



TERMO DE REFERÊNCIA Nº 11680 PARA CONTRATAÇÃO DE PESSOA FÍSICA

PROCESSO DE SELEÇÃO - EDITAL Nº 208/2025

CONSULTOR POR PRODUTO
DATA DE CRIAÇÃO: 09/05/2025

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 do Brasil (MinC), conforme Decreto 11.336/2023, tem como competência:

- 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.

Assim, com o propósito de apoiar o MinC através do fortalecimento dos instrumentos das políticas para o setor cultural nacional, foi firmado Acordo de Cooperação Técnica Internacional que visa garantir que ao final da cooperação o MinC tenha os subsídios necessários para a continuidade das ações iniciadas.

No âmbito da cooperação, um dos objetivos almejados é o fortalecimento das ações de Economia Criativa, com vistas à geração de emprego, renda e receitas de exportação, a partir da inclusão social, do desenvolvimento humano, da diversidade cultural, da sustentabilidade e da inovação.

O Mercado das Indústrias Criativas do Brasil (MICBR) é uma iniciativa do Ministério da Cultura que reúne centenas de empresas e milhares de criadores e empreendedores dos setores culturais e criativos do Brasil e de outros países com o objetivo de impulsionar a profissionalização dos agentes culturais brasileiros e a internacionalização da produção cultural brasileira, promovendo, assim, a cultura do empreendedorismo sustentável e inovador nas cadeias produtivas dos setores da economia criativa brasileira. A ampliação de empreendedores e empreendimentos sustentáveis, inovadores e relevantes, contribui para a geração de emprego e renda e para a melhoria da qualidade de vida dos profissionais criativos beneficiados pela ação.

Neste sentido, faz-se necessária a contratação de profissional CONSULTOR TÉCNICO ESPECIALISTA NO SETOR DE JOGOS ELETRÔNICOS para desenvolver e executar planejamento específico para o referido setor no MICBR 2025, em estreito alinhamento com o planejamento geral do mercado, com o Consultor Sênior de Inteligência de Mercado, com o Consultor Sênior Especialista em Curadoria de Conteúdo, com o Ministério da Cultura e com a OEI.

4. OBJETIVO DA CONTRATAÇÃO

O presente Termo visa a contratação de profissional CONSULTOR TÉCNICO ESPECIALISTA NO SETOR DE JOGOS ELETRÔNICOS para desenvolver e executar planejamento específico para o referido setor no MICBR 2025, incluindo: a mobilização e o convite a compradores nacionais e estrangeiros a análise de perfis dos participantes (vendedores e compradores) com vistas ao agendamento das rodadas de negócios, no que lhe couber, e a articulação com a delegação de profissionais do setor, visando sobretudo, mas não exclusivamente, a participação destes nas atividades do mercado (rodadas de negócios, pitchings, mentorias, etc.). Todas as atividades deverão estar alinhadas com o planejamento geral do mercado e realizadas em estreita coordenação com o Consultor Sênior de Inteligência de Mercado, o Ministério da Cultura e a OEI.

5. ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA DOS SERVIÇOS A SEREM REALIZADOS

5.1 Especificação (Consultor de Inteligência de Mercado do Setor de Jogos Eletrônicos)

- a. Realizar análise técnica do perfil dos profissionais do setor de jogos eletrônicos, selecionados para participação no MICBR 2025, os quais correspondem a empreendedores culturais que participarão do evento com o intuito principal de negociar atividades, bens e serviços culturais, inclusive direitos e projetos
- b. Mapear e articular representantes do setor de jogos eletrônicos que poderão atuar no MICBR 2025 como demandantes/compradores, que se referem a empreendedores culturais que participarão do evento com o intuito principal de negociar atividades, bens e serviços culturais, inclusive direitos e projetos
- c. Atuar diretamente na mobilização e manter interlocução direta com os compradores/demandantes e vendedores/ofertantes, com o objetivo de garantir a boa execução da programação do MICBR 2025

6. REQUISITOS MÍNIMOS DE QUALIFICAÇÃO

A. Formação Acadêmica

A.1 Formação acadêmica (Consultor de Inteligência de Mercado do Setor de Jogos Eletrônicos)

Curso superior completo em qualquer área do conhecimento devidamente reconhecido pelo MEC.

B. Exigências Específicas

B.1 Exigências específicas (Consultor de Inteligência de Mercado do Setor de Jogos Eletrônicos)

a. Experiência comprovada de, no mínimo, 2 (dois) anos de atuação na área de jogos eletrônicos e na realização de interlocução com redes de criadores(as), desenvolvedores(as), empreendedores(as), distribuidores(as) e provedores(as) de serviços que envolvam o segmento de jogos eletrônicos.

b. Por setor de Jogos Eletrônicos, entende-se os(as) empreendedores(as) responsáveis pela criação e/ou desenvolvimento de conteúdo ou formatos, lineares ou não, interativos ou não, para qualquer plataforma fixa ou móvel (TVs, computadores, celulares, tablets, redes sociais e consoles), abrangendo todas as etapas do processo compreendidas entre a criação e a entrega (delivery), publicitário ou não publicitário.

c. Desejável conhecimento dos idiomas inglês e espanhol.

7. PRODUTOS OU RESULTADOS PREVISTOS

7.1 Produtos (Consultor de Inteligência de Mercado do Setor de Jogos Eletrônicos)

Qtd. Parcelas: 3

ENQUADRAMENTO	DESCRIÇÃO DA PARCELA	VALOR DA PARCELA	PRAZO DE ENTREGA
4.1.2	Documento Técnico nº 01 contendo a. Análise técnica do perfil dos profissionais do setor de jogos eletrônicos selecionados para participação no MICBR 2025 b. Mapeamento de entidades/players do setor de jogos eletrônicos, nacionais e estrangeiros, que atuarão como compradores nas Rodadas de Negócios ou como especialista nas demais atividades do MICBR 2025, incluindo perfis com miníbio e dados de identificação e contato do respectivo representante c. Relatório executivo parcial sobre o andamento das atividades sob sua responsabilidade.	R\$ 15,000.00	60 dias após a assinatura do contrato

4.1.2	Documento Técnico nº 02 contendo a. Relatório de acompanhamento das reuniões do Grupo de Trabalho de Inteligência de Mercado b. Relatório sobre a capacitação prévia do setor de jogos eletrônicos c. Relatório das atividades de sensibilização do setor de jogos eletrônicos e relatório executivo parcial sobre o andamento das atividades sob sua responsabilidade	R\$ 20,000.00	120 dias após a assinatura do contrato
4.1.2	Documento Técnico nº 03 contendo a. Relatório final de avaliação e de impacto das atividades de negócio (rodadas de negócio, mentorias, conversa com especialistas e pitching) do setor de jogos eletrônicos b. Análise qualitativa do setor de jogos eletrônicos nas atividades formativas do MICBR 2025 c. Feedbacks e propostas de aprimoramento para as próximas edições.	R\$ 25,000.00	220 dias após a assinatura do contrato

8. VALOR GLOBAL

R\$ 60.000,00

9. LOCAL DE ENTREGA/REALIZAÇÃO

Consultor de Inteligência de Mercado do Setor de Jogos Eletrônicos Remoto/Brasília, com disponibilidade de viagens.

10. PRAZO DE EXECUÇÃO

Data de Início: Data da assinatura do contrato

Período até: 7 meses e 26 dias

Data de Término: 04/01/2026

11. NÚMERO DE VAGAS

Número de vaga 1 - (Consultor de Inteligência de Mercado do Setor de Jogos Eletrônicos)

12. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

As contratações serão efetuadas mediante processo seletivo composto de 3 (três) etapas:

- a. A primeira etapa analisará se os (as) candidatos (as) atendem aos Requisitos Mínimos de Qualificação e será de 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 especialistas da OEI e do MinC realizará a classificação e seleção dos candidatos que serão habilitados para etapa de entrevistas, realizará a entrevista, que ocorrerá por videoconferência ou presencialmente, responderá aos questionamentos do Processo Seletivo e preencherá todos os formulários referentes à seleção. O(a) candidato (a) que obtiver a maior nota será pré-selecionado(a) para a consultoria ora ofertada.

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

- a. a maior da nota da 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:

- a. Experiência comprovada de, no mínimo, 2 (dois) anos de atuação na área de jogos eletrônicos e na realização de interlocução com redes.

PONTUAÇÃO:

Experiência comprovada de, no mínimo, 2 (dois) anos de atuação na área de jogos eletrônicos e na realização de interlocução com redes de criadores(as), desenvolvedores(as), produtores(as), empreendedores(as), distribuidores(as) e provedores(as) de serviços que envolvam o segmento de jogos eletrônicos (conforme descritivo do item 6.B.), bem como com representantes, curadores(as), produtores(as) e programadores(as) de feiras, festivais, mostras, circuitos, espaços e eventos do segmento de Jogos Eletrônicos.

- a. Acrescenta-se 1 ponto por mês excedente de experiência na área de jogos eletrônicos e na

interlocução regular com redes de criadores(as), desenvolvedores(as), produtores(as), empreendedores(as), distribuidores(as) e provedores(as) de serviços que envolvam o segmento de jogos eletrônicos (conforme descritivo do item 6.B.), bem como com representantes, curadores(as), produtores(as) e programadores(as) de feiras, festivais, mostras, circuitos, espaços e eventos do segmento de Jogos Eletrônicos. (pontuação máxima: 45 pontos)

b. Acrescenta-se 5 pontos por ano de experiência profissional em articulação, mediação, coordenação ou mobilização de coletivos, grupos e delegações de agentes culturais visando o alcance de fins específicos (pontuação máxima: 15 pontos)

c. Acrescenta-se 5 pontos por participação comprovada em cada evento, tais como: circuitos internacionais de grande porte, feiras, mostras e festivais de artesanato ou multilinguagens (pontuação máxima: 20 pontos)

d. Atribui-se 10 pontos a profissional que comprove nível avançado em língu

d. Atribui-se 10 pontos a profissional que comprove nível avançado em língua inglesa e 10 pontos a profissional que comprove nível avançado em língua espanhola (pontuação máxima: 20 pontos)

PONTUAÇÃO MÁXIMA - ANÁLISE CURRICULAR: 100 pontos.

ENTREVISTA DE CARÁTER CLASSIFICATÓRIO:

A entrevista valerá 100 (cem) 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:

a. Demonstrar conhecimento e domínio das dinâmicas próprias do setor de jogos eletrônicos e experiência em interlocução com redes de criadores(as), desenvolvedores(as), produtores(as), empreendedores(as), distribuidores(as) e provedores(as) de serviços que envolvam o segmento de jogos eletrônicos (conforme descritivo do item 6.B.), bem como com representantes, curadores(as), produtores(as) e programadores(as) de feiras, festivais, mostras, circuitos, espaços e eventos do segmento de Jogos Eletrônicos. Nacional e internacionalmente, considerando as atividades a serem desenvolvidas pela consultoria (até 50 pontos)

b. Consistência na argumentação, organização, coesão, articulação e clareza na exposição de ideias. (até 50 pontos).

PONTUAÇÃO MÁXIMA - ENTREVISTA: 100 pontos.

13. CONSIDERAÇÕES

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

b. O Ministério da Cultura detém o direito de uso institucional do conteúdo dos produtos aprovados de acordo com este Termo de Referência.

c. Caso seja necessária 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 custeados 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, comprovando devidamente sua identidade. Em qualquer situação, o contratado tem o direito de apresentar uma queixa à Agência Espanhola de Proteção de Dados (AEPD).