

 <p>idbrasi Organização Social de Cultura</p>	TERMO DE REFERÊNCIA	 <p>MUSEU DO FUTEBOL</p>
Núcleo: Educativo		DATA DE EMISSÃO 07/10/2025
Assunto: Contratação de Empresa Especializada em Prestação de Serviços de Designer Ilustrador para a Atividade Cine-Teatro Boleirinho do Núcleo Educativo, do Museu do Futebol.		

1. OBJETO:

Contratação de serviço especializado em ilustração e design gráfico para o desenvolvimento de narrativas visuais no formato *Kamishibai*, com foco na história do futebol brasileiro e latino-americano. O projeto visa criar trinta e oito (38) placas com ilustrações originais e oito (8) placas com o nome das cenas por escrito, podendo haver elementos gráficos, que compõem o projeto gráfico da contação de histórias da atividade *Cine-Teatro Boleirinho*. O projeto deverá garantir que o design visual esteja alinhado com os objetivos pedagógicos e com a proposta de integração entre o museu e o público, proporcionando uma experiência lúdica, educativa e visualmente atrativa aos visitantes.

CONTRATANTE:

IDBRASIL CULTURA EDUCAÇÃO E ESPORTE (MUSEU DO FUTEBOL).

CNPJ: 10.233.223/0001-52.

PRAÇA CHARLES MILLER S/Nº - PACAEMBU

CEP: 01234-010 – SÃO PAULO/SP.

2. DAS ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS:

Cine-Teatro Boleirinho é uma atividade artístico-pedagógica que convida o público a mergulhar na história do futebol por meio da criação de narrativas visuais inspiradas no formato japonês *Kamishibai*, o tradicional “teatro de papel”. Utilizando ilustrações sequenciais para narrar e contar histórias que atravessam gerações, com a participação dos ouvintes, conectando memória, cultura e imaginação em uma experiência lúdica, educativa e coletiva.



Imagem de referência do Kamishibai com as ilustrações já encaixadas.

Elementos que compõem a atividade para além da estrutura de madeira:

- 36 placas com ilustrações que irão compor a narrativa “Carinhoso Futebol Clube”
- 8 placas com composições tipográficas com o nome ou tema da cena

O Carinhoso Futebol Clube é uma narrativa criada com 8 episódios e cada um deles são compostos por um conjunto que varia de 04 a 06 cenas, cada cena será ilustrada para compor a história como um todo.

As ilustrações deverão dialogar com a linguagem visual do Kamishibai, cuja estrutura narrativa se aproxima da lógica de um *storyboard*. Espera-se que os traços sejam mais vazados, semelhantes a esboços, permitindo que ouvintes da narrativa participem ativamente da



MUSEU DO FUTEBOL

construção da história, preenchendo os espaços com sua imaginação. Essa abordagem favorece a criação de cenas acessíveis, sensíveis e evocativas, que estimulam a escuta, a interpretação e a mediação cultural, especialmente em contextos educativos e intergeracionais.

Portanto deve-se considerar:

- Criação de identidade visual para a narrativa: *Cine-Teatro Boleirinho*;
- 36 cenas ilustradas conforme roteiro fornecido;
- Design gráfico das 8 placas com composições tipográficas com o nome ou tema da cena;
- Diagramação final dos arquivos para impressão em formato A3;
- Entrega dos arquivos em alta resolução (PDF e PNG);
- Indicação do material onde as imagens poderão ser impressas, considerando a durabilidade e qualidade;
- Levantamento de três orçamentos válidos de gráficas para impressão dos materiais;
- Acompanhamento junto à gráfica para garantir fidelidade na impressão.

Cine-Teatro Boleirinho

Referências e sugestões para ilustrações:

Observação: Essas sugestões podem ser reavaliadas e alteradas de acordo com as reuniões de alinhamento propostas entre a equipe do museu e a pessoa contratada para este trabalho.

Cena 1: A cena deve representar um quadro introdutório que estabelece o universo da história por meio de imagens que remetem a grandes aventuras já vividas pela personagem principal. Essas imagens devem funcionar como referências visuais, colagens de figurações anteriores ou paisagens simbólicas, que conectam o passado ao desenvolvimento das cenas futuras, como em um episódio inicial de série televisiva.



MUSEU DO FUTEBOL

Cena 2: Retrato da personagem Vovó Carinho, protagonista da história. Ela deve ser representada como uma lendária jogadora de futebol, cuja vida é guiada pela paixão pelo esporte, elemento central de sua identidade. Suas roupas devem manter uma relação constante com o universo do futebol, incorporando detalhes visuais que remetam à prática esportiva. A construção da fisionomia e dos traços expressivos deve ter como referência a cantora Catia de França, buscando transmitir a mesma intensidade, força e singularidade presentes em sua aparência e expressão.



Imagem de referência para a composição dos personagens

Cena 3: Retrato do personagem Caramelo, companheiro fiel da Vovó Carinho. Trata-se de um cachorro de aparência despojada, com estilo “*freestyle*”. Sua caracterização deve transmitir juventude, esperteza, agilidade e um temperamento brincalhão. A expressão marcante é um sorriso maroto, reforçando seu carácter leve e divertido.

Cena 4: Vovó Carinho em um momento de recordação da fase em que trabalhou com linhas



MUSEU DO FUTEBOL

férreas. A personagem deve ser representada em um contexto que evoque esse período, com elementos visuais associados ao ambiente ferroviário, como trilhos, ferramentas ou uniformes característicos. A expressão e a postura devem transmitir a sensação de memória e reflexão, reforçando a ligação afetiva com essa etapa de sua trajetória.

Cena 5: Retratar a Vovó Carinho em sua juventude, inserida em um ambiente ligado ao trabalho ferroviário. De um lado do quadro, um grupo de trabalhadores exhibe os músculos em tom de desafio, comentando entre si sobre “o que pode” e “o que não pode” ser feito por uma mulher. Do outro lado, a personagem aparece magra, usando coturnos de trabalho e roupas largas, em contraste com os demais. Sua expressão deve transmitir forte irritação, com o rosto levemente avermelhado pelo enrubescimento da raiva. A composição deve reforçar a tensão entre os comentários depreciativos e a reação indignada da personagem.

Cena 6: Representar o momento em que a Vovó Carinho tem seu primeiro contato com o futebol e experimenta jogar pela primeira vez. A caracterização da personagem deve considerar o fato de ela ter de ir disfarçada no meio dos demais trabalhadores ferroviários, pois, mulheres não podiam circular e frequentar certos espaços. A personagem deve ser mostrada em trajes desproporcionais ao seu corpo, com roupas ainda mais largas e pesadas, reforçando o contraste com sua figura magra e juvenil, assim como nas ilustrações presentes nos contos de Charles Dickens. A expressão da personagem deve transmitir surpresa e encantamento diante da descoberta do esporte, marcando esse instante como o início de uma paixão que definirá sua vida.

Cena 7: A ilustração deve ser organizada em uma sequência de quadros que apresentam a Vovó Carinho comemorando repetidas vezes após marcar muitos gols. Cada quadro deve trazer uma variação nas formas de comemoração, ressaltando a espontaneidade e a criatividade da



MUSEU DO FUTEBOL

personagem. A cena deve transmitir energia, alegria e intensidade, reforçando a ligação profunda da personagem com o futebol.

Cena 8: A imagem deve ser estruturada em três partes sequenciais, tendo como contexto central o momento em que o disfarce da Vovó Carinho é descoberto. Na primeira, o grupo de trabalhadores se afasta, deixando a Vovó Carinho para trás. Na segunda, a personagem aparece sozinha no meio da estrada, destacada pela ausência de companhia. Na terceira, a Vovó Carinho olha para os lados, incerta sobre qual direção seguir. A cena final apresenta a estrada aberta, com a personagem caminhando em direção ao horizonte, sugerindo sua partida e simbolizando o afastamento da narrativa.

Cena 9: Vovó Carinho de volta ao trabalho nas linhas férreas. O clima deve transmitir a sensação de jornada e incerteza e ansiedade, com a personagem andando de um lado para o outro, já quase desistindo de sua busca por um lugar onde pudesse sentir alegria, brilho e pertencimento.

Cena 10: Vovó Carinho despertando de um cochilo à noite em um canto tranquilo de um campo de várzea. Ao fundo, sons de risos e música começam a chamar sua atenção. A ilustração deve capturar o momento em que a personagem desperta e olha em direção ao horizonte, onde se veem luzes na direção de onde vem o barulho, despertando sua curiosidade.

Cena 11: A cena deve mostrar a Vovó Carinho se aproximando das luzes e do som de música e risos, segurando uma bola de pano. A bola deve ser ilustrada de forma que os panos enrolados fiquem visíveis, evidenciando o material que se enrolando formam o objeto esférico. A composição deve transmitir curiosidade e expectativa da personagem.

Cena 12: Paisagem de um circo iluminado sob um céu noturno.

Cena 13: A ilustração deve mostrar a Vovó Carinho se identificando com o ambiente circense. Ela deve ser representada olhando por entre as cortinas, observando acrobatas e malabaristas em ação, transmitindo entusiasmo e interesse pelo que vê. A composição deve destacar a curiosidade e a conexão da personagem com o cenário, reforçando a atmosfera vibrante e dinâmica do circo.

Cena 14: A Vovó aparece animada entregando seu currículo a alguns trabalhadores do circo, após as apresentações daquela noite.

Cena 15: Vovó Carinho frente a frente com alguns trabalhadores circenses, como palhaço, mágico e malabarista, cada um portando seus respectivos instrumentos de trabalho ou algo que remeta à função. A expressão da personagem deve transmitir insegurança, refletindo sua percepção de que não domina nenhuma daquelas habilidades, mas ao mesmo tempo existe um desejo de conseguir um emprego no circo. Ao lado dela, o dono do circo com expressão de expectativa.

Cena 16: Vovó Carinho realizando uma demonstração de embaixadinhas, evidenciando toda a sua habilidade com a bola de pano que ela levava nos braços. A cena deve destacar a destreza e a leveza da personagem no domínio da bola. Ao redor, os trabalhadores do circo, os mesmos da imagem anterior, observam atentos e surpresos, transmitindo admiração e encantamento diante da performance inesperada.

Cena 17: A ilustração deve mostrar a Vovó Carinho jogando futebol no picadeiro de um circo, acompanhada de outras garotas. Todas devem vestir uniformes semelhantes aos usados por garotos em partidas de futebol, (considerar a época de um futebol mais antigo) mas com



MUSEU DO FUTEBOL

detalhes engraçados e caricatos. O público deve aparecer numeroso, acompanhando com entusiasmo e se divertindo com o espetáculo. A Vovó Carinho deve ser o destaque central da composição, evidenciando sua energia, habilidade e presença cativante diante da plateia.

Cena 18: Vovó Carinho na partida circense, com um estilo irreverente de jogar futebol. Suas jogadas devem ser representadas de forma única e inventiva, incluindo cambalhotas no ar e quedas engraçadas no chão. A cena deve transmitir a alegria e a espontaneidade da personagem, que se diverte enquanto joga, ao mesmo tempo em que provoca risos e encantamento no público. A composição deve destacar tanto a forma inusitada de jogar quanto a reação entusiasmada da plateia.

Cena 19: A imagem deve mostrar o circo tomado por filas enormes de pessoas aguardando para assistir à partida da Vovó Carinho, como se fosse uma final de Copa do Mundo. O público deve ser diverso e numeroso, incluindo crianças, adultos e idosos, todos se mobilizando para assistir, em clima de expectativa e entusiasmo. A composição deve enfatizar a grandiosidade, reforçando a ideia de que ninguém quer perder o espetáculo.

Cena 20: A cena deve representar a partida já em andamento dentro do picadeiro do circo, em um clima de grande tensão devido ao empate no placar. As jogadoras devem ser representadas em ação intensa, com expressões de esforço e concentração. O público, numeroso, deve aparecer atento e apreensivo, acompanhando cada lance com expectativa. A composição deve transmitir a dramaticidade do momento, como se fosse uma final decisiva, destacando a energia e a emoção coletivas.

Cena 21: Retratar o momento decisivo próximo ao final do segundo tempo, quando a Vovó Carinho sofre uma penalidade máxima. A cena deve destacar a personagem caída ou em



MUSEU DO FUTEBOL

posição de impacto logo após a falta, transmitindo a dramaticidade do lance. O público, tomado pela emoção, deve ser representado em estado de delírio coletivo, com gestos de surpresa, expectativa e euforia, como se ecoassem gritos de “UOOOOOU, UUUUU, é agora!”. A composição deve enfatizar a intensidade do instante, reforçando a atmosfera de final inesquecível.

Cena 22: No centro da cena, a personagem se posiciona diante da goleira adversária, pronta para cobrar o pênalti. O instante do chute deve ser representado com intensidade, transmitindo a força descomunal da jogada: a bola é lançada com tamanha potência que atravessa a lona do circo, desaparecendo rumo ao desconhecido. A composição deve equilibrar a emoção do público, o destaque da Vovó no ato do chute e o efeito cômico e surpreendente da bola rompendo os limites do picadeiro.

Cena 23: Vovó Carinho deitada no chão após o chute extraordinário, enquanto todos ao redor permanecem imóveis, impactados pelo que acabou de acontecer. A cena deve transmitir surpresa e incredulidade coletiva.

Cena 24: Sem outra bola para seguir com a partida, o jogo terminaria empatado, contrariando a todos público e jogadoras. O público, cansado, aguarda com expectativa sobre o desfecho do jogo. As jogadoras devem ser representadas com expressão de preocupação e indecisão, sem saber como prosseguir. A composição deve transmitir a tensão do momento e a pausa coletiva, destacando o clima de incerteza e expectativa entre personagens e espectadores.

Cena 25: Mostrar o cachorro Caramelo vindo correndo em direção às jogadoras, com a bola na boca, transmitindo grande dinamismo e movimento. A imagem deve capturar o impacto do movimento, com patas, orelhas e corpo em posições que indiquem velocidade.

Cena 26: A ilustração deve mostrar o cachorro Caramelo com a bola de futebol presa entre os dentes. A expressão do personagem deve transmitir grande alegria, com um sorriso largo e evidente, ao mesmo tempo em que revela cansaço por tanto correr.

Cena 27: Vovó Carinhoso correndo atrás do cachorro Caramelo, que dribla de forma divertida, fazendo “olés” na própria Vovó. A sequência deve capturar o movimento ágil do cachorro e a determinação da personagem em recuperar a bola. No fundo, o público deve aparecer novamente de pé, animado e esperançoso, cantando “OLÉÉÉÉ!”, transmitindo entusiasmo e celebração.

Cena 28: Cena da Vovó Carinhoso retomando o pênalti decisivo. Ao seu lado, o cachorro Caramelo aparece ofegante e alegre, uivando como forma de incentivo e apoio. A cena deve transmitir tensão e expectativa, com a personagem concentrada, o cachorro animado e o juiz apitando.

Cena 29: A ilustração deve mostrar a Vovó Carinho comemorando um gol que acabou de marcar. A cena deve transmitir alegria, entusiasmo e energia. O público e os demais personagens podem aparecer reagindo com aplausos, sorrisos e euforia, reforçando a emoção do momento.

Cena 30: A cena deve retratar o momento logo após o gol, com a Vovó Carinhoso em êxtase, e o cachorro Caramelo como foco principal. A Vovó aparece sorridente, enquanto o Caramelo, com expressão travessa e o rabinho abanando, celebra o gol feito. Ao fundo, a arquibancada está em festa: o público está de pé, vibrando e cantando o hino do time, com bandeiras, confetes e expressões de entusiasmo.

Cena 31: Retratar o momento triunfante da Vovó Carinhoso erguendo seu troféu de campeã, com expressão de alegria e orgulho. No colo, o cachorro Caramelo aparece sorridente, transmitindo cumplicidade e celebração. O fundo da imagem deve mostrar o circo iluminado, com luzes vibrantes e coloridas, contrastando com o céu estrelado que emoldura o momento mágico.

Cena 32: Mostrar a Vovó Carinhoso de volta ao presente, o presente para a personagem é em meados das décadas de 40 a 60, em um ambiente decorado para festa de aniversário, com balões, bolo, faixas coloridas. A personagem aparece ao centro, com expressão de leve expectativa. O contexto da imagem, remete ao fato de a Vovó aguardar por um tempo seus convidados que não chegaram para a sua festa de aniversário e ela resolver comemorar com os ouvintes da história, integrando-os de forma direta.

Cena 33: Ilustrar o cachorro Caramelo em destaque, equilibrando o bolo de aniversário sobre a cabeça. O bolo deve ser reproduzido conforme a cena anterior, ao fundo, manter o cenário da festa e a Vovó sorrindo com a travessura do Caramelo.

Cena 34: A cena deve mostrar a Vovó Carinhoso surpresa e emocionada ao perceber que, apesar da ausência inicial, uma multidão veio celebrar seu aniversário. A composição deve destacar a diversidade do público: pessoas de todas as idades e estilos, algumas com camisas de futebol, outras com roupas casuais ou festivas, sorrindo, aplaudindo e interagindo entre si.

Cena 35: A cena deve mostrar a Vovó Carinhoso no centro de uma grande aglomeração festiva, segurando com carinho o bolo de aniversário e prestes a assoprar a velinha que indica seus 100 anos recém-completados. Ao seu lado, o cachorro Caramelo aparece atento e feliz, com orelhas



MUSEU DO FUTEBOL

erguidas e olhar carinhoso, compartilhando o momento.

Cena 36: No centro da imagem, o cachorro Caramelo aparece com um par de chuteiras novas na boca, caminhando em direção à Vovó com expressão alegre e determinada. A Vovó, surpresa e emocionada, deve ser representada recebendo o presente com carinho, reforçando o vínculo entre os dois personagens. Ao redor, o público continua em clima de festa, com música, dança e sorrisos, celebrando não apenas o aniversário, mas a trajetória inspiradora da Vovó no futebol.

3. ENVIO E FORMA DE ANÁLISE DAS PROPOSTAS:

3.1. As propostas deverão ser enviadas para os e-mails compras@idbr.org.br e debora.oliveira@idbr.org.br até o dia 13/10/2025 e, o resultado da empresa vencedora se dará exclusivamente através do site do IDBrasil na aba 'compras encerradas'.

3.2. As propostas recebidas serão analisadas conforme o critério de técnica e preço. A empresa deverá enviar currículo e/ou portfólio, juntamente com a proposta comercial.

3.3. A proposta comercial deverá contemplar todos os custos que envolverão deslocamento e alimentação da contratada.

3.4. A proposta comercial deverá ser elaborada em papel timbrado, contendo o CNPJ do proponente e assinatura.

4. A empresa vencedora deste processo deverá apresentar antes da assinatura do contrato a seguinte documentação:

- Comprovante de Inscrição Estadual;
- Comprovante de Inscrição Municipal;
- Estatuto ou contrato social consolidado, ou envio das últimas alterações;



MUSEU DO FUTEBOL

- Cópia Cartão de CNPJ.
- Cópia do RG e CPF dos sócios e procuradores;

5. DAS OBRIGAÇÕES DA CONTRATADA:

5.1. A **CONTRATADA** será responsável por todas as despesas referente a seus empregados e/ou contratados, tais como, mas não limitadas a: salários, adicionais devidos, férias, décimo terceiro, seguro de acidentes de trabalho, contribuições ou encargos devidos à previdência social, ao FGTS, ao PIS, bem como quaisquer outros encargos de natureza trabalhista, previdenciária ou tributária, não tendo a **CONTRATANTE** qualquer responsabilidade neste sentido;

5.2. A **CONTRATADA** será responsável pelo custeio de todos os tributos, taxas, contribuições fiscais, parafiscais, previdenciárias, trabalhistas, e de indenizações relativas a acidentes de trabalho que incidam ou venham a incidir sobre a prestação de serviços a ser realizada.

6. DAS OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE:

- 6.1.** Efetuar os pagamentos nas condições e preços pactuados no contrato a ser assinado;
- 6.2.** Rejeitar, no todo ou em parte, os serviços executados em desacordo com as exigências deste Termo de Referência e do contrato.

7. DA EXECUÇÃO DOS TRABALHOS:

7.1. O desenvolvimento dos trabalhos será acompanhado por funcionários do Museu do Futebol em todas as etapas.

7.2. A **CONTRATANTE** indicará o gestor do contrato para acompanhar, fiscalizar e atestar a realização dos serviços, e terá a competência de dirimir as dúvidas que surgirem no curso de sua execução.



MUSEU DO FUTEBOL

8. DO PAGAMENTO:

O proponente, ao apresentar a sua proposta comercial, estará ciente dos prazos de pagamentos estabelecidos pelo Núcleo Administrativo Financeiro, ciente de que não haverá pagamentos antecipados ou fora do prazo pactuado.

Os pagamentos das Notas Fiscais serão efetuados apenas nos dias 10 e 25, após execução dos trabalhos, conforme segue:

- 1. Notas Fiscais emitidas e enviadas para o e-mail financeiro@museudofutebol.org.br entre os dias 01 e 15, o pagamento será efetuado no dia 25 do mesmo mês.*
- 2. Notas Fiscais emitidas e enviadas para o e-mail financeiro@museudofutebol.org.br entre os dias 16 e 26, o pagamento será efetuado no dia 10 do mês seguinte.*
- 3. A NF da respectiva cobrança deverá ser emitida de acordo com o CNAE do serviço realizado.*
- 4. As notas fiscais devem ser emitidas e enviadas para o e-mail financeiro@museudofutebol.org.br dentro do mês de competência da prestação dos serviços, sob pena de não serem aceitas fora do prazo aqui estabelecido.*
- 5. O IDBRASIL recebe notas fiscais emitidas entre os dias 01 e 26 do mês da prestação dos serviços.*
- 6. Notas fiscais emitidas entre os dias 27 e 30/31 não serão aceitas e, deverão ser canceladas pelo contratado.*
- 7. Os pagamentos se darão exclusivamente por boleto bancário, com o CNPJ em nome da empresa CONTRATADA, o IDBrasil não realiza pagamento de factoring ou com CNPJ diferente da Razão Social da empresa CONTRATADA.*

9. DAS CONDIÇÕES GERAIS:



MUSEU DO FUTEBOL

9.1. A contratação deste serviço não estabelece qualquer forma de associação ou relação entre a **CONTRATANTE** e a **CONTRATADA**, especialmente as de natureza previdenciária, trabalhista e societária.

9.2. O contrato determina que todas as relações entre a **CONTRATANTE** e a **CONTRATADA** são de natureza meramente civil.

9.3. Poderá participar deste processo de seleção toda e qualquer sociedade empresária do ramo, conforme CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas) que atenda às exigências mínimas contidas no presente Termo de Referência.

Eventuais dúvidas deverão ser esclarecidas por escrito através do endereço de email: compras@idbr.org.br e debora.oliveira@idbr.org.br.

O proponente, ao apresentar a sua proposta comercial, declara estar ciente e manifesta sua concordância com o fato de que a CONTRATANTE, na qualidade de Organização Social qualificada perante a Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas do Estado de São Paulo, para fins de atendimento do Decreto Estadual nº 64.056/2018 e demais determinações dos órgãos públicos, disponibilizará em seu sítio eletrônico a relação dos prestadores de serviços por ela contratados, com indicação do tipo de serviço, vigência e valor do ajuste, a ser disponibilizada com a prestação de contas de cada exercício, salvo nos casos em que houver cláusula de confidencialidade previamente aprovada, ressalvando a publicação, quando as informações serão cujas informações serão apresentadas somente ao órgão contratante e aos órgãos de controle.

O IDBRASIL SE RESERVA O DIREITO DE PRORROGAR, SELECIONAR OS PARTICIPANTES,



MUSEU DO FUTEBOL

CONTRATAR PARCIALMENTE OS ITENS DESTE TR, DE ACORDO COM A DISPONIBILIDADE FINANCEIRA, CANCELAR OU SUSPENDER ESTE PROCESSO SELETIVO.