



CHAMADA PÚBLICA DE SELEÇÃO DE PROJETOS TRANSVERSAIS E
MULTIDISCIPLINARES 2017/2018
PROGRAMA TRANSMUSEU

ANEXO I

Escopo de Trabalho

Contratação de serviço de Ludificação de Acervo para o Museu das Telecomunicações.

Objetivo

Estimular a produção de jogos, aplicativos ou instalação em realidade virtual (e quaisquer outros dispositivos que possam promover interatividade por meio da tecnologia) para aplicação no Museu das Telecomunicações do Oi Futuro, promovendo a aproximação da coleção do museu à vida das pessoas, além de melhorar a relação do visitante com ambientes culturais.

Visão geral do projeto

O serviço contratado terá a duração de 06 [seis] meses e poderá ser desenvolvido nos ambientes do Oi Futuro em



coparticipação e cocriação dentro dos espaços LabSônica, Reserva Técnica e Programa Educativo, com interação com o público. Ao final será entregue um produto digital a ser instalado no Museu das Telecomunicações para fruição do público.

Contextualização

a. Sobre o Oi Futuro

O Oi Futuro tem como principais atribuições na área cultural a direção executiva do Centro Cultural Oi Futuro Flamengo e do Museu das Telecomunicações e sua Reserva Técnica, cuidando de sua programação, viabilização, realização, acompanhamento e avaliação dos eventos que integram estes espaços culturais.

b. Sobre o Museu

Em 2017, o Museu das Telecomunicações completou 10 anos. Criado sobre três pilares conceituais: comunicação, interatividade e convergência. No museu, visitante constrói seu próprio tempo de visita. O espaço pode ser percorrido de forma linear ou através de desdobramentos, nas muitas janelas que se abrem à sua curiosidade. São mais de 120 vídeos produzidos em parcerias e contatos com cerca de 90 instituições de pesquisa e memória, nacionais e internacionais.

O compromisso do Oi Futuro com a memória brasileira não é de hoje. A fachada da antiga Estação Beira-Mar, uma das primeiras estações telefônicas da Zona Sul do Rio de Janeiro, está preservada até hoje no prédio onde funcionam o centro cultural e o museu das telecomunicações. Abrigou também, durante uma década, o antigo museu do telefone.



A história da telefonia no Brasil passa pelo museu das telecomunicações através da empresa que mantém o Oi Futuro, a Oi. Herdeiros de uma importante coleção que conta a história das telecomunicações no Brasil. Trata-se do maior acervo do tema telecomunicações na América Latina. São mais de 100 mil itens de acervo que falam da chegada e da expansão da telefonia no Brasil e conecta a todos diretamente com a cidade e com a história. Somos os protagonistas da cidade conectada.

O dimensionamento do acervo já reunido no Rio de Janeiro pode ser resumido conforme segue:

- Acervo tridimensional – compreendendo equipamentos de telecomunicação, de comunicação sonora e visual, objetos pecuniários (cartões telefônicos, fichas telefônicas), abrigos (cabines e cúpulas telefônicas), mobiliário especial, instrumentos de precisão ótica, equipamentos de informática afins e outros objetos relacionados.
- Acervo Fotográfico – A coleção de fotografia do museu das telecomunicações compreende o período de 1900-2000, registro da história da telefonia no Brasil.
- Acervo Documental - Livros de Contabilidade, Listas Telefônica, Revistas Sino Azul, Manuais, Contas Telefônicas, Cartas e outros.

A maior parte do nosso acervo encontra-se acondicionada, na Reserva Técnica, em 2 conjuntos de arquivos deslizantes especiais para cada tipo de acervo, totalizando 31 módulos com 2 faces cada. O estado de conservação é ótimo.

No Museu das Telecomunicações, cultiva-se o compromisso com o bem público e com a democratização do acesso ao conhecimento por meio de ações educativas permanentes, como as visitas gratuitas de alunos da rede pública e de

Oi Futuro

R. Dois de Dezembro, 63 - Flamengo, Rio de Janeiro - RJ, 22220-040

<http://www.oifuturo.org.br/> - (21) 3131-3060



organizações não governamentais. Uma questão de responsabilidade com o social e com o público irrestrito.

c. Sobre o Programa Educativo e Acessibilidades
O Museu das Telecomunicações do Oi Futuro se destaca como espaço de diversão e conhecimento, onde a tecnologia da comunicação vai além de si mesma, expandindo-se como ferramenta para transformações do pensamento humano, para atender as múltiplas necessidades das pessoas com as deficiências: FÍSICA; VISUAL; AUDITIVA; MÚLTIPLAS; INTELLECTUAL; SURDOCEGUEIRA; PESSOAS COM SOFRIMENTO PSÍQUICO E COM AUTISMO; GRUPOS MINORITÁRIOS; E O PÚBLICO LGBT. Em 2016 o Museu foi visitado por 16.100 pessoas.

O que queremos?

- Experimentar, com o nosso público, novas formas de engajamento.
- Incentivar pessoas a pensar no futuro de forma positiva, refletindo as lições do passado e pensando em novos modos de viver o futuro a partir do presente.
- Encorajar as pessoas ao pensamento por meio de experiências lúdicas e interativas com o acervo e, assim, inspirar mentalidades mais participativas.
- Suscitar no outro um interesse maior por vivências que realmente valham a pena.
- Provocar uma abordagem mais adequada aos nossos propósitos repertoriais, com capacidade de expandir os conceitos de aprendizagem e de museus.

Principais etapas

Etapa 1 - GDD (Game Design Document) [30 dias]

Oi Futuro

R. Dois de Dezembro, 63 - Flamengo, Rio de Janeiro - RJ, 22220-040

<http://www.oifuturo.org.br/> - (21) 3131-3060



Atividade:

- Documentação referencial considerando aspectos funcionais e técnicos

Período/Duração:

- 10/02/2018 a 10/03/2018
- 01 [um] mês

Entrega:

- Relatório descritivo com registro em imagens e vídeos do processo criativo de trabalho

Etapa 2 - Liberação Alfa [Alpha Release] [60 dias]

Atividade:

- Primeira liberação do produto para avaliação e correção

Período/Duração:



- 10/03/2018 a 10/05/2018
- 02 [dois] meses

Entrega:

- 0 produto adequado e corrigido

Etapa 3 - Liberação Beta (Beta Release) [60 dias]

Atividade:

- Segunda liberação do produto para avaliação e ajuste

Período/Duração:

- 10/05/2018 a 10/07/2018
- 02 [dois] meses

Entrega:

- 0 produto validade e ajustado

Etapa 4 – Release Candidate (RC) [60 dias]

Oi Futuro

R. Dois de Dezembro, 63 - Flamengo, Rio de Janeiro - RJ, 22220-040

<http://www.oifuturo.org.br/> - (21) 3131-3060



Atividade:

- Entrega final do produto para validação e disponibilização geral

Período/Duração:

- 10/06/2018 a 10/08/2018
- 02 (dois) meses

Entrega:

- 0 produto validado

Etapa 5 – Distribuição Final [Solid Gold]

Atividade:

- Entrega final do produto para validação e disponibilização geral

Prazo:

- 15/08/2018

Entrega:

Oi Futuro

R. Dois de Dezembro, 63 - Flamengo, Rio de Janeiro - RJ, 22220-040

<http://www.oifuturo.org.br/> - (21) 3131-3060



- O produto instalado no museu

Escopo de Trabalho

I. Marcos principais

Tarefas	Datas
Etapa 1. GDD (Game Design Document)	10/02/2018
Etapa 2. Liberação Alfa (Alpha Release)	10/03/2018
Etapa 3. Liberação Beta (Beta Release)	10/05/2018
Etapa 4. Release Candidate (RC)	10/06/2018
Etapa 5. Distribuição Final (Solid Gold)	15/08/2018

II. Orçamento

Apresentação de planilha aberta com os custos de cada fase disponibilizando todos os recursos necessários e croograma.

III. Currículo da equipe

Apresentação de currículo de todos os componentes da equipe baseado em seus portfólios de trabalho. Seguir modelo apresentado no Anexo II.

Atenciosamente,

Museu das Telecomunicações

Diretoria de Cultura do Oi Futuro

Oi Futuro

R. Dois de Dezembro, 63 - Flamengo, Rio de Janeiro - RJ, 22220-040

<http://www.oifuturo.org.br/> - (21) 3131-3060



CHAMADA PÚBLICA DE SELEÇÃO DE PROJETOS TRANSVERSAIS E
MULTIDISCIPLINARES 2017/2018
PROGRAMA TRANSMUSEU

ANEXO II

Curriculum de equipe

Segue modelo para envio do currículo da equipe seguindo o modelo abaixo. Vale ressaltar que em cada função pode constar mais de um profissional.

ATENÇÃO: cada componente da equipe precisa descrever no mínimo até projetos do seu portfólio.

1.

Produtor/Gerente (nome e apresentação)

Resumo de Portfolio do Produtor/Gerente do Projeto

Produção (Título da Obra Concluída)

Função (na produção)

Tipo (se própria, encomendada, serviço etc)

Ano (data de lançamento)

Características da Obra (Resumo contemplando plataforma, gênero, modelo de negócios etc)

Resultados (alcance, vendas, prêmios etc)

2.

Designer (nome e apresentação)

Resumo de Portfolio do Designer do Projeto

Produção (Título da Obra Concluída)

Função (na produção)

Tipo (se própria, encomendada, serviço etc)

Ano (data de lançamento)

Características da Obra (Resumo contemplando plataforma, gênero, modelo de negócios etc)

Resultados (alcance, vendas, prêmios etc)



3.

Artista [nome e apresentação]

Resumo de Portfolio do Artista do Projeto

Produção [Título da Obra Concluída]

Função [na produção]

Tipo [se própria, encomendada, serviço etc]

Ano [data de lançamento]

Características da Obra [Resumo contemplando plataforma, gênero, modelo de negócios etc]

Resultados [alcance, vendas, prêmios etc]

4.

Programador [nome e apresentação]

Resumo de Portfolio do Programador

Produção [Título da Obra Concluída]

Função [na produção]

Tipo [se própria, encomendada, serviço etc]

Ano [data de lançamento]

Características da Obra [Resumo contemplando plataforma, gênero, modelo de negócios etc]

Resultados [alcance, vendas, prêmios etc]