



**TERMO DE REFERÊNCIA Nº 11033 PARA CONTRATAÇÃO DE PESSOA FÍSICA**

**PROCESSO DE SELEÇÃO - EDITAL Nº 423/2024**

CONSULTOR POR PRODUTO  
DATA DE CRIAÇÃO: 16/12/2024

## **1. PROJETO**

MTUR - FORTALECIMENTO DOS INSTRUMENTOS DAS POLÍTICAS PARA O SETOR CULTURAL

## **2. ENQUADRAMENTO**

### **2.1 RESULTADOS**

Resultado 4.1 - Procedimentos e instrumentos de gestão sustentável das políticas de economia criativa elaborados e aplicados em escala-piloto.

### **2.2 ATIVIDADES**

Atividade 4.1.2 - Realizar estudos voltados ao aprimoramento das políticas de economia criativa para a gestão sustentável de atividades culturais, nas dimensões econômica (desenvolvimento regional, geração de emprego e renda etc.), social, cultural e ambiental. com base nas políticas de economia criativa.

## **3. JUSTIFICATIVA**

A Organização dos Estados Ibero-americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura (OEI) é um organismo de caráter governamental para a cooperação entre vinte e três países ibero-americanos. O seu Estatuto, artigo 2, define como fim geral a promoção e cooperação entre os Estados membros nas atividades orientadas à elevação dos níveis educativos, científicos, tecnológicos e culturais, bem como cooperar com os governos dos países ibero-americanos na realização dos seus planos educativos, científicos, tecnológicos e culturais. Para cumprir com suas finalidades, a OEI implementa programas, projetos e atividades de cooperação técnica que contemplem a transferência ou compartilhamento de experiências no âmbito ibero-americano. A OEI tem a cultura como um dos seus mandatos de atuação, por entender que o espaço ibero-americano se configura como um projeto de integração baseado em elementos comuns, os quais são enraizados em processos históricos e culturais.

O Ministério da Cultura (MinC) do Brasil, conforme Decreto no 11.336/2023, tem como competências:

- I - política nacional de cultura e política nacional das artes
- II - proteção do patrimônio histórico, artístico e cultural
- III - regulação dos direitos autorais
- IV - assistência ao Ministério do Desenvolvimento Agrário e Agricultura Familiar e ao Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária nas ações de regularização fundiária, para garantir a preservação da identidade cultural dos remanescentes das comunidades dos quilombos
- V - proteção e promoção da diversidade cultural
- VI - desenvolvimento econômico da cultura e a política de economia criativa

VII - desenvolvimento e a implementação de políticas e ações de acessibilidade cultural e

VIII - formulação e implementação de políticas, de programas e de ações para o desenvolvimento do setor museal.

Conforme o Decreto nº 11.336, de 01 de janeiro de 2023, que aprova a Estrutura Regimental do Ministério da Cultura, compete à Secretaria do Audiovisual (SAv), entre outras atribuições, propor ações, programas e políticas públicas para o setor audiovisual e supervisionar sua execução, formular diretrizes políticas, planejar e coordenar ações de incremento da formação e qualificação dos profissionais das diversas atividades e segmentos do mercado audiovisual.

Ressalta-se ainda que o Ministério da Cultura tem dentre as suas competências o desenvolvimento da política de economia criativa que contempla diversos setoriais, dentre eles as artes cênicas, música, artes visuais, literatura e mercado editorial, audiovisual, animação, games, software aplicado à economia criativa, publicidade, rádio, TV, moda, arquitetura, design, gastronomia, cultura popular, artesanato, entretenimento.

Nesse mesmo sentido, compete especificamente à Diretoria de Formação e Inovação Audiovisual, entre outras atribuições, prover subsídios para a modelagem e articulação de políticas audiovisuais com órgãos estaduais, nacionais e internacionais.

Medida Provisória nº 2.228-1/2001: A Medida Provisória nº 2.228-1/01 tornou-se um marco legal central para o desenvolvimento e a estruturação das políticas públicas voltadas ao setor audiovisual e estabeleceu uma nova forma programática de apoio do Estado brasileiro ao setor. Em seu artigo 1º, encontramos a definição de obras audiovisual como produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão. (Brasil, 2001). Esta definição já possuía aderência ao conceito que vem sendo aplicado em editais públicos lançados pelas Ancine nos últimos anos, a exemplo da Chamada Pública BRDE/FSA Prodav 14/2016 Produção de Jogos Eletrônicos.

Instrução Normativa n.º 104, de 10 de julho de 2012: A IN dispõe sobre o registro de Obra Audiovisual Não Publicitária e a emissão de Certificado de Produto Brasileiro (CPB). Em seu capítulo 01, que trata das definições, estabelece que Jogo Eletrônico é XVII - conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es) (Ancine, 2012).

Regulamento Geral do Prodav 2014: O regulamento estabeleceu as diretrizes e condições para a aplicação dos recursos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) nas ações do Programa de Apoio ao Desenvolvimento da Indústria Audiovisual PRODAV. O documento consolida os elos da cadeia audiovisual que seriam contemplados, bem como os dispositivos a serem acessados. Dentre os seus objetivos e metas temos: incentivar a aproximação dos desenvolvedores de jogos eletrônicos com as cadeias produtivas de conteúdo para cinema e televisão, financiando o desenvolvimento de projetos integrados (Ancine, 2014) e ainda identificar e desenvolver especialidades produtivas, em especial as obras de animação e jogos eletrônicos (Ancine, 2014), no tocante ao estímulo à diversidade audiovisual. Além disso as empresas brasileiras desenvolvedoras de aplicativos para jogos eletrônicos são enquadradas como beneficiárias diretas do Prodav (Ancine, 2014).

Destacamos que a Secretaria do Audiovisual com a reestruturação passa a contar com uma Coordenação de Games e Inovação, reafirmando seu compromisso com esse segmento, visto suas ações de fomento realizadas desde 2017, mediante mecanismo de financiamento por fomento direto, com recursos do Fundo Nacional de Cultura e do Fundo Setorial do Audiovisual.

Fomento direto ao segmento de Games operacionalizado pela SAv:

Ano: 2017

Edital: App Pra Cultura

Objeto: Desenvolvimento de 40 aplicativos ou jogos eletrônicos inéditos e originais, voltados para a disponibilização de serviço cultural.

Fonte de Financiamento: FNC

Ano: 2018

Edital: INFÂNCIA - JOGOS ELETRÔNICOS

Objeto: Produção de 10 (dez) jogos eletrônicos, com temática livre, voltados para adolescentes e juventude.

Fonte de Financiamento: FSA

Ano: 2018

Edital: INFÂNCIA - NARRATIVAS TRANSMÍDIA CURTA (ANIMAÇÃO) - 13min Game

Objeto: 10 (dez) projetos transmídia para a produção independente de jogos eletrônicos e curta-metragem de ficção de animação com duração de 13 minutos.

Fonte de Financiamento: FSA

Ano: 2018

Edital: INFÂNCIA - NARRATIVAS TRANSMÍDIA SÉRIE (ANIMAÇÃO) - 7min/13ep Game

Objeto: 10 (dez) projetos transmídia para a produção independente de jogo eletrônico e minissérie de ficção de animação, com 13 episódios com duração de 7 minutos.

Fonte de Financiamento: FSA

No campo do fomento indireto, a Lei Rouanet incorporou a produção de videogames como produto cultural em 2011. Desde então, os Jogos eletrônicos eram enquadradas no Artigo 26, reservado às linguagens e produções culturais que não constam expressamente descritas no Artigo 18. Com a Instrução Normativa N.11 de 2024, do mecanismo de Incentivo a Projetos Culturais do Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac), Lei Rouanet, o segmento de games, jogos eletrônicos e jogos educativos passam a ter teto de captação de 1,5MI e, com o reconhecimento dos games como produto audiovisual.

Assim, games e jogos eletrônicos passam a ser enquadrados no artigo 18 da Lei nº 8.313 por entenderem as similaridades que possuem com as categorias historicamente enquadradas naquele artigo como curtas-metragens, média-metragens e programas de TV. Nesse sentido, compreendemos que essas atualizações se dão no sentido de incorporação e atualização tecnológica, típicas da dinamicidade que permeia a produção audiovisual no Brasil e no mundo. O nivelamento pleiteado pelo setor de games apela ao reconhecimento necessário do Estado aos aspectos de contemporaneidade ligados a essa atividade em nossa sociedade, articulando um entendimento comum do setor dos games no trato com as leis 8.313/1991 (Lei Rouanet) e Lei 8.685/1993 (Lei do Audiovisual).

Em síntese, essa seção do substitutivo tem o objetivo de incentivar e apoiar o desenvolvimento de jogos eletrônicos como uma atividade importante, tanto para a inovação tecnológica quanto para o setor cultural, ao alinhar as atividades de desenvolvimento de jogos com leis existentes que oferecem apoio e incentivos a setores de pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura. Trata-se de um aprimoramento às medidas previstas no PL original sem demandar que um novo teto de financiamento ou demanda de nova renúncia fiscal seja realizada, tendo toda sua base jurídica e de regulação pautada nas legislações existentes com a política do Fundo Setorial do Audiovisual e no âmbito das leis de incentivo, Lei 8.313/1991 (Lei Rouanet) e Lei 8.685/1993 (Lei do Audiovisual).

Diante de todo o quadro institucional e normativo mencionado, a atuação institucional do Ministério da Cultura junto ao legislativo viabilizou e qualificou a recente regulamentação para a indústria de jogos eletrônicos, consolidada na Lei 14.852, de 03 de maio de 2024, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. Tal regramento, entre outros pontos, consolida o entendimento do enquadramento dos jogos eletrônicos enquanto obra audiovisual, partindo da definição deste produto como obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface para fins de financiamento nos termos do Art. 18 da Lei de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet).

DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL

Segundos dados da Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2023, realizada pela GA Consulting, o segmento ocupa o segundo lugar entre os negócios de entretenimento do mundo, atrás apenas da TV. A pesquisa em questão destaca, ainda que o ecossistema brasileiro de jogos eletrônicos faz parte do ecossistema global. Isso porque as empresas locais, com suas características e formas de atuar, tendo em vista a própria característica do modelo produtivo do setor implica a criação de redes de negócios, dentro de cadeias globais ou local de valor, sendo que os atores destas cadeias variam de acordo com o tipo de oferta das empresas desenvolvedoras.

O Brasil se posiciona como o maior mercado Latino-Americano e é considerado o 5 em população online, com uma estimativa de 103 milhões de jogadores. Além disso, cabe destacar o trecho abaixo do estudo:

A Indústria brasileira de Games tem apresentado, nos últimos anos, duas características vitais que mostram um desenvolvimento robusto. Por um lado, a demanda por jogos no Brasil manteve um crescimento de 3% em 2022, contrastando com a queda global de 5,3%, constatada neste mesmo ano, segundo dados da Newzoo. Ainda que a Pesquisa Game Brasil tenha mostrado que o número de brasileiros que declaram jogar algum jogo tenha caído de 74,5% (2022) para 70,1% em 2023, cerca de 82,1% dos brasileiros afirmam que jogar jogos digitais é uma das suas principais formas de diversão.

Como se pode perceber, trata-se de um segmento estratégico no setor audiovisual que vem se solidificando no que diz respeito à sua integração normativa às políticas públicas de cultura. No que diz respeito ao posicionamento da indústria brasileira em âmbito internacional, percebe-se a necessidade de uma ampliação da articulação institucional e política do Brasil, no sentido de atuar de maneira direcionada, proativa e propositiva para potencializar o intercâmbio e a formação de redes com foco no ganho de escala e visibilidade à produção e à mão de obra brasileira no segmento.

O compromisso desta Secretaria com este segmento tem como base, sua proposta de gestão, articulada na valorização das distintas formas de pensar e produzir audiovisual numa perspectiva de fomentar, fortalecer e promover a coexistência de telas, na sua perspectiva de desenvolvimento da economia criativa e nos desafios estruturantes deste país, o qual destacamos, o acesso aos bens culturais. Neste sentido, atuamos em consonância com a diretriz da agenda pública do governo federal, no qual se reconhece a cultura como dimensão estratégica no processo de reconstrução democrática do país e de retomada do desenvolvimento sustentável. O segmento de games também se alinha a diretriz de fortalecimento de políticas para juventude e na necessidade de dinamização da economia da cultura em áreas inovadoras ou ainda não contempladas anteriormente pelo governo federal. Neste sentido, o mapeamento, referenciação e construção de bases políticas robustas para o setor são aqui vistas como fundamentais num eixo da política audiovisual que se amplia e se constitui, em grande parte, distante de uma atuação estruturante da política. O marco dos games e a atuação do Ministério da Cultura são fundamentais no sentido de proteção e promoção do mercado nacional, da defesa dos agentes do setor e no trabalho de conexão dos atores do ecossistema, como no caso das interlocuções interministeriais, com destaque para a educação, ciência e tecnologia.

## **4. OBJETIVO DA CONTRATAÇÃO**

Contratação de profissional para desenvolver consultoria mapear e operacionalizar parcerias internacionais para o desenvolvimento do mercado de games no Brasil, visando ao fortalecimento das políticas de internacionalização e intercâmbio de jogos brasileiros no âmbito do Projeto de Cooperação Técnica Internacional OEI/BRA/22/002: Fortalecimento dos instrumentos das políticas para o setor cultural.

De forma objetiva, a consultoria tem como direcionamento a realização de mapeamento de instituições, fundos e organizações internacionais estratégicos para desenvolvimento de uma política dos games no Brasil. Caberá, portanto, ao consultor a ser contratado a realização de mapeamento e viabilização de interlocução junto a esses atores institucionais com vistas à estruturar parcerias e construção de redes estratégicas que possam potencializar a política pública voltada ao segmento de jogos eletrônicos. A consultoria se direciona no sentido de ampliação da visibilidade internacional do marco regulatório do Brasil, recentemente sancionado e já posto como referência para os Estados ibero-americanos, quanto no sentido de criar um plano de financiamento com fundos mistos, geridos a partir da ação do Ministério da Cultura.

## **5. ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA DOS SERVIÇOS A SEREM REALIZADOS**

### **5.1 Especificação (consultor)**

Consultor Técnico especialista em formação audiovisual com a entrega de relatórios e documentos técnico, a saber

#### Produto 01

Documento técnico de planejamento da pesquisa, análise de contexto, estudo preliminar da lei 14.852/2024, do marco legal dos games e sinalização das articulações de internacionalização que se ampliam com o marco cronograma, diretrizes preliminares e perfil das organizações e países a serem consultados.

Mapeamento nº 01 de instituições, fundos e organizações internacionais estratégicos para desenvolver uma política dos games no Brasil. Deve constar os eixos estratégicos que cada fundo e/ou organização se destaca

Memorial descritivo nº 01 das reuniões e interlocuções realizadas. (Deve apresentar obrigatoriamente os seguintes detalhes das reuniões e ações de ativação realizadas com as instituições, fundos e organizações mapeadas Descrição das reuniões realizadas principais pontos discutidos Decisões tomadas).

#### Produto 02

Mapeamento nº 02 de instituições, fundos e organizações internacionais estratégicos para desenvolver uma política dos games no Brasil. Deve constar os eixos estratégicos que cada fundo e/ou organização se destaca

Memorial descritivo nº 02 das reuniões e interlocuções realizadas. (Deve apresentar obrigatoriamente os seguintes detalhes das reuniões e ações de ativação realizadas com as instituições, fundos e organizações mapeadas Descrição das reuniões realizadas principais pontos discutidos Decisões tomadas).

#### Produto 03

Mapeamento nº 03 de instituições, fundos e organizações internacionais estratégicos para desenvolver uma política dos games no Brasil. Deve constar os eixos estratégicos que cada fundo e/ou organização se destaca

Memorial descritivo nº 03 das reuniões e interlocuções realizadas. (Deve apresentar obrigatoriamente os seguintes detalhes das reuniões e ações de ativação realizadas com as instituições, fundos e organizações mapeadas Descrição das reuniões realizadas principais pontos discutidos Decisões tomadas).

#### Produto 04

Relatório Final, incluindo detalhamento de 4 rodada de reuniões e interlocuções realizadas. Análise de contexto do que foi prospectado e o que foi consolidado nos encontros, desenvolvimento de proposições de articulação a nível de prioridades com base na consolidação e avaliação das oportunidades e potencialidades identificadas. No relatório final destacar que países e organizações são mais interessantes e com maior viabilidade de estabelecer acordo e quais as metodologias de ação devem ser realizadas pelo Ministério da Cultura. Mapa de investimento e retorno que proponha uma priorização das ações que o ecossistema de games pode trazer ao Governo Federal.

## **6. REQUISITOS MÍNIMOS DE QUALIFICAÇÃO**

### **A. Formação Acadêmica**

#### **A.1 Formação acadêmica (consultor)**

Curso superior em áreas relacionadas à Cultura, Comunicação, Jogos Eletrônicos, Cinema, Audiovisual, Gestão Pública, Ciência Política, Relações Internacionais ou semelhantes, devidamente reconhecido pelo MEC.

## B. Exigências Específicas

### B.1 Exigências específicas (consultor)

-Experiência, no mínimo 4 (quatro) anos com atuação no setor de Jogos Eletrônicos

## 7. PRODUTOS OU RESULTADOS PREVISTOS

### 7.1 Produtos (consultor)

Qtd. Parcelas: 4

ENQUADRAMENTO DESCRIÇÃO DA PARCELA		VALOR DA PARCELA	PRAZO DE ENTREGA
4.1.2	<p>Produto 01</p> <p>Documento técnico de planejamento da pesquisa, análise de contexto, estudo preliminar da lei 14.852/2024, do marco legal dos games e sinalização das articulações de internacionalização que se ampliam com o marco cronograma, diretrizes preliminares e perfil das organizações e países a serem consultados.</p> <p>Mapeamento nº 01 de instituições, fundos e organizações internacionais estratégicos para desenvolver uma política dos games no Brasil. Deve constar os eixos estratégicos que cada fundo e/ou organização se destaca</p> <p>Memorial descritivo nº 01 das reuniões e interlocuções realizadas. (Deve apresentar obrigatoriamente os seguintes detalhes das reuniões e ações de ativação realizadas com as instituições, fundos e organizações mapeadas</p> <p>Descrição das reuniões realizadas principais pontos discutidos Decisões tomadas).</p>	R\$ 20,000.00	30 dias após a assinatura do contrato
4.1.2	<p>Produto 02</p> <p>Mapeamento nº 02 de instituições, fundos e organizações internacionais estratégicos para desenvolver uma política dos games no Brasil. Deve constar os eixos estratégicos que cada fundo e/ou organização se destaca</p> <p>Memorial descritivo nº 02 das reuniões e interlocuções realizadas. (Deve apresentar obrigatoriamente os seguintes detalhes das reuniões e ações de ativação realizadas com as instituições, fundos e organizações mapeadas</p> <p>Descrição das reuniões realizadas principais pontos discutidos Decisões tomadas).</p>	R\$ 20,000.00	90 dias após a assinatura do contrato

4.1.2	<p>Produto 03</p> <p>Mapeamento nº 03 de instituições, fundos e organizações internacionais estratégicos para desenvolver uma política dos games no Brasil. Deve constar os eixos estratégicos que cada fundo e/ou organização se destaca</p> <p>Memorial descritivo nº 03 das reuniões e interlocuções realizadas. (Deve apresentar obrigatoriamente os seguintes detalhes das reuniões e ações de ativação realizadas com as instituições, fundos e organizações mapeadas Descrição das reuniões realizadas principais pontos discutidos Decisões tomadas).</p>	R\$ 20,000.00	150 dias após a assinatura do contrato
4.1.2	<p>Produto 04 Relatório Final, incluindo detalhamento de 4 rodada de reuniões e interlocuções realizadas. Análise de contexto do que foi prospectado e o que foi consolidado nos encontros, desenho de proposições de articulação a nível de prioridades com base na consolidação e avaliação das oportunidades e potencialidades identificadas. No relatório final destacar que países e organizações são mais interessantes e com maior viabilidade de estabelecer acordo e quais as metodologias de ação devem ser realizadas pelo Ministério da Cultura.</p> <p>Mapa de investimento e retorno que proponha uma priorização das ações que o ecossistema de games pode trazer ao Governo Federal</p>	R\$ 20,000.00	240 dias após a assinatura do contrato

## 8. VALOR GLOBAL

R\$ 80.000,00

## 9. LOCAL DE ENTREGA/REALIZAÇÃO

consultor Brasília/DF, com disponibilidade de viagens

## 10. PRAZO DE EXECUÇÃO

**Data de Início:** Data da assinatura do contrato

**Período até:** 8 meses e 16 dias

**Data de Término:** 03/09/2025

## 11. NÚMERO DE VAGAS

Número de vaga 1 - (consultor)

## 12. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

A supervisão e aceitação dos serviços contratados serão de responsabilidade da Secretaria de Audiovisual, a qual analisará os relatórios e, caso os aprove, deverá encaminhá-los ao Certificador que, por sua vez, os submeterá ao Cadastrador e a OEI para validação e pagamento.

A contratação será efetuada mediante processo seletivo composto de 3 (três) etapas:

a.A primeira etapa consistirá na análise quanto ao preenchimento dos requisitos mínimos de qualificação (item 6) e possui caráter eliminatório.

b.A segunda etapa analisará o grau de atendimento dos(as) candidatos(as) em relação à análise curricular de caráter classificatório e eliminatório indicado abaixo, observando os critérios de pontuação correlacionados.

c.A terceira etapa consistirá em entrevista, de caráter classificatório.

Não serão consideradas candidaturas submetidas fora do prazo previsto, incompletas ou mal identificadas. A Comissão de Seleção, composta por representantes do MinC e da OEI, realizará a análise, classificação e seleção dos candidatos que serão habilitados para a etapa de entrevistas, que ocorrerá por videoconferência ou presencialmente, também sob a responsabilidade da Comissão de Seleção.

Cabe à Comissão de Seleção dirimir possíveis questionamentos relativos ao Processo Seletivo.

A nota final na etapa de entrevista será resultante da média aritmética das pontuações atribuídas pelos integrantes da comissão de especialistas do MinC e da OEI. O(a) candidato(a) que obtiver a maior nota, será pré-selecionado(a) para a consultoria ofertada.

Em caso de empate na classificação final, os critérios de desempate obedecerão a seguinte ordem:

a.a maior da nota obtida na entrevista.

b.maior idade do(a) candidato(a).

O(a) candidato(a) pré-selecionado(a) será convocado(a) a apresentar à OEI documentos pessoais e declarações exigidas pela legislação para comprovação de sua habilitação profissional. Caso não apresente estes documentos satisfatoriamente ou no prazo indicado pela OEI, ou apresente restrições, de caráter legal ou não, que comprometam o desenvolvimento da consultoria, o candidato(a) será desclassificado(a) e o(a) segundo(a) colocado(a) será então convocado(a), e assim sucessivamente.

### ANÁLISE CURRICULAR DE CARÁTER CLASSIFICATÓRIO:

Os anos de experiência exigidos nos requisitos obrigatórios não serão contabilizados para os fins de classificação, apenas os anos excedentes das exigências mínimas requeridas. A avaliação da experiência profissional observará os seguintes critérios:

### PONTUAÇÃO:

a.Acrescenta-se 15 pontos por ter diploma de mestrado em área compatível com a pesquisa (pontuação máxima: 15 pontos)

b.Acrescenta-se 15 pontos por ter diploma de doutorado em área compatível com a pesquisa

(pontuação máxima: 15 pontos)

c. Acrescenta-se 10 pontos por ano excedente de experiência com atuação no setor audiovisual

(pontuação máxima: 10 pontos)

d. Acrescenta-se 10 pontos por atuação específica no desenvolvimento de pesquisas de mapeamento qualitativas. (10 pontos).

**PONTUAÇÃO MÁXIMA - ANÁLISE CURRICULAR: 50 pontos.**

**ENTREVISTA DE CARÁTER CLASSIFICATÓRIO:**

A entrevista valerá 50 (cinquenta) pontos, os quais serão somados aos pontos obtidos pelo candidato na fase de análise curricular. A entrevista avaliará o domínio pelo candidato nas atividades previstas no edital, assim como sua desenvoltura na articulação de temas e ideias relativos ao objeto da consultoria.

**PONTUAÇÃO:**

Demonstrar conhecimento e domínio das atividades do segmento de games, sobretudo no aspecto internacional (até 25 pontos).

Consistência na argumentação, organização, coesão, articulação e clareza na exposição de ideias. (até 25 pontos)

**PONTUAÇÃO MÁXIMA - ENTREVISTA: 50 pontos.**

## **13. CONSIDERAÇÕES**

a. Todos os produtos acima descritos deverão ser aprovados pela área técnica demandante e validados pelo(a) Diretor ou coordenador do PRODOC nomeado(a) via portaria do Ministério da Cultura (MinC) tendo sua aprovação condicionada à validação desta instância

b. Caso seja necessário a realização de viagens por parte do consultor/analista a fim de melhor atender as demandas das entregas, todos os gastos relativos a passagens e diárias serão arcados pelo projeto.

## **14. PROTEÇÃO DE DADOS**

De acordo com a legislação europeia de proteção de dados em vigor no Regulamento (UE) 2016/679, do Parlamento Europeu e do Conselho de 27 de abril de 2016, os dados pessoais fornecidos pelo PROVEDOR/EXPERTO/DOCENTE/CONSULTOR também poderão ser processados pela Secretaria Geral da OEI domiciliada em Madri (Espanha) em C/Bravo Murillo 38 (CP 28015) a fim de justificar as despesas e cumprimento das disposições das normas indicadas. Esse processo será realizado por meio dos dados do contrato que são enviados para a plataforma de gerenciamento de projetos da OEI e para o Sistema de Planejamento de Recursos Empresariais (ERP) da OEI, cujos servidores estão alojados em território da União Europeia, e aos quais somente pessoas autorizadas pela Secretaria Geral terão acesso.

Esse procedimento será realizado exclusivamente para a execução do contrato e os dados serão mantidos pelo tempo legalmente previsto para fins de arquivamento e auditoria. Os mesmos não serão compartilhados com terceiros, exceto por obrigação legal. O contratado tem o direito de retirar o consentimento para processar os dados a qualquer momento e que, se exercer esse direito, o contrato terá que ser rescindido nos mesmos termos estabelecidos por ele, uma vez que o processamento dos dados é essencial para a execução do

contrato. Da mesma forma, o PROVEDOR/EXPERTO/DOCENTE/CONSULTOR também pode exercer os direitos de acesso, retificação, exclusão e portabilidade de seus dados e os de limitação ou oposição ao tratamento através do endereço de e-mail: [proteccion.datos@oei.int](mailto:proteccion.datos@oei.int), comprovando devidamente sua identidade. Em qualquer situação, o contratado tem o direito de apresentar uma queixa à Agência Espanhola de Proteção de Dados (AEPD).