

## **TERMO DE REFERÊNCIA COOPERAÇÃO INTERNACIONAL**

Termo de Referência Cooperação Internacional nº 6/2020

### **1. ESCRITÓRIO CONTRATANTE**

Fundo de População das Nações Unidas, Escritório de País - Brasil

### **2. OBJETOS DA CONSULTORIA**

No âmbito do projeto de cooperação BRA06ENAP firmado entre a Escola Nacional de Administração Pública - Enap e o Fundo de População das Nações Unidas - UNFPA, Eixo Pesquisa, essa consultoria terá como objetivo prover apoio ao desenvolvimento de uma estratégia gamificada para aplicação de ciências comportamentais a políticas públicas.

As ciências comportamentais baseiam-se em resultados empiricamente testados, derivados de métodos experimentais robustos, para identificar fatores que influenciam o processo de tomada de decisão e o comportamento humano de maneira geral. A possibilidade combinar abordagens econômicas tradicionais com insights oriundos das ciências comportamentais contribui para o aperfeiçoamento de políticas públicas e da regulação governamental por torná-las mais aderentes ao modo como, de fato, as pessoas tomam suas decisões. Trata-se de um campo que vem crescendo em todo o mundo. Suas premissas e insights vêm sendo utilizados com sucesso por governos, organismos internacionais e organizações da sociedade civil para melhorar a qualidade de suas intervenções. A concessão do Prêmio Nobel de economia a Daniel Kahneman, em 2002, e a Richard Thaler, em 2017, dois grandes propulsores da área, ilustra a relevância que o tema vem ganhando nas últimas duas décadas.

Ademais, diversos organismos internacionais já apontaram a importância de se considerar os instrumentos conceituais e metodológicos oriundos das pesquisas comportamentais nas políticas públicas. Em 2015, o Banco Mundial dedicou ao tema sua principal publicação anual, o [World Development Report](#), sistematizando as contribuições das ciências comportamentais para ampliar o entendimento de questões centrais na agenda do desenvolvimento e orientar o desenho e a implementação de programas. Recentemente, a ONU instituiu um grupo de assessoria ao Secretário-Geral para tratar de temas comportamentais, que no relatório [Behavioural Insights at the United Nations - Achieving Agenda 2030](#), recomendou aos países que analisem criticamente os fatores comportamentais para a implementação de políticas e programas mais eficazes e eficientes a fim de potencializar o alcance da Agenda 2030. A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - OCDE, por sua vez, apresentou na publicação [Behavioural Insights and Public Policy](#) 159 casos, em 23 países, nos quais foram aplicados insights comportamentais em maior ou menor grau de aprofundamento, sugerindo que os insights comportamentais podem ser usados de forma bem

sucedida e sustentável como uma ferramenta de política pública.

Com o objetivo de tornar o acúmulo de evidências das ciências comportamentais mais aplicável à inovação em políticas públicas, alguns modelos e ferramentas têm sido desenvolvidos por países, organismos internacionais e organizações. Exemplos desses modelos e ferramentas incluem o MINDSPACE e TESTS (de autoria do Behavioural Insights Team do Reino Unido), Behavioural Design (desenvolvido pela organização não governamental Ideas42) e BASIC (elaborado pela OCDE em parceria com o professor Pelle Hansen, da Universidade de Roskilde, na Dinamarca).

Apesar da grande expansão do campo das ciências comportamentais e da recente profusão de publicações internacionais sobre sua aplicação a políticas públicas, ainda há uma virtual inexistência de materiais em língua portuguesa que permitam apresentar aos servidores públicos brasileiros e demais atores envolvidos nas políticas públicas populacionais do país esses conhecimentos de forma aplicada e voltada à resolução dos desafios da dinâmica demográfica brasileira. Com o intuito de contribuir para suprir essa lacuna, a Escola Nacional de Administração Pública - Enap iniciou o desenvolvimento de uma ferramenta com o propósito de salientar alguns dos elementos mais robustos e potentes identificados até o momento no campo da economia comportamental e na prática de governos e organismos internacionais, de forma que possam ser enfocados no momento da formulação de uma política ou programa, tanto para apoiar o diagnóstico do problema quanto para subsidiar o aprimoramento da solução proposta. Esta ferramenta atualmente se encontra em formato de protótipo e até o momento tem sido chamada de SIMPLES MENTE, conforme descrição disponível no link: <http://gnova.enap.gov.br/pt/projetos/disseminacao/ferramentas/simplesmente>

De forma consistente com as próprias recomendações das ciências comportamentais, a ferramenta pretende ser fácil, atraente, social e conveniente para os formuladores de políticas públicas. Por esse motivo, ela foi desenhada para possibilitar a incorporação de mecânicas e características de jogos para engajar, motivar e facilitar o aprendizado. Essa estratégia é comumente conhecida como "gamificação" e exemplos de sua aplicação incluem a [UNITEDNATIONSPLAY](#), desenvolvida pela ONU, e o software [CONSUL](#), reconhecida pelo United Nations Public Service Awards em 2018.

Em seu estágio atual, o protótipo de ferramenta desenvolvido pela Enap prevê aplicação exclusiva em meio analógico -- o que se tornou um fator limitador para sua disseminação em maior escala -- e apresenta mecânicas e características de jogabilidade ausentes ou incompletas. A fim de permitir que o protótipo avance para o estágio de desenvolvimento, espera-se que ele incorpore técnicas de gamificação aplicadas ao meio digital e seja integrado à abordagem mais ampla de projetos de inovação da Enap. O desenvolvimento dessa etapa requer conhecimentos altamente específicos e especializados, oriundos de um campo de estudos relativamente recente.

Este Termo de Referência visa, assim, selecionar um(a) consultor(a) designer de jogos para desenvolver jogo em meio digital baseado no protótipo da ferramenta SIMPLES MENTE, apoiando o desenvolvimento de uma estratégia gamificada para aplicação de ciências comportamentais a políticas públicas.

### 3. **ESCOPO DO TRABALHO**

O(A) consultor(a) será responsável por desenvolver uma estratégia gamificada para aplicação de ciências comportamentais a políticas públicas. Ao final do processo, deverá ser entregue um jogo em meio digital baseado no protótipo da ferramenta SIMPLES MENTE para uso integrado a projetos de inovação.

#### **ATIVIDADES**

1. Realizar reuniões, oficinas e/ou outras atividades colaborativas com a equipe da Enap e seus parceiros para análise de contexto, mapeamento do conhecimento e iniciativas existentes e definição dos parâmetros técnicos do jogo;
2. Planejar e detalhar a interface do jogo e seus respectivos elementos de jogabilidade;
3. Desenvolver a interface do jogo e seus respectivos elementos de jogabilidade em meio digital;
4. Executar testes com usuários para refinamento do protótipo;
5. Desenvolver a versão final do jogo com base nos resultados dos testes com usuários e eventuais comentários da Enap e seus parceiros;
6. Elaborar manual, guia ou documento com orientações de uso do jogo;
7. Fazer interlocução com parceiros internos e externos para levantamento de dados e informações que subsidiem a elaboração dos produtos previstos;
8. Registrar e compartilhar códigos de programação envolvidos no desenvolvimento do jogo;
9. Adotar todas as medidas e compartilhar todas as informações necessárias ao contínuo aperfeiçoamento do jogo após o término do contrato;
10. Atuar em articulação com o escritório do Brasil do UNFPA e a Enap;
11. Sistematizar e organizar informações sobre as atividades do projeto durante o período, a fim de contribuir para a produção de relatório;
12. Contribuir para a gestão do conhecimento por meio do registro e documentação de resultados e lições aprendidas;
13. Realizar outras atividades atinentes ao objeto do Termo de Referência, sempre que solicitado pela supervisora;

#### **RESULTADOS ESPERADOS:**

1. Jogo interativo completo em formato digital, com respectivos elementos de jogabilidade e regras de uso, para aplicação de ciências comportamentais a políticas públicas

#### **PRODUTOS:**

**Produto 1:** Documento contendo planejamento da interface e dos elementos de jogabilidade de jogo interativo para aplicação de ciências comportamentais a políticas

públicas com base nos parâmetros técnicos definidos pela Enap

**Produto 2:** Protótipo de jogo interativo completo em meio digital, com respectivos elementos de jogabilidade e orientações de uso, para aplicação de ciências comportamentais a políticas públicas

**Produto 3:** Jogo interativo completo em formato digital, totalmente funcional, com respectivos elementos de jogabilidade e orientações de uso, para aplicação de ciências comportamentais a políticas públicas, incorporando os resultados do teste com usuários.

**Produto 4:** Arquivo compactado com manual contendo apresentação do jogo, orientações de uso, especificações técnicas e documentação do processo de desenvolvimento, inclusive códigos de programação se houver

**Todas as informações produzidas no âmbito deste Termo de Referência são da propriedade do UNFPA e da Enap não sendo autorizado o uso ou divulgação dos dados pelo consultor(a) contratado(a) sem autorização prévia**

#### 4. DURAÇÃO E HORÁRIO DE TRABALHO

De 1º de agosto de 2020 a 10 de dezembro de 2020.

#### 5. LOCAL ONDE OS SERVIÇOS DEVEM SER ENTREGUES

Os serviços poderão ser desenvolvidos remotamente e os produtos deverão ser entregues por e-mail aos endereços [marizaura.camoes@enap.gov.br](mailto:marizaura.camoes@enap.gov.br) com cópia para [vmonteiro@unfpa.org](mailto:vmonteiro@unfpa.org)

#### 6. DATAS DE ENTREGA E COMO O TRABALHO SERÁ ENTREGUE

O produto deverá ser escrito em português, em linguagem cidadã e passível de compreensão pelo público geral.

A pessoa contratada deve dispor de equipamentos e meios para realizar o trabalho para o qual está sendo contratada.

#### PRAZOS:

**Produto 1:** 45 dias após a assinatura do contrato

**Produto 2:** 90 dias após a assinatura do contrato

**Produto 3:** 120 dias após a assinatura do contrato

**Produto 4:** 135 dias após a assinatura do contrato

#### 7. MONITORAÇÃO E CONTROLE DE ANDAMENTO, INCLUSIVE EXIGÊNCIAS DE RELATÓRIOS, PERIODICIDADE, FORMATO E PRAZO FINAL

A supervisão e acompanhamento do trabalho será realizado por meio de análise dos produtos, supervisão presencial, reuniões periódicas (presenciais e/ou também virtuais/ telefônicas) com o(a) consultor(a) e acompanhamento do andamento do trabalho, de modo a possibilitar eventuais ajustes necessários durante o

desenvolvimento dos trabalhos para a garantia de um produto de qualidade. Uma avaliação final será conduzida mediante a entrega do último produto.

## 8. **DISPOSIÇÕES DE SUPERVISÃO**

O(a) consultor(a) desenvolverá as atividades e produtos sob a supervisão de Marizaura Reis de Souza Camões, coordenadora do contrato de consultoria.

## 9. **VIAGEM PREVISTA**

O(a) consultor(a) poderá se deslocar para levantamento de requisitos ou pesquisa e, nesse caso, as expensas irão correr por conta do projeto.

## 10. **CAPACITAÇÃO, QUALIFICAÇÕES E COMPETÊNCIAS NECESSÁRIAS, INCLUSIVE IDIOMAS**

### **Requisitos Obrigatórios (eliminatórios)**

Formação acadêmica:

- Graduação em qualquer área do conhecimento;

Experiência profissional:

- Experiência profissional mínima de desenvolvimento de 2 (dois) jogos.

### **Requisitos Desejáveis (classificatórios)**

#### **Pontuação máxima: 45 pontos**

1 - Formação acadêmica

<b>Nível</b>	<b>Pontuação*</b>
1.1) Graduação em design e desenvolvimento de jogos ou áreas correlatas	10 pontos
1.2) Pós-graduação (lato sensu) em design e desenvolvimento de jogos ou áreas correlatas;	5 pontos
1.3) Mestrado em design e desenvolvimento de jogos ou áreas correlatas.	10 pontos
<b>Pontuação máxima total*</b>	<b>25 pontos</b>

\* Poderá ser considerado mais de um título por candidato.

2 - Experiência Profissional

Quesito

Pontuação

2.1) Experiência profissional no desenvolvimento de jogos digitais;	20 pontos (2 pontos por jogo, até o limite de 10 jogos)
2.2) Experiência profissional no desenvolvimento de jogos pedagógicos ou <i>serious games</i> em meio digital ou analógico;	10 pontos (2 pontos por jogo, até o limite de 5 jogos)
<b>Pontuação máxima total</b>	<b>30 pontos</b>

### 3 - Qualificação profissional

<b>Quesito</b>	<b>Pontuação</b>
3.1) Conclusão com aprovação em curso certificado com carga horária mínima de 20 horas com as seguintes temáticas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• design de jogos;</li> <li>• jogos digitais;</li> <li>• computação gráfica;</li> <li>• design gráfico;</li> <li>• animação;</li> <li>• ferramentas de design;</li> <li>• inteligência artificial;</li> <li>• programação para dispositivos móveis;</li> <li>• desenvolvimento de sistemas;</li> <li>• ciências comportamentais;</li> <li>• economia comportamental.</li> </ul>	5 pontos (0,5 ponto por curso concluído, até o limite de 5 pontos)
<b>Pontuação máxima total</b>	<b>5 pontos</b>

### **Avaliação Técnica (classificatória)**

#### **Pontuação máxima: 30 pontos**

O(a) candidato(a) deverá submeter à Comissão de Seleção, no ato de candidatura, portfólio de projetos para fins de avaliação técnica classificatória. O portfólio deverá conter uma seleção de 2 a 5 projetos anteriores em que o designer de jogos atuou em que são apresentados as principais características dos jogos desenvolvidos. Cada projeto, quando em formato digital deverá incluir link para o jogo ou, na impossibilidade deste, cópia das principais telas desenvolvidas e, em todos os casos,

imagens dos principais artefatos. Se possível, sugere-se, ainda, que cada projeto inclua o seguinte detalhamento opcional:

- Título
- Objetivo
- Descrição
- Instituição demandante
- Período do desenvolvimento
- Detalhamento da atuação do designer de jogos no projeto
- Link para materiais complementares

Somente serão analisadas e atribuídas notas às respostas à avaliação técnica de até 20 candidatos com mais alta pontuação nos critérios estabelecidos nos Requisitos Desejáveis (Classificatórios). Em caso de empate na 20ª colocação, todos os(as) candidatos(as) de igual pontuação terão suas respostas analisadas.

A análise e a atribuição de notas aos portfólios enviados considerará os seguintes critérios:

- Capacidade de criação e desenvolvimento de jogos em variadas plataformas;
- Conhecimento e emprego de estratégias e técnicas relevantes para a usabilidade e experiência do usuário;
- Criatividade;
- Adesão ao objeto da consultoria.

O(a) candidato(a) poderá ser solicitado a comprovar sua atuação nos projetos que constarem de seu portfólio.

### **Entrevista (classificatória)**

#### **Pontuação máxima: 30 pontos**

A Comissão de Seleção entrevistará os três candidatos com maior pontuação nos critérios classificatórios (requisitos desejáveis e avaliação técnica), podendo convocar número maior de entrevistados conforme seu critério de conveniência e oportunidade.

As entrevistas ocorrerão de forma online e seguirão roteiro pré-determinado de modo que todos os candidatos(as) convocados(as) responderão às mesmas perguntas.

A Comissão Técnica atribuirá pontuação à entrevista de cada candidato, conforme

estabelecido no quadro a seguir. A nota final da entrevista será a soma aritmética dos pontos obtidos pelo(a) candidato(a) em cada critério.

<b>Critério</b>	<b>Pontuação máxima</b>	<b>Pontuação mínima</b>	
Conhecimento e emprego de conceitos relevantes à temática de design de jogos	5	0	
Comunicação interpessoal	Conhecimentos e emprego da língua portuguesa	2	0
	Objetividade, organização e coesão da fala	3	0
Adesão do perfil ao objeto da consultoria	5	0	
Disponibilidade de horário suficiente para elaboração dos produtos	5	0	
<b>Pontuação máxima total</b>	<b>20 pontos</b>		

### **Observações importantes**

A pontuação final dos(as) candidatos(as) se dará pela soma da pontuação obtida em relação aos critérios estabelecidos nos "Requisitos Desejáveis (classificatórios)", da pontuação obtida na "Avaliação Técnica (classificatória)" e da pontuação obtida na entrevista. **A pontuação total possível é de 110 pontos. O(a) candidato(a) selecionado(a) será aquele(a) que obtiver a maior pontuação total.**

Quando solicitado a qualquer tempo, os (as) candidatos(as) deverão comprovar a formação acadêmica e experiências profissionais descritas em seus currículos, mediante apresentação de portfólio complementar, diplomas, certificação, publicações e experiência profissional comprovada.

O(a) candidato(a) que obtiver a maior nota será convocado para uma reunião de negociação para contratação, na qual serão discutidos os Termos de Referência, expectativas para o plano de trabalho, metodologia, insumos, ferramentas e condições do contrato, etc. Caso o(a) candidato(a) não aceite os termos da negociação, deverá assinar termo de recusa e a ata da negociação, caso em que será convocado(a) o(a) próximo(a) classificado(a).



O processo seletivo poderá ser cancelado a qualquer momento por decisão da Enap ou do UNFPA.

#### 11. INSUMOS / SERVIÇOS A SEREM FORNECIDOS PELO UNFPA OU PARCEIRO DE IMPLANTAÇÃO

Não serão fornecidos serviços de suporte, sala de escritório ou equipamentos. O(a) consultor(a) deverá estar disponível para viagens e deslocamentos.

#### 12. OUTROS DADOS PERTINENTES OU CONDIÇÕES ESPECIAIS

Todas as informações produzidas no âmbito deste Termo de Referência são da responsabilidade do UNFPA, não sendo autorizado o uso ou divulgação dos dados pelo consultor/a contratado/a.

#### DADOS DO PROJETO:

**Número e nome do projeto:** Políticas públicas e dinâmicas populacionais no Brasil

**Linha Orçamentária:** Fund: BRA11 DeptID: 70500 PC Bus Unit: UNFPA Projectct: BRA06ENP Activity: EANP\_DATA Impl. AgentL Pu0074 Account: 672720

**Valor total da consultoria:** R\$ 46.000,00 (quarenta e seis mil reais)

Os pagamentos serão realizados conforme a seguir:

**Produto 1:** R\$ 8.000,00 (oito mil reais)

**Produto 2:** R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

**Produto 3:** R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

**Produto 4:** R\$ 8.000,00 (oito mil reais)

Os prazos de entrega e valores relativos a cada produto poderão ser ajustados antes do início da consultoria, em comum acordo, sem alteração do valor total a consultoria.

#### 13. CRONOGRAMA PREVISTO

Atividade	Período previsto
Abertura do edital	08/07/2020
Período de inscrição	06/07 a 19/07/2020

Período de entrevista (online)	22/07 a 24/07/2020
Resultado Provisório	27/07/2020
Período de recurso	28 e 29/07/2020
Resultado Final	30/07/2020
Previsão de assinatura de contrato	A partir de 30/07/2020

## ASSINATURA DOS OFICIAIS SOLICITANTES NO ESCRITÓRIO CONTRATANTE

Vinícius do Prado Monteiro

Assinatura dos membros da Comissão de Seleção

JOÃO AUGUSTO SOBREIRO SIGORA - Assessor Técnico da Coordenação-Geral de Inovação da Diretoria de Inovação

ANTÔNIO CLARET CAMPOS FILHO - Especialista em Políticas Públicas e Gestão Governamental da Diretoria de Altos Estudos

RENATA ALVES DE OLIVEIRA CARVALHO - Chefe da Assessoria de Inovação Pedagógica

Suplente:

GUILHERME ALBERTO ALMEIDA DE ALMEIDA - Especialista em Políticas Públicas e Gestão Governamental da Diretoria de Inovação



Documento assinado eletronicamente por **João Augusto Sobreiro Sigora, Analista Técnico(a) de Políticas Sociais (ATPS)**, em 06/07/2020, às 11:25, conforme horário oficial de Brasília e Resolução nº 9, de 04 de agosto de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Antônio Claret Campos Filho, Especialista em Políticas Públicas e Gestão Governamental (EPPGG)**, em 06/07/2020, às 11:36, conforme horário oficial de Brasília e Resolução nº 9, de 04 de agosto de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Renata Alves de Oliveira Carvalho, Assessor(a)**, em 06/07/2020, às 12:42, conforme horário oficial de Brasília e Resolução nº 9, de 04 de agosto de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Guilherme Alberto Almeida de Almeida, Especialista em Políticas Públicas e Gestão Governamental (EPPGG)**, em 06/07/2020, às 12:50, conforme horário oficial de Brasília e



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.enap.gov.br/autenticidade>, informando o código verificador **0387397** e o código CRC **EE063C04**.

---