

GESTÃO TECNOLÓGICA INTELIGENTE





REALIDADE MÁGICA

Solução para experiências educativas
(licença educacional SAAS)

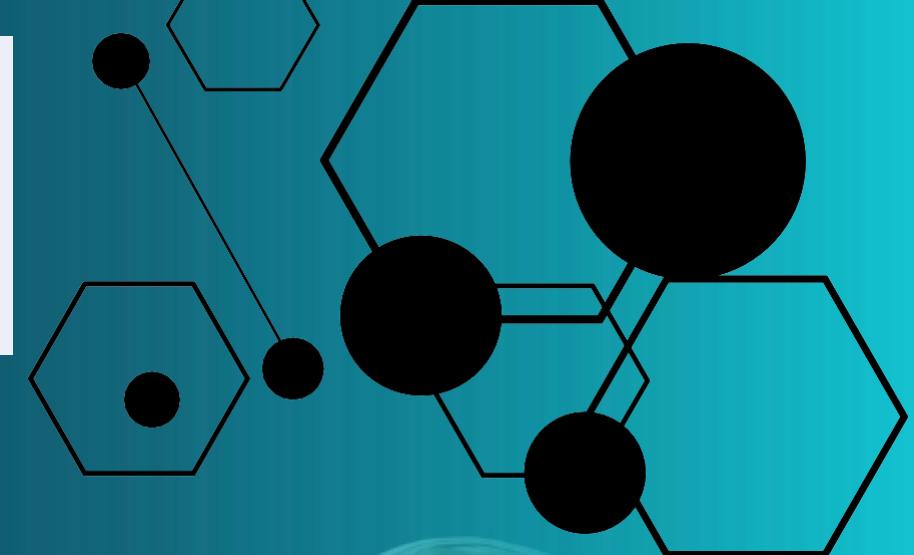
**ATA DE REGISTRO DE PREÇOS N°
002/2024-CONLESTE_s**

PROCESSO ADMINISTRATIVO N° 006/2024-

CONLESTE EDITAL DE LICITAÇÃO N° 003/2024-

CONLESTE

12/04/2024



Objeto

Licença educacional SAAS e consumíveis de TI, incluindo desenvolvimento, manutenção e gestão de topologias de aplicações de nuvem e a disponibilização continuada de recursos de infraestrutura como serviço (IAAS), plataforma como serviço (PAAS) e software como serviço (SAAS) em nuvem para a rede pública de ensino com disponibilidade em regime de 365x24x7.

LOTE ÚNICO		Coluna1	Colun	Coluna3	Coluna4	Coluna5
Itens Integrados	Descrição	Qtde.	Unidade	Produtos / Serviços	Valor Total	
				Valor Unitário		
1	Licenças de Software (alunos) em formato SaaS (Software como Serviço) considerando serviços de suporte, capacitação e manutenção.	140016	Licença Unidade SaaS	R\$ 410,25	R\$ 57.441.564,00	
2	Licenças de Software (Professor) em formato SaaS (Software como Serviço) considerando serviços de suporte, capacitação e manutenção.	9940	Licença Unidade SaaS	R\$ 410,25	R\$ 4.077.885,00	
3	Infraestrutura como Serviço (IaaS) de Tablets em quantitativo dimensionável as necessidades considerando suporte, capacitação e manutenção com capacidade e interoperabilidade com a solução requerida (conforme especificações mínimas do termo de referência, item 1.8 do Anexo A).	9940	Licença Unidade SaaS	R\$ 3.235,90	R\$ 32.164.846,00	
4	Licenciamento de Software Educacional e Conteúdo, embarcada para Dispositivo de Realidade Virtual Equipamento VR, em formato SaaS (Software como Serviço) considerando serviços de suporte, capacitação e manutenção.	32480	Licença Unidade SaaS	R\$ 3.235,90	R\$ 105.102.032,00	
5	Infraestrutura como Serviço (IaaS) de recurso VR (Óculos de Realidade Virtual) considerando serviços de suporte, capacitação e manutenção (conforme especificações mínimas do termo de referência, item 1.8 do Anexo A, com recursos de recarga).	32480	Licença Unidade SaaS	R\$ 8.662,50	R\$ 281.358.000,00	
Valor Total da Contratação				R\$ 480.144.327,00		

BEM-VINDO A NOVA ERA DO ENSINO

Esses nomes tentam conjugar a ideia de aventura, viagem e descoberta com o processo educativo, promovendo a sensação de que aprender é uma jornada empolgante e cheia de descobertas.



VAMOS MOVIMENTAR

A prática de exercícios na Educação Física melhora a saúde física e mental dos jovens, desenvolve competências sociais e emocionais e ajuda a prevenir condições como obesidade e diabetes, promovendo um estilo de vida mais saudável e equilibrado.



**NOSSOS
JOVENS**

60% SEDENTÁRIOS

ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL

ESPECIFICAÇÃO:

Terminal Portátil, Tipo Beenoculus Pancake VR headset **CPU & GPU**: Processador Snapdragon Qualcomm XR2, 7nm **Armazenamento interno**: 128GB ou 256GB UFS **Memória RAM**: 6GB ou 8GB LPDDR5 **Sistema Operacional**: Android 10 **Resolução**: Dual 2.1 inch 2,280*2,280 Fast-LCD PPI 1,512; **LENS**: Pacake Type **FOV**: 95 à 105 graus de ângulo de visão **Refreshrate**: 90hz **Controles**: Dual multidirecionamento com6DOF **Segurança**: SoCwithARM Trust zone technology and Enhanced kernelsecurity. **IPD**: 59-68mm **ÁUDIO**: Built-in dual stereo speaker Built-in dual microphone **Carregamento**: Qualcomm Quick Charge 3.0 **Bateria e duração**: 5,500 mAh, 3 hr **Plataforma de desenvolvimento suportadas**: Unity v2.3 Unreal v2.3, OpenXR v2.2, WebXR. **UI**: Beenoculus Pancake UI 5.0



Carrinho de armazenamento

O carrinho de armazenamento e recarga é um equipamento projetado para facilitar o transporte, armazenamento e recarga dos óculos de realidade virtual em ambientes escolares. Ele é essencial para garantir a organização e a disponibilidade dos óculos para uso dos alunos e professores.

Licença de uso de software para alunos e professores com permissão de acesso para realizar experiencias em realidade virtual educativas em ambiente 3D

A licença de uso de software para alunos e professores permite acesso a experiências educativas em realidade virtual em ambiente 3D. O ambiente virtual em português deve incluir interações nas áreas de esporte, ciências, ciências da natureza, matemática e empreendedorismo. O jogo deve ser compatível com os requisitos do Termo de Referência e permitir personalização de dados dos usuários. Além disso, deve proporcionar imersão tridimensional com sons, cores e ambientes realistas, e incluir questionários com diferentes tipos de perguntas.

NOSSO KIT

Solução para experiências educativas.



CARRINHO DE
TRASPORTE/CARGA



LICENÇA PARA
ALUNO



LICENÇA PARA
PROFESSOR



2 CONTROLES



OCULÓS DE
REALIDADE VIRTUAL

Dados do órgão gerenciador

Consórcio Público Intermunicipal Norte e Leste Maranhense –CONLESTE maranhense, com escritório Avenida Jeronimo de Albuquerque –Nº 337, Centro Comercial Belo Center, Salas 01 e 02, Angelim –São Luís/MA. CEP: 65.060-645, inscrito no CNPJ/MF sob o Nº 07.387.311/0001-02

E-mail: conleste@conlestema.org / licitacao@conlestema.org

Telefone: (38) 36351185

Dados da empresa

Sanclé Landim Albuquerque - Diretor

Midnal Serviços de Tecnologia da Informação Ltda - MIDNAL

INOVACAO E GESTAO

CNPJ: 17.879.226/0001-07 E-mail: licitacoes@midnal.com.br Telefone: 61 3326-0956 / 61 9 8279-9476



OBRIGADO

UMA NOVA ERA DA EDUCAÇÃO