

ANEXO I - TERMO DE REFERÊNCIA – ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA

Ref. Processo do Edital de Tomada de Preço do IDACO Nº 007/2016

Contrato de Gestão nº 001/2016

Tipo: Técnica e Preço

1. OBJETIVO

O presente Termo de Referência tem por objetivo a contratação de empresa especializada no **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**. A contratação visa o atendimento das demandas de desenvolvimento e da implantação das soluções da Nave do Conhecimento do Engenhão, localizada no complexo do Estádio Olímpico Nilton Santos, no Engenho de Dentro – RJ.

2. JUSTIFICATIVA

A contratação dos serviços especificados neste Termo de Referência visa atender às demandas de desenvolvimento e implantação das diversas soluções interativas que comporão a nova Nave do Conhecimento do Engenhão.

A Nave do Conhecimento do Engenhão é a nona unidade do projeto Naves do Conhecimento, que é uma iniciativa da Secretaria de Ciência e Tecnologia da Prefeitura do Rio de Janeiro e tem o objetivo de promover a inclusão digital, a educação e a divulgação da ciência através da disponibilização de espaços com alto nível de tecnologia. A Nave do Conhecimento do Engenhão terá entre suas missões a divulgação do conhecimento relacionando os conceitos de Ciência e do Esporte, especialmente por conta dos Jogos Olímpicos.

A Nave do Conhecimento do Engenhão possuirá dois grupos de soluções. Um grupo são evoluções, em termos tecnológicos e de conteúdo, de atrações já tradicionais nas demais Naves do Conhecimento, possibilitando que os conteúdos da nuvem do projeto possam fazer parte da nova Nave. Outro grupo de soluções são atrações inéditas, com foco no relacionamento dos conceitos de ciência e esporte. Essas atrações vão de simuladores até um ambiente de cinema imersivo e de alta definição.

Tanto para a atualização das soluções quanto para o desenvolvimento dos novos aparatos tecnológicos é que se faz necessária a contratação dos serviços mencionados neste Termo de Referência.

3. ESPECIFICAÇÃO DOS SERVIÇOS

Os serviços objetos da contratação deste Termo de Referência são divididos em 2 grupos. O grupo 1 contempla as soluções já existentes nas demais Naves do Conhecimento e que passarão por pequenas modificações e atualizações para implantação na nova Nave. O grupo 2 contempla as novas soluções que serão desenvolvidas especialmente para a Nave do Conhecimento do Engenhão. Cada grupo possui um conjunto de áreas, onde cada concorrente poderá ofertar os seus serviços.

Os hardwares mais específicos que por ventura possam fazer parte das soluções devem ser fornecidos pela empresa vencedora no momento da instalação das soluções. Isto se deve as exigências de compatibilidade que certamente farão parte das especificações de tais equipamentos. Essas especificações só serão plenamente conhecidas no desenvolvimento das soluções, por isso a necessidade de que sejam fornecidos pela empresa que implantar a solução. Equipamentos básicos como computadores, monitores, sensores de toque, dentre outros, serão listados neste Termo de Referência e se constituem em restrições aos itens desenvolvidos, ou seja, é missão da empresa vencedora desenvolver softwares e/ou componentes que se adequem ao hardware básico especificado.

As soluções serão instaladas em mobiliários próprios que, quando for pertinente, serão descritos de maneira geral nesta documentação. Essas descrições servem para que o fornecedor da solução compreenda em qual contexto ela vai operar e possa adequar o seu desenvolvimento às potenciais necessidades de tais formas de operação.

Cada solução será considerada entregue depois de instalada, calibrada e de sua aprovação em um teste funcional realizado pela equipe técnica da Nave do Conhecimento do Engenhão. Deve ser considerado, para efeito de elaboração da proposta, que cada solução deve incluir um treinamento para sua operação e um manual que contemple tanto as suas especificações, quanto instruções de operação e manutenção. Faz parte também da entrega da solução a inclusão dos códigos-fonte e da documentação de projeto associada a cada componente desenvolvido. Alguns artefatos do projeto poderão ser entregues em um prazo diferenciado.

Nos itens a seguir estão descritas as especificações básicas de cada solução. Em alguns casos serão especificadas versões de entregáveis. Em virtude da complexidade de cada item, poderá ser admitida uma versão com funcionalidades básicas para entrega em um prazo mais curto e outra versão com recursos estendidos a ser entregue em um prazo um pouco mais longo.

Todos os itens têm como requisito comum: - Cada solução deve ser elaborada em formato internacionalizável, ou seja, capaz de suportar múltiplos idiomas. Os idiomas incluídos inicialmente devem ser o Português Brasileiro, Espanhol e Inglês.

3.1 ESPECIFICAÇÃO DAS SOLUÇÕES DO GRUPO 1

3.1.1 ÁREA LIVRE ACESSO E SALAS DE AULA MULTIMÍDIA

a) Robôs Recepcionistas

Descrição:

Em termos de características físicas os robôs são compostos por duas componentes principais: um corpo interior que alberga todos os componentes mecânicos e eletrônicos inerentes ao seu funcionamento; uma cobertura exterior que define o seu aspeto (mascote olímpico e paralímpico) onde se integram alguns elementos de interação e comunicação.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Desenvolvimento de software para controle dos robôs através de um tablet exterior.
- Este software terá pré-gravados um conjunto de comportamentos: falar, mover e dar boas vindas, por exemplo.
- A SECT irá definir quais os comportamentos a exibir. Esses comportamentos serão aplicados e o robô que receberá os comandos do tablet.
- Estes robôs possuirão uma câmara possibilitando que o operador o controle de forma remota, sem a necessidade de estar na mesma sala.
- Autonomia de 6 horas.
- Transmissão de vídeo em tempo real.
- Controle remoto através de computador ou tablet.
- A aparência externa terá uma altura de aproximadamente 1m (mascote).
- A aparência externa (mascote) ficará sobre uma pequena scooter/segway;

Hardware:

Os elementos principais que estão incluídos no seu corpo interior são os seguintes:

- Motores associados à locomoção do robô
- Baterias
- Eletrônica para gestão de energia
- Eletrônica para leitura de sensores
- Eletrônica para atuação de motores
- Eletrônica para interação
- Diferentes sensores associados ao movimento autônomo do robô
- Motores associados ao movimento da cabeça e dos braços
- Computadores
- Sistemas de comunicação
- Diferentes transmissões e elementos mecânicos
- “Esqueleto” interno de suporte e junção dos diferentes elementos
- Tablet para substituir o “rosto” do mascote

Estação de carga:

Os robôs também terão um terminal onde poderá ser ligado o carregador de

uma forma manual.

Entregáveis:

- 4 unidades da estrutura robótica
- 4 unidades da aparência externa
- 2 tablets de controle configurados
- Software de Controle
- Software de áudio e sincronismo com Expressão Robo
- Treinamento para Uso e Manutenção

b) Lan Table

Descrição:

Terminais de acesso gratuito à internet em que os cidadãos podem "Navegar" por sites de conteúdos e diversões filtradas por um sistema de controle produzido para a Nave. Terminais dos usuários acionados por um administrador e controlados por um software de gestão de terminais clientes.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Aquisição de versões adaptadas à Nave do Conhecimento do Engenhão de licenças do softwares Yshell (19 licenças), Ymonitor e Ylauncher, tanto em suas versões cliente quanto da versão servidor. Essas soluções proveem o ambiente desktop das demais Naves.
- Aquisição dos Softwares Faronics Core (para congelamento das configurações das máquinas) e Nexcafé (para controle do tempo de uso de cada estação) para 19 máquinas.
- Serviço de configuração para integração dos sistemas ao SAN – Sistema de Administração das Naves do Conhecimento, de modo que cada máquina seja corretamente reconhecida pelo sistema.
- Instalação da imagem, com os programas selecionados pela Coordenação do Projeto Naves do Conhecimento.

Lista de equipamentos disponíveis:

- 01 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 01 Monitor LED 21.5" ou similar;
- 19 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 20 Nobreak 1200VA ou similar;
- 19 Headphones - tipo (Bandana) uso genérico computador ou similar;
- Cabos - 1 Filtros de linha, 19 USB.

Requisitos:

- O sistema implantado deve seguir o padrão do projeto das Naves do Conhecimento.
- O sistema deve possibilitar a reserva da máquina via Sistema de Administração das Naves do Conhecimento – SAN e posterior alocação da máquina pelo monitor, também através desse sistema, de modo que todos os dados

referentes ao acesso possam ser coletados.

Entregáveis:

- 19 estações de trabalho com o ambiente desktop das Naves configuradas,
- Integração ao Sistema de Administração das Naves e ao sistema de reservas de estações
- Servidor de controle configurado
- Licenças dos softwares relacionados
- Treinamento para Uso e Manutenção

c) Integração RFID:

Descrição:

Cada visitante ganhará crachás com cartão RFID (Identificação por rádio frequência) para usar durante a visita à Nave Cidade Olímpica. Este crachá é vinculado ao visitante durante o processo de cadastro, e ao passar por uma solução que permita interação por RFID, o crachá emite sinais de rádio que nos permitem identifica-lo, tornando o passeio personalizado de acordo com as informações fornecidas através do cadastro. Estas informações auxiliam o processo de monitoramento das informações e permitem a criação de relações lúdicas e personalizáveis com diversas soluções do museu.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Serviço de configuração para integração dos sistemas ao SAN – Sistema de Administração das Naves do Conhecimento, de modo que cada máquina seja corretamente reconhecida pelo sistema.

Lista de equipamentos disponíveis

- 02 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar; (Navegador RFID + Backoffice)
- 10 Nobreak 1200VA ou similar;

Requisitos:

- O Sistema desenvolvido deve ser compatível ao SO Windows
- O Sistema deve possuir banco de dados e acesso de BackOffice para configuração do Sistema
- Compatível a tecnologia RFID para leitura de dados
- Sistema deve permitir que cartões sejam desassociados para que sejam usados para várias visitas

Entregáveis

- Desenvolvimento de Módulo de integração entre Banco de Dados e Soluções Interativas via RFID
- Sistema de controle de uso e Back Office
- Configuração de servidor e Banco de Dados
- Licença de Banco de Dados
- Treinamento para Uso e Manutenção

d) Sala Multimídia:

Descrição:

A Sala Multimídia é um espaço que visa dar suporte às atividades educacionais das escolas da comunidade. Ela pode ser usado para apoio às aulas, cursos e atividades programadas, disponibilizando um acervo de vídeos educativos selecionados pela Sect.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Aquisição de versões adaptadas à Nave do Conhecimento do Engenhão de licenças do softwares Yshell (34 licenças).
- Aquisição dos Softwares Faronics Core (para congelamento das configurações das máquinas) para 34 máquinas.
- Serviço de configuração para integração dos sistemas ao SAN – Sistema de Administração das Naves do Conhecimento, de modo que cada máquina seja corretamente reconhecida pelo sistema.
- Instalação da imagem, com os programas selecionados pela Coordenação do Projeto Naves do Conhecimento.

Requisitos:

- Ambiente Windows com aplicativos de mercado instalados.
- O sistema implantado deve seguir o padrão do projeto das Naves do Conhecimento.

Lista de equipamentos disponíveis

- 34 Notebooks com 8GB de memória, 1TB de HD, monitor de 14" e placa de vídeo dedicada;
- 34 Headphones - tipo (Bandana) uso genérico computador;
- 01 Quadro interativo ou similar;
- 01 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 01 RCA x RCA 15m, USB 15m, VGA 15m.

Entregáveis

- Configuração de 34 estações de trabalho com o ambiente desktop das Naves configurados;
- Integração ao sistema de administração das Naves e ao sistema de reservas de estações;
- Servidor de controle configurado para uso do professor;
- Licenças dos softwares relacionados;
- Treinamento para uso e manutenção.

e) Playground Infantil:

Descrição:

O Playground Infantil é voltado para crianças de até 7 anos. O objetivo do espaço é promover a interação delas de maneira lúdica, com aplicativos educativos e pedagógicos, usando a tecnologia como um meio de estimular e promover atividades culturais e de aprendizado. Os conteúdos disponibilizados

nas telas de toque serão diversos e irão complementar as atividades desenvolvidas nas Praças para esse público infantil. Podem incluir menus de seleção de jogos ou livros com conteúdo direcionado para o público infantil. A seleção e renovação desses conteúdos deverão ter uma periodicidade para que não se tornem obsoletos e gerem o constante interesse do público pelo espaço.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

Essa atividade não contempla o serviço de desenvolvimento de novas soluções. Serão utilizadas licenças de Softwares educativos de comunicação inteligente e intuitiva, com conteúdos diversos e bastante lúdicos complementando as atividades desenvolvidas na Nave para esse público infantil. Serão instalados dois tipos de terminais: utilizando iPads e terminais Windows Multitouch

Requisitos:

- Serão selecionados aplicativos para plataforma iOS e Windows
- Os terminais Windows Multitouch devem utilizar um aplicativo de controle a distância e limitar o uso do Sistema Operacional para permitir acesso somente a conteúdo autorizado.

Lista de equipamentos disponíveis

- 04 tablet com tela 9,7", Wi-Fi + 4G, e 16 GB de capacidade ou similar;
- 02 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 02 No Breaks 1200VA ou similar;
- 04 Cabo anti-furto para óculos, smartphone, tablets;
- 01 Filtros de linha, 1 p2xRCA 2m;
- 02 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar.

Entregáveis

- Configuração de 04 Dispositivos iPad com instalação de apps indicadas pela SECT
- Configuração de 02 Terminais Windows Multitouch com instalação de softwares de parceiros indicados pela SECT
- Treinamento para Uso e Manutenção

3.1.2 ÁREA SOLUÇÕES INTERATIVAS

a) Parede do Conhecimento Olímpica

Descrição:

A Parede do Conhecimento Olímpica será desenvolvida para o projeto da Nave do Conhecimento do Engenhão e será exclusiva a esse local pois terá formato físico diferenciado em relação as demais Paredes do Conhecimento das Naves atuais. A Parede do Conhecimento Olímpica trará informações sobre Tecnologia, Saúde, Esporte e Cidadania. Seu conteúdo será predominantemente multimídia com galeria de vídeos sobre Esportes e a história do Bairro. Haverá também uma adaptação da solução "Como

Funcionam as Coisas” com infográficos sobre esportes. A linha do tempo dos Mestres do Conhecimento será substituída por uma Linha do Tempo dos Esportes. A interação será por toque.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Desenvolvimento de novo Software multimídia com o conteúdo acima descrito
- Implantação de Backoffice para gerenciamento remoto do conteúdo, postagens de vídeos, feed de notícias e demais conteúdos compatíveis.

Requisitos:

- Desenvolvimento de software para videowall para Sistema Operacional Windows
- Software que exiba conteúdo em Vídeo, Imagens e Animações
- Sistema deve conter áudio
- Navegação com seletor multi-toque e multi-usuário

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 01 Placa de vídeo com capacidade para no mínimo 5 conexões simultâneas para atender sistema de vídeo wall;
- 01 Frame Multitouch sob Medida;
- 05 Monitor 55" profissional video wall - 24hs - Borda 5,2mm ou similar;
- 01 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 bivolt ou similar;
Cabos - 1 Filtros de linha, 1 USB 5m, 3 HDMI2m, 1DisplayPort 2m

Entregáveis

- Software desenvolvido para Projeto
- Design de interface gráfica digital para projeto
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material multimídia: vídeo, imagens, textos
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Treinamento para Uso e Manutenção

b) Nuvem do Conhecimento

Descrição:

Uma grande biblioteca, um grande repositório com acesso a todos os serviços oferecidos nas Naves do Conhecimento. Tudo isso numa interface lúdica e de navegação fácil, intuitiva. Na Nuvem do Conhecimento, o usuário poderá discorrer por vários assuntos e temas, com textos curtos, informativos, muitas fotos, vídeos e números, de forma atraente. Especificamente para a Nave do Conhecimento do Engenhão, será criada uma versão com conteúdo olímpico, com descritivo sobre cada uma das modalidades disputadas nos Jogos Olímpicos.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Licença de Software desenvolvido para as Naves do Conhecimento
- Adaptação de conteúdo para inclusão de conteúdo Olímpico
- Pesquisa de Conteúdo Olímpico
- Melhoria no sistema atual de backoffice para administração via web do conteúdo da nuvem.

Requisitos:

- Conteúdo compatível ao sistema atual da Nave do Conhecimento

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 01 Frame multitouch 46" wide ou similar;
- 01 Monitor 46" Professional ou similar;
- 01 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 01 Nobreaks 1200VA ou similar;
- Cabos - Filtro de linha, DVI, Adaptador DVI HDMI.

Entregáveis

- Software adaptado para Projeto
- Design de interface gráfica digital para novos conteúdos
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Treinamento para Uso e Manutenção

c) Galeria Digital

Descrição:

As Galerias Multimídias são soluções interativas com interfaces lúdicas e intuitivas. Nelas, o conteúdo é apresentado de forma dinâmica, de acordo com o interesse e o ritmo do usuário, prometendo ser uma das áreas mais visitadas pelo público. As Galerias serão construídas em 3 zonas expositivas. A primeira galeria abordará a história do antigo Museu do trem, local aonde ficará a Nave do Conhecimento do Engenheiro, as reformas, entre outros aspectos. A segunda galeria falará sobre os valores olímpicos, enquanto a terceira irá mostrar fotos e materiais relacionados à preparação do Rio de Janeiro para as Olimpíadas desde a candidatura.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Sistema de exibição de fotos passo a passo (através do sensor gestual) ou em slideshow com capacidade para exibição de imagens em diversas resoluções, com adição de legendas digitais por foto em posições pré-determinadas, além da possibilidade de adição de áudios e vídeos com reprodução automática, seja para um slide específico ou acompanhando a visualização da galeria como um todo.
- Pesquisa de Conteúdo e criação de material para as Galerias

Requisitos:

- O sistema deve possuir administração remota via web viabilizando a publicação de galerias distintas (através do upload de imagens) por equipamento, ou por grupo de equipamentos.
- O sistema deve armazenar as galerias já publicadas em um banco estabelecendo um arquivo para uso futuro.
- Sistema para navegação compatível a uso de sensor ótico

Lista de equipamentos disponíveis

- 03 Computadores PC Mini com 4GB de memória e HD de 500GB ou similar;
- 03 Sensor de Gestual ou similar;
- 03 Monitor LCD 55" Professional ou similar;
- 03 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 03 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 03 Cabos - Filtro de linha, P2xRCA, DVI, Adaptador DVI HDMI

Entregáveis

- Software de Navegação utilizando dispositivo Gestual
- Design de interface gráfica digital para novos conteúdos
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Treinamento para Uso e Manutenção

d) **Árvore Sementes do Amanhã**

Descrição:

A Árvore – Semente do Amanhã é um dos espaços mais interativos e que representam maior legado para as comunidades. Nela os moradores/usuários poderão gravar vídeos e mensagens sobre o projeto ou sobre a própria comunidade, deixando depoimentos hoje para gerações futuras.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Adaptação e instalação do sistema já disponível nas Árvores do Conhecimento do projeto Nave do Conhecimento, possibilitando a gravação (nos terminais do tronco da árvore),
- Moderação (via interface web)
- Sistema de Exibição dos depoimentos (via monitores instalados nas folhas da árvore). Desenvolvimento de sistema de controle de iluminação RGB.

Requisitos:

- Cada depoimento deve ser capturado reproduzindo a imagem do usuário em forma de espelho.
- Aplicativo deve indicar o tempo restante de gravação ao usuário.
- Sistema deve permitir a revisão do depoimento recém-gravado com a opção de envio ou exclusão
- Sistema deve possuir interface internacionalizável, suportando ao menos os idiomas português, inglês e espanhol

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 01 Controladora RGB ou similar;
- 02 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 04 Computadores PC Mini com 4GB de memória e HD de 500GB ou similar;
- 01 Sistema de Iluminação em LED RGB ou similar;
- 04 Monitor LED 42" Profissional ou similar;
- 02 Webcams;
- 05 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 04 6 HDMI 15m, Extensor elétrico, 6 usb5m amplificado ou similar;
- 04 Cabo Extensor HDMI 10 Metros ou similar.

Entregáveis

- Adaptação de Software Atual de Gravação para as novas funcionalidades
- Instalação do Software nos Terminais de Gravação
- Design de interface gráfica digital para novos conteúdos
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Treinamento para Uso e Manutenção

e) Mesa das Comunidades

Descrição:

A Mesa da Comunidade é uma solução interativa que disponibiliza um mapa da região, no qual os usuários podem se localizar e reportar um problema local por meio do número 1746. Além disso, ele pode pontuar os locais de interesse próximos à região, planejar o deslocamento entre a Nave do Conhecimento do Engenheiro e a Praça do Trem e diversos destinos no Rio de Janeiro, dentre outras funcionalidades. A experiência com a Mesa se mostrou sempre muito positiva e de grande procura nas demais Naves do Conhecimento. No novo projeto, a mesa poderá apresentar outras atrações, como infográficos e mais informações sobre a região.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Adaptação do software já existente nas demais Naves do Conhecimento à Nave do Conhecimento do Engenheiro e ao hardware proposto.

Requisitos:

- Compatibilidade com o Software atual das Mesas da Comunidade
- Integração com Banco de Dados dos usuários atuais

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 01 Touch frame infravermelho 55" wide ou similar;
- 01 Monitor 55" Profissional ou similar;

- 01 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Filtro de linha, P2xRCA, DVI, Adaptador DVI HDMI;
- 01 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar.

Entregáveis

- Adaptação de Software Atual da Mesa das Comunidades
- Integração ao Banco de Dados Atual
- Instalação do Software no equipamento da Nave do Conhecimento do Engenheiro
- Design de interface gráfica digital para novos conteúdos
- Treinamento para Uso e Manutenção

f) Mesa Rio 500 anos

Descrição:

Em uma solução lúdica os visitantes poderão conhecer todo o planejamento de transformação positiva para a estrutura da cidade para seu aniversário de 500 anos.

Através dos pilares conceituais do planejamento estratégico do projeto o visitante acompanhará por exemplo, os índices do Rio como Cidade Verde, as metas de valor humano e até mesmo os custos envolvidos em cada iniciativa.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Desenvolvimento de software multimídia com projeção central e 04 Terminais de Controle
- Criação de Roteiro Interativo
- Desenvolvimento de Interface Gráfica
- Adaptação de material bruto em Vídeos e Textos sobre o projeto Rio 500 Anos

Requisitos:

- Software compatível a 04 usuários Simultaneos
- Software desenvolvido em Plataforma Windows
- Conteúdo compatível ao material sobre o Rio 500 anos
- Jogo que reage a índices escolhidos pelo usuário

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB;
- 04 Tablet com tela de 11,6" com 4GB de Memória e 64GB de capacidade SSD;
- 01 Projetor Laser / Led Hybrid - 3.000 ANSI Lumens - 20.000 Horas - Resolução 1.280 x 800 - Projection Ratio 1,15–2,3 : 1 (WXGA);
- 01 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 01 Cabos - 1 USB amplificado 15m, 2 USB 5m, 1 HDMI10m.

Entregáveis

- Software de Navegação utilizando Tablets Touchscreen
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo

- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Treinamento para Uso e Manutenção

3.2 ESPECIFICAÇÕES DAS SOLUÇÕES DO GRUPO 2

3.2.1 ÁREA IDENTIFICAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DOS VISITANTES

a) Cadastro Digital

Descrição:

Antes de começar o passeio pela Nave do Conhecimento do Engenho/Praça do Trem, o visitante terá de preencher um cadastro com dados simples que traçarão o perfil desse usuário e tirar uma foto sua para estar associada ao cadastro. Com essas informações, a Prefeitura do Rio poderá criar um banco de dados, armazenando desde itens básicos como idade e sexo, até o histórico das atividades que o usuário participou.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Desenvolvimento de Software de cadastro de visitantes para a Exposição com formulário para dados básicos e foto tirada no Terminal que deve ser associada ao cadastro
- Integração ao sistema RFID para uso por parte dos visitantes do cartão RFID (Identificação por rádio frequência)
- Adaptação de Sistema de Cadastro atual para facilitar visita à Exposição
- Envio de informação dos usuários para Aplicativo Mosaico b)

Requisitos:

- Compatibilidade com o Software atual de Cadastro Digital das Naves do Conhecimento
- Integração com Banco de Dados dos usuários atuais
- Sistema do Cadastro Digital para a Exposição deve conter informações adequadas a visita de Grupos e Indivíduos
- Multilíngue: Inglês, Português e Espanhol

Lista de equipamentos disponíveis

- 09 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 09 Webcams;
- 09 Sensores RFID UHF;
- 09 Nobreak 1200VA ou similar;
- 1500 Crachá impresso RFID;

Entregáveis

- Adaptação de Software Atual de Cadastro
- Criação de novo sistema de Cadastro para Exposição Interativa do Piso 2
- Integração ao Banco de Dados Atual
- Instalação do Software nos equipamentos da Nave do Conhecimento do

Engenhão

- Design de interface gráfica digital para novos conteúdos
- Treinamento para Uso e Manutenção

b) Mosaico Digital

Descrição:

Um aplicativo com animações dispostas em um Mosaico criado por telas de LED formando um VideoWall nas paredes ao redor do Elevador existente no Hall de Entrada do prédio. No Mosaico os visitantes poderão a foto que foi tirada no cadastro representando o espírito e a energia do esporte. Todos os visitantes que tirem foto no Cadastro farão parte do Mosaico.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Desenvolvimento de software integrado ao sistema de cadastro que resgate as fotos armazenadas no banco de dados do cadastramento de visitantes da Exposição
- Software de apresentação de Fotos com animações elabore um mosaico com a resolução do videowall. O software deve permitir que o tempo de atualização das fotos seja dinâmico para que as pessoas consigam se ver em tempo hábil mesmo em dias de maior movimentação na entrada do espaço.
- O serviço contempla a instalação no hardware disponibilizado e calibração do sistema

Requisitos:

- A solução deverá ser capaz de exibir as fotos dos usuários que se cadastrarem, imediatamente após a criação do cadastro ou acesso de usuários já cadastrados para nova visita
- Em caso de problemas de comunicação o software deverá manter o mosaico operando com o cache das fotos já carregadas. Ele deverá armazenar localmente até 50GB de fotos. O sistema deverá consultar a API do SAN para saber se a foto em cache ainda é a mesma do cadastro de cada usuário. Em caso afirmativo, carregará a foto do cache, se não for o caso baixará a nova versão para exibição e atualizará o cache. Essa mecânica tem o objetivo de poupar o link da Nave e dar agilidade à carga do mosaico.

Lista de equipamentos disponíveis

- 09 Cabos - USB 2m, Serial 2m, Filtro de linha 4plugs 2m;
- 01 Computador com 16GB de memória e HD de 2TB com placa de vídeo dedicada de 2GB ou similar;
- 09 Monitores de 46" profissional video wall - 24hs - Borda 5,2mm ou similar;
- 01 Suporte de VideoWall;
- Cabos HDMI 10m – 09 Extensores elétricos, 09 usb.

Entregáveis

- Software de Integração de Conteúdo e Publicação em Videowall
- Design de interface gráfica digital para novos conteúdos
- Criação de Animação para exibição de Fotos no Mosaico
- Instalação e Calibração

- Treinamento para Uso e Manutenção

3.2.2 SOLUÇÕES EXPOSITIVAS

a) Linha do Tempo

Descrição:

Linha do tempo interativa que vai levar os visitantes a navegar por todas as edições dos Jogos das começando pelas Olimpíadas da Antiguidade (entre 776 a.C. até 393 d.C., na Grécia antiga), até as chamadas Olimpíadas da Era Moderna (de 1896 a 2016). Cada edição dos Jogos terá ano, cidade, quadro de medalhas, curiosidades, números, principais fatos, recordes mundiais e olímpicos, destaques individuais, novidades em relação à olimpíada anterior, tudo ilustrado com fotos, vídeos e infográficos, com bastante interatividade e informação. O conteúdo das Olimpíadas modernas são agrupadas em videowall interativo curvo.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de um aplicativo com funcionalidade de uma Linha do Tempo para as Olimpíadas Modernas (1896 a 2016)
- Aplicativo desenvolvido com interatividade via Sensor do tipo Dial com Clique
- Seleção de idioma através de Sensor Capacitivo

Requisitos:

- Sistema deve exibir as informações sobre os jogos com riqueza de detalhes em multimídia;
- Sistema deverá possibilitar aos usuários o acesso aos destaques de cada olimpíada ao girar o dial em um balcão posicionado na frente do videowall
- Software de controle funcionando em balcão deverá contar com 7 Dials, com 3 botões capacitivos para seleção do idioma por dial.
- Pontos capacitivos com espaço reservado para as duas futuras edições dos jogos. O resultado do toque deve ser refletido em conteúdo no videowall em curva
- Conteúdo em Três Idiomas

Lista de equipamentos disponíveis

- 07 Computador com 16GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 14 Telas de LED Curva 48";
- 07 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 01 12 Cabos HDMI 5m, 2 cabos HDMI 15m, 14 Extensores elétricos, 8 usb amplificados 12m
- 07 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;

Entregáveis

- Software de Navegação utilizando Dials e Sensores Capacitivos
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo

- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

b) Galeria de Medalhas

Descrição:

Para auxiliar a imersão no universo olímpico o visitante poderá conhecer as estatísticas das vitórias através de infográficos que detalham as medalhas conquistadas por todos os países. Os visitantes poderão ver a frente e o verso de todas as medalhas olímpicas feitas até hoje e o que significam as imagens e os dizeres gravados no maior objeto de desejo dos atletas durante os Jogos.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software linear de navegação por touch em aproximadamente 32 áreas de conteúdo (para cada edição olímpicas)
- Produção e Adaptação de Conteúdo, incluindo pesquisa e elaboração de textos

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por toque, prevendo conteúdos em texto, imagem ou vídeo
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 04 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 04 Headphones.

Entregáveis

- Software Multimídia com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

c) Microscópio Digital

Descrição:

O Microscópio Digital vai trazer alguns dos objetos da Vitrine Tecnológica e de certa forma irá destrinchá-los para o público em geral. Serão disponibilizadas pequenas amostras dos materiais usadas ao longo dos tempos pelos atletas, para que os visitantes possam ver a evolução desses equipamentos.

A raquete de tênis, por exemplo, começou sendo feita de madeira e hoje adota materiais como grafite, influenciando diretamente na velocidade do jogo. Essas amostras, no entanto, serão vistas por meio de uma tela com câmera aberta, a navegação por dial permitirá ao visitante a sensação de que está usando um microscópio virtual, os materiais aparecerão em tamanho muito maior (grande

escala) mostrando detalhes e ângulos que não percebemos no dia a dia.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de aplicativo para tela com interação através de um sensor tipo dial permitindo ao usuário ao movimentar o dial ver a nível microscópico os tipos de materiais utilizados nas roupas e acessórios dos atletas que possibilitam ganho de performance e quebra de recordes.
- Menu de Seleção através do Dial para escolha do material a ser visualizado

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Dial, prevendo conteúdos em texto, imagem ou vídeo
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 03 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 03 Sensor Dial USB ou similar;
- 03 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 01 Cabos - 3 USB amplificado 8m, 3 HDMI 8m.

Entregáveis

- Software Multimídia com navegação através de Toque e Dial
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e produção de material
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

d) Domo Visita Virtual

Descrição:

Solução inovadora de visualização com projeção em um Semi-Domo para visitas virtuais, contendo informações sobre as arenas, as infraestruturas novas ou remodeladas, e os locais de competição dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos 2016. O espaço também poderá ser utilizado para visualizar conteúdos diversos relacionados a ciência e tecnologia que serão cedidos por organizações parceiras. Através de um terminal de acesso, será possível escolher o local de visitação virtual e controlar a visita.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de um sistema para uso de um painel de controle digital que permita a visualização de vídeos ou fotos 360° que podem ser controlados, permitindo a visualização de todos os ângulos do ambiente.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Touch, prevendo conteúdos em Vídeo ou Imagem em 360
- Compatível ao Sistema Google Street View
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 01 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 01 Projetor Laser / Led Hybrid - 3.100 ANSI Lumens - 20.000 Horas - Resolução 1.280 x 800 - Ultra Short Throw 0.28:1 ratio - Fixed Lens - Mirror System
- 01 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Cabos - HDMI 10m, usb, extensor elétrico.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e Adaptação de Material 360°
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

3.2.3 SOLUÇÕES INTERATIVAS**a) Heróis Brasileiros****Descrição:**

- A solução Heróis Brasileiros permitirá que o visitante seja recebido e “converse” com grandes atletas olímpicos Brasileiros. Através de vídeos exclusivos para o projeto com os atletas de corpot inteiro, darão depoimentos contando suas histórias, os momentos marcantes da carreira, os maiores desafios de se conquistar uma medalha e as glórias de subir em um pódio olímpico. Através de um menu de conteúdo, o visitante poderá selecionar o assunto que gostaria de assistir o depoimento e até mudar o atleta com o qual está interagindo. No centro da sala, estão posicionadas as torres com os heróis olímpicos brasileiros. Ao selecionar um assunto o herói ganha vida na tela e responde ao visitante.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software para seleção de conteúdos e apresentação de vídeos.
- Produção de conteúdo em Vídeo, incluindo estúdio e edição de vídeos para os 10 Atletas escolhidos pela SECT para representar atletas Olímpicos e Paralímpicos de ambos os sexos.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (2 idiomas) para legenda do Herói
- Software deverá suportar navegação por Touch, prevendo visualização de vídeos com imagens e textos de apoio
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 04 Computador com 16GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 04 Frame multitouch videowall sob medida ou similar;
- 08 Monitor 46" profissional video wall - 24hs - Borda 5,2mm ou similar;
- 04 Nobreaks 1200VA;
- 01 8 HDMI 2m, 4 Extensor elétrico, 4 usb5m amplificado;
- 04 Extensor USB 5 Metros;
- 04 Sistema de som direcional;
- 04 Sensores RFID UHF.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo e Produção de 60 Vídeos de duração entre 03" e 4' min
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

b) Wiki Olímpico

Descrição:

Composto por um painel interativo contendo todas as informações dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos do Rio, em 2016. Nestas telas, os visitantes descobrirão que modalidades serão disputadas na próxima edição dos Jogos, com a descrição histórica e suas respectivas regras, além dos principais nomes de cada esporte e seus atuais campeões.

O visitante terá acesso também toda a programação da Olimpíada de 2016, com datas e locais de competição, os perfis dos atletas, tudo isso tendo como base um mapa do Rio de Janeiro, mostrando onde serão disputadas cada uma das 42 modalidades olímpicas e 22 paralímpicas em 2016.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software para acesso aos dados dos Jogos do Rio em uma interface que simula uma navegação em mapa do Rio detalhando os Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016.
- A mesma solução será instalada em três painéis distribuídos pela Exposição.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Touch, prevendo conteúdos em

Vídeo, Foto e Texto

- Software compatível ao Sistema Operacional Windows
- Sistema de BackOffice para atualização de dados de forma remota

Lista de equipamentos disponíveis

- 03 Computadores PC com 8GB de memória e HD de 1TB e placa de vídeo de 1GB ou similar;
- 03 Monitor LCD 46" profissional ou similar;
- 03 Frame multitouch 46" wide ou similar;
- 03 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 03 Equipamento de som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 03 Sensores RFID UHF;
- 01 Cabos - Filtro de linha, P2xRCA, DVI, 3 HDMI 3m, 3USB amplificado 5m.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

c) Painel Comparações Corporais

Descrição:

Uma solução composta por um espelho interativo vai permitir que o visitante compare o seu próprio corpo com infográficos simulando o corpo de atletas de modalidades diferentes como natação, ginástica olímpica, hipismo, basquete ou levantamento de peso. Vai fazer com que as pessoas vejam não só com qual tipo físico mais se parece, mas também possibilitará a comparação entre as modalidades olímpicas e suas particularidades.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de aplicativo que permitirá ao visitante visualizar quatro tipos de atletas e ver sua imagem refletida sobre a imagem virtual do atleta. Além disso, o software permitirá que outras informações como medidas e gráficos sejam apresentadas de forma virtual para mostrar a evolução do corpo destes atletas ao longo do tempo.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Gestos
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 06 Monitor 55" profissional video wall - 24hs - Borda 5,2mm ou similar;
- 03 Webcams ou similar;

- 03 Computadores com 8GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo de 1GB ou similar;
- 03 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 03 Sensores RFID UHF;
- 01 Cabos - Filtro de Linha, 1 HDMI 8m

Entregáveis

- Software com navegação através de Gestos
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

d) Vitrines de Tecnologia

Descrição:

A Vitrine de Tecnologia vai permitir que o visitante conheça mais sobre a história e do que são feitos os objetos, as vestimentas e os equipamentos que fazem parte do dia a dia dos atletas olímpicos e paralímpicos. São elementos como raquete de tênis e badminton; espada de esgrima, próteses (de pernas e braços), bicicletas, cadeiras de rodas, óculos e maiôs de natação, etc. O visitante poderá interagir tocando na imagem dos objetos na tela e selecionando para conhecer mais sobre sua história e avanços tecnológicos

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software multimídia que acrescentará informações como uma legenda virtual sobre objetos reais, os visitantes poderão ver as suas versões antigas e comparar as características de Design, Materiais e Físicas que influenciam na performance dos atletas.
- Replicação do aplicativo em quatro telas distintas

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Toque
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 07 Computadores com 8GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo de 1GB ou similar;
- 03 Projetor Laser / Led Hybrid - 3.000 ANSI Lumens - 20.000 Horas - Resolução 1.280 x 800 - Projection Ratio 1,15–2,3 : 1 (WXGA);
- 03 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 04 Monitor Touch Screen LCD 32 Open Frame;
- 04 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 04 Webcams;

01 Cabos - 4 HDMI 5m, 3HDMI 15m, 4 usb amplificado 5m.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

e) Quiz Inteligência Corporal

Descrição:

O Quiz Inteligência Corporal trata o visitante como um atleta em potencial. Por meio de um questionário simples e bem lúdico, ele vai dar pistas sobre suas preferências do dia a dia e o tipo de atividade que gosta de fazer em seu cotidiano.

As respostas traçarão um perfil físico e psicológico que determinarão o tipo de modalidades olímpicas que mais se encaixam ao perfil do candidato a atleta. Para completar a experiência interativa, as pessoas terão elementos virtuais ligados aos esportes eleitos depois de respondidas as questões, para tirar uma foto e compartilhá-la nas redes sociais.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de aplicativo de perguntas e respostas sobre inteligência corporal que terá como resultado que tipos de modalidades olímpicas podem ser praticadas

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Toque
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

04 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
04 Webcams;
04 Nobreaks 1200VA ou similar;
04 Sensores RFID UHF;
01 Cabos - Filtro de Linha, 1 HDMI 8m.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

f) Painel Nutrição

Descrição:

O Painel de Nutrição mostrará ao visitante como é a alimentação de um atleta e permitirá que ele a compare com a sua própria alimentação. Um nutricionista prestará consultoria para indicar o consumo calórico e a quantidade de nutrientes presentes no dia a dia de diversos atletas. Esses hábitos, claro, variam de acordo com a modalidade de cada desportista. Um ginasta ou um cavaleiro, por exemplo, come bem menos que um halterofilista ou um nadador. Será uma atividade muito informativa, mas também um jogo no qual as pessoas – principalmente as crianças – poderão testar seus conhecimentos sobre nutrição e ver se precisam adotar hábitos mais saudáveis à mesa, como já fazem os atletas, sobre tipos de alimentos e sua importância na prática de esportes. O Painel de Nutrição terá dois elementos: o Prato do Campeão e a Geladeira dos Atletas.

f.1) Prato dos Campeões

Descrição:

Montar o prato de um atleta em suas diversas fases de treinamento – durante a competição, antes, ou depois – é o desafio do visitante na seção Prato do Campeão. Por meio de informações de jogadores, treinadores e nutricionistas o público vai testar seus conhecimentos sobre o assunto, colocando os alimentos que ele julga necessário para que esse atleta mantenha sua performance de alto rendimento em um grande prato virtual. Para tanto, terá de saber não só o tipo de nutrientes, mas também as quantidades de cada grupo alimentar, que variam de acordo com o estágio do treinamento desse jogador. Cada modalidade tem sua particularidade de aporte calórico, inclusive. Caberá ao visitante montar um prato equilibrado de acordo com o esporte escolhido e com a fase de treinamento.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software em tela touch que permitirá ao visitante descobrir a importância da alimentação no desenvolvimento corporal, nos treinamentos e nos dias de competição. O visitante escolhe, através do toque, o tipo de atleta e em uma tela transparente é mostrado prato do atleta de acordo com o momento em que ele se encontra, seja em treinamento, antes da prova ou depois da prova. Em cada um desses momentos, é explicada a função nutritiva de cada um.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Toque
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 03 Tela LCD Transparente 47"
- 03 Computadores com 8GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo de 1GB ou similar;

- 03 Frame Multitouch 47" Wide - Double Touch;
- 03 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 03 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 03 Sensores RFID UHF;
- 03 Cabos - 1 HDMI10m, 1 USB 10m, 4 USB 2m, 4 HDMI 2m.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo sobre Nutrição
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

f.2) A Geladeira dos Atletas**Descrição:**

Nutricionistas vão definir as dietas que montam para seus atletas para que obtenha alto rendimento. Ao abrir essa geladeira, o visitante vai conhecer, de uma maneira bem visual, qual o tipo e as quantidades de carnes, verduras, legumes, frutas e carboidratos que um atleta de uma determinada modalidade precisa consumir diariamente para se manter competitivo. Dessa maneira, o público poderá comparar as necessidades calóricas entre diversos esportes.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software para toque que mostra as quantidades de alimento consumidas por 3 diferentes tipo de atleta (esportes a serem definidos pela SECT). Além disso, surgem gráficos comparativos sobre o consumo e o gasto de calorias ou o hábito alimentar diferenciado para cada modalidade.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação por Toque
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 8GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo de 1GB ou similar;
- 01 Monitor LED 55" Professional ou similar;
- 01 Frame Multitouch 55" Wide - Double Touch ou similar;
- 01 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 01 Sensores RFID UHF;
- 01 Cabos - 1 HDMI10m, 1 USB 10m, 4 USB 2m, 4 HDMI 2m.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo

- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo sobre Nutrição
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

g) Painel Legado Olímpico

Descrição

No Painel do Legado Olímpico, os visitantes saberão mais sobre os projetos que fizeram parte do Caderno de Encargos estabelecido pelo COI (Comitê Olímpico Internacional), contendo as exigências para que o Rio de Janeiro pudesse sediar a Olimpíada de 2016.

Por meio de uma mesa acoplada com sensores de tag NFC, o público verá onde ocorreram as principais obras e qual a finalidade de cada estrutura construída ou reformada especialmente para sediar os Jogos. Serão destacadas as obras como a revitalização do Porto Maravilha, da Marina da Glória e do Parque de Madureira, projetos como o Morar Carioca e a construção de novas estações do Metrô, além das melhorias no sistema de transporte com a duplicação do Elevado do Joá e da implantação das vias Transoeste, Transcarioca e Transolímpica.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software interativo com leitura NFC para utilização com objetos cenográficos com tags que correspondem a cada um dos projetos da Cidade. Ao posicioná-los sobre um local específico do balcão, o conteúdo multimídia é mostrado no videowall a frente.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação através de Objetos com NFC
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16 GB de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB;
- 04 Monitores de 46" profissional video wall - 24hs - Borda 5,2mm ou similar;
- 04 SENSOR NFC;
- 01 Sensores RFID UHF;
- 01 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 18 TAG NFC acoplados a objetos;
- 02 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 01 Cabos - 4 HDMI 10m, 1 USB Amplificado 5m

Entregáveis

- Software com navegação através de Sensores NFC
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo

- Trabalho de Pesquisa de conteúdo sobre Legado Olímpico
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

h) Cinema Imersivo

Descrição:

Essa será uma experiência que terá um importante papel para demonstrar o poder de transformação nas cidades sede dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos.

Através de uma grande projeção os visitantes poderão assistir um vídeo com aproximadamente 5 minutos, com alto poder de imersão, que os transportará para o clima olímpico. O vídeo mostrará o desenvolvimento da cidade para receber os milhares de atletas e visitantes que viverão os Jogos Olímpicos e Paralímpicos.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de Aplicativo para projeção de Filme em 360°
- Licença de Software para Blending
- Produção de Conteúdo Multimídia em 360° com duração de aproximadamente 5' com uso de imagens oficiais do site Cidade Olímpico, materiais bruto de filmagens feitas durante as construções e novas imagens capturadas para o projeto.

Requisitos:

- Conteúdo para formato super wide em 360° de projeção
- Legendas em 3 Idiomas (inglês, português e espanhol)
- Sistema de início de exibição via butoneira
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 02 Computadores com 16GB de memória e HD de 2TB com placa de vídeo dedicada e 2GB ou similar;
- 01 Equipamento de som Cinema;
- 06 Projetor 6.000 Lumens Full HD 2 LCD - Resolução 1920x1200 + Lâmpada Extra + Lente 2.5;
- 08 Nobreaks 1200VA ou similar
- 01 Cabos - 6 P10xP10 20m, 2 extensores elétricos, 6HDMI 20m, USB, 2 P2xRCA, 6 RCA x RCA, Amplificador HDMI

Entregáveis

- Software com de projeção de filme 360° com início através de Butoneira
- Design de interface gráfica digital para Filme
- Criação de Roteiro e Storyboard
- Produção de Vídeo em 360o em texto (3 Idiomas)
- Trabalho de Pesquisa de conteúdo sobre Cidade
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

i) Tocha Holográfica

Descrição:

Um dos maiores símbolos olímpicos, a tocha dos Jogos do Rio-2016 estará bem próxima dos visitantes. Por meio de tecnologia inovadora, as pessoas poderão visualizar, de forma virtual, a chama olímpica, utilizando uma técnica de Pepper's Ghost. Diversos elementos relacionados aos jogos serão exibidos, criando um efeito visual lúdico e único.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Desenvolvimento de software com interação por presença, com efeitos especiais que simulam uma chama de diferentes intensidades, além de elementos ligados a esporte e legado olímpico.
- Criação de animações e efeitos visuais com conteúdo sobre a Rio 2016, esporte e valores olímpicos

Requisitos:

- Conteúdo em animações diversas em Looping
- Informação de texto em 3 Idiomas (inglês, português e espanhol)
- Sistema de início de exibição via sensor de presença
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16 de memória e HD de 1TB com placa de vídeo dedicada de 4GB ou similar;
- 01 Equipamento de Som - Caixa de Som Speaker Set 2.1 ou similar;
- 01 Webcam;
- 01 Monitor LED 46" Profissional ou similar;
- 01 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Cabos - 1 HDMI 5m, 1 usb5m amplificado

Entregáveis

- Software com animações com diversos efeitos com início através de Sensor de Presença
- Design de interface gráfica digital para Filme
- Criação de Roteiro e Storyboard
- Produção de Animação com uso de Lettering (3 Idiomas)
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

j) Foto com o Mascote

Descrição:

Após percorrer todo o Caminho Olímpico, os visitantes poderão deixar o espaço com uma bela recordação: uma foto, em realidade aumentada, com os

mascotes olímpico e paralímpico dos Jogos do Rio-2016, Tom e Vinícius. Para deixar a foto ainda mais divertida, a pessoa poderá escolher uma moldura em um totem e depois de se posicionar no topo do pódio, a câmera digital vai criar uma fusão entre os mundos real e virtual com a presença dos mascotes. Na sequência, o visitante terá a opção de compartilhar a foto nas redes sociais ou recebê-la por e-mail.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software que permitirá ao visitante tirar uma foto com imagens virtuais dos mascotes Tom e Vinícius. O visitante poderá navegar e selecionar a moldura que quer ver aplicada à sua foto. Após aprovação da foto, o visitante poderá compartilhar a foto usando o cartão RFID.

Requisitos:

- Software deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software deverá suportar navegação através de Toque
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 01 Camera Fotográfica;
- 01 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Cabo USB 5 Metros;
- 01 Sensor RFID.

Entregáveis

- Software com navegação através de Toque
- Design de interface gráfica digital para novo aplicativo
- Criação de Fluxograma para Navegação e Mapa de Conteúdo
- Adaptação de material em texto (3 Idiomas) e vídeo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

k) Túnel de Encerramento

Descrição:

O túnel de encerramento será um momento fundamental na finalização da experiência, baseado no formato dos arcos olímpicos e com uma cenografia trabalhada em túnel dará ao visitante a sensação de imersão no universo de paixão de transformação dos Jogos Rio 2016. Essa solução usa projeções, iluminação com tiras de LED RGB e som para criar uma experiência imersiva e de alto impacto.

Serviços de desenvolvimento/adaptação:

- Desenvolvimento de software para projeção mapeada
- Criação de conteúdo em formato vídeo e animações.

Requisitos:

- Software de Projeção Mapeada personalizado para Cenário
- Software deverá permitir projeção em Looping ou Acionado por Presença
- Software compatível ao Sistema Operacional Windows

Lista de equipamentos disponíveis

- 05 Computador com 16GB de memória e HD de 2TB e placa de vídeo de 2GB ou similar;
- 01 Sistemas de iluminação em LED RGB com controladora DMX;
- 05 Projetor Laser / Led Hybrid - 3.000 ANSI Lumens - 20.000 Horas – Resolução 1.280 x 800 - Projection Ratio 1,15–2,3 : 1 (WXGA);
- 05 Sensor de movimento com capacidade de detecção de gestos ou similar;
- 10 Nobreak 1200VA ou similar;
- 01 Cabos - 5 HDMI 10m, 5 USB amplificado 10m, 5 USB 5m
- 01 Equipamento som:
 - 06 caixas passivas com falantes de 8" com cone de polipropileno metalizado titanium Impedância de 4 ou 8 ohms
 - 01 Divisor com corte em altas frequências de -3db e corte em médias de -12db - Potência máxima de 50w a 100w RMS
 - 02 Subwoofer ativo com falante de 12" Impedância de 4 ou 8 ohms, acompanhando as caixas passivas e potência de 150w RMS
 - 03 Amplificadores de potência com resposta de frequência de 20Hz a 20kHz. Com 2 Zonas e dois canais por zona, Potência 200w a 400w, Impedância de 4 a 8 Ohms, Controle de graves e agudos de pelo menos +8 ou -8db. Distorção de no máximo 1,5%
- 05 CabosHDMI 10m,
- 05 USB amplificado 10m, 5 USB 5m

Entregáveis

- Software com Projeção Mapeada com interação via presença
- Design de interface gráfica digital para animação
- Criação de Storyboard
- Produção de animação em Vídeo para Projeção Mapeada
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

3.2.4 SIMULADORES

a) Simulador de Atletismo (cadeira de rodas)

Descrição:

O Simulador da Bicicleta Paralímpica terá três bicicletas usadas por atletas da categoria S10 (mínimo comprometimento dos movimentos), para que três visitantes possam “competir”, simultaneamente entre si. O desempenho de cada um aparecerá em uma tela, que por sua vez vai projetar uma pista oficial de corrida.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de Software para que os visitantes que queiram participar possam entrar na fila através de uso do Crachá RFID ou criação de usuário temporário
- Desenvolvimento de jogo de projeção interativa a partir da fila criada nos Totem de Cadastro. Sensores acoplados a bicicletas paraolímpicas captam os movimentos e calculam a velocidade e o trajeto permitindo disputa entre os visitantes em aparelhos diferentes.

Requisitos:

- Software do totem deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software do totem deverá suportar navegação através de Toque
- Software dos Simuladores deve integrar banco de dados de usuários na Fila
- Software dos Simuladores deve gravar dados dos participantes em seus respectivos cadastros
- Software dos Simuladores deve analisar em tempo real velocidade dos pedais com sensores para análise de velocidade simulada
- Software deve demonstrar velocidade simulada de cada participante na tela

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16GB de memória e HD de 2TB e placa de vídeo de 2GB ou similar;
- 01 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 01 Projetor Laser / Led Hybrid - 3.000 ANSI Lumens - 20.000 Horas - Resolução 1.280 x 800 - Projection Ratio 1,15–2,3 : 1 (WXGA) ou similar;
- 03 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 01 Cabo HDMI 10 metros;
- 01 Cabo USB 5 metros;
- 01 Sistema de áudio 60W de Potencia e Subwoofer - 2.1.

Entregáveis

- Software de Jogo Projetado com interação via Sensores
- Software de controle de participação integrado
- Design de interface gráfica digital para jogo e software de controle
- Produção de animações para jogo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

b) Simulador de Atletismo

Descrição:

Simulador de corrida livre onde até 2 pessoas competem com um esportista profissional em projeção em uma tela lateral. Tudo deve ser feito para dar a sensação de imersão.

Uma projeção de aproximadamente 12 metros mostra um corredor profissional de 100 metros rasos, o simulador começa mostrando alguns movimentos de aquecimento e alongamento. Após a animação inicial o visitante é convidado para se posicionar ao lado do corredor virtual e é dada a largada. No final o

software revela o tempo da corrida e compara com o corredor.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de Software para que os visitantes que queiram participar possam entrar na fila através de uso do Crachá RFID ou criação de usuário temporário
- Desenvolvimento de software de projeção interativa a partir do start da aplicação através de um totem com sensor RFID. Sensores de movimento captam os movimentos do visitante e calculam o trajeto da corrida em relação ao atleta virtual.

Requisitos:

- Software do totem deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software do totem deverá suportar navegação através de Toque
- Software do Simulador deve integrar banco de dados de usuários na Fila
- Software do Simulador deve gravar dados dos participantes em seus respectivos cadastros
- Software do Simulador deve analisar a velocidade da corrida
- Software deve demonstrar o tempo final de corrida

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16GB de memória e HD de 2TB com placa de vídeo de 2GB ou similar;
- 01 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 04 Projetor Laser / Led Hybrid - 3.100 ANSI Lumens - 20.000 Horas – Resolução 1.280 x 800 - Ultra Short Throw 0.28:1 ratio - - Fixed Lens - Mirror System;
- 06 Nobreaks 1200VA;
- 08 Cabo USB 1,5mts;
- 05 Extensor USB 10 Metros ou similar;
- 05 Cabo HDMI 3 mts;
- 05 Extensor HDMI 10 mts;
- 01 Sonorização:
 - 04 Caixas de som passivas com falantes de 5" a 8" com cone de polipropileno metalizado titanium Impedância de 4 ou 8 ohms Divisor com corte em altas frequências de -3db e corte em médias de -12db. Potência máxima de 50w a 100w RMS
 - 01 Subwoofer ativo com falante de 8" ou 10" Impedância de 4 ou 8 ohms, acompanhando as caixas passivas Potência de 150w RMS
 - 01 Amplificador de potência com resposta de frequência de 20Hz a 20kHz. Com 2 Zonas e dois canais por zona. Potência 200w a 400w. Impedância de 4 a 8 Ohms. Controle de graves e agudos de pelo menos +8 ou -8db. Distorção de no máximo 1,5%

Entregáveis

- Software de Jogo Projetado com interação via Sensores
- Software de controle de participação integrado
- Design de interface gráfica digital para jogo e software de controle

- Produção de animações para jogo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

c) Simulador de remo

Descrição:

No Simulador do Remo, o visitante irá se sentar em um barco como os utilizados nas competições da modalidade e simular uma competição, usando os remos. O jogo é cooperativo e o sincronismo com o parceiro faz a velocidade aumentar. Os resultados serão registrados no cadastro do cartão RFID utilizado.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de Software para que os visitantes que queiram participar possam entrar na fila através de uso do Crachá RFID ou criação de usuário temporário
- Desenvolvimento de software de projeção interativa a partir do start da aplicação através do totem. Sensores acoplados ao equipamento de remo captam os movimentos e calculam a velocidade e o trajeto. Quanto maior a sincronia, maior a velocidade.

Requisitos:

- Software do totem deve contar seleção de idioma (3 idiomas)
- Software do totem deverá suportar navegação através de Toque
- Software do Simulador deve integrar banco de dados de usuários na Fila
- Software do Simulador deve gravar dados dos participantes em seus respectivos cadastros
- Software do Simulador deve analisar a velocidade da corrida
- Software deve demonstrar o tempo final de corrida

Lista de equipamentos disponíveis

- 01 Computador com 16GB de memória e HD de 2TB e placa de vídeo de 2GB ou similar;
- 01 All in One Touch 24" com 8GB de memória e HD de 1TB ou similar;
- 02 Projetor 4.000 lumens LED ou similar;
- 04 Nobreaks 1200VA ou similar;
- 02 Cabo HDMI 10 metros;
- 01 Cabo USB 5 metros;
- 01 Sistema de áudio 60W de potência e Subwoofer - 2.1.

Entregáveis

- Software de Jogo Projetado com interação via Sensores
- Software de controle de participação integrado
- Design de interface gráfica digital para jogo e software de controle
- Produção de animações para jogo
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

d) Pelo Olhar do Atleta

Descrição:

Por meio de 4 óculos de realidade virtual que estarão instalados no espaço, o público terá a chance de viver a experiência de ser um atleta olímpico, com visão de 360 graus, simulando as condições de uma prova olímpica.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software para utilização em óculos de realidade virtual. No centro da sala os visitantes participarão da experiência imersiva única de ter a visão de um atleta durante uma prova olímpica. Através do ângulo de visão do atleta, será exibido um vídeo em 360º simulando as condições da prova.
- Adaptação de Material 360º para uso em óculos de Realidade Virtual

Requisitos:

- Software de Realidade Virtual para Oculus Rift ou Samsung Gear VR
- Software deverá permitir início através de usuário sem necessidade de operador

Lista de equipamentos disponíveis

- 04 Óculos de Realidade Virtual
- 04 Smartphone com tecnologia compatível Realidade Virtual
- 04 Cabo de Segurança
- 04 Headphones

Entregáveis

- Software de Realidade Virtual com visualização controlada pelo movimento da cabeça do usuário
- Design de interface gráfica digital de abertura
- Produção de animações elementos de Realidade Aumentada
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

e) Voo Virtual

Descrição:

Como solução de encantamento, será desenvolvido um aplicativo de Realidade Virtual com voo panorâmico pela cidade maravilhosa. Além de um vídeo real o visitante poderá visualizar imagens virtuais sobrepostas, tornando o passeio informativo e divertido. O voo virtual utiliza uma tecnologia de Realidade Virtual através do uso de um óculos. Cada visitante pode olhar ao redor e aproveitar o passeio como se estivesse em uma asa delta.

Serviços de desenvolvimento:

- Desenvolvimento de software para utilização em óculos de realidade virtual,
- Conteúdo para Realidade Aumentada no qual o visitante poderá visualizar um vídeo com uma visita virtual com imagens reais da cidade do Rio de Janeiro e imagens virtuais em Realidade Aumentada, tornando o passeio informativo e

divertido.

Requisitos:

- Software de Realidade Virtual para Oculus Rift ou Samsung Gear VR
- Software deverá permitir início através de usuário sem necessidade de operador

Lista de equipamentos disponíveis

- 04 Óculos de realidade virtual;
- 04 Smartphone com tecnologia compatível com realidade virtual;
- 04 Headphones – tipo bandana – uso genérico computador;
- 04 Cabo antifurto para óculos, smartphone, tablet;
- 01 4 Carregador de bateria, 4 extensão elétrica.

Entregáveis

- Software de Realidade Virtual com visualização controlada pelo movimento da cabeça do usuário
- Design de interface gráfica digital de abertura
- Produção de animações elementos de Realidade Aumentada
- Instalação de Aplicativo e Calibração de Equipamentos
- Treinamento para Uso e Manutenção

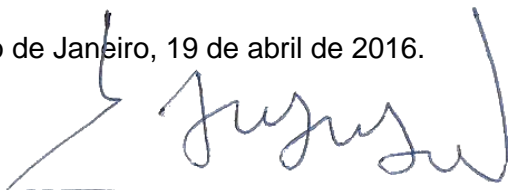
4. PRAZOS DE ENTREGA

O prazo máximo de entrega de todos os itens, consta no edital, item 4.3, a partir da data de assinatura do contrato.

5. GARANTIAS

A garantia de todos os itens deve ser de no **mínimo 1 ano** sem prejuízo de períodos de garantias maiores que algum dos fabricantes possa oferecer. A garantia referente aos serviços de desenvolvimento prestados para correção de problemas nas soluções que tenham surgido por quaisquer motivos deve ser de **12 meses**.

Rio de Janeiro, 19 de abril de 2016.



Jean Charles Catalan
Coordenador Executivo
Inst. Desenv. e Ação Comunitária – IDACO

PAPEL TIMBRADO

ANEXO II

DECLARAÇÃO DE CREDENCIAMENTO

Ref. EDITAL DE TOMADA DE PREÇO IDACO Nº 007/2016

A(o) (nome da Empresa licitante), inscrita no CNPJ nº _____, Credencia o(a) Sr.(a) (nome do representante, cargo ou função que ocupa na empresa, identidade e CPF), como representante da empresa para a retirada do Edital e demais procedimentos inerentes ao **Processo do Edital de Tomada de Preço nº 007/2016, do Instituto de Desenvolvimento e Ação Comunitária - IDACO**, para contratação de serviços de empresa especializada de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, visando a atender as demandas da implementação e gestão administrativa e tecnológica da **Nave do Conhecimento do Engenho**, localizada no complexo do Estádio Olímpico Nilton Santos, no Engenho de Dentro – RJ.

Rio de Janeiro, de de 2016

(Assinatura, nome e cargo do representante legal da empresa)

OBS.:

- 1) Esta declaração deverá ser apresentada em papel timbrado da Instituição.
- 2) Esta declaração deverá ser entregue na sessão de abertura

PAPEL TIMBRADO

ANEXO III

DESIGNAÇÃO

Ref. EDITAL DE TOMADA DE PREÇO IDACO Nº 007/2016

A(o) (nome da Empresa licitante), inscrita no CNPJ nº _____, designa como **responsável técnico** para os serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas da Nave do Conhecimento do Engenheiro**, de acordo com as especificações técnicas definidas no termo de referencia do **Processo do Edital de Tomada de Preço nº 007/2016**, na execução do Contrato de Gestão nº 001/2016, celebrado entre o Instituto de Desenvolvimento e Ação Comunitária – IDACO e a Secretaria Especial de Ciências e Tecnologia - SECT, o (a) senhor (a) (nome responsável técnico, cargo ou função que ocupa na empresa, identidade e CPF).

Rio de Janeiro, de de 2016

(Assinatura, nome e cargo do representante legal da empresa)

OBS.:

- 1) Esta declaração deverá ser apresentada em papel timbrado da Instituição.
- 2) Esta declaração deverá ser colocada no envelope "3".

PAPEL TIMBRADO

ANEXO IV

Declaração de Inexistência de Empregados Menores

Ref. EDITAL DE TOMADA DE PREÇO IDACO Nº **007/2016**

_____, inscrita no CNPJ nº _____, por intermédio do seu representante legal o(a) Sr.(a) _____, portador(a) da Carteira de Identidade nº _____ e do CPF nº _____, declara sob as penas da Lei, para fins de participação na licitação..... que:

Encontra-se em situação regular perante o Ministério do Trabalho, no tocante à observância das vedações estabelecidas no artigo 7º, inciso XXXIII da Constituição Federal, atinentes à proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre aos menores de 18 (dezoito) anos, e de qualquer trabalho a menores de 16 (dezesesseis) anos, salvo na condição de aprendizes, a partir dos 14 (catorze) anos.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2016.

(Assinatura, nome e cargo do representante legal da empresa)

OBS.:

- 1) Esta declaração deverá ser apresentada em papel timbrado da Instituição.
- 2) Esta declaração deverá ser colocada no envelope "3".

PAPEL TIMBRADO

ANEXO V

DECLARAÇÃO DE FATO SUPERVENIENTE

Ref. EDITAL DE TOMADA DE PREÇO IDACO Nº 007/2016

_____, inscrita no CNPJ nº _____, por intermédio do seu representante legal o(a) Sr.(a) _____, portador(a) da Carteira de Identidade nº _____ e do CPF nº _____, declara sob as penas da Lei, para fins de participação na licitação..... que:

- os documentos que compõem o Edital foram colocados à disposição e tomou conhecimento de todas as informações;
- não se encontra declarada inidônea para licitar ou contratar com órgãos da Administração Pública Federal, Estadual, Municipal e do Distrito Federal;
- inexistente fato superveniente impeditivo de sua habilitação.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2016.

(Assinatura, nome e cargo do representante legal da empresa)

OBS.:

- 1) Esta declaração deverá ser apresentada em papel timbrado da Instituição.
- 2) Esta declaração deverá ser colocada no envelope "3".

PAPEL TIMBRADO

ANEXO VI

DECLARAÇÃO DE ADIMPLÊNCIA

Ref. EDITAL DE TOMADA DE PREÇO IDACO Nº 007/2016

Declaro, sob as penas do art. 299 do Código Penal, que a **(nome da Empresa licitante)**, inscrita no CNPJ nº _____, não se encontra em mora e nem em débito junto a qualquer órgão ou entidade da Administração Pública Federal Direta ou Indireta, conforme determina o inciso VII, do art. 2º da Instrução Normativa nº 1, de 15 de janeiro de 1997 da Secretaria de Tesouro Nacional - STN /MF. Para o **Processo do Edital de Tomada de Preço nº 007/2016, do Instituto de Desenvolvimento e Ação Comunitária - IDACO.**

Rio de Janeiro, de de 2016

(Assinatura, nome e cargo do representante legal da empresa)

OBS.:

- 1) Esta declaração deverá ser apresentada em papel timbrado da Instituição.
- 2) Esta declaração deverá ser colocada no envelope "3".

PAPEL TIMBRADO

ANEXO VII

DECLARAÇÃO DE FISCALIZAÇÃO

Ref. EDITAL DE TOMADA DE PREÇO IDACO Nº 007/2016

A(o) (nome da Empresa licitante), inscrita no CNPJ nº _____, declara expressamente que permitirá a **fiscalização/verificação** pelo Instituto de Desenvolvimento e Ação comunitária – IDACO, ou de quem esta possa expressamente determinar, dos serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** localizada no complexo do Estádio Olímpico Nilton Santos, no Engenho de Dentro – RJ, de acordo com as especificações técnicas definidas no termo de referencia do **Processo do Edital de Tomada de Preço nº 007/2016**, na execução do Contrato de Gestão nº 001/2016, celebrado entre o Instituto de Desenvolvimento e Ação Comunitária - IDACO, firmado com a SECT – Secretaria Especial de Ciências e Tecnologia, o senhor (a) (nome responsável técnico, cargo ou função que ocupa na empresa, identidade e CPF).

Rio de Janeiro, de de 2016

(Assinatura, nome e cargo do representante legal da empresa)

OBS.:

- 1) Esta declaração deverá ser apresentada em papel timbrado da Instituição.
- 2) Esta declaração deverá ser colocada no envelope "3".

ANEXO VIII

MINUTA DO CONTRATO

CONTRATO COM PESSOA JURIDICA DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇO DE DESENVOLVIMENTO, INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO DE SOLUÇÕES MULTIMÍDIAS INTERATIVAS.

Edital Nº 007/2016.

Pelo presente instrumento particular que firma de um lado, a Organização Social, **INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E AÇÃO COMUNITARIA - IDACO**, com sede na Rua Visconde de Inhaúma, nº134 - sala 529 - Centro - Rio de Janeiro - RJ, pessoa jurídica de direito privado, inscrito no CNPJ/MF sob o nº 32.268.153/0001-00, telefone: (21) 2233-7727, neste ato representado pelo seu Presidente xxxxxxxxxxxx, brasileiro, casado, Engenheiro Agrônomo, inscrito no CPF/MF sob o nº 000.000.000-00 e RG sob nº 00000/DETRAN/RJ, e abaixo assinado, doravante denominado **CONTRATANTE** e de outro, XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX **LTDA**, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 00.000.000/0000-00, Inscrição Municipal nº 000.000-0, Inscrição Estadual nº 00.00000-0, estabelecida na Rua XXXXXXXX, nº XXX, - Bairro XXXXXXXX – Estado xxxxxxxx - xx, telefone (xx) xxxxxxxx, neste ato legalmente representada por seu Diretor xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx, Nacionalidade, xxxxxxxx estado civil xxxxxxxx, inscrito no CPF/MF sob o nº 00.000.000-00 e RG sob nº 00.000.000-0 xxxx/xx, portador da Carteira Identidade nº 0000000 xxxx/RJ e do CPF nº 000.000.000-00, doravante denominada **CONTRATADA**, ajustam o presente contrato, para o **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** da Nave do Conhecimento do Engenho, situada no complexo do Estádio Olímpico Nilton Santos, no Engenho de Dentro - Rio de Janeiro – RJ, em decorrência do processo de licitação do Edital nº **007/2016**, realizado em ____/____/2016 as ____ horas, no qual foi a vencedora, através da modalidade **TOMADA DE PREÇO, tipo TECNICA e PREÇO**, mediante as seguintes cláusulas e condições.

CLÁUSULA PRIMEIRA - DO OBJETO

O objeto do presente contrato é a contratação de empresa para o **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**. A contratação visa atender às demandas tecnológicas das soluções que comporão a Nave do Conhecimento do Engenho, localizada no Complexo do Estádio Olímpico Nilton Santos, no Engenho de Dentro, Rio de Janeiro, conforme condições e especificações constantes no **Edital 007/2016** e seus anexos, bem como em conformidade com que consta do Contrato de Gestão SECT nº 001/2016 e do Projeto Básico, parte integrante do referido Contrato de Gestão.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – Os equipamentos e as soluções estão discriminados no **termo de referência (Anexo I)**.

CLÁUSULA SEGUNDA - DO PREÇO

O preço ajustado para aquisição do objeto da licitação, ao qual o **CONTRATANTE** foi a vencedora, se obriga a pagar e a **CONTRATADA**, a qual concorda em receber é de **R\$ 0,00** (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx), de acordo com a forma de pagamento definida no edital

nº **007/2016**, já incluído todos os encargos fiscais, despesas gerais, sendo deduzidos no ato do pagamento o IRPJ (1,5%), Contribuição Social (4,65%) e o ISS, sobre a parte tributável se couber a retenção.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Conforme **Edital nº 007/2016**, item 11.3, será efetuado o pagamento da 1ª **PARCELA** na assinatura do contrato de **20% R\$ 0,00** (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx), contra a apresentação na **nota fiscal eletrônica**, sendo deduzidos os descontos legais, sobre a parte tributável, se couber a retenção.

PARÁGRAFO SEGUNDO - Conforme **Edital nº 007/2016**, item 11.3, será efetuado o pagamento da 2ª **PARCELA**, na apresentação da documentação do projeto (storyboards, mapas de navegação, wireframes e sketchup/protótipos de interface) relativo a **30% R\$ 0,00** (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx), contra a apresentação na **nota fiscal eletrônica**, sendo deduzidos os descontos legais, sobre a parte tributável, se couber a retenção.

PARÁGRAFO TERCEIRO - Conforme **Edital nº 007/2016**, item 11.3, será efetuado o pagamento da 3ª **PARCELA** em ate 05 dias, após a entrega, montagem e instalação das soluções, relativo a **30% R\$ 0,00** (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx), contra a apresentação na **nota fiscal eletrônica**, sendo deduzidos os descontos legais, sobre a parte tributável, se couber a retenção.

PARÁGRAFO QUARTO - Conforme **Edital nº 007/2016**, item 11.3, será efetuado o pagamento da 4ª **PARCELA** de **20% R\$ 0,00** (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx), na entrega do ultimo componente na sua versão completa, após a **CONTRATANTE** emitir o **termo de conformidade**, conforme item 11.3 do **Edital nº 007/2016**, **documento imprescindível** para o pagamento dos serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, excluindo desta os vícios redibitórios por força de Lei, contra a apresentação na **nota fiscal eletrônica**, sendo deduzidos os descontos legais, sobre a parte tributável.

CLÁUSULA TERCEIRA - DA VIGÊNCIA

O presente contrato terá como seu **termo inicial** a **assinatura do contrato** e o seu **termo final**, após os **30 dias** estipulados no **edital 007/2016**, e a emissão do **termo de conformidade pela comissão de vistoria**, na qual devera atestar que todos os serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** foram executados e estão em conformidade com o contrato e o **termo de referência**.

PARAGRAFO ÚNICO - Poderá o Presidente da **CONTRATANTE**, face ao contrato de Gestão com a SECT, em defesa dos interesses públicos, estabelecer prazo diferente do acordado com a **CONTRATADA**.

CLAUSULA QUARTA - FORMA DO PAGAMENTO

O pagamento do valor devido será realizado no prazo estabelecido na clausula segunda, e seus parágrafos.

PARAGRAFO PRIMEIRO - Para efeito de pagamento prevalece o preço obtido na data da licitação, observando-se a regular liquidação da despesa, nos termos do artigo 63 da Lei Federal nº 4.320/64, obedecido ao disposto no artigo 71 Lei Federal nº 8.666/93.

PARAGRAFO SEGUNDO - A **CONTRATADA**, portanto, está ciente que terá de aceitar que do preço total contratado seja deduzido o valor correspondente a alguma sansão por não cumprimento desde edital, bem como os encargos tributários de IRRF, Contribuição Social, e

ISS, calculados sobre a nota fiscal eletrônica apresentada, no que couber.

PARAGRAFO TERCEIRO - Para o pagamento da última parcela será necessário a apresentação da nota fiscal eletrônica e do **termo de conformidade devidamente assinado pelo setor competente**, comprovando a **realização do serviço** de acordo com as especificações técnicas. Através de cheque nominal ou crédito em conta bancária do fornecedor indicada no contrato assinado entre as partes.

PARAGRAFO QUARTO - A nota fiscal/fatura eletrônica deverá ser emitida pela **CONTRATADA**, obrigatoriamente com o numero de inscrição do CNPJ apresentado nos documentos de habilitação e da proposta de preço, não se admitindo nota fiscal/fatura eletrônica emitida com outros CNPJ's;

PARAGRAFO QUINTO - Caso a **CONTRATADA** não seja optante pelo Sistema Integrado de Pagamento Sistema de Imposto e Contribuições - SIMPLES, serão retidos na fonte os tributos do **IRPJ (1,5%), contribuições sociais (4,65%) e ISS**, sobre os pagamentos efetuados **na parte do valor tributável**, utilizando-se as alíquotas previstas, conforme Instrução Normativa SRF nº 306 de 12/03/2003 e na legislação tributaria em vigor. Se for cadastrada no SIMPLES, devesse apresentar **declaração de regularidade cadastral** do simples a cada pagamento efetuado. No caso de haver a tributação sobre o valor pago.

PARAGRAFO SEXTO - As Notas Fiscais deverão ser emitidas eletronicamente nos casos que couber a exigência da Lei vigente, no respectivo Município ou Estado da sua sede.

PARAGRAFO SETIMO - Em recaiando o dia de pagamento no sábado, domingo ou feriado, o pagamento será efetuado no primeiro dia útil subsequente ao mesmo.

PARAGRAFO OITAVO - O pagamento será efetuado diretamente à **CONTRATADA** em cheque nominativo ou ordem de pagamento, podendo também ser efetuado ao representante legal, previamente credenciado perante o **CONTRATANTE**.

PARAGRAFO NONO - Caso se verifique erro na fatura, o pagamento será susado até que providências pertinentes sejam tomadas por parte da **CONTRATADA**, emitente da fatura.

PARAGRAFO DECIMO - As Notas Fiscais deverão ser entregues na sede do **CONTRATANTE**, no endereço já declinado no preâmbulo do presente contrato, contendo a descrição processo licitatório do **Edital nº 007/2016**, na modalidade **TOMADA DE PREÇO**, e a descrição dos serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** que foram executados.

PARAGRAFO DECIMO PRIMEIRO - Em caso de não cumprimento pela **CONTRATADA** de disposição contratual, os pagamentos poderão ficar retidos até posterior solução, sem prejuízos de quaisquer outras disposições contratuais.

PARAGRAFO DECIMO SEGUNDO - Somente serão efetuados os pagamentos das Notas Fiscais que estiverem acompanhadas das respectivas autorização de entrega emitidas pelo **CONTRATANTE**, as Notas Fiscais que não estiverem acompanhadas destas autorizações não serão recebidas;

PARAGRAFO DÉCIMO TERCEIRO - A **CONTRATADA** se compromete a executar os serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** da Nave do Conhecimento do Engenheiro, conforme disposto no padrão de identidade e qualidade estabelecidas nas especificações técnicas anexa ao **Edital nº 007/2016**.

CLAUSULA QUINTA - ENTREGA: PRAZO, LOCAL E CONDIÇÕES DE RECEBIMENTO:

O **prazo final** dos serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** é de **244 (duzentos e quarenta e quatro)** dias, tendo início a contagem a partir da data da **assinatura do contrato**.

PARAGRAFO PRIMEIRO - A **CONTRATADA** deverá seguir o **Cronograma de desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** para a Nave do Conhecimento do Engenhão, seguindo as especificações técnicas recebidas (anexo I). E, no caso de mudança nos prazos estabelecidos pela Secretaria Especial de Ciência e Tecnologia – SECT, será repactuado um novo cronograma;

PARAGRAFO SEGUNDO - A **CONTRATADA** fica obrigada a manter a validade da proposta por 60 (sessenta) dias, contados da data da realização da licitação;

PARAGRAFO TERCEIRO – A garantia dos serviços deverá ser de, no mínimo, **12 (doze) meses** a contar da data de validação pelo **CONTRATANTE**, levando em consideração as especificidades técnicas do serviço, no caso de defeito ou atraso será aplicado o Código de Defesa do Consumidor e o Código Civil; sem prejuízo de períodos de garantias maiores que algum dos fabricantes possa oferecer.

PARAGRAFO QUARTO – O produto deve ser entregue na quantidade total de acordo com as especificações técnicas. A **CONTRATADA** deve efetuar a entrega dos serviços contratados, no local de instalação. Será caracterizada a entrega total e cumprimento do contrato de prestação de serviço, após a conferência de todos os **serviços**, referentes ao **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, verificando se os mesmos estão em perfeitas condições técnicas, se o material tem a qualidade especificada no termo de referência e estando o mesmo pronto para uso;

PARAGRAFO QUINTO – O **CONTRATANTE** de acordo com o cronograma, executará a verificação e/ou fiscalização na entrega do serviço, e terá um **prazo de 48 horas** para apresentar relatório da conferência, na qual registrará todas as ocorrências e as deficiências, verificadas em relatório, cuja cópia será encaminhada à **CONTRATADA**, objetivando a imediata correção das irregularidades apontadas, passando a contar a garantia após as devidas correções. Estando de acordo com as especificações técnicas o **CONTRATANTE** emitirá o **Termo de Conformidade**, documento imprescindível para o pagamento final ou parcial, excluindo desta os vícios redibitórios por força de Lei;

PARAGRAFO SEXTO – A **CONTRATADA** será única e exclusiva responsável pelo atendimento das legislações: fiscais, tributários, previdenciários, trabalhistas, segurança e medicina do trabalho, ambientais, equipamentos de proteção individual e seguros em geral inerentes ao objeto deste contrato;

PARAGRAFO SETIMO – É vedada a **CONTRATADA** transferir a outrem, no todo ou em parte, a execução do objeto deste Contrato, sem prévia e expressa anuência e autorização da **CONTRATANTE**, sob pena de rescisão do presente contrato;

PARAGRAFO OITAVO – Todos os serviços fornecidos pela **CONTRATADA** deverão atender às exigências de qualidade, observados os padrões e normas baixadas pelos órgãos competentes de controle de qualidade industrial – ABNT, INMETRO, etc, atentando-se a proponente, principalmente para as prescrições contidas no art. 39, VIII, da Lei 8.078/90 (Código de Defesa do Consumidor).

PARAGRAFO NONO – A CONTRATADA devera arcar com todas as despesas, diretas ou indiretas, decorrentes do cumprimento das obrigações assumidas, sem qualquer ônus para a **CONTRATANTE**;

PARAGRAFO DÉCIMO – A CONTRATADA deve manter-se em compatibilidade com as obrigações assumidas e condições de habilitação e qualificação técnica exigidas no edital, sob pena de rescisão do presente contrato.

CLÁUSULA SEXTA - DOS DIREITOS E RESPONSABILIDADES DAS PARTES

Constituem direitos do **CONTRATANTE** receber os serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, nas condições estabelecidas, e fazer cumprir o objeto deste Contrato nas condições ajustadas e da **CONTRATADA** perceber o valor pactuado na forma e prazo estabelecidos, no caso do cumprimento das clausulas deste contrato.

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Constituem obrigações do **CONTRATANTE**:

- a) efetuar o pagamento ajustado;
- b) esclarecer à **CONTRATADA** toda e qualquer dúvida, em tempo hábil, com referência ao objeto do contrato e as especificações técnicas;
- c) manter, sempre por escrito com a **CONTRATADA**, os entendimentos sobre o objeto contratado;
- d) exigir a apresentação de notas fiscais, recibos, atestados, declarações e outros documentos que comprovem: as operações realizadas, o cumprimento de pedidos, o atendimento de providências, o compromisso de qualidade, bem como fornecer à **CONTRATADA** recibos, atestados, vistos, declarações e autorizações de outros compromissos que exijam tais comprovações inerentes ao objeto do presente contrato;
- e) a **CONTRATANTE** não aceitará, sob nenhum pretexto, a transferência de responsabilidade da contratada para terceiros, intermediários ou quaisquer outros, das obrigações do presente contrato.

PARÁGRAFO SEGUNDO - Constituem obrigações da **CONTRATADA**:

- a) executar e/ou fornecer o objeto, de acordo com as especificações técnicas contidas na Cláusula primeira e seus parágrafos e sempre de acordo com as demais clausulas do presente Contrato;
- b) apresentar no ato da entrega dos serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, a nota fiscal discriminativa dos produtos entregues e copia da **AUTORIZAÇÃO** de entrega da **CONTRATANTE**;
- c) no caso de utilizar produtos importados, que dependam de alta tecnologia e que porventura não exista tecnologia nacional para o(s) item(s) de controle de qualidade necessários, poderão ser aceitos laudos analíticos do fabricante, desde que comprovada a certificação de origem dos produtos, certificação de Boas Práticas de fabricação bem como Boas Práticas de Laboratório, todos traduzidos para o idioma Português;
- d) responsabilizar-se por todos os custos inerentes aos estágios, seguros, encargos sociais, tributos, transporte e outras despesas necessárias para o fornecimento e instalação do objeto do Contrato.
- e) responsabilizar-se quanto ao correto atendimento, no tocante as especificações técnicas, condições e obrigações inerentes ao objeto do contrato;
- f) responsabilizar-se pela integral prestação contratual, inclusive quanto às obrigações decorrentes da inobservância da legislação em vigor;
- g) atender aos impostos, tributos e encargos de lei;

- h) assumir total responsabilidade pelos danos causados ao **CONTRATANTE** ou a terceiros, por si ou por seus representantes, na execução do Objeto do presente contrato, isentando o **CONTRATANTE** de toda e qualquer reclamação que eventualmente possa ocorrer;
- i) manter, sempre por escrito com o **CONTRATANTE**, os entendimentos sobre o objeto contratado.
- j) a **CONTRATADA** não será responsável por qualquer perda ou dano resultante de caso fortuito ou força maior e por quaisquer trabalhos, serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** ou responsabilidades não previstos no contrato assinado com a **CONTRATANTE**.
- k) a **CONTRATADA** deverá comunicar, qualquer alteração que venha a ocorrer no desenvolvimento dos trabalhos e que envolva o **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, para a Nave do Conhecimento do Engenheiro, bem como zelar pelo fiel cumprimento das especificações técnicas.
- l) responder por todo e qualquer prejuízo causado a **CONTRATANTE**, decorrentes de suas atividades e da desobediência nas cláusulas contratuais, legislação e licenciamento atinente à entrega dos produtos em questão, conforme as **penalidades** previstas na **Clausula Décima**, deste instrumento;
- m) fornecer todos os esclarecimentos e as informações técnicas que venham a ser solicitadas pela **CONTRATANTE** sobre a Prestação de serviço de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** da Nave do Conhecimento do Engenheiro;
- n) fornecer à **CONTRATANTE** as **notas fiscais originais** referentes à aquisição dos equipamentos de multimídia e informática, para fins de controle patrimonial e utilização das garantias, quando necessárias.
- o) manter, durante a execução do Contrato, todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação.
- p) não caucionar ou utilizar o Contrato para qualquer outra operação financeira, sem prévia e expressa anuência da **CONTRATANTE**, sob a pena de rescisão contratual;
- q) responder pelas despesas relativas a encargos trabalhistas, de seguro de acidentes, impostos, contribuições previdenciárias e quaisquer outras que forem devidas e referente ao objeto contratado, não cabendo a **CONTRATANTE** nenhuma responsabilidade;
- r) os serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** deverão ser conferidos na presença do responsável definido pela **CONTRATANTE**;
- s) a **CONTRATADA** deverá cumprir com os itens e quantidades, conforme consta na Clausula Primeira, parágrafo primeiro, sendo responsabilidade da **CONTRATADA** a execução dos produtos nos locais especificados pela **CONTRATANTE**.
- t) a fiscalização da execução do contrato será exercida por funcionário da **CONTRATANTE** devidamente credenciado, independentemente de qualquer outra supervisão, assessoramento e/ou acompanhamento do objeto do contrato, que venha a ser determinada pela **CONTRATANTE**, o seu exclusivo juízo. A fiscalização de que trata este item não exclui, nem reduz a responsabilidade da **CONTRATADA**.
- u) cumprir todas as leis e posturas federais, estaduais e municipais pertinentes e responsabilizar-se por todos os prejuízos decorrentes de infrações a que houver dado causa pela execução do presente contrato;
- v) assumir, com exclusividade, todos os impostos e taxas que forem devidos em decorrência do objeto deste contrato, inclusive **os descontos de IRRF (1,5%), Contribuição Social (4,5%) e ISS**, no que couber, e quaisquer outras despesas que se fizerem necessárias ao cumprimento do objeto pactuado, inclusive quanto ao transporte e instalação, carga e descarga, assistência técnica e apresentar os respectivos comprovantes quando solicitado pela **CONTRATANTE**.
- x) responsabilizar-se pela emissão de **Nota Fiscal eletrônica** nas exigências da Lei em substituição as Notas Fiscais modelo 1 e 1-A, conforme critérios estabelecidos na Norma de Procedimento Fiscal nº 095/2009, consolidada com as alterações da NPF nº 067/2010 e demais legislação pertinente, ficando ciente que o **CONTRATANTE** não receberá a Nota Fiscal que descumprir a Lei e o pagamento ficará pendente até a regularização da situação.

PARÁGRAFO TERCEIRO – Será de responsabilidade da **CONTRATADA** o pagamento de toda e qualquer situação decorrente da execução do objeto da licitação a que se refere o presente contrato, inclusive eventuais reclamações trabalhistas que venham a ser formuladas decorrentes dessa respectiva execução, não cabendo ao **CONTRATANTE** nenhuma responsabilidade.

PARÁGRAFO QUARTO – A **CONTRATADA** deverá se responsabilizar por todas as despesas exigidas pelos órgãos competentes como Tributos Municipais, Estaduais, Federais, encargos sociais, trabalhistas, fiscais, transportes, bem como, quaisquer outras despesas necessárias para a execução do objeto do presente contrato. Devera apresentar as **certidões negativas mensais na data da emissão da nota fiscal de serviços, para fins de pagamento dos serviços pela CONTRATANTE;**

PARÁGRAFO QUINTO – A **CONTRATADA** é responsável por danos causados diretamente a Administração ou a terceiros, decorrentes de sua culpa ou dolo, quando a execução do objeto;

PARAGRAFO SEXTO – Serão considerados injustificados os atrasos na prestação de serviço de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, nas soluções para a Nave do Conhecimento do Engenheiro, não comunicados tempestivamente ou indevidamente fundamentados, ficando sua aceitação a critério do **CONTRATANTE;**

PARAGRAFO SETIMO – Sempre que não houver prejuízo para o **CONTRATANTE**, as penalidades impostas poderão ser relevadas ou transformadas em outras de menor sanção, a critério exclusivo do mesmo;

PARÁGRAFO OITAVO – A aplicação das penalidades será precedida da concessão da oportunidade de ampla defesa por parte da **CONTRATADA**, na forma da lei.

CLÁUSULA SETIMA - DA MULTA POR INADIMPLENCIA DAS OBRIGAÇÕES DA CONTRATADA

A **CONTRATADA** cometera infração administrativa, nos termos da Lei nº 10.520, de 2002, do Decreto nº 3.555, de 2000 e do Decreto nº 5.450, de 2005, a licitante/adjudicatária, que:

- a) Cometer fraude fiscal;
- b) Deixar de apresentar documento exigido para participação no certame;
- c) Apresentar documento ou declaração falsa;
- d) Não manter a proposta de preços;
- e) Comportar-se de modo inidôneo;
- f) Cometer fraude na execução;
- g) Descumprir prazos.

PARÁGRAFO PRIMEIRO – O descumprimento total implicará em rescisão com perdas e danos, de acordo com o Código Civil ou parcial das obrigações assumidas pela **CONTRATADA**, sem justificativa aceita pelo **CONTRATANTE**, resguardados os procedimentos legais pertinentes, poderá acarretar, as seguintes sanções:

PARÁGRAFO SEGUNDO – Multa de mora (código Civil) no percentual correspondente a **0,5% (meio por cento)**, calculada sobre o valor total do contrato, por dia de inadimplência, até o **limite de 02 (dois) dias** úteis de atraso, no **início do serviço**, caracterizando **inexecução parcial;**

PARÁGRAFO TERCEIRO – Multa compensatória no percentual de **10% (dez por cento)**, calculada sobre o valor total dos **itens não executados** até o limite de **02 (dois) dias além do prazo acima** e que, a critério da Administração, salvaguardado o interesse público, seja

vantajoso o recebimento, caracterizando **inexecução parcial**;

PARÁGRAFO QUARTO – Multa compensatória no percentual de **20% (vinte por cento)**, calculada sobre o valor total do contrato, pela inadimplência além do prazo de 02 (dois) dias úteis, caracterizando **inexecução total** do mesmo, implicando em **rescisão com perdas e danos**, de acordo com o Código Civil;

PARÁGRAFO QUINTO – A multa deverá ser recolhida no prazo máximo de 10 (dez) dias corridos, a contar da data do recebimento da comunicação enviada pelo **CONTRATANTE**;

PARÁGRAFO SEXTO – O valor da multa poderá ser descontado da nota fiscal ou crédito existente no **CONTRATANTE**, em favor da Licitante, sendo que, caso o valor da multa seja superior ao crédito existente, a diferença será cobrada na forma da lei;

PARÁGRAFO SETIMO – Em qualquer hipótese de aplicação das sanções, serão assegurados às empresas licitantes, o direito do contraditório e a ampla defesa, no prazo de 2 (dois) dias úteis, após o recebimento da notificação emitida pelo **CONTRATANTE**;

PARÁGRAFO OITAVO – Multa compensatória no percentual de **50% (cinquenta por cento)**, calculada sobre o valor total do contrato, pela execução do serviço fora das condições técnicas constantes no relatório de especificação técnica e qualidade inferior do material utilizado, caracterizando **inexecução total do mesmo**, implicando em rescisão com perdas e danos, de acordo com o Código Civil;

PARÁGRAFO NONO – Para a ocorrência de qualquer forma de inadimplência da **CONTRATADA**, quanto as suas obrigações assumidas em decorrência do presente contrato, seja parcial ou integral, é assegurada a ampla defesa à **CONTRATADA**, a qual ficará sujeita as penalidades deste contrato, sem prejuízo das demais combinações aplicáveis.

CLÁUSULA OITAVA - DA RESCISÃO

O presente contrato poderá ser rescindido de pleno direito pelo **CONTRATANTE**, independentemente de notificação Judicial da **CONTRATADA**, nas seguintes hipóteses:

- a) Infringência de qualquer obrigação ajustada;
- b) Liquidação amigável ou judicial, concordata ou falência da **CONTRATADA**;
- c) Se a **CONTRATADA**, sem prévia autorização do **CONTRATANTE**, transferir, caucionar ou transacionar qualquer direito decorrente deste contrato;
- d) Os demais mencionados no Artigo 78 da Lei nº 8.666/93;

PARÁGRAFO ÚNICO – A **CONTRATADA**, indenizará o **CONTRATANTE** por todos os prejuízos que esta vier a sofrer em decorrência da rescisão por inadimplemento de suas obrigações contratuais;

CLAUSULA NONA - DA FISCALIZAÇÃO

Os serviços de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** deverão ser conferidos na presença do responsável designado para tal, pela **CONTRATANTE** e pela **CONTRATADA**.

PARAGRAFO ÚNICO – A fiscalização da execução do contrato será exercida por funcionário credenciado, independentemente de qualquer outra supervisão, assessoramento e/ou acompanhamento do objeto que venha a ser determinada pela **CONTRATANTE**, a seu exclusivo juízo. A fiscalização de que trata este item não exclui, nem reduz a responsabilidade da **CONTRATADA**.

CLAUSULA DÉCIMA - DA TRASMISSÃO DE DOCUMENTOS

A troca eventual de documentos e cartas entre o **CONTRATANTE** e a **CONTRATADA** será feita por meio de protocolo. Nenhuma outra forma será considerada como prova de entrega de documentos ou cartas.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA - DA PUBLICIDADE

Uma vez firmado, o presente Contrato, o mesmo será divulgado **no site** do **CONTRATANTE**, em cumprimento ao disposto no art. 61, § 1º, da Lei 8.666/93, no Regulamento de Aquisição de bens e contratações de obras e serviços de Pessoa Física e Jurídica do **CONTRATANTE**.

CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA - DA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

Estando as partes sujeitas a toda legislação aplicável à espécie, a luz da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, e ainda pelas disposições que a complementarem ou alterarem - em especial a Lei 13.243, de 11 de janeiro de 2016, pelo código de administração financeira e Contabilidade Pública do Município do Rio de Janeiro(CAF), instituído pela Lei nº 207, de 19.12.80, e suas alterações, ratificadas pela Lei Complementar nº 01, de 13.09.90, e pelo Regulamento Geral do Código supra citado (RGCAF), aprovado pelo Decreto nº 3.221, de 18.09.81 e suas alterações, pela Lei Complementar Federal nº 101/2000 (Lei de Responsabilidade Fiscal), pelo Decreto nº 21.083, de 20.02.02, estando também vinculadas ao Código de Defesa do Consumidor, Código Civil Brasileiro, e a outras leis/códigos referentes ao objeto, ainda que não explicitadas, bem como pelas disposições constantes no **Edital nº 007/2016** e no Regulamento de Aquisição de bens e Contratação de obras e serviços de Pessoa Física e Jurídica do IDACO, nos artigos 1º ao 33º e suas alterações subsequentes, nas condições estipuladas, mantidos os princípios da legalidade, impessoalidade, publicidade, moralidade e eficiência.

CLÁUSULA DÉCIMA TERCEIRA - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Ao presente contrato se aplicam as seguintes disposições gerais:

- a) Em ocorrendo à rescisão do presente contrato, em razão do inadimplemento de obrigações da **CONTRATADA**, esta ficará impedida de participar de novos contratos com o **CONTRATANTE**, bem como sofrerá as penalidades previstas no Artigo nº 87 da Lei 8.666/93;
- b) A **CONTRATADA** assume exclusiva e integral responsabilidade pelo cumprimento de todas as obrigações decorrentes da execução deste contrato, sejam de natureza trabalhista, previdenciária, comercial, civil, penal ou fiscal, inexistindo solidariedade do **CONTRATANTE** relativamente a esses encargos, inclusive os que eventualmente advirem de prejuízos causados a terceiros;
- c) A **CONTRATADA** devesse, dentro do prazo de validade de suas propostas, atender em 24 (vinte e quatro) horas, a contar da **publicação no web site** ou **comunicação formal via email**, a convocação do **CONTRATANTE** para a **assinatura do Contrato**;
- d) Havendo recusa na assinatura do Contrato é facultado ao **CONTRATANTE**, independentemente da aplicação das sanções administrativas definidas nesse ou na legislação, ao licitante faltoso, **convocar as licitantes remanescentes**, na **ordem de classificação**, para fazê-lo em igual prazo e nas condições propostas pelo primeiro classificado, no prazo de até 3 (três) dias da data da recusa da assinatura do licitante vencedor;

- e) A **CONTRATADA** será responsável, na forma do Contrato de prestação de serviço de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, por todos os ônus, encargos e obrigações comerciais, fiscais, tributárias, transporte para entrega, previdenciárias e trabalhistas, por todas as despesas decorrentes de **eventuais trabalhos noturnos** e por todos os danos e prejuízos que, a qualquer título, causar a terceiros, em virtude da execução de serviços de aquisição de serviço de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, a seu encargo, respondendo por si e por seus sucessores, na forma da atual legislação fiscal, tributária e trabalhista;
- f) A **CONTRATADA** será também responsável, na forma do Contrato de prestação de serviço de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas**, pela qualidade dos serviços executados e dos materiais empregados, em conformidade com as especificações técnicas constantes do **Edital nº 007/2016**, com as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT e demais normas técnicas pertinentes, a ser atestada pelo Município do Rio de Janeiro;
- g) A ocorrência de desconformidade com as **especificações técnicas** definidas no **termo de referência** ou erro na Prestação de **serviço de desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** implicará em refazer o serviço, sem ônus para o **CONTRATANTE** e sem prejuízo da aplicação das sanções cabíveis aplicáveis constantes deste e na legislação atual, sendo aplicado o Código Civil, no que couber;
- h) A recusa pela **CONTRATADA** de refazer o trabalho implicara, além das sanções legais cabíveis, a ação de dano material pelo prejuízo que o **CONTRATANTE** poderá ter no contrato junto a Secretaria Especial de Ciências e Tecnologia – SECT, sendo aplicado os artigos do Código Civil, no que couber;
- i) Os motivos de força maior que, a juízo do **CONTRATANTE**, possam justificar a suspensão da contagem de prazo, com a prorrogação do Contrato, somente serão considerados quando apresentados na ocasião das respectivas ocorrências com as devidas justificativas. Não serão considerados quaisquer pedidos de suspensão da contagem de prazo baseados em ocorrências não aceitas pela Fiscalização, na época da ocorrência, ou apresentados intempestivamente;
- j) A Fiscalização/verificação da execução dos serviços de aquisição de serviço de **desenvolvimento, instalação e configuração de soluções multimídias interativas** caberá ao **CONTRATANTE**. Sendo que a **CONTRATADA**, permitira todas as medidas, processos e procedimentos da Fiscalização/verificação. Os atos de fiscalização, inclusive inspeções e testes, executados pelo **CONTRATANTE** e/ou por seus prepostos, não eximem a **CONTRATADA** de suas obrigações no que se refere ao cumprimento das normas e especificações técnicas, nem de qualquer de suas responsabilidades legais e contratuais.

CLÁUSULA DÉCIMA QUARTA - DAS PARTES INTEGRANTES

As condições estabelecidas no Processo Licitatório do **Edital nº. 007/2016 - TOMADA DE PREÇO** e na proposta comercial apresentada pela **CONTRATADA**, são partes integrantes deste instrumento, independentemente de transcrição.

PARÁGRAFO ÚNICO - Serão incorporados a este contrato, mediante **termos aditivos** quaisquer modificações que venham a ser necessários durante a sua vigência, decorrentes das obrigações assumidas pelo **CONTRATANTE** e **CONTRATADA**, tais como a prorrogação de prazos e normas gerais do objeto contratado.

CLÁUSULA DÉCIMA QUINTA - DA SUCESSÃO E FORO

As partes firmam o presente instrumento em 02 (duas) vias (impressas por sistema eletrônico de dados) de igual teor e forma, na presença das 02 (duas) testemunhas abaixo, obrigando-se por si e seus sucessores, ao fiel cumprimento do que ora ficou ajustado, elegendo para Foro do mesmo, a Comarca do Rio de Janeiro, Estado do Rio de Janeiro, não obstante qualquer mudança de domicílio da **CONTRATADA**, que em razão disso é obrigada a manter um representante com plenos poderes para receber notificações, citação inicial e outras em direito permitidas neste referido foro.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 2016.

Contratante: Instituto Desenvolvimento e Ação Comunitária - Idaco.
Presidente: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
CPF: 000.000.000-00
Identidade: 00000 - Detran/RJ

Contratada: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX LTDA
Presidente: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
CPF: 000.000.000-00
Identidade: 00.000.000-0 Xxx/xx

TESTEMUNHAS:

01. _____
Nome:: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
CPF: 000.000.000.00
RG: 000.000.0 DETRAN/RJ

02. _____
Nome: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
CPF: 000.000.000.00
RG:: 000.000.00 DETRAN/RJ

Anexo I: Termo de Referência – Especificações Técnicas.

ANEXO IX

DECLARAÇÃO DE VISITA

Ref. EDITAL DE TOMADA DE PREÇO IDACO Nº **007/2016**

Declaro para os devidos fins, que a empresainscrita no CNPJ sob o nº....., compareceu a Nave do Conhecimento, localizada, no dia, àsh, para conhecimento do local da execução dos serviços de

Rio de Janeiro,

Representante Legal

Empresa:

Ciente:

Jean Charles Catalan
Coordenador Executivo
Inst. Desenv. e Ação Comunitária – IDACO