

SOLICITAÇÃO DE BENS, SERVIÇOS OU OBRAS

OUTROS

PREFEITURA
BELO HORIZONTESOLICITAÇÃO: 260109
ÁREA SOLICITANTE: GEDUC BT

3818/2026

Belo Horizonte, 18 Maio de 2026.

DESCRIÇÃO:

Manutenção do jogo anteriormente desenvolvido pela Aioros - Transitando Legal Digital pelas plataformas Mobile iOS e Mobile Androide. Idiomas PT-BR (padrão). Manutenção por 24 meses do aplicativo nas lojas de aplicativo atualmente disponíveis. Atualizações relacionadas a manutenção necessárias para hospedagem do aplicativo nas lojas de aplicativo atualmente disponíveis. Período de disponibilização/veiculação: Maio de 2026 a Maio de 2028, em território nacional. Canais: Lojas de app.

MOTIVO / JUSTIFICATIVA:

O uso de jogos no processo educativo é reconhecido como uma metodologia eficaz e significativa, pois promove aprendizado de forma leve, participativa e envolvente. Ao jogar, a criança experimenta, testa possibilidades, erra, reflete e aprende ativamente, desenvolvendo raciocínio lógico, atenção, concentração, tomada de decisões e senso de responsabilidade. A ação desenvolvida pela equipe da GEDUC, *Jogando na Escola*, vem sendo desenvolvida com estudantes de 10 a 12 anos (5º, 6º e 7º anos), faixa etária estratégica para o fortalecimento de comportamentos seguros e conscientes no trânsito. As crianças assimilam conteúdos relacionados à segurança viária de forma natural e prática, tornando-se mais conscientes em suas atitudes como pedestres, ciclistas e passageiros. Os relatos recebidos reforçam que a proposta tem alcançado seu objetivo de transformar o aprendizado em uma experiência significativa, despertando interesse genuíno das crianças pelo tema e favorecendo a reflexão sobre atitudes seguras no trânsito: *dinâmica e altamente atrativa para os alunos*;

uma forma moderna e eficiente de trabalhar educação para o trânsito;

uma atividade que prende a atenção das crianças e gera aprendizado real; Outro aspecto de grande relevância é que a ação não se encerra no momento da visita à escola. A presença dos personagens Edu e Mobi, associada à experiência prática com os tablets, funciona como uma importante estratégia de mobilização e divulgação educativa, estimulando o desejo de continuidade da aprendizagem. Muitas crianças demonstram interesse em baixar o jogo em casa e compartilhar a experiência com suas famílias, ampliando o alcance da educação para o trânsito também no ambiente familiar. Dessa forma, o *Transitando Legal Virtual* vem se consolidando como uma ferramenta permanente e efetiva de educação para o trânsito, alinhada às propostas pedagógicas das escolas e aos objetivos de formação cidadã. Considerando os resultados positivos já alcançados, a ex

ANEXOS:

Justificativa, Proposta Comercial da Aioros Studios.

DADOS ECONÔMICOS:

Centro Custo: 7180

Valor Estimado:

Prazo Contratação:

Rubrica: 26.7180..1

Valor no Exercício:

Origem Recursos: BHTRANS

DATA:

18.05.2026

Área Solicitante

Rodrigo Galsaido Aguiar - BT01051
Superintendente do Sistema Viário
DUSV BHTRANS
Superintendente

CONTROLE ORÇAMENTÁRIO / CONTÁBIL:

Funcional Programática:

Natureza da Despesa:

Centro de Custo:

Valor Bloqueado:

Código da Subação:

2302.3404.10.305.028.2.829.0075

309040-04

7180

0075

Fonte:

Conta Orçamentária:

Conta Contábil:

Saldo Existente:

Data:

2.621.000

3.1.4.00.14

Atisson Luiz Brito Brito - BT02061
Gerente de Contadoria Geral - CRC-MG 102999
GECON/BHTRANS
Chefe da Contadoria Geral
Gerente da GEORF
Bruno Bondezan Cunha - BM 68.201-5
Assessor
DAF BHTRANS

SOLICITAÇÃO DE BENS, SERVIÇOS OU OBRAS

OUTROS



PREFEITURA
BELO HORIZONTE

SOLICITAÇÃO: 260109
ÁREA SOLICITANTE: GEDUC BT

Belo Horizonte, 18 Maio de 2026.



Deferido



Indeferido

Data: 18 / 05 / 2026

Humberto Polo Paulino - BT00345

Presidente
Diretor da Unidade Solicitante

Declaro em observância ao disposto no art. 16, Inc. II, § 4º da lei complementar nº 101/00, que existe previsão orçamentária e financeira para a execução desta despesa.
Autorizo proceder a aquisição / contratação na forma da lei.

Deusilte Matos Pereira de Assis - BT00140

Presidente
DPR/ BHTRANS

Data: ____/____/____

Ordenador de despesa

JUSTIFICATIVA

O uso de jogos no processo educativo é reconhecido como uma metodologia eficaz e significativa, pois promove aprendizado de forma leve, participativa e envolvente. Ao jogar, a criança experimenta, testa possibilidades, erra, reflete e aprende ativamente, desenvolvendo raciocínio lógico, atenção, concentração, tomada de decisões e senso de responsabilidade.

A ação desenvolvida pela equipe da GEDUC **"Jogando na Escola"** vem sendo desenvolvida com estudantes de 10 a 12 anos (5º, 6º e 7º anos), faixa etária estratégica para o fortalecimento de comportamentos seguros e conscientes no trânsito. As crianças assimilam conteúdos relacionados à segurança viária de forma natural e prática, tornando-se mais conscientes em suas atitudes como pedestres, ciclistas e passageiros.

Os relatos recebidos reforçam que a proposta tem alcançado seu objetivo de transformar o aprendizado em uma experiência significativa, despertando interesse genuíno das crianças pelo tema e favorecendo a reflexão sobre atitudes seguras no trânsito:

"dinâmica e altamente atrativa para os alunos";
"uma forma moderna e eficiente de trabalhar educação para o trânsito";
"uma atividade que prende a atenção das crianças e gera aprendizado real";

Outro aspecto de grande relevância é que a ação não se encerra no momento da visita à escola. A presença dos personagens Edu e Mobi, associada à experiência prática com os tablets, funciona como uma importante estratégia de mobilização e divulgação educativa, estimulando o desejo de continuidade da aprendizagem. Muitas crianças demonstram interesse em baixar o jogo em casa e compartilhar a experiência com suas famílias, ampliando o alcance da educação para o trânsito também no ambiente familiar.

Dessa forma, o **"Transitando Legal Virtual"** vem se consolidando como uma ferramenta permanente e efetiva de educação para o trânsito, alinhada às propostas pedagógicas das escolas e aos objetivos de formação cidadã.

Considerando os resultados positivos já alcançados, a excelente receptividade das instituições de ensino e o potencial contínuo de impacto educativo da ação, solicitamos permanência do **"Transitando Legal Virtual"** disponível nas lojas IOS e Andróide, possibilitando a continuidade e ampliação deste importante trabalho educativo junto às escolas.

Apresentamos também, a **defesa técnica, econômica e estratégica** que fundamenta a **renovação contratual** com a empresa **Aioros Studios**, referente ao **direito de veiculação, atualização tecnológica, atualização de conteúdo e manutenção anual** de um game desenvolvido originalmente para este órgão público.

A contratação pretendida visa **assegurar a continuidade de uma solução já existente**, garantindo sua compatibilidade com as exigências atuais das lojas de aplicativos (Google Play e App Store), bem como sua **disponibilidade, estabilidade e atualização (se necessária) contínua por um período de 24 meses**.

Diante da exigência de justificativa para **contratação sem processo licitatório**, apresentam-se abaixo os fundamentos técnicos, econômicos e estratégicos que demonstram a **inviabilidade técnica e econômica de substituição do fornecedor**, bem como o **interesse público envolvido**.

2. COMPATIBILIDADE DE PREÇO COM O MERCADO E VANTAGEM ECONÔMICA

O valor apresentado pela **Aioros Studios** para a renovação contratual é **compatível com o mercado e altamente vantajoso**, considerando o escopo completo da entrega.

Ressalta-se que o objeto deste contrato contempla:

- Atualização tecnológica do game para adequação às exigências atuais das lojas de aplicativos;
- Atualização e manutenção de conteúdo;
- Direito de veiculação contínua por **24 meses**;
- Manutenção corretiva e preventiva para garantir a permanência da aplicação ativa nas lojas;
- Suporte técnico ao longo de todo o período contratual.

Como parâmetro comparativo de mercado (que será devidamente anexado a este processo):

- A Aioros praticou **valores superiores** para o desenvolvimento e veiculação por apenas **1 mês** de um game visualmente mais simples para o cliente **McDonald's**;
- Praticou valor **equivalente** para uma produção **3D de apenas 10 segundos**, com direito de veiculação por **2 meses**, para a **LATAM**, envolvendo inclusive a mesma equipe especializada de arte 3D.

Comparativamente, o objeto ora proposto envolve **atualização, veiculação e manutenção por 12 meses**, demonstrando clara **vantagem econômica para a Administração Pública**, com excelente relação custo-benefício.

3. HISTÓRICO DE PARCERIA, CONFIABILIDADE E RESULTADOS COMPROVADOS

A Aioros Studios mantém uma **parceria contínua com este órgão público há três anos**, período no qual demonstrou:

- Comprometimento com prazos e entregas;
- Flexibilidade para adequações e demandas adicionais;
- Responsabilidade técnica e operacional;

- Capacidade de transformar objetivos institucionais em experiências digitais eficientes e bem recebidas pelo público.

O game desenvolvido superou as expectativas iniciais, **elevando significativamente a experiência dos usuários**, o engajamento e a percepção institucional do órgão público junto à sociedade.

A ruptura dessa parceria implicaria **risco operacional**, perda de conhecimento acumulado e potencial comprometimento da continuidade do serviço.

4. RECONHECIMENTO DE MERCADO E VALOR INSTITUCIONAL

A Aioros Studios é **referência nacional no desenvolvimento de experiências interativas, jogos educativos e soluções tecnológicas aplicadas à comunicação institucional**.

A produção objeto deste contrato foi **premiada no Festival Élan – São Paulo (2024)**, um dos mais relevantes reconhecimentos do setor, projetando:

- O nome do órgão público em âmbito nacional;
- A instituição como referência em **inovação, educação e uso estratégico da tecnologia**;
- A qualidade e seriedade da iniciativa perante o mercado e a sociedade.

A manutenção do mesmo fornecedor garante a **preservação do padrão de excelência** já reconhecido publicamente, evitando retrocessos qualitativos.

5. INVIABILIDADE TÉCNICA DE SUBSTITUIÇÃO DO FORNECEDOR

O ponto mais relevante para a justificativa de contratação direta reside na **titularidade do código-fonte**.

O game foi **integralmente desenvolvido pela Aioros Studios**, sendo que:

- O código-fonte **não foi comercializado** ao órgão público;
- Trata-se de uma solução proprietária, construída com arquitetura, pipelines e decisões técnicas específicas do estúdio.

Dessa forma, a eventual contratação de outra empresa implicaria:

- Impossibilidade de manutenção ou atualização do game existente;
- Necessidade de **desenvolvimento integral de um novo jogo, do zero**;
- Prazo de desenvolvimento significativamente maior;
- Risco elevado de entrega com **qualidade inferior**, dado o orçamento disponível;