

## **ATESTADO DE CAPACIDADE TÉCNICA**

**O SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS- SEBRAE**, inscrito no CNPJ/MF sob o nº 00.330.845/0001-45, localizado na SGAS 604/605 – L2 Sul, Brasília – DF, **atesta** que a **EADTECH PRODUTOS E SERVIÇOS PARA EDUCAÇÃO EDITORA S/A**, com matriz no SCN Quadra 1 Bloco E Sala 402, Edifício Central Park Asa Norte – Brasília/ DF – CEP: 70.711-903, inscrita no CNPJ/MF sob o nº. 06.954.022/0001-77 e filial no Rua São José 40 PAV 4 / Centro / Rio de Janeiro / RJ / 20.010-020, inscrita no CNPJ/MF sob o nº. 06.954.022/0002-58, prestou os serviços abaixo relacionados.

- 1) Atestamos que a **EADTECH PRODUTOS E SERVIÇOS PARA EDUCAÇÃO EDITORA S/A**, no contrato N°0261 firmado em 05/08/2016, resultante da Concorrência N°08 de 2015, prestou adequada e satisfatoriamente os serviços de produção de conteúdo para (EAD) desenvolvendo, sob demanda, conteúdos educacionais (elaboração de objetos educacionais e criação de cursos) na modalidade a distância, via internet, conforme as definições dos objetos abaixo relacionados a partir da transposição de conteúdos presenciais e da atualização de versões online, para o público externo.

**Animações 2D e 3D com conteúdo** - Técnica de animação de elementos apresentando posições diferentes e sequenciais sobre a tela. Empregadas frequentemente em criações gráficas, que auxiliam na compreensão parcial ou total do conteúdo. Referentes a animações em 2D e 3D, com entrada de elementos na tela, que podem ser boxes, imagens (fotos), ilustrações, esquemas, processos e personagens, integrados ou não com uma apresentação humana.

**E-book (projeto e diagramação)** - Criação e formatação de conteúdo (texto/imagem/vídeo) em formato digital que pode ser lido em equipamentos eletrônicos tais como computadores, PDAs, Leitor de livros digitais ou até mesmo celulares que suportem esse recurso, de acordo com o projeto gráfico para meio digital definido pela Contratada com auxílio da CONTRATANTE. O formato desejado é o EPUB (Electronic Publication, que é livre e aberto e foi criado pelo International Digital Publishing Forum (CICOM).

**Exercício complexo** - Desenvolver pedagógica e tecnologicamente exercícios do tipo: Caça-Palavras, Palavra Cruzada, Quebra-Cabeça, Memória ou demais lúdicos.

**Exercício simples** - Desenvolver pedagógica e tecnologicamente exercícios do tipo: V ou F, preencher lacunas, múltipla escolha, simples escolha e relacionar colunas.

**Jogos de Baixa Complexidade** - Jogos são soluções educativas lúdicas e com conteúdos e objetivos educacionais previamente definidos. Considera-se jogos de baixa complexidade o desenvolvimento de objeto de aprendizagem que busca aplicar os conteúdos adquiridos através de um jogo simples do tipo QUIZ (exemplos: clique e arraste, escolha simples, escolha múltipla, relacionar colunas, preencher lacunas, caça palavras, jogo da memória) de acordo com roteiro definido no Planejamento da Solução. O arquivo final deve ser disponibilizado no formato FLASH ou HTML5, conforme necessidade da CONTRATANTE. Neste tipo de jogo não há necessidade de se desenvolver uma lógica de programação inovadora pois trata-se do reuso de regras de jogos já existentes, o que requer uma mão de obra com nível júnior. Adicionalmente, jogos do tipo QUIZ não requerem uma equipe muito grande, o que os tornam de complexidade básica.

**Locução Profissional (Audiobooks, Podcast, Curso online)** - Recurso produzido em forma de arquivo de áudio digital, em formato MP3 para veiculação através de podcasting e audiobooks atualizado via RSS, ou disponibilizado para download. Gravar locução profissional, editar, inserir e sincronizar, quando for o caso, com os movimentos da boca dos personagens nos projetos/cursos desenvolvidos em flash, HTML ou HTML-5, com tecnologia responsiva para diversas plataformas, de acordo com a necessidade da CONTRATANTE.

**Mapa Conceitual** - Recurso produzido em forma de representações gráficas e diagramas, mostrando relações entre conceitos ligados por palavras e ilustrações.

**Personagem 2D** - Criação de figura humana ou objeto animado em 2 dimensões com movimentos de gesticulações simples de braços, tronco, pernas, cabeça, boca e olhos. Elementos móveis: cabeça, olhos (movimento de piscar), boca (8 posições para fala e expressões básicas), tronco (com pescoço e partes de articulações para composição com os membros), 2 braços e 2 pernas com articulações para gesticulações simples.

**Produção de Vídeo-aula Avançada** - Recurso produzido em forma de vídeo, contendo filmagem profissional (em estúdio) do tipo: aula, apresentação ou palestra, com uso de apresentador e/ou ator(es), roteiro e computação visual (3D, Chroma key, inserção de efeitos, etc.).

**Produção de Vídeo-aula Intermediária** - Recurso produzido em forma de vídeo, contendo filmagem profissional (em estúdio) dos tipos aula: apresentação ou palestra, com uso de apresentador, computação visual na edição (3D, Chroma key, inserção de efeitos, etc.).

**Produção de Vídeo-aula Básica** - Recurso produzido em forma de vídeo, contendo filmagem profissional (em estúdio) dos tipos: aula, apresentação ou palestra, com uso de apresentador.

**Projeto Didático** - Documento descritivo com a proposta pedagógica, a organização e o planejamento do tempo e valores dos conteúdos do curso ou projeto.

**Projeto Visual** - Documento descritivo com a proposta visual, tipográfica, o planejamento técnico do curso ou projeto.

**Questões de avaliação** - Recurso produzido em forma de questões de avaliação entregues no formato de texto a serem cadastrados em sistema gerenciador de avaliações (LMS) do SEBRAE.

**Simulador** - Recurso produzido em forma de aplicativo online não-executável, à ser incorporado em linguagem web e capaz de reproduzir e simular o comportamento de algum sistema ou funcionalidade, como, por exemplo, a elaboração de um orçamento, cálculo numérico ou planejamento de um plano de negócios. Deve ser compatível com browsers como Internet Explorer 8, Mozilla Firefox 24 e Google Chrome 24 e permitir a interação do aluno por meio de passos pré-estabelecidos, como escolha de tabelas e preenchimento de campos de digitação. O arquivo final deve ser disponibilizado no formato: FLASH, HTML ou HTML5, com tecnologia responsiva para diversas plataformas, conforme necessidade da CONTRATANTE.

**Telas/Páginas** - Criar e/ou editar telas em Flash, HTML ou HTML-5 responsivos. Atela poderá conter um conjunto de texto e imagem (estáticos ou em movimento), além de outros elementos produzidos a parte, como cenário, personagem, vídeo, áudio, jogo, animação e simulação, combinados segundo os ditames declarados no plano do projeto da solução.

**Tratamento de Vídeo** - Tratamento de vídeos existentes para inserção em soluções educativas. Os arquivos de vídeo devem ser editados de acordo com o padrão do projeto

e já nomeados de acordo com o roteiro e/ou guia de produção. Deve-se considerar todos os insumos inerentes a edição de vídeo incluindo: roteirização, produção, direção, softwares adequados, além de legendagem.

**Tutorial Interativo em HTML5** – Recurso produzido em forma de Guia ou manual online contendo textos, imagens, áudio, gráficos, animações, capturas de telas etc. que apresente determinado procedimento ou modo de operação de um sistema, por exemplo. Deve ser compatível com browsers como Internet Explorer 8, Mozilla Firefox 24 e Google Chrome 24 e permitir interação do aluno por meio de passos pré estabelecidos como escolha de combos, tabelas e preenchimento de campos de digitação.

**Tutorial Não Interativo em vídeo** – Recurso produzido em forma de Guia ou manual online contendo textos, imagens, áudio, gráficos, animações, capturas de telas etc, que apresente determinado procedimento ou modo de operação de um sistema, por exemplo. Sem interação do aluno.

- 2) Dentre outros cursos e objetos educacionais desenvolveu os conteúdos para o “Curso - Internacionalização de startups” com carga-horária de 2 (duas) horas, sendo composto pelos módulos e tópicos abaixo relacionados:

### **Módulo 1 - Atuação local, pensamento global**

- Qual a diferença entre exportar e internacionalizar?
- Vídeo - O porquê de internacionalizar
- Entrevista com Francisco Lang
- Mitos da internacionalização
- Mito 1 - Existe um momento certo para internacionalizar
- Mito 2 - Internacionalização é coisa de grande empresa
- Mito 3 - É possível se virar no portunhol
- Mito 4 - É preciso começar no Vale do Silício
- Entrevista com Caetano Altafin
- Encerramento do Módulo 1

### **Módulo 2 - Estratégias lean para a expansão global**

- Análise interna para internacionalização
- Oito estratégias lean para a expansão global
- Estratégia 1 - Programas de pré-aceleração, aceleração e incubação
- Estratégia 2 - Missões de negócios
- Estratégia 3 - Eventos internacionais
- Estratégia 4 - Parcerias estratégicas
- Estratégia 5 - Utilizando seus próprios clientes
- Estratégia 6 - Soft-landings
- Estratégia 7 - Programas governamentais

### **Módulo 3 - Mercados internacionais: para onde ir?**

- Dicas de como internacionalizar sua startup ainda no Brasil

Dica 1 : Monte seu site usando a lógica "english first"

Dica 2: Tenha um domínio .com

Dicas 3 e 4: Redes sociais e artigos em inglês

Dica 5: Tenha um endereço internacional ou não destaque endereço nenhum

Dica 6: Destaque um 0800 internacional

- Escolhendo o próximo mercado: para onde ir?

- Escolhendo o próximo mercado

- Finalmente, para onde ir?

- Como escolher o próximo mercado?

- Outros fatores para a escolha de mercado

- Análise macroeconômica

- Análise do mercado internacional

- Análise de mercado

- Cenário competitivo

- O papel do cenário competitivo na escolha de mercado

- Preenchendo o Canvas

- Canvas da Internacionalização

- Encerramento do Módulo 3

- Encerramento

- Considerações finais

- Referências Bibliográficas

3) O Gerente do Centro de Desenvolvimento de Conteúdos responsável pela coordenação de todo o desenvolvimento foi o Sr. Jadir da Costa Nunes que em função de todos os trabalhos realizados ao longo dos 5(cinco) anos do contrato, demonstrou ter experiência comprovada na gestão de projetos de produção de conteúdos para educação a distância de adultos, voltados para a capacitação empresarial dos potenciais empreendedores, dos micros, pequenos e médios empresários, nos temas de negócios objetos das áreas de atuação do SEBRAE, dentre eles os negócios internacionais.

4) Colocamo-nos à disposição para fornecer informações adicionais, documentais ou não, que se fizerem necessárias, bem como para tornar disponíveis para

verificação os produtos oriundos da prestação desses serviços e demais registros da execução.

- 5) **Fundamento Legal:** Os serviços foram prestados ao SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS-SEBRAE de acordo com Contrato N°0261/2016 firmado entre as partes, desde 05 de agosto de 2016.

Início e fim do período contratual: 05/08/2016 a 05/08/2021.

Brasília/DF, 13 de outubro de 2022.

Nome: Rodrigo Estrela de Freitas

Cargo: Analista Técnico da Unidade de Gestão de SoluçõesE-mail:

rodrigo.freitas@sebrae.com.br

Telefone: (61) 3348-7465 / 98118-1355

# PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

## Atestado Internacionalização Eadtech

O documento acima foi proposto para assinatura digital através da plataforma de assinaturas do SEBRAE. Para verificar a autenticidade das assinaturas clique neste link

<https://assinaturadigital.sebrae.com.br/verificadorassinaturas/#!/search?codigo=75-63-1A-64-3F-B5-E8-DC-9A-8B-D7-B6-07-81-24-2B-3C-6A-D7-A6> acesse o site

<https://assinaturadigital.sebrae.com.br/verificadorassinaturas/#!/search> e digite o código abaixo:

**CÓDIGO:** 75-63-1A-64-3F-B5-E8-DC-9A-8B-D7-B6-07-81-24-2B-3C-6A-D7-A6

O(s) nome(s) indicado(s) para assinatura, bem como seu(s) status é(são):

✓ **Rodrigo Estrela de Freitas - 737.\*\*\*.\*\*\*-20** - 13/10/2022 13:46:15

**Status:** Assinado eletronicamente, mediante senha de rede, pessoal e intransferível

**IP:** 186.\*\*\*.\*\*\*.\*\*0

