
Segue Termo de Referência

De : Núcleo de Planejamento
<nucleodeplanejamento@ribasdoriopardo.ms.gov.br>

qui., 04 de jul. de 2024 09:15

 1 anexo

Assunto : Segue Termo de Referência

Para : info@therafycare.com

OBJETO: Contratação de Software em realidade virtual com reconhecimento de voz para auxiliar pessoas com autismo a desenvolver habilidades da vida diária, através da Licença de plataforma Therafy, em atendimento a Secretaria de Educação do Município de Ribas do Rio Pardo/MS,;

Prezados,

Segue Termo de Referência referente ao objeto acima referenciado.

Solicitamos que nos seja enviado:

-Proposta de Preços;

-Documentações de habilitação de conformidade com o Termo de Referência.

 **TR__Inexigibilidade do Sftware Terapêutico e Educacional.docx**
91 KB

FLS. 728
PROC. 068/24
RUB. Gen

Re: Segue Termo de Referência**De :** Antonio Almeida <info@therafycare.com>

qui., 04 de jul. de 2024 17:47

Assunto : Re: Segue Termo de Referência

📎 28 anexos

Para : Núcleo de Planejamento
<nucleodeplanejamento@ribasdoriopardo.ms.gov.br>
>Boa Tarde,
Segue a documentação solicitada,

Atenciosamente

Antonio João Navarro de Almeida
EXPLORER TECNOLOGIA LTDAEm qui., 4 de jul. de 2024 às 09:15, Núcleo de Planejamento
<nucleodeplanejamento@ribasdoriopardo.ms.gov.br> escreveu:

OBJETO: Contratação de Software em realidade virtual com reconhecimento de voz para auxiliar pessoas com autismo a desenvolver habilidades da vida diária, através da Licença de plataforma Therafy, em atendimento a Secretaria de Educação do Município de Ribas do Rio Pardo/MS,:

Prezados,

Segue Termo de Referência referente ao objeto acima referenciado.

Solicitamos que nos seja enviado:

- Proposta de Preços;
- Documentações de habilitação de conformidade com o Termo de Referência.

FLS. 129PROC. 068/24RUB. Gm **Proposta Therafy - Ribas do Rio Pardo assinada.pdf**
179 KB **Inscrição municipal.pdf.crdownload.pdf**
59 KB **Termo de Aber e Ence.pdf**
178 KB **Recibo transmissão.pdf**
187 KB **Recibo de Transmissão.pdf**
187 KB **Termo de Aber e Encerr.pdf**
178 KB **279 - ATESTADO EXPLORER TECNOLOGIA LTDA (1).pdf**
522 KB

-  **Balanço 2022.pdf**
104 KB
-  **Balanço 2023.pdf**
104 KB
-  **Balanço Patrimonial (1).pdf**
182 KB
-  **Alteração contrato social.pdf**
3 MB
-  **Balanço Patrimonial.pdf**
182 KB
-  **Cartão CNPJ.pdf**
113 KB
-  **Certidao estadual MS.pdf**
91 KB
-  **Certidao negativa de falencia.pdf**
41 KB
-  **certidão municipal.pdf**
166 KB
-  **Certidao- Federal.pdf**
78 KB
-  **certidao_trabalhista.pdf**
84 KB
-  **certificado de registro do software.pdf**
364 KB
-  **Consulta Regularidade do Empregador.pdf**
95 KB
-  **Diario (1).pdf**
180 KB
-  **Declaração Ribas do Rio Pardo (4).pdf**
193 KB
-  **Diario.pdf**
179 KB
-  **DRE (1).pdf**
182 KB
-  **Contrato Social.pdf**
3 MB

FLS. 130
PROC. 068/24
RUB. Gsm

 **DRE.pdf**
182 KB

 **Indice de Liquidite 2022.pdf**
525 KB

 **Indice de Liquidite 2023.pdf**
525 KB

FLS. 131

PROC. 068/24

RUB. Gem

Proposta Comercial de Software educacional

Empresa: THERAFY

Razão Social: EXPLORER TECNOLOGIA LTDA

CNPJ: 34.259.701/0001-61

FLS. 132

PROC. 068/24

RUB. Gm

04 de julho de 2024.

A empresa acima especificada apresenta, por intermédio de seus representantes legais, proposta comercial para PREFEITURA MUNICIPAL DE RIBAS DO RIO PARDO

1. Descrição da Therapy

Therapy é a única empresa do Brasil especializada e com experiência em realidade virtual para auxiliar no desenvolvimento de competências de estudantes com deficiências. Por meio da imersão, com o apoio da tecnologia, promovemos um mundo mais inclusivo.

Para tanto, a empresa conta com um time de profissionais especializados em Realidade Virtual, Psicologia e Educação Inclusiva.

A plataforma está registrada no INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) através do certificado de registro sob o Título: Autism VR - Software em realidade virtual com reconhecimento de voz para auxiliar pessoas com autismo a desenvolver habilidades da vida diária. Processo No: BR512022000880-7. Portanto, a Therapy possui exclusividade para a disponibilização da tecnologia para a população.

2. Descrição do Software educacional

2.1. Gamificação

A tecnologia funciona como um jogo, no qual o usuário irá passar por diferentes atividades de forma imersiva e realista, ou seja, a Therapy foi desenvolvida com princípios de gamificação para torná-la mais divertida, aumentando o engajamento e o potencial educativo da tecnologia.

2.2. Fundamentos científicos para potencializar o aprendizado

Cada atividade da plataforma tem como objetivo oportunizar o aprendizado de competências, por etapas, facilitando sua independência e consequentemente, melhorando a qualidade de vida dos estudantes com deficiências e facilitando a inclusão na sociedade.

FLS. 133

PROC. 068/24

RUB. Gm

2.3. Alinhada com a BNCC

Cada lição da Therafy relaciona-se com objetivos educacionais propostos pela BNCC, tais como: pensamento criativo, comunicação, cultura digital, autoconhecimento e autocuidado.

2.4. Adaptação terapêutica

Por fim, todos os ambientes, cenários, cores e sons são adaptados para pessoas com autismo, de forma que sejam respeitadas as limitações e características do desenvolvimento das sensações e percepções da pessoa em desenvolvimento atípico.

Ressalta-se que embora a plataforma tenha adaptação para pessoas com autismo ela pode ser utilizada e possui valor para pessoas com outros transtornos ou sem nenhuma deficiência também.

3. Lições do Software

• Atividades de Habilidades Sociais

Disponibilizamos atividades em realidade virtual que auxiliam os estudantes com deficiência no desenvolvimento de habilidades sociais. Nestas atividades os estudantes podem aprender a reconhecer emoções em diferentes contextos sociais. Além disso, utilizamos inteligência artificial para permitir que os estudantes sejam estimulados a falar e conversar com as personagens da plataforma.

• Atividades de autonomia

Disponibilizamos atividades em realidade virtual que auxiliam os estudantes com deficiência no desenvolvimento de sua autonomia. Nestas atividades os estudantes podem aprender a como atravessar a rua de forma segura e controlada. São apresentados os principais passos de como atravessar a rua através de um tutorial e depois os estudantes podem atravessar a rua com ou

sem ajuda de uma assistente virtual.

FLS. 134

PROC. 068/24

RUB. Gm

- **Atividades de coordenação motora**

Disponibilizamos atividades em realidade virtual que auxiliam estudantes com deficiência no desenvolvimento de sua coordenação motora, nestas atividades os estudantes realizam movimentos com as mãos e os braços que precisam ser precisos.

- **Atividades de regulação emocional**

Disponibilizamos atividades em realidade virtual que auxiliam os estudantes com deficiência no processo de regulação emocional. Estas atividades permitem que o estudante possa se acalmar para poder estar em uma situação melhor para o aprendizado. São atividades relaxantes como visitar uma praia, nadar no mar ou passear na neve.

- **Relatórios individualizados da plataforma**

Serão disponibilizados relatórios com informações individualizadas para cada usuário, com informações como nome, data, horário do uso, número de acertos e erros por tipo de habilidade. Estes relatórios podem ser enviados para o e-mail do administrador da conta.

4. Descrição da Tecnologia

4.1. Realidade Virtual

A tecnologia da realidade virtual reproduz cenas e objetos que parecem reais em um ambiente virtual, fazendo com que os usuários se sintam imersos e possam interagir dentro desta realidade através de um óculos de Realidade Virtual. Esta tecnologia traz vários benefícios para o aprendizado de estudantes com deficiência como por exemplo:

- Maior aprendizado proporcionado pela imersão;
- Ambientes controlados e seguros para os usuários;
- Mais foco e atenção;
- Protagonismo do estudante;
- Aprender brincando;
- Mais criatividade e engajamento

Um estudo sistemático realizado pela PwC (2020) comparando o aprendizado em realidade virtual com métodos tradicionais demonstrou que a tecnologia de realidade virtual permite um aprendizado:

- 4x mais rápido;
- 275% mais confiança na aplicação do conhecimento após o treino;
- 3,75x mais conexão emocional com o conteúdo aprendido;
- 4x mais foco.

4.2. Inteligência Artificial

Utilizamos tecnologia de reconhecimento de voz baseada em inteligência artificial que reconhece o que os usuários estão falando e permite uma interação natural entre o usuário e o software.

5. Especificações do Software

- Plataforma: Oculus Quest
- Conexão: Software precisa de internet para funcionar;
- Linguagem: Português e Inglês.

FLS. 135

PROC. 068/24

RUB. Gm

6. Hardware

O Software foi desenvolvido para o óculos de realidade virtual Oculus Quest, equipamento com a melhor tecnologia do mercado. Os óculos de realidade virtual são wireless e não precisam de computador ou sensores externos para funcionar, sendo a sua utilização intuitiva e fácil. A disponibilização de 10 (Dez) óculos de realidade virtual por 12 meses está incluída durante o período de licença da plataforma.

7. Licença de uso do Software

Estão incluídos os seguintes serviços na Licença

- Utilização da Therafy por 12 meses.
- Treinamento de colaboradores e instalação do software in loco
- Disponibilização de 10 óculos de realidade virtual por 12 meses.
- Suporte Técnico por 12 meses

7.1. Licença de uso do Software

O orçamento inclui a licença para utilização da tecnologia pelo período de 12 meses. Neste valor, estão inclusas futuras melhorias realizadas na plataforma

e a inclusão de novas atividades.

7.2. Capacitação de colaboradores e instalação do software in loco

Serviço de capacitação de colaboradores na utilização da tecnologia. Realizaremos o treinamento in loco dos colaboradores que utilizarão a tecnologia para que estes aprendam a como utilizar o óculos de realidade virtual e o software junto aos estudantes.

Além disso, realizaremos o serviço de instalação do equipamento, bem como do software Therafy em todas as instituições participantes, com acompanhamento dos colaboradores durante as primeiras lições realizadas.

7.3. 10 Óculos de realidade virtual

Estão incluídos nesta proposta, a disponibilização por regime de comodato de 10 óculos de realidade virtual da marca Oculus Quest. Este é o equipamento com a melhor tecnologia do mercado, o qual utiliza tecnologia wireless e não precisa de computador ou sensores externos para funcionar, sendo a sua utilização intuitiva e fácil. A disponibilização pelo período de 12 meses dos óculos de realidade virtual estão incluídos no valor da licença da plataforma Therafy. Em caso de defeitos ou danos no equipamento realizamos a substituição sem custo.

7.4. Suporte técnico

Oferecemos suporte técnico do software ao longo de 12 meses junto ao cliente para esclarecimento de dúvidas e resolução de problemas técnicos.

8. Orçamento

Licença da plataforma Therafy

Período: 12 meses

Quantidade de Óculos de Realidade Virtual disponibilizados: 10

Valor total da Licença anual: R\$216.000

Forma de Pagamento: 12 parcelas mensais de R\$18.000

FLS. 136

PROC. 068/24

RUB. Gsm

PRAZO DE VALIDADE DA PROPOSTA COMERCIAL: 30 dias
(a contar a partir da data de entrega).

Antonio João Navarro de Almeida
Sócio-proprietário
EXPLORER TECNOLOGIA LTDA.

EXPLORER
TECNOLOGIA
LTDA:342597
01000161
Assinado de forma digital por EXPLORER TECNOLOGIA LTDA:34259701000161
Dados: 2024.07.04 10:47:36 -04'00'