

**ANEXO I**

**TERMO DE REFERÊNCIA**

**CONTRATAÇÃO DE EMPRESA PARA EXECUÇÃO DE**

**PROGRAMAÇÃO DE CONTEÚDO - SESC GEEK**

**1. DEFINIÇÃO DO OBJETO**

Contratação de empresa para a prestação de serviços de desenvolvimento e execução de programação de conteúdos relacionados à "board games" e de oficinas para execução das oficinas virtuais com temáticas Geek/Nerd para programação do evento Sesc Geek nos dias 27, 28, 29 e 30 de setembro de 2021, conforme projeto em anexo desenvolvido pelo departamento de Recreação da Unidade Sesc Universitário.

**2. JUSTIFICATIVA**

O Sesc Geek Virtual é um Projeto aprovado no Programa de Trabalho 2021 e demanda de Pré-Programa do Departamento Nacional (DN), sob responsabilidade de realização do Sesc Goiás. Na programação estão projetadas várias temáticas concernentes a cultura geek/nerd. Assim, justifica-se a presente solicitação, em cumprimento ao previsto a fim da entrega conteúdos de qualidade, possibilitando a promoção de experiências acessíveis e diferenciadas, permitindo que diversos públicos se identifiquem com o projeto.

**3. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS**

ITEM	DESCRIÇÃO	QUANT	UNIDADE	LOCAL DE ENTREGA
1	Serviços de desenvolvimento e execução da programação de conteúdos relacionados aos "board games" em formato de oficina/web oficina e lives nos dias 27, 28, 29 e 30 de setembro de 2021 no projeto Sesc Geek, com o fornecimento de todo material, equipamentos e mão de obra necessários para a realização dos serviços. Deverá ser entregue 01 (uma) realização de web oficina e 02 (duas) lives de bate papo e seus similares com duração de 02 (duas) horas cada, com temáticas de "board games".	01	SVÇ	SESC UNIVERSITÁRIO
2	Serviços de desenvolvimento e execução da programação de conteúdos geeks, pop e nerds, em formato de oficina/web oficina nos dias 27, 28, 29 e 30 de setembro de	01	SVÇ	SESC UNIVERSITÁRIO

<p>2021 no projeto Sesc Geek, com o fornecimento de todo material, equipamentos e mão de obra necessários para a realização dos serviços. Deverão ser entregues 4 (quatro) realizações de web oficinas com temáticas geek/nerd, com duração de 2 (duas) horas cada.</p>			
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

### 3.1. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DETALHADAS

**3.1.1.** Para o item 01 - Elaboração de ações programáticas específicas de conteúdos relacionados aos "board games" (jogos de tabuleiro), suas associações, ("Roleplay games", "board games" tradicionais, "card games", jogos de narração, encenação e estratégias). Serviços a serem prestados: 01 (uma) oficina e 02 (duas) lives de bate papo e seus similares. Duração de 02 (duas) horas para cada ação e com as seguintes temáticas de "board games":

**a) 01 ( uma) Oficina – até 20 (vinte) participantes**

Conteúdo mínimo a ser desenvolvido: Orientação sobre os princípios básicos de Roleplay Game (RPG), bem como, o início de uma mesa de jogos, como os jogadores se organizam dentro da história e quais os sistemas mais utilizados..

**b) 02 (duas) lives no YouTube:**

Live 1 – Metodologias ativas e o universo "Maker". O que é isso?

Conteúdo a ser desenvolvido: Debater sobre as alternativas e possibilidades que as metodologias ativas podem ser incluídas dentro da cultura "Maker". Deverá abordar de que forma estes processos de forma aliada podem influenciar positivamente dentro do ambiente educacional e do lazer, e na aplicabilidade de conteúdos transversais e interdisciplinares.

Live 2 – Os "Board Games" e o processo lúdico na construção do lazer.

Conteúdo a ser desenvolvido: Explicar sobre onde, quando e de que forma os jogos de tabuleiro podem contribuir na prática do lazer e na adoção dessas para melhoria na qualidade do tempo destinado ao lazer.

**3.1.2.** Para o item 02 - Deverão ser entregues 4 (quatro) oficinas com temáticas Geek/Nerd/Pop, com duração de 2 (duas) horas cada, com os seguintes temas:

**a) Oficineiro 1 – Oficina Universo Maker:** Conteúdo a ser abordado: Instruir e demonstrar de forma prática (experiências materiais) exemplos de construção de possibilidades que poderão ser utilizadas dentro universo Maker. Exemplo: Circuitos elétricos com materiais reciclados, construção de fosséis com materiais caseiros etc. Sem limite de público na plataforma virtual.

**b) Oficineiro 2 – Oficina Bora fazer funkos!** Conteúdo a ser abordado: Demonstrar e instruir por meios de atividades manuais a construção de um personagem em estilo "Funko" assim, orientando sobre técnicas e procedimentos que poderão ser usados em outras peças. Textura da massa, mistura de cores, tempo de secagem e demais técnicas. Durante a realização será produzida uma peça como amostra. Limite de 20 participantes na plataforma virtual.



c) Oficineiro 3 – Oficina Amigorumi, faça o seu!: Conteúdo a ser abordado: Demonstrar e instruir por meios de atividade manual a construção de um personagem em estilo crochê ou “Amigorumi” que é a técnica coreana em criar bichos, coisas e personagens através do crochê. Assim, serão repassadas técnicas de pontos, amarrações e nós que vão auxiliar nas próprias produções. Durante a realização será produzida uma peça como amostra. Limite de 20 participantes na plataforma virtual.

d) Oficineiro 4 – Oficina Dance Kpop: Conteúdo a ser abordado: Demonstrar e instruir por meios de atividades rítmicas, repassar fundamentos iniciais do K-pop. Durante a oficina deverá ser repassada 1(uma) coreografia ou parte dela. Limite de 20 participantes na plataforma virtual.

#### 4. CRITÉRIO DE JULGAMENTO

Observadas as demais condições deste Termo de Referência, o julgamento deste certame será feito pelo critério de menor preço por item.

#### 5. CRITÉRIO DE DESEMPATE

5.1. Como critério de desempate, será assegurada preferência, sucessivamente:

- a) Empresas locais (Goiás)
- b) Empresa mais antiga (registro)

#### 6. CONDIÇÕES DA PRESTAÇÃO DE SERVIÇO

6.1. A empresa deverá desenvolver e executar a programação, bem como elaborar, organizar e realizar as oficinas virtuais, que irão compor a programação do evento Sesc Geek nos dias 27, 28, 29 e 30 de setembro de 2021.

6.2. Auxiliar no planejamento e no desenvolvimento, sendo a principal responsável pela execução dos serviços solicitados que compõe a programação do evento.

6.3. Criar os conteúdos didáticos para a execução, fornecendo os kits com os materiais necessários para os participantes das oficinas de acordo com cada temática (como, computadores, câmeras, microfones e periféricos de transmissão da ação).

6.4. A realização do projeto será no formato on-line(virtual), tendo o prestador do serviço a obrigatoriedade de prestar o serviço nos espaços de gravação indicados pelo Sesc Goiás.

6.5. O conteúdo programático do projeto deverá ser apresentado pela empresa contratada em até 7 dias corridos, após o recebimento do PAF (Pedido ao Fornecedor) ou documento equivalente, emitido pelo Sesc Goiás, conforme condições descritas.

6.6. Os horários e locais oficiais das transmissões serão definidos pelo Sesc Goiás, através do (a) fiscal do contrato.

6.7. Todo o material ou conteúdo didático, incluindo logo e artes utilizadas pela contratada deverá ser aprovado pelo Responsável Técnico atribuído neste processo.

6.8. Pelas especificidades dos conteúdos, deverão ser levados em consideração prováveis sugestões de profissionais já atuantes na área, em específico, o Responsável Técnico pelo evento, considerando que a escolha dos profissionais deverá ser em comum acordo com este responsável técnico/coordenação do evento.

6.9. As temáticas poderão sofrer alterações mediante as necessidades posteriormente identificadas pelo Sesc Goiás.

6.10. Deverá conter em cada sala virtual: 1 (um) Oficineiro - mediador de conteúdo oficial e 1 (um) Monitor:

- a) O oficineiro deverá ter habilidades e total domínio do respectivo conteúdo da Oficina a ser realizada;
- b) O monitor deverá supervisionar o comportamento dos participantes, zelando pelo bem-estar e boa condução dos conteúdos e será o responsável direto dos participantes na mediação da oficina.

## 7. LOCAL DA REALIZAÇÃO DO SERVIÇOS E FATURAMENTO

### 7.1. Sesc Universitário (CNPJ: 03.671.444/0002-28)

Endereço: Avenida Universitária, nº 1.740, Setor Leste Universitário, Goiânia, Goiás.  
Contato: Claudione. Telefones: (62) 3522-6166 / 3522-6106. Horários de Funcionamento: 08 hs às 17 hs (segunda à sexta-feira)

7.2. Os horários e locais oficiais das transmissões serão definidos pelo Sesc Goiás, através do (a) fiscal do contrato.

## 8. EXIGÊNCIAS DE HABILITAÇÃO

### 8.1. A empresa vencedora deverá apresentar:

- a) Prova de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas do Ministério da Fazenda - CNPJ.
- b) Prova de inscrição no cadastro de contribuintes Municipal, relativo ao domicílio ou sede do licitante, pertinente ao seu ramo de atividade e compatível com o objeto contratual.
- c) Certidão Conjunta Negativa ou Positiva com Efeitos de Negativa, de Débitos Relativos a Tributos Federais e à Dívida Ativa da União, que abrange inclusive as contribuições sociais;
- d) Certidão negativa ou positiva com efeito de negativa, de débitos junto à fazenda estadual;
- e) Certidão negativa ou positiva com efeito de negativa, de débitos junto à fazenda municipal;
- f) Certidão de Regularidade Fiscal (CRF) junto ao Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS), no cumprimento dos encargos instituídos por lei; (exceto para Microempreendedor Individual-MEI).

## 9. DAS DILIGÊNCIAS

9.1. É facultada à Seção de Compras, em qualquer fase do procedimento da Dispensa de licitação, a promoção de diligência destinada a esclarecer ou a complementar a instrução do processo, julgadas convenientes, visando à consecução dos objetivos pretendidos.

## 10. DA PROPOSTA

10.1. A proposta deverá ser elaborada em papel timbrado, obedecendo a especificação técnica e seus anexos;



**10.2.** Preço unitário por item e valores totais, indicados em moeda corrente nacional (com apenas duas casas decimais após a vírgula), sendo preços fixos e irremovíveis, incluindo todos e quaisquer impostos incidentes, descontos, frete, mão de obra, emolumentos, contribuições previdenciárias, fiscais, sociais e parafiscais, que sejam devidos em decorrência, direta ou indireta, da entrega do objeto deste Termo de Referência

**10.3.** Razão Social completa da licitante e CNPJ, os quais deverão ser os mesmos constantes da documentação;

**10.4.** Valor total que será expresso em real e por extenso.

**10.5.** O prazo de validade da proposta, não poderá ser inferior a 60 (sessenta) dias;

**10.6.** A omissão de qualquer uma das exigências desta solicitação, poderá implicar na desclassificação da proposta.

## **11. OBRIGAÇÃO ENTRE AS PARTES**

### **11.1. OBRIGAÇÃO DA CONTRATADA**

**11.1.1.** A contratada cumprirá fielmente com as obrigações assumidas por meio deste Termo de Referência, podendo sofrer penalidades cabíveis previstas em contrato, em caso de não cumprimento do estabelecido.

**11.1.2.** Prestar os serviços, fornecendo todos os materiais, equipamentos, mão de obra e demais insumos, que garantam o cumprimento das ações previstas.

**11.1.3.** Dar o suporte técnico e operacional necessários e correlatos a sua atuação para a efetividade do evento.

**11.1.4.** Será responsável pelas transmissões das oficinas, através de plataformas virtuais, preferencialmente em plataformas já utilizadas pelo Sesc Goiás, ressalva-se que o contratante poderá retransmiti-las nas redes sociais e outras plataformas institucionais.

**11.1.5.** A contratada deverá também junto à coordenação do evento ajustar em reuniões prévias:

- a) Detalhamento de programação;
- b) Escolha dos locais de transmissão;
- c) Conteúdos e a pauta que irá cercar de cada dia ação desta programação.

**11.1.6.** Os horários e locais oficiais das transmissões serão definidos pelo Sesc Goiás, através do (a) fiscal do contrato e responsável técnico.

**11.1.7.** Os profissionais da contratada deverão ser maiores de 18 (dezoito) anos.

**11.1.8.** O Sesc reserva o direito de não receber os serviços em caso de desacordo com as especificações estabelecidas no tópico 3. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS e 6.

CONDIÇÕES DA REALIZAÇÃO DOS SERVIÇOS, cabendo à empresa contratada a regularização, no prazo determinado pelo Sesc Goiás.

**11.1.9.** A empresa deverá instruir os seus profissionais, quanto à importância da entrega fiel das programações que forem acordadas, bem como acerca da imparcialidade de opiniões referente à entrega dos conteúdos.

**11.1.10.** A empresa é responsável pela prevenção de acidentes e incêndio dentro dos locais de gravação e transmissão do evento, assumindo, também a responsabilidade por todas as providências e obrigações estabelecidas na legislação específica de acidentes de trabalho, quando forem vítimas seus empregados na execução dos serviços contratados ou em conexão com eles, independentemente do local do evento.

## **11.2. OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE**

**11.2.1.** O pagamento será efetuado à contratada, referente ao fornecimento em questão, no prazo de até 15 (quinze) dias, após a apresentação da nota fiscal, devidamente atestada pelo fiscal do contrato.

**11.2.2.** O Sesc Goiás será responsável pelas inscrições, divulgação, bem como artes visuais de identidade para realização do evento.

**11.2.3.** Tomar todas as providências necessárias ao fiel cumprimento das condições estabelecidas neste Termo de Referência.

**11.2.4.** O objeto deste Termo de Referência que for recusado por estar em desacordo deverá ser refeito, sem ônus adicional e enviado para a análise do responsável técnico em até 1 (um) dia corrido.

**11.2.5.** Prestar aos empregados da contratada informações e esclarecimentos que eventualmente venham ser solicitados, e que digam respeito à natureza do serviço.

**11.2.6.** O Sesc reserva o direito de não receber os serviços em desacordo com as especificações e condições constantes neste Termo de Referência, podendo aplicar as penalidades cabíveis.

## **13. DA SUBCONTRATAÇÃO**

**13.1.** A contratada não poderá transferir a terceiros, por qualquer forma, nem mesmo parcialmente, as obrigações assumidas, nem subcontratar qualquer das prestações a que está obrigada.

## **14. DAS PENALIDADES**

**14.1.** Em caso de inadimplemento total, parcial, sem motivo de força maior, a licitante estará sujeita, no que couber, e garantida a prévia defesa, às penalidades previstas na legislação aplicável, para as seguintes hipóteses:

**14.1.1.** Por atraso injustificado ou por inexecução parcial:

a) Advertência;

b) Multa de 0,3% (zero virgula três por cento) ao dia incidente sobre o valor correspondente ao material ou serviço objeto desta licitação; e

c) Suspensão temporária de participar em licitação e impedimento de contratar com o Sesc, por um prazo de até 2 (dois) anos.

**14.1.2.** Por inexecução total do objeto desta licitação

- a) Advertência;  
b) Multa de 10% (dez por cento) sobre o valor total do Contrato; e  
c) Suspensão temporária de participar em licitação e impedimento de contratar com o Sesc, por um prazo de até 2 (dois) anos.

**14.2.** As multas estabelecidas neste item são independentes e terão aplicação cumulativa e consecutivamente, de acordo com as normas que regeram a licitação, mas somente serão definitivas depois de exaurida a fase de defesa prévia da empresa adjudicada.

**14.3.** Quando não pagos em dinheiro pela empresa adjudicada, os valores das multas eventualmente aplicadas serão deduzidos pelo Sesc, dos pagamentos devidos e, quando for o caso, cobrado judicialmente.

**14.4.** Quando se tratar de inexecução parcial, o valor da multa será proporcional ao produto que deixou de ser entregue / serviço que deixou de ser executado.

**14.5.** Caso haja a recusa injustificada em assinar o Contrato no prazo de 03 (três) dias úteis, a contar da data da convocação, a empresa estará sujeita a penalidade prevista no 14.1.2, alínea "c" e dará ao Sesc o direito de homologar e adjudicar esta licitação aos licitantes remanescentes, na ordem de classificação.

**14.6.** O prazo de convocação para assinatura do contrato, poderá ser prorrogado uma vez, por igual período, quando solicitado pela empresa, durante o seu transcurso, desde que ocorra motivo justificado e aceito pelo Sesc.

**14.7.** Em caso de reincidência por atraso injustificado será a empresa penalizada nos termos do art. 32, da Resolução Sesc nº. 1.252/2012.

## 15. FISCALIZAÇÃO

### 15.1. Sesc Universitário

Fiscal: Cleidione Rezende da Silva  
Matrícula: 8981 - CPF 014.533.661-13  
Responsável Recreação

Suplente: Jociel Pereira Alves  
Matrícula: 10444 CPF: 030.506.261-19  
Animador Sociocultural

## 16. RESPONSÁVEL TÉCNICO

Cleidione Rezende da Silva  
Assinado de forma digital por Cleidione Rezende da Silva  
Dados: 2021.08.27 14:23:49 -03'00'

Cleidione Rezende da Silva  
Responsável Recreação

## 17. RESPONSÁVEL PELO TERMO DE REFERÊNCIA

  
Lorrane Cristina Dos Santos Teixeira  
Chefe Adjunta da Seção de Planejamento de Compras, e.e.

Goiânia, 27 de agosto de 2021

**EM BRANCO**