



TERMO DE REFERÊNCIA CONSULTOR PESSOA FÍSICA

PERFIL – CONSULTOR PARA TESTAGEM DE GAMES	
Código e Título do Projeto	914BRZ5018 – Direitos do Consumidor na Sociedade do Conhecimento
Local(s) de Trabalho	Remoto. Exige-se disponibilidade para reuniões virtuais e presenciais. Os custos de diárias e passagens em viagens consideradas essenciais para a execução das atividades previstas no Termo de Referência serão pagos pelo projeto.
Período do contrato:	200 dias contados a partir da data de assinatura do contrato.
Perfil:	Consultor para testagem de games
Número de vagas:	1 (uma)
Enquadramento no Documento de Projeto - Prodoc	<p>Objetivo Imediato 1: Modernização da infraestrutura de conhecimento e da difusão de informações sobre política pública de defesa do consumidor</p> <p>Resultado 1.2: Modelo institucional e de gestão da Secretaria Nacional do Consumidor aprimorados e atualizados</p> <p>Atividade 1.2.5: Desenvolver estudos sobre as melhores práticas no Brasil e no mundo para fortalecer a segurança jurídica do arcabouço legal do direito do consumidor, com produção de um guia de orientação</p>

1 – FINALIDADE DE CONTRATAÇÃO

a) Contexto da Consultoria

A presente consultoria insere-se no contexto voltado à proteção integral de crianças e adolescentes no ambiente digital, em conformidade com o princípio da prioridade absoluta consagrado no art.º 227 da Constituição Federal. Além disso, em se tratando de questões procedimentais, a proposta em questão está de acordo com os termos do Art. 3º da Portaria MJSP nº 738, de 7 de agosto de 2024, a qual preconiza que, “A Secretaria de Direitos Digitais poderá apresentar propostas a outros órgãos da Pasta para implementar ações de defesa da ordem jurídica, dos direitos e das garantias constitucionais em ambiente digital.”.

O Projeto 914BRZ5018 – Direitos dos Consumidores na Sociedade do Conhecimento, visa atualizar a infraestrutura de conhecimento e ampliar a divulgação das políticas públicas voltadas à defesa do consumidor, garantindo alinhamento à missão institucional e contribuindo para o alcance dos objetivos estratégicos das Secretarias envolvidas.

Em vista da complexidade do projeto, eis que exigem competências específicas em tecnologia e games, o consultor trará experiência consolidada e conhecimento atualizado, reduzindo riscos de falhas e retrabalho.

A contratação da consultoria busca reforçar o debate de aferição de idade elencado na Lei nº 15.211/2025, Estatuto Digital da Criança e do Adolescente. Segundo dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil, em 2024, 23 % dos usuários de internet com idades entre 9 e 17 anos tiveram seu primeiro acesso à rede antes dos 6 anos de idade. O referido dado evidencia a exposição precoce de crianças e adolescentes no ambiente digital, a qual na maioria das vezes ocorre sem acompanhamento ou proteção necessária para garantir a proteção integral desse público.

Nesse sentido, a Classificação Indicativa é uma política pública regulamentada pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP) para informar os pais ou responsáveis em face de conteúdos que podem não ser recomendados para faixas etárias específicas. A referida política foi arquitetada a partir de três eixos de avaliação dos conteúdos audiovisuais e digitais: “sexo e nudez”, “violência” e “drogas”, sendo realizada uma análise técnica para garantir o direcionamento adequado para proteção do público infantojuvenil em razão da exposição precoce e inadequada.

Entre os meses de abril e junho de 2025, o MJSP abriu uma consulta pública para a modernização da Portaria que regulamenta a Política Pública de Classificação Indicativa, anteriormente vigente pela Portaria nº 502/2021. A iniciativa integra o programa Crescer em Paz, com o objetivo de ampliar a proteção de crianças e adolescentes em serviços relacionados ao ambiente digital, incluindo redes sociais e lojas de aplicativos.

Como resultado desse processo, foi publicada a Portaria nº 1.048/2025, que estabelece a categoria “Não Recomendado para Menores de 6 anos”, além de ampliar os eixos de avaliação para incluir a dimensão da interatividade.

Essa atualização normativa, alinhada ao ECA digital, busca contribuir para um ambiente digital seguro e responsável para crianças e adolescentes, promovendo uma responsabilidade compartilhada entre governo, empresas e famílias.

b) Motivos e relevância

Esta consultoria dialoga diretamente com os esforços de modernização da política de classificação indicativa, bem como com a recente aprovação da Lei nº 15.211/25, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais.

A atualização da Portaria de Classificação Indicativa introduz um novo eixo: “Interatividade”, adequando-a aos objetivos do ECA Digital, por meio da análise não só de conteúdos impróprios, mas de funcionalidades digitais. Com isso, a norma incorpora os riscos do ambiente digital, tais como contatos com adultos desconhecidos, compras on-line e os riscos para esse público de interação com agentes de inteligência artificial.

Pautando-se nisso, a contratação de consultoria voltada à elaboração de uma metodologia de testagem de funcionalidades de interatividade de jogos eletrônicos servirá para fundamentar a análise deste quarto eixo avaliativo.

Os subsídios levantados junto à sociedade civil e as premissas que informam o conceito do eixo de interatividade orientarão as entregas relacionadas à presente consultoria.

A contratação da consultoria será fundamental para promover o alinhamento integral das políticas de classificação indicativa aos novos paradigmas legais. Em particular, este trabalho focará em garantir a conformidade tanto com as normativas descritas no Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (Lei nº 15.211/2025), no que concerne à proteção de crianças e adolescentes no ambiente online e na utilização de produtos e serviços digitais, quanto às diretrizes estabelecidas pelo Marco Regulatório dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852, de 2024), que regula o setor de games no país, incluindo aspectos como a classificação etária e a proteção contra riscos de microtransações.

Nesse sentido, está prevista, dentre as ações deste produto, a entrega de metodologia voltada à testagem de funcionalidades de jogos eletrônicos com base na política atualizada de classificação indicativa do Ministério da Justiça e Segurança Pública.

Considerando que compete à Secretaria Nacional do Consumidor - SENACON, conforme art. 3º do DECRETO Nº 2.181, DE 20 DE MARÇO DE 1997, informar, conscientizar e motivar o consumidor, por intermédio dos diferentes meios de comunicação; e que compete à Secretaria de Direitos Digitais - SEDIGI prestar apoio aos órgãos ou às entidades responsáveis por políticas públicas setoriais para o aperfeiçoamento da proteção e da promoção de direitos em ambiente digital; o projeto ora proposto corresponde à missão institucional e concretiza os objetivos estratégicos de ambas as Secretarias.

Cumpra observar ainda que, as limitações de recursos humanos e a complexidade da matéria envolvida tornam necessário e pertinente o apoio dos instrumentos do Projeto 914BRZ5018 – Direitos dos Consumidores na Sociedade do Conhecimento, cujo objetivo é a modernização da infraestrutura de conhecimento e da difusão de informações sobre as políticas públicas de defesa dos consumidores.

Tal projeto prevê atividades para o desenvolvimento de estudos sobre as melhores práticas no Brasil e no mundo com o objetivo de fortalecer a segurança jurídica na implementação do direito do consumidor, o que passa pela compreensão e mitigação de riscos à segurança de consumidores e seus dependentes, que utilizam serviços digitais tais como jogos eletrônicos no ambiente digital, por meio da política de classificação indicativa atualizada.

Atendendo a tais objetivos, prevêem-se para esta consultoria como produtos (i) o desenvolvimento de plano de trabalho, metodologia e pesquisa voltada a subsidiar o glossário de condutas; (ii) a realização de *benchmark* internacional sobre a análise de jogos eletrônicos relacionada à dimensão da interatividade; (iii) a pesquisa e o mapeamento de funcionalidades de jogos eletrônicos relacionadas à dimensão de interatividade; e (iv) a elaboração de manual em linguagem clara e didática, voltado à adequada instrução dos servidores públicos que atuarão na implementação, manutenção e atualização das análises de classificação indicativa quanto ao eixo de interatividade.

c) Necessidade da consultoria

A elaboração da referida metodologia de testagem e avaliação está inserida no escopo do projeto, sendo necessárias a seleção e a contratação de um consultor externo para o desenvolvimento dessa atividade.

Entende-se que um profissional que atenda às seguintes características de formação acadêmica, com ensino superior completo, sendo a graduação, o curso técnico ou a formação equivalente em Jogos Digitais, Engenharia de Software, Ciência da Computação, Design Digital, ou áreas relacionadas ao tema objeto da consultoria, e com experiência profissional comprovada de no mínimo cinco anos em projetos ou atividades de análise, desenvolvimento, regulação ou consultoria em temas relacionados a programação, uso de *engines* (softwares para a criação de jogos eletrônicos), criação de protótipos, testes de jogabilidade, análise de métricas e feedback de usuários, e pesquisa sobre tendências e engajamento em jogos.

De modo a atender o que determina o disposto no Decreto 5.151/2004, Art. 4º, § 6º, de que o órgão ou a entidade executora nacional somente proporá a contratação de serviços técnicos de consultoria mediante comprovação prévia de que esses serviços não podem ser desempenhados por seus próprios servidores, foi realizada uma pesquisa no quadro de pessoal do Ministério da Justiça e Segurança Pública por meio dos departamentos de recursos humanos e foi constatado via nota técnica nº 126/2026/COLEP/CGGP/SAA/SE/MJ (Documento SEI nº 33925692, constante do processo 08012.001946/2025-22) que o órgão não possui profissionais que atendam, plenamente, às qualificações e experiências profissionais listadas por este termo de referência. Assim, em acordo com a informação nº 3 (Documento SEI nº 34031374, constante no processo 08012.001946/2025-22), seguiu-se com o processo seletivo.

É relevante notar que o Projeto 914BRZ5018 - "Direitos do Consumidor na Sociedade do Conhecimento" amplia de forma permanente as capacidades institucionais da Secretaria, do Ministério da Justiça e Segurança Pública e do Estado brasileiro ao consolidar os fundamentos de importante atualização da política de classificação indicativa. Registra-se, assim, a necessidade da SENACON contratar um especialista para atender a essa demanda.

2 - ENQUADRAMENTO NO PRODOC/FIT

Objetivo Imediato 1: Modernização da infraestrutura de conhecimento e da difusão de informações sobre política pública de defesa do consumidor

Resultado 1.2: Modelo institucional e de gestão da Secretaria Nacional do Consumidor aprimorados e atualizados

Atividade 1.2.5: Desenvolver estudos sobre as melhores práticas no Brasil e no mundo para fortalecer a segurança jurídica do arcabouço legal do direito do consumidor, com produção de um guia de orientação

3 - PRODUTOS A SEREM ENTREGUES E/OU ATIVIDADES A SEREM EXECUTADAS

PRODUTO 1 – PLANO DE TRABALHO E METODOLOGIA DE PESQUISA

Atividade 1.1: Realização de diagnóstico e análise completa de riscos do Termo de Referência, identificando todos os produtos, prazos e requisitos técnicos, bem como possíveis riscos do projeto.

Atividade 1.2: Definição de metodologia de execução e planejamento operacional, especificando a abordagem a ser utilizada, as etapas necessárias para cada produto, os procedimentos técnicos, as ferramentas e os recursos que serão empregados, além dos critérios de qualidade e mecanismos de monitoramento. O cronograma deverá indicar a sequência lógica das ações e os prazos para entrega dos produtos, garantindo a viabilidade do plano.

Atividade 1.3: Monitoramento e avaliação, com definição de indicadores de desempenho, periodicidade de relatórios e estratégias para correção de desvios, assegurando o cumprimento dos prazos e a qualidade dos produtos.

PRODUTO 2 – BENCHMARK INTERNACIONAL SOBRE A ANÁLISE DE JOGOS ELETRÔNICOS RELACIONADA À DIMENSÃO DA INTERATIVIDADE

Atividade 2.1: Realização de pesquisa e benchmarking internacional, com vistas a subsidiar a confecção do guia, objeto desta consultoria, sobre a análise de jogos eletrônicos relacionada ao eixo da interatividade, considerando, entre outras fontes, as publicações da UNESCO sobre o tema.

Atividade 2.2: Consolidação dos dados do benchmarking; redação das diretrizes de análise de jogos no eixo interatividade; estruturação do guia conforme os requisitos da consultoria.

PRODUTO 3 – PESQUISA E MAPEAMENTO DE FUNCIONALIDADES DE JOGOS ELETRÔNICOS RELACIONADAS AO EIXO DE INTERATIVIDADE

Atividade 3.1: Levantamento e diagnóstico do ecossistema digital, por meio da realização de pesquisas relacionadas ao ecossistema digital de jogos eletrônicos e seus produtos correlatos (consoles, plataformas, *game engines*, provedores de serviços de suporte, eventos e competições associados aos jogos, entre outros).

Atividade 3.2: Análise técnica e subsídios para o Guia, por meio da categorização dos produtos correlatos; análise das interdependências entre serviços de suporte e o ecossistema digital; redação técnica dos capítulos do guia referentes à infraestrutura e mercado.

PRODUTO 4 – CONFEÇÃO DE MANUAL DE TESTAGEM DE JOGOS ELETRÔNICOS SEGUNDO O EIXO DE INTERATIVIDADE

Atividade 4.1: Elaboração de manual claro e didático, voltado à adequada instrução dos servidores públicos que atuarão na implementação, manutenção e atualização da sistemática de avaliação da interatividade de jogos eletrônicos no escopo da política de classificação indicativa.

Atividade 4.2: Apresentação de orientações práticas, fluxos de trabalho e procedimentos padronizados, garantindo uniformidade na aplicação da metodologia aplicada no manual. Além disso, apresentação de exemplos ilustrativos, boas práticas e diretrizes para resolução de dúvidas recorrentes, de forma a assegurar a compreensão geral.

4 – CRONOGRAMA DE ENTREGAS

Produtos	Data para Entrega
PRODUTO 1. PLANO DE TRABALHO E METODOLOGIA DE PESQUISA	30 dias corridos contados a partir da data de assinatura do contrato
PRODUTO 2. BENCHMARK INTERNACIONAL SOBRE A ANÁLISE DE JOGOS ELETRÔNICOS RELACIONADA À DIMENSÃO DA INTERATIVIDADE	90 dias corridos contados a partir da data de assinatura do contrato
PRODUTO 3. PESQUISA E MAPEAMENTO DE FUNCIONALIDADES DE JOGOS ELETRÔNICOS RELACIONADAS AO EIXO DE INTERATIVIDADE	150 dias corridos contados a partir da data de assinatura do contrato
PRODUTO 4. CONFECÇÃO DE MANUAL DE TESTAGEM DE JOGOS ELETRÔNICOS SEGUNDO O EIXO DE INTERATIVIDADE	180 dias corridos contados a partir da data de assinatura do contrato

- Os produtos entregues pelos consultores devem ser aprovados e atestados pelo setor/departamento solicitante da Secretaria Nacional de Direitos Digitais (SEDIGI).
- O consultor deverá garantir que os serviços executados sejam realizados com qualidade, atendendo a todas as especificações no prazo estabelecido neste termo de referência, cumprindo as orientações realizadas pelo supervisor da consultoria e submetendo, para apreciação e aprovação, as modificações necessárias para realização dos produtos.
- Não serão aceitos produtos que apresentem mera reprodução de conteúdo da internet ou livros de outros autores sem os créditos devidos, sem que tais conteúdos sejam minimamente tratados/analísados pelo consultor, ou que não estejam previstos no contrato.

5 – INSUMOS

Serão realizadas reuniões periódicas com a equipe solicitante, eventualmente com outras áreas do Ministério da Justiça e Segurança Pública e da Secretaria Nacional de Direitos Digitais, para acompanhamento e apresentação prévia das versões preliminares dos produtos. Ressalta-se que eventuais missões, consideradas indispensáveis para a execução da consultoria, serão integralmente custeadas pelo projeto.

A SEDIGI deverá fornecer diretrizes e orientação para elaboração dos conteúdos.

6 – REQUISITOS MÍNIMOS DE QUALIFICAÇÃO

Os participantes que não apresentarem os requisitos obrigatórios de qualificação não serão considerados para o processo de avaliação e entrevistas.

6.1 Obrigatórios:

- a) Formação Acadêmica:** Graduação em uma das seguintes áreas: Direito, Psicologia, Jogos Digitais, Engenharia de Software, Ciência da Computação, *Design* Digital, ou áreas relacionadas ao tema objeto da consultoria.

A experiência deve ser comprovada com o envio do diploma

- b) Experiência Profissional:** Experiência de no mínimo 5 (cinco) anos em projetos, pesquisas, desenvolvimento ou atividades de análise de interface, mecânica, jogabilidade (*gameplay*), usabilidade, narrativa, *feedback*, imersão e interação social do jogo.

A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados.

6.2. Desejáveis:

a) Formação: Pós-Graduação em áreas relacionadas a Análise Jurídico-Regulatória; Governança Digital; Psicologia do Desenvolvimento; Comportamento Digital e Bem-Estar; Segurança by Design, Comunicação, Mídia e Cultura Digital; Políticas Públicas; Monitoramento e Avaliação; e programação de jogos digitais.

A experiência deve ser comprovada com o envio do diploma

b) Experiência Profissional:

- Experiência com tecnologias emergentes como captura de movimento e controle gestual;
- Experiência em exploração de interfaces controladas pelo cérebro e outras formas avançadas de realidade virtual e aumentada, comprovada documentalmente;
- Experiência com domínio de metodologias inovadoras de desenvolvimento rápido como *vibe coding* que usa inteligência artificial para acelerar a criação de protótipos de jogos, comprovada documentalmente;
- Experiência com gamificação aplicada a contextos não lúdicos para engajamento em áreas como educação e negócios, comprovada documentalmente;
- Participação em projetos que testem conceitos além dos padrões tradicionais de

design, apostando em novas narrativas e experiências imersivas, comprovada documentalmente;

- Conhecimento sobre tendências futuristas da indústria, como criação em ambientes multiverso digitais e experimentação de realidades expandidas, comprovada documentalmente;
- Conhecimento sobre funcionalidades em aplicações de internet para comunicação direta (texto, vídeo ou áudio), incluindo o compartilhamento de dados pessoais ou de geolocalização, comprovada documentalmente;
- Conhecimento sobre funcionalidades que permitem a interação com máquinas com potencial de geração de conteúdo sensível ou inadequado, incluindo as que são capazes de manipular imagens, comprovada documentalmente.

A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados

*** A comprovação da qualificação declarada deverá ser apresentada no momento da entrevista.**

7 – TABELA COM CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Críticos de Avaliação Técnica dos Currículos – Pessoa Física

Serão eliminados os currículos inscritos que não atenderem integralmente aos requisitos obrigatórios exigidos, divulgados no TR e no edital. Somente candidatos pré-selecionados serão contatados.

Contará para a classificação a pontuação que os candidatos obtiverem no somatório das qualificações obrigatórias e eliminatórias (20 pontos), experiência obrigatória do candidato (10 pontos), nos critérios de qualificação complementar (40 pontos), e entrevista (30 pontos). Serão selecionados para a fase de entrevista os candidatos que se classificarem entre os cinco primeiros no certame, considerando que devem atingir ao menos 70% dos 70 pontos de qualificação e experiência para estarem aptos à entrevista

Qualificação e Experiência do Candidato				
1	Qualificação e experiência obrigatória	<p>É obrigatório que possua graduação em uma das seguintes áreas: Direito, Psicologia, Jogos Digitais, Engenharia de Software, Ciência da Computação, Design Digital, ou áreas relacionadas ao tema objeto da consultoria</p> <p>A experiência deve ser comprovada com o envio do diploma</p>	<p>[100%] 20 pontos: Doutorado em uma das seguintes áreas: Direito, Psicologia, Jogos Digitais, Engenharia de Software, Ciência da Computação, Design Digital, ou áreas</p>	20

		<p>relacionadas ao tema objeto da consultoria</p> <p>[85%] 17 pontos: Mestrado em uma das seguintes áreas: Direito, Psicologia, Jogos Digitais, Engenharia de Software, Ciência da Computação, Design Digital, ou áreas relacionadas ao tema objeto da consultoria</p> <p>[70%] 14 pontos: Graduação em uma das seguintes áreas: Direito, Psicologia, Jogos Digitais, Engenharia de Software, Ciência da Computação, Design Digital, ou áreas relacionadas ao tema objeto da consultoria</p>	
	<p>É obrigatório que possua experiência de no mínimo de 5 (cinco) anos em projetos, pesquisas ou atividades de análise de interface, mecânica, jogabilidade (gameplay), usabilidade, narrativa, feedback, imersão e interação social do jogo.</p> <p><i>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</i></p>	<p>[100%] 10 pontos: mais de 7 anos de experiência;</p> <p>[80%] 8 pontos: 6 a 7 anos de experiência;</p> <p>[70%] 7 pontos: 5 anos de experiência;</p>	10

2	Qualificação complementar/desejável	<p>É desejável que possua pós-graduação em áreas relacionadas Análise Jurídico-Regulatório; Governança Digital; Psicologia do Desenvolvimento; Comportamento Digital e Bem- Estar; Segurança by Design, Comunicação, Mídia e Cultura Digital; Políticas Públicas; Monitoramento e Avaliação; e programação de jogos digitais.</p> <p><i>A experiência deve ser comprovada com o envio do diploma</i></p>	<p>[100%] 20 pontos: Doutorado em áreas relacionadas à Análise Jurídico-Regulatória; Governança Digital; Psicologia do Desenvolvimento; Comportamento Digital e Bem- Estar; Segurança by Design, Comunicação, Mídia e Cultura Digital; Políticas Públicas; Monitoramento e Avaliação; e programação de jogos digitais.</p> <p>[85%] 17 pontos: Mestrado em áreas relacionadas à análise Jurídico-Regulatória; Governança Digital; Psicologia do Desenvolvimento; Comportamento Digital e Bem- Estar; Segurança by Design, Comunicação, Mídia e Cultura Digital; Políticas Públicas; Monitoramento e Avaliação; e programação de jogos digitais</p> <p>[70%] 14 pontos: Pós-Graduação em áreas a análise Jurídico-Regulatória; Governança Digital; Psicologia do Desenvolvimento; Comportamento Digital e Bem- Estar; Segurança by Design, Comunicação, Mídia e Cultura Digital; Políticas Públicas; Monitoramento e Avaliação; e programação de jogos digitais</p>	20
---	-------------------------------------	--	--	----

	<p>É desejável que tenha experiência com tecnologias emergentes como captura de movimento e controle gestual.</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</p>	<p>[100%] 3 pontos: 3 anos ou mais de experiência. [66%] 2 pontos: 2 anos de experiência. [33%] 1 ponto: 1 ano de experiência.</p>	3
	<p>É desejável que tenha exploração de interfaces controladas pelo cérebro e outras formas avançadas de realidade virtual e aumentada.</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</p>	<p>[100%] 3 pontos: 3 anos ou mais de experiência. [66%] 2 pontos: 2 anos de experiência. [33%] 1 ponto: 1 ano de experiência.</p>	3
	<p>É desejável que tenha domínio de metodologias inovadoras de desenvolvimento rápido como <i>vibe coding</i> que usa inteligência artificial para acelerar a criação de protótipos de jogos</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</p>	<p>[100%] 3 pontos: 3 anos ou mais de experiência. [66%] 2 pontos: 2 anos de experiência. [33%] 1 ponto: 1 ano de experiência.</p>	3
	<p>É desejável que tenha experiência com gamificação aplicada a contextos não lúdicos para engajamento em áreas como educação e negócios</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de</p>	<p>[100%] 3 pontos: 3 anos ou mais de experiência. [66%] 2 pontos: 2 anos de experiência. [33%] 1 ponto: 1 ano de experiência.</p>	3

		<p>Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</p>		
		<p>É desejável que tenha participação em projetos que testem conceitos além dos padrões tradicionais de design, apostando em novas narrativas e experiências imersivas</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</p>	<p>[100%] 3 pontos: 3 participações em projetos que testem conceitos além dos padrões tradicionais de design.</p> <p>[66%] 2 pontos: 2 participações em projetos que testem conceitos além dos padrões tradicionais de design.</p> <p>[33%] 1 ponto: 1 participação em projetos que testem conceitos além dos padrões tradicionais de design.</p>	3
		<p>É desejável que tenha conhecimento com tendências futuristas da indústria, como criação em ambientes multiverso digitais e experimentação de realidades expandidas</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</p>	<p>[100%] 3 pontos: 3 anos ou mais de experiência.</p> <p>[66%] 2 pontos: 2 anos de experiência.</p> <p>[33%] 1 ponto: 1 ano de experiência.</p>	3
		<p>É desejável que tenha conhecimento sobre funcionalidades em aplicações de internet para comunicação direta (texto, vídeo ou áudio), incluindo o compartilhamento de dados pessoais ou de geolocalização</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de</p>	<p>[100%] 1 ponto: 1 ano ou mais de experiência.</p>	1

	Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados		
	<p>É desejável que tenha conhecimento sobre funcionalidades que permitem a interação com máquinas com potencial de geração de conteúdo sensível ou inadequado, incluindo as que são capazes de manipular imagens.</p> <p>A experiência poderá ser comprovada por meio de Contratos de prestação de serviço, Registros em Carteira de Trabalho, Notas fiscais, Declarações de experiência, Diplomas, Certidões e ou portfólio de projetos ou resultados</p>	[100%] 1 ponto: 1 ano ou mais de experiência.	1
TOTAL DE PONTOS			70

7.2. Entrevista

Após análise curricular, os candidatos considerados aptos a participar da etapa de entrevista serão aqueles que atingirem a pontuação mínima nos critérios obrigatórios. Dentre os classificados, serão convocados para entrevista os **3 (três)** candidatos com maior pontuação. Os classificados receberão e-mail informando data e hora da entrevista. Esta fase tem caráter classificatório e serão observados os seguintes critérios:

Entrevista				
1	Relação entre qualificação e experiência profissional	Como relaciona sua experiência profissional e qualificação acadêmica ao escopo do que é exigido na consultoria.	<p>[100%] 5 pontos: Excelente evidência de que atende ao requisito.</p> <p>[85%] 4,25 pontos: Forte evidência de que atende ao requisito.</p> <p>[70%] 3,5 pontos: Evidência satisfatória de que atende ao requisito.</p>	5
		Expressa-se bem, possuindo boa fluência verbal, clareza na exposição de assuntos/argumentos e capacidade de raciocínio.	<p>[100%] 5 pontos: Excelente evidência de que atende ao requisito.</p> <p>[85%] 4,25 pontos: Forte evidência de que atende ao requisito.</p>	5

			[70%] 3,5 pontos: Evidência satisfatória de que atende ao requisito.	
2	Demonstração verbal do conhecimento técnico requerido para a vaga.	Domina os assuntos relativos ao Termo de Referência.	[100%] 20 pontos: Excelente evidência de que atende ao requisito [85%] 17 pontos: Forte evidência de que atende ao requisito. [70%] 14 pontos: Evidência satisfatória de que atende ao requisito.	20
Total de pontos:				30

Será selecionada/selecionado a/o candidata/candidato que obtiver a maior nota acima de 70 pontos, somadas as pontuações de qualificação complementar, experiência e entrevista, com o limite máximo de 100 pontos, desde que cumpridos os requisitos obrigatórios. Em caso de empate, será escolhido o candidato com mais tempo de experiência de trabalho na área.

7 - LOCAL DE TRABALHO: Remoto. Exige-se disponibilidade para reuniões virtuais e presenciais. Os custos de diárias e passagens em viagens consideradas essenciais para a execução das atividades previstas no Termo de Referência serão pagos pelo projeto.

Brasília/DF, 04 de março de 2026