

FUNDAÇÃO DE APOIO À TECNOLOGIA E CIÊNCIA - FATEC
Cep: 97.015-970
Prédio 66 - Campus/UFSM
Santa Maria – RS

CONVITE N.º 97030 - 02/2010

A FUNDAÇÃO DE APOIO À TECNOLOGIA E CIÊNCIA - FATEC, CNPJ n.º 89.252.431/0001-59, realizará licitação por **CONVITE**, do tipo “menor preço global”, para a **CONTRATAÇÃO DE PESSOA JURÍDICA PARA A PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS INTERATIVOS – EAD/CTISM**, conforme anexo IV, segundo especificado no item 2 e de acordo com o que prescreve a Lei 8.666, de 21/06/93, alterada por Legislação Posterior e conforme o que segue:

1. Os envelopes n.º 1 (Documentos) e o n.º 2 (Proposta) serão recebidos pelo Presidente da Comissão de Licitações, nomeada pela FATEC através da Ordem de Serviço N.º 01/2010, localizada na Sede da FATEC - Campus/UFSM, obedecendo o que segue.

Data limite para a entrega dos envelopes n.º 01 (documentação) e n.º 02 (proposta):

Dia 26/02/2010, até às 10:00 h

Data de abertura dos envelopes:

1ª. Abertura - dia 26/02/2010, às 10:00 h (envelope n. 01)

2ª. Abertura – dia 05/03/2010, às 10:00 h (envelope n. 02)

Após a habilitação, havendo renúncia expressa dos concorrentes quanto a recursos, através do Termo de Desistência (modelo) anexo III do presente edital, proceder-se-á à imediata abertura do envelope n.º 2 (proposta), ou seja, no dia 26/02/2010 ou no primeiro dia útil subsequente, a critério do Presidente da Comissão de Licitações.

No caso de não haver renúncia expressa a recursos, a abertura do envelope n.º.02 será efetuada no dia 05/03/2010, às 10:00 h.

2. DO OBJETO DA LICITAÇÃO:

2.1. Esta licitação visa a **CONTRATAÇÃO DE PESSOA JURÍDICA PARA A PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS INTERATIVOS – EAD/CTISM**, conforme anexo IV.

3. DAS CONDIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO:

3.1. As licitantes deverão entregar, na data, hora e local previstos no item 01, os documentos e proposta em envelopes separados e fechados.

3.1.1. Os envelopes poderão ser entregues pessoalmente, ou remetido por qualquer outro meio, salvo fac-símile e telex. É de responsabilidade da licitante a entrega dos mesmos no local, dia e hora constantes do item 1 deste Edital.

3.2. DO CREDENCIAMENTO

3.2.1. As empresas que participarem da presente licitação, será permitido somente 01 (um) representante legal para se manifestar em nome da empresa, desde que credenciado por procuração ou documento equivalente, no qual se declare expressamente o poder para esta outorga, com a apresentação de documento de identidade.

3.2.2. A não apresentação ou a incorreção do documento de credenciamento não inabilitará a licitante, mas impedirá o representante de se manifestar e responder pela mesma.

3.2.3. Não será admitida a participação de um mesmo representante para mais de uma empresa proponente.

3.2.4. O não comparecimento de representante ou a falta de seu credenciamento ou de sua assinatura na respectiva ata, no primeiro momento, implicará na aceitação das decisões da Comissão de Licitações, mas não impede o suprimento da deficiência nos atos seguintes.

4. DA DOCUMENTAÇÃO (ENVELOPE Nº 1)

As licitantes poderão participar da presente licitação sob duas formas:

4.1. Empresas cadastradas e habilitadas no SICAF, na forma da lei.

4.2. Empresas que **não** estiverem inscritas junto ao Sistema de Cadastro de Fornecedores – SICAF:

4.2.1. Apresentar, em uma única via, cópias autenticadas ou cópias acompanhadas dos originais ou, ainda, publicação em órgão da imprensa oficial, a documentação relativa à habilitação jurídica; à qualificação econômico-financeira; à regularidade fiscal e à qualificação técnica, conforme o seguinte:

I - Habilitação Jurídica:

- a) cédula de identidade;
- b) registro comercial, no caso de empresa individual;
- c) ato constitutivo, estatuto ou contrato social em vigor, devidamente registrado, em se tratando de sociedades comerciais, e, no caso de sociedade por ações, acompanhado de documentos de eleição de seus administradores;
- d) inscrição do ato constitutivo, no caso de sociedades civis, acompanhada de prova de diretoria em exercício;

- e) decreto de autorização, em se tratando de empresa ou sociedade estrangeira em funcionamento no país, e ato de registro ou autorização para funcionamento expedido pelo órgão competente, quando a atividade assim o exigir.
- f) Registro ou certificado de fins filantrópicos e/ou ato de declaração de utilidade pública, no caso de sociedades civis sem fins lucrativos ou de utilidade pública;

II - Qualificação Econômico Financeira:

- a) Certidão Negativa de falência ou concordata expedida pelo distribuidor da sede da pessoa jurídica, ou de execução patrimonial, expedida no domicílio da pessoa física

III - Regularidade Fiscal:

- a) Prova de inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas – CPF, ou no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas - CNPJ
- b) Prova de Regularidade junto a Fazenda Federal (Certidões Negativas da Secretaria da Receita Federal e Dívida Ativa da União)
- c) Prova de inscrição no cadastro de contribuintes estadual ou municipal, se houver, relativa ao domicílio ou sede do licitante, pertinente ao seu ramo de atividade e compatível com o objeto contratual
- d) Prova de regularidade para com a Fazenda Estadual e Municipal do domicílio ou sede do licitante, ou outra equivalente, na forma da lei.
- e) Prova de regularidade relativa à Seguridade Social (INSS) e ao Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS), demonstrando situação regular no cumprimento dos encargos sociais instituídos por lei;

IV - Qualificação Técnica:

- a) Para fins de análise da capacitação dos licitantes, é exigido, no mínimo, 2 atestados sendo, um de capacidade técnica no desenvolvimento de objetos de aprendizagem e o segundo, de desenvolvimento de cursos à distância e/ou cursos e-learning, especificamente games para treinamento/educação para organizações/empresas.

4.3. DA DOCUMENTAÇÃO

4.3.1 Declaração de inexistência de fato superveniente à habilitação junto ao SICAF, conforme modelo anexo I.

4.3.2 Declaração de cumprimento do disposto no inciso XXXIII, do art. 7º da Const. Federal, conforme modelo anexo II.

4.3.3 Declaração de visita:

4.3.1. A licitante deverá apresentar declaração de vistoria técnica, para conhecimento detalhado do objeto desta licitação. Os interessados deverão entrar em contato com o

Coordenador do Projeto PARA AGENDAMENTO DE CONSULTA: Prof. PAULO ROBERTO COLUSSO Telefone (55) 3220-8047.

4.3.4. A documentação deverá ser apresentada em envelope fechado ou lacrado com a identificação a seguir:

<p>FUNDAÇÃO DE APOIO À TECNOLOGIA E CIÊNCIA - FATEC CEP: 97015-970 Prédio 66 - Campus/UFSM SANTA MARIA – RS</p>
<p>COMISSÃO DE LICITAÇÕES CONVITE n. 97030-02/2010 DIA 26/02/2010; 10:00 Horas</p>
<p>CNPJ da Empresa: _____</p>
<p>ENVELOPE N. 1 – HABILITAÇÃO</p>

4.5. DA PROPOSTA

Deverá conter o que segue:

4.5.1. A Proposta, deverá ser apresentada em 01 (uma) via, em idioma e moeda nacional, datada e assinada na última folha, e rubricada nas demais, pelo representante legal da empresa licitante, com sua identificação, sem emendas, rasuras ou entrelinhas, contendo as exigências do edital.

4.5.1.1. Indicar a razão social da empresa licitante, número do CNPJ e o endereço completo. Fica facultado à licitante informar, já na proposta, o banco, agência e conta corrente para fins de pagamento.

4.5.2. O prazo para a execução do objeto desta licitação será pelo período de 5 meses consecutivos, contados a partir da assinatura do contrato.

4.5.3. Os preços propostos, deverão englobar todas as despesas, tais como: seguros, leis sociais, impostos e quaisquer outras despesas.

4.5.4. Será desclassificada a proposta apresentada em papel de uso em aparelho fac-símile.

4.6. As condições e preços acolhidos na proposta aceita serão irreversíveis, na forma determinada por este Edital.

4.7. A proposta deverá ser apresentada em envelope fechado ou lacrado, com a identificação a seguir:

FUNDAÇÃO DE APOIO À TECNOLOGIA E CIÊNCIA – FATEC

CEP: 97015-970

Prédio 66 - Campos/UFSM

SANTA MARIA – RS

COMISSÃO DE LICITAÇÕES

CONVITE n. 97030-02/2010

DIA 26/02/2010; 10:00 Horas

CNPJ da Empresa: _____

ENVELOPE N. 2 – PROPOSTA

5. DO PROCESSAMENTO DA LICITAÇÃO

5.1. No dia, hora e local marcados, a sessão de entrega dos envelopes n. 1 e 2 e abertura dos envelopes n. 1 terá início pela apresentação de credenciais, quando for o caso, de um único representante de cada empresa, ao Presidente da Comissão de Licitações, para exame. Feito isso serão entregues os envelopes fechados contendo os documentos e a proposta.

5.2. A Comissão de Licitações rubricará as documentações e propostas apresentadas, submetendo as mesmas ao exame e rubrica dos representantes credenciados presentes na sessão.

5.3. Havendo impugnação, o Presidente da Comissão de Licitações deverá registrar em ata as razões que a determinaram e sua decisão, podendo reter documentos que a instruem.

5.4. Será franqueado aos proponentes o exame das documentações e propostas, podendo qualquer um deles solicitar o registro de observações que entender conveniente, desde que o faça no momento próprio, anunciado pelo Presidente da Comissão de Licitações, não sendo registrada em ata qualquer intervenção intempestiva.

5.5. Fica reservado à Comissão de Licitações, que julgará a presente licitação, o direito de acatar ou não as impugnações ou observações registradas em ata.

5.6. As dúvidas que surgirem durante a reunião serão, a juízo do Presidente da Comissão de Licitações, por este resolvidas na presença das licitantes, devendo o fato e sua decisão ser registrado em ata.

5.7. Após o encerramento, se a proposta de menor valor não for ofertada por microempresa ou empresa de pequeno porte e houver proposta apresentada por microempresa ou empresa de pequeno porte igual ou até 10% (dez por cento) superior à proposta mais bem classificada. proceder-se-á da Seguinte forma:

5.7.1. A microempresa ou empresa de pequeno porte mais bem classificada poderá apresentar proposta de preço inferior àquela considerada vencedora do certame, situação em que será adjudicado em seu favor o objeto licitado.

5.7.2. No caso de empate real entre as propostas apresentadas pelas microempresas ou empresas de pequeno porte que se encontrem nos intervalos estabelecidos no subitem 5.7 deste edital, será realizado sorteio entre elas para que se identifique aquela que primeiro poderá apresentar melhor oferta.

5.8. Após a habilitação, não havendo, das participantes, intenção de recurso, o que deverá ser expresso em termo de desistência, de acordo com o formulário próprio anexo a este Edital, bem como consignado em ata, proceder-se-á à abertura dos envelopes n. 2 (propostas), podendo ser efetuado no primeiro dia útil subsequente, a critério do Presidente da Comissão de Licitações. Havendo a intenção de recurso, a data para abertura do envelope n. 2 será a constante do item 1 deste Edital, desde que julgados todos os recursos.

5.8.1. Para os fins acima, a credencial de que trata o subitem 5.1. deverá ser através da indicação da empresa, a qual conceda poderes ao representante credenciado, inclusive para deliberar, interpor e/ou renunciar a recursos.

6. DO JULGAMENTO

6.1. O julgamento será pelo **menor preço total** e será declarada vencedora a proposta mais vantajosa e atendendo a **todos** os requisitos deste Edital.

6.2. Não ocorrendo a contratação da microempresa ou empresa de pequeno porte, na forma do subitem 5.7.1., deste edital, serão convocadas as remanescentes que porventura se enquadrem na hipótese do subitem 5.7 deste edital, na ordem classificatória, para o exercício do mesmo direito.

6.2.1. Na hipótese da não-contratação nos termos previstos nos subitens anteriores, o objeto licitado será adjudicado em favor da proposta originalmente vencedora do certame

6.3. Será desclassificada a proposta que apresentar preço excessivo, bem como irrisório, nulo ou fizer menção à proposta de outro concorrente.

7. DA ADJUDICAÇÃO

7.1. A adjudicação dos Serviços será deferida à licitante vencedora, mediante Contrato, sendo que a minuta do mesmo integra o presente edital como se nele estivesse transcrita.

7.2. A Fundação poderá acrescentar ou suprimir parte do objeto da presente licitação, nos termos do art. 65, parágrafo 1º. da Lei nº. 8.666/93.

7.3. O prazo de validade da proposta será de no mínimo 60 (sessenta) dias, contado a partir da data de encerramento desta licitação.

7.4. Os serviços serão desenvolvidos no prazo da realização do evento, previsto no anexo IV do presente edital, contados a partir da data da assinatura do contrato.

7.5. Os recursos administrativos são os previstos nos termos do artigo 109 da Lei nº 8.666/93, alterados pela Lei nº 8.883/94.

8. DO PAGAMENTO

8.1. O pagamento dos serviços serão efetuados mensalmente, até o limite de 5 (cinco) meses, conforme execução do objeto licitado.

8.2 A CONTRATANTE efetuará o pagamento mediante apresentação da Nota Fiscal/Fatura, devidamente certificada pelo Coordenador do Projeto, no prazo máximo de até 10 (dez) dias, a contar da data de entrega da nota fiscal/fatura na FATEC, desde que não haja impedimento legal.

9. DAS PENALIDADES

9.1. As penalidades a que está sujeita a licitante vencedora, a teor do que reza o art. 87 da Lei 8.666/93, são as seguintes:

- I) advertência;
- II) multa;
- III) suspensão temporária de participação em licitações;
- IV) impedimento de contratar com a Administração por prazo não superior a 02 (dois) anos e;
- v) declaração de inidoneidade para licitar ou contratar com a Administração.

9.2. A advertência verbal ou escrita será aplicada, independentemente de outras sanções cabíveis, quando houver afastamento das condições do Edital ou das condições técnicas estabelecidas.

10. DAS MULTAS

As multas previstas são as seguintes:

10.1. Multa pelo atraso na entrega do objeto licitado, será de 0,5% (cinco décimos por cento) do valor do objeto, por dia de atraso, contado este, do prazo estipulado para a referida entrega.

10.2. Multa pelo inadimplemento, será igual a 10% (dez por cento) do valor total do objeto. Considera-se o inadimplemento a partir do quinto dia após o prazo consignado na proposta como de entrega do objeto contratado.

10.3. As multas e demais penalidades são independentes, sendo que a aplicação de uma sanção não prejudicará a aplicação de outra, nem isentará a responsabilidade pela ocorrência.

10.4. As multas serão descontadas da garantia do respectivo contrato, ou ainda, quando for o caso, cobradas judicialmente.

11. DOS RECURSOS ADMINISTRATIVOS

11.1. Os recursos administrativos cabíveis são os previstos no artigo 109 da Lei n.º 8.666/93, alterados pela Lei n.º 8.883 de 08/06/94

13. DISPOSIÇÕES GERAIS

13.1. A FATEC, por interesse público justificado, é reservado o direito de revogar esta licitação, sem que caiba aos participantes, direito a reclamação ou indenização.

13.2. Não será admitida a transferência a outrem, no todo ou em parte, a subcontratação, nem o consórcio de empresas, quanto ao objeto desta solicitação de orçamento.

13.3. A simples participação nesta licitação implica na aceitação plena e incondicional do inteiro teor expresso neste Edital, transcorrido "in albis" o prazo estabelecido no artigo 41, § 2º da Lei 8.666/93.

13.4. A proposta apresentada terá validade mínima de 60 (sessenta) dias a partir da data de abertura do ENVELOPE n. 02.

13.5. No caso de não haver expediente no dia marcado para a realização desta licitação, a mesma será realizada no primeiro dia útil subsequente, mantidas todas as demais condições.

13.6. Para dirimir qualquer questão, a respeito da presente licitação, o foro competente será a comarca da cidade de Santa Maria.

13.7. Cópias deste Edital e informações técnicas, para o perfeito conhecimento do objeto desta licitação, serão fornecidas pela FATEC, fone (55) 3226-6931, de 2^{as} às 6^{as} das 08:00 às 12:00 e das 13:00 às 17:00 horas, no Campus Universitário, maiores informações podem ser obtidas através do e-mail fatec@fatecsm.org.br ou claudia@fatecsm.org.br

Santa Maria, 09 de Fevereiro de 2010.

Claudia Pippi Lorenzoni
Presidente da Comissão de Licitações

ANEXO I

DECLARAÇÃO DE INEXISTÊNCIA DE FATO SUPERVENIENTE

A Empresa _____, inscrita sob o CNPJ nº
_____/_____-_____, sediada na cidade de
_____, Estado _____ à rua
_____, nº _____ bairro
_____, CEP _____-_____, Fone/Fax
_____, e-mail _____, declara sob as
penas da lei, que até a presente data **inexistem fatos impeditivos para sua habilitação no
presente processo licitatório**, e tem ciência da obrigatoriedade de declarar ocorrências posteriores.

Assinatura

nome do declarante:

nº identidade:

Data:.....de.....de

ANEXO II**DECLARAÇÃO DO MENOR**

Ref.: CONVITE 97030-02/2010-CV

....., inscrito no CNPJ nº
....., por intermédio de seu representante legal o(a) Sr(a)
....., portador (a) da Carteira de Identidade nº
..... e do CPF nº, **DECLARA**, para fins do
disposto no inciso V do art. 27 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, acrescido pela Lei nº 9.854,
de 27 de outubro de 1999, que não emprega menor de dezoito anos em trabalho noturno, perigoso
ou insalubre e não emprega menor de dezesseis anos.

Ressalva: emprega menor, a partir de quatorze anos, na condição de aprendiz ().

.....
(data)

.....
(representante legal)

(Observação: em caso afirmativo, assinalar a ressalva acima)

ANEXO III**TERMO DE DESISTÊNCIA RECURSAL**

A empresa _____, CNPJ _____, FAX _____ FONE _____, por intermédio de seu representante legal _____ (conforme documento em anexo), no presente ato e na melhor forma de direito, vem DESISTIR de qualquer recurso cabível relativo a fase de habilitação referente a CONVITE n.º 97030-02/2010, promovida pela FATEC, de acordo com o art. 43, III da Lei 8.666, de 21.06.93.

Santa Maria, de _____ de 2010.

Nome: _____

ANEXO IV**OBJETOS MULTIMÍDIA DE APRENDIZAGEM E JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS
INTERATIVOS – EAD/CTISM
Curso Técnico de Automação Industrial**

Instituição Proponente: Colégio Técnico Industrial de Santa Maria/UFSM.

Dados cadastrais

Endereço: Faixa de Camobi, Km 09. Campus Universitário.
Santa Maria, RS, 97105-900

Coordenação:

Prof. Paulo Roberto Colusso – prcolusso@gmail.com

Prazo de Execução: 5 (cinco) meses

Área Geográfica de Execução: Santa Maria – RS

1 INTRODUÇÃO

As novas tecnologias voltadas ao processo educacional colocam as pessoas em um mundo repleto de estímulos visuais e auditivos, convivendo com imagens animadas nas diversas mídias. Nesse contexto, inserem-se os jogos eletrônicos educacionais, que diz respeito a todo aplicativo com objetivo de facilitar a aprendizagem do conteúdo ou tema educacional. Sua proposta favorece a aprendizagem individual e ao mesmo tempo desenvolve a colaboração entre os alunos. Além disso, vão ao encontro da preocupação de educadores, no que diz respeito à formação do indivíduo para um futuro em que as inovações tecnológicas são comuns.

Aliado a esse contexto, existe uma sinergia entre o mundo da comunicação e da educação, que pode ser visualizado por meio da linguagem que é usada entre os jovens. Os jovens usam uma linguagem multimídia, o que lhes permite uma atuação dinâmica, experimenta sistemas de comunicação e acima de tudo, brincam. Resgatando a importância do brincar, torna-se imperioso dizer que a brincadeira é vista como uma condição inerente a espécie humana, indispensável para o aprender.

Pode-se dizer que criando e brincando as atividades de sala de aula se tornam mais agradáveis e até conteúdos mais complexos poderão tornar-se mais acessíveis. Os computadores estão se transformando na base para a construção de ambientes virtuais, micro-mundos, em que é possível brincar e aprender. Tais mudanças tecnológicas têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõe sérias exigências no contexto educacional, confirmando a importância do uso dos computadores e das novas tecnologias também na educação.

Entende-se que o computador deve ser usado como uma ferramenta capaz de contribuir para o desenvolvimento integral dos educandos no desejo de uma aprendizagem significativa, numa perspectiva global de inclusão intelectual e social.

As atividades com jogos e brincadeiras devem ser potencializados na sala de aula, por terem o poder de proporcionar momentos de ludicidade e criatividade, elementos fundamentais para o saber. Os jogos educacionais poderão propiciar entre outros aspectos:

- Desenvolvimento da condição criadora do homem, através da estímulo a criatividade;
- Auxilia no desenvolvimento de habilidades temporais;
- Desenvolve pensamento lógico/matemático;
- Proporciona a aprendizagem de relação quantidade/número;
- Amadurecer conceitos e estimula a descobertas estimulando a observação e curiosidade;
- Estimula o estabelecimento de relações inter-pessoais na efetiva troca de informações e interatividade com o mundo;

- Aprimoramento do domínio cognitivo, motor e viso-motor;
- Possibilita o desenvolvimento de atividades e projetos interdisciplinares, fazendo com que o aluno possa visualizar maiores relações entre os conteúdos abordados no jogo, a partir de sua utilização.

Vale ressaltar que o importante não é quantidade de jogos, brinquedos e atividades digitais, mas jogos educativos de qualidade, e professores capazes de selecionar esses materiais, e utilizá-los de forma adequada com seus alunos, proporcionando a descoberta e a exploração.

O professor pode e deve inserir jogos eletrônicos educacionais que estejam de acordo com os interesses do ensino e aprendizagem, propondo sempre a reflexão, sanando as dúvidas e estimulando a curiosidade dos alunos, observando suas trocas, intervindo e possibilitando que os mesmos sejam produtores de seu próprio conhecimento.

É fundamental que o jogo seja avaliado em uma situação prática de uso. É a prática pedagógica do educador com seus alunos que deve orientar a escolha do jogo. É necessário observar as especificações, quanto ao público alvo destinado, sua forma de utilização, materiais de suporte necessários para o seu uso, forma de apresentação do conteúdo (consistência e estrutura) e estímulo à criatividade, à imaginação, ao raciocínio, ao trabalho em grupo e o nível de envolvimento do usuário.

A Equipe proponente tem a intenção de que os jogos e objetos multimídias de aprendizagem, produzidos a partir deste projeto, sejam disponibilizados aos alunos do CTISM e também para ser acessado via Internet.

2 OBJETIVOS

Este projeto visa desenvolver jogos eletrônicos educacionais e objetos de aprendizagem para:

- Contribuir com a disseminação dos jogos eletrônicos educacionais na busca de novas linguagens de aprendizagem.
- Promover uma aprendizagem significativa, lúdica e inserida no contexto vivido pelos estudantes.
- Conduzir o aluno à construção de seu próprio conhecimento, com base nos conceitos a ele oferecidos, nas diversas áreas do conhecimento.
- Capacitar professores ao uso de Tecnologias da Informação e Comunicação na prática pedagógica.
- Prever portabilidade nos objetos de aprendizagem, para atender a diferentes mídias.
- Levar as ações do Colégio Técnico à sociedade, atendendo a demanda da população.
- Criar mais um item de interação entre aluno e tutor, no objetivo de profissionalizar

ainda mais o ensino a distância.

- Utilizar tais objetos de ensino e jogos como ferramentas de avaliação do aluno.

3 LINHAS TEMÁTICAS

As linhas temáticas a serem atendidas nesse projeto referem-se às áreas do conhecimento técnico industrial, tais como controle automático de processos, mecânica dos fluídos, controle ambiental, empreendedorismo, ensaios mecânicos e análise de falhas, controladores programáveis, instrumentação aplicada, comandos pneumáticos e hidráulicos, automação de sistemas, gestão de recursos e projetos. Vale salientar que todas as propostas que estão sendo apresentadas são desenvolvidas contemplando áreas afins e que o caráter interdisciplinar para atender a outras áreas está no modo como o professor fará uso do objeto de aprendizagem.

4 INSTITUIÇÃO PROPONENTE

Enquanto instituição proponente, o Colégio Técnico Industrial de Santa Maria apresenta experiência na Educação a Distância e no desenvolvimento de programas de aprendizagem multimídia, com a experiência de EaD verificada por meio da oferta do Curso de Automação Industrial, atualmente em andamento. Pretende-se, no decorrer do curso, que haja um maior desenvolvimento do material digital, ambientando cada vez mais os alunos com o uso destas tecnologias de ensino.

Em relação ao desenvolvimento de objetos de aprendizagem, a Equipe conta com professores já formados no uso e desenvolvimento de uma metodologia para objetos de aprendizagem. Nesse sentido, o CTISM torna-se apto a desenvolver projetos de objetos de aprendizagem e, para tanto, apresentamos um breve perfil dos participantes da Equipe que os desenvolverá. Ela é formada por profissionais, contando com uma coordenação geral sob a seguinte estruturação:

a) roteiristas/redatores: essa parte da equipe será responsável pelo artifício teórico dos jogos. Juntamente com um professor responsável pela disciplina a ser desenvolvida, os roteiristas deverão dispor a matéria em um a espécie de *storyboard* para que o mesmo possa ser contextualizado visualmente pelos designers, criando ainda as questões a serem desenvolvidas no jogo (perguntas e respostas, caça-palavras, cruzadinhas, etc...), além da posterior revisão textual.

b) designers: a equipe de designers será a responsável por criar e desenvolver a arte dos jogos em sua temática. Os mesmos deverão ilustrar e animar os elementos dentro de uma identidade

visual previamente discutida dentro da respectiva disciplina ou matéria, além de desenvolver a identidade geral dos jogos, como a abertura, família tipográfica utilizada, padrões cromáticos...

c) programadores: é a parte da equipe responsável por fazer a programação dos jogos mais complexos, auxiliando a equipe de designers no desenvolvimento e andamento dos jogos. A programação torna-se essencial quando ele “conecta” os caminhos a serem seguidos dentro de um jogo, como por exemplo, quando o número de respostas certas influencia no resultado final do jogo.

d) coordenador geral: é o responsável pelo seguimento do cronograma inicial proposto, pelo ritmo do andamento dos trabalhos da equipe e por viabilizar o que for necessário para o desenvolvimento e conclusão do projeto.

A função do professor desempenhada na Equipe é maior que apenas o fornecimento de conteúdo. O professor participa de forma cooperativa das etapas de desenvolvimento do jogo, fornecendo o conteúdo e estabelecendo relações da sua área de conhecimento com outras, além de colaborar na arte temática das matérias e fazer as correções necessárias para a finalização dos jogos.

Em havendo a necessidade de outros profissionais, que não os aqui previstos, a coordenação do projeto tomará as providências necessárias.

O número de participantes no projeto e suas respectivas funções são:

- 2 designers (área do desenho industrial);
- 1 programador (área de ciência da computação);
- 1 redator/roteirista (área de letras ou publicidade).

5 PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS

Os objetos propostos nesse projeto devem instigar a construção do conhecimento de forma crítica e criativa no conteúdo e, para tanto, prevê-se a utilização do potencial tecnológico oferecido pelas tecnologias da informação e comunicação. Desse modo, propõe-se um padrão a ser seguido e que auxiliará a Equipe no desenvolvimento dos jogos, apresentando um design de apresentação único (abertura dos jogos), a concepção dos jogos em reuniões semanais (dentro das necessidades), a criação do roteiro à partir desta, desenvolvimento visual do jogo e a criação de um guia que auxiliará o professor na utilização do jogo.

5.1 Linha metodológica

Dispomos da seguinte forma as etapas do andamento do jogo:

Descrição do problema: o aluno busca todas as formas disponíveis de conhecimento para encontrar a solução do problema que lhe é apresentada, passo a passo, no começo do jogo.

Execução do problema: a execução desenvolvida pelo aluno fornece um *feedback* (uma resposta positiva ou negativa) imediatamente. O resultado obtido é fruto somente das respostas dadas às questões.

Depuração da solução obtida - As informações que levam à solução são assimiladas pelo aluno. Se o *feedback* for negativo, ele poderá recomeçar o jogo afim de chegar a um *feedback* positivo. Chegando a este, as informações utilizadas para tanto se tornam parte do conhecimento adquirido através do jogo.

6 RESULTADOS

Com o desenvolvimento deste projeto espera-se oferecer jogos eletrônicos educacionais e objetos multimídia de aprendizagem com qualidade, que procuram atender à necessidade de novas alternativas e meios de aprendizagem. Desta forma, integra-se ensino e pesquisa às novas tecnologias da informação e da comunicação, oferecendo novas metodologias para o ensino a mecânica, eletrônica, eletrotécnica, eletromecânica e automação industrial (e demais áreas de interesse nos jogos e objetos).

De tal projeto surge uma geração de melhores perspectivas educacionais com a melhor capacitação intelectual dos alunos, desenvolvendo habilidades reflexivas e críticas, contribuindo assim para a formação do aluno, além da criação e desenvolvimento de produtos digitais que visam formas diferenciadas de recursos didáticos.

8 ORÇAMENTO

Para a realização do projeto, estima-se valores para pagamento de pessoal e materiais de consumo, dentro das exigências para as empresas concorrentes possam desenvolver o projeto, durante o período de 5 (cinco) meses, dispostos da seguinte forma (com base em uma margem salarial regional de cada categoria):

Salário designer (dois profissionais da área);

Salário programador (um profissional da área);

Salário redator/roteirista (um profissional da área);

Salário coordenador;

Equipamentos (3 computadores, 1 programa *Adobe Flash CS4* com licença para 4 computadores, 1 programa *Corel Draw 12* ou superior com licença para 2 computadores, 2 fones de ouvido e 1 escâner).

9 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Os jogos deverão ser desenvolvidos durante o período de 5(cinco) meses a partir da assinatura do contrato (janeiro de 2010), devendo estar prontos em cada etapa das disciplinas do plano do curso que atendem ao referido ano de estudo.

ESPECIFICAÇÕES MÍNIMAS DOS SERVIÇOS:

PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS (Período de 5 meses)

A CONFECÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMPREENDE:

- Coordenação do desenvolvimento de 22 jogos didáticos no formato de objetos de aprendizagem, sendo que cada objeto terá sua parte visual interativa com o aprendiz com o uso de simulações, por exemplo;
- Confecção dos jogos didáticos que deverá ser de acordo com os roteiros repassados pela Coordenação de Conteúdos do Projeto;
- Criação de guia de estilos e programação dos jogos;
- Criação dos personagens (avatar) integrados aos roteiros de vídeo e áudio;
- Criação da interface do jogo;
- Ajustes e correções solicitadas pelo EaD/CTISM após o processo avaliativo dos materiais.

CRONOGRAMA MENSAL DE EXECUÇÃO DOS SERVIÇOS – JOGOS ELETRÔNICOS –

- Disponibilização de laboratório de informática para o desenvolvimento de, no mínimo, 3 jogos eletrônicos mensais de acordo com solicitação deste edital;
- Disponibilização de equipamentos para produção de gráficos e animações em computação gráfica para, no mínimo, 3 jogos eletrônicos mensais de acordo com solicitação deste edital. Disponibilização de equipamentos de sonorização para, no mínimo, 3 jogos eletrônicos por mês;
- Disponibilização de softwares para o desenvolvimento – de acordo com o solicitado nesse edital, para o desenvolvimento de, no mínimo, 3 jogos eletrônicos mensais.

CONTRATO Nº/2010

A FUNDAÇÃO DE APOIO A TECNOLOGIA E CIÊNCIA – FATEC, inscrita no CNPJ sob o nº 89.252.431/0001-59, sediada no Prédio, 66 da Cidade Universitária, em Santa Maria – RS, neste ato representada pelo seu Diretor Administrativo, Prof JORNANDES OLIVEIRA ALMEIDA e a empresa....., inscrita no CNPJ sob o nº, estabelecida à.....,, em, representada neste ato, a seguir denominadas **CONTRATANTE** e **CONTRATADA**, respectivamente, com a finalidade de **CONTRATAÇÃO DE PESSOA JURÍDICA PARA A PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS INTERATIVOS – EAD/CTISM**, conforme **anexo IV** do edital, de acordo com a Lei nº 8.666/93 e alterações. Licitação Convite 97030-02/2010

Cláusula Primeira: DO OBJETO:

O presente Contrato tem por objeto a **CONTRATAÇÃO DE PESSOA JURÍDICA PARA A PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS INTERATIVOS – EAD/CTISM**, conforme **anexo IV** do edital discriminado na proposta, que faz parte integrante deste Contrato, independente de transcrição, conforme o que segue:

Cláusula Segunda: DOS RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS

Para a execução do objeto do presente Contrato, a **CONTRATANTE**, pagará a **CONTRATADA**, nas condições e prazos estabelecidos na proposta aprovada pela **CONTRATANTE**, o valor global de **R\$** (.....).

Cláusula Terceira: DO PAGAMENTO

O pagamento será efetuado em até 10(dez) dias úteis a partir da entrega dos serviços, acompanhado(s) da(s) respectiva(s) Nota(s) Fiscal(is)/Fatura(s), (certificadas pelo coordenador do projeto), desde que não haja impedimento legal.

Cláusula Quarta: DO PRAZO DE EXECUÇÃO

Os serviços serão desenvolvidos pelo período de 5 meses consecutivos, contados a partir da data da assinatura do contrato.

Cláusula Quinta: DO GESTOR DO CONTRATO

A coordenadora do projeto, Prof. Paulo Roberto Colusso, fica indicada, na forma do art. 67 da Lei nº 8.666/93, para acompanhar e fiscalizar a execução do Contrato oriundo da presente licitação.

Cláusula Sexta: DOS ENCARGOS E RESPONSABILIDADES

Todos os encargos sociais, fiscais, taxas e emolumentos que incidirem sobre o presente contrato, serão de inteira responsabilidade da CONTRATADA, arcando esta inclusive com aqueles aos quais a CONTRATANTE eventualmente venha a ter que responder subsidiariamente em razão de sentença ou acordo judicial.

Cláusula Sétima: DAS PENALIDADES

As penalidades pela inexecução (artigo 77 da Lei 8.666/93), encontram-se previstas nos artigos 86 e 87 do mesmo diploma legal.

SUBCLÁUSULA PRIMEIRA

A advertência verbal ou escrita será aplicada, independentemente de outras sanções cabíveis, quando houver afastamento das condições contratuais estabelecidas.

SUBCLÁUSULA SEGUNDA

As penalidades a que está sujeita a CONTRATADA, a teor do que reza o art. 87 da Lei 8.666/93, são as seguintes:

- I) advertência;
- II) multa;
- III) suspensão temporária de participação em licitações;
- IV) impedimento de contratar com a Fundação por prazo não superior a 02 (dois) anos e;
- V) declaração de inidoneidade para licitar ou contratar com a Fundação.

SUBCLÁUSULA TERCEIRA

As multas previstas são as seguintes:

- a) Multa pelo atraso na entrega do objeto licitado, será de 0,5% (cinco décimos por cento do valor do objeto, por dia de atraso, contado este, do prazo estipulado para a referida entrega.
- b) Multa pelo inadimplemento, será igual a 10% (dez por cento) do valor total do objeto. Considera-se o inadimplemento a partir do terceiro dia após o prazo consignado na proposta como de entrega do objeto contratado.

SUBCLÁUSULA QUARTA

As multas e penalidades são independentes, sendo que a aplicação de uma sanção não prejudicará a aplicação de outra, nem isentará a responsabilidade pela ocorrência.

Cláusula Oitava: DA RESCISÃO CONTRATUAL

A multa não impede que a CONTRATANTE rescinda unilateralmente o contrato e aplique outras sanções previstas na Lei nº 8.666, de 21.06.93.

Cláusula Nona: DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

A CONTRATADA fica obrigada a aceitar, nas mesmas condições contratuais, os acréscimos ou supressões que se fizerem nas aquisições, a critério da CONTRATANTE, conforme Artigo 65, Parágrafo 1º, da Lei nº 8.666, de 21.06.93, devendo ser seguidas as especificações contidas no edital de origem.

Cláusula Décima: DO FORO

Fica eleito o Foro da cidade de Santa Maria - RS, para dirimir qualquer dúvida que possa surgir na efetivação do presente contrato, regendo-se pela legislação em vigor.

E por estarem as partes, CONTRATANTE e CONTRATADA, de pleno acordo com o disposto no presente termo de contrato, assinam-no na presença de duas testemunhas, em três vias de igual teor e forma.

Santa Maria, de de 2010.

CONTRATANTE
JORNANDES OLIVEIRA ALMEIDA
Diretor Administrativo

CONTRATADA

TESTEMUNHAS:
