



EDITAL - SELEÇÃO PÚBLICA DE FORNECEDORES Nº 07/2021

PROJETO FUSP Nº 312011

A FUNDAÇÃO DE APOIO À UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – FUSP informa a realização de seleção pública de fornecedores, nos termos do art. 15 e seguintes de seu Regulamento de Compras e Contratos, atendendo a todos os princípios aos quais está vinculada. Assim sendo, torna público que realizará processo de compra para aquisição de serviços de desenvolvimento do Projeto de Multimídias do Museu do Ipiranga, conforme especificações constantes deste instrumento e seus Anexos, considerando:

Integram este instrumento:

- **Anexo I – Termo de Referência**
- **Anexo II – Projeto Expográfico do Novo Museu do Ipiranga;**
- **Anexo III – Memorial Descritivo do Projeto de Multimídias do Novo Museu do Ipiranga;**
- **Anexo IV – Diagramas de Blocos;**
- **Anexo V – Memorial Descritivo de Comunicação Visual (demonstrativo da exposição 6);**
- **Anexo VI – Listagem orientativa dos materiais fornecidos pela empresa a ser contratada para a instalação de hardware;**
- **Anexo VII – Minuta de Contrato.**

Modelos de Documentos a serem apresentados nesta seleção:

- **Anexo VIII – Proposta de Preços;**
- **Anexo IX – Planilha de serviços;**
- **Anexo X – Cronograma físico e financeiro;**
- **Anexo XI – Carta de credenciamento;**
- **Anexo XII – Declarações.**

APRESENTAÇÃO E ABERTURA DOS ENVELOPES

As propostas deverão ser entregues em envelopes lacrados até as 17:00 horas do dia 10/12/2021 no seguinte endereço:

FUSP – Fundação de Apoio à Universidade de São Paulo
Av. Afrânio Peixoto, 14 – Butantã – CEP 05507-000 – São Paulo/SP.

A sessão de abertura dos envelopes ocorrerá as 10:00 horas do dia 13/12/2021 e será *online* para as empresas proponentes, através do link meet.google.com/cnc-xevg-ycv.

Tipo: Menor preço global

A comissão de análise local: Sala de Reunião da sede da FUSP.

1 – OBJETO:

1.1 Contratação de empresa especializada no desenvolvimento de software para exposições em Museus e/ou instituições culturais, visando o desenvolvimento e instalação de softwares de multimídia para o Novo Museu do Ipiranga.

1.2. O PROPONENTE deve analisar todas as instruções, formulários, termos e especificações.

2. PRAZO:

O prazo máximo para conclusão dos serviços será de até 180 (cento e oitenta) dias corridos, contados a partir da autorização para início dos serviços.

O prazo limite para a finalização dos serviços desenvolvendo a implantação e testes dos softwares é junho/2022.

A contratada deverá apresentar após 7 dias da assinatura do contrato cronograma detalhado das atividades e seu planejamento para atender todas as premissas deste TR.

3. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

3.1. Poderão participar desta SELEÇÃO PÚBLICA todos os interessados do ramo de atividade pertinente ao objeto constante do item anterior que atenderem às exigências deste instrumento e seus Anexos.

3.2. Não poderão participar desta SELEÇÃO PÚBLICA empresas estrangeiras que não funcionem no País, empresas que se encontrem sob falência, concurso de credores, dissolução, liquidação ou em regime de consórcio, qualquer que seja sua forma de constituição e os considerados como Cooperativa de Serviços.

3.3. Também não poderão participar desta SELEÇÃO PÚBLICA as empresas cujo(s) sócio(s), dirigente(s) ou administrador(es) seja(m) empregado(s) ou dirigente(s) da FUSP ou da USP, bem como, a pessoa jurídica que possua administrador ou sócio, com poder de direção, que mantenha relação de parentesco, inclusive por afinidade, até o terceiro grau, com dirigente da FUSP ou da USP, considerando os termos dos artigos 1.591 a 1.595 da Lei nº 10.406/2002 – Código Civil).

4. APRESENTAÇÃO DOS ENVELOPES

4.1. Para participar de processo as interessadas deverão apresentar:

- a. Envelope nº 1 – PROPOSTA DE PREÇOS
- b. Envelope nº 2 – DOCUMENTOS DE HABILITAÇÃO

4.2. A Proposta de Preços e os Documentos de Habilitação deverão ser apresentados separadamente em 02 envelopes fechados de forma indevassável, contendo os seguintes dizeres respectivamente:

<p style="text-align: center;">SELEÇÃO PÚBLICA Nº 07/2021</p> <p style="text-align: center;">PROJETO FUSP Nº 312011</p> <p>OBJETO: _____</p> <p style="text-align: center;">ENVELOPE Nº 1</p> <p style="text-align: center;">PROPOSTA DE PREÇOS</p> <p style="text-align: center;">RAZÃO SOCIAL DA PARTICIPANTE</p>

<p style="text-align: center;">SELEÇÃO PÚBLICA Nº 07/2021</p> <p style="text-align: center;">PROJETO FUSP Nº 312011</p> <p>OBJETO: _____</p> <p style="text-align: center;">ENVELOPE Nº 2</p> <p style="text-align: center;">DOCUMENTOS DE HABILITAÇÃO</p> <p style="text-align: center;">RAZÃO SOCIAL DA PARTICIPANTE</p>
--

4.3. A entrega dos envelopes indica que a participante conhece e aceita todos os termos e

condições estabelecidas neste instrumento.

5. PROPOSTA DE PREÇOS

5.1. A Proposta de Preços e os documentos que a instruírem deverão ser apresentadas em envelope fechado e indevassável, em 01 (uma) via digital e 01 (uma) via impressa, redigida em conformidade com o modelo constante no Anexo VII, VIII e IX, que em conjunto, será considerado a proposta comercial, em papel timbrado da participante, em língua portuguesa, salvo quanto às expressões técnicas de uso corrente, sem emendas ou rasuras, datada e assinada no local apropriado e rubricada nas demais folhas pelo representante legal da participante.

5.2. Nos preços ofertados pelas PROPONENTES deverão estar imputadas eventuais perdas, bem como todos os custos de materiais de aplicação, de consumo, de acabamento, acessórios, ferramentas, veículos, transporte em geral, carga e descarga, movimentação horizontal e vertical, fretes, supervisão, segurança, direção dos serviços, testes, inspeções de equipamentos, execução de testes solicitados pela CONTRATANTE, mão de obra direta e indireta devidamente registrada, encargos sociais e previdenciários, remunerações, alojamento, estadia, transporte de pessoal, alimentação, equipamentos de proteção individual, uniformes, treinamentos, mobilização e desmobilização, seguros, impostos, tributos, taxas, lucros, papéis, impressos, materiais de consumo, consumo de energia, água, despesas com comunicação, enfim todos e quaisquer custos necessários e pertinentes à execução dos serviços, inerentes ou correlatos e que não estejam expressamente excluídos nos termos desse edital.

Obs.: Os anexos XI e XII deverão ser apresentados fora dos envelopes, sendo estes: carta de credenciamento e Declarações, respectivamente.

5.2. Além dos requisitos acima, a proposta deverá conter:

5.2.1. Carta proposta de preços com identificação da participante: indicando a razão social, CNPJ, endereço completo, telefone e endereço eletrônico (e-mail), para contato (ver modelo em programa word – Anexo VIII). A carta proposta deverá apresentar descrição clara e sucinta do serviço e produtos ofertados, em absoluta concordância com este instrumento e o prazo de validade da proposta, não inferior a 60 (sessenta) dias corridos, contados da data fixada para a apresentação dos envelopes;

5.2.2. Planilha de serviços com Preços unitários e total ofertados para a prestação de serviço, de acordo com cada um dos escopos programados, em moeda nacional, expressos com duas casas decimais, desprezando-se as frações remanescentes, em algarismos, básicos para a data fixada para apresentação dos envelopes, fixos e irremovíveis. Em caso de divergência entre os valores unitários e totais serão considerados os unitários (ver modelo em programa excel – Anexo IX);

5.2.3. Cronograma físico e financeiro editado em programa excel (ver modelo – Anexo X).

5.3. A proposta deverá ser elaborada considerando as condições prestação de serviços fornecimento estabelecidas neste instrumento e seus anexos, e os preços propostos deverão considerar todos os tributos, encargos e demais despesas diretas ou indiretas que interfiram no preço proposto, inclusive mão de obra, transporte, frete, seguro, vedada a inclusão de encargo financeiro ou previsão inflacionária, de sorte que o preço proposto corresponda ao valor final a ser despendido pela Contratante.

5.4. Qualquer tributo, custo ou despesa direta ou indireta, omitido ou incorretamente cotado na proposta, será considerado como incluso no preço, não sendo possível pleitear acréscimos sob esse argumento.

5.5. A Proposta não deve conter rasuras ou emendas, salvo se necessárias para corrigir erros cometidos pelo PROPONENTE, em cujo caso as correções devem ser rubricadas pela pessoa ou pessoas que assinam a Proposta.

5.6. Todos os valores informados na Proposta Financeira deverão ser brutos, considerando os impostos incidentes. Deverão ser detalhados todos os custos por, conforme o Anexo VIII – Proposta de preços. A FUSP ficará isenta de qualquer responsabilidade referente aos cálculos de impostos.

5.7. A oferta deverá ser firme e precisa, sem alternativa de preços ou qualquer outra condição que induza o julgamento a ter mais de um resultado, não sendo considerada oferta de vantagem não prevista neste instrumento ou baseada nas propostas das demais participantes.

5.8. Cada participante só poderá apresentar uma proposta escrita. Verificado que qualquer participante, por intermédio de interposta pessoa, física ou jurídica, apresentou mais de uma proposta, todas serão excluídas, sujeitando-se, os participantes eliminados, às sanções cabíveis.

5.9. Não se admitirá desistência de proposta, salvo por motivo justo decorrente de fato superveniente e aceito pela Comissão de Seleção.

Obs.: A presente seleção pública de fornecedores não vincula a FUSP em face dos participantes, podendo a FUSP revogar o presente processo de seleção, de acordo sua conveniência e oportunidade e em qualquer fase; sem que tal fato gere qualquer obrigação de indenizar os terceiros, podendo, por fim, efetivar ou não o contrato com a interessada.

6. DOCUMENTAÇÃO DE HABILITAÇÃO

6.1. Para efeito de habilitação no presente processo, a participante deverá apresentar:

6.1.1. Ato constitutivo, estatuto ou contrato social em vigor, devidamente registrado, em se tratando de sociedades comerciais, e, no caso de sociedades por ações, acompanhado de

documentos de eleição de seus administradores;

6.1.2. Prova de inscrição no Certificado Nacional de Pessoa Jurídica – CNPJ;

6.1.3. Prova de regularidade para com a Fazenda Federal, Estadual e Municipal do domicílio ou sede da participante, ou outra equivalente, na forma da Lei;

6.1.4. Prova de regularidade junto ao FGTS;

6.1.5. Prova de regularidade com a Justiça do Trabalho (CNDT);

6.1.6. Certidão negativa de pedido de falência ou concordata, expedida pelo cartório distribuidor da sede da participante ou certidão negativa de execução patrimonial, expedida pelo cartório distribuidor do domicílio da pessoa física (proprietária ou sócia da empresa participante), datada dos últimos 180 dias.

6.2. Qualificação Técnica:

6.2.1. As empresas deverão possuir aptidão para desempenho de atividade pertinente e compatível em características, quantidades e prazos com o objeto da presente seleção pública de fornecedores e mediante Portfólio deverão indicar o pessoal técnico adequados e disponíveis para a realização dos serviços, bem como da qualificação e experiência de cada um dos membros da equipe técnica que se responsabilizará pelos trabalhos.

6.2.2. Qualificação operacional da empresa - apresentação de, no mínimo, 03 (três) atestados de desempenho anterior, datado, expedido por entidade pública ou privada, usuária do serviço em questão, comprovando a prestação de serviços da mesma natureza do objeto da presente seleção pública. Para fins de apuração e análise, considera-se da mesma natureza os serviços: desenvolvimento de software para exposições em museus e/ou instituições culturais.

6.2.3. Qualificação técnico-profissional - apresentação de, no mínimo, 01 (um) atestado de desempenho anterior, datado, expedido por entidade pública ou privada, usuária do serviço em questão, comprovando que o profissional, indicado como responsável técnico no Portfólio, tenha prestado serviços da mesma natureza do objeto da presente seleção pública. Para fins de apuração e análise, considera-se da mesma natureza os serviços: desenvolvimento de software para exposições em museus e/ou instituições culturais.

6.2.3.1. Os atestados deverão estar em papel timbrado da declarante, assinados pelo responsável legal dessa, com firma reconhecida, e deverão indicar, ainda: a qualificação das Contratantes; o período de início e fim da execução do serviço / fornecimento; o endereço completo do local

onde o serviço / fornecimento foi executado; a descrição detalhada das atividades e, por fim, identificação da contratante.

6.2.3.2. Apresentação de portfólio em formato digital (PDF) contendo trabalhos de produção de conteúdo audiovisual para exposições.

6.2.4. A Comissão de Seleção da FUSP poderá realizar diligência para comprovar a origem e o conteúdo do(s) atestado(s) indicado(s) nos itens acima.

6.3. Qualificação Econômico-financeira:

6.3.2. Apresentação de Balanço Patrimonial e Demonstrações Contábeis do último exercício social, já exigíveis, apresentados na forma da lei, que comprovem a boa situação financeira da empresa, vedada a sua substituição por balancetes ou balanços provisórios, podendo ser atualizados por índices oficiais quando encerrado há mais de 3 (três) meses da data de apresentação da proposta, de forma a demonstrar que a empresa possui patrimônio líquido igual ou superior a 5% do valor anual estimado da contratação.

6.3.3. Os documentos necessários para comprovação dos requisitos de habilitação deverão ser apresentados em original ou por cópia autenticada, não sendo aceitos protocolos. A autenticação também poderá ser feita pela Comissão de Seleção mediante cotejo da cópia com o original ou por consulta à Internet, diretamente nos “sites” dos órgãos expedidores, nos casos de documentos obtidos por meio eletrônico, durante a sessão pública de abertura dos envelopes.

6.3.4. Além da documentação exigida, acima referida, a empresa da melhor oferta deverá apresentar, para fins de comprovação de habilitação: declaração constante no Anexo XII deste instrumento convocatório.

7. DA SESSÃO PÚBLICA DE ABERTURA DOS ENVELOPES:

7.1. Os envelopes nº 1 e nº 2 contendo, respectivamente, os documentos de habilitação e de proposta de preços, deverão ser entregues no local, data e horário indicados no preâmbulo deste instrumento.

7.2. A sessão pública de abertura dos envelopes terá início 10 (dez) minutos depois de encerrado o prazo para apresentação destes, com a abertura dos envelopes nº 1 – PROPOSTA DE PREÇOS.

7.3. A participante poderá ser representada neste processo de compra por seu representante legal ou por pessoa devidamente credenciada (procuração), apresentando à Comissão de Seleção da FUSP documentos que evidenciem possuir poderes específicos para intervir no processo de compra, inclusive para interpor recursos ou desistir de sua interposição, bem como praticar todos os demais atos pertinentes ao processo em nome da participante. A documentação necessária

para credenciamento compreende:

7.3.1. Em sendo sócio, proprietário, dirigente ou assemelhado da proponente: Estatuto ou Contrato Social ou outro instrumento equivalente, devidamente registrado na Junta Comercial ou, tratando-se de sociedade simples, do ato constitutivo acompanhado, quando couber, da ata de eleição da diretoria, registrados no Cartório de Registro Civil de Pessoas Jurídicas, do qual conste expressamente poderes para exercer a gerência da sociedade ou exercer direitos e assumir obrigações em nome da participante.

7.3.2. Tratando-se de procurador: instrumento público ou particular de procuração, neste caso com firma reconhecida, no qual constem explicitamente poderes para formular ofertas de preços e praticar todos os demais atos pertinentes ao processo, em nome do participante, acompanhado de documento comprobatório da capacidade do(s) outorgante(s) para constituir mandatário.

7.3.3. Em ambos os casos o representante deverá identificar-se mediante a apresentação de Cédula de Identidade ou outro documento oficial válido para fins de identificação;

7.3.4. Deverá ser apresentada a Declaração expressa no Anexo XII deste instrumento convocatório fora dos envelopes.

7.3.4.1. É vedada a representação de mais de uma participante por uma mesma pessoa.

7.4. Primeiramente, os envelopes nº 1 – PROPOSTA DE PREÇOS serão abertos e seus documentos conferidos e rubricados pela Comissão de Seleção e pelos representantes das participantes presentes.

7.5. Julgamento das propostas, considerando-se classificadas as participantes que demonstrarem o atendimento de todas as condições estabelecidas neste instrumento.

7.6. Serão desclassificadas as propostas que **não atenderem integralmente às disposições deste instrumento.**

7.7. As propostas consideradas válidas até esse momento serão classificadas pela ordem crescente de preços. No caso de empate entre duas ou mais propostas, a classificação obedecerá ao critério de sorteio em ato público.

7.8. Encerrada a etapa competitiva e ordenadas as ofertas, será realizada a abertura do envelope contendo os documentos de habilitação da participante que apresentou o MENOR PREÇO, para verificação do atendimento das condições fixadas no instrumento convocatório.

7.9. O envelope nº 2 – DOCUMENTOS DE HABILITAÇÃO das participantes desclassificadas ou de

interessadas que apresentaram propostas superiores a mais bem classificada permanecerão fechados e serão rubricados e devolvidos a participante somente ao final da sessão ou por meio de correspondência devidamente protocolada.

7.10. Durante o ato de abertura da habilitação serão adotados os mesmos procedimentos indicados nos itens acima.

7.11. Verificado o atendimento das exigências fixadas no instrumento convocatório, a participante será declarada vencedora.

7.12. Se a oferta não for aceitável ou se a participante desatender às exigências habilitatórias, serão examinadas as ofertas subsequentes e a qualificação dessas, na ordem de classificação, e assim sucessivamente, até a apuração de uma que atenda ao instrumento convocatório, sendo a respectiva participante declarada vencedora.

7.13. A FUSP poderá negociar condições mais vantajosas com o interessado mais bem classificado, e com os demais participantes da seleção pública, respeitada a ordem de classificação inicialmente estabelecida, quando o preço do primeiro colocado, mesmo após a negociação, for desclassificado por sua proposta permanecer acima do orçamento estimado. Uma vez definido participante vencedor, será oportunizada a manifestação de recurso aos demais participantes, nos termos do Regulamento de Compras e Contratos da FUSP.

7.14. As comunicações referentes ao presente processo de compra serão publicadas no menu “sistemas”, “acesso à editais” do site <https://www.fusp.org.br/editais>.

8. ANÁLISE E JULGAMENTO DAS PROPOSTAS E DO CONTRATO

8.1. Esta seleção é do tipo MENOR PREÇO GLOBAL e será considerada vencedora a participante que, atendendo a todas as condições estabelecidas neste instrumento, apresentar o menor preço.

8.2. O contrato será celebrado mediante disponibilidade de recursos por parte da CONTRATANTE.

8.3. O contrato será celebrado na modalidade “sob demanda”, sendo certo afirmar que a obrigação em face da contratante somente se aperfeiçoará mediante prévia e formal emissão da respectiva “Ordem de Serviço”, para cada uma das etapas do projeto.

9. RESULTADO

9.2. Concluído o julgamento da habilitação, inclusive com a decisão de eventuais recursos, o resultado da seleção será divulgado no menu “sistemas”, “editais” do site <https://www.fusp.org.br/editais>.

10. ESCLARECIMENTOS

10.1. Os interessados poderão solicitar esclarecimentos sobre a presente seleção mediante o envio de e-mail para comprasecontratos@fusp.org.br, aos cuidados da Comissão de Seleção da FUSP.

10.2. Os possíveis pedidos de esclarecimento devem ser apresentados com antecedência de 3 (três) dias úteis, em relação à data final fixada para a apresentação das propostas, de maneira a permitir o mínimo de tempo para o trâmite interno necessário ao exame, preparo da resposta e transmissão aos interessados.

10.3. A íntegra dos esclarecimentos elaborados a partir dos questionamentos será divulgada no menu “sistemas”, “acesso à editais” do site <https://www.fusp.org.br/editais> 2 (dois) dias úteis, em relação à data final fixada para a apresentação das propostas, sendo de total responsabilidade dos interessados, acompanhar as publicações.

11. IMPUGNAÇÕES E RECURSOS

11.1. As eventuais impugnações ao processo deverão ser dirigidos ao Diretor Executivo da FUSP e entregues diretamente na recepção do endereço sede, no prazo de até 5 (cinco) dias úteis antes da data fixada para a abertura dos envelopes do certame.

11.2. Fica esclarecido que haverá fase recursal única, nos termos abaixo:

11.2.1. Os participantes que desejarem recorrer em face dos atos do julgamento da proposta ou da habilitação manifestarão imediatamente, após o término de cada sessão, a sua intenção de recorrer, sob pena de preclusão.

11.2.2. As razões dos recursos deverão ser apresentadas no prazo de três dias úteis, contado a partir da data de ciência.

11.2.3. O prazo para apresentação de contrarrazões será de 3 (três) dias úteis, contado imediatamente a partir do encerramento do prazo a que se refere o item 10.3.2.

11.2.4. O recurso será dirigido à autoridade que proferiu a decisão, a qual, se não a reconsiderar no prazo de três dias úteis, o encaminhará à autoridade máxima da fundação de apoio, que terá competência para a decisão final, em até cinco dias úteis.

12. CONTRATAÇÃO

12.1. A FUSP convocará o vencedor da seleção para, no prazo de 5 (cinco) dias úteis contados a partir da entrega da convocação ou da divulgação, para assinar o contrato, conforme minuta integrante deste instrumento.

13. MONITORIA DO CONTRATO

13.1. A monitoria do contrato para acompanhamento dos prazos e qualidade do Projeto será realizada por meio de reuniões semanais, com a participação de representantes da Fiscalização composta por profissionais das seguintes instituições envolvidas: FUSP, MUSEU IPIRANGA, GERENCIADORA e representantes da CONTRATADA.

13.2. A empresa a ser contratada deverá fornecer informações sobre o andamento real dos projetos, bem como atualização semanal dos cronogramas e ações.

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1. As despesas decorrentes desta contratação correrão por conta de recursos financeiros do Projeto nº 312011.

14.2. Aplicam-se a esta seleção as sanções previstas no contrato firmado entre as partes.

14.3. A presente seleção será julgada pela Comissão de Seleção designada pela Diretoria Executiva da FUSP por meio de Ordem de Serviço Interna.

14.4. Os casos omissos no presente instrumento serão solucionados pela Comissão de Seleção da FUSP.

14.5. A publicidade dos atos pertinentes a esta seleção será efetuada mediante publicação no site da FUSP.

14.6. Por se tratar de entidade privada, a FUSP poderá revogar ou anular este processo por



razões de interesse público ou interno, mediante parecer escrito e fundamentado.

14.7. Para dirimir quaisquer questões decorrentes desta seleção, não resolvidas na esfera administrativa, será competente o Foro da Comarca da Capital do Estado de São Paulo.

14.8. A PROPONENTE compromete-se a manter sigilo em relação à documentação do projeto apresentada no âmbito do desenvolvimento de seus trabalhos.

São Paulo, 23 de novembro de 2021

Prof. Dr. Antonio Vargas de Oliveira Figueira

Diretor Executivo



ANEXO I – TERMO DE REFERÊNCIA - SELEÇÃO PÚBLICA DE FORNECEDORES Nº 07/2021

PROJETO FUSP Nº 312011

1. INTRODUÇÃO

A Fundação de Apoio à Universidade de São Paulo – FUSP, localizada na Avenida Afrânio Peixoto, 14 - Bairro Butantã – São Paulo – SP - CEP: 05507-000, inscrita no CNPJ nº 68.314.830/0001-27, isenta de inscrição estadual, é instituição de direito privado, sem fins lucrativos, criada com o principal objetivo de flexibilizar, agilizar e contribuir para a eficiência das atividades da Universidade de São Paulo. Foi planejada desde o início com o compromisso de apoiar e dar suporte gerencial aos Institutos, Escolas, Núcleos de Apoio e Órgãos da Universidade, propiciando uma facilidade mais ampla na execução de projetos de interesse da USP.

É a entidade proponente e gerenciadora dos projetos patrocinados relativos ao restauro da edificação e requalificação das exposições do Museu Paulista.

O edifício histórico localizado no Parque da Independência, abriga o Museu do Ipiranga, está sob a administração do Museu Paulista da Universidade de São Paulo. O Museu é uma instituição científica, cultural e educacional com atuação no campo da História e cujas atividades têm, como referência permanente, seu acervo. O conjunto articulado de suas funções é a curadoria. Envolve a formação e ampliação de coleções, sua conservação física, seu estudo e documentação, bem como, a comunicação, por meio de exposições, cursos, programas educativos e publicações.

Desde o fechamento do Edifício-Monumento do Museu do Ipiranga para o público em agosto de 2013, a Universidade de São Paulo não poupou esforços no sentido de reunir parceiros da área privada para restaurar e modernizar as instalações do edifício. Tais esforços objetivam reinstalar as áreas expositivas em todo o edifício que antes era ocupado, na sua maior parte, por áreas técnicas e administrativas da instituição.

O programa expositivo a ser implantado a partir de 2022 decorre da produção de conhecimento histórico segundo as três linhas de pesquisa que estruturam o Programa Acadêmico – Cotidiano e Sociedade, Universo do Trabalho e História do Imaginário que estão presentes tanto no Museu do Ipiranga quanto no Museu Republicano de Itu, também vinculado ao Museu Paulista-USP.

O programa previsto para a inauguração e reabertura do Museu do Ipiranga em 2022 tem 43 espaços expositivos e contempla:

- 11 exposições de longa duração, localizadas em quatro pavimentos do Edifício-Monumento.
- Uma exposição temporária, localizada na área subterrânea expandida.

Na nova expografia, serão expostos aproximadamente 4 mil itens das coleções do Museu, além de 62 peças audiovisuais (multimídias) e 382 recursos multissensoriais (reproduções de telas em alto relevo, plantas táteis, mapas táteis, maquetes, dioramas, livros táteis, réplicas de objetos para toque, dentre outros).

As novas exposições apresentam as seguintes diretrizes museográficas:

- Respeito às características do Edifício-Monumento, bem tombado;
- Compatibilização com a espacialidade apresentada no Projeto de Arquitetura e Restauro do Edifício-Monumento;
- Valorização e diálogo com a arquitetura interna do edifício, incluindo sua ornamentação;
- Compatibilidade com o Plano Museológico do Museu Paulista-USP;
- Respeito às normas e legislações de segurança, especialmente quanto à não ocupação, com exposições, das áreas destinadas às rotas de fuga, à garantia de fluxo de circulação adequado nos espaços expositivos e à elaboração de projetos expográficos com baixo risco de incêndio e outros acidentes;
- Recursos que permitam a acessibilidade física e cognitiva aos conteúdos expositivos para distintos perfis de público, garantindo a fruição em igualdade de direitos de pessoas com deficiência e que utilizem o inglês;
- Recursos que estimulem processos comunicacionais dialógicos com os visitantes a partir de módulos com intervenções elaboradas pela equipe da Seção Técnico-científica de Educação, Museografia e Ação Cultural do Museu em cada sala, bem como módulos que serão desenvolvidos a partir de editais para projetos públicos de contrapontos;
- Sistemas e componentes a serem propostos devem apresentar facilidade de operação e manutenção, durabilidade e facilidade de reposição de peças/ componentes;
- Utilização de recursos expográficos e linguagens diversificadas que permitam diversos níveis de mediação com o visitante (maquetes, painéis informativos, recursos audiovisuais multimídias, vitrines com objetos, mobiliários para acesso a documentos diversos etc.);
- Exposições, quando planejadas, sejam construídas a partir dos princípios de desenho universal, tanto na elaboração da proposta expográfica quanto na incorporação de recursos multissensoriais ao discurso expositivo, sem a criação de espaços paralelos de fruição, ou “para-exposições”;

É importante destacar que todas as alas expositivas contarão com recursos de acessibilidade comunicacional por meio da inserção de réplicas, objetos originais para manuseio, textos em tinta e braille, áudio-guias e vídeo-guias.

A implementação de estratégias expográficas que garantam o acesso em igualdade de condições para diversos públicos foi prevista pela equipe da instituição como premissa fundamental para o desenvolvimento do projeto expográfico, que se reflete no projeto dos suportes.

PROJETO MUSEOGRÁFICO

O projeto museográfico das exposições do Museu do Ipiranga abarca dois eixos curatoriais – Eixo 1 – Para entender a sociedade e Eixo 2 – Para entender o Museu, que organizam as exposições previstas e que para serem inauguradas em setembro de 2022, na reabertura do Museu do Ipiranga e que ocuparão todo o Edifício-Monumento e parte da ampliação, precisam ter a montagem fina (acervo) já iniciada em fevereiro de 2022.

Exposições do Eixo 1 – Para Entender a Sociedade

“Uma História do Brasil” – A exposição compreende o hall, a escadaria principal e o salão nobre do Museu do Ipiranga. Tem como acervo principal as obras de arte que estão integradas à arquitetura.

“Passados imaginados” – A exposição compreende um total de cinco salas, área de descanso e corredor de acesso. Esta ala conta com salas ocupadas principalmente por telas de grandes dimensões, além de uma maquete de gesso representando a cidade de São Paulo em 1841.

“Mundos do trabalho” – A exposição tem como eixo condutor o trabalho de homens e mulheres no contexto brasileiro envolvidos em múltiplas atividades desde o período colonial até os dias atuais. Focaliza, sobretudo, a capitania/província/estado de São Paulo e, em especial no período entre 1850 e 1950.

“Casas e coisas” – Os artefatos, espaços domésticos e corpos estabelecem relações concretas que resultam na formação dos sujeitos. A exposição trata desse fenômeno na perspectiva de distinções sociais e de gêneros.

“Territórios em disputa” – Esta exposição trata das disputas em torno da posse e divisão do atual território brasileiro, mediados pela cultura material como tratados, mapas, padrões, marcos, forais de vilas, cartas de sesmaria.

“A cidade vista de cima” – a exposição dialoga com a paisagem externa do Museu e apresentará

sobretudo painéis com reproduções de fotografias.

Exposições do Eixo 2 – Para entender o Museu

“Para entender o Museu” – A exposição aborda a história da própria edificação, das transformações da instituição no decorrer de sua história e seu atual campo de atuação.

“Coletar: objetos e imagens do cotidiano” – O objetivo é apresentar e discutir a coleta, que integra o ciclo curatorial, ou seja, as políticas de aquisição do Museu.

“Catalogar: moedas e medalhas” – O objetivo é apresentar e discutir os processos de catalogação das coleções de medalhas e moedas, tradicionais em museus.

“Conservar: brinquedos” – O objetivo é apresentar e discutir os processos de conservação por meio da coleção de brinquedos do Museu.

“Comunicar: louças” – O objetivo é apresentar e discutir os processos de comunicação do Museu por meio da coleção de louças.

Exposição temporária

“Memórias da Independência”

A exposição de curta duração inaugura a nova área principal de exposições da expansão do edifício. Tem como tema as diferentes práticas memoriais e comemorativas relacionadas aos processos de Independência que ocorreram no atual território brasileiro a partir de 1822.

2. ESPECIFICAÇÃO DO ESCOPO

A contratação desse serviço visa a implantação de sistemas de multimídias, em atendimento às necessidades do projeto expográfico e de multimídias.

O Projeto expográfico é de autoria do escritório Metrópole Arquitetos o projeto de multimídia é de autoria da 32 Bits Design Interativo e o conteúdo audiovisual é de autoria do Estúdio Preto & Branco.

A criação de uma linguagem multimídia para o Novo Museu do Ipiranga terá como parâmetros fundamentais alguns conceitos, a saber:

Simplicidade de uso: Devido à vasta gama de públicos que visitam o Museu, as instalações interativas a serem desenvolvidas devem permitir a visualização de informações de forma muito simples.

Linguagem contemporânea: Tanto a linguagem visual como a linguagem sonora e os textos das instalações devem levar em consideração a forma e a estética dos meios de comunicação em evidência, notadamente as mídias sociais.

Conteúdos em camadas: Os conteúdos deverão ser construídos em camadas crescentes de complexidade para permitir que o visitante se aprofunde caso tenha interesse, ou simplesmente avance para o próximo conteúdo disponível.

Usabilidade: Uso de mecanismos de controle físicos, como botões, seletores rotativos e chaves, além de outras peças de controle e sinalização de simples utilização.

Consistência: As interfaces devem se manter consistentes em forma e posicionamento - seletores e botões deverão manter suas funções, aspecto visual e posições físicas relativas às telas em toda a exposição, reduzindo significativamente o tempo de aprendizado. Vinhetas, cartelas de informação, janelas de vídeo libras e legendas devem se manter dentro dos padrões estabelecidos pela identidade visual da exposição, mantendo suas posições relativas na tela.

Call to action: Todas as instalações interativas deverão apresentar uma tela de descanso que irá ser utilizada para chamar o usuário a interagir - uma animação/vídeo em loop que chama para a ação (call-to-action) e mostra como iniciar a interação.

Tipologia das instalações: As instalações básicas a serem implementadas no Museu do Ipiranga são dos seguintes tipos: Áudio Ambiente, vídeo simples, vídeos reproduzidos em loop em monitores, projeção simples e projeção de vídeo em loop.

Explorador: Os interativos do tipo "Explorador" são constituídos de duas partes: de um lado uma interface física, composta por painéis impressos, relevos, objetos ou quaisquer outros elementos físicos, combinados a botões também físicos, e de outro, uma tela. Os botões são posicionados em locais específicos dos painéis físicos, permitindo que conteúdos audiovisuais relacionados sejam exibidos na tela ao serem pressionados.

Podem ser utilizados para exibir informações sobre mapas, linhas do tempo, relevos acessíveis, entre outras aplicações.

Sintonizador: Os sintonizadores permitem que o usuário selecione um conteúdo específico, um "capítulo", de uma lista sequencial. A interface será construída por botões que permitirão o avanço ou retrocesso nos "capítulos" de conteúdo.

Multiprojeção: Projeção com múltiplos projetores em sincronia.

Videowall: Reprodução de conteúdo de vídeo em telas sincronizadas.

Mapping: Projeção de vídeo mapeada em espaços físicos ou objetos.

3. LOCAL DA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS OU ENTREGA DO BEM

A instalação final dos itens desenvolvidos pela Contratada se dará no Museu do Ipiranga, devendo ser realizados testes durante o processo de construção e de instalação dos softwares, acompanhados pelo grupo de trabalho do Museu do Ipiranga, cujos profissionais serão indicados posteriormente.

4. RECURSOS FINANCEIROS

As despesas decorrentes dessa aquisição correrão por conta de recursos financeiros do Projeto nº 312011, PRONAC nº 204577 NOVO MUSEU DO IPIRANGA - IMPLANTAÇÃO DA MUSEOGRAFIA, gerenciado pela FUSP.

O valor máximo estimado para esta aquisição é de **R\$ 660.105,00 (Seiscentos e sessenta mil e cento e cinco reais)**.

5. ESCOPO DOS SERVIÇOS OU ESPECIFICAÇÃO TÉCNICA DO BEM

5.1 Objeto da contratação

O objeto da presente contratação é o desenvolvimento de softwares para diferentes instalações multimídia para o Novo Museu do Ipiranga, que permitirão aos visitantes interagir e/ou visualizar conteúdos especialmente desenvolvidos para as exposições, conforme documentos anexos a este Termo de Referência (TR). Para tal, as entregas, para cada um dos tipos de software especificados no Memorial Descritivo do Projeto de Multimídias deverão seguir as seguintes etapas de desenvolvimento, a saber:

1. Desenvolvimento de layouts (aut e leg): contempla o desenvolvimento da automação geral do projeto e do software das legendas previstos para o multimídia da exposição 8.
2. Desenvolvimento de protótipo alpha
Desenvolvimento funcionalidades básicas
Implantação de conteúdo de teste
Instalação em ambiente de teste
Realização de testes.

3. Desenvolvimento de protótipo beta

Desenvolvimento funcionalidades completas

Implantação de conteúdo de teste

Implantação de ajustes

Instalação em ambiente de teste

Realização de testes.

4. Desenvolvimento de aplicativo versão 1.0

Implantação de conteúdo completo

Implantação de ajustes

Instalação em ambiente similar ao de produção

Realização de testes.

5. Instalação versão 1.0 no ambiente de produção

Implantação de conteúdo completo ajustado

Implantação de ajustes

Instalação em ambiente de produção

Realização de testes

6. Desenvolvimento de aplicativo versão 1.1

Implantação de conteúdo completo ajustado

Implantação de ajustes

Instalação em ambiente em ambiente similar ao de produção

Realização de testes

7. Instalação versão 1.1 no ambiente de produção

Implantação de conteúdo completo ajustado

Implantação de ajustes

Instalação em ambiente de produção

Realização de testes

Homologação

As fases de entregas elencadas acima tem como objetivo a construção de um cronograma geral, visando ao desenvolvimento e à instalação dos softwares. Os testes devem ser acompanhados pelo Grupo de Trabalho formado por integrantes do Museu - a ser constituído posteriormente. Para tanto, a CONTRATADA deverá informar previamente data e local dos testes a serem realizados. Os testes também serão utilizados como parâmetro na liberação das entregas e, conseqüentemente, nos seus pagamentos.

Os layouts de interface (nos casos dos aplicativos de automação e de legendas) deverão seguir as especificações definidas no projeto de comunicação visual das exposições, que será integralmente compartilhado com a empresa CONTRATADA quando do início dos trabalhos.

Os softwares deverão ser desenvolvidos para as plataformas e equipamentos especificados no Memorial Descritivo do Projeto de Multimídias, seguindo as especificações das ementas e as descrições técnicas constantes no referido documento e nos demais anexos enviados.

5.2 Detalhamento da contratação

A revisão da configuração do sistema operacional de todos os equipamentos, após a instalação dos softwares, faz parte desta contratação.

Além disso, será objeto desta contratação toda a configuração específica do software visando a automação de todo o sistema (rede, placa mãe etc).

A empresa CONTRATADA será responsável pela conversão de todo o conteúdo para os formatos adequados e a subsequente implementação dos arquivos, conforme especificado no memorial descritivo.

5.3 Lista de softwares consolidada

qtd	desc	un	cod
1.0	Automação: Software ou conjunto de softwares para monitoramento, controle e atualização de arquivos das instalações do museu. O software ou conjunto de softwares deverá permitir o acesso remoto às estações de trabalho e acesso via ssh aos players para atualização de conteúdo. Os conteúdos dos multimídia serão atualizados de forma automática, por sincronização com o servidor de arquivos. Os mesmos deverão ser preparados previamente conforme as configurações de formato e compressão dos multimídias para que não seja necessário nenhum tipo de processamento durante a sincronização. O software de monitoramento deverá indicar se há alguma estação ou player em situação anormal, permitindo ao operador reiniciar os mesmos a partir de um painel de controle. O sistema de automação deverá permitir ligar, reiniciar e desligar todos os equipamentos via rede, a partir de um painel de controle integrado com o monitoramento. O Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto.		AUT
3.0	Explorador: Os interativos do tipo "Explorador" são constituídos de duas partes: de um lado uma interface física, composta por painéis impressos, relevos, objetos ou quaisquer outros elementos físicos, combinados a botões também físicos, e de outro, uma tela. Os botões são posicionados em locais específicos dos painéis físicos, permitindo que, ao pressioná-los, conteúdos audiovisuais relacionados sejam exibidos na tela. Podem ser utilizados para exibir informações sobre mapas, linhas do tempo, relevos acessíveis, entre outros. Ao se tocar em um dos botões, será reproduzido o vídeo correspondente, de acordo com as opções selecionadas na botoeira de línguas. Os conteúdos para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia. O software deverá apresentar até 10 vídeos, com legendagem em arquivo SRT inglês a ser sobreposta ao vídeo original, e versões libras e audiodescrição em arquivos distintos, totalizando um máximo de 30 arquivos de vídeo (libras, audiodescrição e versão sem libras) e 10 arquivos SRT. O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino.		EXP

1.0	<p>Explorador de Áudios: Os interativos do tipo "Explorador de áudios" são constituídos de duas partes: de um lado uma interface física, composta por painéis impressos, relevos, objetos ou quaisquer outros elementos físicos, combinados a botões também físicos, e de outro, fones de ouvido/audiodescrição. Os botões são posicionados em locais específicos dos painéis físicos, permitindo que, ao pressioná-los, conteúdos de áudio relacionados sejam reproduzidos. Ao se tocar em um dos botões, será reproduzido o áudio correspondente, de acordo com as opções selecionadas na botoeira de línguas. Os conteúdos para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato wav, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia. O software deverá apresentar até 10 áudios, e versões libras e audiodescrição em arquivos distintos, totalizando um máximo de 30 arquivos (libras, audiodescrição e versão sem libras). O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino.</p>		EXP-A
4.0	<p>Explorador Mesa Síntese: Os interativos do tipo "Explorador Mesa Síntese" são constituídos de duas partes: de um lado uma interface física, composta por painéis impressos, relevos, objetos ou quaisquer outros elementos físicos, combinados a botões também físicos, e de outro, painel com 3 telas contíguas em orientação paisagem. Os botões são posicionados em locais específicos dos painéis físicos, permitindo que, ao pressioná-los, conteúdos audiovisuais relacionados sejam exibidos nas telas. Podem ser utilizados para exibir informações sobre mapas, linhas do tempo, relevos acessíveis, entre outros. Ao se tocar em um dos botões, será reproduzido o vídeo correspondente, de acordo com as opções selecionadas na botoeira de línguas. Os conteúdos para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia. O software deverá apresentar até 10 vídeos, com legendagem em arquivo SRT inglês a ser sobreposta ao vídeo original, e versões libras e audiodescrição em arquivos distintos, totalizando um máximo de 30 arquivos de vídeo (libras, audiodescrição e versão sem libras) e 10 arquivos SRT. O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino.</p>		EXP-MS
2.0	<p>Aplicação com menu para legendas de objetos: Aplicação em tela touchscreen para que os visitantes vejam as legendas de objetos expostos na vitrine. A interface será desenvolvida a partir das imagens reais da vitrine, permitindo que o visitante toque na tela ou realize um movimento de pinça (pinch to zoom) na área desejada representando uma seção da vitrine, ampliando a imagem em etapas, até chegar ao nível de zoom máximo que irá permitir tocar no ítem específico desejado, e visualizar as informações respectivas do ítem. O conteúdo da aplicação será consolidado pela empresa desenvolvedora de software, que irá receber as imagens da vitrine e os textos da legenda do museu. Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto.</p>		LEG
1.0	<p>Multiprojeção com mapping: Multiprojeção em quatro superfícies na parte superior da sala e, além de projeção mapeada com dois projetores na maquete principal. Poderá ser acionada em loop ou por botoeira de controle, com ou sem intervalo entre sessões. Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto.</p>		MAP-6
1.0	<p>Multiprojeção 2 Telas: Projeção com dois projetores em sincronia, com edge blending e audio estéreo. Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto. Os arquivos finais para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia.</p>		MPJ-2

1.0	Multiprojeção 3 Telas: Projeção com três projetores em sincronia, com edge blending e audio estéreo. Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto. Os arquivos finais para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia.		MPJ-3
1.0	Multiprojeção Abertura: Multiprojeção da experiência de entrada no museu, com múltiplos projetores em sincronia, edge blending e áudio multicanal. Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto. Os arquivos finais para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia.		MPJ-A
2.0	Explorador de Objetos: O interativo explorador de objetos permite a exibição de vídeos a partir da identificação de um chip RFID em um objeto por um leitor embutido no painel/mesa. os conteúdos para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia. O software deverá apresentar até 10 vídeos, com legendagem em arquivo SRT inglês a ser sobreposta ao vídeo original, e versões libras e audiodescrição em arquivos distintos, totalizando um máximo de 30 arquivos de vídeo (libras, audiodescrição e versão sem libras) e 10 arquivos SRT. O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino.		OBJ
2.0	Projeção 4K: Projeção com conteúdo em resolução 4K. Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto. o conteúdo para esta instalação será fornecido pelo museu em formato mov prores, e deverá ser convertido para o formato adequado para exibição no multimídia.		PRJ-4K
13.0	Sintonizador: Os sintonizadores permitem que o usuário selecione um conteúdo de vídeo específico a partir de uma lista sequencial de capítulos. A interface será construída por botões que permitirão o avanço ou retrocesso nas "faixas" de vídeo ao serem pressionados. Ao pressionar o botão "próximo", será reproduzido o próximo capítulo, com as opções de legendagem e tradução de acordo com aquelas selecionadas na botoeira de línguas. Os conteúdos para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia. O software deverá apresentar até 10 vídeos, com legendagem em arquivo SRT inglês a ser sobreposta ao vídeo original, e versões libras e audiodescrição em arquivos distintos, totalizando um máximo de 30 arquivos de vídeo (libras, audiodescrição e versão sem libras) e 10 arquivos SRT. O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino.		SIN
3.0	Sintonizador (sem narração): Similar ao tipo SIN, mas sem contar com narração.		SIN-MUT
10.0	Sintonizador: Similar ao tipo SIN, com conteúdos reaproveitados de outros multimídias ou utilizando conteúdos produzidos fora do escopo do projeto atual.		SIN-NC
1.0	Vídeo 4k em Loop: Vídeo 4k reproduzido em loop. Software será desenvolvido para a plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto. O conteúdo para esta instalação será fornecido pelo museu em formato mov prores, e deverá ser convertido para o formato adequado para exibição no multimídia.		VID-SP

8.0	Vídeo em Loop: Vídeo reproduzido em loop, com as opções de legendagem e tradução de acordo com aquelas selecionadas na botoeira de línguas. O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino. o conteúdo para esta instalação será fornecido pelo museu em formato mov prores, e deverá ser convertido para o formato adequado para exibição no multimídia.		VID
1.0	Vídeo em Loop: Similar ao tipo VID, com conteúdos reaproveitados de outros multimídias ou utilizando conteúdos produzidos fora do escopo do projeto atual.		VID-NC
1.0	Vídeo Tríptico em Loop: Vídeo tríptico reproduzido em loop. Software deverá rodar na plataforma Windows, conforme a configuração de hardware definida no projeto. os conteúdos para esta instalação serão fornecidos pelo museu em formato mov prores, e deverão ser convertidos para os formatos adequados para exibição no multimídia.		VID-3
4.0	Vídeo em Loop (Sem áudio): Vídeo reproduzido em loop, sem áudio, com as opções de legendagem e tradução de acordo com aquelas selecionadas na botoeira de línguas. O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino. o conteúdo para esta instalação será fornecido pelo museu em formato mov prores, e deverá ser convertido para o formato adequado para exibição no multimídia.		VID-MUT
1.0	Vídeo em Loop: Vídeo reproduzido em loop em orientação retrato, com as opções de legendagem e tradução de acordo com aquelas selecionadas na botoeira de línguas. O software deverá rodar na plataforma RaspiOS, conforme a configuração de hardware definida no projeto, com o software da interface física (botões) desenvolvida para Arduino. o conteúdo para esta instalação será fornecido pelo museu em formato mov prores, e deverá ser convertido para o formato adequado para exibição no multimídia.		VID-RT

6. PRAZO

O prazo máximo para conclusão dos serviços será de até 180 (cento e oitenta) dias corridos, contados a partir da autorização para início dos serviços.

Importante é que o prazo limite para a finalização dos serviços envolvendo a implantação e testes dos softwares seja até final de junho/2022.

O início dos trabalhos ficará condicionado à reunião inicial de projeto, após a qual a empresa CONTRATADA terá 7 dias para apresentar Plano de Trabalho e detalhamento de cronograma físico-financeiro, a ser compatibilizado com as demais frentes do projeto, incluindo cronograma de desenvolvimento de conteúdos, com o objetivo de atender todas as premissas deste TR.

7. DO RECEBIMENTO DO SERVIÇO OU BEM

Será elaborado termo de aceite para os serviços objeto desta contratação, após verificação pela



CONTRATANTE da perfeita execução dos serviços, contemplando os testes pertinentes solicitados.

Após a entrega definitiva da prestação de serviços, a CONTRATADA deverá apresentar garantia de dois anos para eventuais correções ou ajustes.

8. DAS CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Os pagamentos se darão mensalmente após medição dos serviços entregues no período.

A CONTRATADA apresentará relatório de atividades comprovando a execução dos serviços, conforme cronograma acordado em contrato, sujeito à análise e verificação pela CONTRATANTE.

A empresa CONTRATADA só deverá emitir Nota Fiscal após autorização expressa da CONTRATANTE e seguindo todas as orientações por esta fornecidas.