

Concorrência nº 2/24 - SERVIÇOS TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES EDUCACIONAIS DIGITAIS

ANEXO I – TERMO DE REFERÊNCIA

1. DA DESCRIÇÃO DOS PRODUTOS E SERVIÇOS

1.1. A CONTRATADA deve assumir o desenvolvimento, sob demanda do Senar, de soluções educacionais em diferentes formatos, tais como: e-learning, cursos via WhatsApp, vídeos, áudios, material didático, vídeo 360º entre outros definidos neste Termo de Referência.

1.2. O tema a ser trabalhado/desenvolvido em cada solução educacional será, posteriormente, definido pelo Senar, dentro das áreas de conhecimento descritas a seguir: agricultura, pecuária, silvicultura, aquicultura, extrativismo, agroindústria, atividades de apoio agrossilvipastoril, atividades relativas à prestação de serviços, saúde, direito, ciências contábeis, organização comunitária, cultura, esporte e lazer, educação ambiental, informática, gestão e empreendedorismo e demais temas pertinentes a atuação profissional do Senar.

1.3. No processo de desenvolvimento das soluções educacionais, a CONTRATADA deverá selecionar os recursos didáticos a serem utilizados, considerando que devem ser dinâmicos, interativos, agradáveis, estimulantes e devem facilitar a aprendizagem dos alunos.

1.4. Todas as despesas decorrentes de traslado, hospedagem e alimentação para reuniões e apresentação ou entrega de produtos contratados ocorrerão exclusivamente por conta da CONTRATADA.

1.5. Toda a solução educacional produzida deverá ser entregue com revisão ortográfica, gramatical e de linguagem adequada (direta e objetiva) conforme o formato escolhido. Para todas as entregas em que a unidade de medida for laudas deve ser considerada a ABNT vigente. Para efeitos deste Termo de Referência uma lauda é composta por 1400 caracteres com espaço.

1.6. Todas as entregas das soluções educacionais, em todas as etapas de desenvolvimento passarão por homologação, momento em que o Senar poderá solicitar tantos ajustes quantos forem necessários, sem que isto implique custo adicional. Os referidos ajustes terão o propósito de buscar conformidade entre a entrega realizada e o que foi pactuado quando do planejamento da solução educacional, e serão solicitados no espaço de tempo específico para homologação da solução, que deverá ser previsto no cronograma de trabalho. Somente após o aceite final é que o Senar realizará os pagamentos.

1.7. Para todas as soluções são responsabilidades da CONTRATADA: o projeto gráfico, a revisão ortográfica, a digitação, a editoração e a diagramação do material.

1.8. Para todas as soluções são responsabilidades da CONTRATADA: Proposta metodológica da ação educacional a ser adotada e que nela estejam presentes os recursos, as ferramentas e o embasamento metodológico para o desenvolvimento e operação da ação, a fim de alcançar o objetivo geral. O objetivo desta proposta é apresentar ao Senar a concepção da solução educacional, considerando linguagem, formato, recursos, operação e identidade visual, visando a consolidar entendimentos entre a equipe técnica do Senar e a equipe contratada.

1.9. A identidade visual da solução educacional deve garantir um material acolhedor, confortável e ao mesmo tempo que desperte a atenção e mantenha o interesse do público, devendo ainda estar de acordo com a realidade do Senar e da temática do curso.

1.10. A proposta da estratégia para solução educacional deve contemplar, pelo menos, os seguintes pontos:

1.10.1. O contexto da demanda e o público da solução devem ser corretamente identificados na proposta.

1.10.2. O modelo de ensino (online/híbrido) deve estar adequado ao público e às exigências da solução educacional.

1.10.3. O objetivo geral e os objetivos específicos de aprendizagem apresentados devem estar alinhados com os resultados esperados pelo Senar.

1.10.4. A metodologia sugerida deve ser adequada ao contexto e ao público rural.

1.10.5. Os recursos visuais, educacionais, interativos e audiovisuais sugeridos devem estar alinhados com as expectativas do Senar e com o escopo do projeto.

1.10.6. A proposta visual (cores, tipografia, imagens) deve estar alinhada com o Manual de Identidade Visual, contexto e público do Senar.

1.10.7. Devem ser propostos e apresentados os modelos de atividades de aprendizagem e/ou de avaliação.

1.10.8. Deve ser descrito como será o acompanhamento dos participantes durante as etapas da ação de educação a distância, isto é, durante a oferta do curso.

1.11. A CONTRATADA deverá ceder ao Senar, em caráter exclusivo, universal, total e definitivo, os direitos autorais e patrimoniais relativos a todo conteúdo produzido e produtos desenvolvidos em razão do contrato de prestação de serviços que vier a celebrar com o Senar.

2. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DOS PRODUTOS E SERVIÇOS

2.1. Do ponto de vista educacional, para toda prestação de serviços prevista neste termo, se faz necessária a observação das diretrizes metodológicas estabelecidas na Série Metodológica do Senar e demais documentos norteadores que forem pertinentes.

2.2. Todo o conteúdo e solução educacional digital devem ser submetidos a testes e revisões ortográficas e gramaticais para assegurar que todas as funcionalidades estejam de acordo com o previsto e funcionando corretamente antes de serem apresentadas ao Senar para validação.

2.3. Em relação aos aspectos de comunicação, toda prestação de serviços prevista neste termo deve considerar as diretrizes descritas nos manuais de identidade visual e verbal do Sistema CNA/Senar, bem como:

2.3.1. Não utilizar marcas e logomarcas existentes no mercado, bem como imagem de qualquer personalidade que não seja de domínio público.

2.3.2. Todas as imagens, fotos, ilustrações, personagens, locução, metáforas, cenários deverão atender aos requisitos de qualidade e terão os direitos de uso cedidos para o Senar.

2.3.3. A CONTRATADA será responsável pelo uso indevido de imagens, fotos, cenários, locução, personagens, ilustrações, fotos, entre outros recursos educacionais, que sejam utilizados sem os devidos direitos de uso.

2.4. Do ponto de vista Tecnológico, toda a prestação de serviços prevista neste termo deverá considerar:

2.4.1. O design das soluções educacionais digitais deve garantir que a interface seja adaptada aos principais tamanhos de tela, tornando-a responsiva, ou seja, sem distorções ou inacessibilidade no conteúdo em todos os dispositivos.

2.4.2. Princípios de acessibilidade, tais como: disponibilização de informações sobre os elementos não textuais (imagens, tabelas, gráficos, etc); assegurar que as informações comunicadas por cores também estejam disponíveis para pessoas que não reconhecem distinção de cores; possibilidade de ampliação do conteúdo e a navegação possuir desempenho satisfatório para softwares que permitem o acesso de deficientes visuais; além da navegabilidade adequada para usuários que possuam deficiência motora e tradução para a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS, nos vídeos, podcast e soluções semelhantes.

2.5. Do ponto de vista de gestão, toda a prestação de serviços prevista neste termo deverá considerar os seguintes pontos:

2.5.1. Registros sobre o andamento das atividades devem ser mantidos pela Contratada e apresentados periodicamente à equipe Senar, quando solicitado.

2.5.2. Realização de reuniões periódicas para alinhamento e/ou esclarecimento sobre as etapas realizadas e previstas, com registro em ata em datas pré-agendadas com o Senar.

3. Especificações técnicas de cada produto e serviço.

3.1 Proposta de estratégia para solução educacional

3.1.1. O desenvolvimento eficaz de uma solução educacional depende de uma estratégia bem elaborada. Portanto, a CONTRATADA deverá apresentar, quando necessário, uma proposta que exponha a estratégia digital a ser adotada. Essa proposta deve incluir recursos didáticos, ferramentas e embasamento metodológico para o desenvolvimento da solução, visando alcançar o objetivo geral.

3.1.2. O documento que materializa essa proposta de estratégia educacional deve conter uma proposta metodológica e visual. Esta deve ser elaborada por uma equipe especializada, a partir da leitura e análise do conteúdo bruto produzido por um especialista no tema da solução e do briefing.

3.1.3. O objetivo desta proposta é apresentar ao Senar a concepção da solução, considerando linguagem, formato, recursos e identidade visual. Isso visa consolidar entendimentos entre a equipe técnica do Senar e a equipe contratada. Uma vez aprovada, o que for definido nesse momento será utilizado como guia para todos os profissionais envolvidos, independentemente do estágio em que entrem no projeto.

3.1.4. A identidade visual da solução educacional deve assegurar um material acolhedor e confortável, ao mesmo tempo despertando a atenção e mantendo o interesse do público-alvo. Além disso, ela deve estar em conformidade com a realidade do Senar e com a temática demandada.

3.1.5. A proposta da estratégia para a solução educacional deve abordar, pelo menos, os seguintes pontos:

3.1.5.1. O contexto da demanda e o público da solução devem ser corretamente identificados na proposta.

3.1.5.2. O modelo de ensino (online/híbrido) deve estar adequado ao público e às exigências da solução educacional.

3.1.5.3. Os objetivos gerais e específicos de aprendizagem devem estar alinhados com os resultados esperados pelo Senar.

3.1.5.4. A metodologia sugerida deve ser adequada ao contexto e ao público rural.

3.1.5.5. Os recursos visuais, educacionais, interativos e audiovisuais sugeridos devem estar alinhados com as expectativas do Senar e com o escopo do projeto.

3.1.5.6. A proposta visual (cores, tipografia, imagens) deve estar em conformidade com o Manual de Identidade Visual, contexto e público do Senar.

3.1.5.7. Devem ser propostos e apresentados modelos de atividades de aprendizagem e/ou avaliação.

3.1.5.8. Deve ser descrito como será o acompanhamento dos participantes durante as etapas da ação de educação a distância, ou seja, durante a oferta do curso.

3.1.6. Este documento concretiza a proposta da estratégia para a solução educacional, abrangendo: objetivo; público-alvo; metodologias a serem utilizadas; estrutura do conteúdo; estratégias educacionais; abordagens estratégicas; recursos educacionais propostos; recursos interativos; atividades de aprendizagem e avaliações.

3.2. Elaboração de conteúdo

3.2.1. Este serviço compreende a produção de conteúdo para o desenvolvimento de soluções educacionais, contemplando, para isso, o mapa de conteúdo, o conteúdo bruto e atividades e/ou avaliação de aprendizagem. Para cada tema a ser desenvolvido é necessário, ao menos, um especialista no conteúdo, incluindo a atuação de revisores textuais e designer educacional. Esse realizará a capacitação do especialista no conteúdo de acordo com a metodologia de elaboração de conteúdo para cada solução educacional. A métrica para pagamento serão as laudas do conteúdo bruto, incluindo as atividades e/ou avaliação de aprendizagem. Uma lauda é composta por 1.400 caracteres, com espaços.

3.2.2. A CONTRATADA deverá contratar e orientar o conteudista de acordo com a metodologia do Senar para a elaboração do mapa de conteúdo e conteúdo bruto conforme alinhamento realizado com o Senar.

3.2.3. Na produção de conteúdo considera-se a elaboração autoral de conteúdos com base em referências bibliográficas, resultados de pesquisas, análise de cenários e consultas em bases de conhecimentos.

3.2.4. Também se considera, para efeitos de produção de conteúdo, a disponibilização de material já publicado, no qual o autor concede ao Senar a cessão de uso por tempo indeterminado, com a finalidade exclusiva de integrar suas soluções educacionais.

3.2.5. Deverão ser elaborados conteúdos didáticos, de estudo e de apoio pedagógico, observada a diversidade geográfica, cultural e acadêmica dos participantes. Todo conteúdo entregue deve passar previamente por revisão ortográfica e gramatical e adequação às normas da ABNT vigente. Além disso, o conteudista deverá observar os aspectos de saúde, segurança e meio-ambiente na produção e validação de toda solução educacional.

3.2.6. O conteudista deverá validar tecnicamente todas as entregas das soluções educacionais, com exemplo, roteiro de vídeos, podcast, e-learning.

3.2.7. Em geral, serão elaborados conteúdos em temas relacionados ao setor agropecuário e demais temas pertinentes ao público rural e será definido pelo Senar quando da abertura da demanda, dentro das áreas de conhecimento descritas a seguir: agricultura, pecuária, silvicultura, aquicultura, extrativismo, agroindústria, atividades de apoio agrossilvipastoril, atividades relativas à prestação de serviços, saúde, direito, ciências contábeis, organização comunitária, cultura, esporte e lazer, educação ambiental, informática, gestão e empreendedorismo e demais temas pertinentes ao público rural.

3.2.8. Para cada hora-aula de curso devem ser entregues três laudas de conteúdo. Uma lauda é composta por 1.400 caracteres, com espaços.

3.2.9. O mapa de conteúdo é o documento no qual será apresentado a estruturação da solução educacional e que permite saber previamente todos os assuntos que serão tratados e os objetivos a serem alcançados antes da elaboração do conteúdo bruto.

3.2.10. O Mapa de Conteúdo deverá ser elaborado pelo conteudista, aprovado pelo Senar e entregue de acordo com o modelo apresentado no Anexo IC, considerando os seguintes pontos:

3.2.10.1. A quantidade de módulos e temas deve ser equilibrada em relação a solução demandada.

3.2.10.2. Os títulos devem ser convidativos e expressar a verdade sobre o módulo, gerando expectativa correta no público-alvo. O objetivo geral de aprendizagem e os conteúdos devem estar alinhados com o objetivo da solução. O objetivo geral de aprendizagem precisa deixar claro o que o aluno será capaz de fazer ao final da solução.

3.2.10.3. Cada módulo/tema deve ter pelo menos um objetivo de aprendizagem que, no conjunto de todos os módulos, permite alcançar o objetivo geral da solução/curso.

3.2.10.4. Cada módulo pode ser organizado em aulas e cada aula deve ter pelo menos um objetivo de aprendizagem que, no conjunto de todas as aulas, permite alcançar o objetivo do módulo.

3.10.2.5. Cada aula deve ser organizada em subtópicos que detalham todos os assuntos que serão trabalhados nela.

3.10.2.6. O mapa de conteúdo deve ser detalhado o suficiente para que se possa compreender tudo o que se pretende abordar na solução.

3.2.11. O Conteúdo Bruto da solução deverá seguir os modelos apresentado no Anexo ID, considerando os seguintes pontos:

3.2.11.1. Deve ser um texto com conteúdo inédito e autoral.

3.2.11.2. O volume de conteúdo produzido (quantidade de laudas) deve ser compatível e adequado, considerando a carga horária da solução educacional.

3.2.11.3. Todos os módulos, temas e subtemas previstos e aprovados no mapa de conteúdo devem ser devidamente abordados.

3.2.11.4. Os assuntos abordados, isoladamente, devem permitir alcançar os objetivos de aprendizagem definidos e aprovados para os subtemas.

3.2.11.5. Os assuntos abordados nos subtemas, em conjunto, devem permitir o alcance dos objetivos de aprendizagem definidos e aprovados para cada tema.

3.2.11.6. O conteúdo completo, organizado nos módulos, temas e subtemas, deve permitir o alcance do objetivo geral de aprendizagem definido e aprovado para a ação educacional.

3.2.11.7. A forma de abordagem do conteúdo, o nível de aprofundamento, a linguagem e os exemplos utilizados devem estar de acordo com a realidade do público-alvo e o contexto do Senar.

3.2.11.8. Os assuntos devem ser tratados com nível de profundidade do menos complexo para o mais complexo, respeitando um sequenciamento lógico das informações, facilitando o aprendizado.

3.2.11.9. O conteúdo deve permitir a reflexão, a análise e a aplicação do que foi abordado.

3.2.11.10. A estrutura do conteúdo apontará, também, explicações simples e claras sobre cada parte do conteúdo considerando os direcionamentos previstos neste termo de referência como, por exemplo, linguagem, sequenciamento, linearidade e logicidade.

3.2.12. Os conteúdos desenvolvidos deverão incluir avaliações de aprendizagem que verifiquem se o objetivo da aula foi atingido, apresentando gabarito e feedbacks construtivos nos quais constarão justificativa para cada resposta (certo ou errado) e, estando errada, sinalizar que tópico do conteúdo pode ser revisto para sanar possíveis dúvidas em torno daquele tema.

3.2.12.1. A avaliação de aprendizagem poderá contemplar questões nos seguintes formatos: objetivas, correlativas, discursivas, de múltipla escolha e de preenchimento de lacunas, entre outros. Poderá ser composta também por trabalhos individuais, em grupo e banco de questões, todas com ou sem nota associada.

3.2.12.2. As avaliações de aprendizagem discursivas serão arquivos de texto a serem enviados dentro do ambiente virtual de aprendizagem para análise do tutor, com indicação de envio e feedback.

3.2.13. Todo especialista de conteúdo contratado pela CONTRATADA deverá ter, no mínimo, graduação completa em nível superior e experiência técnica comprovada na área correspondente ao tema a ser desenvolvido.

Caberá a CONTRATADA solicitar evidências de comprovação de escolaridade e experiência do especialista de conteúdo, bem como em seu processo de seleção solicitar ao especialista a elaboração de uma lauda de conteúdo sobre o tema para verificar a qualidade de escrita deste.

3.2.14. Caberá à CONTRATADA acompanhar a elaboração do conteúdo e fazer a análise pedagógica do material elaborado. O conteúdo entregue deverá ser analisado pela equipe pedagógica da CONTRATADA e testado em software detector de plágio.

3.2.15. A equipe técnica do Senar acompanhará o desenvolvimento e realizará as validações com base no respectivo mapa de conteúdo aprovado. Cabe a CONTRATADA realizar os ajustes solicitados pelo Senar no conteúdo.

3.2.16. As entregas deverão ser realizadas em mídia digital com documentos em formato de texto (arquivos editáveis).

3.2.17. Quando da atualização de conteúdos já existentes, a cobrança deverá ser proporcional ao volume de laudas efetivamente revisadas.

3.2.18. A CONTRATADA deverá fazer a roteirização do conteúdo convertendo-o e adequando-o para a solução educacional demandada. O roteiro deve ser validado pelo conteudista.

3.2.19. Entregável: Mapa de Conteúdo e Conteúdo bruto com revisão textual e análise de plágio, pronto para a roteirização e desenvolvimento da solução educacional, no modelo estabelecido no Anexos IIC e IID, respectivamente. Cessão de direitos autorais do conteúdo do curso para o Senar.

3.3 E-learning

3.3.1. A produção do e-learning deve considerar que ele seja interativo, possua elementos didáticos variados e linguagem adequada ao público-alvo. Deve utilizar tecnologias educacionais que facilitem o processo de aprendizagem. O desenvolvimento de cada e-learning envolve desde a roteirização do conteúdo, com base na proposta da estratégia para a solução educacional, (design instrucional) até o desenvolvimento (design multimídia e programação) da solução educacional, com aplicação de recursos interativos (*tabs, slider, accordion, flashcard, tooltip, textarea, drag and handle*, entre outros); recursos educacionais (saiba mais, você sabia, glossário, entre outros); correção ortográfica, editoração, diagramação, diagramação da apostila com todo o conteúdo do e-learning; confecção e aplicação de animações, ilustrações, infográficos, personagens, imagens, gráficos, telas e cores; inclusão de vídeos e áudio (orçados e desenvolvidos em rubricas distintas), assim como quaisquer outros recursos a serem utilizados até a conclusão do curso e-learning.

3.3.2. Os cursos ficarão em ambiente virtual de aprendizagem e devem prever acessibilidade e design responsivo, compatibilidade com dispositivos móveis, além de atender as seguintes especificações:

3.3.2.1. A transposição do conteúdo roteirizado, juntamente com os recursos didáticos escolhidos, consiste na conversão da linguagem física para a virtual. Isso envolve a incorporação dos recursos didáticos a serem desenvolvidos, como vídeos, animações, áudio (podcast), personagens, simuladores, gamificação, inserção de textos de apoio, atividades e/ou avaliações de

aprendizagem, bem como a inclusão de bibliografia complementar, entre outros elementos típicos de ambientes virtuais de aprendizagem.

3.3.2.2. Os arquivos de interface devem ser compatíveis com as versões dos browsers Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge e Safari, lançados nos últimos dois anos, para as plataformas Windows, Linux e Mac e Sistemas operacionais para dispositivos móveis: IOS e Android.

3.3.3. O design instrucional abrange as atividades educacionais táticas e operacionais no desenvolvimento de roteiros para soluções educacionais ou objetos de aprendizagem. Isso inclui a adaptação de linguagem, organização da experiência educacional, elaboração de roteiros para os recursos e demais atividades que detalhem a estrutura da solução educacional, projetando passo a passo seu funcionamento e a aplicação dos recursos.

3.3.3.1. Na fase de design instrucional, estão programadas atividades para elaboração de roteiros, *storyboard* ou outros documentos. Esses documentos contêm informações detalhadas sobre a apresentação final da solução, considerando o conteúdo já estruturado e as especificações da proposta de estratégia para a ação educacional.

3.3.3.2. Esse processo abrange a adequação de linguagem, a proposição de atividades, a organização da dinâmica de todos os objetos do curso, a adaptação de atividades avaliativas e o planejamento da jornada educacional desde o acesso inicial até a consecução dos objetivos de aprendizagem

3.3.3.3. Tais atividades devem ser conduzidas por designers instrucionais, sob a supervisão e orientação de analistas educacionais. É fundamental considerar direcionamentos metodológicos, o público-alvo, o ambiente educacional onde o curso será disponibilizado e os objetivos educacionais desejados.

3.3.3.4. Além da criação de roteiros para as soluções, o processo envolve a elaboração de diretrizes para atividades, mídias e objetos que compõem a solução. Inclui, também, a contribuição para a elaboração da ficha técnica da solução educacional, bem como a revisão textual dos materiais e conteúdos desenvolvidos.

3.3.3.5. Na elaboração dos roteiros, é necessário observar os seguintes pontos, seguindo o modelo do Anexo IE:

3.3.3.5.1. Os textos devem estar em concordância com as informações presentes no conteúdo bruto original.

3.3.3.5.2. Todo o conteúdo bruto deve ser abrangido e tratado no roteiro.

3.3.3.5.3. Os recursos visuais, educacionais e interativos sugeridos devem estar em conformidade com a proposta da estratégia da solução educacional aprovada.

3.3.3.5.4. A linguagem utilizada e as imagens sugeridas devem ser apropriadas ao contexto e ao público rural.

3.3.3.5.5. A organização dos conteúdos deve seguir a proposta da estratégia da solução educacional aprovada.

3.3.4. Os serviços de design multimídia e de experiência do usuário (UX) compreendem ao planejamento visual da solução educacional, incluindo a revisão e/ou adaptação dos roteiros, aplicação da proposta visual, produção de recursos gráficos ou outros elementos ilustrativos, bem como a aplicação de cores, tipografia e linguagem visual na criação dos recursos multimídia.

3.3.4.1. Design multimídia: Engloba as atividades conduzidas por designers multimídia, designers gráficos ou artistas de design, envolvendo a criação de peças, ilustrações, objetos e mídias conforme delineado nos roteiros e *storyboards* das soluções educacionais. Isso é feito considerando as diretrizes estabelecidas na proposta de estratégia da ação educacional, bem como as características e necessidades do público.

3.3.4.2. Design UX (experiência do usuário): Inclui análises e direcionamentos nos roteiros e *storyboards* das soluções, seguindo as melhores práticas e estratégias para garantir uma experiência amigável, usabilidade otimizada e, acima de tudo, uma jornada de aprendizagem alinhada ao público da solução desenvolvida.

3.3.4.3. Essas atividades visam eliminar atritos e barreiras nas soluções que possam dificultar ou impedir uma experiência educacional plena.

3.3.4.4. Essas atividades devem considerar o público-alvo da solução, os objetivos, o ambiente educacional onde será disponibilizado e os direcionamentos comunicacionais, tecnológicos e pedagógicos previstos para a solução educacional.

3.3.4.5. Nos entregáveis desta etapa, também está prevista a elaboração de orientações ou requisitos funcionais a serem seguidos pela equipe de produção, programadores, editores e desenvolvedores (front end ou back end) com o objetivo de viabilizar a materialização da solução educacional.

3.3.5. Por fim, a produção multimídia engloba todas as atividades relacionadas à produção de objetos e soluções educacionais, incluindo programação, aplicação do design gráfico, produção visual, aplicação da identidade visual, desenvolvimento do tipo back end e front end, bem como outros desenvolvimentos necessários para a concretização funcional da solução educacional, conforme os requisitos previamente delimitados

3.3.5.1. Essas atividades devem ser conduzidas por web designers, desenvolvedores front end, desenvolvedores back end e/ou programadores especializados no formato específico de desenvolvimento detalhado na proposta educacional, proposta visual e plano de mídia.

3.3.6. A unidade de medida para este item será hora-aula. Para o desenvolvimento de 1 (uma) hora-aula, são necessárias 3 (três) laudas de conteúdo, sendo que 1 (uma) lauda é composta por 1.400 (um mil e quatrocentos) caracteres com espaços.

3.3.7. A Tabela 1 apresenta o mínimo de recursos para cada curso de acordo com a carga horária:

Carga Horária	Quantidade mínima de recursos <i>(ícones, ilustrações, imagens e infográficos, etc.)</i>
10	70
20	140
30	210
40	280

Tabela 1

3.3.7.1. A quantidade mínima de recursos citados na Tabela 1 deverá ser proporcional à carga horária apresentada, podendo variar conforme essa proporção.

3.3.8. O e-learning, em geral, deverá ser desenvolvido em HTML5 e entregue no Padrão SCORM 1.2 ou superior, compatível com qualquer Ambiente Virtual de Aprendizagem que aceite este padrão. O Senar fará a verificação de conformidade em relação ao padrão por meio da versão mais recente da ferramenta oficial da ADL (<http://www.adlnet.gov>), consórcio responsável pela especificação do padrão. Através do acesso à versão mais recente da ferramenta oficial da ADL, é possível verificar se os cursos e-learning atendem aos padrões estabelecidos, garantindo a qualidade e a integração adequada das soluções no contexto educacional ou corporativo. Essa prática contribui para a eficiência e a eficácia do processo de aprendizado online.

3.3.9. A CONTRATADA deverá disponibilizar ao Senar todo o material produzido para publicação no Ambiente Virtual de Aprendizagem utilizado pelo Senar, gravadas em mídia digital e/ou disponibilizado em nuvem com documentos em formato de texto, PDF, JPEG, PNG, MPEG-4 (1920 x 1080), MP4 (H264) (1920x1080), MP3 e pacote Padrão SCORM 1.2 ou superior. Todo o material entregue deverá ter código fonte aberto para futuras alterações por parte do Senar.

3.3.10. Nos entregáveis deste serviço devem constar todas as instruções cabíveis para que posteriormente os recursos multimídia sejam produzidos.

3.3.11. Entregável: Relatório de execução com evidências da respectiva solução concluída e plenamente funcional, com todas as suas ações, interações e conteúdos aplicados. Além do relatório, pacote no padrão SCORM 1.2 ou superior, compatível com qualquer Ambiente Virtual de Aprendizagem e todos os recursos elaborados.

3.4. Cursos por WhatsApp

3.4.1. A produção do curso por WhatsApp deve considerar que ele seja interativo, com criação de árvore de decisão, que possua elementos didáticos variados e linguagem adequada ao público-alvo. Deve utilizar tecnologias educacionais que facilitem o processo de aprendizagem. O desenvolvimento de cada curso por WhatsApp envolve desde a roteirização do conteúdo, com base na proposta da estratégia para a solução educacional, (design instrucional) até o desenvolvimento (design multimídia e programação) da solução educacional, com aplicação de recursos interativos, recursos educacionais, correção ortográfica, editoração, diagramação, diagramação da apostila com todo o conteúdo do curso por WhatsApp, confecção e aplicação de animações, ilustrações, infográficos, personagens, imagens, gráficos, telas e cores; inclusão de vídeos e áudio (orçados e desenvolvidos em rubricas distintas), assim como quaisquer outros recursos a serem utilizados até a conclusão do curso.

3.4.2. Também deverá, no que couber, contemplar as atividades de design instrucional, design multimídia e de UX previstas para produção de e-learning.

3.4.3. Por esse serviço, a CONTRATADA realizará as atividades de produção digital das soluções, concretizando a entrega de forma que a solução educacional concluída seja apta para publicação na ferramenta de *chatbot*.

3.4.4. Deverá ser fornecido também pela CONTRATADA a estrutura da árvore de decisão com o planejamento da jornada do usuário no acesso aos objetos educacionais da solução. É com base nessa estrutura de árvore que a solução educacional será cadastrada na ferramenta de *chatbot* do Senar. O cadastramento da solução na ferramenta de *chatbot* não é de responsabilidade da CONTRATADA.

3.4.5. Os cursos deverão ser desenvolvidos para acesso e realização via WhatsApp e/ou Telegram.

3.4.6. A CONTRADA deverá disponibilizar ao Senar todo o material produzido para publicação na ferramenta de *chatbot* utilizada pelo Senar gravadas em mídia digital e/ou disponibilizado em nuvem com documentos em formato de texto, PDF, JPEG, PNG, MP4 (H264) (1920x1080), MP3. Todo o conteúdo entregue deverá ter código fonte aberto para futuras alterações por parte do Senar.

3.4.7. A unidade de medida para esse item será hora-aula. Para o desenvolvimento de 1 (uma) hora-aula são necessárias 3 (três) laudas de conteúdo e 1 (uma) lauda é composta por 1.400 (um mil e quatrocentos), caracteres com espaços.

3.4.8. Entregável: Objetos de aprendizagem desenvolvidos (cards, gráficos, infográficos, atividades de avaliação, entre outros) e roteiro com a estrutura da árvore de decisão com o planejamento da jornada do usuário no acesso aos objetos educacionais da solução para cadastramento na ferramenta de *chatbot*.

3.5. Material didático

3.5.1. Compreende o desenvolvimento de soluções educacionais em formato de e-book, apostila, cartilha, manual, infográficos ou outro formato de consumo textual (com inclusão de outras mídias, quando solicitado pelo Senar).

3.5.2. Envolve as atividades relacionadas a todo tratamento didático e visual dos elementos textuais e gráficos, conforme projeto gráfico e manual de estilos estabelecido pelo Senar, viabilizando a organização do conteúdo de forma que concretize os objetivos didáticos da solução educacional.

3.5.3. Pode envolver a aplicação de mídias e conteúdos adicionais pré-existentes ou desenvolvidos por meio dos outros itens deste termo de referência, tais como, vídeos, áudios, ilustrações animadas, entre outros.

3.5.4. Para a concretização dos entregáveis neste serviço, devem ser previstas, no mínimo, as seguintes atividades:

3.5.4.1. Elaboração de roteiro com base no conteúdo elaborado ou disponibilizado.

3.5.4.2. Elaboração de ilustrações, gráficos, tabelas, infográficos.

3.5.4.3. Revisão ortográfica e gramatical.

3.5.4.4. Diagramação conforme projeto gráfico, aprovado pelo Senar

3.5.4.5. Aplicação de mídias e conteúdos adicionais pré-existentes ou desenvolvidos por meio dos outros itens deste termo de referência, tais como, vídeos, áudios, ilustrações animadas, entre outros, quando aplicado.

3.5.4.6. Finalização (para impressão, download ou leitura em tela com design responsivo).

3.5.5. As unidades de medida para este item serão:

3.5.5.1. para os formatos e-book, apostila, cartilha, manual: páginas destinadas à diagramação, que se refere ao número de páginas de um documento que precisam passar pelo processo de diagramação, que envolve a organização visual do conteúdo, incluindo elementos como texto, imagens, gráficos e outros elementos visuais.

3.5.5.2. para infográficos: unidade (estático ou dinâmico).

3.5.6. Entregável: Arquivos em mídia digital com arquivos editáveis e arquivos fontes. Entregar o material didático em formato aberto (pacote aberto) e em versões de pdf para impressão (capa e miolo separados, com marca de corte e sangria) e pdf para web.

3.6. Captação de imagens

3.6.1. Captação de imagens (fotografias) de contextos reais específicos, indisponíveis em bancos de imagens convencionais, a serem incorporadas nas soluções educacionais em desenvolvimento.

3.6.2. As imagens que serão produzidas sob medida deverão atender aos padrões e critérios previamente definidos pelo Senar. Além de possuir cessão de direitos autorais para o Senar.

3.6.3. Fica sob responsabilidade da CONTRATADA a identificação das situações nas quais se fará necessária a captação de imagens, o planejamento da captação, a definição de equipe técnica para realizar a captação, a captação das imagens no local e a edição/tratamento das imagens, além da disponibilização das imagens para o Senar.

3.6.4. Ficam sob responsabilidade do Senar as despesas de deslocamento, hospedagem e alimentação do fotógrafo, instrutor e/ou da equipe técnica quando a captação ocorrer em local diferente da sede da CONTRATADA, observadas as regras do Senar referentes a diárias e passagens.

3.6.5. A CONTRATADA deverá seguir os seguintes critérios:

3.6.5.1. Número de imagens: o número de imagens dependerá da abrangência solução educacional, devendo ser descrito no Proposta da estratégia para a solução educacional.

3.6.5.2. Formato das imagens: as imagens deverão ser entregues nos formatos JPEG, PNG.

3.6.5.3. Resolução: em baixa e alta resolução, necessárias para impressão e alta qualidade online.

3.6.5.4. Edição e pós-produção

3.6.5.5. Forma de entrega: legendadas conforme descrito no roteiro fotográfico. Por meio de link para download online.

3.6.5.6. Cessão de direitos autorais conforme Anexo IG e, caso necessário, Anexo IH.

3.6.6. A unidade de medida para este item será a diária. A CONTRATADA deverá elaborar um roteiro para produção fotográfica, que deverá ser validado pelo Senar.

3.6.7. A cada demanda de captação, ficará a critério do Senar acompanhar, ou não, as captações por meio de representante(s) indicado(s).

3.6.8. Entregável: Todas as imagens captadas com legendas. Cessão de direitos autorais das imagens para o Senar.

3.7. Produção de vídeos

3.7.1. Os vídeos deverão ser produzidos de acordo com o padrão estipulado pelo Senar, permitindo a disponibilização em suas plataformas educacionais, gravados em cenário físico ou virtual, de acordo com a demanda do Senar.

3.7.2. Os vídeos desenvolvidos deverão apresentar projeto educacional e gráfico, conteúdo, roteiro, entre outros recursos necessários, e preferencialmente apresentados por um ator/atriz, podendo ter a presença de

instrutores, para a parte prática, ou de outras personalidades, como produtores rurais e beneficiários, para depoimentos e feedbacks, e conter avaliações de aprendizagem.

3.7.3. O Senar, por meio da sua equipe técnica, poderá acompanhar as gravações dos vídeos. Neste caso o deslocamento do técnico será custeado pelo Senar.

3.7.4. A obtenção de elementos gráficos ou imagens específicas do conteúdo, assim como a adequação destes elementos ou a criação de novos, que se fizerem necessários na edição dos vídeos, ficarão sob a responsabilidade da CONTRATADA, conforme projeto educacional e gráfico aprovados pelo Senar:

3.7.4.1. Ilustrações, imagens, ícones, infográficos, animação, vinhetas de apresentação, cartelas, transições, *letterings*, elementos gráficos, pequenos trechos de vídeos, trilha sonora, entre outros, e por fim a edição, mixagem e finalização de áudio e vídeo.

3.7.4.2. Nos casos em que sejam necessárias imagens (fotografias) de contextos específicos, mas estas não estejam disponíveis em bancos de mídia convencionais, a rubrica de captação de imagem deverá ser utilizada para a produção destas.

3.7.5. Para captação do material em vídeo, a CONTRATADA deverá considerar a estrutura mínima necessária de pessoal e de equipamentos descrita a seguir:

3.7.5.1. Pessoal: 1 (um) diretor de produção, 2 (dois) câmeras e 2 (dois) operadores.

3.7.5.2. Equipamentos: 2 (duas) câmeras (HD), 1 (um) kit de microfone para gravação e 1 (um) kit de iluminação. Quando necessário, teleprompter, drone para tomadas aéreas e câmera 360°.

3.7.6. É de responsabilidade da CONTRATA a gravação de vídeos em Full HD 1080p (1920 x 1080) ou padrão superior no que se refere à qualidade e formato visual, conforme demanda do Senar.

3.7.7. Ficam sob responsabilidade do Senar as despesas de deslocamento, hospedagem e alimentação do apresentador, instrutor e/ou da equipe técnica quando a gravação em estúdio ou externa ocorrer em local diferente da sede da LICITANTE, observadas as regras do Senar referentes a diárias e passagens.

3.7.8. A CONTRATADA deverá ser capaz de produzir, essencialmente, 5 (cinco) tipos de vídeos: videoanimação, videoaula em estúdio, videoaula com cenas externa, vídeo tutorial e vídeo 360°.

3.7.9. As videoanimações são compostas por uma sequência de imagens, ilustrações, textos e/ou vídeos de forma dinâmica, acompanhadas por uma locução “em off”, sem a presença do apresentador na tela, podendo conter personagens ou não.

3.7.10. As videoaulas em estúdio normalmente são gravadas em um ambiente controlado, como um estúdio, e o apresentador segue um roteiro estruturado.

Além do apresentador, as videoaulas devem contar com recursos visuais que apoiem a fala, auxiliando na explicação do tema e no desenvolvimento das ideias. Esses recursos podem incluir imagens, textos curtos, ícones, infográficos e vídeos. Para a produção de videoaulas em estúdio, a CONTRATADA, deve fornecer, sem custo adicional, um estúdio com fundo chroma key para a gravação de cursos com cenário virtual. Este estúdio deverá possuir isolamento acústico, ar-condicionado e teleprompter.

3.7.11. Os vídeos com cenas externas são aqueles que contêm cenas gravadas em ambientes externos a um estúdio, como em uma propriedade rural ou uma agroindústria, por exemplo. Esses tipos de vídeos podem ou não contar com a presença de um apresentador. Pode ser uma entrevista com especialista, explicando determinado assunto ou demonstrando alguma ação. Pode trazer, também, o depoimento de produtores rurais compartilhando suas experiências e boas práticas.

3.7.12. Os vídeos tutoriais são utilizados para temas que precisam apresentar um passo a passo. Se assemelham a uma videoanimação, porém com o diferencial de que normalmente exibem imagens reais de um sistema, equipamento ou um processo por exemplo, permitindo que o participante possa reproduzir a sequência de ações apresentadas.

3.7.13. Os vídeos 360° tem como finalidade descrever de forma prática uma metodologia de implantação para um Projeto Tour Virtual. Eles são desenvolvidos com a tecnologia que possibilita que participantes consigam visualizar de forma real e imersiva situações que não podem ser visualizadas durante os treinamentos que acontecem em campo, aproximando o aluno do mundo real.

3.7.14. Os vídeos 360°, apresentam particularidades que os diferencia dos demais vídeos. Para este formato será considerado o projeto Tour Virtual entregue com no mínimo as seguintes funções:

3.7.14.1. Tour virtual personalizado com a identidade visual do Senar.

3.7.14.2. Imagens em 360 graus: A característica central é a presença de imagens panorâmicas interativas que permitem aos usuários explorarem o ambiente em todas as direções.

3.7.14.3. Navegação intuitiva: Um sistema de navegação fácil de usar que permite aos usuários moverem-se de uma área para outra de forma simples e intuitiva. Incluindo navegação sequencial automática e livre por cenas.

3.7.14.4. Informações interativas: Marcadores ou pontos de informações que, quando clicados, fornecem detalhes sobre objetos, locais ou características específicas na cena.

3.7.14.5. Áudio ou guia de voz: Adição de áudio ou guia de voz para fornecer informações adicionais sobre os pontos de interesse durante o tour. Podem ser utilizados Avatar para a descrição do áudio do vídeo 360°.

3.7.14.6. Links externos: A capacidade de incorporar links para páginas da web, vídeos ou informações adicionais relacionadas aos elementos do tour.

3.7.14.7. Compatibilidade com dispositivos: Garantir que o tour seja acessível em vários dispositivos, como computadores, smartphones e óculos de realidade virtual.

3.7.14.8. Integração com mapas: Se aplicável, a inclusão de um mapa interativo que mostre a localização das diferentes áreas ou pontos de interesse no tour.

3.7.14.9. Personalização de experiência: Opções para os usuários personalizarem a experiência, como a escolha de idioma, configurações de visualização e velocidade de navegação.

3.7.14.10. Compatibilidade com realidade virtual (VR): Se possível, oferecer suporte à visualização em dispositivos de realidade virtual para uma experiência ainda mais imersiva.

3.7.14.11. Design atraente: Um layout visualmente atraente e design intuitivo que incentive os usuários a explorar e interagir.

3.7.14.12. Até 5 (cinco) fotos aéreas 360°.

3.7.14.13. Possibilidade de download do tour no celular para rodar offline.

3.7.15. No planejamento e execução do projeto deve ser contemplado os seguintes serviços de agendamento da captação das imagens, execução da captação das imagens, tratamento das imagens captadas, renderização das imagens captadas, programação do tour virtual, inserção das narrações e renderização do vídeo.

3.7.16. Para o formato de vídeo 360° será considerado o projeto Tour virtual finalizado como unidade de entrega. A referência de pagamento será por projeto finalizado.

3.7.17. Todos os formatos de vídeo, deverão dispor de legendas em português, além de tradução em Libras, com exceção dos vídeos 360°. A legenda é o texto que acompanha uma imagem, conferindo-lhe um significado ou esclarecimento. Deverá ser usada na tradução de textos e diálogos, acompanhando o mesmo em sobreposição, normalmente na zona inferior da película de forma legível. A legenda deverá estar de acordo com nomenclaturas específicas do Senar e respeitar a contextualização do texto para tradução. Quando solicitado pelo Senar, os vídeos deverão ter legendas em língua estrangeira (inglês ou espanhol), dispensando a necessidade de dispor de tradução em Libras.

3.7.18. Na elaboração dos roteiros de vídeos deverão ser observados os seguintes pontos, seguindo o modelo do Anexo IF:

3.7.18.1. As locuções devem estar de acordo com o conteúdo bruto que foi produzido para esse recurso.

3.7.18.2. A linguagem utilizada deve ser adequada para um recurso audiovisual, ao contexto da solução e ao público rural.

3.7.18.3. As técnicas devem estar bem descritas de modo que seja possível produzir todos os recursos durante a edição, ou possa auxiliar na captação das cenas.

3.7.19. Na produção de vídeos, a CONTRATADA deverá, quando couber, realizar as atividades de design instrucional, design multimídia e de UX previstas.

3.7.20. Para todos os formatos, com exceção do vídeo 360°, será considerado o tempo de vídeo finalizado em minutos (vídeo editado) como unidade de entrega. A referência de pagamento será por minuto do produto finalizado.

3.7.21. Tal como mencionado em item anterior, quando da opção de legenda em português nos vídeos, a CONTRATADA deverá também incluir a tradução em Libras com o propósito de prover condições de acessibilidade aos deficientes auditivos, com exceção do vídeo 360°.

3.7.22. A gravação do vídeo com a tradução em Libras deverá ser em estúdio com espaço suficiente para a movimentação do intérprete e iluminação adequada, evitando desta forma o aparecimento de sombras. A tradução em Libras não deve sobrepor qualquer outra imagem no vídeo que atrapalhe o processo de ensino-aprendizagem.

3.7.23. A CONTRATADA deverá disponibilizar, sem custo adicional, estúdio com fundo *chroma key* para gravação do vídeo com tradução em LIBRAS, que deverá possuir isolamento acústico, ar-condicionado e *teleprompter*, bem como se responsabilizar pela edição, mixagem e finalização de vídeo.

3.7.24. Para captação do material em vídeo, a CONTRATADA deverá considerar a estrutura mínima necessária de pessoal e de equipamentos descrita no item 3.7.5.

3.7.25. A referência de pagamento será por minuto de vídeo finalizado com legenda e tradução em Libras, com exceção do Vídeo 360.

3.7.26. O intérprete de Libras deve ter certificado de proficiência em Libras e ceder os direitos de uso de imagem para o Senar.

3.7.27. A CONTRATADA deverá disponibilizar todo o material produzido para publicação gravado em mídia digital e/ou disponibilizado em nuvem do produto finalizado em MP4 (H264) (1920x1080) ou outro compatível para os vídeos 360°, bem como os outros arquivos em formato de texto, PDF, JPEG, PNG e MP3 e sempre que aplicável, em outros formatos. Todo o conteúdo entregue deverá ter código fonte aberto para futuras alterações por parte do Senar.

3.7.28. Entregável: Vídeos gravados em mídia digital e/ou disponibilizado em nuvem dos produtos finalizados em formato MP4 (H264) (1920x1080) ou outro compatível para os vídeos 360°. Cessão de direitos de uso de imagens e voz para o Senar do apresentador e intérprete de libras, bem como outras pessoas que apareçam no vídeo.

3.8. Contratação de apresentador ou instrutor para os vídeos

3.8.1. A CONTRATADA deverá disponibilizar serviços de casting, sem custo adicional e enviar, no prazo (máximo) de até 10 (dez) dias corridos antes da data da gravação/evento, a sugestão de, no mínimo, 3 (três) apresentadores/instrutores conforme a descrição apresentada e aprovada pelo Senar.

3.8.2. O casting deverá ser previamente aprovado pelo Senar.

3.8.3. A referência de pagamento será por diária para contratação de ator, apresentador ou instrutor. Sua formação, currículo e/ou portfólio terá que ser previamente aprovado pelo Senar. O item não contempla figurantes.

3.9. Contratação de figurantes

3.9.1. A CONTRATADA deverá disponibilizar serviços de casting sem custo adicional e enviar, no prazo (máximo) de até 10 (dez) dias corridos antes da data da gravação/evento, seguindo a descrição apresentada pelo Senar.

3.9.2. O casting deverá ser previamente aprovado pelo Senar.

3.9.3. A referência de pagamento será por diária para contratação de figurante.

3.10. Produção de áudios

3.10.1. Compreende a realização de todas as atividades necessárias, por equipe especializada em captura e edição de áudio, para a disponibilização de soluções educacionais em formato de áudio ou de vídeo, incluindo legenda e Libras ou de objetos educacionais em formato de áudio.

3.10.2. Contempla atividades de alocação de locutores, locução, sonorização, efeitos sonoros, sincronização de áudio e finalização de forma que concretize os objetivos instrucionais da solução educacional.

3.10.3. Para a concretização dos entregáveis neste serviço, devem ser previstas, no mínimo, as seguintes atividades:

3.10.3.1. Elaboração e revisão de roteiros de áudio.

3.10.3.2. Disponibilização de estúdio ou local para gravação.

3.10.3.3. Alocação de equipe especializada para a produção de áudio, sendo necessário, no mínimo, especialista em áudio e editores.

3.10.3.4. Captura e gravação de áudio em estúdio.

3.10.3.5. Edição e sincronização de áudio.

3.10.3.6. Captura e gravação de vídeos em Libras a serem inseridos em todos os áudios produzidos, quando necessário.

3.10.3.7. Sonorização: inserção de trilhas e efeitos sonoros, compatíveis com o assunto tratado e com o público-alvo, conferindo dinamicidade e coerência à abordagem dos temas.

3.10.3.8. Finalização com aplicação de legendas e janela com intérprete de Libras.

3.10.4. A referência de pagamento será por minuto para áudio finalizado.

3.10.5. Caso a produção de um áudio demande a participação de um profissional especializado no tema, ficam sob responsabilidade do Senar: o pagamento do profissional para que ele participe da produção (quando cabível), assim como os custos de deslocamento, hospedagem e alimentação do referido profissional para realizar a gravação (quando se fizer necessário).

3.10.6. Entregável: Arquivos de áudio editados gravados em mídia digital e/ou disponibilizado em nuvem dos produtos finalizados em MP3 ou MP4. Cessão de direitos de uso de imagens e voz para o Senar do locutor e do intérprete de libras.

3.11. Produção de objetos 3D

3.11.1. Compreende o desenvolvimento de objetos 3D a serem utilizados nos diversos formatos de solução educacional previstos neste Termo de Referência:

3.11.1.1. Desenvolvimento de objetos a partir de modelagem 3D com animação fixa.

3.11.1.2. Produção de meia lauda de conteúdo bruto para cada objeto. O conteúdo será produzido a partir de rubrica específica disponível neste Termo de Referência.

3.11.1.3. Criação de tooltips para exibição de conteúdo (formato de texto) na animação fixa de cada objeto.

3.11.2. A referência de pagamento será por unidade.

3.11.3. Entregável: Modelagem de objeto 3D (exportada em formato:.fbx, .obj, ou .glb). A métrica dessa rubrica será unidade.

3.12. Produção de jogos

3.12.1. Os jogos, como atividade interativa, devem englobar: jogador, enredo, interatividade, regras, pontuação, objetivos a serem alcançados pelos jogadores, condições de vitória e derrota, apresentando gabarito e feedbacks construtivos. Podem conter simulação e contemplar locução.

3.12.2. Os jogos devem explorar o desenvolvimento de habilidades como a resolução de problemas e a competição, além de poder trazer feedbacks específicos a cada ação tomada pelo participante.

3.12.3. A CONTRATADA deverá apresentar a produção de fluxo das jornadas, definição de requisitos funcionais, produção de roteiros e/ou storyboard.

3.12.4. Cada jogo deverá ser desenvolvido com, no mínimo, 5 (cinco) desafios ou objetivos a serem conquistados, deve utilizar tecnologia 2D e ser entregue em formato SCORM.

3.12.5. A referência de pagamento será por unidade.



3.12.6. Entregável: Relatório de execução detalhado, bem como toda a documentação do processo de desenvolvimento da solução educacional e respectivas mídias digitais com arquivos fontes.

3.13. Manutenção evolutiva das soluções educacionais desenvolvidas

3.13.1. Compreende banco de horas de serviço técnico (HST) para atualização ou evolução das soluções desenvolvidas.

3.13.2. Para demanda, a CONTRATADA deverá apresentar uma proposta com detalhamento do escopo e estimativa de esforço em horas técnicas para a execução da demanda. A CONTRATADA só deverá iniciar a execução da demanda após a aprovação e autorização formal do Senar.

3.13.3. Entregável: Relatório de execução que demonstra os serviços solicitados com objetivo da proposta, justificativa, detalhamento das ações, cronograma, orçamento e ações efetivamente realizadas.

Anexos:

Anexo IA - Série metodológica do Senar

Anexo IB - Manuais de identidade visual e verbal do sistema CNA/Senar

Anexo IC – Conteúdo para elaboração da Proposta de Elaboração de Curso

Anexo ID - Modelo de mapa de conteúdo

Anexo IE – Modelo de conteúdo bruto

Anexo IF – Modelo de roteiro de curso online

Anexo IG – Modelo de roteiro de vídeo

Anexo IH – Minuta do Termo De Cessão De Direitos Autorais Patrimoniais

Anexo II – Minuta do Termo de Autorização de Uso de Imagens - Bens

Anexo IJ – Minuta do Termo de Autorização de Uso de Imagens – Pessoas



**Serviço Nacional de
Aprendizagem Rural**

www.senar.org.br

SGAN Quadra 601 Módulo K
Ed. Antônio Ernesto de Salvo
Brasília/DF - CEP 70.830-021
Telefone: (61) 2109-1400