DIRETORIA DE SAUDE DA MARINHA

Estudo Técnico Preliminar 15/2026

1. Informações Básicas

Número do processo: 63013001048/2026-53

2. Descrição da necessidade

Item 1: Adobe Creative Cloud

- Manter a produção de conteúdo audiovisual do Saúde Naval com eficiência e alto padrão de qualidade;
- Garantir a continuidade dos projetos já iniciados em seus respectivos softwares sem prejuízo nas conversões ou incompatibilidade de arquivos.

Item 2: Adobe Stock

- Garantia de proteção legal (direitos autorais);

Item 3: Plataforma integrada de recursos audiovisuais e ferramentas de Inteligência Artificial com catálogo de modelos generativos.

- Apoiar, aprimorar e dar maior eficiência às atividades de comunicação institucional, abrangendo a produção de conteúdos textuais, gráficos, audiovisuais e multimídia destinados aos diferentes canais de comunicação da organização.

3. Área requisitante

Área Requisitante	Responsável
Assessoria de Comunicação Integrada – Saúde Naval	Felipe Nogueira Azevedo Lemos

4. Necessidades de Negócio

Itens 1 e 2:

1. Garantir a continuidade dos serviços prestados com suporte em recursos de TIC.

Item 3:

1. Contratação de solução tecnológica, disponibilizada por meio de plataforma digital, destinada à criação, geração, transformação, edição e tratamento de conteúdos digitais mediante utilização de tecnologias de Inteligência Artificial, incluindo recursos de IA generativa aplicados a imagens, vídeos, áudio e voz.

a) Escopo
A solução deve ser uma plataforma de IA generativa multimodal capaz de atender imagem + vídeo + voz + áudio.
b) Capacidade

A solução precisa cumprir duração, resolução, image-to-video, controles, extensão etc.

c) Diversidade tecnológica

A solução exige acesso a diferentes modelos/motores ou tecnologias de geração, em vez de depender de um único recurso.

d) Comprovação

O licitante provisoriamente vencedor precisa demonstrar que a solução realmente atende aos requisitos, mediante documentação.

Por isso, soluções que não atendam cumulativamente aos requisitos técnicos mínimos serão consideradas inadequadas para atendimento da necessidade da Administração.

5. Necessidades Tecnológicas

1	**Edição de arquivos vetoriais:**
1.1	Criação e edição de desenhos vetoriais (logos, plantas, desenhos vetorizados, ilustrações e ícones) – São produzidos projetos de sinalização para as Unidades de Saúde da Marinha.
1.2	Criação e edição de arquivos para impressão (panfletos, folders, banners, filipetas, cartazes, formulários, entre outros materiais gráficos produzidos para promoção da saúde).
1.3	Criação e edição de mídias digitais (materiais de campanhas institucionais digitais como imagens para os sites, aplicativo, redes sociais, painéis de led e todo tipo de reprodução digital).
1.4	Extração automática de cores de fotos, traço automático de desenhos feitos à mão para transformação em desenho vetorial.
1.5	Gerenciamento de documentos, gráficos, estilos e texto na nuvem integrados com os demais softwares de edição de imagem, vídeo, animação, prototipação, desenvolvimento web e outros.
1.6	Edição colaborativa de forma que mais pessoas possam editar o documento; e a possibilidade de reunir todas as edições em apenas um documento sem a necessidade do envio de arquivos grandes.
1.7	Diagramação de texto.
2	**Edição e tratamento de fotos:**
2.1	Edição profissional de fotos (eventos, notícias, banco de imagens, entre outros tipos).
2.2	Criação e edição de artes gráficas para mídias digitais (artes para redes sociais, sites e divulgações em formato digital).
2.3	Ferramentas para ilustrações e pinturas com variedade de pincéis.

2.4	Ferramenta de seleçaõ inteligente de objetos.
2.5	Filtros neurais com uso de Inteligeência Artificial para colorir cena, aumentar zoom em partes da imagem, remover imperfeiçoẽs ou alterar expressões, idade ou pose.
2.6	Sincronizaçaõ de configuraçoẽs e predefiniçoẽs de pincéis, amostras, degradeês, padroẽs, estilos e formas personalizadas em qualquer computador.
2.7	Menus com demonstraçoẽs das ferramentas e seus recursos sem sair do aplicativo.
3	**Tratamento e organizaçaõ de fotos:**
3.1	Serviço na nuvem com ferramentas para criar, editar, organizar, armazenar e compartilhar fotos por meio de qualquer dispositivo.
3.2	Ferramentas de ediçaõ com possibilidade de criaçaõ de predefiniçoẽs e ediçaõ de alta quantidade de imagens com operaçoẽs em lote.
3.3	Ferramentas para correçaõ de imagens inclinadas, cores, lentes e retoques.
3.4	Ferramenta para criaçaõ de imagens panoraêmicas com HDR a partir da combinaçaõ de várias fotos.
3.5	Sincronizaçaõ de configuraçoẽs e arquivos em diferentes dispositivos.
3.6	Desempenho aprimorado para melhor gerenciamento de hardware.
3.7	Tutoriais interativos no próprio software com instruçoẽs de uso de novas funcionalidades.
3.8	Integraçaõ nativa com outros softwares de criaçaõ audiovisual e suas bibliotecas.
4	**Pré-edição de vídeos:**
4.1	Marcaçaõ e transcodificaçaõ de vídeos.
4.2	Criaçaõ de copioẽs para recortar, sequenciar e organizar os vídeos capturados.
4.3	Geraçaõ de arquivos preparados para ediçaõ de vídeos.
4.4	Integraçaõ nativa com o software editor de vídeos garantindo uma comunicaçaõ fluente e organizaçaõ ao longo do processo de produçaõ.
4.5	Possibilidade de compartilhamento por meio de projetos de equipe (os vídeos saõ pré-editados pelos cinegrafistas, jornalistas ou repórteres e compartilhados com os editores de vídeos).

4.6	Inserçaõ de anotaçoẽs nos arquivos de mídia com notas para o editor consultar diretamente no software de ediçaõ de vídeos.
4.7	Integraçaõ nativa com outros softwares de criaçaõ audiovisual e suas bibliotecas.
5	**Ediçaõ de vídeos:**
5.1	Ediçaõ de vídeos em qualquer formato (8k, 4k, Full HD, gravaçaõ HDR ou até realidade virtual).
5.2	Criaçaõ de letterings, animaçoẽs e gráficos nos vídeos.
5.3	Aplicaçaõ de efeitos e transiçoẽs.
5.4	Ajustes, correçoẽs e gradaçaõ de cores das imagens.
5.5	Ferramentas para automaçaõ e reformataçaõ de vídeos para diferentes formatos de mídias e dispositivos.
5.6	Ferramenta para detecçaõ automática de ediçaõ de cena.
5.7	Criaçaõ de projetos de equipe (para ediçaõ compartilhada).
5.8	Exportaçaõ de mídia para Web, dispositivos móveis e TV.
5.9	Ferramentas de Inteligência Artificial para automaçaõ de tarefas e ediçaõ inteligente de vídeos.
5.10	Aplicativo integrado para ediçaõ de vídeos por meio de dispositivos móveis como smartphones e tablets.
6	**Animaçoẽs e efeitos visuais:**
6.1	Criaçaõ de títulos, créditos e legendas de filmes, introduçoẽs, vinhetas e transiçoẽs cinematográficas.
6.2	Remoçaõ de objetos de vídeos, alteraçaõ de cenários com objetos em movimento, ajustes de cores seletivas de forma rápida e com exigência de menos recursos de hardware.
6.3	Criaçaõ de elementos em vídeos.
6.4	Animaçaõ de logotipos e personagens.
6.5	Navegaçaõ e criaçaõ em espaço 3D, inclusive com recursos de várias câmeras em uma cena, órbita e panorama em diversos pontos de vista, além de guias visuais e modos variados para melhor controle na navegaçaõ 3D.
6.6	Criaçaõ de animaçoẽs com utilização de quadros-chave, expressoẽs ou predefiniçoẽs.

6.7	Criaçaõ de víideos com realidade virtual.
6.8	Integraçaõ com softwares de ediçaõ e pré-ediçaõ, tambéem com ferramenta para eliminar a renderizaçaõ intermediária no software de ediçaõ.
6.9	Integraçaõ nativa com softwares de ediçaõ de imagens e vetores, cujos elementos podem ser manipulados e editados dentro do próprio editor de víideo.
6.10	Integraçaõ com parceiros de software e hardware, permitindo a instalaçaõ de plugins e outros recursos para ampliar a capacidade de producaõ.
6.11	Ferramentas com uso de Inteligeência Artificial para automaçaõ de processos como detecçaõ inteligente de objetos, entre outros.
6.12	Integraçaõ nativa com outros softwares de criaçaõ audiovisual e suas bibliotecas.
7	**Animacçõ̃es de ilustracçõ̃es:**
7.1	Animaçaõ de personagens por meio de expressoẽs e movimentos em tempo real.
7.2	Criaçaõ de desenhos e avatares animados, conteúdo de e-learning e infográficos dinâmicos.
7.3	Criaçaõ de conteúdo interativo para Web e dispositivos móveis, com inclusaõ de códigos ou até mesmo açoẽs sem programaçaõ.
7.4	Exportaçaõ para várias plataformas, incluindo HTML5 Canvas, WebGL e plataformas personalizadas como SVG.
7.5	Suporte para publicaçaõ direta em redes sociais.
7.6	Criaçaõ e animaçaõ de personagens integrados a softwares de ediçaõ de imagens e vetores.
8	**Ediçaõ de áudio:**
8.1	Conjunto completo de ferramentas que inclui visor de várias trilhas, em forma de onda e de espectro para criaçaõ, mixagem, ediçaõ e restauraçaõ de conteúdo em áudio.
8.2	Ferramenta de limpeza, restauraçaõ e ediçaõ precisa de áudio para design de efeitos sonoros, víideo e podcasts.
8.3	Integraçaõ com softwares de animaçaõ, pré-ediçaõ e ediçaõ de víideos.
8.4	Integraçaõ nativa com outros softwares de criaçaõ audiovisual e suas bibliotecas.

9	**Edição de PDF:**
9.1	Leitura, criação e edição profissional de documentos PDF.
9.2	Conversão de PDFs em DOC, DOCX, PPT, EXCEL, imagens, dentre outros e vice-versa. Compactação de PDFs, HTML para PDF, impressão em PDF.
9.3	Ferramentas para adição de comentários, reconhecimento de texto digitalizado, combinação de arquivos, reorganização, exclusão, giro e corte de páginas, e divisão de PDFs.
9.4	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
10	**Wireframes e prototipagem UI/UX:**
10.1	Software para criação de wireframes, animações, prototipagem e colaboração no desenvolvimento de telas de sites e aplicativos.
10.2	Criação de esboços e modelos com rapidez, alta fidelidade para qualquer tela, trabalho em equipe e em tempo real.
10.3	Criação de protótipos com animação, interativos e com possibilidade de testes em vários dispositivos com coleta de feedback com interações em tempo real.
10.4	Criação de camadas com profundidade, giro de planos e apresentações de trabalhos em 3D.
10.5	Layout sensível ao conteúdo, execução de alterações rápidas sem ajustes e com facilidade, repetição de grade em objetos em qualquer direção.
10.6	Criação de componentes com elementos reutilizáveis.
10.7	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
11	**Desenvolvimento web:**
11.1	Software de Web design compatível com HTML, CSS, JavaScript, PHP e outras linguagens de programação Web.
11.2	Criação, programação e gerenciamento de sites dinâmicos com mecanismo de programação inteligente e simplificado, com auxílios visuais para redução de erros e agilidade dos processos de desenvolvimento.
11.3	Criação de sites responsivos adaptáveis a qualquer tamanho de tela.
11.4	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.

11.5	Ferramentas para edição de propriedades de texto e imagem, capazes de adicionar classes e outros recursos diretamente na visualização dinâmica e atualizações instantâneas visíveis.
11.6	Suporte para uso em vários monitores.
11.7	Integração nativa com outros softwares de criação audiovisual e suas bibliotecas.
12	**Solução para exportação de vídeo em qualquer formato:**
12.1	Assimilação, transcodificação, criação de proxies e processamento de saídas em qualquer formato.
12.2	Automatização de fluxos de trabalho com predefinições, pastas monitoradas e publicação de destino.
12.3	Ajustador de tempo para acertar a duração em segundo plano e aplicar correções de LUTs e de volume sem precisar abrir o projeto novamente.
12.4	Integração nativa com os softwares de edição de vídeo, de animações e efeitos visuais, dentre outros, fornecendo um fluxo de trabalho consistente e ágil.
13	**Interoperabilidade e integração entre os softwares do pacote.**
14	**Compatibilidade com os arquivos já existentes na Assessoria (arquivos gerados pelos softwares da Adobe Creative Cloud).**
15	**Funcionar em ambiente colaborativo.**
16	**Principais softwares compatíveis com Microsoft Windows 10 e MAC OS, outros aplicativos para dispositivos móveis compatíveis com Android e iOS.**
17	**Acesso a banco de imagens e vídeos.**
17.1	Produtos inclusos: Download de 40 imagens/mês ou 480 imagens/ano.
17.2	Tipo de imagens: Fotos, ilustrações e vetores.
17.3	No mínimo, 100 milhões de arquivos (fotos, ilustrações, vídeos, efeitos sonoros e múscas, fontes tipográficas, plug-ins e vetores). Desejável que o banco também contemple imagens exclusivas.
17.4	Material, em alta qualidade, isento de royalties e integrado em aplicativos.
17.5	Download de peças gráficas: Deverá permitir o acúmulo de imagens não utilizadas para o mês seguinte (mínimo) ou durante toda a vigência do contrato.
18	**Uso das imagens:**

18.1	Digital: sites; modelos de site; postagem em contas institucionais de redes sociais; banners educativos; e-cards; e-mails; e-books; apresentações, modelos de apresentação (PowerPoint, Flash etc.); modelos de documento; quaisquer outros modelos; propaganda de TV, vídeos e filmes; logotipos não oficiais; itens para distribuição gratuita; uso não comercial; e etc.
18.2	Impresso: capas e ilustrações para folhetos; flyers; folders; cartilhas; jornais; livros ou revistas consistindo inteiramente ou em grande parte de ilustrações, com finalidade educativa e de distribuição gratuita; propaganda ou publicidade em jornais e revistas; materiais de propaganda ou publicidade impressos com distribuição gratuita; cartões de visita; pôsteres e cartazes educativos; capas; pacotes, etiquetas e embalagens de produto; papelaria: pastas, cadernos, canetas, lápis e adesivos; atrativos; calendários; canecas e copos; mousepads; camisetas, roupas; itens para distribuição gratuita; uso não comercial; e etc.
19	**Recursos de criação e produção de conteúdos com Inteligência Artificial.**
19.1	Ferramenta de geração e edição de imagens por Inteligência Artificial, a partir de comandos textuais, imagens de referência ou outros elementos fornecidos pelo usuário.
19.2	Ferramenta de geração e edição de vídeos por Inteligência Artificial, incluindo recursos de texto para vídeo, imagem para vídeo e transformação ou aprimoramento de conteúdos audiovisuais. Como requisito mínimo, a solução deverá ser capaz de gerar vídeos com duração igual ou superior a 10 (dez) segundos em uma única geração, sem que seja necessário realizar a junção, concatenação ou edição manual de múltiplos vídeos ou clipes de menor duração para atingir o tempo mínimo estabelecido.
19.3	Ferramenta de geração de voz e narração por Inteligência Artificial, incluindo conversão de texto em fala e disponibilização de diferentes vozes, idiomas e características de locução.
19.4	Ferramenta de geração e edição de áudio e efeitos sonoros por Inteligência Artificial, possibilitando a criação de sons, ambientes, ruídos e demais elementos sonoros para composição audiovisual.
19.5	Ferramenta de geração de músicas por Inteligência Artificial, possibilitando a criação de trilhas sonoras a partir de comandos ou parâmetros definidos pelo usuário.
20	**Ambiente integrado e acesso a múltiplos modelos de Inteligência Artificial.**
20.1	Disponibilização de múltiplos modelos de Inteligência Artificial, próprios e/ou de terceiros, para geração e edição de conteúdos.
20.2	Possibilidade de seleção do modelo de IA mais adequado à finalidade da produção, considerando características como tipo de conteúdo, qualidade, estilo, velocidade e resultado esperado.
20.3	Possibilidade de utilização de diferentes modelos de IA em uma única plataforma, reduzindo a necessidade de contratação e gerenciamento de múltiplas soluções independentes.
20.4	Possibilidade de combinação de diferentes recursos de criação, permitindo integrar imagens, vídeos, voz, músicas e efeitos sonoros na produção de um mesmo conteúdo audiovisual.
20.5	

	Disponibilização de recursos para manutenção de identidade visual e consistência dos conteúdos, mediante utilização de imagens, referências, estilos, personagens, elementos gráficos ou outros parâmetros definidos pela equipe.
20.6	Disponibilização de perfil de usuário e/ou gerenciamento de equipe, permitindo organizar os acessos e a utilização da solução pelos usuários autorizados.
20.7	A solução deverá possibilitar a utilização por 03 (três) usuários, conforme o quantitativo definido para atendimento das necessidades da Assessoria de Comunicação.

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

6.1 Especificações Técnicas:

a) Soluções:

I. Adobe Creative Cloud (softwares de edição, ilustração vetorial e edição de vídeo); e

II. Adobe Stock (banco de imagens).

III. Plataforma integrada de recursos audiovisuais e ferramentas de Inteligência Artificial com catálogo de modelos generativos.

6.2 Descrição do Item 1:

a) Softwares inclusos no Pacote Adobe Creative Cloud for teams All Apps / Team Licensing Subscription newal:

I - Adobe Photoshop For Teams - Subscrição 12 meses: Edição e composição de imagens;

II - Adobe Illustrator For Teams - Subscrição 12 meses: Ilustrações e gráficos vetoriais;

III - Adobe InDesign For Teams -Subscrição 12 meses: Design e layout de páginas para publicação impressa e digital;

IV - Adobe Premiere For Teams - Subscrição 12 meses: Produção e edição de vídeo;

V - Adobe after For Teams - Subscrição 12 meses: Animações e efeitos visuais cinematográficos;

VI - Adobe Audition, For Teams -Subscrição 12 meses: Gravação, mixagem e restauração de áudio;

VII - Adobe encoder For Teams - Subscrição 12 meses: encontrar imagens do Adobe Stock; e

VIII - Adobe XD For Teams - Subscrição 12 meses: permite aos designers importar, exibir e editar com facilidade conteúdo do Adobe.

6.3 Descrição do Item 2

a) Adobe Stock:

I - Adobe Stock for teams (Other) ALL MP ML (Level 1 1 - 9), com 40 novas fotos, ilustrações, vídeos, áudios, fontes, plug-ins e vetores por mês.

A contratação deverá ser feita por meio de um plano de assinatura anual que contemple o Adobe Stock for teams (Other) ALL MP ML (Level 1 1 - 9). No caso de a quantidade de dowloads permitidas não atingir o limite (40/mês), essa transferência de arquivos será acumulada para os meses seguintes, até o final do contrato.

6.4 Descrição do Item 3

a) Plataforma integrada de recursos audiovisuais e ferramentas de Inteligência Artificial

I. IA para geração de imagem

1. geração de imagem a partir de texto
2. geração/transformação a partir de imagem de referência
3. edição generativa de imagens
4. remoção, substituição ou inserção de elementos
5. expansão generativa/outpainting
6. melhoria/ampliação de resolução
7. controle de proporção/formato

II. IA para geração de vídeo

1. geração de vídeo a partir de texto
2. geração de vídeo a partir de imagem
3. imagem inicial: suporte a imagem de referência
4. imagem final: suporte a definição de frame final
5. geração de clipes com duração mínima maior ou igual a 10 segundos
6. Extensão de vídeo: recurso para continuar/estender uma geração
7. consistência: recurso para preservação de personagem/objeto/referência entre gerações
8. Prompt: negativo ou controle equivalente é obrigatório
9. suporte a diferentes proporções, inclusive 16:9 e 9:16
10. resolução mínima definida Full HD
11. edição ou transformação de vídeo utilizando IA
12. controle de movimento/câmera ou recurso funcionalmente equivalente

III. IA para geração de voz

1. síntese de voz a partir de texto
2. suporte ao idioma português brasileiro
3. disponibilidade de múltiplas vozes
4. controle de características de interpretação, quando disponível

IV. IA para geração áudio

1. geração ou tratamento de conteúdo sonoro
2. geração de efeitos sonoros ou recurso equivalente
3. tratamento/melhoria de áudio

V. Plataforma

1. acesso por navegador
2. utilização dos recursos mediante uma única contratação/licença ou pacote contratado
3. sistema de créditos ou franquia de utilização claramente definido
4. possibilidade de download/exportação dos conteúdos gerados
5. direitos de utilização dos conteúdos compatíveis com a finalidade institucional

6.4 Requisitos essenciais:

I. 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 fotos, ilustrações, vídeos, áudios, fontes, plug-ins, vetores, documentação e suporte, visando trazer segurança à DSM na manutenção do uso desses produtos.

II. 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.

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

IV. Os serviços devem ser prestados por empresa especializada no ramo, devidamente regulamentada e autorizada pelos órgãos competentes, em conformidade com a legislação vigente e padrões de sustentabilidade exigidos pela Diretoria de Saúde da Marinha, sem fornecimento de mão-de-obra em regime de dedicação exclusiva e que deverão ser especificados no Termo de Referência.

V. A solução deverá disponibilizar recursos de Inteligência Artificial Generativa suficientes para atendimento das capacidades mínimas previstas neste Estudo Técnico Preliminar, contemplando geração e/ou edição de imagens, vídeos, áudio e voz.

VI. A disponibilização dos recursos poderá ocorrer mediante modelos proprietários da própria plataforma, modelos desenvolvidos por terceiros, modelos de código aberto integrados à solução ou combinação dessas modalidades.

6.5 De Garantia e manutenção:

I. A garantia será dada através da assistência técnica na atualização dos softwares em todas as suas funcionalidades, com a disponibilização de arquivos de correções, assinaturas e atualizações de segurança, pelo período vigente do contrato, conforme a política do fabricante para o tipo de licenciamento especificado.

II. Atualização dos softwares para bugs, updates e upgrades completos.

III. Prioridade na correção de bugs da suíte, os quais tenham sido reportados e estejam causando dificuldades operacionais.

IV. Caso haja necessidade de manutenção, a contratada deverá fornecer novas soluções, incrementadas pelo fabricante das ferramentas e efetuar o devido reparo. O fornecimento do suporte ficará sob a responsabilidade da contratada, não ensejando qualquer custo adicional à contratante.

V. A contratada ou o fabricante deve disponibilizar as novas versões de softwares, incluindo correções de bug e sistema de segurança.

VI. A manutenção corretiva consiste no restabelecimento do funcionamento correto dos programas, eliminando defeitos mediante resolução de falhas apresentadas pelo software, atualização de software e ferramenta, prevendo, obrigatoriamente, a manutenção e a requisição de suporte técnico especializado, a fim de garantir a funcionalidade da produtividade.

VII. Suporte técnico “on-site”, acesso remoto, web, telefone, e-mail e atualizações dos softwares.

VIII. Atendimento no horário comercial do cliente e plantão 24/7 de atendimento telefônico e remoto.

IX. Garantia de resolução em até 5 dias úteis. Atualização de todos os softwares incluídos na solução para as versões mais recentes.

XI. Duração do contrato: 12 meses, renováveis por mais 24 meses.

7. Estimativa da demanda - quantidade de bens e serviços

Item	catmat	Especificação detalhada dos itens	UF	QTDE (12 meses)
1	27502	Licenças de softwares e serviços Adobe Creative Cloud for teams All Apps (pacote Adobe).	UN	02

2	27502	Banco de Imagens – Licença de Software e serviço Adobe Stock. (01 licença corresponde a 40 ativos/ mês acumuláveis tatalizando 480 ativos/ano).	UN	01
3	27502	Plataforma de Inteligência Artificial destinada à criação e edição de conteúdos multimídia. Geração ilimitada.	UN	03

7.1 Metodologia da estimativa.

Item 1 - Adobe Creative Cloud for teams All Apps (pacote Adobe)

Em 2023, foi realizado o Processo Administrativo nº 63013.003833/2023-06, por meio de dispensa de licitação, para a contratação de 03 (três) direitos de uso temporário de licenças de software. Após reavaliação da necessidade administrativa e operacional, nas renovações realizadas nos exercícios de 2024 e 2025, a quantidade foi ajustada para 02 (duas) licenças, adequando-se à demanda efetiva do setor.

Para a presente contratação, será mantida a quantidade de 02 (duas) licenças, considerando que cada licença permite utilização em até duas máquinas distintas. Dessa forma, o quantitativo atende adequadamente às necessidades da equipe composta por 04 (quatro) Diretores de Arte, que utilizam os softwares de maneira simultânea no desempenho das atividades de criação, edição e produção de materiais institucionais e gráficos do Saúde Naval.

Assim, a manutenção do quantitativo atualmente contratado mostra-se suficiente para garantir a continuidade das atividades, sem prejuízo à execução dos serviços e observando os princípios da economicidade e da eficiência administrativa.

Item 2 – Adobe Stock

Em 2023, no âmbito do mesmo Processo Administrativo nº 63013.003833/2023-06, foi contratada a disponibilização de 40 (quarenta) ativos mensais da plataforma Adobe Stock.

A contratação mostra-se necessária para atender às demandas de produção das campanhas de comunicação desenvolvidas por esta Assessoria, cuja média é de aproximadamente 08 (oito) campanhas mensais.

Para a elaboração de cada campanha, são utilizados, em média, 01 (uma) fotografia, 01 (um) layout com elementos gráficos de apoio, 01 (uma) trilha sonora, além de efeitos sonoros de transição empregados na produção de arquivos audiovisuais. Dessa forma, estima-se a utilização mínima de 32 (trinta e dois) ativos por mês.

Após análise dos pacotes disponibilizados pelos fornecedores, verificou-se que o plano imediatamente inferior contempla apenas 10 (dez) ativos mensais, quantitativo insuficiente para suprir a demanda desta Assessoria. Por outro lado, o plano imediatamente superior disponibiliza 750 (setecentos e cinquenta) ativos mensais, excedendo significativamente a necessidade identificada e acarretando contratação antieconômica.

Assim, concluiu-se que o pacote Adobe Stock com 40 (quarenta) ativos mensais permanece como a solução que melhor atende às necessidades institucionais desta Assessoria, por apresentar quantitativo compatível com a demanda operacional.

Item 3 - Plataforma de Inteligência Artificial destinada à criação e edição de conteúdos multimídia.

A estimativa do quantitativo foi realizada com base na estrutura da Assessoria de Comunicação do Saúde Naval e nas atividades desenvolvidas pela equipe. Atualmente, a Assessoria conta com 04 (quatro) Diretores de Arte, profissionais que atuam diretamente na criação, edição e produção de peças gráficas, vídeos, animações e demais conteúdos audiovisuais e multimídia.

A Diretoria de Saúde da Marinha também dispõe de 01 (um) profissional responsável por atividades de Relações Públicas (RP) que, embora não integre diretamente a Assessoria de Comunicação demandante, necessita do acesso à solução para o desenvolvimento de atividades institucionais relacionadas à comunicação, especialmente aquelas que envolvam a produção e utilização de conteúdos audiovisuais e multimídia.

Dessa forma, foram identificados 05 (cinco) potenciais usuários da solução no âmbito da Diretoria. Entretanto, considerando os valores praticados para a contratação e visando compatibilizar a quantidade de acessos com a demanda efetiva da unidade, foi realizado o dimensionamento do quantitativo sob a perspectiva da economicidade e da adequada utilização dos recursos públicos.

Nesse contexto, optou-se pela contratação de 03 (três) usuários, quantitativo considerado suficiente para atender às principais demandas de produção, criação e edição de conteúdos da Assessoria de Comunicação, sem a necessidade de disponibilização de acesso individual a todos os potenciais usuários.

A definição desse quantitativo considera, ainda, a dinâmica de utilização da solução e o fluxo de trabalho da equipe, uma vez que não há necessidade de acesso simultâneo e permanente por todos os potenciais usuários. Os acessos poderão ser destinados prioritariamente aos profissionais diretamente envolvidos nas atividades de criação e produção, de acordo com a demanda e a organização interna dos trabalhos.

Para a estimativa do valor da contratação, foram considerados os preços praticados pelo fornecedor para o plano compatível com as funcionalidades requeridas, levando-se em conta o quantitativo de 03 (três) usuários e o período de vigência pretendido.

Assim, a contratação de 03 (três) usuários foi estabelecida como quantitativo adequado à demanda atual, buscando conciliar a disponibilização dos recursos tecnológicos necessários à execução das atividades de comunicação com os princípios da economicidade, eficiência e adequado dimensionamento da contratação, evitando a aquisição de acessos em quantidade superior à efetivamente necessária.

8. Levantamento de soluções

8.1 Identificação das Soluções (ou Cenários)

A aquisição visa a atender a demanda de softwares de criação audiovisual que envolvem vários tipos de mídia.

a) Softwares para edição de imagem e vídeo:

Foi encontrada uma solução para atender as demandas apresentadas. Também foram analisadas uma solução composta por softwares proprietários disponíveis no mercado e outra composta por softwares livres, porém, inviáveis.

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

Id	Descrição da solução (ou cenário)	Compatibilidade com as necessidades tecnológicas de solução
1	Adobe Creative Cloud	Atende os requisitos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 e 16
	CorelDraw Graphics Suite	Atende apenas os requisitos 1 e 2

2	Capture One	Atende apenas o requisito 3
	Kyno	Atende apenas o requisito 4
	Vegas Pro Suite	Atende apenas os requisitos 5 e 8
	Autodesk Media & Entertainment Collection	Atende apenas os requisitos 6 e 7
	Foxit PhantomPDF	Atende apenas o requisito 9
	NVU (Free)	Atende apenas o requisito 11
	FFmpeg	Atende apenas o requisito 12
3	Inkscape	Atende apenas o requisito 1
	GIMP	Atende apenas o requisito 2
	RawTherapee	Atende apenas o requisito 3
	OpenShot	Atende apenas o requisito 5
	Wax	Atende apenas o requisito 6
	Synfig Studio ou Toonz	Atende apenas o requisito 7
	Audacity	Atende apenas o requisito 8
	Adobe Reader (Free)	Atende apenas o requisito 9
	NVU	Atende apenas o requisito 11
	FFmpeg	Atende apenas o requisito 12

b) Banco de Imagens:

Id	**Descrição da solução (ou cenário)**	**Compatibilidade com as necessidades tecnológicas de solução**

4	Adobe Stock.	Atende os requisitos 17 e 18
5	Banco de imagens (free).	Atende Parcialmente os requisitos 17 e 18

c) Plataforma integrada de recursos audiovisuais e ferramentas de Inteligência Artificial com catálogo de modelos generativos.

*** Soluções exemplificativas**

Id	**Descrição da solução (ou cenário)**	**Compatibilidade com as necessidades tecnológicas de solução**
6	Artlist	Atende 19 e 20
7	Google AI Studio	Atende 19 e 20
8	Runway	Atende 19 e 20
9	Adobe Firefly	Atende 19 e 20
10	Freepik Ai Suite	Atende 19 e 20
11	Krea Ai	Atende 19 e 20
12	OpenArt	Atende 19 e 20
13	Higgsfield	Atende 19; e Atende Parcialmente o requisito 20
14	Canva	Atende Parcialmente os requisitos 19 e 20
15	inVideo AI	Atende 19; e Atende Parcialmente o requisito 20

8.2 Contratações similares feitas por outros órgãos e entidades:

Foram identificadas contratações similares realizadas por diversos órgãos da Administração Pública Federal e Distrital, abrangendo a aquisição de licenças Adobe Creative Cloud for Teams, Adobe Acrobat Pro, Adobe Captivate e Adobe Stock, conforme demonstrado na tabela a seguir.

Órgão	Processo / Processo Administrativo	Edital / Pregão	Objeto
Companhia Nacional de Abastecimento (CONAB)	21200.004703/2024-14	**90.024/2024** (UASG 135100)	Contratação de **10 licenças Adobe Creative Cloud for Teams All Apps**, modalidade governamental, por 36 meses. Posteriormente formalizada pelo **Contrato Administrativo nº 077 /2024**.
Conselho Nacional de Justiça (CNJ)	Processo Administrativo **03141/2024**	Pregão Eletrônico nº 90015/2024	Aquisição de subscrições **Adobe Creative Cloud, Adobe Captivate e Adobe Acrobat Pro**, com atualização de versões por 36 meses. **Contrato nº 26/2024**, valor de R$ 1.542.540,00.

Câmara dos Deputados	Processo constante do Edital PE 90019/2026	Pregão Eletrônico nº 90019/2026	Aquisição de licenças **Adobe Creative Cloud ETLA**, Adobe Single App, Adobe Acrobat Pro e Adobe Stock, incluindo 110 licenças Creative Cloud e licença Adobe Stock 750.
Secretaria de Estado de Economia do Distrito Federal (SEEC/DF)	Processo nº **04044-00027582/2026-45**	Dispensa Eletrônica nº DE0012/2026	Contratação de licenciamento dos softwares **Adobe Creative Cloud e Adobe Stock** para a Assessoria de Comunicação. Valor estimado de R$ 22.948,78.
Secretaria do Meio Ambiente e Sustentabilidade – SEMAS	**Processo: 0007.2026**	Dispensa Eletrônica **7 /2026**	contratação de empresa para serviço de assinatura do **Google AI Ultra e licença Google**

As pesquisas evidenciam que a solução pretendida é amplamente utilizada por órgãos públicos para atender às demandas de comunicação institucional, produção gráfica, edição de imagens e vídeos e criação de conteúdo digital, demonstrando aderência às necessidades da Administração e disponibilidade de fornecedores especializados no mercado.

9. Análise comparativa de soluções

9.1 Softwares para edição de imagem e vídeo:

Requisitos	**Soluções**		
	1	2	3
Atendimento integral das necessidades de criação e produção de conteúdo.	Atende	Não Atende	Não Atende
Agilidade e produtividade nos fluxos de trabalho.	Atende	Não Atende	Não Atende
Disponibilidade de recursos para campanhas institucionais.	Atende	Não Atende	Não Atende
Atendimento a todas as necessidades tecnológicas levantadas	Atende	Não Atende	Não Atende
	Atende	Não Atende	Não Atende

Integração e compatibilidade entre arquivos e ferramentas.			
Disponibilidade de suporte, treinamento e documentação	Atende	Parcialmente Atende	Não Atende
Disponibilidade de ativos profissionais (imagens, vídeos, vetores, fontes, áudio e plug-ins)	Atende	Parcialmente Atende	Não Atende
Recursos avançados de inteligência artificial para criação e edição	Parcialmente Atende	Parcialmente Atende	Não Atende
Resultado da Análise	Viável	Não Viável	Não Viável

Nota-se que a Solução 1 é composta por um pacote de softwares que atende todas as necessidades tecnológicas levantadas.

A Solução 2 é composta por um conjunto de softwares – na sua maioria proprietários –, que reunidos buscam atender às necessidades, porém não foram encontradas soluções para as necessidades tecnológicas 10, 13, 14, 15 e 16.

A Solução 3 é composta por um conjunto de softwares gratuitos, porém não foram encontradas alternativas gratuitas para as necessidades tecnológicas 4, 10, 13, 14, 15 e 16 das necessidades tecnológicas levantadas.

Dessa forma, será inviável utilizar softwares de diferentes fabricantes para realizar uma animação, por exemplo, por não possuir integração e compatibilidade entre os softwares.

Se imaginarmos uma situação em que o processo de criação dos projetos de identidade, áudio e vídeo fosse feito em softwares de diferentes desenvolvedores (Soluções 2 e 3), a compatibilidade dos arquivos editáveis e a integridade dos arquivos seriam comprometidas.

Sendo assim, a eficiência e a agilidade das campanhas seriam prejudicadas por conta da diferença da extensão (formato) do arquivo e da incompatibilidade de uma desenvolvedora para outra. **Então, apenas a solução 1 atende.**

9.2 Banco de Imagens:

Requisitos	**Soluções**	
	4	5
Atendimento a todas as necessidades tecnológicas levantadas	Atende	Não Atende
Integração e compatibilidade entre arquivos e ferramentas	Atende	Não se Aplica
Disponibilidade de		

ativos profissionais (imagens, vídeos, vetores, fontes, áudio e plug-ins)	Atende	Não Atende
Recursos avançados de inteligência artificial para criação e edição	Não se Aplica	Não se Aplica
Resultado da Análise	Viável	Não Viável

Apenas a solução 4 (Adobe Stock) atende todos as necessidades tecnológicas levantadas.

A Solução 5 (Bancos de imagens gratuitos) não possuem variedades e qualidade de: fotos, ilustrações, vídeos, efeitos sonoros e músicas, fontes tipográficas e vetores, além de não contemplar plug-ins (mecanismos facilitadores da animação e edição).

9.3 Plataforma integrada de recursos audiovisuais e ferramentas de Inteligência Artificial com catálogo de modelos generativos.

Requisitos	**Soluções**									
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Geração de conteúdos de IA sem limitação por créditos:	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não	Não
Atendimento integral das necessidades de criação e produção de conteúdo.	Sim	Sim	Sim	Parcial	Sim	Sim	Sim	Sim	Parcial	Sim
Requisitos necessários e suficientes à escolha da solução de TIC	Sim	Sim	Sim	Parcial	Sim	Sim	Sim	Sim	Parcial	Sim
Agilidade e produtividade nos fluxos de trabalho.	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Atendimento a todas as necessidades tecnológicas levantadas	Sim	Sim	Sim	Parcial	Sim	Sim	Sim	Sim	Parcial	Sim

Disponibilidade de suporte, treinamento e documentação	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Disponibilidade de ativos profissionais (imagens, vídeos, vetores, fontes, áudio e plug-ins)	Sim	Sim	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial	Sim	Sim	Parcial	Parcial
Recursos avançados de inteligência artificial para criação e edição	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Resultado da Análise	Viável	não Viável	Não Viável	Não Viável	Não Viável	Não Viável	Não Viável	Não Viável	Não Viável	Não Viável

Entre as soluções analisadas, foi considerado VIÁVEL: Solução 6 (Plataforma Artlist).

Dentre as plataformas analisadas que atendem aos requisitos técnicos estabelecidos, especialmente quanto à disponibilização de recursos de Inteligência Artificial generativa e à possibilidade de realização de gerações em modelos elegíveis sem consumo de créditos generativos, foram consideradas as soluções Artlist, Freepik, Krea AI e OpenArt.

Entretanto, a análise da viabilidade da contratação não se restringiu às características técnicas das plataformas, tendo sido considerada também a viabilidade comercial e administrativa de aquisição da solução no mercado nacional, especialmente quanto à existência de canais formalmente reconhecidos pelo fabricante para comercialização de licenças.

Nesse aspecto, a Artlist apresentou evidência pública e verificável da existência de programa oficial de parceiros de canal (Channel Partners/Resellers), por meio do qual empresas parceiras são autorizadas a comercializar seus planos empresariais. A informação encontra-se disponibilizada pelo próprio fabricante em página institucional específica destinada ao programa de revendedores.

Em relação às plataformas Freepik, Krea AI e OpenArt, após consulta às páginas institucionais, áreas de suporte, informações comerciais e programas de parceria publicamente disponibilizados pelos respectivos fabricantes, não foi identificada referência oficial pública equivalente que permita comprovar a existência de programa de revendedores autorizados ou de canal de revenda credenciado aplicável à contratação pretendida no Brasil. Ressalta-se que a ausência de identificação dessa informação nas fontes públicas consultadas não permite afirmar a inexistência absoluta de eventuais acordos comerciais ou parceiros, mas impossibilita, para fins do presente estudo, comprovar documentalmente condição equivalente àquela expressamente demonstrada pela Artlist.

Dessa forma, dentre as alternativas tecnicamente compatíveis analisadas, a Artlist mostrou-se a solução com viabilidade de contratação mais claramente demonstrável, por reunir os requisitos técnicos pretendidos e, simultaneamente, apresentar estrutura oficial de comercialização por parceiros/revendedores reconhecida pelo próprio fabricante, ampliando a possibilidade de obtenção de propostas comerciais, competição entre fornecedores e contratação por meio dos procedimentos administrativos aplicáveis à Administração Pública.

.

10. Registro de soluções consideradas inviáveis

Item 1:

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.

Item 2:

Para a Solução 5: bancos de imagens gratuitos não possuem variedades de fotos. Geralmente, não possuem vídeos, além do risco do uso indevido de imagens, caso a peça possua direitos autorais.

Item 3:

Solução 7 – Google AI Studio: embora apresente recursos avançados de Inteligência Artificial e possibilite a utilização de diferentes modelos para geração de conteúdos, o modelo de utilização baseado em limites, cotas ou consumo dos modelos pode restringir a realização de múltiplas gerações e refações. Essa característica é especialmente relevante para a produção de vídeos com cenas continuadas, que demanda diversas tentativas para obtenção de continuidade visual e qualidade satisfatória. Dessa forma, a solução não apresenta aderência integral aos requisitos técnicos e operacionais estabelecidos.

Solução 8 – Runway: apresenta recursos robustos para geração e edição de vídeos por Inteligência Artificial, sendo adequada para parte significativa das necessidades identificadas. Entretanto, a solução não atende integralmente ao requisito de geração ilimitada de conteúdos, uma vez que sua utilização está sujeita a sistema de créditos ou limites de geração. Essa característica pode comprometer a realização de múltiplas tentativas e refações necessárias à produção de cenas continuadas, nas quais a repetição de gerações é fundamental para alcançar consistência visual, continuidade narrativa e qualidade técnica. Assim, apesar de sua capacidade audiovisual, a solução não atende ao conjunto integral dos requisitos definidos.

Solução 9 – Adobe Firefly: embora integrada ao ecossistema Adobe e disponha de recursos de geração e edição por Inteligência Artificial, a solução não apresenta aderência suficiente ao requisito de geração de vídeos necessário à demanda da Administração. Destaca-se, especialmente, a limitação relacionada à duração dos vídeos gerados, que restringe sua utilização para a construção de cenas mais extensas e sequenciais. Considerando que a produção audiovisual da Assessoria de Comunicação exige a criação e refação de cenas continuadas, essa limitação aumenta

a necessidade de composição e edição de múltiplos trechos, reduzindo a eficiência do fluxo de produção. Dessa forma, a solução não atende integralmente aos requisitos técnicos estabelecidos.

Solução 10 – Freepik AI Suite/Magnific: a solução foi considerada tecnicamente viável, inclusive por atender ao requisito de geração ilimitada de conteúdos de IA, característica relevante para a demanda de múltiplas gerações e refações de cenas continuadas. Contudo, quando considerados conjuntamente os requisitos técnicos e as condições necessárias à contratação pela Administração, a solução apresentou menor aderência em comparação à Artlist. Em especial, a Artlist se diferencia pela disponibilidade de revendedores autorizados no Brasil, aspecto que favorece a formalização da contratação, o suporte, o atendimento comercial e a execução contratual. Dessa forma, embora tecnicamente viável, a solução não foi selecionada por apresentar menor aderência ao conjunto de requisitos técnicos e operacionais estabelecidos.

Solução 11 – Krea AI: a solução foi considerada tecnicamente viável, especialmente por possibilitar geração de conteúdos de IA sem limitação significativa por créditos, característica fundamental para a realização de múltiplas tentativas e refações de cenas continuadas. Entretanto, na avaliação conjunta dos requisitos, a solução apresentou menor aderência às condições de contratação pretendidas pela Administração. A Artlist, além de atender ao requisito de geração ilimitada, apresenta a disponibilidade de revendedores autorizados no Brasil, proporcionando maior segurança e praticidade para aquisição, suporte, atendimento comercial e execução contratual.

Solução 12 – OpenArt: a solução foi considerada tecnicamente viável, inclusive por atender ao requisito de geração ilimitada de conteúdos de IA. Esse aspecto é relevante para a demanda da Administração, uma vez que a produção de vídeos com cenas continuadas exige múltiplas gerações, testes e refações até a obtenção de resultados consistentes. Contudo, na análise conjunta dos requisitos técnicos e operacionais, a Artlist apresentou maior aderência, principalmente pela existência de revendedores autorizados no Brasil, o que favorece a contratação por órgão público, o suporte e o atendimento durante a execução contratual. Dessa forma, embora tecnicamente viável, a solução não foi selecionada por apresentar menor aderência ao conjunto de requisitos estabelecidos.

Solução 13 – Higgsfield: embora apresente recursos relevantes para geração de vídeos e conteúdos audiovisuais por Inteligência Artificial, a solução não atende integralmente ao conjunto de requisitos definidos, especialmente quanto à possibilidade de geração ilimitada sem restrições relevantes decorrentes de créditos. A necessidade de múltiplas gerações e refações é essencial para a produção de cenas continuadas, uma vez que são necessárias diversas tentativas para assegurar continuidade visual, coerência entre personagens, movimentos e cenários. A existência de limitações de utilização por créditos pode elevar o custo e restringir o processo de refinamento dos conteúdos. Dessa forma, a solução foi considerada inadequada ao atendimento integral da demanda.

Solução 14 – Canva: apesar de oferecer recursos de edição gráfica e audiovisual e funcionalidades de Inteligência Artificial, a solução apresenta menor aderência às necessidades específicas identificadas para produção audiovisual avançada. O requisito de geração ilimitada de conteúdos, especialmente para possibilitar múltiplas refações de cenas continuadas, não é atendido de forma compatível com a demanda estabelecida. Além disso, os recursos de geração audiovisual e de criação de cenas por IA apresentam menor abrangência e profundidade quando comparados às soluções especializadas analisadas. Dessa forma, a solução não atende integralmente aos requisitos técnicos necessários.

Solução 15 – InVideo AI: a solução apresenta recursos relevantes para criação e edição automatizada de vídeos, inclusive com utilização de Inteligência Artificial. Entretanto, seu modelo de utilização apresenta limitações relacionadas a créditos ou quantidade de gerações, o que reduz sua aderência ao requisito de geração ilimitada estabelecido. Essa limitação é particularmente relevante para a demanda da Administração, considerando a

necessidade de realizar múltiplas gerações, refações e ajustes de cenas continuadas até alcançar a consistência visual e narrativa desejada. Dessa forma, apesar de apresentar funcionalidades compatíveis com parte da demanda, a solução não atende integralmente aos requisitos técnicos considerados essenciais.

11. Análise comparativa de custos (TCO)

A análise do Custo Total de Propriedade foi realizada considerando os custos envolvidos durante todo o ciclo de vida da solução, incluindo aquisição, implantação, operação, manutenção, suporte técnico, atualização tecnológica e eventual descontinuação.

A solução proposta consiste na contratação, por assinatura, de licenças disponibilizadas no modelo Software as a Service (SaaS).

Nesse modelo, os custos relacionados à infraestrutura, hospedagem, armazenamento em nuvem, atualização de versões, correções de segurança, disponibilidade da plataforma e suporte técnico são integralmente de responsabilidade da fabricante ou autorizada, não sendo necessários investimentos adicionais por parte da Administração em servidores, equipamentos, licenças complementares ou equipe técnica especializada para manutenção da solução.

Dessa forma, o custo total da contratação concentra-se essencialmente no valor das assinaturas, não havendo despesas relevantes com implantação, manutenção corretiva ou evolutiva, atualização tecnológica, substituição de versões ou descarte de ativos ao término da vigência contratual.

Além da previsibilidade orçamentária proporcionada pelo modelo de assinatura, a solução assegura acesso contínuo às versões mais recentes dos aplicativos, recursos atualizados de criação e edição de conteúdo e integração entre os softwares da suíte Adobe, reduzindo riscos de obsolescência tecnológica e evitando custos futuros decorrentes da aquisição de novas versões.

Conclui-se, portanto, que o Custo Total de Propriedade (TCO) da solução é reduzido, uma vez que os custos adicionais ao licenciamento são praticamente inexistentes, tornando a contratação economicamente vantajosa para a Administração.

12. Descrição da solução de TIC a ser contratada

A solução de TIC a ser contratada consiste na subscrição de licenças de softwares e serviços especializados para criação, edição, produção e gerenciamento de conteúdo audiovisual, gráfico e digital, destinados ao atendimento das necessidades da Assessoria de Comunicação da Diretoria de Saúde da Marinha (DSM), no âmbito das atividades desenvolvidas pelo Saúde Naval.

A contratação será composta pelos seguintes itens:

Item 1: Solução 1 – Adobe Creative Cloud for Teams All Apps

Contratação de 02 (duas) licenças do pacote Adobe Creative Cloud for Teams All Apps, modalidade de subscrição anual, contemplando acesso integrado a ferramentas profissionais de criação e edição de conteúdo, incluindo, entre outros:

a. Adobe Photoshop;
b. Adobe Illustrator;
c. Adobe InDesign;
d. Adobe Premiere Pro;
e. Adobe After Effects;
f. Adobe Lightroom;
g. Adobe Audition;

h. Adobe Acrobat Pro;
i. Adobe Animate;
j. Adobe XD e demais aplicativos disponibilizados pelo fabricante.

A solução possibilita a criação, edição e finalização de materiais gráficos, audiovisuais, institucionais e digitais utilizados nas campanhas de promoção da saúde, comunicação institucional e divulgação de informações à Família Naval.

Item 2: Solução 4 – Adobe Stock

Contratação de 01 (uma) licença Adobe Stock, com franquia de até 40 (quarenta) ativos mensais, permitindo acesso legal e licenciado a banco de imagens, vetores, ilustrações e demais recursos gráficos necessários à produção dos materiais institucionais do Saúde Naval.

A utilização do banco de imagens reduz riscos relacionados a direitos autorais e amplia a qualidade visual das peças produzidas.

Características da Solução Integrada

As soluções propostas operam de forma integrada, compartilhando bibliotecas, ativos digitais, recursos de inteligência artificial, padrões de identidade visual e arquivos de projeto, proporcionando:

- Maior produtividade da equipe de comunicação;

- Padronização dos materiais institucionais;

- Compatibilidade com o acervo histórico de arquivos já produzidos pelo Saúde Naval;

- Redução de retrabalho e tempo de produção;

- Disponibilização de recursos atualizados pelo fabricante;

- Suporte técnico especializado;

- Atualizações contínuas durante toda a vigência contratual;

- Conformidade com normas de licenciamento e direitos autorais.

Item 3: Soluções exemplificativas:

a) IA para geração e edição de vídeo
Veo 3.1 / Fast / Lite; Kling 1.6, 2.1, 2.5 Turbo Pro, 2.6 Pro, 3.0 e O3; Seedance 1.0 Pro Fast, 1.5 Pro, 2.0 e 2.0 Fast; Wan 2.6 e 2.7; Hailuo 2.3, Pro, Fast e Fast Pro; LTX 2.0 Pro e 2.3; Grok Imagine Video, além e variantes e modos específicos.
b) IA para avatares
Fabric 1.0; Aurora Avatar; HeyGen Avatar 4; OmniHuman 1.5 Avatar.

c) IA para música
Lyria 3 e Lyria 3 Pro - Google DeepMind.

d) IA para voz
MiniMax 02 HD; MiniMax Voice Cloning; Cartesia Sonic 2/3; Cartesia Voice Changer; Eleven v3 (Alpha);

Dessa forma, a solução será composta pelas licenças Adobe Creative Cloud for Teams All Apps, Adobe Stock e Plataforma integrada de recursos audiovisuais e ferramentas de Inteligência Artificial com catálogo de modelos generativos.

Atendem integralmente aos requisitos de negócio e tecnológicos identificados neste Estudo Técnico Preliminar, apresentando a melhor relação entre funcionalidade, produtividade, economicidade e continuidade operacional para a Diretoria de Saúde da Marinha.

13. Estimativa de custo total da contratação

Valor (R$): 17.809,00

Pesquisa de Preço

14. Justificativa técnica da escolha da solução

A aquisição das Soluções 1 e 4 visam a atender a demanda de softwares de criação audiovisual que envolvem vários tipos de mídia.

Item 1:

Solução 1: contempla a assinatura da licença do pacote de aplicativos da Adobe Creative Cloud, que inclui os softwares Photoshop Edição e composição de imagens, Lightroom Processamento e edição de fotos digitais, Illustrator Ilustrações e gráficos vetoriais, InDesign Design e layout de páginas para publicação impressa e digital, Premiere Pro Produção e edição de vídeo, After Effects Animações e efeitos visuais cinematográficos, Dreamweaver Web designs e projetos para dispositivos móveis, Adobe Muse Design de sites sem programação, Acrobat Pro DC Criação, edição e assinatura de documentos e formulários PDF, Audition Gravação, mixagem e restauração de áudio, Bridge Centralização dos ativos de criação, Animate Com Animate, gere as animações multimídias com interatividade para desktop e mobile, Experience Design (novo) que desenvolva projetos de Design e navegação com Experiências interativas para Apps, além de vários outros recursos e aplicativos complementares os quais podem vir a ser úteis para a Assessoria de Comunicação da DSM.

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

Item 2:

Solução 4: contempla a assinatura de 01 (uma) licença do banco de imagens, Adobe Stock, com direito a 40 dowloads por mês — podendo ser acumulado, para atender as necessidades dos diretores de arte do Saúde Naval.

Item 3:

Soluções 6:

Dentre as plataformas analisadas que atendem aos requisitos técnicos estabelecidos, especialmente quanto à disponibilização de recursos de Inteligência Artificial generativa e à possibilidade de realização de gerações em modelos elegíveis sem consumo de créditos generativos, foram consideradas as soluções Artlist, Freepik, Krea AI e OpenArt.

Entretanto, a análise da viabilidade da contratação não se restringiu às características técnicas das plataformas, tendo sido considerada também a viabilidade comercial e administrativa de aquisição da solução no mercado nacional, especialmente quanto à existência de canais formalmente reconhecidos pelo fabricante para comercialização de licenças.

Nesse aspecto, a Artlist apresentou evidência pública e verificável da existência de programa oficial de parceiros de canal (Channel Partners/Resellers), por meio do qual empresas parceiras são autorizadas a comercializar seus planos empresariais. A informação encontra-se disponibilizada pelo próprio fabricante em página institucional específica destinada ao programa de revendedores.

Em relação às plataformas Freepik, Krea AI e OpenArt, após consulta às páginas institucionais, áreas de suporte, informações comerciais e programas de parceria publicamente disponibilizados pelos respectivos fabricantes, não foi identificada referência oficial pública equivalente que permita comprovar a existência de programa de revendedores autorizados ou de canal de revenda credenciado aplicável à contratação pretendida no Brasil. Ressalta-se que a ausência de identificação dessa informação nas fontes públicas consultadas não permite afirmar a inexistência absoluta de eventuais acordos comerciais ou parceiros, mas impossibilita, para fins do presente estudo, comprovar documentalmente condição equivalente àquela expressamente demonstrada pela Artlist.

Dessa forma, dentre as alternativas tecnicamente compatíveis analisadas, a Artlist mostrou-se a solução com viabilidade de contratação mais claramente demonstrável, por reunir os requisitos técnicos pretendidos e, simultaneamente, apresentar estrutura oficial de comercialização por parceiros/revendedores reconhecida pelo próprio fabricante, ampliando a possibilidade de obtenção de propostas comerciais, competição entre fornecedores e contratação por meio dos procedimentos administrativos aplicáveis à Administração Pública.

14.1 DO PARCELAMENTO DA CONTRATAÇÃO DECORRENTE DE ASPECTOS TÉCNICOS

Para os itens 1 e 2, entendemos que o objeto da presente contratação das licenças são correlatos, interdependentes e, por esse motivo, devem ser geridos e executados por uma mesma empresa.

Ademais, além de garantir que o serviço prestado tenha êxito e cumpra seu objetivo ora especificado, a execução em conjunto proporcionará significativa redução de preço da contratação, o que coaduna com o princípio da economicidade da Administração Pública.

Já para o item 3, entendemos que o objeto da presente contratação da licença é independente, podendo ser gerido e executado por qualquer empresa habilitada.

15. Justificativa econômica da escolha da solução

Em relação aos custos, pela natureza da atividade, se torna a alternativa com melhor custo-benefício porque a compra dos produtos em pacote permite economia em relação ao preço pago individualmente pelos softwares.

16. Benefícios a serem alcançados com a contratação

Como resultado, espera-se que materiais de qualidade sejam produzidos como: vídeos (institucionais, divulgação de campanhas, reportagens, bancos de imagens, dentre outros), áudios (podcasts, cards, dentre outros), artes gráficas digitais e impressas (artes institucionais, cartazes, banners, faixas, folders, formulários, elementos gráficos para web, mídias digitais e sociais), páginas web (desenvolvimento de protótipos, sites, hotsites, módulos de sites, programação web, dentre outros).

Todos esses materiais vão permitir uma comunicação eficiente e eficaz com a Família Naval. Com a contratação, espera-se:

- Viabilizar os trabalhos multimídias/audiovisuais desenvolvidos no Saúde Naval;
- Otimizar as atividades de produção de conteúdo;

17. Providências a serem Adotadas

Não se aplica.

18. Declaração de Viabilidade

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

18.1. Justificativa da Viabilidade

Presentes os requisitos de segurança; funcionalidade; economia na execução; conservação e operação; possibilidade de emprego de mão de obra; materiais; tecnologia e matérias-primas existentes no local para execução; facilidade na execução, conservação e operação; adoção de normas técnicas, de saúde e de segurança do trabalho e impacto ambiental; a equipe de a futura Contratação de planejamento declara que É VIÁVEL direito de uso temporário (subscrição) das licenças de softwares e serviços Adobe Creative Cloud for teams All Apps (pacote adobe), Adobe STOCK (banco de imagens) e da Plataforma Integrada de ferramenta IA pelo período de 12 meses renováveis por mais 24 meses.

Observa-se também que a contratação de licenças é utilizada por diversos outros órgãos da Administração Pública

19. Responsáveis

Todas as assinaturas eletrônicas seguem o horário oficial de Brasília e fundamentam-se no §3º do Art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

THAYANE MASCARENHAS SENA RAMALHO

Equipe de Planejamento

FELIPE NOGUEIRA AZEVEDO LEMOS

Equipe de Planejamento

CHRISTIAN RYHOSIN DA CUNHA NAKANDAKARE

Equipe de Planejamento

YURI CARVALHO MACIESKI

Assinatura Digital Institucional
Thayane M. S. Ramalho
044.***.***-03
26/08/2026 15:00:26 -03 CPF

Assinatura Digital Institucional
Felipe N. A. Lemos
107.***.***-90
26/08/2026 15:01:43 -03 CPF

Assinatura Digital Institucional
Christian R. da C. Nakandakare
151.***.***-71
26/08/2026 15:05:31 -03 CPF

Assinatura Digital
Yuri C. Macieski
115.***.***-60
31/08/2026 09:00:04 -03