

CADERNO DE ENCARGOS

CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS

“P001/2022 - Serviço de concepção de uma solução digital que possa promover visitas virtuais aos diversos núcleos do Museu Municipal de Ourém”

CONSULTA PRÉVIA

	Páginas
CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS	3
Cláusula 1.ª – Definições	3
Cláusula 2.ª – Objecto	3 e 4
Cláusula 3.ª – Forma e documentos contratuais	4
Cláusula 4.ª – Prazo de vigência	4
CAPÍTULO II – OBRIGAÇÕES CONTRATUAIS	5
SECÇÃO I – OBRIGAÇÕES DO PRESTADOR DE SERVIÇOS	5
SUBSECÇÃO I – DISPOSIÇÕES GERAIS	5
Cláusula 5.ª – OBRIGAÇÕES PRINCIPAIS DO PRESTADOR DE SERVIÇOS	5
Cláusula 6.ª – Garantia de continuidade da prestação dos serviços	5
SUBSECÇÃO II – DEVER DE SIGILO	5
Cláusula 7.ª – Objecto do dever de sigilo	5 e 6
Cláusula 8.ª – Prazo do dever de sigilo	6
SECÇÃO II – OBRIGAÇÕES DO MUNICÍPIO DE OURÉM	6
Cláusula 9.ª – Preço contratual e preço base	6
Cláusula 10.ª – Condições de pagamento	6 e 7
CAPÍTULO III – PENALIDADES CONTRATUAIS E RESOLUÇÃO	7
Cláusula 11.ª – Penalidades contratuais	7
Cláusula 12.ª – Força maior	8
Cláusula 13.ª – Resolução por parte do contraente público	8
Cláusula 14.ª – Resolução por parte do fornecedor	9
CAPÍTULO IV – RESOLUÇÃO DE LITÍGIOS	9
Cláusula 15.ª – Foro competente	9
CAPÍTULO V – DISPOSIÇÕES FINAIS	9
Cláusula 16.ª – Seguros	9
Cláusula 17.ª – Subcontratação e cessão da posição contratual	9
Cláusula 18.ª – Comunicações e notificações	9
Cláusula 19.ª – Contagem dos prazos	10
Cláusula 20.ª – Legislação aplicável	10
Anexo I	11
Anexo II	12

PROCEDIMENTO Nº. 001/2022

CONSULTA PRÉVIA

CADERNO DE ENCARGOS

Capítulo I

Disposições gerais

Cláusula 1.ª

Definições

Para o efeito do presente Caderno de Encargos os seguintes termos, quando utilizados em letras maiúsculas, têm o seguinte significado:

1. **MO** – Município de Ourém;
2. **CE** – o caderno de encargos do PROCEDIMENTO;
3. **CCP** – o Código dos Contratos Públicos aprovado e publicado pelo Decreto-Lei n.º 18/2008, de 29 de janeiro;
4. **CONTRATO** – o contrato a celebrar na sequência da adjudicação a efectuar no âmbito do PROCEDIMENTO;
5. **ENTIDADE ADJUDICANTE** – MO;
6. **ENTIDADE ADJUDICATÁRIA** – Prestador de serviços;
7. **PROCEDIMENTO** – Consulta Prévia n.º P001/2022;
8. **PROPOSTA** – a proposta apresentada ao PROCEDIMENTO pelo adjudicatário;
9. **SERVIÇOS OBJECTO DO CONTRATO** – todos os serviços referidos na cláusula seguinte a prestar pelo adjudicatário nos termos do presente CE.

Cláusula 2.ª

Objeto

1 - O presente CE compreende as cláusulas a incluir no contrato a celebrar na sequência do presente procedimento, que tem por objeto Serviço de conceção de uma solução digital que possa promover visitas virtuais aos diversos núcleos do Museu Municipal de Ourém, nos termos definidos no Anexo I ao presente Caderno de Encargos (Cláusulas Técnicas e Descrição Detalhada do Projeto), cujas tarefas principais são:

- a) Preparação da narrativa e identificação das imagens 360.º a produzir:
 - a. Recolha de materiais para desenvolver os textos base para as narrativas;
 - b. Produção dos textos das narrativas;
 - c. Identificação das imagens 360.º a produzir;
- b) Captação de imagens e edição de conteúdos:
 - a. Definição dos guiões dos conteúdos a produzir;
 - b. Seleção da voz-off;
 - c. Gravação da voz-off e preparação de áudio para edição de vídeo;
 - d. Tradução da narrativa para inglês;

- e. Produção dos grafismos necessários;
- f. Edição do filme, juntando os elementos produzidos anteriormente;
- g. Refinamentos da produção;
- h. Finalização do conteúdo e inclusão das legendas em português e inglês;
- c) Desenvolvimento de software:
 - a. Desenvolvimento da aplicação interativa para óculos RV;
 - b. Exportação da aplicação para outros formatos;
- d) Revisões e Instalação:
 - a. Revisões e instalação dos equipamentos e conteúdos de acordo com o que foi definido.

2 - Antes da abertura do procedimento foi efetuada consulta informal ao mercado, pelo que se inclui essa informação do presente CE, conforme Anexo II.

Cláusula 3.ª

Forma e documentos contratuais

- 1 — O contrato é composto pelo respectivo clausulado contratual e os seus anexos.
- 2 — O contrato a celebrar integra ainda os seguintes elementos:
 - a) Os suprimimentos dos erros e das omissões do CE identificados pelos concorrentes, desde que esses erros e omissões tenham sido expressamente aceites pelo órgão competente para a decisão de contratar;
 - b) Os esclarecimentos e as rectificações relativos ao CE;
 - c) O presente CE;
 - d) A proposta adjudicada; e,
 - e) Os esclarecimentos sobre a proposta adjudicada prestados pelo adjudicatário.
- 3 — Em caso de divergência entre os documentos referidos no número anterior, a respectiva prevalência é determinada pela ordem pela qual aí são indicados.
- 4 — Em caso de divergência entre os documentos referidos no n.º 2 e o clausulado do contrato e seus anexos, prevalecem os primeiros, salvo quanto aos ajustamentos propostos de acordo com o disposto no artigo 99.º do CCP e aceites pelo adjudicatário nos termos do disposto no artigo 101.º desse mesmo diploma legal.

Cláusula 4.ª

Prazo de vigência

- 1. O contrato vigora durante o período de 12 (doze) meses, com a calendarização fixadas nas cláusulas técnicas anexas definidas com o título: "TAREFAS E CALENDARIZAÇÃO 12 MESES".
- 2. A cessação do contrato nos termos do número anterior, não prejudica as demais obrigações acessórias que devam perdurar para além da cessação do contrato.

Capítulo II
Obrigações contratuais

Secção I

Obrigações do fornecedor

Subsecção I

Disposições gerais

Cláusula 5.ª

Obrigações principais do prestador de serviços

Sem prejuízo de outras obrigações previstas na legislação aplicável, no presente CE ou nas cláusulas contratuais (nomeadamente as referidas na cláusula 2.ª), da celebração do contrato decorrem para o fornecedor as seguintes obrigações principais:

- a) Obrigação de prestação, com zelo, dos serviços identificados na sua proposta; e,
- b) Obrigação de continuidade de prestação dos serviços.

Cláusula 6ª

Garantia de continuidade da prestação dos serviços

O **prestador de serviços** deve assegurar a continuidade da prestação de serviços objecto do contrato até ao valor máximo de adjudicação que o MO está disposto a pagar, que corresponde ao preço base referido no n.º 3, da cláusula (9.ª) nona do presente CE.

Subsecção II

Dever de sigilo

Cláusula 7.ª

Objecto do dever de sigilo

- 1 — O prestador de serviços deve guardar sigilo sobre toda a informação e documentação, técnica e não técnica, comercial ou outra, relativa ao município de Ourém, de que possa ter conhecimento ao abrigo ou em relação com a execução do contrato.
- 2 — A informação e a documentação cobertas pelo dever de sigilo não podem ser transmitidas a terceiros, nem objecto de qualquer uso ou modo de aproveitamento que não o destinado directa e exclusivamente à execução do contrato.
- 3 — Exclui-se do dever de sigilo previsto a informação e a documentação que fossem comprovadamente do domínio público à data da respectiva obtenção pelo fornecedor ou que

este seja legalmente obrigado a revelar, por força da lei, de processo judicial ou a pedido de autoridades reguladoras ou outras entidades administrativas competentes.

Cláusula 8.ª

Prazo do dever de sigilo

O dever de sigilo mantém-se em vigor até ao termo do prazo de (5) cinco anos a contar do cumprimento ou cessação, por qualquer causa, do contrato, sem prejuízo da sujeição subsequente a quaisquer deveres legais relativos, designadamente, à protecção de segredos comerciais ou da credibilidade, do prestígio ou da confiança devidos às pessoas colectivas.

Secção II

Obrigações do município de Ourém

Cláusula 9.ª

Preço contratual e preço base

1 — Pela prestação dos serviços objecto do contrato o MO deve pagar ao prestador de serviços o preço correspondente à execução de todas as prestações que constituem o seu objecto, que equivale ao preço contratual.

2 — O preço referido no número anterior inclui todos os custos, encargos e despesas cuja responsabilidade não esteja expressamente atribuída ao contraente público, nomeadamente os relativos ao transporte do prestador de serviços para a sede do MO, bem como quaisquer encargos decorrentes da utilização de marcas registadas, patentes ou licenças.

3 — O preço base corresponde ao montante de **40.332,00 euros (quarenta mil e trezentos e trinta e dois euros)**.

Cláusula 10.ª

Condições de pagamento

1. As quantias devidas pelo MO nos termos da(s) cláusula(s) anterior(es), deve(m) ser paga(s) no prazo de (60) sessenta dias, observando o cumprimento às normas estabelecidas no sistema de controlo interno do MO, particularmente, face à especificidade dos mecanismos de verificação da regularidade orçamental, financeira e económica subjacente aos processos de despesa pública e aos ganhos de eficiência e operacionalidade, no estabelecimento de planos de gestão de tesouraria mensais, com períodos de pagamento delimitados temporariamente.

2. Para o efeito dos números anteriores, considera-se vencida a obrigação com a realização dos serviços objeto do contrato.

3. Em caso de discordância por parte do MO, quanto aos valores indicados nas faturas/recibos, deve este comunicar ao prestador de serviços, por escrito, os respetivos fundamentos, ficando o fornecedor obrigado a prestar os esclarecimentos necessários ou proceder à emissão de nova fatura/recibo corrigida.

4. Desde que devidamente emitidas e observado o disposto no n.º 1, as faturas/recibo são pagas através de cheque, transferência bancária ou numerário, consoante for mais fácil ao MO.
5. Nas condições de pagamento a apresentar pelos concorrentes não podem ser propostos adiantamentos por conta dos bens a fornecer devendo reflectir a fatura/recibo, os serviços efectivamente fornecidos no período a que se refere.
6. Desde que devidamente emitidas e observado o disposto no n.º 1, as faturas/recibos são pagas através de cheque, transferência bancária ou numerário, consoante for mais fácil ao MO.
7. Nas condições de pagamento a apresentar pelos concorrentes não podem ser propostos adiantamentos por conta dos bens a fornecer devendo reflectir a factura, os serviços efectivamente fornecidos no período a que se refere.

Capítulo III

Penalidades contratuais e resolução

Cláusula 11.ª

Penalidades contratuais

- 1 — Pelo incumprimento de obrigações emergentes do contrato, o MO pode exigir do prestador de serviços o pagamento de uma pena pecuniária, de montante a fixar em função da gravidade do incumprimento, nos seguintes termos:
 - a) Pelo incumprimento de qualquer um dos prazos de execução razoavelmente fixados em sede de execução do contrato, até 1% do montante correspondente à prestação mensal devida pelo MO, por cada dia útil de atraso ou não cumprimento.
- 2 — Em caso de resolução do contrato por incumprimento do prestador de serviços o MO pode exigir-lhe uma pena pecuniária até 20% do preço contratual.
- 3 — Ao valor da pena pecuniária prevista no número anterior são deduzidas as importâncias pagas pelo prestador de serviços ao abrigo da alínea a) do n.º 1, relativamente aos serviços objecto do contrato cujo atraso na entrega tenha determinado a respectiva resolução.
- 4 — Na determinação da gravidade do incumprimento, o MO tem em conta, nomeadamente, a duração da infracção, a sua eventual reiteração, o grau de culpa do prestador de serviços e as consequências do incumprimento.
- 5 — O MO pode compensar os pagamentos devidos ao abrigo do contrato com as penas pecuniárias devidas nos termos da presente cláusula.
- 6 — As penas pecuniárias previstas na presente cláusula não obstam a que o MO exija uma indemnização pelo dano excedente.

Cláusula 12.ª

Força maior

- 1 — Não podem ser impostas penalidades ao prestador de serviços, nem é havida como incumprimento, a não realização pontual das prestações contratuais a cargo de qualquer das

partes que resulte de caso de força maior, entendendo-se como tal as circunstâncias que impossibilitem a respectiva realização, alheias à vontade da parte afectada, que ela não pudesse conhecer ou prever à data da celebração do contrato e cujos efeitos não lhe fosse razoavelmente exigível contornar ou evitar.

2 — Podem constituir força maior, se se verificarem os requisitos do número anterior, designadamente, tremores de terra, inundações, incêndios, epidemias, sabotagens, greves, embargos ou bloqueios internacionais, actos de guerra ou terrorismo, motins e determinações governamentais ou administrativas injuntivas.

3 — Não constituem força maior, designadamente:

- a) Circunstâncias que não constituam força maior para os subcontratados do fornecedor, na parte em que intervenham;
- b) Greves ou conflitos laborais limitados às sociedades do fornecedor ou a grupos de sociedades em que este se integre, bem como a sociedades ou grupos de sociedades dos seus subcontratados;
- c) Determinações governamentais, administrativas, ou judiciais de natureza sancionatória ou de outra forma resultantes do incumprimento pelo fornecedor de deveres ou ónus que sobre ele recaiam;
- d) Manifestações populares devidas ao incumprimento pelo fornecedor de normas legais;
- e) Incêndios ou inundações com origem nas instalações do fornecedor cuja causa, propagação ou proporções se devam a culpa ou negligência sua ou ao incumprimento de normas de segurança;
- f) Avarias nos sistemas informáticos ou mecânicos do fornecedor não devidas a sabotagem;
- g) Eventos que estejam ou devam estar cobertos por seguros.

4 — A ocorrência de circunstâncias que possam consubstanciar casos de força maior deve ser imediatamente comunicada à outra parte.

5 — A força maior determina a prorrogação dos prazos de cumprimento das obrigações contratuais afectadas pelo período de tempo comprovadamente correspondente ao impedimento resultante da força maior.

Cláusula 13.ª

Resolução por parte do contraente público

1. Sem prejuízo de outros fundamentos de resolução previstos na lei, a entidade adjudicante pode resolver o contrato, a título sancionatório, no caso de o adjudicatário violar de forma grave e reiterada qualquer das obrigações que lhe incumbem, designadamente nos seguintes casos:

- a) Pelo atraso, total ou parcial, na prestação de serviços objecto do contrato superior a 8 (oito) dias ou se o adjudicatário declarar por escrito que o atraso em determinada execução excederá esse prazo;
- 2. O direito de resolução referido no número anterior exerce-se mediante declaração enviada ao adjudicatário e produz efeitos oito dias após a recepção dessa declaração, mas é afastado se o adjudicatário cumprir as obrigações em falta nesse prazo e proceder ao pagamento das penas pecuniárias correspondentes.

3. A resolução do contrato nos termos dos números anteriores não determina a repetição das prestações já realizadas pelo adjudicatário, cessando porém, todas as obrigações deste ao abrigo do contrato.

Cláusula 14.ª

Resolução por parte do prestador de serviços

- 1 — Os fundamentos de resolução são os previstos na lei.
- 2 — O direito de resolução é exercido por via judicial, nos termos da Cláusula 15.ª.
- 3 — A resolução do contrato nos termos dos números anteriores não determina a repetição das prestações já realizadas pelo fornecedor, cessando, porém, todas as obrigações deste ao abrigo do contrato, com excepção daquelas a que se refere o artigo 444.º do Código dos Contratos Públicos.

Capítulo IV
Resolução de litígios

Cláusula 15.ª

Foro competente

Para resolução de todos os litígios decorrentes do contrato fica estipulada a competência do tribunal administrativo e fiscal de Leiria, com expressa renúncia a qualquer outro.

Capítulo V
Disposições finais

Cláusula 16.ª

Seguros

1. É da responsabilidade do adjudicatário a cobertura, através de contratos de seguro de acidentes pessoais, de quaisquer riscos de acidentes pessoais sofridos pelo seu pessoal ou por pessoal dos seus subcontratados.
2. A entidade adjudicante pode, sempre que entender conveniente, exigir prova documental da celebração dos contratos de seguro referidos nos números anteriores, devendo o fornecedor apresentá-la no prazo de 7 (sete) dias.

Cláusula 17.ª

Subcontratação e cessão da posição contratual

A subcontratação pelo fornecedor e a cessão da posição contratual por qualquer das partes depende da autorização da outra, nos termos do CCP.

Cláusula 18.ª

Comunicações e notificações

- 1 — Sem prejuízo de poderem ser acordadas outras regras quanto às notificações e comunicações entre as partes do contrato, estas devem ser dirigidas, nos termos do CCP, para o domicílio ou sede contratual de cada uma, identificados no contrato.
- 2 — Qualquer alteração das informações de contacto constantes do contrato deve ser comunicada à outra parte.

Cláusula 19.ª

Contagem dos prazos

Os prazos previstos no contrato são contínuos, correndo em sábados, domingos e dias feriados.

Cláusula 20.ª

Legislação aplicável

O contrato é regulado pela legislação portuguesa.

Ourém, 12 de janeiro de 2022

O Presidente da Câmara,

(Luís Miguel Albuquerque)

ANEXO I

Cláusulas Técnicas

DOCUMENTAÇÃO ESPECÍFICA

FORMULÁRIO MMOURÉM - TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

TÍTULO/IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Museu Municipal de Ourém a 360º

ÁREA DE APOIO

Área 8 - Transformação digital

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Apresentação: O projeto em candidatura consiste na criação de um ambiente digital que disponibiliza uma visita virtual aos núcleos expositivos e interpretativos do Museu Municipal de Ourém (MMO) aos visitantes que se deslocam ao núcleo do Castelo e Paço dos Condes. Esta solução tecnológica será instalada no espaço de receção aos visitantes do Paço dos Condes e dará a conhecer os diferentes núcleos do MMO, promovendo a acessibilidade a conteúdos a partir de um só espaço.

Enquadramento: o projeto de transformação digital integra um dos campos da programação museológica em curso do conjunto monumental Castelo e Paço dos Condes (propriedade da Fundação da Casa de Bragança (FCB) e gestão pelo MMO sob tutela do Município de Ourém). O Paço dos Condes assume-se como cartão de visita a todos quando pretendem visitar o conjunto monumental e terá uma museografia pautada especialmente por uma abordagem expositiva. Cada um dos espaços que compõem o monumento será associado a um discurso tematicamente relacionado com o próprio espaço e potenciando o valor do monumento no seu todo. O Paço dos Condes, por constituir o espaço de acolhimento e de encaminhamento dos visitantes, assume-se como espaço privilegiado para a instalação da solução tecnológica de visita virtual em candidatura.

Descrição: Será concebida, produzida e instalada neste local uma solução digital composta por uma tecnologia de óculos de realidade virtual que o visitante poderá utilizar para realizar visitas virtuais aos diferentes núcleos expositivos e interpretativos do MMO, dando a conhecer os patrimónios que os compõem, as exposições permanentes e temporárias e as dinâmicas de mediação cultural que encerram uma expressão territorial e da própria comunidade.

Os visitantes que se dirigem ao monumento Castelo e Paço dos Condes na Vila Medieval de Ourém, dirigem-se ao edifício de acolhimento (Paço dos Condes) e aí, paralelamente à visita guiada que poderão fazer aos diversos espaços expositivos previstos em programa museológico, terão ainda a oportunidade de, através dos óculos de realidade virtual, conhecer os restantes núcleos que compõem o MMO, como a Casa do Administrador, a Vila Medieval e os elementos patrimoniais que integram o próprio monumento Castelo e Paço dos Condes. Esta premissa

ganha pertinência se tivermos em linha de conta que estamos perante um conjunto monumental edificado entre os séculos XII e XVI, com limitações estruturais em termos de acessibilidade.

Os óculos de realidade virtual estarão disponíveis para utilização na sala de acolhimento ao visitante, numa zona de descanso provida de três lugares sentados e três pares de óculos. Esta zona integra ainda um móvel desenhado e decorado para colocação dos óculos de realidade virtual.

Em termos de conteúdos serão realizados três filmes a 360º, com componente interativa, de, aproximadamente 10 minutos cada um, dedicados a cada um dos núcleos identificados. Estes vídeos têm como objetivo dar a conhecer os espaços, os monumentos/patrimónios, as coleções através das exposições e inclusivamente algumas das dinâmicas inerentes à mediação cultural promovida nestes núcleos. Os vídeos serão produzidos com base na captação de imagens e vídeos a 360º, tanto em terra como aéreos através de drone. Com estas captações será produzida uma visita em formato de vídeo com vários pontos interativos de paragem e/ou de observação mais demorada e cuidada. Com base nisto será desenvolvida uma aplicação interativa de realidade virtual que permitirá ao visitante escolher o local que pretende visitar e, em seguida, ter a experiência de voar ou caminhar até ao local escolhido. No local escolhido será conduzido pelos diferentes espaços, podendo, em qualquer momento, parar para observar mais cuidadosamente determinado detalhe de objeto ou espaço. Em alguns casos o visitante será convidado a parar para saber mais sobre determinado tema ou elemento patrimonial, acedendo a algumas fichas de conteúdo, nas quais poderá observar imagens ou pequenos textos. Para tornar esta narrativa mais imersiva e envolvente, a visita virtual será acompanhada por uma narração em voz-off que ajudará o visitante a interpretar a própria visita e os elementos que a integram. Com o objetivo de ajustarmos as visitas às necessidades de acessibilidade, a narração estará disponível em português e inglês, assim como as legendas.

A aplicação será preparada para funcionar em óculos de realidade virtual a fornecer para o efeito, mas também será adaptada para funcionar em smartphones, tablets e Web, podendo posteriormente ser incorporado no website do MMO.

A produção de conteúdos para cada vídeo será alimentada por um conjunto de recursos informativos que resultam não apenas dos discursos expositivos inerentes à produção das exposições em curso, mas também dos processos de pesquisa e investigação que resultam do trabalho de parceria entre o MMO e o Arquivo Histórico Municipal de Ourém (AHMO) e com outros parceiros externos (e.g. Arquivo Distrital de Leiria, Arquivo Histórico da Casa de Bragança). Será alimentado ainda por bibliografia; por informações produzidas pelas escavações e acompanhamentos arqueológicos realizados na Vila Medieval de Ourém (campanhas de 2003, 2004, 2005, 2008, 2010, 2011, 2012, 2013, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020 e 2021); pelo acervo arqueológico dali proveniente (através da sua reprodução digital); por reproduções digitais de objetos museológicos associados à Vila Medieval os quais estão incorporados em vários museus/centros de documentação no país (e.g. Museu Nacional de Arte Antiga, Paço Ducal de Vila Viçosa); por imagens produzidas pela extinta DGEMN nos anos 1930/40; pelo levantamento 3D rigoroso do conjunto Castelo e Paço dos Condes e cartografia da Vila Medieval; e por imagens e relatos facultados pelas populações locais, num exercício de envolvimento ativo e de proximidade destas no programa de musealização em curso. Por último a narrativa será

ainda alimentada pelos três trabalhos de investigação da autoria de João Pedro Bernardes (arqueologia), Saul António Gomes (história medieval e moderna) e Nuno Senos (história de arte) produzidos no âmbito do programa ProMuseus de 2019.

Será criada uma narrativa concisa, com linguagem clara, simples, acessível e apelativa que esteja ao alcance de todos os visitantes/interlocutores, e que funcionará como leitura preparatória para o desdobramento em abordagens mais profundas e detalhadas.

Este dispositivo serve ainda o propósito de dar a conhecer os restantes núcleos expositivos e interpretativos do MMO, promovendo assim circuitos de visita a espaços conexos, com o objetivo de complementar a leitura do território.

OBJETIVOS GERAIS

Divulgar os elementos patrimoniais expositivos de forma ajustada a diferentes públicos/interlocutores (crianças, público escolar, adultos seniores, pessoas com necessidades especiais, entre outros) através de linguagem contemporânea, clara, concisa, simples e inteligível, ao encontro dos propósitos de inclusão e acessibilidade.

- Proporcionar uma funcionalidade contemporânea aos interesses atuais dos cidadãos, com a garantia de absoluto respeito pelo valor histórico e patrimonial dos núcleos expositivos e interpretativos que integram o MMO.

- Promover o espírito de cidadania (sensibilização para o conhecimento e a salvaguarda do património).

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Proporcionar às pessoas com mobilidade condicionada o acesso a uma visão global dos diversos núcleos expositivos e interpretativos que compõem o Museu Municipal de Ourém.

- Dar a conhecer os núcleos do MMO e as suas narrativas de forma integrada e devidamente informada, proporcionando uma leitura do próprio território e contribuindo para a construção de um discurso identitário integrador, consistente e inteligível sobre o território de Ourém e territórios com contextos conexos. - Dar a conhecer os espólios museológicos através da mostra das exposições em exibição nos diferentes núcleos. - Captar os visitantes mais jovens, nomeadamente os que nasceram após os anos 1990 (conhecidos como nativos digitais).

- Proporcionar ao visitante uma leitura de síntese dos núcleos expositivos e interpretativos do MMO, que seja intuitiva, acessível, com linguagem simples e inclusiva para os diferentes públicos dos diferentes grupos etários, de formação e de interesse, preparando-os para uma leitura mais atenta e interpretativa dos monumentos, conferindo-lhe uma autonomia informada na visita. Promover um circuito de visita aos diversos núcleos do MMO, permitindo uma leitura integrada do território.

SÍNTESE DA DESCRIÇÃO DO PLANO DO TRABALHO, AÇÕES A IMPLEMENTAR E CALENDARIZAÇÃO

Para o desenvolvimento deste projeto, existe um conjunto de tarefas necessárias para uma boa execução do mesmo. Estando previstas as seguintes tarefas:

- *Produção do texto base para a narrativa:* com base na informação recolhida sobre os diversos núcleos é produzido o texto base que dará origem às diversas narrativas. Estes textos base contêm toda a informação considerada relevante e que será filtrada tendo em conta o tempo para cada narração.

- *Produção das narrativas:* com base nos textos anteriores, serão então produzidas as narrativas candidatas a textos finais para a produção dos guiões que serão gravados pelo locutor que dará voz ao conteúdo audiovisual.

- Num processo paralelo ao da seleção dos textos relativo a cada núcleo, irão identificar-se as imagens 360.º que os irão ilustrar.

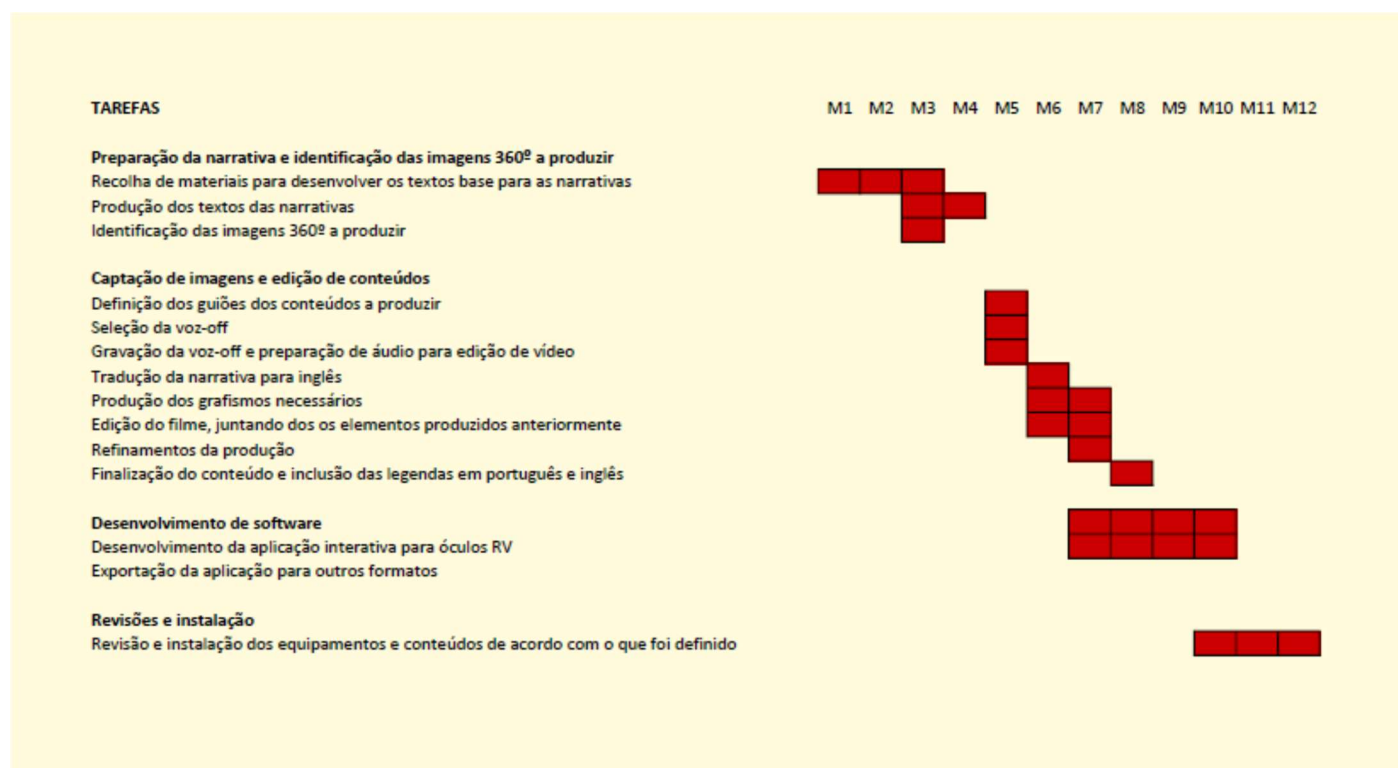
- *Voz-off:* com base no texto criado e no tom que se pretende dar ao texto e ao conteúdo visual é selecionada a voz mais adequada para a gravação. É feita a gravação e preparação da mesma para a edição do filme.

- *Edição de vídeo e som:* por fim, com todos os elementos reunidos serão produzidos os filmes a visionar através dos óculos de realidade virtual. Nesta fase é adicionada a voz-off e um conjunto de elementos sonoros que ajudam a criar uma maior imersividade nas narrativas que se estão a contar.

- *Refinamentos:* após a edição do filme, entramos na fase de ajustes, revisões e correções por forma a garantir que o visitante recebe a mensagem correta e tem uma experiência imersiva memorável.

Em paralelo a este processo de produção de conteúdos será desenvolvido o processo de instalação dos equipamentos. Esta solução terá que ter em conta um conjunto mais alargado de preocupações, nomeadamente, como aumentar a vida útil dos equipamentos, como garantir uma boa manutenção dos mesmos e como dotar o equipamento de alguma flexibilidade para permitir o seu upgrade futuro.

TAREFAS E CALENDARIZAÇÃO _ 12 MESES



RESULTADOS ESPERADOS

MELHORIAS ESPERADAS PARA O MUSEU

A promoção da acessibilidade constitui uma condição essencial para o pleno exercício de direitos de cidadania consagrados na Constituição Portuguesa. Assumindo a premissa de que o conjunto monumental Castelo e Paço dos Condes, edificado entre os séculos XII e XVI, apresenta várias limitações em termos de acessibilidade, pretende-se promover a possibilidade de visita virtual através de tecnologia de óculos de realidade virtual. Por outro lado, dada a dispersão dos diversos núcleos expositivos e interpretativos, é sentida a necessidade de reunir num só instrumento a leitura e interpretação dos diversos patrimónios (materiais e imateriais) associados aos diversos núcleos do MMO. A solução digital permite fomentar a vontade de conhecer o MMO e as suas narrativas de forma integrada e devidamente informada, proporcionando uma leitura do próprio território e contribuindo para a construção de um discurso identitário integrador, consistente e inteligível sobre o território de Ourém e territórios com contextos conexos.

A solução tecnológica deverá despertar o visitante com interesse por conhecimento mais detalhado sobre a história e sobre a construção identitária do território para a existência de documentação específica e desenvolvida sobre os diversos elementos comunicados no âmbito dos núcleos expositivos e interpretativos.

IMPACTO ESPERADO DA EXECUÇÃO DO PROJETO

Prevê-se um aumento do número de visitantes/turistas aos núcleos museológicos: Casa do Administrador, Vila Medieval e Castelo e Paço dos Condes e, por conseguinte, na vila medieval, demais núcleos do MMO e outros espaços museológicos e patrimoniais da região, numa tentativa de reagir à crise instalada no cenário pós-pandémico.

Considera-se quer se trata de um elemento que concorre para a regeneração da vila medieval, atraindo investimento no edificado do Centro Histórico. A população atualmente residente no perímetro amuralhado beneficia de áreas de atividade direta ou indiretamente ligada à dimensão patrimonial e atratividade turística da Vila Medieval e especificamente do Castelo e Paço dos Condes (através da restauração, comércio, alojamento, entre outros).

Tratando-se de uma solução tecnológica interativa e imersiva, é expectável que a mesma capte a atenção dos públicos mais jovens, nomeadamente os nativos digitais (nascidos após a década de 1990).

Justificação da adequação aos objetivos e problemas identificados pelo museu

Esta solução visa contribuir para melhoria do acesso à informação produzida e/ou incorporada pelo MMO sobre os diferentes núcleos museológicos do MMO.

A solução é móvel e reversível, não afetará as estruturas arquitetónicas ou arqueológicas preexistentes.

Justificação do carácter inovador do projeto

Assume-se como experiência informativa e didática coletiva e, simultaneamente, como uma experiência sensorial individual. A relação que se promove entre o monumento e as três visitas virtuais proporcionadas através dos três vídeos interativos e imersivos ativa os vários sentidos, nomeadamente a visão, a audição, o tato (com o aparelho do edifício) e, em certa medida, o olfato através do cheiro emanado por uma pré-existência histórica e de pedra que transporta cheiros próprios dessas características.

Justificação da sustentabilidade do projeto

Esta solução promove uma valorização integrada de quatro funções museológicas do MMO: investigação e a documentação, exposição/interpretação, serviço educativo e cultural, conservação. A investigação e a documentação, porque através dos vídeos disponibiliza informação sumária e acessível ao visitante e remete para documentação específica e mais detalhada, disponível em suporte digital nos meios de comunicação do MMO (relatórios de investigação, de trabalhos arqueológicos, inventário de peças móveis, outra documentação vária); a exposição/interpretação, porque nos remete para uma leitura direta dos discursos expositivos e interpretativos dos diversos núcleos do MMO e com a própria física in loco do Paço dos Condes; o serviço educativo e cultural, porque promove uma dinâmica interativa com

objetivos pedagógicos; o serviço de conservação, porque ao integrar reproduções visuais de peças arqueológicas mais representativas nos vídeos permite a sua visualização conciliada com a necessária conservação e segurança das mesmas em espaço de reservas.

Este projeto visa contribuir ainda para: “Fortalecer esforços para proteger e salvaguardar o património cultural e natural do mundo”, alinhado com o 8.º objetivo “Trabalho digno e crescimento económico” da Agenda ONU 2030 de Desenvolvimento Sustentável e para promover um turismo sustentável e responsável, que crie emprego e promova a cultura e os produtos locais, alinhado com o 11.º objetivo “Cidades e comunidades sustentáveis” da Agenda ONU 2030 de Desenvolvimento Sustentável.

Justificação da coerência entre o projeto e a qualificação do projeto

O projeto permitirá otimizar o espaço de receção do monumento Castelo e Paço dos Condes através de uma solução tecnológica que: utiliza materiais não intrusivos e é reversível, não se sobrepõe à leitura do monumento que importa privilegiar; permite libertar o espaço de circulação para outras iniciativas.

Justificação da qualificação da oferta museológica na região

A vila medieval e os seus monumentos inscrevem-se na rota de ligação entre três destinos turísticos mundiais: o Santuário de Fátima (no turismo religioso), o Convento de Cristo em Tomar e o Mosteiro da Batalha (Património Cultural UNESCO). A qualificação da oferta cultural e turística deste conjunto monumental contribuirá para a captação de visitantes dos destinos acima expostos para este recurso patrimonial.

EQUIPA

Deverá ser apresentada uma lista com a Identificação de todos os técnicos afetos à prestação do serviço, acompanhada dos respetivos Curriculum Vitae, experiência e dos documentos comprovativos das habilitações profissionais exigidas:

- Guionista para preparar os textos
- Operador de drone e especialista em imagens 360º
- Designer para preparar os layouts das aplicações
- Programador multimédia para produzir o conteúdo em realidade virtual e sua exportação para diferentes formatos
- Gestor de projeto que irá garantir a comunicação constante entre equipa de produção e equipa do museu.

DOCUMENTAÇÃO ESPECÍFICA
DESCRIÇÃO DETALHADA DO PROJETO DE TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

TÍTULO/IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO: Museu Municipal de Ourém a 360º

ÁREA DE APOIO 8 – Transformação digital

DESCRIÇÃO DO PROJETO

Conceito e ferramentas tecnológicas

Será concebida, produzida e instalada neste local uma solução digital composta por uma tecnologia de óculos de realidade virtual que o visitante poderá utilizar para realizar visitas virtuais aos diferentes núcleos expositivos e interpretativos do MMO, dando a conhecer os patrimónios que os compõem, as exposições permanentes e temporárias e as dinâmicas de mediação cultural que encerram uma expressão territorial e da própria comunidade.

Os visitantes que se dirigem ao monumento Castelo e Paço dos Condes na Vila Medieval de Ourém, dirigem-se ao edifício de acolhimento (Paço dos Condes) e aí, paralelamente à visita guiada que poderão fazer aos diversos espaços expositivos previstos em programa museológico, terão ainda a oportunidade de, através dos óculos de realidade virtual, conhecer os restantes núcleos que compõem o MMO, como a Casa do Administrador, a Vila Medieval e os elementos patrimoniais que integram o próprio monumento Castelo e Paço dos Condes. Esta premissa ganha pertinência se tivermos em linha de conta que estamos perante um conjunto monumental edificado entre os séculos XII e XVI, com limitações estruturais em termos de acessibilidade.

Os óculos de realidade virtual estarão disponíveis para utilização na sala de acolhimento ao visitante, numa zona de descanso provida de três lugares sentados e três pares de óculos. Esta zona integra ainda um móvel desenhado e decorado para colocação dos óculos de realidade virtual.

Em termos de conteúdos serão realizados três filmes a 360º, com componente interativa, de, aproximadamente 10 minutos cada um, dedicados a cada um dos núcleos identificados. Estes vídeos têm como objetivo dar a conhecer os espaços, os monumentos/patrimónios, as coleções através das exposições e inclusivamente algumas das dinâmicas inerentes à mediação cultural promovida nestes núcleos. Os vídeos serão produzidos com base na captação de imagens e vídeos a 360º, tanto em terra como aéreos através de drone. Com estas captações será produzida uma visita em formato de vídeo com vários pontos interativos de paragem e/ou de observação mais demorada e cuidada. Com base nisto será desenvolvida uma aplicação interativa de realidade virtual que permitirá ao visitante escolher o local que pretende visitar e, em seguida, ter a experiência de voar ou caminhar até ao local escolhido. No local escolhido será conduzido pelos diferentes espaços, podendo, em qualquer momento, parar para observar mais cuidadosamente determinado detalhe de objeto ou espaço. Em alguns casos o visitante será convidado a parar para saber mais sobre determinado tema ou elemento patrimonial, acedendo a algumas fichas de conteúdo, nas quais poderá observar imagens ou pequenos textos. Para tornar esta narrativa mais imersiva e envolvente, a visita virtual será acompanhada por uma narração em voz-off que ajudará o visitante a interpretar a própria visita e os elementos que a integram. Com o objetivo de ajustarmos as visitas às necessidades de acessibilidade, a narração estará disponível em português e inglês, assim como as legendas.

A aplicação será preparada para funcionar em óculos de realidade virtual a fornecer para o efeito, mas também será adaptada para funcionar em smartphones, tablets e Web, podendo posteriormente ser incorporado no website do MMO.

Duração

A projeção terá uma duração aproximada de 10 minutos.

Os óculos darão a possibilidade de assistir de forma imersiva e interativa três filmes a 360º de, aproximadamente, 10 minutos cada um.

Conteúdos e Fontes

Em termos de conteúdos os três vídeos serão dedicados aos três núcleos do Museu Municipal: Casa do Administrador, Castelo e Paços dos Condes e Vila Medieval de Ourém.

A produção de conteúdos para cada vídeo será alimentada por um conjunto de recursos informativos que resultam não apenas dos discursos expositivos inerentes à produção das exposições em curso, mas

também dos processos de pesquisa e investigação que resultam do trabalho de parceria entre o MMO e o Arquivo Histórico Municipal de Ourém (AHMO) e com outros parceiros externos (e.g. Arquivo Distrital de Leiria, Arquivo Histórico da Casa de Bragança). Será alimentado ainda por bibliografia; por informações produzidas pelas escavações e acompanhamentos arqueológicos realizados na Vila Medieval de Ourém (campanhas de 2003, 2004, 2005, 2008, 2010, 2011, 2012, 2013, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020 e 2021); pelo acervo arqueológico dali proveniente (através da sua reprodução digital); por reproduções digitais de objetos museológicos associados à Vila Medieval os quais estão incorporados em vários museus/centros de documentação no país (e.g. Museu Nacional de Arte Antiga, Paço Ducal de Vila Viçosa); por imagens produzidas pela extinta DGEMN nos anos 1930/40; pelo levantamento 3D rigoroso do conjunto Castelo e Paço dos Condes e cartografia da Vila Medieval; e por imagens e relatos facultados pelas populações locais, num exercício de envolvimento ativo e de proximidade destas no programa de musealização em curso. Por último a narrativa será ainda alimentada pelos três trabalhos de investigação da autoria de João Pedro Bernardes (arqueologia), Saul António Gomes (história medieval e moderna) e Nuno Senos (história de arte) produzidos no âmbito do programa ProMuseus de 2019. Será criada uma narrativa concisa, com linguagem clara, simples, acessível e apelativa que esteja ao alcance de todos os visitantes/interlocutores, e que funcionará como leitura preparatória para o desdobramento em abordagens mais profundas e detalhadas.

Este dispositivo serve ainda o propósito de dar a conhecer os restantes núcleos expositivos e interpretativos do MMO, promovendo assim circuitos de visita a espaços conexos, com o objetivo de complementar a leitura do território.

Tarefas e faseamento

Para o desenvolvimento deste projeto, existe um conjunto de tarefas necessárias para uma boa execução do mesmo. Estando previstas as seguintes tarefas:

- Produção do texto base para a narrativa: com base na informação recolhida sobre os diversos núcleos é produzido o texto base que dará origem às diversas narrativas. Estes textos base contêm toda a informação considerada relevante e que será filtrada tendo em conta o tempo para cada narração.
- Produção das narrativas: com base nos textos anteriores, serão então produzidas as narrativas candidatas a textos finais para a produção dos guiões que serão gravados pelo locutor que dará voz ao conteúdo audiovisual.
- Num processo paralelo ao da seleção dos textos relativo a cada núcleo, irão identificar-se as imagens 360.º que os irão ilustrar.
- Voz-off: com base no texto criado e no tom que se pretende dar ao texto e ao conteúdo visual é selecionada a voz mais adequada para a gravação. É feita a gravação e preparação da mesma para a edição do filme.
- Edição de vídeo e som: por fim, com todos os elementos reunidos serão produzidos os filmes a visionar através dos óculos de realidade virtual. Nesta fase é adicionada a voz-off e um conjunto de elementos sonoros que ajudam a criar uma maior imersividade nas narrativas que se estão a contar.
- Refinamentos: após a edição do filme, entramos na fase de ajustes, revisões e correções por forma a garantir que o visitante recebe a mensagem correta e tem uma experiência imersiva memorável.

Em paralelo a este processo de produção de conteúdos será desenvolvido o processo de instalação dos equipamentos. Esta solução terá que ter em conta um conjunto mais alargado de preocupações, nomeadamente, como aumentar a vida útil dos equipamentos, como garantir uma boa manutenção dos mesmos e como dotar o equipamento de alguma flexibilidade para permitir o seu upgrade futuro.

Benefícios esperados

A promoção da acessibilidade constitui uma condição essencial para o pleno exercício de direitos de cidadania consagrados na Constituição Portuguesa. Assumindo a premissa de que o conjunto monumental Castelo e Paço dos Condes, edificado entre os séculos XII e XVI, apresenta várias limitações em termos de acessibilidade, pretende-se promover a possibilidade de visita virtual através de tecnologia de óculos de realidade virtual.

Por outro lado, dada a dispersão dos diversos núcleos expositivos e interpretativos, é sentida a necessidade de reunir num só instrumento a leitura e interpretação dos diversos patrimónios (materiais e imateriais) associados aos diversos núcleos do MMO. A solução digital permite fomentar a vontade de conhecer o MMO e as suas narrativas de forma integrada e devidamente informada, proporcionando uma leitura do próprio território e contribuindo para a construção de um discurso identitário integrador, consistente e inteligível sobre o território de Ourém e territórios com contextos conexos.

A solução tecnológica deverá despertar o visitante com interesse por conhecimento mais detalhado sobre a história e sobre a construção identitária do território para a existência de documentação específica e desenvolvida sobre os diversos elementos comunicados no âmbito dos núcleos expositivos e interpretativos.

ANEXO II

Consulta Preliminar ao Mercado

(n.º 4 do artigo 35.º- A do CCP)

Visita Virtual

Património de Ourém

Município de Ourém

02 de Maio de 2021

2021byARPP0205



byAR

Augmenting
Your Reality

byAR é uma marca da Embracegadget, Lda a qual doravante substitui o nome Embracegadget.

Visita virtual

Pretende-se instalar na recepção dos visitantes do Castelo de Ourém um espaço de visita virtual para ser utilizado por pessoas com mobilidade reduzida. Neste espaço teremos um conjunto de óculos de realidade virtual que o visitante poderá utilizar para fazer uma visita virtual aos seguintes espaços:

- Castelo de Ourém e Paço do Conde
- Vila Medieval
- Casa do Administrador

Para a visita virtual estará previsto a captação de imagens e vídeos 360º, tanto em terra como aéreo através de drone. Com estas captações será produzida uma visita em formato de vídeo com vários pontos interactivos de paragem e/ou de observação mais cuidada.

Assim será desenvolvida uma aplicação interactiva de realidade virtual que permitirá aos visitantes escolher com o local a visitar e em seguida ter a experiência de voar ou caminhar para o local escolhido. No local escolhido será conduzido pelos diferentes espaços, podendo em qualquer momento parar para visualizar determinado detalhe de objecto ou espaço. Em alguns casos o visitante será convidado a parar para saber mais sobre determinado tema.

A acompanhar esta virtual prevê-se uma voz-off que ajudará o visitante a interpretar o que está a ver. Prevê-se um total de 30 minutos de voz-off em português e inglês para o total dos 3 locais a visitar.

Para garantir maior inclusão, a voz-off será acompanhada de legendagem em português e inglês. Esta legendagem será opção a existir na aplicação, a qual é activada em caso de necessidade.

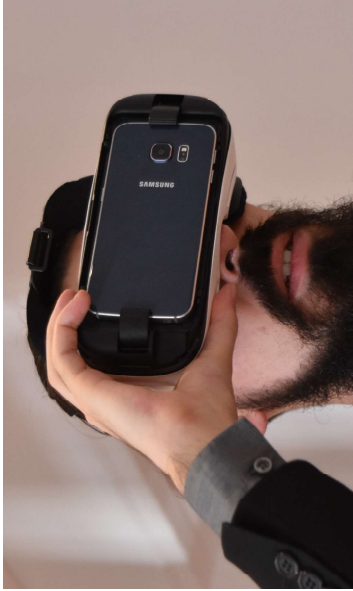
Ao longo do percurso virtual o visitante poderá ainda aceder algumas fichas de conteúdo, nas quais poderá observar imagens ou pequenos textos.

A aplicação será preparada para funcionar em óculos de realidade virtual a fornecer para o efeito, mas também será adaptada para funcionar em smartphones, tablets e Web, podendo posteriormente ser incorporado no website do museu.



Cronograma

TAREFAS	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
Preparação da narrativa e identificação das imagens 360° a produzir												
Recolha de materiais para desenvolver o texto base para a narrativa												
Produção do texto da narrativa												
Identificação das imagens 360° a produzir												
Captção de imagens e edição de conteúdos												
Definição dos guiões dos conteúdos a produzir												
Seleção da voz-off												
Gravação da voz-off e preparação de áudio para edição de vídeo												
Tradução da narrativa para inglês												
Produção dos grafismos necessários												
Edição do filme, juntando dos os elementos produzidos anteriormente												
Refinamentos da produção												
Finalização do conteúdo e inclusão das legendas em português e inglês												
Desenvolvimento de software												
Desenvolvimento da aplicação interativa para óculos RV												
Exportação da aplicação para outros formatos												
Revisões e instalação												
Revisão e instalação dos equipamentos e conteúdos de acordo com o que foi definido												



Investimento

RESUMO INVESTIMENTO		QUANT	TOTAL
Gestão de Projecto			
Desenvolvimento de software			
Design da aplicação preparado para funcionar tanto em tablet com smartphone			
Desenvolvimento da aplicação interactiva de realidade virtual para óculos, smartphone e Web.			
Conteúdos			
Definição do guião e preparação do texto para a voz-off + tradução para inglês		50 pontos	
Captação de imagens de drone e terrestres em diferentes pontos			
Produção de 3 filmes 360º com componente interactiva		30min	
Produção de voz-off em PT e EN + Legendagem			
Carregamento de conteúdos de texto/imagem associados a alguns dos pontos			
Refinamentos gerais aos conteúdos			
Instalação & Testes			
Equipamento a fornecer			
Óculos RV adequados para ambiente de museu		3	
Alarmes e outros acessórios			
Móvel desenhado e decorado para colocação de óculos RV e bancos para as pessoas se sentarem, inclui a instalação.			
TOTAL			

As condições previstas são as seguintes:

30%
Com a definição da narrativa

20%
Com a captação dos espaços em 360º

30%
Com apresentação do protótipo da aplicação de RV

20%
Com a instalação do equipamento

A todos os valores acresce IVA à taxa legal em vigor.

Validade da proposta
90 dias

Confidencialidade

Toda a informação constante nesta proposta bem como informação adicional trocada pela byAR com o cliente e/ou representantes do cliente é considerada confidencial.

No caso de existirem intermediários, estes estão obrigados a informar o cliente final do carácter confidencial da informação.

Condições Gerais

A solução proposta, o plano e as condições financeiras são baseadas nos pressupostos listados em baixo. O não cumprimento dos mesmos poderá causar atrasos e custos adicionais no projeto.

- O âmbito definitivo dos nossos serviços será acordado em conjunto no decorrer da fase de análise. Ambas as partes decidirão o que será considerado âmbito definitivo e o que será eventualmente adiado para fases seguintes;
- Qualquer mudança ao âmbito acordado, plano e solução proposta do projeto deve ser identificada por ambas as partes e a análise do impacto, tanto em termos financeiros como de tempo de execução, deve ser feita;
- Toda a informação, assumida como existente, é entregue até ao dia útil seguinte e todos os dados disponíveis para análise serão considerados como os mais atuais possíveis;
- Não haverá alterações a qualquer especificação técnica e funcional depois do fim da fase de análise;
- É assumido que toda a informação recebida é completa e fiável;
- A alteração de tecnologias de desenvolvimento, diferentes das apresentadas nesta proposta, poderá implicar desvios significativos no plano do projeto apresentado e no respetivo investimento apresentados;
- Não serão desenvolvidas tarefas adicionais, que não estejam previstas no âmbito desta proposta;
- A validação de todos os conteúdos e respetiva validação da versão final serão da responsabilidade do cliente que se compromete a remeter todas as sugestões de alteração e bugs detectados ainda a tempo da sua integração antes do final do desenvolvimento.
- A byAR é o único proprietário de toda a documentação, código fonte e binários resultantes do projeto que esta

proposta descreve, com exceção para os executáveis ou resultados visuais que esta proposta descreve.

- No caso do projeto prever fornecimento de conteúdos, os mesmos deverão ser fornecidos pelo cliente, excepto quando expresse em contrário;
- A responsabilidade da byAR em relação ao desenvolvimento do projeto termina com assinatura do auto de fecho de projeto;

A byAR não é responsável pelas seguintes situações, salvo explicitado na proposta:

- Renovação e produção de conteúdos (texto, áudio, vídeo, imagem e outros) não indicados nesta proposta;
- Desenvolvimento de software não especificado nesta proposta;
- Licenciamento de software necessário à utilização das soluções e equipamentos ou de outra forma necessário à implementação do projeto, quando este não é desenvolvido e/ou comercializado pela byAR;
- Instalação de redes, internet, electricidade e outras infra-estruturas necessárias à instalação dos equipamentos;
- Serviços de arquitectura, engenharia civil, construção e design de interiores;
- Permissões, licenciamentos e outro tipo de autorizações legais exigidas pelas autoridades competentes;
- Qualquer outro tipo de serviços adicionais não constantes nesta proposta;

Em qualquer caso, a byAR nunca será, sob qualquer forma ou a qualquer título, responsável pela:

- Manutenção física (backup) da documentação, código fonte ou binários produzidos após o término da sua prestação de serviços, ou de alguma forma adquiridos a terceiros;

- Manutenção em correcto funcionamento de binários ou sistemas construídos e/ou modificados após o término da sua prestação de serviços ;
- Manutenção do know-how transmitido durante a sua prestação de serviços.
- A instalação de equipamentos e soluções prevê apenas instalação e fixação dos equipamentos e passagem dos cabos necessários entre diferentes equipamentos fornecidos pela byAR, que não podem distar mais de 5 metros lineares. A não verificação desta premissa carece de validação e está sujeita a orçamentação.
- Não está prevista a instalação de UPS em cada local, excepto quando previsto no orçamento e adjudicado.
- A instalação de PCs em salas técnicas, caso não esteja previsto no orçamento, terá que ser orçamentado com extra ao projeto.

Propriedade Intelectual

- Todas as ideias e conceitos expressos nesta proposta constituem propriedade intelectual da byAR, sendo expressamente proibida a sua reprodução, replicação, transmissão ou qualquer outro tipo de utilização sem o consentimento da mesma.
- As imagens utilizadas no âmbito da proposta são meramente ilustrativas, não constituindo proposta gráfica final, ou funcionalidades finais, excepto se indicado em contrário.
- A byAR reserva-se no direito de colocar a sua marca

Condições Gerais

Garantia

Todos os produtos fornecidos pela byAR estão cobertos pelas garantias dos fabricante, salvo expresso na proposta que o período de garantia é superior e salvo:

- A negligente utilização do equipamento, o uso indevido ou a utilização diferente do fim a que se destina.
- Danos resultantes de condições impróprias do local de utilização.
- Qualquer dano físico ou acidente resultante de desastre e danos resultantes de mau trato no transporte.
- Danos resultantes de deficiente instalação eléctrica (valores incorrectos de tensão) ou resultantes de causas externas (descargas atmosféricas e outros fenómenos naturais com influência no bom funcionamento do equipamento).
- Tentativas de reparação, reparações ou modificações por técnicos não autorizados ou reconhecidos pela byAR
- Quando se verificarem instalações incorrectas de software ou alterações incorrectas à configuração, setup ou alterações indevidas no sistema operativo que prejudiquem o normal funcionamento do equipamento.
- O problema no equipamento seja uma resultante de vírus informático ou de incompatibilidades com software posteriormente instalado.
- Todo e qualquer consumível ou peça de desgaste rápido (borrachas, etc.).

A byAR garante o bom funcionamento e resolução de eventuais inconsistências, no que respeita à programação, durante todo o período de desenvolvimento e de testes, cobrindo a correção de erros detectados quatro semanas após a entrega. Todas as situações deste tipo serão resolvidas de imediato, bastando que o cliente as reporte por escrito para

byar@byar.pt. Se as anomalias detectadas decorrerem de intervenções por parte de entidades externas à byAR, esta garantia não se aplica.

Assistência / Técnica

- A assistência/manutenção é adquirida sobre a forma de pacotes de horas.
- Caso a assistência/manutenção não seja adquirida, o valor a considerar por cada hora de intervenção será 55 €, ao que acresce os custos de deslocação a 0,45 €/km.
- Em caso de assistência fora do horário normal de trabalho (das 9:00 às 18:00), o valor a cobrar será 50% superior ao valor normal indicado.

A assistência da byAR divide-se em 3 níveis:

1º Nível

- Através de contacto telefónico faz-se a despistagem e pede-se ao interlocutor do cliente para executar um conjunto de operações para voltar a colocar o sistema a funcionar.
- Nas primeiras 4h após o reporte da anomalia.

2º Nível

- Não sendo possível normalizar via telefone, a equipa técnica da byAR acede remotamente ao sistema para tentar reparar anomalia.
- Nas 8h após o reporte da anomalia.

3º Nível

- Caso nenhum dos passos anteriores surta efeito, será deslocada uma equipa ao local para verificar anomalia e tentar colocar o sistema novamente a funcionar.
- Nas 48h após o reporte da anomalia.

- Caso seja necessário troca de peças ou uma intervenção mais profunda, será dada a indicação logo que seja possível do tempo necessário para a intervenção.

Intervenções e/ou alterações após entrega do projeto

- Caso seja solicitado à byAR qualquer tipo de intervenção sobre o produto alvo da presente proposta, após vencimento da mesma, sem que haja uma proposta de serviços de manutenção, a byAR cobrará por essa intervenção um valor que tabelado à data.
- A byAR reserva-se o direito de não aceitação de solicitações de intervenções fora do período de responsabilidade, nomeadamente após descontinuação da renovação do serviço de garantia ou da proposta de serviços de manutenção.

Obrigado

byar.pt

Rua da Manutenção 67 - 1º Piso
1900-320 Lisboa
215 921 739

PEDRO PEREIRA
pedro.pereira@byar.pt
(+351) 918812509

vimeo.com/byar

LUÍS MIGUEL
MARQUES
GROSSINHO
COUTINHO
ALBUQUERQUE

Digitally signed by LUÍS
MIGUEL MARQUES
GROSSINHO
COUTINHO
ALBUQUERQUE
Date: 2022.01.15
23:01:30 +00:00