



jean@wemoga.com.br
R. Mario Martins, 321,
Franca, SP, 14402-460

Proposta para

Desenvolvimento da plataforma de jogos acessíveis

V 1.3

Data: 04/02/2026	Serviços executados por: J P Orlando Software LTDA - ME CNPJ: 15.599.287/0001-95 R. Mario Martins, 321, Jardim Paulistano, Franca, SP, 14402-460	Serviços executados para: Universidade de São Paulo Escola de Artes, Ciências e Humanidades Referente documento da Demanda de Compra N° 18367-2025
----------------------------	--	--

Este documento é emitido com a finalidade de submissão de proposta para execução de serviços altamente especializados, no âmbito da Demanda de Compra nº 18367/2025 da Universidade de São Paulo. A proposta tem como objetivo atender à necessidade de desenvolvimento de jogos e tarefas virtuais baseados em inteligência artificial e aprendizado de máquina, contemplando desde o design e programação até a implementação de algoritmos avançados para análise de movimento. Em razão da complexidade técnica e da natureza singular das atividades envolvidas, o presente documento visa abordar os tópicos da proposta na sua totalidade, atribuindo respectiva equipe qualificada e associando a experiência específica, o que assegura a viabilidade e a qualidade dos resultados esperados.

1. Objeto

O objeto da presente proposta é o desenvolvimento de jogos e tarefas virtuais integrados a algoritmos de inteligência artificial e aprendizado de máquina, destinados à captura e análise de padrões motores. O trabalho compreende etapas de design, programação, testes, ajustes de mecânicas de jogo e integração com painéis administrativos para análise dos dados.

2. Perfil Institucional

Com 13 anos de atuação no mercado, a **WEMOGA** consolidou-se como referência no desenvolvimento de soluções digitais que integram tecnologia, design e inovação. Ao longo desse período, a empresa participou de projetos em diferentes setores, com destaque para a área da saúde, educação e inclusão digital.

Na saúde, a WEMOGA atuou junto a clientes como UNIMED, Carenet, CloudMed e Metodologia Gustavo Borges, desenvolvendo sistemas corporativos, plataformas digitais e soluções voltadas à qualidade de vida, telemonitoramento e integração de dados clínicos. Além disso, a empresa mantém histórico de colaboração em projetos de pesquisa e desenvolvimento com a Universidade de São Paulo, incluindo sistemas de captura de movimento aplicados a ensaios clínicos, que resultaram em registros de software e artigos científicos.

No campo dos jogos digitais, a WEMOGA tem experiência consolidada no desenvolvimento de jogos sérios, educacionais e acessíveis, combinando narrativa, design e recursos de acessibilidade. Essa atuação inclui desde jogos experimentais e advergames até jogos voltados ao treino motor e cognitivo, integrados a sensores de movimento e algoritmos de inteligência artificial.

Essa trajetória diversificada reflete a capacidade da WEMOGA em articular rigor técnico e inovação criativa, entregando soluções que vão da concepção arquitetônica ao desenvolvimento de plataformas complexas. A empresa dispõe de equipe qualificada por especialidades — ciência de dados, desenvolvimento de jogos, backend, frontend, UX/UI e infraestrutura em nuvem — assegurando que cada projeto seja conduzido com excelência técnica, escalabilidade e impacto mensurável.

A WEMOGA domina stacks tecnológicos modernos em todas as camadas do desenvolvimento, o que permite estruturar soluções robustas e escaláveis de acordo com cada projeto. Em infraestrutura, atua com provedores de nuvem como AWS, Azure e Google Cloud, utilizando containerização e orquestração para garantir disponibilidade e eficiência. No backend, aplica frameworks consolidados como Python (FastAPI, Django), Node.js e .NET,

enquanto no frontend e aplicações móveis utiliza React, TypeScript e Flutter para entregar interfaces acessíveis e responsivas. Também trabalha com bancos de dados relacionais, como PostgreSQL e MySQL, e não relacionais, como MongoDB e Redis, escolhendo a melhor arquitetura conforme os requisitos de cada solução.

No desenvolvimento de jogos, emprega motores como Unity e Flutter/Flame para criar experiências multiplataforma, incluindo jogos sérios e acessíveis. Em visão computacional e ciência de dados, aplica bibliotecas como OpenCV, MediaPipe e OpenPose para captura e análise de movimento, além de frameworks de inteligência artificial como TensorFlow, PyTorch e Scikit-learn para modelagem preditiva e aprendizado de máquina. Essa diversidade de stacks, aliada à estratégia de alocação de especialistas por etapa, assegura economia de recursos, agilidade no desenvolvimento e qualidade nas entregas.

3. Justificativa e Relevância do Projeto

A WEMOGA tem como missão desenvolver soluções digitais inovadoras que unam tecnologia, design e impacto social. O presente projeto desperta especial interesse por estar alinhado a valores centrais da empresa: a promoção da acessibilidade, o fortalecimento da pesquisa científica aplicada e o desenvolvimento de tecnologias que contribuam diretamente para a saúde e qualidade de vida das pessoas.

A proposta dialoga com a trajetória da WEMOGA em projetos de inovação tecnológica no setor de saúde e educação, reforçando seu compromisso em colaborar com instituições acadêmicas na criação de ferramentas que ampliem o acesso, a inclusão e a personalização de cuidados. A relevância do projeto se evidencia também pela possibilidade de avançar no estado da arte em jogos sérios e inteligência artificial aplicada a biomarcadores digitais, contribuindo tanto para a comunidade científica quanto para a sociedade em geral.

4. Descrição do Trabalho

4.1. Sumário

PLATAFORMA DE JOGOS SÉRIOS: Será desenvolvida uma plataforma de jogos sérios, composta por três jogos complementares voltados à avaliação e ao treino de habilidades motoras (tempo de reação, precisão baseada na Lei de Fitts e equilíbrio), com implementação para Web, Android e iOS. Os jogos coletarão biomarcadores digitais de movimento durante a interação e ajustarão dinamicamente a dificuldade conforme o desempenho do usuário.

CAPTURE DE MOVIMENTO E BIOMARCADORES DIGITAIS: A solução integrará módulos de captura de movimento, estimação de pose e processamento de séries temporais, utilizando bibliotecas e técnicas de visão computacional para extrair landmarks corporais e métricas de estabilidade, precisão e tempo de resposta. Esses dados alimentarão as rotinas de análise e servirão de base para personalização terapêutica.

API CENTRAL E GESTÃO DE DADOS: Uma API central fará a autenticação (com controle de perfis e permissões), o gerenciamento de usuários e de sessões de jogo, além da persistência segura dos dados. O modelo de dados e os fluxos de uso observarão requisitos de privacidade e proteção de dados, com conformidade regulatória aplicável.

MODELOS DE IA E APRENDIZADO DE MÁQUINA: Serão desenvolvidos, treinados e validados modelos de IA para classificação e predição de padrões motores, podendo contemplar abordagens supervisionadas e híbridas (por exemplo, CNN, LSTM/GRU, Transformers e algoritmos de boosting), dependendo dos requisitos específicos determinados pela equipe de cientistas e atribuídos à WEMOGA como itens de trabalho. Uma API de inferência conectará os jogos aos modelos para processamento em tempo adequado ao uso interativo.

PAINEL ADMINISTRATIVO E VISUALIZAÇÃO: Um painel administrativo web permitirá a visualização de métricas (a serem detalhadas na etapa de levantamento de requisitos), como por exemplo: o acompanhamento de evolução e a análise comparativa entre sessões, indicadores importantes para o estudo, filtros por pesquisador, terapeuta, condições de saúde. Oferecendo recursos para equipes clínicas e de pesquisa interpretarem resultados e orientarem intervenções.

ESTRUTURA DE INTEROPERABILIDADE E METADADOS CIENTÍFICOS: O trabalho incluirá governança de objetos digitais e padronização de metadados e formatos, com suporte a intercâmbio de modelos e compatibilidade com padrões científicos e clínicos. A documentação técnica assegurará reprodutibilidade e rastreabilidade.

COMPARTILHAMENTO SEGURO DE DADOS: Serão implementados mecanismos de controle de acesso, anonimização e compartilhamento condicionado de dados, garantindo a proteção

de informações sensíveis e a disponibilidade de amostras técnicas para replicabilidade em repositórios reconhecidos, quando aplicável.

ESTRUTURA METODOLÓGICA E DevOps: O desenvolvimento seguirá práticas ágeis com sprints, checkpoints regulares e pipeline DevOps para integração e entrega contínuas, testes automatizados e monitoramento. A gestão do projeto priorizará alinhamento frequente com a equipe responsável e qualidade nas entregas.

INFRAESTRUTURA E IMPLEMENTAÇÃO DE TECNOLOGIAS: A solução será implantada em infraestrutura em nuvem escalável, com serviços de computação, banco de dados e armazenamento gerenciados, containerização e orquestração. O backend contemplará APIs de alto desempenho, o frontend será responsivo e os jogos utilizarão motores adequados às necessidades previstas. Este serviço inclui também a indicação da contratação de plataformas (como AWS, AZURE ou similar) assim como processo de configuração.

QUALIDADE, SEGURANÇA E DOCUMENTAÇÃO: Haverá estratégia de testes manuais automatizados (APIs, interface, aplicativos e inferência), verificações de usabilidade e acessibilidade, além de auditorias de segurança compatíveis com as exigências regulatórias. A documentação técnica e de uso será entregue para suportar operação, manutenção e evolução.

4.2. Escopo

O escopo do trabalho inclui:

BLOCO 1 – DESENVOLVIMENTO DA PLATAFORMA DE JOGOS

Em atendimento ao previsto no edital, será realizada a concepção e implementação de uma plataforma de jogos sérios composta por três módulos distintos, voltados à avaliação e ao treino de habilidades motoras em indivíduos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) (*Edital, item 1.1 – Desenvolvimento da plataforma de jogos sérios gamificados*). Cada jogo será desenvolvido de forma modular, abrangendo design, programação, testes e ajustes das mecânicas de interação, além da integração com APIs centrais para registro e armazenamento dos dados de gameplay (*Edital, item 1.1.2 - API Central de Gestão de Usuários e Dados*).

Os jogos terão mecânicas específicas objetivando avaliação de tempo de reação, análise de precisão motora e monitoramento do equilíbrio postural por meio de técnicas de motion tracking. As regras e design do jogo serão fornecidas pelos pesquisadores, condicionadas e

limitadas a possibilidade técnica da implementação da solução (*Edital, item 1.1.3 – Descrição Geral dos Jogos*). As técnicas propostas vem de acordo a proposta do edital, com experiência comprovada pelo time WEMOGA, ela garantirá estrutura para desafios adaptativos baseado no desempenho no jogo e oferecendo possibilidades de implementação de métricas para que os terapeutas consigam acompanhar e avaliar.

Entregável: plataforma funcional composta por três jogos distintos (Web, Android e iOS), devidamente integrados às APIs centrais e validados quanto à coleta de biomarcadores digitais e adaptação progressiva da dificuldade, em nível de prototipagem.

BLOCO 2 - CAPTURA DE MOVIMENTO E INTEGRAÇÃO

Esta etapa compreende a implementação de técnicas de captura de movimento, estimação de pose e integração com a plataforma de jogos, de modo a viabilizar o registro contínuo e preciso de biomarcadores digitais durante as sessões (*Edital, item 1.1 – Captura de movimento e integração com plataforma de jogos*). Será desenvolvido em conjunto com o BLOCO 1, pois são interdependentes. Serão utilizadas bibliotecas e frameworks avançados de visão computacional definidas no levantamento de requisitos com os pesquisadores (exemplo MediaPipe ou OpenPose), permitindo a extração de landmarks corporais em tempo real, a normalização dos dados e sua transmissão segura para a API central.

A captura será desenhada para múltiplos dispositivos, abrangendo webcams de desktops, notebooks e sensores embutidos em tablets e smartphones, assegurando acessibilidade e padronização dos dados (*Edital, item 1.1.3 – Jogos implementados para Web, Android e iOS*). Além disso, serão implementados protocolos de tratamento das séries temporais geradas definidos pelos pesquisadores, contemplando rodadas de ajustes finos para validação, permitindo integração consistente com os módulos de análise da plataforma e possibilitando ajustes dinâmicos de dificuldade nos jogos.

Entregável: sistema de captura de movimento integrado à plataforma de jogos, capaz de registrar, processar e transmitir biomarcadores digitais de forma padronizada e segura, em conformidade com os requisitos técnicos descritos no edital.

BLOCO 3 - ALGORITMOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DASHBOARDS

Em conformidade com o edital, esta etapa abrange o desenvolvimento, treinamento e validação de modelos de inteligência artificial destinados à classificação e predição de padrões motores capturados nos jogos (*Edital, item 1.1.4 – Descrição geral sobre os modelos de Aprendizado de Máquina*). Os modelos serão discutidos de forma contínua com os pesquisadores responsáveis e implementados conforme suas orientações, permitindo a

exploração de abordagens diferentes e paralelas no campo da computação experimental. Essa estratégia possibilitará identificar, ao longo do processo, as metodologias mais eficazes para cada tipo de biomarcador, sempre respeitando a alocação de horas previstas no edital para garantir a entrega tangível dentro do prazo e em conformidade com o orçamento disponível.

Além dos modelos de IA, será implementado um painel administrativo interativo que permitirá aos pesquisadores e profissionais da saúde acompanhar métricas individuais e coletivas, avaliar evolução longitudinal e extrair relatórios de desempenho (Edital, item 1.1 – Integração com dashboards e level design da plataforma de jogos). O dashboard será projetado para garantir clareza visual, rastreabilidade dos dados e conformidade com requisitos de segurança e proteção de dados.

Entregável: conjunto de modelos de IA discutidos e validados em colaboração com pesquisadores, implementados dentro das horas previstas no edital, integrados a uma API de inferência em tempo real, acompanhado de um dashboard administrativo funcional para análise de métricas, acompanhamento da evolução dos usuários.

BLOCO 4 - DIRETRIZES TÉCNICAS E OPERACIONAIS COMPLEMENTARES

Adoção de Práticas Ágeis e DevOps (*Edital, item 1.1.5*) – Adotaremos metodologias ágeis em conjunto com práticas de DevOps, estruturando o desenvolvimento em ciclos curtos com entregas incrementais e feedback contínuo. Isso garantirá que cada componente da solução seja testado, integrado e ajustado de forma progressiva, reduzindo riscos e aumentando a qualidade final.

Especificação de Técnicas Exigidas (*Edital, item 1.1.6*) – A arquitetura técnica será planejada e implementada com base em tecnologias consolidadas de nuvem, containerização e orquestração. Isso inclui ambientes escaláveis, APIs de alto desempenho e jogos multiplataforma desenvolvidos em motores adequados, assegurando portabilidade, segurança e performance em produção.

Gerenciamento de Objetos Digitais, Metadados e Interoperabilidade (*Edital, item 1.1.7*) – O gerenciamento de dados digitais seguirá padrões científicos internacionais, com metadados estruturados e interoperabilidade garantida. Cada objeto digital será documentado em repositórios versionados, assegurando rastreabilidade, reprodutibilidade e possibilidade de integração com iniciativas de ciência aberta.

Compartilhamento Interno e Externo de Dados (*Edital, item 1.1.8*) – O compartilhamento interno e externo de dados será conduzido com protocolos rigorosos de segurança e privacidade, contemplando anonimização, controle granular de acessos e licenciamento

adequado. Isso permitirá que equipes de pesquisa colaborem com segurança, ao mesmo tempo em que dados anonimizados poderão ser disponibilizados em repositórios reconhecidos, fortalecendo a transparência científica..

5. Cronograma de entrega estimado

A seguir apresenta-se a estimativa de cronograma de execução, estruturada em fases e marcos principais. Ressalta-se que os detalhes específicos de cada etapa serão definidos no levantamento de requisitos e reavaliados de forma contínua ao longo do projeto, assegurando equilíbrio entre força de trabalho, dedicação dos especialistas, cumprimento de prazos, respeito ao orçamento e garantia da qualidade das entregas.

Mediante ao iminente desafio do prazo de 90 dias, a execução deverá ser conduzida por metodologia ágil com sprints semanais, integração contínua (CI/CD) e frentes paralelas de trabalho, viabilizando a entrega do escopo dentro do prazo estabelecido. O escopo do projeto será dividido em 12 sprints semanais (7 dias), onde cada sprint contempla: planejamento (D1), execução (D2–D6), integração/QA (contínuo) e review + planejamento seguinte (D7). As entregas são incrementais e cumulativas, com validação contínua por membro indicado pelo projeto de pesquisa. Vê-se importante um membro da equipe de pesquisadores com autonomia para discutir e validar as decisões a cada entrega com a maior agilidade possível, pois a camada de validação e testes é diretamente ligada a velocidade das entregas interdependentes.

Fase 1 (Semanas 1–2) – Planejamento e Arquitetura

Horas estimadas: 800 h

Atividades: Levantamento de requisitos com pesquisadores; Definição da arquitetura (cloud, APIs, dados); Modelagem inicial da base de dados; e Definição dos pipelines de captura e IA

Provisionamento de equipe por especialidade: Gestão técnica / coordenação; Arquiteto de software; Backend; Especialista em IA/dados

Fase 2 (Semanas 3–6) – Desenvolvimento Base (Plataforma + Jogos + API)

Horas estimadas: 2.400 h

Atividades: Desenvolvimento dos 3 jogos (mecânicas principais); Implementação da API central; Estrutura de autenticação e gestão de usuários; Integração inicial frontend/backend; Protótipo funcional completo

Provisionamento de equipe por especialidade: Desenvolvedores de jogos; Backend; Frontend; UX/UI

Fase 3 (Semanas 5–8) – Captura de Movimento e Integração

Horas estimadas: 1.485 h

Atividades: Implementação de MediaPipe/OpenPose; Extração e normalização de landmarks; Integração com jogos e API; Estruturação de dados temporais

Provisionamento de equipe por especialidade: Especialista em visão computacional; Backend; Desenvolvedor de jogos

Fase 4 (Semanas 7–10) – IA, Modelagem e Dashboard

Horas estimadas: 2.100 h

Atividades: Treinamento inicial de modelos (ML/IA); Desenvolvimento da API de inferência; Construção do dashboard administrativo; Integração IA + plataforma

Provisionamento de equipe por especialidade: Cientista de dados / IA; Backend; Frontend

Fase 5 (Semanas 10–12) – Validação, Ajustes e Entrega

Horas estimadas: 1.000 h

Atividades: Testes integrados (plataforma + IA + captura); Ajustes de performance e estabilidade; Refinamento de modelos; Documentação técnica; Entrega final

Equipe: Equipe completa (todos os perfis); Coordenação técnica

6. Capacidade Técnica, Equipe e Experiência

A execução do projeto será conduzida por um núcleo fixo de profissionais com mais de 10 anos de experiência média em desenvolvimento de sistemas digitais, complementado por especialistas mobilizados conforme a necessidade de cada fase.

A equipe contempla as seguintes especialidades:

Gestão Técnica de Projetos: mais de 20 anos em projetos de saúde e qualidade de vida, jogos sérios e integração com ensaios clínicos.

Infraestrutura e Segurança: mais de 15 anos em arquitetura de software, nuvem e integração de APIs com padrões de segurança da informação.

Desenvolvimento de Jogos e Dashboards: mais de 10 anos de experiência ou mais em design e programação de jogos, incluindo jogos sérios, educacionais, entre outros, inclusive com publicação em plataformas internacionais.

Ciência de Dados / IA: 8 anos de experiência ou mais em aprendizado de máquina, estatística aplicada e pipelines de dados.

Desenvolvimento Backend: 8 anos ou mais em microserviços, bancos de dados escaláveis e integrações seguras.

Desenvolvimento Frontend: 5 anos ou mais em aplicações multiplataforma responsivas.

UX/UI: mais de 5 anos em interfaces digitais com foco em acessibilidade e usabilidade.

7. Preço

A composição de valores segue a estrutura apresentada no edital, com alocação proporcional a cada bloco de trabalho. A proposta contempla uma reserva estratégica em cada fase, destinada a ajustes técnicos, retrabalho e refinamentos necessários ao longo da execução, garantindo qualidade, cumprimento de prazos e respeito ao orçamento global.

Bloco	Descrição	Valor
1	Desenvolvimento da plataforma de jogos	R\$ 95.000,00
2	Captura de movimento e integração	R\$ 45.000,00
3	Algoritmos de IA e dashboards	R\$ 120.000,00
Total		R\$ 260.000,00

Os valores indicados já incluem reserva para testes adicionais, compatibilidade com diferentes dispositivos, correções decorrentes do acompanhamento clínico e ajustes em modelos de IA conforme feedback dos pesquisadores e estatísticos. Dessa forma, assegura-se que o projeto seja conduzido com a flexibilidade necessária, sem comprometer o orçamento previsto pelo edital.

8. Forma de Pagamento

- **Parcela 1:** R\$88,000.00 (oitenta e oito mil reais), 28 dias após assinatura do contrato;
- **Parcela 2:** R\$86,000.00 (oitenta e seis mil reais), aprovação da metade do projeto (45 dias após o início do projeto), com pagamento para 28 dias após aprovação.
- **Parcela 2I:** R\$86,000.00 (oitenta e seis mil reais), 28 dias após aprovação final pelo Pesquisador Principal do projeto ou pessoa por ele autorizada.

8.1. Dados bancários para pagamento

Banco do Brasil - 001

Agência: 3069-4

Conta Corrente: 48045-2

J P Orlando Software LTDA

CNPJ 15.599.287/0001-95

Chave Pix (*caso necessário*): 305fae6f-b5f7-45f5-a992-0ce9a37fcd9d

9. Garantia e Suporte Técnico

Durante todo o período de execução do contrato, a WEMOGA assegurará suporte técnico contínuo para a plataforma, incluindo monitoramento, correção de falhas e ajustes necessários para garantir estabilidade e desempenho adequado. Após a entrega final e aceite do projeto, será oferecido suporte corretivo por período adicional, destinado a sanar eventuais inconsistências que possam surgir na utilização do sistema. Esse compromisso garante que a solução permaneça plenamente funcional e alinhada às necessidades dos pesquisadores, fortalecendo a confiabilidade da entrega e a sustentabilidade da plataforma.

A manutenção contra erros do sistema relacionados ao código permanecerá por mais **6 meses após o término do projeto**, sendo limitado a não atuação em situações de novas implementações, manutenção de infraestrutura ou versionamento de tecnologia derivada da obsolescência.

10. Obrigações da Contratante e da Contratada

OBRIGAÇÕES DA CONTRATADA (WEMOGA):

A contratada se responsabiliza pela execução integral dos serviços conforme o escopo definido nesta proposta e dentro dos prazos estipulados no cronograma. Compromete-se a disponibilizar equipe qualificada e igual ou superior capacidade indicada no edital, realizar ajustes técnicos sempre que necessário, participar de até 3 rodadas de ajustes para dinâmica de jogos, UX/UI, zelar pela segurança e confidencialidade dos dados coletados, fornecer relatórios técnicos de acompanhamento e entregar toda a documentação associada à solução. Também deverá assegurar a rastreabilidade e qualidade das entregas por meio de metodologias ágeis, testes sistemáticos e práticas de compliance. Compromete-se a entregar documentação final do projeto para orientação e permanência do projeto.

OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE (UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - USP):

A contratante se compromete a fornecer as validações técnicas necessárias ao longo do projeto, garantir o acesso da equipe contratada aos pesquisadores e profissionais envolvidos, bem como validar formalmente cada entrega prevista no cronograma. Caberá à contratante indicar representantes para interlocução direta com a contratada, participar das reuniões de acompanhamento e apoiar na definição de requisitos específicos para assegurar que a solução final atenda aos objetivos científicos e técnicos do edital.

11. Confidencialidade e Proteção dos Dados

A contratada compromete-se a tratar todos os dados coletados no âmbito deste projeto com absoluta confidencialidade, observando integralmente as normas da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD – Lei nº 13.709/2018), bem como regulamentações internacionais aplicáveis, como GDPR e UK GDPR, quando pertinente. Serão adotados mecanismos de anonimização, controle de acesso e registro de uso, assegurando que nenhuma informação sensível seja compartilhada sem autorização formal da contratante. Esses processos devem ser discutidos em conjunto com a equipe de pesquisa, visto que a segurança de dados é uma prática conjunta.

O pesquisador chefe será o único a ter acesso global e irrestrito a todo o projeto, provendo acesso parcial à equipe de desenvolvimento, naquilo que lhe é de competência e, posteriormente, a todos os demais usuários de acordo com as determinações do projeto.

Todos os membros da equipe envolvidos na execução do projeto atuarão sob compromisso de confidencialidade, sendo vedada a divulgação de dados, relatórios ou resultados parciais

sem a anuência expressa do pesquisador chefe e da Universidade de São Paulo. A WEMOGA responsabiliza-se pela implementação de protocolos técnicos de segurança da informação, auditorias internas e práticas de compliance, garantindo a integridade, a rastreabilidade e a proteção dos dados durante todo o ciclo do projeto.

12. Vigência e Rescisão

A vigência seguirá o prazo global estabelecido no edital e no respectivo contrato administrativo, compreendendo a execução integral das atividades até a entrega final e aceite da solução, com prorrogação de 6 meses para acompanhamento de garantia de funcionalidades de código. Eventuais prorrogações, se necessárias, deverão ser formalmente acordadas entre as partes e devidamente justificadas.

A rescisão será regida pela legislação aplicável às contratações públicas, observadas as hipóteses previstas em lei e no contrato administrativo, cabendo à contratada garantir a continuidade da transferência de conhecimento e documentação técnica até a conclusão da etapa em andamento.

13. Compromisso final

A WEMOGA reafirma seu compromisso em executar o projeto com excelência técnica, responsabilidade ética e alinhamento integral às diretrizes do edital. A empresa coloca à disposição sua experiência consolidada em jogos sérios, inteligência artificial e soluções digitais inovadoras, garantindo que todas as entregas sejam realizadas dentro dos prazos, com a qualidade exigida e em estreita colaboração com a equipe de pesquisadores da Universidade de São Paulo.

14. Validade da proposta

A validade dessa proposta é de 30 dias.

São Paulo, 24 de março de 2026.

WEMOGA

Jean Orlando