

# Estudo Técnico Preliminar 174/2021

## 1. Informações Básicas

Número do processo: 23090.003135/2021-01

## 2. Descrição da necessidade

Contratação de pacote de softwares para produção de mídias digitais e impressas para divulgação científica e institucional, dar publicidade e popularizar as atividades desenvolvidas pela Universidade (pacote de softwares integrados para criação de artes vetoriais, edição de fotos, edição de áudio, edição de vídeos, criação de efeitos para vídeos, criação de animações, prototipação e desenvolvimento web).

O presente estudo tem como objetivo analisar a viabilidade técnica e econômica da contratação de licenças de software de criação e edição de documentos, imagens, áudio e vídeo, bem como fornecer informações necessárias para subsidiar o respectivo processo.

A Coordenadoria de Comunicação Social (Comunicação UFLA) é responsável por produzir toda a comunicação institucional da UFLA. A maioria das suas atividades são diretamente realizadas por meio da produção dos mais diversos materiais de comunicação, sejam eles digitais ou impressos.

Para que as atividades da Comunicação UFLA sejam realizadas, são necessários softwares especializados para a preparação de cada tipo de material e que os mesmos façam parte de um pacote integrado para que os materiais produzidos possam ser importados e editados entre os softwares do pacote sem problemas de compatibilidade, permitindo que os materiais sejam produzidos para as diversas mídias necessárias, atendendo, assim, a ampla variedade de conteúdos multimídia produzidos pela Universidade.

O pacote deve oferecer um conjunto de softwares que possam trabalhar de maneira integrada para a edição e composição de imagens, processamento e edição de fotos digitais, ilustrações e gráficos vetoriais, design e layout de páginas para publicação impressa e digital, criação, edição e assinatura de documentos e formulários PDF, design e protótipos de experiências de usuário, produção e edição de vídeo, animações e efeitos visuais, animações interativas para várias plataformas, web design e projetos para dispositivos móveis, design de sites, gravação, mixagem e restauração de áudio, colaboração com redatores e editores, produção rápida de arquivos de vídeo para qualquer tela, finalização de filmes e gradação de cores, ferramentas colaborativas para criação de roteiros, relatórios e planejamentos, disponibilização de espaço na nuvem para armazenamento de projetos e arquivos para a colaboração entre membros da equipe. Os softwares incluídos no pacote atenderão a demanda da Comunicação UFLA de modo sistemático e profissional, para o fortalecimento da imagem institucional da UFLA, incluindo diferentes formas de comunicação com a sociedade.

O processo de produção de conteúdo audiovisual passa por várias etapas que envolvem profissionais de diferentes áreas. Além disso, devido ao fato de a Comunicação ser uma área muito dinâmica, muitos projetos são executados por mais de um profissional ao mesmo tempo. Com isso, o pacote deve ser compatível com o trabalho em equipe e de modo integrado, de forma que os diferentes softwares e suas ferramentas possam se comunicar entre si e oferecer uma experiência mais eficiente aos profissionais, além disso, permitir o desenvolvimento de projetos colaborativos em alguns casos. No item 7 deste ETP é estimado o número de licenças necessárias, o que indica a quantidade de pessoas que irão utilizá-las.

Os softwares devem possuir ampla utilização e reputação no mercado tanto de Tecnologia da Informação quanto de ferramentas de editoração eletrônica (para tratamento, processamento, criação de imagens e edição gráfica, desenho, elaboração de projetos) e devem dispor de larga base de documentação e suporte, visando a trazer segurança à UFLA na manutenção do uso desses produtos.

Os softwares devem ser capazes de exportar os arquivos em vários tipos de extensões para as mais diversas utilizações, sejam em mídias impressas ou digitais, permitindo a finalização adequada dos materiais produzidos, com qualidade, profissionalismo e confiança.

Considerando que o idioma oficial no Brasil é a Língua Portuguesa, os softwares deverão estar disponíveis com tradução para o mesmo. Por se tratar de softwares que serão utilizados por muitas pessoas, o fato de estarem em outros idiomas podem encarecer a mão de obra por exigir maior qualificação, além de requerer mais gastos com capacitação e treinamentos especializados em outros idiomas.

Portanto é essencial a aquisição das licenças para suprir as demandas da Comunicação e da UFLA, que necessita dos softwares para melhor desempenho de suas atividades. É imprescindível garantir a atualização e manutenção desses produtos, considerando que a interrupção da licença paralisaria a maioria das atividades da Comunicação UFLA, espera-se que a licença seja perpétua ou que a contratação seja realizada a cada 12 meses.

### 3. Área requisitante

Área Requisitante	Responsável
Coordenadoria de Comunicação Social	Heider Alvarenga de Jesus

### 4. Necessidades de Negócio

Identificação das necessidades de negócio	
1	Manter a produção de conteúdo audiovisual da UFLA com eficiência e alto padrão de qualidade.
2	Garantir a continuidade dos projetos já iniciados em seus respectivos softwares sem prejuízos de necessidade de conversão ou incompatibilidade de arquivos.
3	Repor licenças expiradas e suprir a necessidade de novas licenças.

### 5. Necessidades Tecnológicas

Identificação das necessidades tecnológicas	
<b>1</b>	<b>Solução para edição de arquivos vetoriais</b>
1.1	Criação e edição de desenhos vetoriais (logos, plantas, desenhos vetorizados, ilustrações, ícones).
1.2	Criação e edição de arquivos para impressão (panfletos, folderes, banners, capas de revistas e jornais, capas de livros, embalagens de produtos e impressos em geral).
1.3	Criação e edição de conteúdo para veiculação em revistas, jornais e sites (tanto da UFLA quanto de veículos de comunicação externos).

1.4	Criação e edição de mídias digitais (materiais de campanhas institucionais digitais como imagens para sites, redes sociais e todo tipo de reprodução digital).
1.5	Recursos com uso de Inteligência Artificial para automatizar tarefas e aumentar a produtividade.
1.6	Extração automática de cores de fotos, traço automático de desenhos feitos à mão para transformação em desenho vetorial.
1.7	Gerenciamento de documentos, gráficos, estilos e texto na nuvem integrados com os demais softwares de edição de imagem, vídeo, animação, prototipação, desenvolvimento web, dentre outros.
1.8	Acesso a banco de fontes gratuitas.
1.9	Integração com softwares de animação, edição de imagens e vídeos.
1.10	Controle de versões com os documentos na nuvem, salvamento automático e acesso de qualquer lugar.
1.11	Edição colaborativa de forma que outras pessoas possam editar o documento, possibilidade de reunir todas as edições em um só documento sem precisar de envio de arquivos grandes.
1.12	Repetição imediata de objetos, imagens espelhadas, repetições de ilustrações em padrão radial ou em grade, modificação de espaçamento e refinamento do padrão.
1.13	Alta precisão no posicionamento de textos e outros objetos, ajustes a pontos importantes como a linha de base, a altura-x ou uma parte angular de um glifo.
<b>2</b>	<b>Solução para edição e tratamento de fotos</b>
2.1	Edição profissional de fotos (eventos, notícias, banco de imagens, dentre outros tipos de fotografias).
2.2	Tratamento profissional de fotos (eventos, notícias, banco de imagens, dentre outros tipos de fotografias).
2.3	Criação e edição de artes gráficas para mídias digitais (artes para redes sociais, sites e divulgações em formato digital).
2.4	Criação e edição de artes gráficas para mídias impressas (embalagens, panfletos, materiais com fotos, entre outros).
2.5	Criação de pintura digital.

2.6	Ferramentas com uso de Inteligência Artificial para agilizar processos de edição de imagens.
2.7	Ferramentas para ilustrações e pinturas com variedade de pincéis.
2.8	Ferramenta de seleção inteligente de objetos.
2.9	Filtros neurais com uso de Inteligência Artificial para colorir uma cena, aumentar o zoom em partes da imagem, remover imperfeições ou alterar a expressão, a idade ou a pose de alguém em poucos segundos.
2.10	Edição colaborativa de documentos na nuvem.
2.11	Sincronização de configurações e predefinições de pincéis, amostras, degradês, padrões, estilos e formas personalizados em qualquer computador.
2.12	Menus com demonstrações das ferramentas e seus recursos sem sair do aplicativo.
2.13	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual.
<b>3</b>	<b>Solução para tratamento e organização de fotos</b>
3.1	Serviço na nuvem com ferramentas para criar, editar, organizar, armazenar e compartilhar fotos por meio de qualquer dispositivo.
3.2	Ferramentas de edição com possibilidade de criação de predefinições e edição de alta quantidade de imagens com operações em lote.
3.3	Ferramentas para correção de imagens inclinadas, cores, lentes e retoques.
3.4	Ferramenta para criação de imagens panorâmicas com HDR a partir da combinação de várias fotos.
3.5	Sincronização de configurações e arquivos em diferentes dispositivos.
3.6	Ferramentas de Inteligência Artificial com reconhecimento de pessoas e temas.
3.7	Desempenho aprimorado para melhor gerenciamento de hardware.
3.8	Tutoriais interativos no próprio software com instruções de uso de novas funcionalidades.
3.9	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

<b>4</b>	<b>Solução para diagramação de livros, revistas e jornais</b>
4.1	Ferramenta profissional para layout de páginas para mídias digital e impressa (livros, revistas, jornais, eBooks, pôsteres, PDFs interativos e muito mais).
4.2	Ferramentas para alterações rapidamente com estilos de parágrafo, caracteres ou objetos, páginas mestres, arquivos de livros (com capítulos em arquivos individuais), referências cruzadas, geração automática de sumário e índices, layouts alternativos com mesmo conteúdo de forma automática.
4.3	Ferramenta integrada para download de fontes gratuitas.
4.4	Compartilhamento rápido em nuvem e em PDF para feedback e revisão.
4.5	Feedback na plataforma visual integrado com o editor, possibilitando que os usuários insiram comentários no processo de revisão e que o diagramador possa recuperá-los diretamente no software de edição.
4.6	Integração com software para que redatores e editores formatem textos, controlem alterações e façam modificações simples de layout em um documento enquanto designers trabalham no mesmo documento no editor principal, sem afetar as contribuições uns dos outros.
4.7	Ferramentas com uso de Inteligência Artificial para automação de processos como detecção inteligente de objetos, entre outros.
4.8	Estabilidade e desempenho aprimorados para exigir menos no hardware.
4.9	Ferramenta para detecção e reparação de arquivos danificados.
4.10	Ferramenta para criação de documentos com layouts alternativos usando o mesmo conteúdo uma única vez e no mesmo projeto.
4.11	Publicação online, exportação para EPUB, PDF, HTML, imagens, impressão, etc.
4.12	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>5</b>	<b>Solução para pré-edição de vídeos</b>
5.1	Marcação e transcodificação de vídeos.
5.2	Criação de copiões para recortar, sequenciar e organizar os vídeos capturados.
5.3	Geração de arquivos preparados para edição dos vídeos.

5.4	Integração nativa com o software editor de vídeos garantindo uma comunicação fluente e organização ao longo do processo de produção de vídeos.
5.5	Possibilidade de compartilhamento por meio de projetos de equipe (os vídeos são pré-editados pelos cinegrafistas, jornalistas ou repórteres e compartilhados com os editores de vídeos).
5.6	Inserção de anotações nos arquivos de mídia com notas para o editor consultar diretamente no software de edição de vídeos.
5.7	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>6</b>	<b>Solução para edição de vídeos</b>
6.1	Edição de vídeos em qualquer formato, seja 8k, 4k, Full HD, gravação HDR ou até realidade virtual.
6.2	Criação de letterings, animações e gráficos visuais nos vídeos.
6.3	Aplicação de efeitos e transições em vídeos.
6.4	Ajustes, correções e gradação de cores das imagens.
6.5	Ferramentas para automação e reformatação de vídeos para diferentes formatos de mídias e dispositivos.
6.6	Ferramenta para detecção automática de edição de cena.
6.7	Criação de projetos de equipe (para edição compartilhada).
6.8	Exportação de mídia para Web, dispositivos móveis e TV.
6.9	Ferramentas de Inteligência Artificial para automação de tarefas e edição inteligente de vídeos.
6.10	Integração nativa com software de pré-edição e com projetos de equipe.
6.11	Integração nativa com softwares de animação, edição de imagens e vetores, cujos elementos podem ser manipulados e editados dentro do próprio editor de vídeo.
6.12	Integração nativa com software de renderização e exportação de vídeos.
6.13	Integração nativa com software de edição para dispositivos móveis.
6.14	Integração nativa com software de edição de áudio.

6.15	Integração nativa com software de criação de animação, inclusive com criação de modelos de animação para o editor de vídeos.
6.16	Aplicativo integrado para edição de vídeos por meio de dispositivos móveis como smartphones e tablets.
6.17	Integração nativa com bibliotecas de áudio, com possibilidade de busca, visualização, licenciamento e download de faixas de áudio diretamente pelo software.
6.18	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>7</b>	<b>Solução para animações e efeitos visuais cinematográficos</b>
7.1	Criação de títulos, créditos e legendas de filmes, introduções, vinhetas e transições cinematográficas.
7.2	Remoção de objetos de vídeos, alteração de cenários com objetos em movimento, ajustes de cores seletivas de forma rápida e exigindo menos recursos de hardware.
7.3	Criação de elementos em vídeos.
7.4	Animação de logotipos e personagens.
7.5	Navegação e criação em espaço 3D, inclusive com recursos de várias câmeras em uma cena, órbita, panorama e vertigo em vários pontos de vista, além de guias visuais e modos diversos para oferecer melhor controle na navegação 3D.
7.6	Criação de animações usando quadros-chave, expressões ou predefinições.
7.7	Criação de vídeos com realidade virtual.
7.8	Integração com softwares de edição e pré-edição, também com ferramenta para eliminar a renderização intermediária no software de edição.
7.9	Integração nativa com softwares de edição de imagens e vetores, cujos elementos podem ser manipulados e editados dentro do próprio editor de vídeo.
7.10	Integração com parceiros de software e hardware, permitindo a instalação de plugins e outros recursos para ampliar a capacidade de produção.
7.11	Ferramentas com uso de Inteligência Artificial para automação de processos como detecção inteligente de objetos, entre outros.

7.12	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>8</b>	<b>Solução para animações de ilustrações</b>
8.1	Animação de personagens por meio de expressões e movimentos em tempo real.
8.2	Criação de desenhos e avatares animados, conteúdo de e-learning e infográficos dinâmicos.
8.3	Criação de conteúdo interativo para Web e dispositivos móveis, com inclusão de códigos ou até mesmo ações sem programação.
8.4	Exportação para várias plataformas, incluindo HTML5 Canvas, WebGL e plataformas personalizadas como SVG.
8.5	Suporte para publicação direta em redes sociais.
8.6	Criação e animação de personagens com integração com softwares de edição de imagens e vetores.
8.7	Integração com os softwares de edição de vídeos e de animações.
8.8	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>9</b>	<b>Solução para edição de áudio</b>
9.1	Conjunto completo de ferramentas que inclui visor de várias trilhas, em forma de onda e de espectro para criação, mixagem, edição e restauração de conteúdo em áudio.
9.2	Estação de trabalho de áudio avançada desenvolvida para acelerar os fluxos de trabalho de produção de vídeo e finalização de áudio, assim como fornecer uma mixagem refinada com som puro.
9.3	Ferramenta de limpeza, restauração e edição precisa de áudio para design de efeitos sonoros, vídeo e podcasts.
9.4	Integração com softwares de animação, pré-edição e edição de vídeos.
9.5	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>10</b>	<b>Solução para edição de PDF</b>
10.1	Leitura, criação e edição profissional de documentos PDF.



10.2	Conversão de PDFs em DOC, DOCX, PPT, EXCEL, imagens, dentre outros e vice-versa. Compactação de PDFs, HTML para PDF, impressão em PDF.
10.3	Ferramentas para adicionar comentários, reconhecimento de texto digitalizado, combinar arquivos, reorganizar páginas, excluir páginas, girar páginas, cortar páginas, dividir PDFs.
10.4	Compartilhar, enviar para comentários, enviar para assinatura, proteger, desbloquear, comparar arquivos PDFs e monitorar o progresso das tarefas por meio de qualquer dispositivo.
10.5	Solicitar assinaturas, preencher e assinar, preparar formulários, assinaturas com certificados digitais.
10.6	Ferramentas gratuitas para receber a colaboração de terceiros por meio de qualquer dispositivo.
10.7	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>11</b>	<b>Solução para wireframes e prototipagem UI/UX</b>
11.1	Software para criação de wireframes, animações, prototipagem e colaboração no desenvolvimento de telas de sites e aplicativos.
11.2	Criação de esboços e modelos com rapidez, alta fidelidade e para qualquer tela, trabalho em equipe e em tempo real.
11.3	Criação de protótipos com animação, interativos e com possibilidade de testes em vários dispositivos com coleta de feedback com interações em tempo real.
11.4	Criação de camadas com profundidade, girar planos e apresentações dos trabalhos em 3D.
11.5	Layout sensível ao conteúdo, fazer alterações rápidas sem ajustes e com facilidade, repetição de grade em objetos em qualquer direção.
11.6	Criação de componentes com elementos reutilizáveis.
11.7	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>12</b>	<b>Solução para desenvolvimento web</b>
12.1	Software de Web design compatível com HTML, CSS, JavaScript, PHP e outras linguagens de programação Web.
12.2	Criação, programação e gerenciamento de sites dinâmicos com mecanismo de programação inteligente e simplificado, com auxílios visuais para reduzir erros e agilizar o processo de desenvolvimento.

12.3	Criação de sites responsivos adaptáveis a qualquer tamanho de tela.
12.4	Visualização dos sites e edições em tempo real para garantir que as páginas tenham a aparência e a funcionalidade desejada antes de publicá-las com exibição dinâmica para todos os dispositivos.
12.5	Ferramentas para edição de propriedades de texto e imagem, adicionar classes e outros recursos diretamente na visualização dinâmica e com as atualizações visíveis instantaneamente.
12.6	Suporte para uso em vários monitores.
12.7	Suporte e integração ao Git para trabalhos colaborativos.
12.8	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>13</b>	<b>Solução para criação de imagens 3D fotorrealistas</b>
13.1	Criação de conteúdo 3D com rapidez usando modelos, materiais e efeitos de iluminação de alta qualidade para criação de marcas, ilustrações, modelos de produtos, designs de embalagens e outros trabalhos criativos.
13.2	Visualizar designs de marcas, embalagens e logotipos em 3D. Arrastar e soltar uma imagem ou um desenho vetorial em um modelo 3D para vê-lo em um contexto real.
13.3	Criação de fotografias virtuais realistas com profundidade, textura e a iluminação ideal.
13.4	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
<b>14</b>	<b>Solução para colaboração com redatores e editores</b>
14.1	Software para que redatores e editores formatem textos, controlem alterações e façam modificações simples de layout em um documento enquanto designers trabalham no mesmo documento no software de diagramação, sem afetar as contribuições uns dos outros.
14.2	Integração nativa com o software de diagramação.
<b>15</b>	<b>Solução para armazenamento na nuvem</b>
15.1	Armazenamento na nuvem diretamente integrado aos softwares de criação audiovisual, permitindo agilidade e consistência nos trabalhos desenvolvidos.
15.2	Bibliotecas integradas aos softwares para gerenciar, organizar e manter elementos criativos ao alcance, incluindo cores, paletas, estilos de caracteres, logotipos, imagens, vídeos e muito mais.

15.3	Criação de elementos reutilizáveis e armazenamento em bibliotecas permitindo o uso de qualquer software ou aplicativo com conversão automática para o formato correto do aplicativo.
15.4	Ferramentas de colaboração na nuvem para receber comentários e feedback de terceiros e diretamente integradas aos softwares de criação audiovisual.
<b>16</b>	<b>Solução para exportação de vídeo em qualquer formato</b>
16.1	Assimilação, transcodificação, criação de proxies e processamento de saídas em qualquer formato.
16.2	Automatização de fluxos de trabalho com predefinições, pastas monitoradas e publicação de destino.
16.3	Ajustador de tempo para ajustar a duração em segundo plano e aplicar correções de LUTs e de volume sem precisar abrir o projeto novamente.
16.4	Integração nativa com os softwares de edição de vídeo, de animações e efeitos visuais, dentre outros, fornecendo um fluxo de trabalho consistente e ágil.
<b>17</b>	<b>Solução para criação de página, vídeos e imagens para mídias sociais</b>
17.1	Criação de imagens para redes sociais, além de páginas da Web e vídeos curtos por meio de solução Web ou dispositivos móveis.
17.2	Ferramentas para combinação de clipes de vídeos, fotos, ícones e narrações, além de movimentos cinematográficos e trilhas sonoras de qualidade profissional, para criar histórias impressionantes.
17.3	Criação de imagens com fácil adaptação aos formatos das principais redes sociais atuais.
17.4	Integração com ferramentas para uso de várias fontes.
<b>18</b>	Interoperabilidade e integração entre os softwares do pacote.
<b>19</b>	Compatibilidade com os arquivos já existentes na Comunicação UFLA (arquivos gerados pelos softwares da Adobe Creative Cloud).
<b>20</b>	Cada licença deverá permitir o uso de um usuário ao mesmo tempo e a mesma deverá possibilitar a instalação dos softwares em duas máquinas simultaneamente. O quantitativo com o número total de licenças é definido no item 7 deste ETP.
<b>21</b>	Funcionar em ambiente colaborativo.
<b>22</b>	Funcionamento e suporte na Língua Portuguesa.

23	Principais softwares compatíveis com Microsoft Windows 10 e MAC OS, outros aplicativos para dispositivos móveis compatíveis com Android e iOS.
24	Permitir avaliações, comentários e feedbacks por meio da nuvem.
25	Possuir serviço de armazenamento na nuvem de forma que seja possível ter acesso aos arquivos de forma rápida e integrada entre todos os softwares do pacote.

## 6. Demais requisitos necessários e suficientes à escolha da solução de TIC

Não se aplica.

## 7. Estimativa da demanda - quantidade de bens e serviços

A estimativa de demanda foi definida por meio de análise do número de profissionais que necessitam fazer uso desses programas.

A equipe de planejamento optou por analisar sistemas na modalidade “por usuário”. Assim, os softwares podem ser instalados nos computadores, cujo acesso às licenças será por meio do e-mail institucional. Tal formato permitirá que os trabalhos possam ser realizados tanto na modalidade presencial quanto no *home office*.

Setor	Número de Licenças
Redação/Pré-produção	5
Produção	10
TOTAL	15

Adicionalmente à estimativa da Área Requisitante, em consulta à comunidade da UFLA, para cumprimento da Resolução CUNI nº 46, de 15 de julho de 2021, foi manifestada por meio da Intenção Interna de Aquisição /Contratação a demanda adicional de 7 unidades, conforme Anexo II deste Estudo Técnico Preliminar (Planilha Consolidada Intenção Interna.pdf). A Autoridade Competente autorizou e a Equipe de Planejamento da Contratação entende pertinente adicionar esse quantitativo, otimizando o atendimento de demandas similares e trazendo ganho processual.

Assim sendo, o quantitativo total demandado será de 22 unidades.

## 8. Levantamento de soluções

O objeto da aquisição trata-se de softwares que não estão disponíveis no portal do software público brasileiro.

Foi encontrada uma solução disponível no mercado visando a atender todas as necessidades descritas neste ETP.

### Identificação das Soluções

Como a aquisição visa a atender a demanda de softwares de criação audiovisual que envolvem vários tipos de mídia, é necessário um pacote de softwares para atender todas as necessidades levantadas.

Foi encontrada uma solução para atender as demandas apresentadas. Também foram analisadas uma solução composta por softwares proprietários disponíveis no mercado e uma solução composta por softwares livres, porém, essas não se apresentaram totalmente viáveis.

O quadro a seguir apresenta cada solução, os softwares que atendem a necessidade tecnológica da solução pretendida.

Id	Descrição da solução (ou cenário)	Compatibilidade com as necessidades tecnológicas de solução
1	Adobe Creative Cloud	Todas
2	CorelDraw Graphics Suite	1 e 2
	Capture One	3
	Affinity	4
	Kyno	5
	Vegas Pro Suite	6 e 9
	Autodesk Media & Entertainment Collection	7 e 8
	Foxit PhantomPDF	10
	Sketch App	11
	NVU (Free)	12
	ZBrush	13
	Manuskript, True Novelist ou Bibisco (Free)	14
Google Drive	15	

	FFmpeg (Free)	16
	Canva	17
3	Inkscape	1
	GIMP	2
	RawTherapee	3
	Scribus	4
	<i>Não foram encontradas alternativas gratuitas</i>	5
	OpenShot	6
	Wax	7
	Synfig Studio ou Toonz	8
	Audacity	9
	Adobe Reader (Free)	10
	Adobe XD (Plano Inicial)	11
	NVU	12
	Blender	13
	Manuskript	14
	Google Drive	15
	FFmpeg	16
	Canva (Free)	17

Nota-se que a Solução 1 é composta por um pacote de softwares que atendem a todas as necessidades levantadas. A Solução 2 é composta por um conjunto de softwares, na sua maioria proprietários, que reunidos buscam atender as necessidades. A Solução 3 é composta por um conjunto de softwares gratuitos.

## 9. Análise comparativa de soluções

O quadro a seguir apresenta uma comparação entre as soluções propostas e quais necessidades tecnológicas essas soluções atendem.

Requisito (Necessidades tecnológicas)	Solução 1	Solução 2	Solução 3
1.1	X	X	X
1.2	X	X	X
1.3	X	X	X
1.4	X	X	X
1.5	X		
1.6	X	X	X
1.7	X		
1.8	X	X	
1.9	X	X	
1.10	X		
1.11	X		
1.12	X	X	X
1.13	X	X	
2.1	X	X	X

2.2	X	X	X
2.3	X	X	X
2.4	X	X	X
2.5	X	X	X
2.6	X	X	
2.7	X	X	X
2.8	X	X	
2.9	X		
2.10	X		
2.11	X		
2.12	X		
2.13	X	Parcial	Parcial
3.1	X	Parcial	
3.2	X	X	X
3.3	X	X	X
3.4	X		
3.5	X		
3.6	X		
3.7	X		
3.8	X		



3.9	X		
4.1	X	X	X
4.2	X	X	X
4.3	X		
4.4	X		
4.5	X		
4.6	X		
4.7	X		
4.8	X		
4.9	X		
4.10	X		
4.11	X	X	X
4.12	X	Parcial	Parcial
5.1	X	X	
5.2	X	X	
5.3	X	X	
5.4	X	X	
5.5	X		
5.6	X		
5.7	X		
6.1	X	X	Parcial

6.2	X	X	X
6.3	X	X	X
6.4	X	X	X
6.5	X		
6.6	X		
6.7	X		
6.8	X	X	X
6.9	X	X	
6.10	X		
6.11	X		
6.12	X		X
6.13	X		
6.14	X	X	
6.15	X		
6.16	X		
6.17	X		
6.18	X	Parcial	
7.1	X	X	X
7.2	X		
7.3	X	X	X

7.4	X	X	X
7.5	X	X	X
7.6	X		
7.7	X	X	
7.8	X		
7.9	X		
7.10	X		X
7.11	X	X	
7.12	X	Parcial	
8.1	X		
8.2	X	X	X
8.3	X		
8.4	X		
8.5	X		
8.6	X		Parcial
8.7	X	X	
8.8	X	Parcial	
9.1	X	X	X
9.2	X	X	
9.3	X	X	X
9.4	X	Parcial	

9.5	X		
10.1	X	X	Parcial
10.2	X	X	
10.3	X	X	Parcial
10.4	X	X	Parcial
10.5	X	X	Parcial
10.6	X		X
10.7	X		X
11.1	X	X	X
11.2	X	X	Limitado
11.3	X	X	Limitado
11.4	X		X
11.5	X	X	X
11.6	X	X	X
11.7	X		X
12.1	X	X	X
12.2	X	Parcial	Parcial
12.3	X	X	X
12.4	X		
12.5	X		

12.6	X		
12.7	X		
12.8	X		
13.1	X	X	X
13.2	X	X	X
13.3	X	X	X
13.4	X	Parcial	
14.1	X		
14.2	X		
15.1	X		
15.2	X		
15.3	X		
15.4	X	X	X
16.1	X	Parcial	Parcial
16.2	X	Parcial	Parcial
16.3	X		
16.4	X		
17.1	X	X	X
17.2	X	X	Parcial
17.3	X	X	X
17.4	X	X	Limitado

18	X	Pouca	Pouca
19	X	Pouca	Pouca
20	X	Parcial	Parcial
21	X	Parcial	
22	X	Parcial	Parcial
23	X	X	X
24	X	X	X
25	X		

O quadro a seguir lista algumas comparações entre as soluções com relação a outros requisitos.

<b>Requisito</b>	<b>Solução</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Não se Aplica</b>
A Solução encontra-se implantada em outro órgão ou entidade da Administração Pública?	Solução 1	X		
A Solução está disponível no Portal do Software Público Brasileiro? (quando se tratar de software)	Solução 1		X	
A Solução é composta por software livre ou software público? (quando se tratar de software)	Solução 1		X	
A Solução é aderente às políticas, premissas e especificações técnicas definidas pelos Padrões de governo ePing, eMag, ePWG?	Solução 1	X		
A Solução é aderente às regulamentações da ICP-Brasil? (quando houver necessidade de certificação digital)	Solução 1			X

A Solução é aderente às orientações, premissas e especificações técnicas e funcionais do e-ARQ Brasil? (quando o objetivo da solução abranger documentos arquivísticos)	Solução 1			X
---	-----------	--	--	---

### Necessidades de adequação do ambiente do órgão ou entidade para viabilizar a execução contratual

Para a Solução 1: equipe treinada, material didático extenso e em Língua Portuguesa disponível, suporte garantido pela empresa desenvolvedora.

Para as Soluções 2 e 3: eventual necessidade de treinamento, conversão de todo o repositório de arquivos já existentes, risco de perda de arquivos, não leitura e edição por incompatibilidade, eventual necessidade de treinamento de outro idioma para os membros da equipe, eventual necessidade de aquisição de novos equipamentos com requisitos de hardware e software para atender as necessidades dos softwares, contratação de mão-de-obra terceirizada extra para executar tarefas cuja ineficiência dos softwares e sua falta de integração poderão causar.

### Contratações públicas similares

A fim de demonstrar que a presente contratação é comum, foi efetuada pesquisa na internet com o objetivo de identificar contratações similares por órgãos públicos federais, estaduais ou instituições públicas. Foram encontradas as contratações listadas na tabela abaixo.

Tabela: Contratos da APF obtidos no Painel de Compras e no sítio “Compras Governamentais”.

Órgão Superior Contratante	UASG Contratante	Objeto do Contrato	Data da Compra
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO	153038 - UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA-UF/BA	Aquisição de licença anual de uso de softwares Adobe.	11/11/2020
MINISTERIO DA EDUCACAO	153061 - MEC /UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA	Aquisição de assinaturas do software Adobe Creative Cloud para atender CAED/UFJF.	30/11/2020
MINISTERIO DA EDUCACAO	153065 - UNIVERSIDADE FEDERAL PARAÍBA - CAMPUS I	Contratação de Licença para Adobe Creative Cloud pelo prazo de 36 meses destinado à Editora Universitária da UFPB	22/12/2020

MINISTERIO DA EDUCACAO	153065 UNIVERSIDADE FEDERAL PARAÍBA - CAMPUS I	- Contratação de prestação de serviços de licenciamento do pacote Adobe Creative Educacional na modalidade de assinatura anual por dispositivo para atender as necessidades da Editora Universitária.	24/10/2020
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO	153164 UNIVERSIDADE FEDERAL DE STA. MARIA/RS	- Licença para adobe cloud for teams, pelo prazo de 36 meses, destinados ao NTE/UFSM	15/10/2020
MINISTERIO DA EDUCACAO	154054 - FUNDAÇÃO UNIVERS.FEDERAL /MS	O presente instrumento tem por objeto a aquisição de 40 (quarenta) licenças do Pacote Adobe Creative Cloud CC, conforme especificações e quantitativos estabelecidos no termo de referência, anexo I do Edital de Pregão Eletrônico 27/2017 identificado no preâmbulo e na proposta vencedora, os quais integram este instrumento.	27/12/2020
MINISTERIO DA EDUCACAO	158148 - INST.FED.DE EDUC.,CIENC.E TEC. DE RONDONIA	Aquisição de licença do pacote Adobe Creative Cloud Educacional na modalidade assinatura anual por dispositivo, para atender às necessidades da Assessoria de Comunicação do IFRO-Reitoria.	18/10/2020
MINISTERIO DA EDUCACAO	158150 - INST.FED.DE EDUC.,CIENC.E TEC. DO AMAPA	Fornecimento de licença para ADOBE CREATIVE CLOUD.	10/11/2020
MINISTERIO DA EDUCACAO	158658 UNIVERSIDADE FED. DA INTEGRA. LATINO- AMERICANA	- Aquisição de licenças educacionais do software Adobe creative cloud, última versão disponível.	01/10/2020
MINISTERIO DA EDUCACAO	344002 - FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO / MEC / PE	Aquisição de licenças do software Suíte Adobe Creative Cloud, permitindo assim, atender as necessidades dos diversos setores e coordenações da Fundação Joaquim Nabuco.	14/12/2020
MINISTERIO DA SAUDE	253003 - AGÊNCIA NACIONAL DE SAÚDE SUPLEMENTAR/MS	Contratação de pessoa jurídica especializada em subscrição de licenças de software Adobe, na modalidade VIP, destinados a produção de material institucional da ANS, com fornecimento de mídias, suporte técnico e garantia de atualização das versões.	15/10/2020



MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE	193099 - MMA-IBAMA - DEFIN/DF	Contratação de empresa especializada no fornecimento de licenças da suíte Adobe Creative Cloud - CCE ETLA.	03/12/2020
PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA	113214 - AGÊNCIA NACIONAL DE AVIAÇÃO CIVIL - ANAC	Aquisição de licenças de direito de uso de software adobe pelo período de 2 anos.	17/12/2020
MINISTÉRIO DA ECONOMIA	170010 - MF-SRF-SECRETARIA DA RECEITA FEDERAL/DF	Contratação de 4 (quatro) licenças de uso dos softwares Adobe Creative Cloud for Teams e 2 (duas) licenças do Adobe Illustrator for Teams, pelo período de 12 meses Licença Adobe VIP.	02/06/2021
FUNDAÇÃO ALEXANDRE DE GUSMAO	244001 - FUNAG-FUNDAÇÃO ALEXANDRE GUSMAO /DF	O presente Termo de Dispensa de Licitação refere-se a contratação de pessoa jurídica especializada na prestação de serviços na renovação de 2 (duas) licenças Adobe Creative Cloud atreladas ao VIP 37EC85DABB2C749706DA e contratação de 1 (uma) nova licença a ser inserida no mesmo VIP, para atender às necessidades da Fundação Alexandre de Gusmão (FUNAG).	23/04/2021
MINISTÉRIO DA ECONOMIA	926397 - AGÊN.BRAS.GEST.DE FUNDOS GARANTID.GARANT.S.A.	Fornecimento de 02 (duas) subscrições, para licenças do Pacote Adobe Creative Cloud (ID do Vip: 180631386AA204 A5551A).  Licenciamento para 12 meses	10/03/2021

### Conclusões do Levantamento de Mercado

Por meio da consulta de valores e estudos sobre as demais soluções chegou-se assim às seguintes conclusões:

- Não foi encontrada nenhuma solução alternativa à Solução 1 que atenda a todos os requisitos e finalidades mencionados no item 4 deste documento de forma integrada.
- Para a maioria das necessidades de criação e edição de conteúdo multimídia existem soluções de software gratuitas que, normalmente, impõem outras limitações, além das limitações de recursos técnicos. Editores de vídeos e imagens que inserem marcas d'água no conteúdo produzido, editores de áudio e vídeo que inserem sons ou elementos sonoros de fundo contendo propagandas da marca ou de terceiros nos conteúdos gerados.
- Grande parte dos softwares das Soluções 2 e 3 não possuem suporte direto no Brasil e nem tradução para seus softwares, deixando assim de atender os requisitos da contratação.
- Alguns softwares das Soluções 2 e 3 não possuem suporte ao sistema operacional (SO) Microsoft Windows 10 e ao MAC OS, atualmente em uso na Comunicação UFLA. Portanto a adoção de uso de algum que necessite de um SO diferente pode gerar alguns problemas como: necessidade de aquisição de computadores

com o SO específico, aquisição do SO específico, inviabilidade dos demais softwares no caso de instalação de um SO diferente, dentre outros. A Solução 1 oferece suporte para os dois SOs utilizados na Comunicação, bem como integração total entre as ferramentas utilizadas neles.

- Outra limitação encontrada em grande parte dos softwares das Soluções 2 e 3 é a ausência de tradução e suporte em Língua Portuguesa, bem como poucos materiais didáticos e conteúdo de ajuda disponíveis também nesse idioma. Inclusive, para muitos dos softwares das Soluções 2 e 3, a aquisição ocorre em moedas internacionais.
- A integração entre os diversos softwares que trabalham com as mídias audiovisuais é de extrema importância para promover a eficiência e evitar retrabalhos. Uma vez que a equipe da Comunicação da UFLA conta com um número bastante reduzido de profissionais para a quantidade de demanda a ser atendida, é essencial que haja eficiência no processo de produção, bem como ferramentas inteligentes de automação de alguns processos. Sabe-se que os softwares da Solução 1 possuem tal integração e contam com uma ferramenta de Inteligência Artificial que está presente em vários dos seus softwares.
- A aquisição de soluções com vários softwares de diferentes fornecedores também gerará outras demandas de inúmeros processos licitatórios, estudos técnicos, complexidade no gerenciamento de licenças, eventuais atrasos de processos licitatórios com interrupção de algum serviço por vencimento de alguma licença com processo licitatório em atraso. A aquisição de apenas um tipo de licença para todos os softwares necessários também agilizará futuros processos licitatórios para renovação de licenças.
- A utilização das Soluções 2 e 3 ocasionará a necessidade de treinamentos e cursos, além de uma longa curva de aprendizado, para que os profissionais possam se adequar aos novos softwares, uma vez que já possuem experiência no uso das ferramentas da Solução 1, cujo uso é preferencial em todos os setores do mercado que trabalham com recursos audiovisuais, além de possuir vasto material didático e conteúdo de ajuda na Internet.
- Muitos projetos já foram desenvolvidos utilizando os softwares da Solução 1. A utilização de outras soluções ocasionará a perda da maioria desses arquivos, gerando um grande retrabalho para criar novamente os projetos do zero. Além disso, ainda há o risco de os arquivos que podem ser importados pelas outras soluções sofram algum problema nesse processo de importação e não gerem os resultados esperados na importação e conversão.

## 10. Registro de soluções consideradas inviáveis

Analisando-se os quadros comparativos das soluções propostas é possível identificar que as Soluções 2 e 3 não atendem a uma grande parte das necessidades levantadas, além de outras que são atendidas em parte (parcialmente).

Além do não atendimento às necessidades, as Soluções 2 e 3 também não apresentam soluções completas para criação de conteúdo audiovisual, com a devida integração entre os softwares, suas bibliotecas de mídias e ferramentas aprimoradas para trabalho em equipe. A Solução 3 ainda carece de um software para atender as necessidades listadas no item 5 do quadro de identificação das necessidades tecnológicas de soluções.

A adoção de alguma alternativa à Solução 1 também trará problemas de compatibilidade com os arquivos e projetos já existentes nos formatos desses softwares.

Vários softwares das Soluções 2 e 3 não possuem tradução e/ou suporte em Língua Portuguesa. Outros também não atendem ao requisito de estarem disponíveis para os sistemas operacionais Windows e MAC OS.

## 11. Análise comparativa de custos (TCO)

### Cálculo dos Custos Totais de Propriedade

O cálculo dos Custos Totais de Propriedade, incluindo os dados e as memórias de cálculo para cada solução, encontram-se no Anexo I deste Estudo Técnico Preliminar (Pesquisa de Preços.pdf).

**Solução Viável 1****Descrição:**

Adobe Creative Cloud.

**Custo Total de Propriedade – Memória de Cálculo**

R\$ 101.126,74 com prazo de vigência de 12 meses.

**Mapa Comparativo dos Cálculos Totais de Propriedade (TCO)**

Descrição da solução	Estimativa de TCO ao longo dos anos				Total
	Ano 1	Ano 2	Ano 3	Ano 4	
Solução Viável 1	R\$ 101.126,74	*R\$ 101.126,74	*R\$ 101.126,74	*R\$ 101.126,74	<b>R\$ 404.506,96</b>

\* O presente estudo técnico tem como objetivo analisar a contratação do serviço inicialmente pelo prazo de 12 meses, assim, os valores para segundo, terceiro e quarto anos não serão objeto de análise prévia, razão pela qual foram inseridos com o sinal “\*”.

**12. Descrição da solução de TIC a ser contratada**

A solução, como um todo, trata-se da aquisição de licenças de um pacote de softwares que trabalhem de forma integrada no desenvolvimento dos mais variados tipos de mídias para a criação de conteúdo audiovisual. A solução adotada deve ser capaz de atender a todas as necessidades elencadas na Descrição dos Requisitos da Contratação, deste ETP.

A Solução 1 (Adobe Creative Cloud) é a única que atende plenamente a todos os requisitos técnicos demandados, apresentando também o melhor custo benefício para a UFLA. As outras soluções analisadas não atendem a todos os requisitos técnicos necessários para atender as demandas da Comunicação UFLA, bem como exigirá novos gastos com treinamentos, adequações, contratações de mão de obra extra, equipamentos, aquisição de softwares e Sistemas Operacionais, dentre outros.

A Solução 1 contempla a assinatura da licença do pacote de aplicativos da Adobe Creative Cloud, a qual inclui os softwares Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Adobe Lightroom Classic, Adobe Indesign, Adobe Prelude, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Character Animator, Adobe Audition, Adobe Acrobat Pro, Adobe XD, Adobe Dreamweaver, Adobe Dimension, Adobe InCopy, Adobe Media Encoder, Adobe Spark, Adobe Creative Cloud, além de vários outros recursos e aplicativos complementares que podem vir a ser úteis à Comunicação UFLA. Outras características também já foram descritas no decorrer do presente estudo técnico.

A Adobe disponibiliza um painel para gerenciamento das licenças, o que garante um melhor controle do uso das licenças.

### **13. Estimativa de custo total da contratação**

**Valor (R\$):** 101.126,74

O detalhamento da estimativa de custo total da contratação encontra-se no Anexo I deste ETP (Pesquisa de Preços.pdf).

### **14. Justificativa técnica da escolha da solução**

A Solução 1 se justifica tecnicamente por ser a única que atende plenamente os requisitos necessários, conforme demonstrado neste Estudo Técnico Preliminar.

### **15. Justificativa econômica da escolha da solução**

Por ser a única solução viável, a Solução 1 se justifica economicamente por estar dentro do valor praticado pelo mercado, sendo este valor praticado ainda mais vantajoso que o usado do PMC-TIC.

### **16. Benefícios a serem alcançados com a contratação**

O funcionamento básico da Coordenadoria de Comunicação depende da contratação desses softwares. Como resultados, espera-se que materiais de qualidade sejam produzidos como: vídeos (institucionais, divulgação científica, publicitários, reportagens, bancos de imagens, dentre outros), áudios (programas radiofônicos, podcasts, vinhetas, dentre outros), artes gráficas digitais e impressas (artes institucionais, cartazes, banners, empenas, faixas, jornais, revistas, folders, flyers, elementos gráficos para web, mídias digitais e sociais), páginas web (desenvolvimento de protótipos, sites, hotspots, módulos de sites, programação web, dentre outros).

Todos esses materiais vão permitir uma comunicação eficiente e eficaz da UFLA com a sociedade e também com o público interno.

Com a contratação, espera-se:

- Viabilizar os trabalhos multimídia/audiovisuais desenvolvidos na Comunicação UFLA;
- Otimizar as atividades de produção de conteúdo;
- Continuidade na produção de conteúdo, considerando licenças adquiridas em projetos de divulgação da ciência;
- Cumprir com os objetivos estratégicos do PDI 2021-2025, que requerem a produção de conteúdo audiovisual.

### **17. Providências a serem Adotadas**

Não possui.

## 18. Declaração de Viabilidade

Esta equipe de planejamento declara **viável** esta contratação.

### 18.1. Justificativa da Viabilidade

A solução encontrada e declarada como viável neste ETP atende a todas as necessidades e requisitos elencados pelo setor requisitante. Observa-se também que a mesma é utilizada por diversos outros órgãos da Administração Pública.

## 19. Responsáveis

HEIDER ALVARENGA DE JESUS

Integrante Requisitante

ANDERSON LAUDELINO PEREIRA

Integrante Técnico

## Lista de Anexos

Atenção: Apenas arquivos nos formatos ".pdf", ".txt", ".jpg", ".jpeg", ".gif" e ".png" enumerados abaixo são anexados diretamente a este documento.

- Anexo I - Pesquisa de Preços.pdf (302.04 KB)
- Anexo II - Planilha Consolidada Intenção Interna.pdf (41.32 KB)

## **Anexo I - Pesquisa de Preços.pdf**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS**  
**PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO**  
**DIRETORIA DE GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

**Anexo I do Estudo Técnico Preliminar**

Lavras, 27 de outubro de 2021.

**PESQUISA DE PREÇOS**

Na condição de integrante técnico da equipe de planejamento da contratação, instaurada pela Portaria/Proplag nº 68, de 4 de março de 2021, reconduzida pela Portaria/Proplag nº 362, de 31 de agosto de 2021, reconduzida pela Portaria/Proplag nº 456, de 15 de outubro de 2021, tendo em vista a Pesquisa de Preços, nessa fase do processo de contratação, venho apresentar os valores estimados para a contratação de pacote de softwares para produção de mídias digitais e impressas.

A pesquisa de preços foi baseada nos seguintes quantitativos:

<b>Item</b>	<b>Descrição</b>	<b>Quant.</b>
1	Licença para pacote de softwares para produção de mídias digitais e impressas para divulgação científica e institucional, dar publicidade e popularizar as atividades desenvolvidas pela Universidade (pacote de softwares integrados para criação de artes vetoriais, edição de fotos, edição de áudio, edição de vídeos, criação de efeitos para vídeos, criação de animações, prototipação e desenvolvimento web).	22

A pesquisa foi realizada considerando as soluções viáveis, sendo a Solução 1 a única viável, com o item na quantidade supracitada, presente nos Catálogos de Soluções de TIC com Condições Padronizadas, publicados pela Secretaria de Governo Digital da Secretaria Especial de Desburocratização, Gestão e Governo Digital resultando nos seguintes valores estimados:

<b>Item</b>	<b>Descrição</b>	<b>Quant.</b>	<b>Valor Unitário Estimado</b>	<b>Valor Total Estimado</b>
1	Aquisição de Licença de direito de uso de Software ADOBE CREATIVE CLOUD pelo período de 12 meses	22	R\$ 4.596,67	R\$ 101.126,74



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS**  
**PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO**  
**DIRETORIA DE GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

Para comprovar esse resultado, seguem em anexo:

- Tabelas de Valores Estimados da Pesquisa de Preços para a Solução Viável 01;
- Cotação Realizada através de Sites Especializados;
- Cotações Retiradas do Painel de Preços;
- Catálogos de Soluções de TIC com Condições Padronizadas - Catálogo Adobe (publicado em 08/07/2021).

---

Anderson Laudelino Pereira  
Integrante Técnico

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS**  
**PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO**  
**DIRETORIA DE GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

**Tabelas de Valores Estimados da Pesquisa de Preços para a Solução Viável 01**

Item	Descrição	Quant.	Valor Unitário Estimado	Valor Total Estimado
1	Aquisição de Licença de direito de uso de Software ADOBE CREATIVE CLOUD pelo período de 12 meses	22	R\$ 4.596,67	R\$ 101.126,74

ID	DADOS DA PESQUISA DE PREÇOS (ITEM 1)	VALOR UNITÁRIO
1	<u>Razão Social do Fornecedor:</u> MCR SISTEMAS E CONSULTORIA LTDA <u>CNPJ/CPF:</u> 04198254000117 <u>Data:</u> 16/06/2021	R\$ 4.790,00
2	<u>Razão Social do Fornecedor:</u> BUYSOFT DO BRASIL LTDA <u>CNPJ/CPF:</u> 10242721000161 <u>Data:</u> 23/04/2021	R\$ 4.800,00
3	<u>Razão Social do Fornecedor:</u> ADOBE SYSTEMS BRASIL LTDA <u>CNPJ/CPF:</u> 02.999.520/0001-85 <u>Data:</u> 28/10/2021 <u>Hora de Acesso:</u> 17h17 (R\$ 350,00 x 12)	R\$ 4.200,00
<b>Valor Unitário Médio Estimado para o Item 1</b>		<b>R\$ 4.596,67</b>
<b>Preço Máximo de Compra de Item de TIC - PMC-TIC</b>		<b>R\$ 4.687,50</b>

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS**  
**PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO**  
**DIRETORIA DE GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

**Cotação Realizada através de Sites Especializados**

Razão Social do Fornecedor: ADOBE SYSTEMS BRASIL LTDA

CNPJ/CPF: 02.999.520/0001-85

Data: 28/10/2021

Hora de Acesso: 17h17

Link: <https://commerce.adobe.com/checkout/email/?cli=creative&co=BR&ctx=fp&items%5B0%5D%5Bcs%5D=0&items%5B0%5D%5Bid%5D=7B3FB5E4F8662A207A960BAFB6B1C21C&lang=pt>

The screenshot displays the Adobe checkout interface. On the left, there is a form to enter a corporate email address, with a note that licenses can be assigned after purchase. Below the form is a checkbox for 'Não entre em contato comigo por email.' and a 'Prosseguir para o pagamento' button. On the right, under 'Produtos para sua equipe', the 'Creative Cloud Todos os Apps' plan is shown. A dropdown menu is open, showing three options: 'Plano anual, cobranças mensais - R\$350,00...' (selected), 'Plano anual, cobranças mensais - R\$350,00/mês por licença', and 'Plano anual pré-pago - R\$4.200,00/ano por licença'. Below the product list, a summary box shows 'TOTAL ATUAL' as 'R\$350,00/mês'. At the bottom, there is a cancellation policy: 'Cancele antes de 11 de nov. para receber o reembolso integral e evitar a cobrança de taxas. Para cancelar sua assinatura a qualquer momento, entre em contato com o suporte ao cliente. Saiba mais.'

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS**  
**PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO**  
**DIRETORIA DE GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

**COTAÇÕES RETIRADAS DO PAINEL DE PREÇOS**

MÉDIA                      MEDIANA                      MENOR  
**R\$ 6.138,01    R\$ 3.868,00    R\$ 672**

Quantidade total de registros: 0

Registros apresentados: 36 a 36

#### FILTROS APLICADOS

Ano da Compra                      Esfera    CNPJ/CPF/NOME do Fornecedor  
**2021                      Federal    04198254000117**

## RESULTADO 36

#### DADOS DA COMPRA

**Identificação da Compra:** 00005/2021

**Número do Item:** 00001

**Objeto da Compra:** Aquisição de Licença de direito de uso de Software ADOBE CREATIVE CLOUD pelo período de 12 meses

**Quantidade Ofertada:** 1

**Valor Proposto Unitário:** -

**Valor Unitário do Item:** R\$ 4790

**Código do CATMAT:** 27502

**Descrição do Item:** CESSAO TEMPORARIA DE DIREITOS SOBRE PROGRAMAS DE COMPUTADOR LOCACAO DE SOFTWARE

**Descrição Complementar:**

**Unidade de Fornecimento:** UNIDADE

**Modalidade da Compra:** Dispensa de Licitação

**Forma de Compra:** SISPP

**Marca:**

**Data do Resultado:** 16/06/2021

#### DADOS DO FORNECEDOR

**Nome do Fornecedor:** MCR SISTEMAS E CONSULTORIA LTDA

**CNPJ/CPF:** 04198254000117

**Porte do Fornecedor:** Outros

#### DADOS DO ÓRGÃO

**Número da UASG:** 135038 - EMBRAPA RECURSOS GENETICOS/BRASILIA/DF

**Órgão:** EMPRESA BRASILEIRA DE PESQUISA AGROPECUARIA

**Órgão Superior:** EMPRESA BRASILEIRA DE PESQUISA AGROPECUARIA



MÉDIA                      MEDIANA                      MENOR  
**R\$ 4.688,14   R\$ 4.800,00   R\$ 15,60**

Quantidade total de registros: 0

Registros apresentados: 7 a 7

#### FILTROS APLICADOS

Ano da Compra                      Esfera      CNPJ/CPF/NOME do Fornecedor  
**2021                                      Federal      10242721000161**

## RESULTADO 7

### DADOS DA COMPRA

**Identificação da Compra:** 00006/2021

**Número do Item:** 00001

**Objeto da Compra:** O presente Termo de Dispensa de Licitação refere-se a contratação de pessoa jurídica especializada na prestação de serviços na renovação de 2 (duas) licenças Adobe Creative Cloud atreladas ao VIP 37EC85DABB2C749706DA e contratação de 1 (uma) nova licença a ser inserida no mesmo VIP, para atender às necessidades da Fundação Alexandre de Gusmão (FUNAG).

**Quantidade Ofertada:** 3

**Valor Proposto Unitário:** -

**Valor Unitário do Item:** R\$ 4800

**Código do CATMAT:** 27502

**Descrição do Item:** CESSAO TEMPORARIA DE DIREITOS SOBRE PROGRAMAS DE COMPUTADOR LOCACAO DE SOFTWARE

**Descrição Complementar:**

**Unidade de Fornecimento:** UNIDADE

**Modalidade da Compra:** Dispensa de Licitação

**Forma de Compra:** SISPP

**Marca:**

**Data do Resultado:** 23/04/2021

### DADOS DO FORNECEDOR

**Nome do Fornecedor:** BUYSOFT DO BRASIL LTDA

**CNPJ/CPF:** 10242721000161

**Porte do Fornecedor:** Outros

### DADOS DO ÓRGÃO

**Número da UASG:** 244001 - FUNAG-FUNDACAO ALEXANDRE GUSMAO/DF

**Órgão:** FUNDACAO ALEXANDRE DE GUSMAO

**Órgão Superior:** MINISTERIO DAS RELACOES EXTERIORES





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS**  
**PRÓ-REITORIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO**  
**DIRETORIA DE GESTÃO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO**

**CATÁLOGOS DE SOLUÇÕES DE TIC COM CONDIÇÕES PADRONIZADAS**

**CATÁLOGO ADOBE**

**(publicado em 08/07/2021)**

CONTRATAÇÕES DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

# CATÁLOGO DE SOLUÇÕES DE TIC COM CONDIÇÕES PADRONIZADAS (ADOBE)

---

## Catálogo de Soluções de TIC com Condições Padronizadas – Adobe

<b>Fabricante:</b>	<b>Adobe Inc.</b>
Versão do Catálogo:	2.0.0
Responsável pela elaboração e manutenção:	Secretaria de Governo Digital do Ministério da Economia (SGD).
Fundamento normativo:	Instrução Normativa SGD/ME n° 1, de 4 de abril de 2019.
Data de publicação:	08/07/2021

### **Início da Vigência:**

Imediata a partir da publicação.



**CATÁLOGO DE SOLUÇÕES DE TIC COM CONDIÇÕES PADRONIZADAS - ADOBE**  
**VERSÃO 2.0.0**

**1. Condições de utilização:**

1.1. A existência deste Catálogo não obriga, direta ou indiretamente, qualquer órgão ou entidade que integre os poderes da União, Estados ou Municípios a celebrar qualquer contrato para a aquisição ou fornecimento de licenças ou serviços da Adobe.

1.2. O órgão ou entidade, a partir de sua necessidade, deve realizar os estudos técnicos preliminares, analisando soluções alternativas e demais orientações previstas nas leis e normas que regem as contratações de soluções de tecnologia da informação e comunicação.

**2. Lista de produtos e serviços:**

Item	Categoria	Descrição	Modelo de Licenciamento	Tipo de Modelo de Licenciamento	PMC-TIC
AD-001	Edição de imagens, vídeo, criação de página web e documentação digital	Adobe Creative Cloud – VIP Governamental – 36 meses	Subscrição	VIP - Governamental	R\$13.680,00
AD-002	Edição de imagens, vídeo, criação de página web e documentação digital	Adobe Creative Cloud - ETLA Governamental - 36 meses	Subscrição	ETLA – Governamental	R\$12.837,76
AD-003	Edição de imagens, vídeo, criação de página web e documentação digital	Adobe Creative Cloud – VIP Educacional – 36 meses	Subscrição	VIP Enterprise – Educacional	R\$4.115,37
AD-004	Edição de imagens, vídeo, criação de página web e documentação digital	Adobe Creative Cloud – VIP Governamental – 12 meses	Subscrição	VIP Teams – Governamental	R\$4.687,50

AD-005	Documentação Digital	Adobe Acrobat Professional - ETLA Governamental – 36 meses	Subscrição	ETLA – Governamental	R\$2.112,50
AD-006	Edição de imagens, vídeo, criação de página web e documentação digital	Adobe Creative Cloud – VIP Educacional – 12 meses	Subscrição	VIP Enterprise – Educacional	R\$1.453,00
AD-007	e-Learning	Adobe Captivate – ETLA – Governamental – 36 meses	Subscrição	ETLA – Governamental	R\$6.940,00
AD-008	Edição de imagens, vídeo, criação de página web e documentação digital	Adobe Single APPs – ETLA Governamental – 36 meses	Subscrição	ETLA – Governamental	R\$4.988,00



Documento assinado eletronicamente por **Luis Felipe Salin Monteiro, Secretário(a)**, em 07/07/2021, às 19:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.economia.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.economia.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **16388723** e o código CRC **051CF7AB**.

MINISTÉRIO DA  
ECONOMIA



PÁTRIA AMADA  
**BRASIL**  
GOVERNO FEDERAL

[www.economia.gov.br](http://www.economia.gov.br)

**Anexo II - Planilha Consolidada Intenção Interna.pdf**

Item	Unidade Requisitante na Intenção Interna de Aquisição / Contratação	Quantidade	Justificativa
1	DGTI	6	Utilização do adobe XD para a prototipação de telas durante as sprints dos projetos de desenvolvimento de software.
	EENG	1	Utilização em disciplinas práticas do curso de Engenharia Civil