



PLANO DE TRABALHO

1. DADOS CADASTRAIS DA UNIDADE DESCENTRALIZADORA

a) Unidade Descentralizadora e Responsável

Órgão ou entidade: Fundação Escola Nacional de Administração Pública (Enap)

Autoridade competente: Iara Cristina da Silva Alves

Cargo: Diretora da Diretoria de Educação Executiva (DEX)

CPF: 778.663.201-87

Unidade responsável pela execução do objeto do TED: Coordenação de Formação Inicial e Ambientação - CONFIA/DEX

b) UG SIAFI

Número e Nome da Unidade Gestora: 114702/11401 – Fundação Escola Nacional de Administração Pública – ENAP

CNPJ: 00.627.612/0001-09

2. DADOS CADASTRAIS DA UNIDADE DESCENTRALIZADA

a) Unidade Descentralizada e Responsável

Órgão: Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Autoridade competente: : Irineu Manoel de Souza

Cargo: Reitor

CPF: 216.037.909-34

Diretoria responsável pela execução do objeto do TED: Departamento de Engenharia Civil – ECV/CTC – Centro de Estudos e Pesquisas em Engenharia e Defesa Civil – CEPED/UFSC

b) UG SIAFI

Número e Nome da Unidade Gestora: 153163 - Universidade Federal de Santa Catarina- UFSC

CNPJ: 83.899.526/0001-82

3. OBJETO

Desenvolvimento do Curso de Formação Inicial para Servidores Públicos Federais.

4. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES E METAS A SEREM DESENVOLVIDAS:

O projeto visa apoiar a ENAP na produção de cursos à distância e de novas tecnologias voltadas a formação básica de servidores públicos federais de cargos e carreiras de nível superior. As atividades referentes descritas neste Plano de Trabalho serão executadas, pela Unidade Descentralizada, por meio do corpo técnico composto por professores, pesquisadores, alunos e servidores, além de profissionais das áreas de gestão, design instrucional, diagramação, ilustração, animação, audiovisual, implementação web, programação, customização moodle, gamificação entre outras funções necessárias ao desenvolvimento de cursos EAD e outros instrumentos descritos neste Plano de Trabalho. Considerando que se trata de um projeto em cooperação, com processos de trabalho inovadores e aplicação de novas tecnologias, as instituições estabelecem que as metas propostas devem ser monitoradas, avaliadas e, quando necessárias, ajustadas de forma que as atividades e quantitativos sejam executados condizentemente às necessidades da ENAP, sem comprometer a capacidade de execução da UFSC

META 1 - Produção do Curso de Formação Inicial para Servidores Públicos

Refere-se ao desenvolvimento dos elementos necessários para disponibilizar o Curso de Formação Inicial para Servidores Públicos Federais na EV.G. A meta contempla a produção de 16 disciplinas, divididas em seis eixos, com carga horária total de 280h. As disciplinas, serão realizadas com base em estudos de caso, videoaulas e material interativo. Além disso o projeto conta com a utilização de metodologias ativas como gamificação estrutural e cenário based learning. O curso ficará disponível pela EV.G (<https://www.escolavirtual.gov.br/>), plataforma de cursos a distância da Enap. Todas as ações e elementos descritos na meta 1 foram elaborados a partir do Plano Pedagógico do Curso, documento de Macro Design, além de outros documentos complementares disponibilizados e desenvolvidos para o projeto. A capacitação a distância pode ser um suporte essencial à implementação de políticas públicas e consolidação de propostas relacionadas ao aprimoramento do exercício das competências constitucionais da Administração Pública. E o conhecimento gerado por meio do curso será fundamental para formação das pessoas servidoras públicas recém aprovadas em concursos para cargos e carreiras de nível superior de todo o Brasil. Considerando as características particulares do curso, ligadas ao seu objetivo, público-alvo, conteúdo, dentre outros, para o dimensionamento das atividades relacionadas a esta meta foi estabelecida uma tipologia padrão de curso, tendo em vista a tecnologia empregada, tipos e quantitativos de serviços particulares ao seu desenvolvimento. A descrição dos elementos e os quantitativos da composição padrão do curso estão apresentados a seguir. A tabela a seguir considera os 6 eixos (Eixo 1: Integridade e Ética no Serviço

Público; Eixo 2: Organização do Estado Democrático de Direito no Brasil; Eixo 3: Políticas Públicas; Eixo 4: Organização da Administração Pública Federal; Eixo 5: Orçamento e Finanças Públicas; Eixo 6: Desafios do Estado Brasileiro) que resultam em 16 disciplinas - o número e carga horária das disciplinas varia de eixo para eixo, a tabela demonstra a soma de elementos para todas as disciplinas.

Elemento	Unidade	Quantidade
Produção de videoaula de média complexidade (até 5 min) - Abertura das Disciplinas	unid	16
Produção de Libras (Roteirização/Gravação/Revisão) - Abertura das Disciplinas	unid	16
Produção de videoaula de alta complexidade (até 10 min) - Dentro do conteúdo	unid	100
Produção de Libras (Roteirização/Gravação/Revisão) (até 10 min) - Dentro do conteúdo	unid	100
Produção de videoaula de alta complexidade - Estudo de Caso (até 5 minutos)	unid	18
Roteiro Audiovisual para os Estudos de Caso (até 5 minutos)	unid	18
Produção de videoaulas Desfecho Estudos de Caso (até 1min30seg)	unid	48
Roteiro Audiovisual para os Estudos de Caso (até 1min30seg)	unid	48
Produção de Libras (Roteirização/Gravação/Revisão) - Estudo de Caso	unid	66
Ilustração de baixa complexidade Nº 1 (5 por Disciplina)	unid	80
Pesquisa/Tratamento Imagem (10 por Disciplina)	unid	160
Gráficos (12 por Disciplina)	unid	192
Quadro/Tabela (5 por Disciplina)	unid	80
Diagramação Articulate	laudas	330
Customização AVA (front end) (1 por Disciplina)	unid	16
Diagramação apostila/e-book	laudas	330
Produção de conteúdo	laudas	330
Desenvolvimento de identidade visual do projeto	unid	1
Roteirização de Branching Scenarios	unid	6
Instalação e customização do Ambiente Virtual Moodle	unid	1

Tabela 01 - Elementos e quantitativos do Curso

Descrição básica dos elementos a serem produzidos para cada disciplina:

- Produção videoaula de média complexidade (até 5 minutos): Pode conter apresentador, foto ou ilustração, captura de tela de software locutadas e animações de movimento, zoom ou fade. Considera produção, sonorização, e adição de animação de média complexidade e cenário digital. Inclui a interpretação de linguagem de sinais integrada, gravada em estúdio com apresentador e chroma key.
- Produção videoaula de alta complexidade (até 10min): Pode conter apresentador com chroma key, foto ou ilustração, animações de movimento, zoom ou fade. Considera produção, sonorização, adição de animação de média/alta complexidade, cenário digital ou cenário físico e a utilização de até três câmeras. Inclui a interpretação de linguagem de sinais integrada, gravada em estúdio com apresentador e chroma key.
- Ilustração de baixa complexidade: Ajuste e adaptação de recurso gráfico, estampa, desenho, foto ou outro elemento ilustrativo de banco de imagens.
- Pesquisa/Tratamento Imagem: Pesquisa em imagem consiste em pesquisar imagens em banco de imagens pagos ou gratuitos, em boa qualidade. O tratamento de imagem consiste em corrigir detalhes em uma imagem analógica ou digital, usando vários métodos, técnicas para atingir os resultados desejados e ajuste da dimensão. Um tratamento pode ser uma simples correção de cores e luminosidade, até um retoque de pele, retirando marcas, imperfeições etc.
- Gráficos: Representação geométrica de um conjunto de dados usado para auxiliar no entendimento das informações apresentadas nesse conjunto. Gráficos ajudam a identificar padrões, verificar resultados e comparar medidas de forma ágil.
- Quadro/Tabela: Quadro são ilustrações utilizados para apresentar conteúdos teóricos, tais como comparações, classificações e dados numéricos sem tratamento estatístico. São formados por linhas horizontais e verticais, além de uma moldura em torno das suas linhas e colunas. Tabela são usadas para representar dados quantitativos de uma forma simples.
- Diagramação Articulate: Formatação de conteúdo (texto/imagem/recurso) realizada no software Articulate Rise 360. Não prevê identidade visual.
- Customização AVA: Customização do layout em CSS para página inicial do curso no ambiente virtual de aprendizagem/Moodle.
- Diagramação apostila/e-book: Formatação de conteúdo (texto/imagem) em modelo previamente determinado na Identidade Visual. Não prevê identidade visual. Inclui a gravação de audiobook.
- Produção de conteúdo e videoaulas: Produção do conteúdo de referência e dos roteiros, conjuntamente com o Designer instrucional, para implementação do conteúdo e das videoaulas no AVA.
- Elaboração da Identidade audiovisual: Definição de um conjunto de elementos visuais que serão utilizados, de forma sistematizada, para representar e identificar um curso. Esse conjunto inclui a definição de cores, formas, tipografia, ilustrações, uso do espaço, entre outros recursos que podem ser usados para compor um padrão visual.

Descrição básica dos elementos a serem considerados para gamificação:

A gamificação é uma metodologia ativa que utiliza técnicas, elementos e mecânicas de jogos em contextos não-lúdicos, como educação, saúde, marketing e negócios, com o objetivo de aumentar o engajamento, a motivação e a participação das pessoas. Essa abordagem

propõe transformar atividades rotineiras ou desafiadoras em experiências mais lúdicas e gratificantes, através da incorporação de desafios, recompensas, feedback imediato, narrativas interativas e outros recursos típicos de jogos. A gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz para estimular o aprendizado, melhorar o desempenho, promover mudanças de comportamento e criar experiências mais envolventes e memoráveis.

A principal motivação para usar a gamificação no AVA é estimular os usuários/alunos a se envolverem intimamente com o sistema de aprendizagem. O benefício potencial de um Ambiente Virtual de Aprendizagem Gamificado é que ele pode ajudar a motivar os alunos/usuários a realizarem tarefas no sistema e, assim, aumentarem suas competências.

A ferramenta que atualmente tem sido mais utilizada em contextos de aprendizagem gamificados é a plataforma Moodle, que, embora não tenha sido pensada para isso, tem se destacado pelas possibilidades de explorar princípios e desenhos educacionais aplicando elementos dos games em cursos e atividades on-line (Ramos et al., 2020). Ele se destaca por ser uma solução e-Learning de alta flexibilidade, personalizável, com facilidade de configuração e disponibilização de conteúdo, grande quantidade de recursos e atividades, entre outros.

O Moodle apresenta um alto índice de aceitação por seus usuários/alunos quanto a ser um ambiente virtual de aprendizagem esteticamente organizado e de fácil acesso. Além de possuir mecanismos que ajudam a motivar e engajar ambientes gamificados, como: feedback constante, presença de desafios, competição e recompensas.

Uma das formas de utilização da gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem, como o Moodle, é a utilização de plug-ins. Pode-se trabalhar com entrega de badges ou emblemas, com moedas, vidas, entre outras possibilidades.

No projeto em questão será utilizada a gamificação estrutural. A proposta consiste na adoção de um plugin de gamificação, que utiliza como inspiração mecânicas adotadas no aplicativo Duolingo.

O plugin utilizado deverá contar com as seguintes especificações:

- Customização de avatares;
- Recompensas e dinâmicas de progressão como:
 - o Bloqueio de conteúdo;
 - o Entrega de badges;
 - o Placar;
 - o Registro de níveis e pontos;
 - o Liberação de bônus a cada conquista;
- Mensagens automatizadas personalizadas de acordo com o percurso do cursista;
- Mensagens com narrativa personalizada para acompanhamento do cursista e motivação para a realização das atividades;
- Monitoramento de acesso e permanência.

Composição da Equipe:

O projeto prevê a colaboração de professores e alunos da UFSC e da UNB – Universidade de Brasília, com objetivo de agregar experiências para o desenvolvimento das atividades, os quais deverão estar distribuídos dentre as funções e atividades da tabela abaixo, que lista as funções dos profissionais que deverão compor a equipe base e suas atribuições.

Profissional	Descrição das Atribuições
Supervisor Pedagógico	Planeja o desenvolvimento da ação educacional, definindo a metodologia e as estratégias de ensino, os objetivos de aprendizagem, o conteúdo, as atividades e os recursos tecnológicos a serem utilizados. Supervisiona o trabalho dos professores e tutores envolvidos no projeto, garantindo que todos estejam alinhados com os objetivos e metodologias do curso.
Designer Instrucional - Sênior	Gerencia a equipe de designers instrucionais, definindo diretrizes e fluxos de trabalho para o desenvolvimento dos cursos. Supervisiona a criação de roteiros, storyboards, atividades interativas e avaliações alinhadas às melhores práticas educacionais e as necessidades de produção. Garante a qualidade e a consistência dos cursos online, revisando e validando os materiais produzidos pela equipe de design instrucional antes da implementação. Coleta e analisa feedbacks e dados de desempenho dos alunos para promover melhorias contínuas no design instrucional.
Designer Instrucional - Pleno	Desenvolve e estrutura o material didático autoinstrucional de forma lógica e eficiente. Realiza análises de necessidades de treinamento e cria estratégias instrucionais eficazes. Elabora roteiros, storyboards e protótipos interativos, aplicando princípios de design instrucional e teorias de aprendizagem. Seleciona mídias e recursos adequados, planejando avaliações e mecanismos de feedback. Garante a qualidade, usabilidade e acessibilidade do material, visando a aprendizagem autônoma e o engajamento dos alunos.
Docente Conteudista Disciplinas	Cria e desenvolve conteúdo educacional de alta qualidade, a fim de atender aos objetivos pedagógicos específicos do programa de capacitação. Deve ter conhecimento profundo e abrangente sobre os temas que serão abordados na capacitação, de modo a garantir a precisão e a relevância do conteúdo. Esse

	profissional deve ter habilidades de comunicação escrita clara e objetiva, além de capacidade didática para transmitir o conhecimento de forma eficaz aos participantes
Docente Conteudista Estudos de Caso	Elabora estudos de casos relevantes e alinhados com os conteúdos abordados. Suas atribuições incluem a pesquisa e a análise detalhada de casos reais que ilustrem os conceitos e temas centrais dos cursos, a redação de estudos de caso que proporcionem aos participantes a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos e desenvolver habilidades práticas, e a integração cuidadosa desses estudos de caso ao conteúdo, de modo a fortalecer a conexão entre a teoria e a prática. Ao desenvolver os estudos de caso, o conteudista deve considerar abordagens didáticas que estimulem a reflexão crítica, a resolução de problemas e o engajamento ativo dos participantes. Esse profissional desempenha um papel fundamental na criação de experiências de aprendizagem aplicadas e significativas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades práticas e para o alcance dos objetivos educacionais da capacitação.
Revisor de texto	Revisa e edita materiais escritos, garantindo a correção gramatical, ortográfica e de estilo. Analisa a coerência e a clareza dos textos, realizando ajustes conforme necessário. Garante o alinhamento com as diretrizes e normas estabelecidas. Trabalha em colaboração com os designers instrucionais para aprimorar a qualidade dos conteúdos.
Produtor de Videoaulas Sênior	<ul style="list-style-type: none"> - Gerencia a equipe de editores de vídeo, definindo diretrizes e fluxos de trabalho para o desenvolvimento dos cursos. - Supervisiona a criação de vídeos alinhadas às melhores práticas de design e as necessidades de produção da equipe. - Edita e finaliza as gravações de videoaulas com libras. Realiza cortes, adiciona efeitos visuais e de áudio, sincroniza animações e recursos multimídia. Garante a qualidade técnica, ritmo adequado e fluidez das videoaulas. - Garante a qualidade e a consistência das videoaulas, Estudos de Caso e vídeos, revisando e validando os materiais produzidos pela equipe do audiovisual antes da implementação.
Editor de Videoaulas	Edita e finaliza as gravações de videoaulas. Realiza cortes, adiciona efeitos visuais e de áudio, sincroniza animações e recursos multimídia. Garante a qualidade técnica, ritmo adequado e fluidez das videoaulas.
Animador	Desenvolve e integra um projeto de identidade visual coeso para o projeto. Desenvolve os parâmetros e diretrizes para os materiais gráficos, como interface, vídeos, ilustrações, ícones e elementos visuais, de forma que estejam alinhados à identidade estabelecida. Aplica princípios de design centrado no usuário, acessibilidade e experiência do aluno em todos os componentes visuais produzidos. Produz animações envolventes e explicativas para enriquecer o conteúdo educacional.
Designer Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> - Diagrama e organizar o conteúdo didático no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Moodle, garantindo uma apresentação atraente, clara e de fácil navegação. Criar páginas, inserir multimídia, configurar exercícios e atividades avaliativas. - Diagrama e organizar o conteúdo didático no software Articulate para criar cursos interativos, incorporando elementos multimídia, animações, simulações e avaliações. Garantir a usabilidade, acessibilidade e alinhamento com os objetivos de aprendizagem. - Diagrama de apostila e e-books, integrando textos, imagens, gráficos e infográficos, assegurando a coerência visual com a identidade do projeto.
Desenvolvedor Front End e Moodle	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza a instalação completa do Moodle, configurando corretamente os parâmetros de servidor, banco de dados e outros requisitos necessários para o seu funcionamento adequado. - Customização do layout: Personaliza o layout do Moodle, modificando temas, cores, fontes e estilos de acordo com as diretrizes de design e identidade visual estabelecidas para o projeto. - Avalia, seleciona e integra plugins e módulos adicionais ao Moodle, garantindo sua compatibilidade e funcionalidade adequadas para atender às necessidades específicas do projeto. - Desenvolve funcionalidades personalizadas, como módulos, blocos ou integrações com sistemas externos, utilizando linguagens como PHP e JavaScript, para aprimorar a experiência de aprendizagem e atender a requisitos únicos do projeto.

	- Implementa medidas de segurança adequadas, atualizações e otimizações de desempenho para garantir a integridade, confiabilidade e eficiência do sistema Moodle.
Implementador Sênior	- Responsável pela análise detalhada dos cursos, garantindo que eles estejam alinhados com os padrões e diretrizes estabelecidos pela Enap (Escola Nacional de Administração Pública) em termos de design instrucional, estrutura, conteúdo e apresentação. - Configurar e implementar adequadamente todas as atividades e recursos necessários no Moodle, como links, blocos, questionários, livros, enquetes, plugins de certificação e upload de arquivos, garantindo sua funcionalidade e integração correta. - Realizar uma revisão minuciosa de todo o material didático, conteúdo multimídia, avaliações e recursos a serem inseridos no Moodle, identificando e corrigindo quaisquer inconsistências, erros ou problemas de qualidade antes da publicação final.
Suporte Técnico	- Garante a qualidade da transmissão de áudio e vídeo durante as aulas ao vivo, identificando e resolvendo prontamente quaisquer problemas técnicos que possam surgir, como quedas de conexão, falhas de áudio/vídeo ou incompatibilidades. - Fornece suporte técnico e assistência aos instrutores durante as aulas ao vivo, auxiliando-os com o uso das ferramentas de apresentação, compartilhamento de tela, bate-papo e outras funcionalidades necessárias para uma experiência de ensino eficaz. - Investiga e soluciona problemas técnicos reportados pelos alunos ou instrutores, realizando diagnósticos, aplicando soluções e fornecendo orientações para garantir uma experiência de aprendizagem online ininterrupta. - Configura e gerencia as plataformas e ferramentas utilizadas para as aulas ao vivo, garantindo sua atualização, segurança e compatibilidade com os requisitos do projeto.
Especialista em Gamificação	Estrutura e implementa as regras e mecânicas de gamificação nos cursos autoinstrucionais, utilizando o plugin no Moodle. Analisa os objetivos de aprendizagem e define estratégias lúdicas, como sistema de pontuação, conquistas, ranking e feedback, para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Trabalha em estreita colaboração com a equipe de design instrucional para integrar elementos de jogos de forma coesa ao conteúdo educacional. Configura e personaliza o plugin de acordo com as regras estabelecidas.

Tabela 02: Composição da Equipe Principal do Projeto

Início: a partir da primeira liberação financeira

Término: 12 meses a partir da primeira liberação financeira

META 2 – Avaliação, Revisão e Atualização do Curso

Ao longo do seu ciclo de vida, usualmente, cursos à distância necessitam ser avaliados, revisados e/ou atualizados após sua primeira edição. O esforço necessário para realizar estas atualizações é de difícil previsão, pois podem significar mudanças impactantes no conteúdo técnico, o que demandaria o acompanhamento de um especialista, até substituições simples no material diagramado. Podem, ainda, ter um impacto significativo nos elementos audiovisuais produzidos, demandando edição de videoaulas, o que pode ter um grau de complexidade elevado, resultando até na necessidade nova produção, sem reaproveitamento. Considerando este cenário, foi estimado um esforço de produção, sendo desconsiderados os valores de contratação de conteudista. São contemplados os seguintes serviços:

- Desenho – levantamento e definição das alterações necessárias; são consultados todos os elementos do curso (AVA, impressos e videoaulas) e quantificadas as atualizações necessárias. Neste ponto os quantitativos e grau de complexidade são analisados conjuntamente entre UFSC e Enap, de forma a analisar e ajustar o esforço necessário frente ao estimado neste instrumento;
- Desenvolvimento - são elaborados os roteiros para execução das atualizações e revisões.
- Implementação - realizada a implementação dos roteiros nos elementos gráficos e audiovisuais.

A presente meta prevê a revisão de 16 disciplinas e tem como premissa que o cronograma da meta respeite a previsão de datas de início e término do projeto.

As atribuições necessárias para desenvolvimento das atividades previstas nesta Meta são as mesmas descritas na Tabela 02, sendo os profissionais empregados conforme ajustes e revisões oportunas.

Para a execução das atividades relacionadas a esta segunda Meta também está prevista a colaboração de professores e alunos da UFSC e UNB.

Início: término da Meta 1

Término: 12 meses após o término da Meta 1

Sob os aspectos do direito de propriedade e proteção de dados pessoais, as metas descritas devem observar as seguintes diretrizes e obrigações:

DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE, SIGILO E NÃO DIVULGAÇÃO

- No que se refere ao direito autoral, os cursos desenvolvidos no âmbito do presente TED terão direito patrimonial compartilhado entre as duas instituições, UFSC e Enap, a quem cabe a titularidade dos direitos comerciais e de uso dos produtos elaborados.
- Com relação ao direito patrimonial moral, no caso das obras criadas no estrito cumprimento de dever funcional do servidor público, o direito autoral será exclusivo da Enap e da UFSC, não cabendo ao servidor qualquer direito autoral sobre o material.
- Em todos os casos, inclusive no caso de obras coletivas "criadas por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma" (art. 5º, inciso VIII, alínea "h", da Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998), inclusive as desenvolvidas no âmbito do dever funcional do servidor, poderá ser assegurado aos autores individuais o direito à indicação da autoria.
- No âmbito da Enap, os materiais fruto da parceria, após conclusão dos trabalhos, poderão ser publicados no Repositório Institucional da Escola, onde serão regidos pela Licença Padrão Enap (utilizada em casos cujo detentor de direitos autorais patrimoniais seja a Enap, ou seja, documentos produzidos pelos servidores no âmbito de suas atividades profissionais, ou que tenha negociado a cessão dos direitos com os autores).
- É responsabilidade da Enap garantir, junto aos seus especialistas, conteudistas, servidores ou não, designados para a atividade de desenvolvimento dos materiais no âmbito deste Termo, a preservação desta política de direitos autorais.
- Com relação aos demais produtos adquiridos, transformados e/ou produzidos no âmbito deste TED, os direitos de propriedade de patentes, protótipos, programas de computador, bem como toda documentação gerada, remanescentes na data de conclusão ou extinção do presente Termo, e demais bens enquadrados em igual situação, serão compartilhados 50%/50%.
- O uso dos resultados dos trabalhos decorrentes do presente TED em outras atividades de pesquisa não contempladas neste escopo, poderá ser efetivado de comum acordo entre as partes.
- Os participantes se comprometem a manter sigilo sobre as informações geradas durante a execução das atividades do presente TED, sendo vedada, sem autorização por escrito, da UG/Gestão-Repassadora e da UG/Gestão-Recebedora, sua divulgação a terceiros que não estejam envolvidos no desenvolvimento do objeto deste Termo.

DA PROTEÇÃO DE DADOS

- Não utilizar os dados pessoais, eventualmente coletados para facilitar a comunicação no âmbito das atividades, para finalidades diversas as do presente TED, devendo sempre informar ao titular a finalidade do tratamento.
- Limitar a coleta ao mínimo necessário para atendimento da finalidade das atividades, informando ao titular a finalidade do tratamento.
- Não compartilhar dados pessoais acessados em sistemas da Enap ou no âmbito das atividades do presente TED com terceiros.
- Adotar medidas necessárias de prevenção aptas a proteger os dados pessoais tratados de acessos não autorizados, situações acidentais ou formas de tratamento inadequadas ou ilícitas.
- Preservar a confidencialidade de informações de login e senha atribuídas pela ENAP; tais informações são pessoais e intransferíveis, não devendo ser reveladas a terceiros.
- Comunicar imediatamente qualquer ocorrência de incidente de segurança que possa comprometer a proteção dos dados pessoais tratados no âmbito do presente TED.
- Cumprir as obrigações da legislação de proteção de dados ou as instruções lícitas da ENAP.

5. JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO PARA CELEBRAÇÃO DO TED

A Fundação Escola Nacional da Administração Pública - Enap, é uma escola de governo do Poder Executivo Federal, vinculada ao Ministério da Economia, como disposto no artigo 1º de seu Estatuto, aprovado na forma do Decreto nº 10.369, de 22 de maio de 2020, e tem por finalidade promover, elaborar e executar programas de capacitação de recursos humanos para a administração pública federal, com vistas ao desenvolvimento e à aplicação de tecnologias de gestão que aumentem a eficácia e a qualidade permanente dos serviços prestados pelo Estado aos cidadãos.

Dentro desse papel estratégico da Enap, há ainda sua posição de coordenadora do Sistema de Escolas de Governo da União, além da centralização da elaboração e da execução de programas de desenvolvimento de pessoal civil do Poder Executivo federal. Tais desafios impõem a necessidade de a Escola criar soluções educacionais inovadoras, ágeis, eficazes e, ainda, em escala para aumentar a eficácia e a qualidade dos serviços prestados aos cidadãos em todo o Brasil.

I - coordenar, elaborar e executar os programas de desenvolvimento de pessoal civil do Poder Executivo federal, com vistas à inovação e à modernização do Estado, de forma a aumentar a eficácia e a qualidade dos serviços prestados aos cidadãos;

II - ofertar cursos à distância destinados ao desenvolvimento profissional dos agentes públicos, por meio de plataforma tecnológica compartilhada;

VI - fomentar e desenvolver pesquisa, inovação e difusão do conhecimento, prioritariamente no âmbito do Poder Executivo federal, principalmente nas áreas de:

- a) administração pública;*
- b) educação fiscal e fazendária;*
- c) serviços públicos; e*
- d) políticas públicas;*

XII - coordenar a Rede de Escolas de Governo do Poder Executivo federal e o Sistema de Escolas de Governo da União, nos termos do disposto nos art. 13 a art. 15 do Decreto nº 9.991, de 28 de agosto de 2019;

Nesse íterim, as escolas de governo, como a Fundação Escola Nacional de Administração Pública (Enap), desempenham um papel crucial na preparação de agentes públicos e no desenvolvimento de competências por meio de soluções educacionais alinhadas à Administração Pública contemporânea e às necessidades da sociedade.

A necessidade de formar estes agentes por meio de ensino a distância se pauta na perspectiva de crescimento desta modalidade, cada vez mais fundamental no processo de ensino-aprendizagem, rompendo barreiras e ampliando o acesso ao conhecimento. Tal perspectiva está associada ao desafio do cotidiano, seja por otimização do tempo de dedicação das pessoas em atividades presenciais, seja pela necessidade de ampliar o acesso ao conhecimento levando o ensino a locais cada vez mais distantes e os custos envolvidos, ou, ainda, pelo próprio processo de aprendizagem pessoal, onde as pessoas estão buscando, cada vez mais, formas alternativas de aquisição de conhecimento, tendo nas ofertas de educação a distância uma possibilidade de utilização de diversos recursos tecnológicos agregados para propiciar aprendizado efetivo e coerente com os objetivos educacionais de cada indivíduo e organizações.

Tal necessidade impõem à Escola criar soluções educacionais inovadoras, ágeis, eficazes e, ainda, em escala para aumentar a eficácia e a qualidade dos serviços prestados aos cidadãos em todo o Brasil. Nesse sentido, a Enap tem envidado esforços cada vez mais direcionados para aumento da sua capacidade de resposta rápida às demandas por soluções.

Tendo em vista este contexto e o anúncio, em 2023, da retomada dos concursos públicos federais para cargos do Poder Executivo. Para atender à demanda por formação ampla expressa por vários órgãos e entidades, a Enap desenvolveu uma estratégia de formação que abrange os conceitos e temas básicos para os servidores públicos. Essa iniciativa resultou no curso Formação Básica para Servidores Públicos Federais, que será oferecido na modalidade a distância (EAD) e permitirá a flexibilização do espaço e tempo de estudos. O curso tem como foco o acolhimento de novos servidores públicos e busca proporcionar um espaço de estudos interativo, criativo e inovador, que possibilite o desenvolvimento de competências úteis no dia a dia do trabalho.

A parceria, objeto deste Plano de Trabalho, vem justamente suprir parte estratégica e substancial da capacidade de desenvolvimento desta ação educacional a distância que será oferta na plataforma online da Enap.

6. SUBDESCENTRALIZAÇÃO

A Unidade Descentralizadora autoriza a subdescentralização para outro órgão ou entidade da administração pública federal?

- () SIM
(X) NÃO

7. FORMAS POSSÍVEIS DE EXECUÇÃO DOS CRÉDITOS ORÇAMENTÁRIOS

A forma de execução dos créditos orçamentários descentralizados poderá ser:

- () Direta, por meio da utilização capacidade organizacional da Unidade Descentralizada.
() Contratação de particulares, observadas as normas para contratos da administração pública.
(X) Descentralizada, por meio da celebração de convênios, acordos, ajustes ou outros instrumentos congêneres, com entes federativos, entidades privadas sem fins lucrativos, organismos internacionais ou fundações de apoio regidas pela Lei nº 8.958, de 20 de dezembro de 1994.

A opção de forma de execução descentralizada justifica-se porque a UFSC contratará Fundação registrada e credenciada como Fundação de apoio que visa dar suporte a projetos de pesquisa, ensino, extensão e de desenvolvimento institucional, científico e tecnológico de interesse da UFSC, para apoio técnico e gestão administrativa/financeira necessários à execução do projeto.

Esse procedimento está de acordo ao estabelecido no DECRETO nº 7.423, de 31 de dezembro de 2010, que regulamenta a Lei nº 8.958, de 20 de dezembro de 1994 e que dispõe sobre as relações entre as instituições federais de ensino superior e de pesquisa científica e tecnológica e as fundações de apoio, realizem convênios e contratos, nos termos do inciso XIII do artigo 24 da Lei 8.666, de 21 de junho de 1993, por prazo determinando com finalidade de dar apoio da gestão administrativa e financeira estritamente necessária para execução do projeto.

Diante disso, para que a UFSC possa viabilizar a contratação de uma das suas fundações de apoio com base no decreto acima citado, o único elemento de despesa capaz de viabilizar e proporcionar o repasse dos recursos financeiros da UFSC para Fundação Gestora será o elemento de despesa, 339039 – Serviços de Terceiros Pessoa Jurídica.

8. CUSTOS INDIRETOS (ART. 8, §2º)

A Unidade Descentralizadora autoriza a realização de despesas com custos operacionais necessários à consecução do objeto do TED?

- (X) SIM
() NÃO

O pagamento será destinado aos seguintes custos indiretos, até o limite de 20% do valor global pactuado:

1. Custos indiretos destinados para UFSC 7%: Resolução Normativa Nº 88/2016/CUn, de 25 de outubro 2016.

- 1% - Unidade universitária de origem do processo;
- 2% - Departamento de ensino ou a setores equivalentes de origem do projeto;
- 0,9% - Programas de Bolsas de Extensão;
- 0,6% - Programas de Bolsas de Monitoria e Estágio;
- 1% - Fundo de Extensão (FUNEX);
- 0,5% - Incrementar ações de cultura;
- 0,5% - Incrementar ações de inovação;
- 0,5% - Incrementar Programas de Permanência

2. Custos indiretos destinados para Fundação de apoio 8%: - Ressarcimento de Custos Operacionais e Administrativo – REDOA

- 1,18% - Abertura e gestão técnica do projeto
- 1,07% - Procedimentos jurídicos e 0,65% - Procedimentos de compras
- 1,47% - Gestão de recursos humanos
- 1,63% - Procedimentos financeiros
- 1,35% - Procedimentos contábeis
- 0,65% - Tramitações e arquivamentos

9. **CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO**

META Nº 1 - Produção do Curso de Formação Inicial para Servidores Públicos					
PRODUTO: Disciplinas e Elementos Complementares do Curso ofertados na EV.G					
UNIDADE DE MEDIDA	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO (R\$)	VALOR TOTAL (R\$)	INÍCIO	FIM
Curso em Oferta	1	1.969.888,47	1.969.888,47	A partir da primeira liberação financeira	12 meses a partir da primeira liberação financeira
META Nº 2 - Avaliação, Revisão e Atualização do Curso					
PRODUTO: Curso avaliado, revisado e atualizado na EV.G					
UNIDADE DE MEDIDA	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO (R\$)	VALOR TOTAL (R\$)	INÍCIO	FIM
Curso Revisado	1	635.111,53	635.111,53	Ao término da Meta 1	12 meses após o término da Meta 1

10. **CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

2024	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL
	R\$	R\$	R\$	R\$
	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO
	R\$	R\$ 1.000.000,00	R\$	R\$
	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
	R\$ 1.000.000,00	R\$	R\$	R\$
2025	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL
	R\$ 605.000,00	R\$	R\$	R\$
	MAIO	JUNHO	JUHO	AGOSTO
	R\$	R\$	R\$	R\$
	SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
	R\$	R\$	R\$	R\$

11. **PLANO DE APLICAÇÃO CONSOLIDADO - PAD**

NATUREZA DESPESA	DESCRIÇÃO	CUSTO INDIRETO	VALOR PREVISTO R\$
33.90.39	Serviços de terceiros Pessoa Jurídica (custo direto para o desenvolvimento do projeto)	NÃO	2.214.250,00
33.90.39	Serviços de Terceiro Pessoa Jurídica (custo indireto UFSC)	SIM	182.350,00
33.90.39	Serviço de terceiro Pessoa Jurídica (custo indireto Fundação de Apoio UFSC)	SIM	208.400,00
TOTAL R\$			2.605.000,00

12. **PROPOSIÇÃO**

IRINEU MANOEL DE SOUZA

13. **APROVAÇÃO**

IARA CRISTINA DA SILVA ALVES
DIRETORA
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO EXECUTIVA (DEX)



Documento assinado eletronicamente por **Iara Cristina da Silva Alves, Diretor(a) de Educação Executiva**, em 03/06/2024, às 14:44, conforme horário oficial de Brasília e Resolução nº 9, de 04 de agosto de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **IRINEU MANOEL DE SOUZA, Usuário Externo**, em 13/06/2024, às 17:19, conforme horário oficial de Brasília e Resolução nº 9, de 04 de agosto de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.enap.gov.br/autenticidade>, informando o código verificador **0792179** e o código CRC **3979C849**.