

Estudo Técnico Preliminar 1/2024

1. Informações Básicas

Número do processo: 017.00046907/2024-76

2. Descrição da necessidade

Trata-se de estudos preliminares referentes à contratação de empresa especializada a ser contratada para realização de serviços por demanda, para o **desenvolvimento de cursos EAD – Educação a Distância, e produção de materiais audiovisuais e impressos para uso em eventos e palestras educacionais direcionados à utilização da Escola de Governo do Estado de São Paulo**, por meio de objetos de aprendizagem (ilustrações, cenários, elementos gráficos, ícones, animações, vídeos, jogos, personagens e material em PDF) para capacitação de servidores públicos e para educação fiscal da sociedade.

3. Área requisitante

Área Requisitante	Responsável
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP	Gabriela Maia Lubies de Sousa

4. Descrição dos Requisitos da Contratação

Desenvolvimento de cursos EAD – Educação a Distância, e produção de materiais audiovisuais e impressos para uso em eventos e palestras educacionais, personalizados e exclusivos, por meio de objetos de aprendizagem a serem disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem da Egesp na versão on-line (padrão SCORM) e PDF (formato para impressão A4), incluindo a transposição para linguagem EaD, elaboração de ilustrações, ícones, animações e layouts, que terão como objetivo promover ações de capacitação aos servidores da SEFAZ e das demais secretarias de estado para o desenvolvimento de competências, produção e disseminação do conhecimento necessário ao cumprimento da missão institucional, bem como disseminar conceitos de educação fiscal para cidadãos através de materiais audiovisuais e impressos para uso em eventos e palestras educacionais.

Deverá ser repassada a CONTRATANTE a tecnologia de design instrucional e produção utilizada no desenvolvimento.

Durante a vigência do contrato, estima-se a produção total de 20 cursos, com uma média de 5 cursos a serem entregues por semestre, podendo variar para mais ou para

menos de acordo com o conteúdo entregue à CONTRATADA pela CONTRATANTE através de Ordem de Serviço (OS).

As etapas de trabalho deverão se desenvolver, após entrega de cada Ordem de Serviço (OS), da seguinte forma:

- Início dos trabalhos a partir de reunião presencial ou virtual de briefing com a equipe de EaD da CONTRATANTE;
- A cada etapa desenvolvida, a empresa contratada posicionará os técnicos da CONTRATANTE de maneira a permitir o acompanhamento efetivo dos trabalhos e a adoção de eventuais ações corretivas, se pertinentes.
- Quando a entrega dos serviços da Ordem de Serviço for feita por módulos, o módulo subsequente só será liberado após a aprovação do anterior. A finalização do módulo aprovado poderá ser concomitante com a aprovação do módulo seguinte;
- Envio do produto nos formatos destinados à publicação on-line e versão PDF do curso para uma possível impressão por parte do aluno;
- Aprovação e entrega do produto total contratado, incluindo os arquivos-fonte (editáveis).

5. Levantamento de Mercado

A Escola de Governo do Estado de São Paulo desempenha um papel fundamental na capacitação dos servidores estaduais, visando o desenvolvimento de competências e a disseminação do conhecimento necessário para cumprir sua missão institucional. Além disso, a escola oferece cursos de educação fiscal à sociedade, promovendo a cidadania.

Vamos analisar as vantagens e desvantagens dos cursos presenciais e dos cursos a distância (EaD):

Solução 1: Presencial

Na forma presencial temos como vantagens a interação direta: as aulas presenciais permitem contato direto com professores e colegas, promovendo uma maior interação; o aprendizado prático: algumas disciplinas de direito, finanças e informática requerem aulas práticas e de laboratório, que são mais bem atendidas no formato presencial; Networking: O ambiente escolar presencial oferece oportunidades para construir relacionamentos profissionais e pessoais.

Na forma presencial temos algumas desvantagens como o deslocamento: alunos podem enfrentar dificuldades com trânsito ou distância e a instituição terá que pagar transporte e diárias; horários fixos: As aulas têm horários definidos, o que pode ser restritivo para alguns; número de capacitação reduzida: na forma presencial teremos a capacitação de 20 a 30 alunos por turma; pagamento de instrutor para cada turma, aumentando os custos.

Solução 2: EaD

Na forma de educação a distância temos como vantagens: flexibilidade: Aulas gravadas permitem que os alunos estudem quando e onde quiserem; custo: a instituição terá custos menores não pagando transportes e diárias aos alunos, pagando ao instrutor uma única vez para gravar o curso; Acesso amplo: Torna a educação mais acessível, especialmente para quem não pode frequentar aulas presenciais; quantidade: a instituição consegue capacitar uma quantidade maior de alunos por turma.

Na forma de educação a distância temos com desvantagens: menos interação direta: a falta de contato presencial pode limitar a interação com professores e colegas; autodisciplina necessária: O aluno precisa gerenciar seu próprio tempo de estudo.

Análise:

A modalidade de educação à distância (EaD) tem se destacado como uma abordagem moderna e inovadora para capacitar pessoas. Sua flexibilidade permite que os alunos estabeleçam seus próprios horários de estudo, adaptando-se às suas rotinas. No caso dos servidores, o EaD oferece a oportunidade de se capacitar em temas essenciais para o desenvolvimento de suas atividades profissionais, com a conveniência de acessar o conteúdo quando for mais adequado.

Além disso, o EaD permite que servidores de outras localidades, fora da cidade de São Paulo, tenham acesso a capacitações relevantes para seu crescimento profissional e pessoal. Essa abordagem também contribui para a otimização de recursos públicos, reduzindo gastos com diárias e instrutores, em comparação com aulas presenciais.

É importante destacar que a educação a distância é uma realidade comprovada, inclusive por instituições de ensino superior renomadas. Ela oferece uma capacidade de atendimento muito maior, permitindo que centenas de alunos participem de uma única turma. Esse modelo tem se mostrado eficaz para alcançar os alunos de forma acessível e econômica.

Além das instituições de ensino, muitas empresas também têm adotado cursos a distância, aproveitando os benefícios dessa modalidade. O incremento contínuo no número de empresas especializadas em desenvolver cursos online reforça essa tendência.

Em última análise, a escolha de incrementar os cursos em EaD dentre os dois formatos vem de encontro aos novos tempos da administração pública em capacitar o maior número de pessoas no menor tempo e com diminuição de gastos públicos. Ambos os formatos têm validade e eficácia, e são autorizadas pelo Ministério da Educação.

6. Descrição da solução como um todo

A Educação a Distância (EaD) é uma abordagem moderna e inovadora para capacitar pessoas, especialmente servidores e profissionais que buscam desenvolver competências de forma flexível e conveniente. Destacamos alguns pontos relevantes :

Andragogia e Aprendizagem Significativa:

A andragogia, voltada para adultos, valoriza os conhecimentos prévios do aluno e incentiva a aprendizagem por meio de exemplos práticos.

A aprendizagem significativa ocorre quando o aluno percebe a utilidade do que aprendeu e como isso se aplica à sua vida profissional e pessoal.

EaD na SEFAZ/SP:

A estratégia de ampliar a EaD na SEFAZ/SP visa alavancar o desenvolvimento de competências.

A flexibilidade do EaD permite que os servidores estabeleçam seus próprios horários de estudo, adaptando-se às suas rotinas.

Benefícios da EaD:

Acesso a capacitações relevantes para servidores em diferentes localidades, reduzindo custos de deslocamento.

Eficiência comprovada, permitindo atender muitos alunos de forma acessível.

Em resumo, a EaD é uma ferramenta poderosa para promover o autodesenvolvimento e a autonomia dos servidores, contribuindo para um modelo educacional sólido e abrangente.

7. Estimativa das Quantidades a serem Contratadas

7.1 Relação de itens e os quantitativos estimados para o desenvolvimento dos cursos

Grupo 1 Produção de material multimídia e gravação					
ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item

G1-01	Tela simples	Unidade de tela	6.000	0,50	3.000,00
G1-02	Tela dinâmica	Unidade de tela	6.000	0,72	4.320,00
G1-03	Animação de baixa complexidade	Unidade de animação	900	0,27	243,00
G1-04	Animação de média complexidade	Unidade de animação	900	0,42	378,00
G1-05	Animação de alta complexidade	Unidade de animação	600	0,88	528,00
G1-06	Ilustração de baixa complexidade	Unidade de ilustração	1.440	0,60	864,00
G1-07	Ilustração de média complexidade	Unidade de ilustração	840	0,77	646,80
G1-08	Ilustração de alta complexidade	Unidade de ilustração	120	1,59	190,80
G1-09	Cenário para animações	Unidade	450	3,63	1.633,50
G1-10	Projeto de design instrucional e de identidade visual	Unidade de Projeto	18	34,60	622,80
G1-11	Banco de imagens	Unidade de imagem/vídeo	2.700	0,15	405,00
G1-12	Personagem de média/alta complexidade	Unidade de personagem	90	3,39	305,10
G1-13	Jogo pedagógico com locução para exercícios e avaliações	Unidade de jogo	120	17,17	2.060,40
G1-14	Desenvolvimento de Games de baixa e média complexidade	HORA de desenvolvimento	1.200	0,88	1.056,00
G1-15	Gamificação de cursos EAD	HORA de desenvolvimento	1.200	0,54	648,00
G1-16	Locução	Minuto de locução finalizada	3.000	0,51	1.530,00
G1-17	Programação no padrão SCORM	Unidade de objeto	300	1,33	399,00

G1-18	Especialista em desenvolvimento de jogos	Hora	150	0,80	120,00
G1-19	Acompanhamento projeto	Hora	120	0,86	103,20
G1-20	Workshop para Desenvolvimento do projeto	Hora	120	0,86	103,20
G1-21	Atualização de curso já desenvolvido	Hora	150	25,74	3.861,00
G1-22	Gravação de vídeo bruto (sem trabalho de edição)	Hora	360	7,07	2.545,20
G1-23	Edição de Vídeo produzido pelo contratante ou pela própria contratada	Hora	300	16,04	4.812,00
G1-24	Tradução e versão para LIBRAS - Tradução de vídeos em língua portuguesa para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)	Minuto de gravação finalizada	1800	0,25	450,00
G1-25	Contratação de ator	Hora de gravação finalizada	120	5,75	690,00
Subtotal do Grupo 1					31.515,00

Grupo 02					
Ambiente Virtual de Aprendizagem					
ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item
G2-01	Concepção do curso para o Ambiente Virtual de Aprendizagem	Hora	270	2,61	704,70

G2-02	Treinamento de tutoria de baixa Complexidade	Hora	45	0,55	24,75
G2-03	Treinamento de tutoria de média Complexidade	Hora	44	0,55	24,20
G2-04	Treinamento de tutoria alta complexidade	Hora	45	0,59	26,55
Subtotal do Grupo 2					780,20

Grupo 03 Conteúdo Textual					
ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item
G3-01	Diagramação	Lauda	9.000	0,26	2.340,00
G3-02	Revisão textual – Material online	Unidade de Tela	6.000	0,14	840,00
G3-03	Revisão textual – Material impresso	Lauda	1.800	0,15	270,00
Subtotal do Grupo 3					3.450,00

Grupo 04 Criação					
ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item
G4-01	Storyboard	Unidade de tela	7.200	0,27	1.944,00

G4-02	Desenvolvimento de conteúdo com baixa complexidade	Lauda	72	0,78	56,16
G4-03	Desenvolvimento de conteúdo com média complexidade	Lauda	72	1,07	77,04
G4-04	Desenvolvimento de conteúdo com alta complexidade	Lauda	120	1,48	177,60
Subtotal do Grupo 4					2.254,80
TOTAL UST					38.000,00

8. Estimativa do Valor da Contratação

Valor (R\$): 11.545.286,67

Este valor foi elaborado pela média de orçamentos recebidos de três empresas especializadas.

Ordem	Fornecedor	CNPJ	Valor Total em Reais
1	SENAC	03.709.814/0001-98	R\$ 11.400.000,00
2	OSMOSE	10.598.417/0001-51	R\$ 13.870.000,00
3	EDUCACIONAL	14.104.066/0001-36	R\$ 9.365.860,00

9. Justificativa para o Parcelamento ou não da Solução

A vigência deste contrato será de 24 meses a contar da assinatura.

Durante a vigência do contrato, estima-se a produção total de 20 cursos, com uma média de 5 cursos a serem entregues por semestre, podendo variar para mais ou para menos de acordo com a complexidade do conteúdo entregue à CONTRATADA pela CONTRATANTE através de Ordem de Serviço (OS).

O desenvolvimento de cada curso deverá ser dividido em 3 fases e cada fase em 4 etapas, sendo:

- **Fase 1:** Roteirização
- **Fase 2:** Produção Multimídia
- **Fase 3:** Entrega dos objetos de aprendizagem

Cada fase terá 4 etapas:

- **Etapa 1:** Desenvolver -responsabilidade da equipe da contratada responsável pelo desenvolvimento do curso;
- **Etapa 2:** Validação: responsabilidade da equipe da contratante responsável por aprovar o conteúdo;
- **Etapa 3:** Ajustar: responsabilidade da equipe da contratada que deverá fazer ajustes solicitados pela contratante;
- **Etapa 4:** Homologar: Responsabilidade da equipe da contratante que deverá aprovar e homologar o curso.

Esse parcelamento é considerado necessário em razão dos recursos humanos disponível da contratante para acompanhar e aprovar o desenvolvimento dos cursos em suas etapas e a complexidade no desenvolvimento de cada curso.

10. Contratações Correlatas e/ou Interdependentes

Contratação anterior realizada conforme processo SEI 017.00001986/2023-13.

Contrato iniciado em 18/04/2023 e encerrado em 24/10/2023.

11. Alinhamento entre a Contratação e o Planejamento

O Programa de Apoio a Gestão e Integração dos Fiscos do Brasil – PROFISCO II/SP, em implementação na Secretaria da Fazenda e Planejamento do Estado de São Paulo (SEFAZ), financiado com recursos do Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID), tem por objetivo geral contribuir para a sustentabilidade fiscal do Estado por meio da modernização da gestão fazendária, da melhoria da administração tributária e da melhoria da gestão do gasto público.

Com atribuição de gerenciar e operacionalizar o PROFISCO II/SP foi criado pelo Decreto Estadual nº 63.612, de 31 de julho de 2018, no Departamento de Gestão Estratégica de Projetos – DGEP, do Gabinete do Secretário da Secretaria da Fazenda e Planejamento do Estado de São Paulo, a Unidade de Coordenação e Supervisão de Programa – UCSP.

Dentre os projetos a serem implementados, o presente documento trata de atividade relativa ao Projeto 1.2. PROGRAMA DE GESTÃO ESTRATÉGICA DE PESSOAS

IMPLANTADO / 1.2.3. PROGRAMA DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA APERFEIÇOADO E AMPLIADO, que tem por objetivo ampliar a oferta de cursos pelo aperfeiçoamento e pela ampliação do Programa de Educação à Distância.

Atualmente a Escola de Governo do Estado de São Paulo (EGESP) aponta a necessidade desenvolvimento de cursos personalizados e exclusivos, por meio de objetos de aprendizagem a serem disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem da Escola de Governo do Estado de São Paulo.

12. Especificações dos itens

Especificações dos itens

GRUPO 1 PRODUÇÃO DE MATERIAL MULTIMÍDIA		
ITEM	Elementos	Unidade de Medida
G1-01	TELA SIMPLES Produção de tela incluindo textos, hiperlinks, botões com formas geométricas simples (círculo, retângulo, setas etc.) e ícones (sair, fechar, mais e etc.) utilizando softwares Articulate ou Adobe Captivate. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis), da própria tela e de seus componentes.	Unidade de tela
G1-02	TELA DINÂMICA Produção de tela dinâmica que comporte “cliques” para navegação dentro de uma mesma tela, desenvolvidas nos softwares Adobe Captivate ou Articulate. Exemplos de telas dinâmicas são: simulações ou tutoriais de prática contextualizada, exercícios de fixação avaliação de conhecimentos. Telas de exercícios de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, reflexão/autoavaliação, relacionar colunas/classificar, digitar respostas curtas, priorizar /ordenar/ posicionar/ completar lacunas, checklist/ lista de verificação ou outro tipo de exercício. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis), da própria tela e de seus componentes.	Unidade de tela
	ANIMAÇÃO DE BAIXA COMPLEXIDADE	Unidade de animação

G1-03	Animação gráfica de curta duração (5 segundos no máximo). Podem ser utilizadas em capturas de tela, por exemplo. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	
G1-04	ANIMAÇÃO DE MÉDIA COMPLEXIDADE Recurso para integrar ou compor uma ou mais telas de duração intermediária (de 6 a 15 segundos) e de complexidade média (2D com nuances de cores). Movimentos mais complexos com interatividade (intervenção do aluno). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Unidade de animação
G1-05	ANIMAÇÃO DE ALTA COMPLEXIDADE Recurso para integrar ou compor uma ou mais telas de longa duração (mais de 15 a 60 segundos), com opção de locução e/ou legenda. Pode ser utilizada em simulações ou tutoriais de prática contextualizada, apresentando posições diferentes e sequenciais sobre a tela, movimentos em 2D ou 3D complexos com interatividade (intervenção do aluno). Em caso de simulações, devem ser programadas opções de respostas abertas que são condicionadas à intervenção do aluno. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Unidade de animação
G1-06	ILUSTRAÇÃO DE BAIXA COMPLEXIDADE Recurso gráfico 2D, estampa, desenho técnico, imagem, quadrinho ou outro elemento ilustrativo, que se destina a auxiliar na compreensão dos conteúdos técnicos abordados aos quais a ilustração está associada. Elaborado em p&b e/ou em cores. Extensão: PNG. Arquivo-fonte: PSD (Photoshop) ou AI (Adobe Illustrator). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis). Exemplo: verificar a imagem na página 26.	Unidade de ilustração
G1-07	ILUSTRAÇÃO DE MÉDIA COMPLEXIDADE Recurso gráfico 3D, estampa, desenho técnico, quadrinho ou outro elemento ilustrativo, que se destina a auxiliar na compreensão dos conteúdos técnicos abordados aos qual a ilustração está associada. Elaborado em p&b e/ou em cores. Extensão: PNG. Arquivo-fonte: PSD (Photoshop) ou AI (Adobe Illustrator). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Unidade de ilustração

	Exemplo: verificar a imagem na página 26.	
G1-08	ILUSTRAÇÃO DE ALTA COMPLEXIDADE Recurso gráfico 3D de alta complexidade, estampa, desenho técnico, quadrinho ou outro elemento ilustrativo, que se destina a auxiliar na compreensão dos conteúdos técnicos abordados aos quais a imagem a ser produzida está associada. Elaborado em p&b e/ou em cores. Exemplo de Extensão: PNG. Arquivo-fonte: PSD (Photoshop) ou AI (Adobe Illustrator). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis). Exemplo: Exemplo: verificar a imagem na página 26.	Unidade de ilustração
G1-09	CENÁRIO PARA ANIMAÇÕES Desenvolvimento de cenários sobre os quais serão desenvolvidas animações para contextualizar problemas.	Unidade
G1-10	PROJETO DE DESIGN INSTRUCIONAL E DE IDENTIDADE VISUAL Conceber o projeto de identidade visual do curso e de design instrucional, considerando estratégias de desenvolvimento de competências e o público-alvo. Desenvolver a arte, ícones, traço de ilustrações, personagens entre outros. O Projeto deve ser desenvolvido para as versões impressa e online. Deverão ser propostas pelo menos 3 versões para análise da equipe EAD da EGESP. OBS.: Estão incluídos todos os itens e padrões que serão utilizados na composição da tela simples, sabendo-se que a reutilização desses elementos não gerará qualquer custo adicional.	Unidade de projeto
G1-11	BANCO DE IMAGENS A contratada deverá fornecer à contratante imagens, ilustrações, vetores, ícones e outros elementos gráficos que atendam as seguintes especificações/dimensões: para uso em material PDF (A4/300DPI) e on-line em alta resolução. Essas imagens deverão ser entregues nos formatos PNG, JPEG ou vetorial, para que sejam empregadas na ilustração de material impresso e on-line.	Unidade de imagem
	PERSONAGEM DE MÉDIA/ALTA COMPLEXIDADE	Unidade de personagem

G1-12	Definição de elemento figurativo, comumente chamado de mascote, que auxilia na aplicação dos objetos de aprendizagem, tornando-se um referencial de condução do conteúdo, assumindo a personalidade, os traços psicológicos e morais da pessoa criada. Deverá apresentar algum movimento (que pode ser de braços, olhos, face etc.). Elaborado em p&b e /ou em cores. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis) Exemplo: Exemplo: verificar a imagem na página 27.	
G1-13	JOGO PEDAGÓGICO COM LOCUÇÃO PARA EXERCÍCIOS E AVALIAÇÕES Desenvolvimento de objeto de aprendizagem que busca aplicar os conteúdos adquiridos, comumente aplicando uma série de transações que progridem até um fim bem definido e previsível, com pontuações definidas pela contratante. Resultado da associação das etapas de ilustração, simulação, programação e locução. O game deve ser considerado um único objeto de aprendizagem com armazenagem de pontuação em banco de dados e que permita incorporar locução e/ou legenda. Exemplos: jogo da memória, palavra cruzada, caça palavra, tabuleiro. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis)	Unidade de Jogo
G1-14	LOCUÇÃO Texto falado por locutor ou intérprete que objetiva facilitar a compreensão dos conteúdos, implementando dinamicidade e inclusão a portadores de necessidades especiais. Verbalização de conteúdo, cujo tipo, voz e entonação devem estar alinhados aos propósitos do curso e ao público a que se destina. Extensão: MP4	Minuto de Locução Finalizada
G1-15	Desenvolvimento de games Desenvolvimento de games de baixa, média e alta complexidade, com finalidade pedagógica para uso em cursos, eventos de Educação Fiscal, download em smartphones e uso online. O desenvolvimento deve prever, pesquisa e uso de tecnologia adequada, brainstorm, protótipo jogável, testes e implementação. O game deve ser acessível em diversas plataformas, devendo seu download ser possível em lojas de aplicativos.	HORA
G1-16	Gamificação de cursos EAD A gamificação usa elementos comuns dos jogos em cenários que não são direcionados para o entretenimento, entre os principais recursos podemos apontar: avatar, recompensa, storytelling, desafios, ranking e pontos. Dessa forma, por meio da interatividade dos jogos serão propostos desafios que vão exigir desses candidatos tomadas de decisões, ligadas às situações de jogos que serão usadas como reflexo de como reagiriam em um cenário real. Conseguir fazer uma	HORA

	avaliação do desempenho do profissional dentro do jogo, onde as suas competências predominantes poderão ser identificadas.	
G1-17	PROGRAMAÇÃO NO PADRÃO SCORM Catalogação e padronização (SCORM 1.2 ou superior) dos Objetos de Aprendizagem. Organização dos arquivos digitais que fazem parte dos cursos on-line do repertório da EGESP ainda não padronizados ou que necessitem de atualização.	Unidade de objeto
G1-18	ESPECIALISTA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS Atividades relacionadas a desenvolvimento de games.	Hora
G1-19	ACOMPANHAMENTO PROJETO Reunião on-line ou presencial para discussão de questões técnicas e/ou operacionais necessárias para realização do projeto.	Reunião com duração de até 4 horas
G1-20	WORKSHOP PARA ENTREGA DO PROJETO Reunião on-line ou presencial para que ocorra o repasse da tecnologia de desenvolvimento e modelagem, pelo desenvolvedor à equipe interna definida pela EGESP.	Reunião com duração de até 04 horas
G1-21	ATUALIZAÇÃO DE CURSO JÁ DESENVOLVIDO Atualização de conteúdo de curso já desenvolvido, em virtude de mudanças ocasionadas por alterações tais como: mudanças nas normas/legislações pertinentes, alterações nas regras gramaticais adotadas no país, e outros.	Hora
	GRAVAÇÃO DE VIDEO BRUTO (SEM TRABALHO DE EDIÇÃO) Para ser usado em Conteúdos Educacionais (a Gravação poderá ser feita na Sede da Sefaz /SP ou em estúdio externo da contratada ou locado, incorrendo totalmente às suas despesas os custos referentes a locação do espaço, equipamentos, deslocamentos e estadias, e que esteja situado em um raio máximo de 25 Km de distância do prédio Sede da	

G1-22	SEFAZ). Independente do espaço utilizado, os equipamentos necessários para o processo de gravação devem ser disponibilizados pela própria CONTRATADA. Excepcionalmente, desde que haja interesse da SEFAZ/EGESP e disponibilidade técnica, a CONTRATADA poderá utilizar o Estúdio da CONTRATANTE, especialmente quando houver a participação de ator (Fazendário ou não) indicado diretamente pela SEFAZ e que more no município de SP ou Região. Para os demais casos, a gravação poderá ser feita em qualquer outro espaço, padrão Estúdio, que mais conveniente à CONTRATADA e/ou ator. Importante: • A resolução da gravação será definida de acordo com as necessidades da CONTRATANTE em cada projeto, porém os equipamentos utilizados pela CONTRATADA devem permitir gravação até Full HD. • Considerar desenvolvimento de roteiro (que deverá ser aprovado previamente pela CONTRATANTE), produção e sonorização. • Não se deve prever o custo com ator nem montagem de cenários físicos nesse item.	Hora
G1-23	EDIÇÃO DE VÍDEO PRODUZIDO PELO CONTRATANTE OU PELA PRÓPRIA CONTRATADA Edição de videoaulas dos conteúdos dos cursos, utilizando-se das vinhetas, telas de abertura e encerramento, e outros recursos que serão disponibilizados pela Contratante. Os softwares necessários para tal produção são de responsabilidade da CONTRATADA, porém utilizar softwares homologados pela CONTRATANTE (Adobe Premiere e After Effects). Após a conclusão do trabalho, que deverá ser feito nas instalações da CONTRATADA, deverá ser disponibilizado à CONTRATANTE a versão finalizada e todos os arquivos-fonte (editáveis)	Hora
G1-24	TRADUÇÃO E VERSÃO PARA LIBRAS Tradução de vídeos em língua portuguesa para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). As videoaulas deverão ser legendadas e possuir janela libras para facilitar o acesso aos deficientes auditivos. A captura, edição e inserção da janela libras serão de responsabilidade da CONTRATADA. As legendas podem ser fixas ou em formato de <i>Closed caption</i> (legendas inseridas durante a edição - retratando a fala do vídeo - que podem ser habilitadas ou desabilitadas conforme a necessidade) conforme solicitação prévia da SEFAZ/SP. Extensão do vídeo: MP4	Minuto de gravação finalizada
G1-25	CONTRATAÇÃO DE ATOR Contratação de profissional interno ou externo da SEFAZ para que atue como ator na gravação de conteúdo das videoaulas a serem produzidas pela CONTRATADA, no Estúdio da SEFAZ/SP.	Hora de gravação finalizada

--	--	--

GRUPO 2 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM		
ITEM	Elementos	Unidade de Medida
G2-01	CONCEPÇÃO DO CURSO PARA O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM Criação de banner, ícone e ilustração, com base na proposta de identidade visual do curso, para serem inseridos e testados pela Contratante na área de conteúdo do Ambiente Virtual de Aprendizagem.	Hora
G2-02	TREINAMENTO DE TUTORIA PARA BAIXA COMPLEXIDADE Treinamento de tutores e/ou multiplicadores (designados pela SEFAZ/EGESP) para acompanhamento/tutoria do curso com conteúdo de nível básico.	Hora
G2-03	TREINAMENTO DE TUTORIA PARA MÉDIA COMPLEXIDADE Treinamento de tutores e/ou multiplicadores (designados pela SEFAZ/EGESP) para acompanhamento/tutoria do curso com conteúdo de nível técnico.	Hora
G2-04	TREINAMENTO DE TUTORIA ALTA COMPLEXIDADE Treinamento de tutores e/ou multiplicadores (designados pela SEFAZ/EGESP) para acompanhamento/tutoria do curso com conteúdo de nível superior ou de pós-graduação.	Hora

GRUPO 3 Conteúdo Textual		
ITEM	Elementos	Unidade de Medida
	DIAGRAMAÇÃO	

G3-01	Formatação de conteúdo (texto/imagem) em projeto gráfico. A critério da Contratante poderá ser desenvolvida por meio dos aplicativos Word ou InDesign, sendo o arquivo final entregue em Adobe Acrobat (PDF). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Lauda em fonte arial 11, espaçamento entre linhas simples, depois 6 pt e folha A4.
G3-02	REVISÃO TEXTUAL – MATERIAL ON-LINE Revisão integral do material on-line entregue à Contratante: adequação do conteúdo para o formato EaD, adequação gramatical incluindo aspectos semânticos, nível de linguagem, concordância nominal e verbal, regência nominal e verbal, correlação verbal e adequação ortográfica de acordo com as novas regras ortográficas.	Lauda em fonte arial 11, espaçamento entre linhas simples, depois 6 pt e folha A4.
G3-03	REVISÃO TEXTUAL – MATERIAL IMPRESSO Revisão integral do material impresso entregue à Contratante: adequação do conteúdo para o formato EaD, adequação gramatical incluindo aspectos semânticos, nível de linguagem, concordância nominal e verbal, regência nominal e verbal, correlação verbal e adequação ortográfica de acordo com as novas regras ortográficas.	Unidade de Tela

13. Benefícios a serem alcançados com a contratação

A Escola de Governo do Estado de São Paulo tem como atribuição capacitar servidores e a sociedade. A oferta de cursos presenciais apresenta algumas desvantagens como o aumento do número de contratação de instrutores, redução do número de participantes por turma, devido a capacidade de cada sala de aula e aumento nos gastos com diárias de locomoção das regionais até a sede em São Paulo. Tudo isso resulta em menos servidores capacitados, no período de um ano, e com maior custo.

A Capacitação Institucional através da modalidade EaD tem como objetivo promover ações de capacitação aos servidores da SEFAZ para o desenvolvimento de competências, produção e disseminação do conhecimento necessário ao cumprimento da missão institucional, mostrando-se o melhor meio de atingir esta alta demanda com um menor custo por servidor já que as turmas em EaD podem ser bem maiores e os

gastos com instrutores será efetuado uma única vez na gravação dos cursos. Além disso, a Escola de Governo do Estado de São Paulo faz o oferecimento de cursos de educação fiscal destinados à sociedade para promoção da cidadania. Para atingirmos este propósito, torna-se relevante estabelecer abordagens educacionais que potencializem a aprendizagem significativa. Tal premissa está ancorada na valorização dos conhecimentos prévios do aluno, que darão suporte à construção de novos conhecimentos. Ainda, com base na andragogia e ancorado na aprendizagem significativa e na construção de conhecimentos, indica-se a Educação a Distância – EAD como uma metodologia que pode ampliar os espaços de construção e socialização do conhecimento na instituição. O objetivo, a partir das ações sugeridas neste documento, será ampliar a educação a distância na SEFAZ/SP.

14. Providências a serem Adotadas

A contratação do objeto do presente estudo não prevê a necessidade de adequação no ambiente institucional, haja vista que o Núcleo de Educação a Distância que irá acompanhar o desenvolvimento dos cursos tem servidores plenamente capacitados para esta função.

15. Possíveis Impactos Ambientais

Em atendimento às diretrizes de sustentabilidade vigentes, a Equipe de Planejamento verificou os possíveis impactos ambientais que envolvem a presente contratação, para as quais observou que em razão dos serviços prestados ocorrer na modalidade à distância através de reuniões virtuais e envios de arquivos através da internet, não se mensura possíveis impactos ambientais e/ou medidas de tratamento mitigadoras.

16. Declaração de Viabilidade

Esta equipe de planejamento declara **viável** esta contratação.

16.1. Justificativa da Viabilidade

Declaramos ser favoráveis ao prosseguimento da contratação, considerando sua relevância e oportunidade em relação aos objetivos estratégicos pretendidos pela Unidade Requisitante frente a novel inovação normativa que passará a reger as contratações diretas da Administração.

Assim, analisa-se a presente contratação como viável e essencial à Instituição, haja vista ter sido prevista no Programa de Apoio a Gestão e Integração dos Fiscos do Brasil – PROFISCO II/SP, na atividade relativa ao Projeto 1.2. PROGRAMA DE

GESTÃO ESTRATÉGICA DE PESSOAS IMPLANTADO / 1.2.3. PROGRAMA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA APERFEIÇOADO E AMPLIADO, que tem por objetivo ampliar a oferta de cursos para aperfeiçoamento e para ampliação do Programa de Educação a Distância, e tendo os recursos disponibilizados pelo Departamento de Gestão Estratégica de Projetos – DGEP.

17. Responsáveis

Todas as assinaturas eletrônicas seguem o horário oficial de Brasília e fundamentam-se no §3º do Art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

LUIS GUSTAVO DAMASCENO

Gestor do Contrato



Assinou eletronicamente em 11/11/2024 às 09:08:14.

WANDERLEY BONGIOVANNI

Gestor do Contrato Substituto



Assinou eletronicamente em 08/11/2024 às 13:16:56.

MARIO TADEU BORGES DA SILVA

Fiscal Administrativo do Contrato



Assinou eletronicamente em 11/11/2024 às 14:56:35.

WILTON ALVES BARROSO

Fiscal Técnico do Contrato



Assinou eletronicamente em 11/11/2024 às 09:23:21.

Lista de Anexos

Atenção: Apenas arquivos nos formatos ".pdf", ".txt", ".jpg", ".jpeg", ".gif" e ".png" enumerados abaixo são anexados diretamente a este documento.

- Anexo I - ANEXO I.pdf (718.45 KB)
- Anexo II - ANEXO II.pdf (1.04 MB)

Anexo I - ANEXO I.pdf



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

Anexo I

Relação de itens e os quantitativos estimados para o desenvolvimento dos cursos

Grupo 1					
Produção de material multimídia e gravação					
ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item
G1-01	Tela simples	Unidade de tela	6.000	0,50	3.000,00
G1-02	Tela dinâmica	Unidade de tela	6.000	0,72	4.320,00
G1-03	Animação de baixa complexidade	Unidade de animação	900	0,27	243,00
G1-04	Animação de média complexidade	Unidade de animação	900	0,42	378,00
G1-05	Animação de alta complexidade	Unidade de animação	600	0,88	528,00
G1-06	Ilustração de baixa complexidade	Unidade de ilustração	1.440	0,60	864,00
G1-07	Ilustração de média complexidade	Unidade de ilustração	840	0,77	646,80
G1-08	Ilustração de alta complexidade	Unidade de ilustração	120	1,59	190,80
G1-09	Cenário para animações	Unidade	450	3,63	1.633,50
G1-10	Projeto de design instrucional e de identidade visual	Unidade de Projeto	18	34,60	622,80
G1-11	Banco de imagens	Unidade de imagem/vídeo	2.700	0,15	405,00
G1-12	Personagem de média/alta complexidade	Unidade de personagem	90	3,39	305,10
G1-13	Jogo pedagógico com locução para exercícios e avaliações	Unidade de jogo	120	17,17	2.060,40
G1-14	Desenvolvimento de Games de baixa e média complexidade	HORA de desenvolvimento	1.200	0,88	1.056,00
G1-15	Gamificação de cursos EAD	HORA de desenvolvimento	1.200	0,54	648,00
G1-16	Locução	Minuto de locução finalizada	3.000	0,51	1.530,00
G1-17	Programação no padrão SCORM	Unidade de objeto	300	1,33	399,00
G1-18	Especialista em desenvolvimento de jogos	Hora	150	0,80	120,00
G1-19	Acompanhamento projeto	Hora	120	0,86	103,20
G1-20	Workshop para Desenvolvimento do projeto	Hora	120	0,86	103,20
G1-21	Atualização de curso já desenvolvido	Hora	150	25,74	3.861,00
G1-22	Gravação de vídeo bruto (sem trabalho de edição)	Hora	360	7,07	2.545,20
G1-23	Edição de Vídeo produzido pelo contratante ou pela própria contratada	Hora	300	16,04	4.812,00
G1-24	Tradução e versão para LIBRAS - Tradução de vídeos em língua portuguesa para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)	Minuto de gravação finalizada	1800	0,25	450,00
G1-25	Contratação de ator	Hora de gravação finalizada	120	5,75	690,00
Subtotal do Grupo 1					31.515,00



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

Grupo 02
Ambiente Virtual de Aprendizagem

ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item
G2-01	Concepção do curso para o Ambiente Virtual de Aprendizagem	Hora	270	2,61	704,70
G2-02	Treinamento de tutoria de baixa Complexidade	Hora	45	0,55	24,75
G2-03	Treinamento de tutoria de média Complexidade	Hora	44	0,55	24,20
G2-04	Treinamento de tutoria alta complexidade	Hora	45	0,59	26,55
Subtotal do Grupo 2					780,20

Grupo 03
Conteúdo Textual

ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item
G3-01	Diagramação	Lauda	9.000	0,26	2.340,00
G3-02	Revisão textual – Material online	Unidade de Tela	6.000	0,14	840,00
G3-03	Revisão textual – Material impresso	Lauda	1.800	0,15	270,00
Subtotal do Grupo 3					3.450,00

Grupo 04
Criação

ITEM	DESCRIÇÃO DO ITEM	Unidade de Medida	Qte Estimada p/ 24 meses	UST por unidade do item	Quantidade Estimada Total de UST por item
G4-01	Storyboard	Unidade de tela	7.200	0,27	1.944,00
G4-02	Desenvolvimento de conteúdo com baixa complexidade	Lauda	72	0,78	56,16
G4-03	Desenvolvimento de conteúdo com média complexidade	Lauda	72	1,07	77,04
G4-04	Desenvolvimento de conteúdo com alta complexidade	Lauda	120	1,48	177,60
Subtotal do Grupo 4					2.254,80
TOTAL UST					38.000,00

Anexo II - ANEXO II.pdf



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

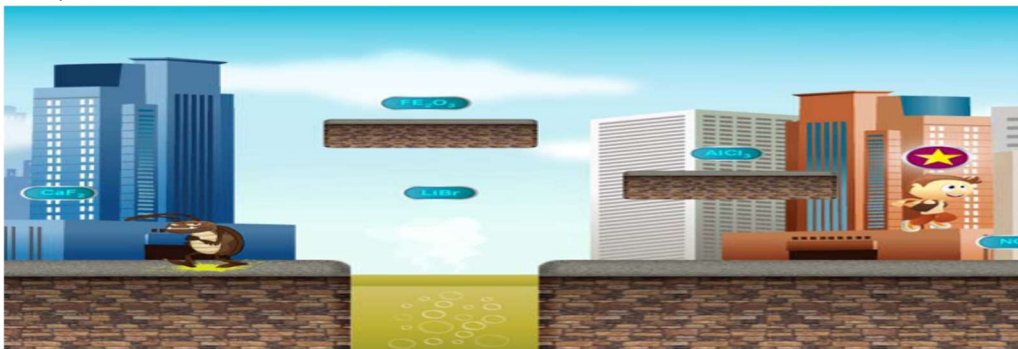
Anexo II

Especificações dos itens

GRUPO 1 PRODUÇÃO DE MATERIAL MULTIMÍDIA		
ITEM	Elementos	Unidade de Medida
G1-01	TELA SIMPLES Produção de tela incluindo textos, hiperlinks, botões com formas geométricas simples (círculo, retângulo, setas etc.) e ícones (sair, fechar, mais e etc.) utilizando softwares Articulate ou Adobe Captivate. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis), da própria tela e de seus componentes.	Unidade de tela
G1-02	TELA DINÂMICA Produção de tela dinâmica que comporte “cliques” para navegação dentro de uma mesma tela, desenvolvidas nos softwares Adobe Captivate ou Articulate. Exemplos de telas dinâmicas são: simulações ou tutoriais de prática contextualizada, exercícios de fixação avaliação de conhecimentos. Telas de exercícios de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, reflexão/autoavaliação, relacionar colunas/classificar, digitar respostas curtas, priorizar /ordenar/ posicionar/ completar lacunas, checklist/ lista de verificação ou outro tipo de exercício. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis), da própria tela e de seus componentes.	Unidade de tela
G1-03	ANIMAÇÃO DE BAIXA COMPLEXIDADE Animação gráfica de curta duração (5 segundos no máximo). Podem ser utilizadas em capturas de tela, por exemplo. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Unidade de animação
G1-04	ANIMAÇÃO DE MÉDIA COMPLEXIDADE Recurso para integrar ou compor uma ou mais telas de duração intermediária (de 6 a 15 segundos) e de complexidade média (2D com nuances de cores). Movimentos mais complexos com interatividade (intervenção do aluno). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Unidade de animação
G1-05	ANIMAÇÃO DE ALTA COMPLEXIDADE Recurso para integrar ou compor uma ou mais telas de longa duração (mais de 15 a 60 segundos), com opção de locução e/ou legenda. Pode ser utilizada em simulações ou tutoriais de prática contextualizada, apresentando posições diferentes e sequenciais sobre a tela, movimentos em 2D ou 3D complexos com interatividade (intervenção do aluno). Em caso de simulações, devem ser programadas opções de respostas abertas que são condicionadas à intervenção do aluno. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Unidade de animação
G1-06	ILUSTRAÇÃO DE BAIXA COMPLEXIDADE Recurso gráfico 2D, estampa, desenho técnico, imagem, quadrinho ou outro elemento ilustrativo, que se destina a auxiliar na compreensão dos conteúdos técnicos abordados aos quais a ilustração está associada. Elaborado em p&b e/ou em cores. Extensão: PNG. Arquivo-fonte: PSD (Photoshop) ou AI (Adobe Illustrator).	Unidade de ilustração



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

	Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis). Exemplo: 	
G1-07	ILUSTRAÇÃO DE MÉDIA COMPLEXIDADE Recurso gráfico 3D, estampa, desenho técnico, quadrinho ou outro elemento ilustrativo, que se destina a auxiliar na compreensão dos conteúdos técnicos abordados aos qual a ilustração está associada. Elaborado em p&b e/ou em cores. Extensão: PNG. Arquivo-fonte: PSD (Photoshop) ou AI (Adobe Illustrator). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis). Exemplo: 	Unidade de ilustração
G1-08	ILUSTRAÇÃO DE ALTA COMPLEXIDADE Recurso gráfico 3D de alta complexidade, estampa, desenho técnico, quadrinho ou outro elemento ilustrativo, que se destina a auxiliar na compreensão dos conteúdos técnicos abordados aos quais a imagem a ser produzida está associada. Elaborado em p&b e/ou em cores. Exemplo de Extensão: PNG. Arquivo-fonte: PSD (Photoshop) ou AI (Adobe Illustrator). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis). Exemplo: 	Unidade de ilustração
G1-09	CENÁRIO PARA ANIMAÇÕES Desenvolvimento de cenários sobre os quais serão desenvolvidas animações para contextualizar problemas.	Unidade



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

G1-10	PROJETO DE DESIGN INSTRUCIONAL E DE IDENTIDADE VISUAL Conceber o projeto de identidade visual do curso e de design instrucional, considerando estratégias de desenvolvimento de competências e o público-alvo. Desenvolver a arte, ícones, traço de ilustrações, personagens entre outros. O Projeto deve ser desenvolvido para as versões impressa e online. Deverão ser propostas pelo menos 3 versões para análise da equipe EAD da EGESP. OBS.: Estão incluídos todos os itens e padrões que serão utilizados na composição da tela simples, sabendo-se que a reutilização desses elementos não gerará qualquer custo adicional.	Unidade de projeto
G1-11	BANCO DE IMAGENS A contratada deverá fornecer à contratante imagens, ilustrações, vetores, ícones e outros elementos gráficos que atendam as seguintes especificações/dimensões: para uso em material PDF (A4/300DPI) e on-line em alta resolução. Essas imagens deverão ser entregues nos formatos PNG, JPEG ou vetorial, para que sejam empregadas na ilustração de material impresso e on-line.	Unidade de imagem
G1-12	PERSONAGEM DE MÉDIA/ALTA COMPLEXIDADE Definição de elemento figurativo, comumente chamado de mascote, que auxilia na aplicação dos objetos de aprendizagem, tornando-se um referencial de condução do conteúdo, assumindo a personalidade, os traços psicológicos e morais da pessoa criada. Deverá apresentar algum movimento (que pode ser de braços, olhos, face etc.). Elaborado em p&b e/ou em cores. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis) Exemplo: 	Unidade de personagem
G1-13	JOGO PEDAGÓGICO COM LOCUÇÃO PARA EXERCÍCIOS E AVALIAÇÕES Desenvolvimento de objeto de aprendizagem que busca aplicar os conteúdos adquiridos, comumente aplicando uma série de transações que progridem até um fim bem definido e previsível, com pontuações definidas pela contratante. Resultado da associação das etapas de ilustração, simulação, programação e locução. O game deve ser considerado um único objeto de aprendizagem com armazenagem de pontuação em banco de dados e que permita incorporar locução e/ou legenda. Exemplos: jogo da memória, palavra cruzada, caça palavra, tabuleiro. Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis)	Unidade de Jogo
G1-14	LOCUÇÃO Texto falado por locutor ou intérprete que objetiva facilitar a compreensão dos conteúdos, implementando dinamicidade e inclusão a portadores de necessidades especiais. Verbalização de conteúdo, cujo tipo, voz e entonação devem estar alinhados aos propósitos do curso e ao público a que se destina. Extensão: MP4	Minuto de Locução Finalizada
G1-15	Desenvolvimento de games Desenvolvimento de games de baixa, média e alta complexidade, com finalidade pedagógica para uso em cursos, eventos de Educação Fiscal, download em smartphones e uso online. O desenvolvimento deve prever, pesquisa e uso de tecnologia adequada, brainstorm, protótipo jogável, testes e	HORA



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

	implementação. O game deve ser acessível em diversas plataformas, devendo seu download ser possível em lojas de aplicativos.	
G1-16	Gamificação de cursos EAD A gamificação usa elementos comuns dos jogos em cenários que não são direcionados para o entretenimento, entre os principais recursos podemos apontar: avatar, recompensa, storytelling, desafios, ranking e pontos. Dessa forma, por meio da interatividade dos jogos serão propostos desafios que vão exigir desses candidatos tomadas de decisões, ligadas às situações de jogos que serão usadas como reflexo de como reagiriam em um cenário real. Conseguir fazer uma avaliação do desempenho do profissional dentro do jogo, onde as suas competências predominantes poderão ser identificadas.	HORA
G1-17	PROGRAMAÇÃO NO PADRÃO SCORM Catalogação e padronização (SCORM 1.2 ou superior) dos Objetos de Aprendizagem. Organização dos arquivos digitais que fazem parte dos cursos on-line do repertório da EGESP ainda não padronizados ou que necessitem de atualização.	Unidade de objeto
G1-18	ESPECIALISTA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS Atividades relacionadas a desenvolvimento de games.	Hora
G1-19	ACOMPANHAMENTO PROJETO Reunião on-line ou presencial para discussão de questões técnicas e/ou operacionais necessárias para realização do projeto.	Reunião com duração de até 4 horas
G1-20	WORKSHOP PARA ENTREGA DO PROJETO Reunião on-line ou presencial para que ocorra o repasse da tecnologia de desenvolvimento e modelagem, pelo desenvolvedor à equipe interna definida pela EGESP.	Reunião com duração de até 04 horas
G1-21	ATUALIZAÇÃO DE CURSO JÁ DESENVOLVIDO Atualização de conteúdo de curso já desenvolvido, em virtude de mudanças ocasionadas por alterações tais como: mudanças nas normas/legislações pertinentes, alterações nas regras gramaticais adotadas no país, e outros.	Hora
G1-22	GRAVAÇÃO DE VIDEO BRUTO (SEM TRABALHO DE EDIÇÃO) Para ser usado em Conteúdos Educacionais (a Gravação poderá ser feita na Sede da Sefaz/SP ou em estúdio externo da contratada ou locado, incorrendo totalmente às suas expensas os custos referentes a locação do espaço, equipamentos, deslocamentos e estadias , e que esteja situado em um raio máximo de 25 Km de distância do prédio Sede da SEFAZ). Independente do espaço utilizado, os equipamentos necessários para o processo de gravação devem ser disponibilizados pela própria CONTRATADA. Excepcionalmente, desde que haja interesse da SEFAZ/EGESP e disponibilidade técnica, a CONTRATADA poderá utilizar o Estúdio da CONTRATANTE, especialmente quando houver a participação de ator (Fazendário ou não) indicado diretamente pela SEFAZ e que more no município de SP ou Região. Para os demais casos, a gravação poderá ser feita em qualquer outro espaço, padrão Estúdio, que mais conveniente à CONTRATADA e/ou ator. Importante:	Hora



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

	- A resolução da gravação será definida de acordo com as necessidades da CONTRATANTE em cada projeto, porém os equipamentos utilizados pela CONTRATADA devem permitir gravação até Full HD. - Considerar desenvolvimento de roteiro (que deverá ser aprovado previamente pela CONTRATANTE), produção e sonorização. Não se deve prever o custo com ator nem montagem de cenários físicos nesse item.	
G1-23	EDIÇÃO DE VÍDEO PRODUZIDO PELO CONTRATANTE OU PELA PRÓPRIA CONTRATADA Edição de videoaulas dos conteúdos dos cursos, utilizando-se das vinhetas, telas de abertura e encerramento, e outros recursos que serão disponibilizados pela Contratante. Os softwares necessários para tal produção são de responsabilidade da CONTRATADA, porém utilizar softwares homologados pela CONTRATANTE (Adobe Premiere e After Effects). Após a conclusão do trabalho, que deverá ser feito nas instalações da CONTRATADA, deverá ser disponibilizado à CONTRATANTE a versão finalizada e todos os arquivos-fonte (editáveis)	Hora
G1-24	TRADUÇÃO E VERSÃO PARA LIBRAS Tradução de vídeos em língua portuguesa para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). As videoaulas deverão ser legendadas e possuir janela libras para facilitar o acesso aos deficientes auditivos. A captura, edição e inserção da janela libras serão de responsabilidade da CONTRATADA. As legendas podem ser fixas ou em formato de <i>Closed caption</i> (legendas inseridas durante a edição - retratando a fala do vídeo - que podem ser habilitadas ou desabilitadas conforme a necessidade) conforme solicitação prévia da SEFAZ/SP. Extensão do vídeo: MP4	Minuto de gravação finalizada
G1-25	CONTRATAÇÃO DE ATOR Contratação de profissional interno ou externo da SEFAZ para que atue como ator na gravação de conteúdo das videoaulas a serem produzidas pela CONTRATADA, no Estúdio da SEFAZ/SP.	Hora de gravação finalizada

GRUPO 2 AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM		
ITEM	Elementos	Unidade de Medida
G2-01	CONCEPÇÃO DO CURSO PARA O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM Criação de banner, ícone e ilustração, com base na proposta de identidade visual do curso, para serem inseridos e testados pela Contratante na área de conteúdo do Ambiente Virtual de Aprendizagem.	Hora
G2-02	TREINAMENTO DE TUTORIA PARA BAIXA COMPLEXIDADE Treinamento de tutores e/ou multiplicadores (designados pela SEFAZ/EGESP) para acompanhamento/tutoria do curso com conteúdo de nível básico.	Hora
G2-03	TREINAMENTO DE TUTORIA PARA MÉDIA COMPLEXIDADE Treinamento de tutores e/ou multiplicadores (designados pela SEFAZ/EGESP) para acompanhamento/tutoria do curso com conteúdo de nível técnico.	Hora
G2-04	TREINAMENTO DE TUTORIA ALTA COMPLEXIDADE Treinamento de tutores e/ou multiplicadores (designados pela SEFAZ/EGESP) para acompanhamento/tutoria do curso com conteúdo de nível superior ou de pós-graduação.	Hora



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

--	--	--

GRUPO 3 Conteúdo Textual		
ITEM	Elementos	Unidade de Medida
G3-01	DIAGRAMAÇÃO Formatação de conteúdo (texto/imagem) em projeto gráfico. A critério da Contratante poderá ser desenvolvida por meio dos aplicativos Word ou InDesign, sendo o arquivo final entregue em Adobe Acrobat (PDF). Deverá ser entregue acompanhada de todos os arquivos-fonte (editáveis).	Lauda em fonte arial 11, espaçamento entre linhas simples, depois 6 pt e folha A4.
G3-02	REVISÃO TEXTUAL – MATERIAL ON-LINE Revisão integral do material on-line entregue à Contratante: adequação do conteúdo para o formato EaD, adequação gramatical incluindo aspectos semânticos, nível de linguagem, concordância nominal e verbal, regência nominal e verbal, correlação verbal e adequação ortográfica de acordo com as novas regras ortográficas.	Lauda em fonte arial 11, espaçamento entre linhas simples, depois 6 pt e folha A4.
G3-03	REVISÃO TEXTUAL – MATERIAL IMPRESSO Revisão integral do material impresso entregue à Contratante: adequação do conteúdo para o formato EaD, adequação gramatical incluindo aspectos semânticos, nível de linguagem, concordância nominal e verbal, regência nominal e verbal, correlação verbal e adequação ortográfica de acordo com as novas regras ortográficas.	Unidade de Tela

GRUPO 4 CRIAÇÃO		
ITEM	Elementos	Unidade de Medida
G4-01	STORYBOARD Elaboração de documento narrativo, orientando o que irá ocorrer em determinado curso ou parte dele. Pode ser utilizada na elaboração de cenas para produção de vídeos, histórias em quadrinhos ou outra peça multimídia. Deve conter indicações técnicas pertinentes à mídia utilizada: pontos de referência, posicionamento de câmeras, luzes, cortes, efeitos, animações etc., além da descrição objetiva das cenas, sequências e diálogos entre as personagens. Não deve se assemelhar a uma obra literária, em que apenas se descrevem as ações. O storyboard deve transformar um conteúdo na linguagem adequada aos meios solicitados. Descreve de modo minucioso cada uma das características específicas do material produzido com detalhamento dos conteúdos do curso (na forma de textos, imagens, sons), as orientações de atividades propostas, diálogos das personagens (se houver), falas em “off” (aquelas em que a pessoa que narra não aparece no vídeo), na ordem em que elas serão exibidas no produto final. Caso seja necessária a criação de cenários, esses também devem ser detalhados no storyboard.	Unidade de tela
G4-02	DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO COM BAIXA COMPLEXIDADE Desenvolvimento de conteúdo de nível básico, personalizado/ customizado, seguindo especificações de ementa definida e considerando a inserção de recursos didáticos (práticas, exercícios, exemplos, diálogos, jogos, imagens etc.), que estimulem a construção das habilidades e competências, trabalhando	Lauda em fonte arial 11, espaçamento entre linhas simples, depois 6 pt e folha A4.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA FAZENDA E PLANEJAMENTO
ESCOLA DE GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO - EGESP

	com a concepção utilizada pela EGESP, descrita neste Termo de Referência. A linguagem deverá ser adequada à mídia e ao público-alvo. Conteúdo desenvolvido por profissional especializado, acompanhado de declaração do profissional de ineditismo do conteúdo.	
G4-03	DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO COM MÉDIA COMPLEXIDADE Desenvolvimento de conteúdo para nível técnico, personalizado/customizado, seguindo especificações de ementa definida e considerando a inserção de recursos didáticos (práticas, exercícios, exemplos, diálogos, jogos, imagens etc.), que estimulem a construção das habilidades e competências, trabalhando com a concepção utilizada pela EGESP, descrita neste Termo de Referência. A linguagem deverá ser adequada à mídia e ao público-alvo. Conteúdo desenvolvido por profissional especializado, acompanhado de declaração do profissional de ineditismo do conteúdo.	Lauda em fonte arial 11, espaçamento entre linhas simples, depois 6 pt e folha A4.
G4-04	DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO COM ALTA COMPLEXIDADE Desenvolvimento de conteúdo para nível superior ou de pós-graduação personalizado/customizado, seguindo especificações de ementa definida, considerando a inserção de recursos didáticos (práticas, exercícios, exemplos, diálogos, jogos, imagens etc.), que estimulem a construção das habilidades e competências, trabalhando com a concepção utilizada pela EGESP, descrita neste Termo de Referência. A linguagem deverá ser adequada à mídia e ao público-alvo. Conteúdo desenvolvido por profissional especializado, acompanhado de declaração do profissional de ineditismo do conteúdo.	Lauda em fonte arial 11, espaçamento entre linhas simples, depois 6 pt e folha A4.