

EMPRESA MUNICIPAL DE INFORMÁTICA

Emprel

PARECER TÉCNICO Nº 024/2025 – EMPREL

AQUISIÇÃO DE CONSOLE DE VIDEOGAME

OFÍCIO SESAU/SECOGE/GGSD/GTIC Nº 11/2025

SEI Nº 33.030966/2025-51

SECRETARIA DE SAÚDE

PREFEITURA DO RECIFE

Parecer Técnico nº 024/2024 - Em Resposta ao OFÍCIO
SESAU/SECOGE/GGSD/GTIC Nº 11/2025
SECRETARIA DE SAÚDE
PREFEITURA DO RECIFE

INTRODUÇÃO

Trata-se da análise do Termo de Referência para locação de tablet com serviços de dados móveis conforme solicitação através do OFÍCIO Nº 11/2025 - SESAU/SECOGE/GGSD/GTIC em anexo que tem como objeto “análise dessa empresa, o Termo de Referência nº 007/2025 (5195809), que trata da Aquisição de Console de Videogame, Controle Adaptativo, Óculos de Realidade Virtual, Headset e Jogos de videogame para os Núcleos de Desenvolvimento Integral (NDI)/Centro TEA ligados à Secretaria Executiva de Regulação e Média e Alta Complexidade – SERMAC, conforme nota técnica anexa ao processo. Considerando a natureza do objeto, solicitamos a emissão de parecer técnico acerca da compatibilidade e da adequação da contratação ao ambiente tecnológico atualmente ofertado por essa empresa pública. Destacamos que o referido parecer será parte integrante da instrução processual, razão pela qual solicitamos, caso possível, o retorno no prazo de até 03/06/2025.”

Por envolver sistema e serviços de informática, a Secretaria de Saúde da P.R., através do OFÍCIO SESAU/SECOGE/GGSD/GTIC Nº 11/2025, de 23 de maio de 2025, solicita Parecer Técnico acerca do Ofício citado, em cumprimento ao artigo 2º do Decreto Nº 13.672 de 1986, que reza:

“Art. 2º Fica vedado aos órgãos da administração direta, indireta, bem como às Fundações instituídas ou mantidas pelo Município, a aquisição de bens e serviços na área da informática, sem a prévia anuência da EMPREL.”

Parágrafo único. Os órgãos de que trata este artigo deverão encaminhar à EMPREL, por escrito, as solicitações de bens e serviços de informática para obtenção do parecer conclusivo sobre a viabilidade técnica.”

CONTEXTO

O mercado de jogos de realidade virtual está crescendo rapidamente, atraindo a atenção de profissionais de saúde. Vitor et al. (2023) demonstraram que fisioterapeutas utilizam dispositivos como equipamentos de videogames como ferramenta de apoio as terapias.

A aplicação da gamificação na assistência à saúde, especialmente na reabilitação, não como substituto, mas como uma ferramenta para criar metodologias engajadoras e enriquecer o trabalho terapêutico. A utilização de jogos eletrônicos e realidade virtual permite terapias lúdicas que estimulam funções motoras, sensoriais e cognitivas através de estímulos visuais, sonoros e táteis.

No contexto do Município do Recife, os Núcleos de Desenvolvimento Integral (NDI)/Centro TEA, que atendem pessoas com deficiência (incluindo Transtorno do Espectro Autista), incorporarão a gamificação para reabilitação motora e intelectual. Essa iniciativa é embasada por Notas Técnicas da SESAU/SERMAC/NAE (05/2023 e 01/2024) e por diversos estudos científicos que comprovam a eficácia e o crescente uso dessas tecnologias como recurso terapêutico.

Para isso, o Município busca adquirir consoles de jogos, óculos de realidade virtual e controles adaptativos que sejam compatíveis, de alta resolução, ofereçam variedade de jogos e possuam conexão sem fio.

ESCOPO DA ANÁLISE

O Parágrafo único do artigo 2º do já mencionado Decreto nº 13.672 de 1986 insta a Emprel a produzir “... *parecer conclusivo sobre a **viabilidade técnica**.*” de qualquer aquisição de bens e serviços na área de informática, portanto não serão considerados aqui os aspectos jurídicos e financeiros da aquisição.

DA ANÁLISE DA TECNOLOGIA ENVOLVIDA

DO EQUIPAMENTO DESEJADO

Console de videogame, acessórios e jogos para a Secretaria de Saúde - SESAU.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	
Item	Descrição
B.5.1.	CADUM: 51893 - CONSOLE DE VIDEOGAME – Referência – (Sony Playstation 5) CPU: mínimo 8 núcleos, velocidade 3GHz GPU: mínimo 20 CUs RAM: mínimo 10GB Armazenamento Interno: mínimo SSD 500GB Resolução: mínimo 1080p Saída de Áudio: Dolby Digital 5.1 OU DTS 5.0 OU Tempest 3D AudioTech OU PCM 5.0.
B.5.2.	CADUM: 51895 - ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL Resolução: 960 × 1080 por olho Taxa de atualização: 90 Hz Rastreamento: 6 graus de liberdade (6DoF) Controladores: 2 sem fio Conexão com o console: com fio OU sem fio TR padrão ver. 12 - 16 de mar. de 2025 22 Áudio: Áudio integrado com alto-falantes embutidos

	Compatibilidade: Deve ser compatível com o console ofertado
B.5.3.	CADUM: 43757 - JOYSTICK PARA CONSOLE DE VIDEOGAME Conectividade: Sem fio (Bluetooth 5.1), USB-C Feedback Háptico: Sim; Alto-falante Integrado: Sim; Microfone Integrado: Sim Sensor de Movimento: Acelerômetro e giroscópio Touchpad: Sim; Bateria: Sim, recarregável Porta de Headset: Entrada de 3,5 mm para headsets estéreo Compatibilidade: Deve ser compatível com o console ofertado.
B.5.4.	CADUM: 51894 - CONTROLE ADAPTATIVO Botões programáveis: Sim Joysticks analógicos: mínimo 1 Conexão: Sem fio (Bluetooth), portas de expansão de 3,5 mm Personalização: Layout de botões, capas e extensões personalizáveis Adaptabilidade: Uso em diversas posições, superfícies planas, montagem em suportes AMPS. Ajuste de Sensibilidade: Calibração de direção, sensibilidade e zona morta dos controles analógicos. Compatibilidade: Deve ser compatível com o console ofertado.
B.5.5.	CADUM: 50643 - HEADSET SEM FIO PARA CONSOLE DE VIDEOGAME Conectividade: Sem fio E com fio Bateria: Íon de lítio recarregável Controles: Controles de volume e microfone no headset Microfones: Microfone com cancelamento de ruído Áudio: 3D Compatibilidade: Deve ser compatível com o console ofertado.
B.5.6.	CADUM: 30629 - JOGO DE DANÇA PARA CONSOLE DE VIDEOGAME – Referência - (Just Dance 2022, Dance Central) Jogo de dança para o console ofertado que promova sessões de reabilitação física, oferecendo coreografias de dança que incentivam movimentos corporais e podem ser úteis para melhorar a mobilidade e a coordenação.
B.5.7.	CADUM: 30629 - JOGO DE ESPORTE PARA CONSOLE DE VIDEOGAME – Referência – (BoxVR, Fitness Boxing 2: Rhythm & Exercise) Jogo de esportes para o console ofertado que combine exercícios com ritmo de música, oferecendo treinos personalizados e desafios que podem ser integrados a programas de reabilitação física, proporcionando fortalecimento muscular e melhoria da coordenação e do equilíbrio.
B.5.8.	CADUM: 30629 - JOGO DE ACADEMIA PARA CONSOLE DE VIDEOGAME – (Ring Fit Adventure, Shape Up) Jogo de exercício para o console ofertado que promova uma série de atividades físicas, como corrida, ioga e exercícios de força, em um formato de aventura, podendo ser útil para programas de reabilitação física.

ANEXOS

Anexo 1 – OFÍCIO SESAU/SECOGE/GGSD/GTIC Nº 11/2025 - SEI Nº 33.030966/2025-51

Anexo 2 – TR_Console Videogame V1

Anexo 3 – ETP_Console Videogame V1

CONCLUSÃO

Em virtude das conclusões alcançadas em todas as etapas da análise técnica do Termo de Referência Nº 07/2025 – GTIC - Aquisição de Console de Videogame, Controle Adaptativo, Óculos de Realidade Virtual, Headset e Jogos de videogame para a aquisição por esta SESAU, manifestamos nossa concordância com as especificações detalhadas no TR enviado através do OFÍCIO SESAU/SECOGE/GGSD/GTIC Nº 11/2025.

Constatou-se, ainda, que a utilização dos referidos equipamentos não causará prejuízos ao desempenho do ambiente da Rede Corporativa da Prefeitura do Recife. Dessa forma, não há objeções técnicas à continuidade desta contratação, no que diz respeito aos aspectos examinados e descritos neste documento.

Recife 27 de maio de 2025

Everaldo Rodrigues da Silva

Matrícula: 500-2

Analista de Informática

Antonio Maria Cavalcanti de Oliveira Filho

Matrícula: 600-9

Departamento de Atendimento ao Usuário