos, práticas e ferramentas utilizados para a criação de produtos (geralmente de, mas não limitados a, software) e sua subsequente disponibilização para os usuários finais. A maioria dos métodos ágeis tenta minimizar o risco pelo desenvolvimento de projetos em curtos períodos, chamados de iteração, os quais gastam tipicamente menos de uma semana a até quatro.

5. [https://www.oecd.org/media/oecdorg/satellitesites/opsi/contents/files/OECD\\_OPSI-core\\_skills\\_for\\_public\\_sector\\_innovation-201704.pdf](https://www.oecd.org/media/oecdorg/satellitesites/opsi/contents/files/OECD_OPSI-core_skills_for_public_sector_innovation-201704.pdf)

## 6. AS ATIVIDADES CONSISTE EM:

Atividades a serem desenvolvidas pela Contratada:

**Atividade 1.** Ambiente de aprendizagem digital: Elaboração de proposta de ambiente de aprendizagem digital.

**Produto 1.1:** Documento técnico contendo proposta de experiência do usuário e visual da plataforma, incluindo fluxos, jornadas, interações, telas, elementos e protótipo (desenho do produto com a arquitetura da informação) da plataforma.

**Produto 1.2:** Documento técnico contendo orientação para transferência do conhecimento desenvolvido para o ambiente de aprendizagem.

**Atividade 2.** Objetos digitais de aprendizagem: Desenvolvimento de objetos digitais de aprendizagem para composição de 6 Épicos e suas histórias.

**Produto 2.1:** Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 1, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts na plataforma Épicos.

**Produto 2.2:** Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 2, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts.

**Produto 2.3:** Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 3, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts.

**Produto 2.4:** Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 4, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts.

**Produto 2.5:** Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 5, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts.

**Produto 2.6:** Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 6, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts.

**Atividade 3.** Playbook: Elaboração de guia para continuidade do desenvolvimento de épicos, de acordo com metodologias e frameworks definidos no âmbito do Projeto Épicos, contendo diretrizes estratégicas e técnicas para o futuro do projeto.

**Produto 3.1:** Documento técnico em formato Playbook/guia digital, com diretrizes estratégicas e técnicas, para a produção de novos épicos.

## 7. PÚBLICO ALVO

O projeto tem como público-alvo, em especial, servidores públicos, que atuam ou desejem desenvolver projetos de inovação, mas também se estende ao ecossistema de inovação.

## 8. SUPERVISÃO DAS ATIVIDADES

Os trabalhos da empresa especializada serão acompanhados e supervisionados por Caroline Nagel Moura de Souza, que atuará como Gerente de Projeto da Coordenação-Geral de Gestão do Conhecimento, Tecnologias e Prêmios da Enap da Diretoria de Inovação (premios@enap.gov.br).

A empresa contratada deverá manter a supervisora devidamente informada sobre as atividades programadas/realizadas durante todo o período de execução do contrato.

## 9. PLANO DE TRABALHO

### Quadro 01: Cronograma de execução

Produtos	Prazo
<b>Atividade 1 - Ambiente Digital</b>	
<b>Produto 1.1:</b> Documento técnico contendo proposta de experiência do usuário e visual da plataforma, incluindo, fluxos, jornadas, interações, telas, elementos e protótipo da plataforma.	30 dias após a assinatura do contrato
<b>Produto 1.2:</b> Documento técnico contendo orientação para transferência do conhecimento desenvolvido para o ambiente de aprendizagem	40 dias após a assinatura do contrato
<b>Atividade 2 - Objetos Digitais de Aprendizagem</b>	
<b>Produto 2.1:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 1, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	45 dias após a assinatura do contrato
<b>Produto 2.2:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 2, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	75 dias após a assinatura do contrato
<b>Produto 2.3:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 3, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	105 dias após a assinatura do contrato
<b>Produto 2.4:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 4, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	135 dias após a assinatura do contrato
<b>Produto 2.5:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 5, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	165 dias após a assinatura do contrato
<b>Produto 2.6:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 6, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	195 dias após a assinatura do contrato
<b>Atividade 3 - Playbook</b>	

<b>Produto 3.1:</b> Playbook/guia digital, com diretrizes estratégicas e técnicas, para a produção de novos épicos.	195 dias após a assinatura do contrato
---	--

Os prazos deste TR serão contados em dias corridos.

## 10. VALOR FINANCEIRO DO CONTRATO

### Quadro 02: Cronograma de pagamento

Produtos	Pagamento	Percentual do valor do contrato
<b>Atividade 1 - Ambiente Digital</b>		
<b>Produto 1.1:</b> Documento técnico contendo proposta de experiência do usuário e visual da plataforma, incluindo, fluxos, jornadas, interações, telas, elementos e protótipo da plataforma.	40 dias após a assinatura do contrato	10%
<b>Produto 1.2:</b> Documento técnico contendo orientação para transferência do conhecimento desenvolvido para o ambiente de aprendizagem	50 dias após a assinatura do contrato	20%
<b>Atividade 2 - Objetos Digitais de Aprendizagem</b>		
<b>Produto 2.1:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 1, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	60 dias após a assinatura do contrato	10%
<b>Produto 2.2:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 2, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	90 dias após a assinatura do contrato	10%
<b>Produto 2.3:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 3, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	120 dias após a assinatura do contrato	10%
<b>Produto 2.4:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 4, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	150 dias após a assinatura do contrato	10%
<b>Produto 2.5:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 5, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	180 dias após a assinatura do contrato	10%
<b>Produto 2.6:</b> Documento técnico contendo proposta referencial ao Épico 6, nos formatos e-book, vídeo, artigo, infográfico, vídeo-pílula e desdobramento em 3 posts	210 dias após a assinatura do contrato	10%
<b>Atividade 3 - Playbook</b>		

<b>Produto 3.1:</b> Playbook/guia digital, com diretrizes estratégicas e técnicas, para a produção de novos épicos.	210 dias após a assinatura do contrato	10%
---	--	-----

Os documentos técnicos devem ser entregues em formato de documento portátil (PDF) para publicação e também em formato editável (.DOC, .TXT, .XLS e outros).

A empresa contratada deve estar preparada para responder na íntegra a qualquer pedido relativo à metodologia utilizada na elaboração dos documentos.

Os valores serão repassados em conformidade com o cronograma de desembolso a ser estabelecido no contrato.

O pagamento será efetuado após a realização e aprovação dos serviços prestados, estando estes em perfeita consonância com o descrito na proposta, e após a apresentação de documento fiscal correspondente.

## 11. APRESENTAÇÃO DAS PROPOSTAS

As propostas de projetos deverão ser enviadas para o endereço eletrônico [selecao@flacso.org.br](mailto:selecao@flacso.org.br) conforme calendário publicado na página eletrônica da Flacso disponível no endereço <http://flacso.org.br>, e na página da Enap, no endereço <http://enap.gov.br>.

Não serão analisadas as propostas encaminhadas fora do prazo.

As propostas enviadas por e-mail ficarão sob a guarda da Flacso até a data estipulada para sua abertura.

A Flacso e a Enap não se responsabilizarão por propostas não recebidas no prazo estipulado em decorrência de eventuais problemas técnicos.

O assunto do e-mail deverá estar identificado com o número do edital e o texto “[Épicos] Proposta”, seguido do nome da instituição proponente.

As propostas não poderão ser apresentadas em conjunto com outras empresas ou organizações.

Não será aceita a substituição da empresa proponente por outra.

## 12. ELEGIBILIDADE

Estarão aptas a prestar os serviços técnicos especializados pessoas jurídicas com experiência comprovada na realização de projetos digitais, produção e gestão de conteúdos digitais e audiovisual para internet que atendam aos requisitos e termos constantes nesta convocação.

## 13. HABILITAÇÃO

As empresas interessadas em participar da seleção deverão comprovar experiência de mais de 2 anos com atividades relacionadas à gestão e execução de projetos digitais, produção e gestão de conteúdos digitais e audiovisual para internet e devem preencher o seguintes requisitos:

1. Projeto executivo que apresenta como a organização desenvolverá as atividades descritas no item 5, deste Termo de Referência e seus respectivos produtos, a serem entregues em cada etapa do desembolso, devendo conter:

a) especificação detalhada dos serviços prestados.

b) o preço unitário e o preço global para aquisição dos serviços, inclusos retenções, impostos e taxas, não podendo constar reduções, descontos e/ou ofertas especiais tais como opções para um mesmo item.

c) validade de, no mínimo, 60 (sessenta) dias a contar da data de emissão.

2. Apresentação de equipe que participará do projeto e de seus currículos. Para fins de apresentação da equipe de trabalho, deverão ser apresentados os currículos de todos os membros e suas respectivas qualificações pessoais, incluindo o endereço eletrônico (e-mail) e telefones do/a coordenador/a para contato. A equipe/coordenação deverá ser constituída considerando a necessidade de mobilização de saberes especificadas neste Termo de Referência a fim de atenderem satisfatoriamente à execução das atividades e produtos.

3. Poderão participar do processo de seleção as empresas que detenham as seguintes qualificações/características:

a) estejam em atividade regular, voltadas para a execução de atividades relacionadas ao objeto deste Projeto, demonstrem aptidão para o desenvolvimento de atividades pertinentes e compatíveis com este Projeto, comprovado através de Atestados de Capacidade Técnica;

b) indiquem o responsável técnico e a equipe executora que deverão demonstrar conhecimento e experiência nas atividades afins, devidamente comprovados através do envio de currículos;

c) possuam experiência de no mínimo 2 anos na gestão e execução de projetos digitais, produção e gestão de conteúdos digitais e audiovisual para internet, comprovados conforme indicação do Item 12.1.

4. Apresente o cronograma de realização do projeto contemplando a indicação precisa dos momentos de entrega dos produtos conforme especificado no presente TR.

5. Será exigido da empresa vencedora, sob pena de desclassificação, os seguintes documentos para fins de comprovação de regularidade fiscal e trabalhista:

a) contrato ou Estatuto Social e sua última alteração registrada;

b) cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ;

c) certidão Negativa de Débito Conjunta de Tributos Federais e Dívida Ativa da União;

d) regularidade perante a Fazenda estadual e/ou municipal do domicílio ou sede da empresa;

e) regularidade perante ao FGTS;

f) regularidade perante a justiça do trabalho.

## **14. ABERTURA DAS PROPOSTAS**

As propostas serão encaminhadas pela Flacso à Comissão de Seleção no dia 09 de Janeiro de 2023.

As Propostas serão abertas pela Comissão de Seleção no dia 09 de Janeiro de 2023 às 9 horas.

## **15. JULGAMENTO**

Os projetos apresentados pelas organizações deverão cumprir integralmente os requisitos previstos no presente Termo de Referência.

As propostas serão avaliadas pela análise combinada de técnica e preço.

Os critérios técnicos a serem avaliados dizem respeito à qualificação técnica da contratada e experiência profissional de equipe mínima a ser alocada no projeto.

O julgamento realizar-se-á mediante análise comparativa, em conformidade com os critérios definidos neste Termo de Referência.

A não-apresentação ou a irregularidade de quaisquer dos documentos comprobatórios da regularização jurídico-fiscal das instituições selecionadas impede a assinatura do contrato, facultando-se ao Comitê de Seleção a convocação da empresa cuja proposta tenha sido classificada em segundo lugar.

A qualificação técnica será composta pela qualificação técnica da empresa e pela qualificação técnica da equipe mínima.

## 16. QUALIFICAÇÃO TÉCNICA DA EMPRESA

Os critérios técnicos a serem avaliados dizem respeito à qualificação técnica da empresa. A qualificação técnica deve ser comprovada por meio de contrato de prestação de serviços, atestados de capacidade técnica, ou outro documento que faça prova inequívoca, e será avaliada conforme quadro abaixo:

### Quadro 03: Critérios de avaliação de qualificação técnica da contratada

Critério	Avaliação
Experiência comprovada na execução de projetos digitais que incluam pesquisa e sistematização na forma de conteúdos digitais.	1 ponto por contrato, atestado de capacidade técnica, ou outro documento que faça prova da experiência, sendo o mínimo de 3 e o máximo de 15 pontos
Pontuação mínima	3 pontos
Pontuação máxima	15 pontos

A contratada deverá atingir a **pontuação mínima de três pontos na avaliação da qualificação técnica da contratada**, sob pena de desclassificação.

Além dos documentos comprobatórios, deverão ser anexados à proposta um portfólio dos projetos apresentados para fins de complementação da avaliação.

## 17. EXPERIÊNCIA DA EQUIPE MÍNIMA

Será exigida uma equipe qualificada para a execução do projeto de no mínimo duas pessoas. Porém, a contratada poderá alocar outros profissionais, se julgar necessário. Além disso, um mesmo profissional pode ser designado para mais de uma função dentro da equipe mínima.

Para a execução do projeto, a empresa contratada deverá disponibilizar equipe com experiência comprovada em:

1. Design digital, UX design e UX writing.
2. Desenvolvimento de conteúdo digital (textual, visual e audiovisual).

A experiência dos profissionais apontados como membros da equipe mínima deve ser comprovada por meio de contrato de prestação de serviços, declarações ou outro documento que faça prova inequívoca, e será avaliada conforme quadro abaixo:

#### Quadro 04: Critérios de avaliação de experiência da equipe mínima

Critério	Avaliação
Experiência em design digital, UX design e UX writing nos últimos 5 anos	1 ponto por contrato, atestado de capacidade técnica, ou outro documento que faça prova da experiência, sendo o mínimo de 2 e o máximo de 5 pontos
Experiência em desenvolvimento de conteúdo digital (textual, visual e audiovisual) nos últimos 5 anos	1 ponto por contrato, atestado de capacidade técnica, ou outro documento que faça prova da experiência, sendo o mínimo de 2 e o máximo de 5 pontos
Pontuação mínima	4 pontos
Pontuação máxima	10 pontos

A contratada deverá atingir a **pontuação mínima em cada critério e quatro pontos no geral na avaliação da experiência da equipe mínima**, sob pena de desclassificação.

Além dos documentos comprobatórios, deverão ser anexados à proposta um portfólio dos projetos apresentados para fins de complementação da avaliação.

#### 18. NOTA TÉCNICA TOTAL e ÍNDICE TÉCNICO

A nota técnica de cada proponente será igual à soma da pontuação obtida em relação aos critérios de qualificação técnica da empresa e de qualificação técnica da equipe mínima, previstos nos Quadros 03 e 04 deste Termo de Referência.

#### Quadro 06: Nota Técnica Total

Critérios	Pontuação máxima
Critérios eliminatórios e classificatórios de avaliação da qualificação técnica da empresa	15
Critérios de avaliação de experiência da equipe mínima	10
<b>NOTA TÉCNICA TOTAL</b>	<b>25</b>

O Índice Técnico (IT) de cada proposta será obtido aplicando-se a seguinte fórmula:

$$IT = (NTE/MaNT) \times Peso$$

Onde:

$$IT = \text{Índice Técnico}$$

$$NTE = \text{Nota Técnica em Exame}$$

$$MaNT = \text{Maior Nota Técnica}$$

$$Peso = 5$$

#### 19. PROPOSTA DE PREÇO E ÍNDICE DE PREÇO

As propostas de preço das proponentes classificadas no julgamento da qualificação técnica serão analisadas quanto ao atendimento das condições estabelecidas neste Termo de Referência.

Será desclassificada a proposta de preço que contiver qualquer condicionante para a entrega dos serviços.

Se houver divergência entre o percentual expresso em algarismos e o expresso por extenso, será considerado o preço por extenso.

O Índice de Preço (IP) de cada proposta será obtido mediante a aplicação da seguinte fórmula:

$$IP = (MePP / PPE) \times Peso$$

Onde:

*IP = Índice de Preço*

*MePP = Menor Proposta de Preço*

*PPE = Proposta de Preços em Exame*

*Peso = 5*

## **20. NOTA FINAL**

Para análise e julgamento das propostas, o mérito técnico e o preço terão os pesos 50/50, respectivamente.

A nota final será igual à soma do Índice Técnico (IT) com o Índice de Preço (IP), conforme fórmula abaixo:

$$NOTA FINAL = IT + IP$$

## **21. CRITÉRIO DE DESEMPATE**

Havendo empate, prevalecerá a proposta com maior Índice Técnico (IT).

## **22. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS**

O resultado do processo seletivo será divulgado na página eletrônica da Flacso disponível no endereço <http://flacso.org.br>, e na página eletrônica da Enap, no endereço <http://enap.gov.br>.

A divulgação dos resultados não implicará direito ao apoio financeiro e técnico por parte da Enap e/ou da Flacso.

## **23. COMISSÃO DE SELEÇÃO**

A Comissão de Seleção será composta por servidores da Enap, sendo 3 membros titulares e 1 suplente e será designada por meio de Portaria publicada pela Instituição.

## **24. RECURSOS**

Caso o proponente queira interpor recurso ao resultado do julgamento das propostas, poderá apresentar, por meio do endereço eletrônico [premios@enap.gov.br](mailto:premios@enap.gov.br) e no prazo de 3 (três) dias corridos, a contar da data da publicação do resultado no Diário Oficial da União.

O recurso deverá ser dirigido ao Comitê de Seleção que, após o exame, que terá o prazo de 03 (três) dias úteis para analisar o pleito e poderá julgar pelo deferimento ou pelo indeferimento.

Na contagem do prazo excluir-se-á o dia do início e incluir-se-á o do vencimento, e considerar-se-ão os dias consecutivos. O prazo só se inicia e vence em dias de expediente da Enap.

## **25. LOCAL DE REALIZAÇÃO E DE ENTREGAS DOS PRODUTOS/RESULTADOS**

As atividades poderão ser realizadas on-line, remotamente, de forma síncrona ou assíncrona, ou presencialmente, nas dependências da Enap em Brasília/DF, no caso das oficinas previstas nas atividades, a depender da programação a ser definida e acordada.

Eventuais custos de passagens e diárias para a execução das atividades descritas neste TR correrão por conta da contratada, não estando a Enap ou a Flacso responsáveis por tais despesas.

Os acessos eletrônicos deverão ser fornecidos pela empresa contratada, com procedimentos a serem definidos em comum acordo com o(a) supervisor(a).

## **26. DOS RECURSOS FINANCEIROS**

Os recursos financeiros para execução do contrato serão oriundos do Projeto de Cooperação Técnica Internacional FLACSO 01/2021 - "Consolidar o processo de internacionalização institucional da Enap, com prioridade no intercâmbio de conhecimentos, experiências e boas práticas voltados para os projetos prioritários da Escola."

A estimativa de valor para custeio deste projeto é de até **R\$ 185.600,00 (cento e oitenta e cinco mil e seiscentos reais)**, considerando pesquisa de mercado realizada em março de 2022.

## **27. DEVERES E RESPONSABILIDADES DA CONTRATANTE**

- Colocar à disposição da Contratada os elementos e informações necessários à execução deste Contrato;
- Acompanhar e fiscalizar o andamento dos serviços, promovendo o acompanhamento e a fiscalização sob os aspectos quantitativo e qualitativo;
- Impedir que terceiros executem os serviços objeto deste contrato;
- Rejeitar qualquer serviço executado equivocadamente ou em desacordo com a proposta da Contratada;
- Receber a Nota Fiscal/Fatura correspondente, na forma estabelecida no Contrato;
- Atestar a execução dos serviços;
- Efetuar os pagamentos devidos à Contratada, nos termos no Contrato;
- Aplicar à Contratada as penalidades regulamentares e contratuais, no caso de descumprimento injustificado das cláusulas e condições deste Contrato.

## **28. DEVERES E RESPONSABILIDADES DO (A) CONTRATADO (A)**

- Executar o objeto da contratação, conforme especificações do Termo de Referência, bem como entregar os produtos, no local definido e no prazo acordado;
- Discutir previamente com a Enap a sequência dos trabalhos a serem desenvolvidos, bem como qualquer alteração que se torne necessária;
- Comunicar à Enap qualquer anormalidade de caráter urgente e prestar os esclarecimentos solicitados;
- Assumir inteira responsabilidade pela execução do Contrato;
- Mandar desfazer ou refazer qualquer serviço que, a juízo da Enap não esteja de acordo com o ajustado no Contrato;

- Responder pelas obrigações de natureza tributária, trabalhista, previdenciária ou resultante de acidente de trabalho, bem como as relacionadas à alimentação, saúde, transporte, uniformes ou outros benefícios, de qualquer natureza, decorrentes da relação da Contratada com seus funcionários e consultores no âmbito da contratação;
- Não transferir a terceiros, por qualquer forma, nem mesmo parcialmente, a execução do Contrato, exceto no caso de serviços de tradução;
- Não divulgar informações a terceiros ou realizar publicidade acerca do Contrato, salvo expressa autorização da Enap;
- Atuar dentro dos prazos estabelecidos;
- Indicar um preposto para responder perante a Enap; e
- Manter equipe mínima, composta de pessoal com capacidade e experiência, conforme especificado na proposta. Membros da equipe mínima poderão ser substituídos por outro de igual ou superior qualificação, mediante prévia comunicação à Enap.
- Assumir toda e qualquer responsabilidade pela contratação dos recursos humanos, restando vedado o desenvolvimento de atividades de qualquer consultor, preposto ou servidor sob a subordinação hierárquica da Enap ou da FLACSO.

## **29. FORMA E VIGÊNCIA DO CONTRATO**

O Contrato terá vigência a partir da data de sua formalização até 03 de março de 2024.

O prazo final poderá ser prorrogado nas hipóteses previstas nas normas operacionais da FLACSO e demais regramentos específicos aplicáveis ao Projeto de Cooperação Internacional Enap-FLACSO nº 1/2021, desde que devidamente justificado, sem que haja ampliação do valor a ser pago.

## **30. DISPOSIÇÕES GERAIS**

A presente convocação poderá ser revogada ou anulada, no todo ou em parte, a qualquer momento, por iniciativa da FLACSO ou da Enap, sem que isto implique direito de indenização ou reclamação de qualquer natureza.

A presente seleção é conduzida no âmbito do Acordo entre o Governo da República Federativa do Brasil e a Faculdade de Latino-Americana de Ciências Sociais (FLACSO) para o Funcionamento da Sede Acadêmica da FLACSO no Brasil, de 03 de dezembro de 1990, promulgado pelo Decreto nº 593 de 06 de julho de 1992, e na esfera do Documento de Projeto FLACSO 01/2021 – Consolidação do processo de internacionalização institucional da Enap, com prioridade no intercâmbio de conhecimentos, experiências e boas práticas voltados para os projetos prioritários da Escola.

As instituições participantes da seleção reconhecem que a FLACSO goza dos privilégios e imunidades a ele dispensados por força da Convenção sobre Privilégios e Imunidades das Nações Unidas de 1946, ratificada pelo Governo Brasileiro, e nada do que está contido no presente instrumento deverá ser interpretado como renúncia, tácita ou expressa, pela FLACSO a tais privilégios e imunidades.

Os direitos autorais sobre os produtos, patrimoniais e morais, com todas as suas características, diretas e indiretas, consequências e direitos conexos que possam advir da reprodução, divulgação e outras formas de veiculação pública ou privada, pertencerão, exclusivamente a Enap, estando a futura contratada proibida de divulgar quaisquer dos produtos elaborados sem a expressa anuência da Enap.

### **31. ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS**

Quaisquer esclarecimentos ou informações adicionais deverão ser solicitados por escrito pelos endereços eletrônicos ([premios@enap.gov.br](mailto:premios@enap.gov.br)) e identificadas, no campo “assunto”, pela inscrição “(Projeto Épicos - Inovação na Prática)”.