

Processo: 2024/000051

Estudo Técnico Preliminar

1. INTRODUÇÃO

1.1 O presente documento visa analisar a viabilidade da presente contratação, bem como levantar os elementos essenciais que servirão para compor o Termo de Referência de forma a melhor atender às necessidades da Administração.

1.2 O objetivo principal é estudar detalhadamente a necessidade e identificar no mercado a melhor solução para supri-la, em observância às normas vigentes e aos princípios que regem a Administração Pública.

2. SETOR REQUISITANTE

2.1 Setor de Comunicação, Marketing e Eventos.

3. OBJETO

3.1 Contratação de plano de assinatura de software Adobe Creative Cloud para edição, manipulação e criação de material para rede social e comunicação no período de 12(meses), para produção de mídias digitais e impressas para divulgação científica e institucional, dar publicidade e popularizar as atividades desenvolvidas pelo CREF22/ES (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)., por preço unitário, para o Conselho Regional de Educação Física da 22ª Região – CREF22/ES.

4. DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE

4.1 Trata-se de iniciativa do Setor de Comunicação, Marketing e Eventos a Contratação de pacote de softwares para produção de mídias digitais e impressas para divulgação científica e institucional, dar publicidade e popularizar as atividades desenvolvidas pelo CREF22/ES (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), por preço unitário, para o Conselho Regional de Educação Física da 22ª Região – CREF22/ES.

4.2 Diante do aumento da demanda de criação de conteúdos de imagem e vídeos para o CREF22/ES, almeja-se a aquisição de licenças da ferramenta do ADOBE CREATIVE CLOUD, que permitirá o aprimoramento dos conteúdos a serem compartilhados, contribuindo para a melhoria das ações de comunicação social, manutenção da imagem institucional e de relações públicas, divulgação interna e externa de informações e eventos em plataformas da internet e na mídia em geral.

4.3 No CREF22/ES as atividades realizadas são amparadas fortemente no uso de soluções de equipamentos, softwares e sistema de informação, que se tornaram vitais para o funcionamento e melhoria dos serviços prestados. Como consequência, o suporte adequado e tempestivo ao uso dessas soluções tornou-se fator crítico para a manutenção da disponibilidade e estabilidade dos serviços de comunicação e Markentig para a edição e criação de conteúdo digital e páginas na web.

4.4 Trata-se de um conjunto de ferramentas de criação com forte presença no mercado de design, fotografia, vídeo e webdesign. Todos os produtos possuem uma grande interação de forma a facilitar o processo de criação.

4.5 Anteriormente o CREF22/ES contava com uma assessoria externa, porém com a estruturação interna do departamento torna-se necessário a assinatura dos softwares para desempenho e realização dos trabalhos.

4.6 Faz-se necessário prover essa assinatura de software necessárias para a edição e criação de conteúdo digital pelo departamento de Comunicação, pois os membros do setor já detêm o conhecimento necessário para utilização destes produtos, que permitem, entre outros, a edição de fotografias, ilustrações e vídeos.

4.7 . Contratar outros semelhantes implicaria em novos treinamentos e aprendizados técnicos que demandariam outros recursos que não se aplicam no momento. Convém observar que a manutenção da atual solução, além de preservar o investimento inicial na aquisição dos produtos e treinamentos, é mais vantajosa para Administração do que a substituição por outros produtos.

5. REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO

5.1 O pacote de softwares deverá atender aos requisitos elencados a seguir:

5.1.1. Manter a produção de conteúdo audiovisual do CREF22/ES com eficiência e alto padrão de qualidade;

5.1.2. Garantir a continuidade dos projetos já iniciados em seus respectivos softwares sem prejuízos de necessidade de conversão ou incompatibilidade de arquivos;

5.1.3. Suprir a necessidade de novas licenças.

5.2 Sustentabilidade

5.2.1 Por tratar-se de solução de software distribuído por meio eletrônico e imaterial, a presente aquisição não gera impactos ambientais.

5.3 Subcontratação

5.3.1. Não será admitida a subcontratação dos objetos contratual.

5.4. Requisitos de Negócio

5.4.1 O pacote de softwares deverá atender aos requisitos elencados a seguir:

5.4.2 Manter a produção de conteúdo audiovisual da CREF22/ES com eficiência e alto padrão de qualidade;

5.4.3 Garantir a continuidade dos projetos já iniciados em seus respectivos softwares sem prejuízos de necessidade de conversão ou incompatibilidade de arquivos;

5.4.4 Repor licenças expiradas e suprir a necessidade de novas licenças.

5.5. Requisitos de Capacitação

5.5.1. Não se aplica.

5.4. Requisitos de Garantia e Manutenção

5.4.1. A Contratada deverá oferecer garantia de correção de software que estiver embutido no pacote fornecido, sem qualquer ônus adicional para o CREF22/ES.

5.4.2 A Contratada deverá disponibilizar suporte técnico presencial ou remoto no regime 5x8

(cinco dias por semana, oito horas por dia).

5.4.3 O suporte remoto poderá ser executado por serviço telefônico e/ou Internet, em caso de resolução tempestiva de falhas.

5.4.4 O suporte técnico deverá ser prestado de forma a assegurar a disponibilidade e manter o software em perfeitas condições de uso.

5.4.5. A Contratante deverá ter acesso às atualizações de software durante todo o período de vigência da licença.

5.4.7. O contrato de licença de uso de programa de computador, o documento fiscal correspondente, os suportes físicos do programa ou as respectivas embalagens, caso haja, deverão consignar, de forma facilmente legível pelo usuário, o prazo de validade técnica da versão comercializada.

5.4.8 A Contratada, quer seja titular dos direitos do programa, quer seja titular dos direitos de comercialização, fica obrigada, no território nacional, durante o prazo de validade técnica da respectiva versão, a assegurar aos respectivos usuários a prestação de serviços técnicos complementares relativos ao adequado funcionamento do programa, consideradas as suas especificações.

5.4.9. A obrigação persistirá no caso de retirada de circulação comercial do programa de computador durante o prazo de validade, salvo justa indenização de eventuais prejuízos causados a terceiros.

5.4.10. O fabricante do pacote de softwares deverá oferecer suporte e conteúdo em língua portuguesa durante todo o período de vigência da licença.

5.4.11 O fabricante deverá garantir a atualização dos softwares em suas versões mais recentes durante todo o período da licença.

5.4.12 O fabricante deverá oferecer atendimento online para suporte técnico ao usuário

5.5 Requisitos de Segurança da Informação e Privacidade

5.5.1 A Contratada deverá submeter-se a normas e políticas de segurança do CREF22/ES e assumir responsabilidade sobre todos os possíveis danos físicos e/ou materiais causados ao Órgão ou a terceiros, advindos de imperícia, negligência, imprudência ou desrespeito às normas de

segurança.

5.5.2 A Contratada deverá comunicar formal e imediatamente ao representante do CREF22/ES qualquer ponto de fragilidade percebido que exponha a confidencialidade, integridade ou disponibilidade das informações e do serviço.

5.5.3 A Contratada deverá garantir a confidencialidade e integridade de todos os dados referentes ao sistema.

5.6 Requisitos Sociais, Ambientais e Culturais

5.6.1. Os softwares deverão ter versões na Língua Portuguesa, bem como material de apoio e suporte técnico.

5.6.2. Os critérios de sustentabilidade do serviço prestado deverão estar alinhados à diretriz da Lei 14.133/21, ao Guia Nacional de Contratações Sustentáveis da Advocacia Geral da União e aos demais normativos correlatos.

5.6.3. A Contratada deverá atender, no que couber, os critérios de sustentabilidade ambiental previstos na Instrução Normativa nº 01, de 19 de janeiro de 2010, da Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação, do Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão - SLTI/MPOG, 12 e no Decreto nº 7.746, de 05 de junho de 2012.

5.6.4. A abertura de chamados técnicos e encaminhamentos de demandas deverão ser realizados, preferencialmente, sob forma eletrônica, evitando-se a impressão de papel.

5.7 Fornecer os serviços de acordo com as especificações, cumprir os prazos e serviços determinados no contrato.

5.8 A empresa contratada deve garantir a qualidade dos produtos fornecidos, seguindo as exigências legais.

5.9 Manter até o vencimento do pagamento, em compatibilidade com as obrigações assumidas, todas as condições de habilitação e qualificações exigidas na licitação;

5.10 O contratado deverá prestar todos os esclarecimentos técnicos que lhe forem solicitados, relacionados com as características dos serviços a serem fornecidos.

5.11 O contratado deverá repetir procedimentos às suas próprias custas para correção de falhas verificadas, principalmente na hipótese de aquisição do objeto em desacordo com as condições pactuadas.

5.12 A contratada deve cumprir todas as exigências solicitadas no Edital e anexos, tal como sua proposta, assumindo os riscos e despesas necessárias à execução do objeto.

5.13 Os quantitativos estimados servem apenas como orientação para composição de preços, não constituindo sob nenhuma hipótese a garantia de faturamento total.

5.14 Substituir, reparar ou corrigir às suas expensas, situações decorrentes de defeitos.

5.15 Arcar com todas as despesas, diretas ou indiretas, decorrentes do cumprimento das obrigações assumidas, sem qualquer ônus à CONTRATANTE

5.16 Manter as condições apresentadas na proposta durante a vigência do contrato em compatibilidade com as obrigações assumidas, todas as condições de habilitação e qualificação exigidas na licitação.

5.17 Considerando que o idioma oficial no Brasil é a Língua Portuguesa, os softwares deverão estar disponíveis com tradução para o mesmo.

5.18- Demais requisitos, serão descritos no Termo de Referência em momento posterior.

6. Natureza da Contratação:

6.1.1 Trata-se de contratação de natureza continuada.

7. Duração Inicial do Contrato:

7.1 A duração do contrato será de 12 (doze) meses na forma do artigo 106 e 107 da Lei nº 14.133 de 2021.

8. Transição Contratual:

8.1 Não se aplica

9- ESTIMATIVA DAS QUANTIDADES

9.1 A estimativa de demanda foi definida por meio de análise do número de profissionais que necessitam fazer uso desses programas pelo setor requisitante e repassadas para o setor de licitação e compra.

9.2 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.

9.3 A área demandante, Setor Comunicação e Marketing I utilizou-se do levantamento de demanda do Conselho para definir a necessidade destes produtos de acordo com as demandas futuras.

9.4 Após esse levantamento, o quantitativo de licenças total consolidado é o definido na tabela a seguir:

ITEM	CATSERV	DESCRIÇÃO	QUANTI
1	27502	LICENÇAS DE SOFTWARE ADOBE CREATIVE COULD - PLANO DE 12 MESES	1

9.5 Assim sendo, o quantitativo total a ser licitado será de 01 (uma) unidade.

10. LEVANTAMENTO DE MERCADO E JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA DO TIPO DE SOLUÇÃO A CONTRATAR.

10.1 A solução de mercado existente para a aquisição destes itens se dá através de licitações por pregão na qual a administração não possui a obrigatoriedade de aquisição de todo o quantitativo de uma única vez.

10.2 Realizar-se-á pesquisa por intermédio do Painel de Preços de modo a identificar as soluções de mercado, observando os requisitos inicialmente similares aos pretendidos.

10.3 A Pesquisa de Preços estimativa a ser aceita na licitação teve por base um Mapa de Preços que foi elaborado com base na Instrução Normativa SLTI/MPOG nº 73, de 05 de agosto de 2020, que dispõe sobre os procedimentos administrativos para a realização de pesquisa de preços para a aquisição de bens e contratação de serviços em geral, no âmbito da administração pública federal, autarquia e fundacional. A pesquisa de preço foi realizada no Painel de Preços, PNCP para pesquisa e foram considerados os preços praticados em sites de domínio amplo.

DESC.ITEM	ÓRGÃO	NÚMERO DE CONTRATO / ATA / PREGÃO	VALOR DA CONTRATAÇÃO
LICENÇAS DE SOFTWARE ADOBE CREATIVE COULD - PLANO DE 12 MESES	CONSELHO REGIONAL DE MEDICINA DE MINAS GERAIS	CONTRATO SEI Nº 46/24 - PREGÃO 16/2024	R\$ 9.928,00
	PREF. MUNIC. SANTO ANTONIO DA PADILHA	CONTRATO Nº 108/2024- PREGÃO 047/2024	R\$ 4.855,00
	PRE. MUNC. DE TRES CORAÇÕES	CONTRATO Nº 00074/2024- PREGÃO 00031/2024	R\$ 5.235,00

10.4 Fornecedores consultados:

Avenida Nossa Senhora da Penha, 699, Torre B, Sala 703, Santa Lucia, Vitória/ES CEP: 29.056-250
 Telefax: (27) 3227-1622
 WhatsApp: (27) 99811-4107

FORNECEDOR	CONTATO
Forte Brasília Solucoes Integradas LTDA	(61) 2017-2929
AGEBOS SERVIÇOS	(61) 3354-7697
Rm Supplies Tecnologia Ltda.	(11) 4789-5111
Mapdata Tec. Informatica e Comercio Ltda	2132219350
Tecnetworkings Serv. Soluções TI	(81) 3542-4912

10.5 Fornecedores que responderam a solicitação de cotação:

FORNECEDOR	CONTATO
Mapdata Tec. Informatica e Comercio Ltda	2132219350
Tecnetworkings Serv. Soluções TI	(81) 3542-4912

10.6 Solução única - Contratação de empresa para fornecimento de licenciamento de subscrição por 12 meses do software Adobe Creative Cloud.

11 - ESTIMATIVAS DE PREÇOS OU PREÇOS REFERENCIAIS

11.1 Estimativa orçamentária de todos os grupos: R\$ 5.130,55 (cinco mil cento e trinta reais e cinquenta e cinco centavos)

12 - DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO COMO UM TODO

12.1 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.

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

13.3 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.

13.4 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.

13.5 A descrição da solução visa à seleção de proposta para Pregão para a devida contratação para atendimento de demandas do Conselho Regional de Educação Física da 22ª Região-CREF22/ES.

13.6 Pelo fato de o objeto ter características comuns, uma vez que a caracterização dos produtos e serviços enseja definições objetivas com base em especificações de mercado, recomenda-se que seja adotada a modalidade pregão na forma eletrônica, pelo critério do Menor Preço Global, de acordo com o que prevê a Lei 14.133/2021.

13.7 Identificação das necessidades de negócio

- a) Manter a produção de conteúdo audiovisual do CREF22/ES com eficiência e alto padrão de qualidade.
- b) Garantir a continuidade dos projetos já iniciados em seus respectivos softwares sem prejuízos de necessidade de conversão ou incompatibilidade de arquivos.
- c) Repor licenças expiradas e suprir a necessidade de novas licenças.

13.8 Necessidades Tecnológicas

13.8.1 Identificação das necessidades tecnológica

13.8.1.1 Solução para edição de arquivos vetoriais

- a) Criação e edição de desenhos vetoriais (logos, plantas, desenhos vetorizados, ilustrações, ícones). 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).
- b) Criação e edição de conteúdo para veiculação em revistas, jornais e sites (tanto do CREF22/ES quanto de veículos de comunicação externos).
- c) Criação e edição de mídias digitais (materiais de campanhas institucionais digitais como imagens para sites, redes sociais e todo tipo de reprodução digital).
- d) Recursos com uso de Inteligência Artificial para automatizar tarefas e aumentar a produtividade. Extração automática de cores de fotos, traço automático de desenhos feitos à mão para transformação em desenho vetorial.

- e) 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. Acesso a banco de fontes gratuitas.
- f) Integração com softwares de animação, edição de imagens e vídeos.
- g) Controle de versões com os documentos na nuvem, salvamento automático e acesso de qualquer lugar.
- h) 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.
- i) Repetição imediata de objetos, imagens espelhadas, repetições de ilustrações em padrão radial ou em grade, modificação de espaçamento e refinamento do padrão.
- j) 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.

13.5 Solução para edição e tratamento de fotos

- a) Edição profissional de fotos (eventos, notícias, banco de imagens, dentre outros tipos de fotografias).
- b) Tratamento profissional de fotos (eventos, notícias, banco de imagens, dentre outros tipos de fotografias).
- c) Criação e edição de artes gráficas para mídias digitais (artes para redes sociais, sites e divulgações em formato digital).
- d) Criação e edição de artes gráficas para mídias impressas (embalagens, panfletos, materiais com fotos, entre outros).
- e) Criação de pintura digital.
- f) Ferramentas com uso de Inteligência Artificial para agilizar processos de edição de imagens.
- g) Ferramentas para ilustrações e pinturas com variedade de pincéis.
- h) Ferramenta de seleção inteligente de objetos.
- i) 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.
- j) Edição colaborativa de documentos na nuvem.

Avenida Nossa Senhora da Penha, 699, Torre B, Sala 703, Santa Lucia, Vitória/ES CEP: 29.056-250

Telefax: (27) 3227-1622

WhatsApp: (27) 99811-4107

- k) Sincronização de configurações e predefinições de pincéis, amostras, degradês, padrões, estilos e formas personalizados em qualquer computador.
- l) Menus com demonstrações das ferramentas e seus recursos sem sair do aplicativo.
- m) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual.

13.6 Solução para tratamento e organização de fotos

- a) Serviço na nuvem com ferramentas para criar, editar, organizar, armazenar e compartilhar fotos por meio de qualquer dispositivo.
- b) Ferramentas de edição com possibilidade de criação de predefinições e edição de alta quantidade de imagens com operações em lote.
- c) Ferramentas para correção de imagens inclinadas, cores, lentes e retoques.
- d) Ferramenta para criação de imagens panorâmicas com HDR a partir da combinação de várias fotos.
- e) Sincronização de configurações e arquivos em diferentes dispositivos.
- f) Ferramentas de Inteligência Artificial com reconhecimento de pessoas e temas.
- g) Desempenho aprimorado para melhor gerenciamento de hardware.
- h) Tutoriais interativos no próprio software com instruções de uso de novas funcionalidades.
- i) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.7 Solução para diagramação de livros, revistas e jornais

- a) Ferramenta profissional para layout de páginas para mídias digital e impressa (livros, revistas, jornais, eBooks, pôsteres, PDFs interativos e muito mais).
- b) Ferramentas para alterações rapidamente com estilos de parágrafo, caracteres ou objetos, páginas mestras, arquivos de livros (com capítulos em arquivos individuais), referências cruzadas, geração automática de sumário e índices, layouts alternativos com mesmo conteúdo de forma automática.
- c) Ferramenta integrada para download de fontes gratuitas.
- d) Compartilhamento rápido em nuvem e em PDF para feedback e revisão.
- e) 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.

- f) 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.
- g) Ferramentas com uso de Inteligência Artificial para automação de processos como detecção inteligente de objetos, entre outros.
- h) Estabilidade e desempenho aprimorados para exigir menos no hardware.
- i) Ferramenta para detecção e reparação de arquivos danificados.
- j) Ferramenta para criação de documentos com layouts alternativos usando o mesmo conteúdo uma única vez e no mesmo projeto.
- k) Publicação online, exportação para EPUB, PDF, HTML, imagens, impressão, etc.
- l) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.8 Solução para pré-edição de vídeos

- a) Marcação e transcodificação de vídeos.
- b) Criação de cópiões para recortar, sequenciar e organizar os vídeos capturados.
- c) Geração de arquivos preparados para edição dos vídeos.
- d) Integração nativa com o software editor de vídeos garantindo uma comunicação fluente e organização ao longo do processo de produção de vídeos.
- e) 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).
- f) Inserção de anotações nos arquivos de mídia com notas para o editor consultar diretamente no software de edição de vídeos.
- g) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.9 Solução para edição de vídeos

- a) Edição de vídeos em qualquer formato, seja 8k, 4k, Full HD, gravação HDR ou até realidade virtual.
- b) Criação de letterings, animações e gráficos visuais nos vídeos.
- c) Aplicação de efeitos e transições em vídeos.
- d) Ajustes, correções e gradação de cores das imagens.

- e) Ferramentas para automação e reformatação de vídeos para diferentes formatos de mídias e dispositivos.
- f) Ferramenta para detecção automática de edição de cena.
- g) Criação de projetos de equipe (para edição compartilhada).
- h) Exportação de mídia para Web, dispositivos móveis e TV.
- i) Ferramentas de Inteligência Artificial para automação de tarefas e edição inteligente de vídeos.
- j) Integração nativa com software de pré-edição e com projetos de equipe.
- k) Integração nativa com softwares de animação, edição de imagens e vetores, cujos elementos podem ser manipulados e editados dentro do próprio editor de vídeo.
- l) Integração nativa com software de renderização e exportação de vídeos.
- m) Integração nativa com software de edição para dispositivos móveis.
- n) Integração nativa com software de edição de áudio.
- o) Integração nativa com software de criação de animação, inclusive com criação de modelos de animação para o editor de vídeos.
- p) Aplicativo integrado para edição de vídeos por meio de dispositivos móveis como smartphones e tablets.
- q) Integração nativa com bibliotecas de áudio, com possibilidade de busca, visualização, licenciamento e download de faixas de áudio diretamente pelo software.
- r) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.10 Solução para animações e efeitos visuais cinematográficos

- a) Criação de títulos, créditos e legendas de filmes, introduções, vinhetas e transições cinematográficas.
- b) 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.
- c) Criação de elementos em vídeos.
- d) Animação de logotipos e personagens.
- e) 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.
- f) Criação de animações usando quadros-chave, expressões ou predefinições.

Avenida Nossa Senhora da Penha, 699, Torre B, Sala 703, Santa Lucia, Vitória/ES CEP: 29.056-250

Telefax: (27) 3227-1622

WhatsApp: (27) 99811-4107

- g) Criação de vídeos com realidade virtual.
- h) Integração com softwares de edição e pré-edição, também com ferramenta para eliminar a renderização intermediária no software de edição.
- i) Integração nativa com softwares de edição de imagens e vetores, cujos elementos podem ser manipulados e editados dentro do próprio editor de vídeo.
- j) Integração com parceiros de software e hardware, permitindo a instalação de plugins e outros recursos para ampliar a capacidade de produção.
- k) Ferramentas com uso de Inteligência Artificial para automação de processos como detecção inteligente de objetos, entre outros.
- l) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.11 Solução para animações de ilustrações

- a) Animação de personagens por meio de expressões e movimentos em tempo real.
- b) Criação de desenhos e avatares animados, conteúdo de e-learning e infográficos dinâmicos.
- c) Criação de conteúdo interativo para Web e dispositivos móveis, com inclusão de códigos ou até mesmo ações sem programação.
- d) Exportação para várias plataformas, incluindo HTML5 Canvas, WebGL e plataformas personalizadas como SVG.
- e) Suporte para publicação direta em redes sociais.
- f) Criação e animação de personagens com integração com softwares de edição de imagens e vetores.
- g) Integração com os softwares de edição de vídeos e de animações.
- h) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.12 Solução para edição de áudio

- a) 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.
- b) 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.

- c) Ferramenta de limpeza, restauração e edição precisa de áudio para design de efeitos sonoros, vídeo e podcasts.
- d) Integração com softwares de animação, pré-edição e edição de vídeos.
- e) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.13 Solução para edição de PDF

- a) Leitura, criação e edição profissional de documentos PDF.
- b) Conversão de PDFs em DOC, DOCX, PPT, EXCEL, imagens, dentre outros e vice-versa. Compactação de PDFs, HTML para PDF, impressão em PDF.
- c) Ferramentas para adicionar comentários, reconhecimento de texto digitalizado, combinar arquivos, reorganizar páginas, excluir páginas, girar páginas, cortar páginas, dividir PDFs.
- d) Compartilhar, enviar para comentários, enviar para assinatura, proteger, desbloquear, comparar arquivos PDFs e monitorar o progresso das tarefas por meio de qualquer dispositivo.
- e) Solicitar assinaturas, preencher e assinar, preparar formulários, assinaturas com certificados digitais.
- f) Ferramentas gratuitas para receber a colaboração de terceiros por meio de qualquer dispositivo.
- g) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas

13.14 Solução para desenvolvimento web

- a) Software de Web design compatível com HTML, CSS, JavaScript, PHP e outras linguagens de programação Web.
- b) 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.
- c) Criação de sites responsivos adaptáveis a qualquer tamanho de tela.
- d) 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.

- e) Ferramentas para edição de propriedades de texto e imagem, adicionar classes e outros recursos diretamente na visualização dinâmica e com as atualizações visíveis instantaneamente.
- f) Suporte para uso em vários monitores.
- g) Suporte e integração ao Git para trabalhos colaborativos.
- h) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.15 Solução para criação de imagens 3D foto realistas

- a) 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.
- b) 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.
- c) Criação de fotografias virtuais realistas com profundidade, textura e a iluminação ideal.
- d) Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.

13.16 Solução para colaboração com redatores e editores

- a) 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.
- b) Integração nativa com o software de diagramação.

13.17 Solução para armazenamento na nuvem

- a) Armazenamento na nuvem diretamente integrado aos softwares de criação audiovisual, permitindo agilidade e consistência nos trabalhos desenvolvidos.
- b) 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.
- c) 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.

- d) Ferramentas de colaboração na nuvem para receber comentários e feedback de terceiros e diretamente integradas aos softwares de criação audiovisual.

13.18 Solução para exportação de vídeo em qualquer formato

- a) Assimilação, transcodificação, criação de proxies e processamento de saídas em qualquer formato.
- b) Automatização de fluxos de trabalho com predefinições, pastas monitoradas e publicação de destino.
- c) Ajustador de tempo para ajustar a duração em segundo plano e aplicar correções de LUTs e de volume sem precisar abrir o projeto novamente.
- d) Integração nativa com os softwares de edição de vídeo, de animações e efeitos visuais, dentre outros, fornecendo um fluxo de trabalho consistente e ágil.

13.19 Solução para criação de página, vídeos e imagens para mídias sociais

- a) Criação de imagens para redes sociais, além de páginas da Web e vídeos curtos por meio de solução Web ou dispositivos móveis.
- b) 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.
- c) Criação de imagens com fácil adaptação aos formatos das principais redes sociais atuais.
- d) Integração com ferramentas para uso de várias fontes.
- e) Interoperabilidade e integração entre os softwares do pacote.
- f) Compatibilidade com os arquivos já existentes na Comunicação Do CREF22/ES (arquivos gerados pelos softwares da Adobe Creative Cloud).
- g) Cada licença deverá permitir o uso de um usuário ao mesmo tempo e a mesma deverá possibilitar a instalação do software em duas máquinas simultaneamente. O quantitativo com o número total de licenças é definido no item 9 deste ETP.
- h) Funcionamento e suporte na Língua Portuguesa. 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.

- i) 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

13.20 Os itens foram especificados conforme catálogo eletrônico de padronização (Portaria SEGES/ME nº 938/2022), sendo que cada um tem o número de CATSERV do módulo do Compras.gov.

13.21 Em caso de divergência entre as especificações constantes no Termo e as descritas no Comprasnet, prevalecerão as que constam no Termo de referência.

13.22 A especificação completa será detalhada no Termo de Referência.

14 - JUSTIFICATIVAS PARA O PARCELAMENTO OU NÃO DA SOLUÇÃO

14.1. A contratação será realizada por lote unico visando economia de escala, no que concerne às vantagens econômicas obtidas com redução de custos para a Administração, possibilitando uma contratação mais vantajosa e com o objetivo de evitar repetição do processo licitatório em decorrência da desistência de licitantes que sejam vencedores de apenas um item o que causaria prejuízos ao Instituto com a elaboração de um novo processo. Justifica-se também para uma maior facilidade na gestão e fiscalização, uma vez que a licitação desmembrada traria entraves, já que possibilita a celebração de vários contratos, aumentando consequentemente os custos com a gestão dos mesmos.

14.2 E conclui-se que a presente solução não admite o parcelamento do objeto sem que haja o comprometimento do conjunto da solução, sendo o parcelamento desta solução tecnicamente inviável.

15- RESULTADOS PRETENDIDOS EM TERMOS DE ECONOMICIDADE E DE MELHOR APROVEITAMENTO DOS RECURSOS HUMANOS, MATERIAIS OU FINANCEIROS DISPONÍVEIS.

15.3 A realização desta contratação observará os princípios da celeridade, da economicidade e da razoabilidade, justificando-se pela necessidade de realização das atividades relacionadas ao bom funcionamento institucional.

15.4 Espera-se com a aquisição dos materiais descritos no termo referência, que possam ser supridas as necessidades do Conselho Regional de Educação Física da 22ª Região-CREF22/ES.

16 - CONTRATAÇÕES CORRELATAS E/OU INTERDEPENDENTES

16.1 Não há correlação da pretensa contratação.

17. ALINHAMENTO ENTRE A CONTRATAÇÃO E O PLANEJAMENTO

17.1 Está contratação não se encontra em alinhamento com o planejamento, em decorrência, pois estava não prevista para ocorrer, porém aconteceu mudanças de necessidades e prioridades, se fez necessária a contratação neste momento. Mediante a esse ocorrido, necessita que seja realizada revisões regulares do planejamento e assim ajustá-lo conforme necessário.

18. BENEFÍCIOS A SEREM ALCANÇADOS COM A CONTRATAÇÃO

18.1 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).

18.2 Todos esses materiais vão permitir uma comunicação eficiente e eficaz do CREF22/ES com a sociedade e também com o público interno.

18.3 Com a contratação, espera-se: Viabilizar os trabalhos multimídia/audiovisuais desenvolvidos na Comunicação no CREF22/ES:

- a) Otimizar as atividades de produção de conteúdo;
- b) Continuidade na produção de conteúdo, considerando licenças adquiridas em projetos de divulgação da ciência;
- c) Cumprir com os objetivos estratégicos no campo da Comunicação e Marketing que requerem a produção de conteúdo audiovisual.

19. PROVIDÊNCIAS A SEREM ADOTADAS

19.1. Não há nenhuma necessidade de adaptação ao ambiente físico para início das atividades desta licitação.

20. CONTRATAÇÕES PÚBLICAS SIMILARES

20.1 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:

DESC.ITEM	ÓRGÃO	NÚMERO DE CONTRATO / ATA / PREGÃO
LICENÇAS DE SOFTWARE ADOBE CREATIVE COULD - PLANO DE 12 MESES	CONSELHO REGIONAL DE MEDICINA DE MINAS GERAIS	CONTRATO SEI Nº 46/24 - PREGÃO 16/2024
	PREF. MUNIC. SANTO ANTONIO DA PADILHA	CONTRATO Nº 108/2024- PREGÃO 047/2024
	PRE. MUNC. DE TRES CORAÇÕES	CONTRATO Nº 00074/2024- PREGÃO 00031/2024

21. POSSÍVEIS IMPACTOS AMBIENTAIS

21.1 Por tratar-se de solução de software distribuído por meio eletrônico e imaterial, a presente aquisição não gera impactos ambientais.

22. Declaração de Viabilidade

22.1 Esta equipe declara viável esta contratação.

23. Justificativa da Viabilidade

23.1. A equipe declara viável esta contratação.

24. Responsáveis

Vitória /ES 23 de julho de 2024.

Coordenadora de Comunicação, marketing e eventos

Setor de Comunicação, Marketing e eventos