Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional - MIDR
Companhia de Desenvolvimento dos Vales do São Francisco e do Parnaíba

ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR

Processo Administrativo nº 59500.004416/2025-75-e

Contratação de Serviço de Licenciamento de Ferramenta de Prototipação de Interfaces de Software

Brasília, 24 de setembro de 2026

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
24/09/2026	1.0	Finalização da primeira versão do ETP	Cíntia Braz Mesquita

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

INTRODUÇÃO

O Estudo Técnico Preliminar – ETP é o documento constitutivo da primeira etapa do planejamento de uma contratação, que caracteriza o interesse público envolvido e a sua melhor solução. Ele serve de base ao Termo de Referência a ser elaborado, caso se conclua pela viabilidade da contratação.

O ETP tem por objetivo identificar e analisar os cenários para o atendimento de demanda registrada no Documento de Formalização da Demanda – DOD nº 4/2025 – AA/GTI/USI (eDOC 127EEDC3), bem como demonstrar a viabilidade técnica e econômica das soluções identificadas, fornecendo as informações necessárias para subsidiar a tomada de decisão e o prosseguimento do respectivo processo de contratação, regido pela Lei nº 13.303/2016 (Lei das Estatais) e pelo Regulamento Interno de Licitações e Contratos da CODEVASF (RILC), aplicando-se subsidiariamente, no que couber, a Lei nº 14.133/2021. Adota-se, ainda, como referência metodológica de boa prática, a estrutura de Estudo Técnico Preliminar prevista na Instrução Normativa SGD/ME nº 94, de 23 de dezembro de 2022, cuja aplicação obrigatória alcança os órgãos e entidades integrantes do Sistema de Administração dos Recursos de Tecnologia da Informação (SISP), do qual a CODEVASF, na condição de empresa pública regida pela Lei nº 13.303/2016, não faz parte.

Registra-se que a demanda foi objeto de análise de alinhamento estratégico pela Unidade de Conformidade e Controle de Tecnologia da Informação (AA/GTI/UPC), conforme consta no eDOC 0C259466, elaborado conforme a Metodologia de Gestão de Demandas de TI aprovada pela Resolução nº 386/2024, a qual atestou a aderência do objeto aos instrumentos de planejamento institucional vigentes, nos termos detalhados na Seção 15 deste estudo.

Referência normativa: Lei nº 13.303/2016 e RILC/CODEVASF, adotando-se a estrutura do art. 11 da IN SGD/ME nº 94/2022 como referência metodológica, e não como norma de observância obrigatória.

1. INFORMAÇÕES BÁSICAS

Processo administrativo: 59500.004416/2025-75-e.

Documento de Oficialização da Demanda: DOD nº 4/2025 – AA/GTI/USI.

Objeto: Este Estudo Técnico Preliminar tem por objetivo identificar softwares de prototipação que atendam às necessidades da Unidade de Sistemas de Informação (AA/GTI/USI). Desta forma, serão definidos os requisitos desejados da ferramenta, a viabilidade técnica e econômica das soluções identificadas. Este documento deve fornecer as informações necessárias para fundamentar o processo de contratação.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Forma de contratação: contratação direta, por dispensa de licitação em razão do valor, com fundamento no art. 29, inciso II, da Lei nº 13.303/2016, e no art. 106, inciso II, do RILC/CODEVASF, observados os demais requisitos e procedimentos estabelecidos na regulamentação aplicável. Para fins de estruturação e instrução do processo de contratação, será adotada, como referência metodológica, a estrutura prevista na IN SGD/ME nº 94/2022, no que couber e desde que compatível com o regime jurídico aplicável à CODEVASF.

A adoção da contratação direta fundamenta-se no reduzido quantitativo de licenças necessário para atendimento da demanda, limitado ao efetivo da unidade da AA/GTI/USI. Considerando-se esse quantitativo e os preços estimados para a solução, o valor global estimado da contratação situa-se abaixo do limite legal estabelecido para a dispensa de licitação aplicável à Companhia.

Enquadramento no limite de valor: o Regulamento Interno de Licitações e Contratos da CODEVASF, em seu art. 106, inciso II, no exercício da faculdade conferida pelo § 3º do art. 29 da Lei nº 13.303/2016 — que autoriza o Conselho de Administração da estatal a atualizar os valores dos incisos I e II do mesmo artigo para refletir a variação de custos —, fixa em R$ 71.280,56 (setenta e um mil, duzentos e oitenta reais e cinquenta e seis centavos) o teto para outros serviços, compras, alienações e concessões de uso.

2. DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE

A área de Tecnologia da Informação vem passando por constantes transformações, impulsionadas pela evolução tecnológica, pela crescente digitalização dos serviços e pelo aumento das expectativas dos usuários em relação à experiência, usabilidade e qualidade das soluções disponibilizadas. Nesse contexto, os processos de desenvolvimento de software também evoluíram, incorporando práticas mais colaborativas, ágeis e centradas no usuário, com o objetivo de entregar produtos de maior qualidade, em menor prazo e com maior aderência às necessidades do negócio.

A prototipação de interfaces constitui uma etapa fundamental do processo de desenvolvimento de sistemas, permitindo a validação antecipada de requisitos, fluxos de navegação, regras de negócio e aspectos de experiência do usuário antes da implementação da solução. Atualmente, a Unidade de Sistemas de Informação (AA/GTI/USI) utiliza a ferramenta Axure RP 9, para elaboração dos protótipos dos sistemas corporativos.

Entretanto, diante das evoluções do mercado de desenvolvimento de software e design de interfaces, a ferramenta atualmente utilizada apresenta limitações em relação aos recursos modernos de colaboração em tempo real, integração entre equipes multidisciplinares, compartilhamento de protótipos, gerenciamento de componentes reutilizáveis e suporte às práticas contemporâneas de UX/UI Design.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Nesse cenário, torna-se necessária a modernização da plataforma de prototipação utilizada pela AA/GTI/USI, por meio da contratação de solução amplamente adotada pelo mercado, como o Figma, que possibilita a elaboração de protótipos interativos, a colaboração simultânea entre analistas, desenvolvedores e usuários, a padronização de componentes visuais e a realização de testes de usabilidade de forma mais eficiente.

Motivação/Justificativa

A contratação de uma nova ferramenta de prototipação justifica-se pela necessidade de evitar a obsolescência tecnológica da solução atualmente utilizada pela Unidade de Sistemas de Informação e de promover o alinhamento dos processos de desenvolvimento de software da Codevasf às melhores práticas adotadas pelo mercado.

A adoção de uma plataforma moderna proporcionará ganhos significativos de produtividade, redução de retrabalho, melhoria da comunicação entre as equipes envolvidas no desenvolvimento de sistemas, maior padronização das interfaces dos sistemas corporativos e maior agilidade na validação de requisitos junto às áreas de negócio.

Além disso, a utilização de uma solução com recursos avançados de colaboração e compartilhamento de protótipos favorecerá a participação dos usuários e das partes interessadas durante o processo de concepção das soluções, contribuindo para o desenvolvimento de sistemas mais aderentes às necessidades institucionais e para a melhoria da experiência dos usuários.

A contratação também contribuirá para a manutenção da capacidade técnica da equipe, disponibilizando ferramentas compatíveis com as tecnologias e metodologias atualmente empregadas no mercado de desenvolvimento de software, bem como para a evolução contínua dos processos de análise, especificação e validação de requisitos.

Por fim, a contratação busca assegurar a continuidade da modernização dos processos de desenvolvimento de software da instituição, reduzindo riscos decorrentes da utilização de ferramentas tecnologicamente defasadas e proporcionando condições adequadas para a entrega de soluções digitais com maior qualidade, eficiência e alinhamento às necessidades estratégicas da Codevasf.

3. ÁREA REQUISITANTE

Identificação da Área requisitante	Nome do responsável
AA/GTI/USI – Unidade de Sistemas de Informação	Fabiana Mara Nogoseke Gonçalves – Chefe da AA/GTI/USI

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

4. NECESSIDADES DE NEGÓCIO

As necessidades de negócio, também chamadas de requisitos de negócio, segundo o Corpo de Conhecimento de Análise de Negócios (Guia BABOK v. 2.0) são metas de mais alto nível, objetivos ou necessidades da organização. Descrevem as razões pelas quais um projeto foi iniciado, os objetivos que o projeto vai atingir e as métricas que serão utilizadas para medir o seu sucesso. Nesse sentido, a presente seção visa descrever as necessidades de negócio que conduzirão as análises de soluções e definição da solução mais adequadas a tais objetivos organizacionais, conforme relação a seguir:

4.1 Possibilitar a criação de protótipos de baixa, média e alta fidelidade para validação de requisitos, fluxos de navegação e regras de negócio antes da implementação das soluções.

4.2 Identificar problemas de usabilidade, inconsistências de interface e requisitos incompletos ainda na fase de prototipação, reduzindo retrabalho durante o desenvolvimento.

4.3 Facilitar a comunicação e o alinhamento entre áreas de negócio, equipe de desenvolvimento, gestores, usuários e demais partes interessadas, por meio da visualização antecipada das soluções propostas.

4.4 Permitir a criação de protótipos responsivos para dispositivos móveis, tablets e computadores, considerando a necessidade atual e futura de desenvolvimento de aplicações multiplataforma.

4.5 Promover a colaboração entre os membros da equipe durante o processo de levantamento, análise e validação de requisitos.

4.6 Possibilitar a padronização das interfaces dos sistemas corporativos por meio da utilização de componentes reutilizáveis e bibliotecas de design.

4.7 Aprimorar a experiência do usuário (UX) nas soluções desenvolvidas pela Codevasf, contribuindo para maior usabilidade, acessibilidade e satisfação dos usuários.

4.8 Reduzir o tempo necessário para elaboração, revisão e aprovação de protótipos, aumentando a produtividade das equipes envolvidas no desenvolvimento de software.

4.9 Disponibilizar recursos que permitam o compartilhamento simplificado de protótipos para avaliação, validação e homologação pelas áreas demandantes.

4.10 Assegurar que a Unidade de Sistemas de Informação disponha de ferramentas compatíveis com as práticas e tecnologias atualmente adotadas pelo mercado de desenvolvimento de software e design de interfaces.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

5. NECESSIDADES TECNOLÓGICA

As necessidades tecnológicas, também chamadas de requisitos da solução de tecnologia, segundo o Corpo de Conhecimento de Análise de Negócios (Guia BABOK), descrevem as características técnicas necessárias para que a solução atenda às necessidades de negócio identificadas. Tais requisitos subsidiam a análise das alternativas disponíveis no mercado e a seleção da solução mais adequada às necessidades institucionais.

Nesse contexto, a solução a ser contratada deverá atender às seguintes necessidades tecnológicas:

5.1 Permitir a criação de protótipos interativos de interfaces digitais, com diferentes níveis de fidelidade, tais como wireframes, mockups e protótipos navegáveis.

5.2 Possibilitar a definição de interações, transições, fluxos de navegação, estados de componentes e demais comportamentos necessários à simulação da experiência do usuário.

5.3 Permitir a elaboração de protótipos para aplicações web, dispositivos móveis e outras plataformas digitais.

5.4 Possibilitar o compartilhamento de protótipos para visualização, validação e homologação por usuários e partes interessadas.

5.5 Disponibilizar recursos de colaboração entre os membros da equipe, incluindo comentários, revisões e registro de feedbacks em tempo real ou de forma assíncrona.

5.6 Permitir o compartilhamento de protótipos para consulta e testes sem a necessidade de aquisição de licenças adicionais para os usuários avaliadores.

5.7 Disponibilizar mecanismos que facilitem a transição entre a fase de prototipação e a fase de desenvolvimento, incluindo inspeção de propriedades dos componentes, medidas, estilos e especificações de interface.

5.8 Permitir a criação e manutenção de bibliotecas de componentes reutilizáveis e padrões visuais, visando à padronização das interfaces dos sistemas corporativos.

5.9 Implementar mecanismos de controle de acesso, com definição de perfis e permissões compatíveis com o ambiente corporativo.

5.10 Permitir a administração e gestão centralizada de usuários e licenças.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

5.11 Disponibilizar recursos de versionamento, histórico de alterações e recuperação de versões dos protótipos.

5.12 Permitir a exportação de protótipos, imagens, componentes e demais ativos em formatos amplamente utilizados pelo mercado.

5.13 Disponibilizar suporte técnico, documentação oficial, base de conhecimento e atualizações regulares da solução.

5.14 Possuir modelo de licenciamento compatível com o uso corporativo e institucional.

5.15 Operar em ambiente de computação em nuvem (SaaS) ou modelo equivalente, dispensando a aquisição e manutenção de infraestrutura adicional pela Codevasf.

5.16 Disponibilizar mecanismos para preservação, exportação e recuperação dos protótipos e demais artefatos produzidos durante a vigência contratual, de forma a evitar a perda de informações institucionais.

5.17 Disponibilizar mecanismos de autenticação e controle de acesso compatíveis com ambientes corporativos, contemplando, quando disponíveis no plano contratado, integração com provedor de identidade por meio de SSO e protocolos de autenticação corporativa, bem como autenticação multifator (MFA).

5.18 Atender aos requisitos de segurança, confidencialidade, proteção e disponibilidade das informações armazenadas e compartilhadas na solução, mediante adoção de controles técnicos e administrativos de segurança da informação compatíveis com a natureza do serviço.

6. DEMAIS REQUISITOS NECESSÁRIOS E SUFICIENTES À ESCOLHA DA SOLUÇÃO DE TIC

6.1 O fabricante ou fornecedor da solução deverá disponibilizar canais de atendimento e suporte técnico compatíveis com o uso corporativo da ferramenta.

6.2 O modelo de licenciamento da solução deverá assegurar sua plena utilização durante toda a vigência contratual.

6.3 O software deverá permanecer disponível e operacional durante todo o período de vigência contratual, observados os níveis de serviço e condições estabelecidos pelo fabricante.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

6.4 A solução deverá disponibilizar atualizações, correções de falhas e melhorias evolutivas durante a vigência da contratação, quando aplicáveis ao modelo de licenciamento adotado.

6.5 A solução deverá possuir documentação técnica, manuais de utilização e base de conhecimento que possibilitem sua adequada utilização pela equipe da contratante.

6.6 A solução deverá atender às legislações e normativos aplicáveis à segurança da informação, proteção de dados pessoais, direitos de propriedade intelectual e licenciamento de software, sem prejuízo dos requisitos específicos de segurança, privacidade, controle de acesso, auditoria e governança estabelecidos.

6.7 A solução deverá possibilitar a preservação, exportação e recuperação dos protótipos, componentes e demais artefatos produzidos pela contratante, observadas as funcionalidades disponibilizadas pelo fabricante.

6.8 A solução, quando utilizada para geração de protótipos por meio de recursos de Inteligência Artificial, deverá informar e garantir contratualmente as condições de coleta, armazenamento, processamento, compartilhamento, retenção e exclusão dos dados fornecidos pela CODEVASF. Fica vedada a utilização dos prompts, documentos, imagens, informações e demais conteúdos fornecidos pela CODEVASF para treinamento, ajuste fino, desenvolvimento ou aprimoramento de modelos de Inteligência Artificial do fornecedor ou de terceiros, salvo mediante autorização prévia, expressa e específica da CODEVASF. O tratamento dos dados deverá observar a legislação aplicável, especialmente a Lei nº 13.709/2018 (LGPD), e os requisitos de segurança da informação definidos pela CODEVASF.

7. ESTIMATIVA DA DEMANDA - QUANTIDADE DE BENS E SERVIÇOS

A estimativa da demanda para contratação de solução de prototipação de interfaces considera a estrutura atual da Unidade de Sistemas de Informação (AA/GTI/USI), composta atualmente por 13 (treze) integrantes, analistas de requisitos, administradores de banco de dados, desenvolvedores e demais profissionais envolvidos no ciclo de desenvolvimento de software.

Considerando que as atividades de prototipação são executadas principalmente pelos analistas de requisitos e profissionais envolvidos na especificação e validação das soluções, estima-se inicialmente a necessidade de contratação de **6 (seis) licenças** da solução de prototipação.

Adicionalmente, em razão da possibilidade de ampliação da equipe, da evolução dos processos de desenvolvimento de software e da necessidade de participação de outros profissionais nas atividades de prototipação, colaboração e validação de interfaces, poderá

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

haver necessidade futura de expansão do quantitativo de licenças durante a vigência contratual.

Dessa forma, a solução a ser contratada deverá possibilitar a ampliação do quantitativo de licenças, conforme a necessidade da Administração, observadas a disponibilidade orçamentária, as condições contratuais aplicáveis e o limite de valor previsto no art. 106, inciso II, do RILC/CODEVASF para a dispensa de licitação em razão do valor. Eventual ampliação que eleve o valor global da contratação acima desse limite deverá ser precedida de nova avaliação quanto à modalidade de contratação aplicável."

8. LEVANTAMENTO DE SOLUÇÕES

Foi realizado levantamento de mercado com o objetivo de identificar soluções de software destinadas à criação de wireframes, mockups e protótipos interativos de interfaces digitais, considerando ferramentas amplamente utilizadas no mercado de desenvolvimento de software e experiência do usuário (UX/UI).

As soluções identificadas foram:

Id	Descrição da solução (ou cenário)
1	**Figma**: Plataforma de design e prototipação colaborativa baseada em nuvem, acessível por meio de navegadores web e aplicações desktop, permitindo colaboração em tempo real entre os membros da equipe.
2	**Axure RP**: Ferramenta para criação de wireframes, especificações funcionais e protótipos interativos, amplamente utilizada em atividades de análise e levantamento de requisitos.
3	**Balsamiq**: Ferramenta voltada para criação rápida de wireframes de baixa fidelidade, com foco na concepção inicial de interfaces.
4	**ProtoPie**: Ferramenta para criação de protótipos interativos e simulação de comportamentos avançados de interfaces digitais.
5	**Marvel**: Plataforma de design, prototipação e testes de usabilidade, com recursos de colaboração entre equipes.

Tabela 1 – Cenários considerados

Adicionalmente, foi realizada consulta ao Portal do Software Público Brasileiro, não sendo identificadas soluções que atendessem integralmente às necessidades de negócio e tecnológicas levantadas para a presente contratação.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

As soluções identificadas serão avaliadas nas etapas subsequentes deste estudo, considerando os requisitos de negócio, requisitos tecnológicos, aspectos de licenciamento, custos e aderência às necessidades da Codevasf.

9. ANÁLISE COMPARATIVA DAS SOLUÇÕES

A fim de buscar possíveis soluções, foram examinados Termos de Referência e Editais de contratações recentes em órgãos da Administração Pública. Abaixo, apresentamos a lista de contratações semelhantes que foram consideradas no estudo:

Órgão	UASG	Edital	Objeto da Contratação
ANEEL	323028	27/2023	Prestação de serviços de subscrição de licenças do software Axure RP Pro, pelo período de 24 meses, prorrogável por até 48 meses, conforme condições, quantidades e exigências estabelecidas no Edital e seus anexos.
Tribunal de Contas da União	30001	90024/2025	Aquisição de direito de uso da ferramenta de design colaborativo e prototipação Figma pelo período de 12 (doze) meses para atender a necessidades do TCU.
Centro de Serviços Compartilhados – Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos	170607	257/2026	Contratação de empresa especializada para o fornecimento, por subscrição, de 12 (doze) licenças anuais de acesso à plataforma Figma, no plano Organization, perfil de acesso full, destinadas a atividades de criação, edição, prototipação e gerenciamento de artefatos visuais.
Câmara dos Deputados	10001	90056/2026	Aquisição de licenças do software Figma - Organization Full Seat, pelo prazo de 12 (doze) meses.
PROCERGS	926213	0003/2026	Contratação de prestação de serviços continuados sem dedicação exclusiva de mão de obra, de subscrição de 38 (trinta e oito) licenças de uso do software Figma Organization Plan, sendo 14 (quatorze) licenças do tipo Figma Full e 24 (vinte e quatro) licenças do tipo Figma Dev, com prestação de serviços de suporte técnico,

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

			a título de garantia, de acordo com as quantidades, condições e especificações estabelecidas neste Edital e seus Anexos.

Tabela 2 – Contratações semelhantes identificadas em outros órgãos

Ademais, foi feita uma pesquisa de mercado para entender as ferramentas mais utilizadas e eficazes que estão em uso atualmente. Essa pesquisa resultou na seleção de cinco ferramentas:

9.1 Figma:

Solução em nuvem que permite a criação de designs web personalizados e o compartilhamento de protótipos com membros da equipe por meio de colaboração, registro de atividades, análises/relatórios, entre outros.

Vantagens:

Alta portabilidade: funcionamento via navegador, dispensando instalação local e permitindo acesso a partir de qualquer máquina;

Colaboração em tempo real: múltiplos usuários podem editar o mesmo protótipo simultaneamente.

Interface intuitiva: apresenta curva de aprendizado reduzida, facilitando a adoção pela equipe;

Plugins: disponibiliza diversos plugins que ampliam as funcionalidades da ferramenta;

Reutilização de componentes: permite a criação de componentes reutilizáveis, reduzindo retrabalho e garantindo padronização visual;

Figma Maker: Permite a rápida prototipação a partir de prompts de IA.

Figma Dev: Acesso para desenvolvedores que facilita o encaminhamento do protótipo para a codificação, possibilitando a transformação dos designs em código, extensões para ferramentas de codificação, entre outras.

Desvantagens:

Dependência de conexão com internet: funcionalidades limitadas para acessar, criar ou alterar os protótipos em ambientes offline;

Limitações na personalização avançada: menor flexibilidade para criação de comportamentos dinâmicos complexos;

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

9.2 Axure RP:

Ferramenta de design de software completa para criar protótipos, especificações e diagramas. Usado por gerentes de produto, analistas de negócios e profissionais de experiência do usuário que desejam planejar projetos de software, criar protótipos de soluções e entregar especificações aos desenvolvedores.

Vantagens:

Ferramenta robusta e completa: adequada para projetos complexos e de grande escala;

Interações: permite a criação de interações mais complexas e dinâmicas, simulando em alta fidelidade o uso do sistema final;

Documentação detalhada: possui uma documentação completa, com vídeos, passo a passos, e explicação de uso de cada funcionalidade disponível;

Dados: permite o uso de variáveis, condicionais, conteúdo dinâmicos, funcionalidade de repetição, entre outras;

Controle de versões: permite a colaboração entre a equipe de desenvolvimento e a sincronização e mesclar alterações feitas, assim como voltar para versões anteriores.

Modo de inspeção: permite inspecionar elementos, copiar e exportar CSS;

Especificações: permite adicionar anotações detalhadas, requisitos e especificações diretamente aos protótipos, o que facilita uma documentação e centralização dos dados;

Compatibilidade retroativa: permite abrir protótipos de versões mais antigas nas novas versões, apesar de não ser possível fazer o contrário.

Desvantagens:

Curva de aprendizado mais elevada: em razão do nível de complexidade e quantidade de funcionalidades disponíveis, essa ferramenta pode ter uma curva de aprendizagem maior, se comparada às demais.

Maior tempo de prototipação: a elaboração de protótipos pode demandar mais tempo em comparação a ferramentas mais simples;

Colaboração não simultânea: não permite que múltiplos usuários editem o mesmo protótipo em tempo real;

Limitações de responsividade: apresenta menor flexibilidade para adaptação responsiva

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

em comparação a outras ferramentas;

Comunidade e ecossistema mais limitados: mais limitado em plugins, integrações e templates disponíveis pela comunidade.

9.3 Balsamiq:

O Balsamiq é uma ferramenta de wireframing que ajuda equipes de produto enxutas a transformar ideias iniciais em direcionamentos claros e acionáveis. É utilizada por gerentes de produto, engenheiros de produto, líderes técnicos e fundadores que precisam se alinhar rapidamente e comunicar ideias de produto antes do design ou do código.

Vantagens:

Componentes reutilizáveis: disponibiliza componentes editáveis já prontos, que podem ser reutilizados em diferentes designs, economizando tempo de criação;

Colaboração em tempo real: permite a edição dos protótipos entre diferentes pessoas da equipe ao mesmo tempo;

Curva de aprendizado pequena: interface simples e intuitiva o que permite o aprendizado muito rápido;

Desvantagens:

Somente wireframes: esta ferramenta é focada apenas no desenvolvimento de wireframes, então não é possível desenvolver protótipos de mais alta fidelidade;

Não permite animações ou interações mais elaboradas: por focar somente em wireframes, as funcionalidades não permitem criar animações ou interações;

9.4 ProtoPie:

O ProtoPie é a ferramenta para prototipagem avançada, designers podem criar protótipos altamente realistas e interativos para todos os dispositivos, incluindo Web, Mobile, IoT, Automotivo e hardware personalizado.

Vantagens:

Multimodal: a ferramenta auxilia na prototipação de interfaces para diversos dispositivos, incluindo casos mais diferentes, como interfaces televisões, jogos, relógios inteligentes e outros;

Dados: permite o uso de variáveis, condicionais, fórmulas,

Diferentes importações: permite importação de protótipos de outras ferramentas como Sketch, Figma e AdobeXD;

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Animações: permite criar interações com animações como mover, mudar cores, rotação 3D, entre outros;

Integração com outras ferramentas: Permite integrar com outras ferramentas como UserZoom e Lookback;

Gravação de interação: Permite gravar um vídeo da interação pelos protótipos, simulando o uso do sistema real;

Desvantagens:

Mais tempo de prototipação: demora mais tempo para desenvolver os protótipos, sendo algumas partes não intuitivas;

Curva de aprendizado mais elevada: essa ferramenta pode ter uma curva de aprendizagem maior, se comparada às demais, devido à diversidade de funcionalidades e design menos intuitivo;

9.5 Marvel:

Marvel é uma solução de design de aplicativos baseada na nuvem que ajuda desenvolvedores a criar protótipos e wireframes para produtos digitais em uma interface centralizada. O software oferece ferramentas para prototipagem, testes de usuário, transição para desenvolvedores e colaboração, otimizando o processo de design.

Vantagens:

Integrações: Permite integrar com outras ferramentas como Jira, Dropbox Paper, Ballpark, entre outros;

Testes de usuário: funcionalidade que permitindo gravar a tela, áudio e câmera para testar os protótipos em tempo real;

Colaboração em tempo real: a ferramenta oferece colaboração em tempo real, facilitando a prototipação em equipe;

Desvantagens:

Dependência de internet: a ferramenta não funciona sem internet;

Opções de animações limitada: possui formas de fazer animações, mas são limitadas a poucas opções e em apenas algumas partes dos protótipos;

Poucas opções de personalização: o sistema possui restrições para customizar os protótipos se comparado às demais ferramentas;

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Requisitos		Cenários				
		Figma	Axure RP	Balsamiq	ProtoPie	Marvel
Requisitos de Negócio	4.1 Possibilitar a criação de protótipos de baixa, média e alta fidelidade para validação de requisitos, fluxos de navegação e regras de negócio antes da implementação das soluções;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente
	4.2 Identificar problemas de usabilidade, inconsistências de interface e requisitos incompletos ainda na fase de prototipação, reduzindo retrabalho durante o desenvolvimento;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente
	4.3 Facilitar a comunicação e o alinhamento entre áreas de negócio, equipe de desenvolvimento, gestores, usuários e demais partes interessadas, por meio da visualização antecipada das soluções propostas;	Atende	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende
	4.4 Permitir a criação de protótipos responsivos para dispositivos móveis, tablets e computadores, considerando a necessidade atual e futura de desenvolvimento de aplicações multiplataforma;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente
	4.5 Promover a colaboração entre os membros da equipe durante o processo de levantamento, análise e validação de requisitos;	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende
	4.6 Possibilitar a padronização das interfaces dos sistemas corporativos por meio da utilização de componentes reutilizáveis e bibliotecas de design;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente
	4.7 Aprimorar a experiência do usuário (UX) nas soluções desenvolvidas pela Codevasf, contribuindo para maior usabilidade, acessibilidade e satisfação dos usuários;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

	4.8 Reduzir o tempo necessário para elaboração, revisão e aprovação de protótipos, aumentando a produtividade das equipes envolvidas no desenvolvimento de software;	Atende	Atende Parcialmente	Atende	Atende Parcialmente	Atende
	4.9 Disponibilizar recursos que permitam o compartilhamento simplificado de protótipos para avaliação, validação e homologação pelas áreas demandantes;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende
	4.10 Assegurar que a Unidade de Sistemas de Informação disponha de ferramentas compatíveis com as práticas e tecnologias atualmente adotadas pelo mercado de desenvolvimento de software e design de interfaces;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende	Atende Parcialmente
Requisitos Tecnológicos	5.1 Permitir a criação de protótipos interativos de interfaces digitais, com diferentes níveis de fidelidade, tais como wireframes, mockups e protótipos navegáveis;	Atende	Atende	Não atende	Atende Parcialmente	Atende
	5.2 Possibilitar a definição de interações, transições, fluxos de navegação, estados de componentes e demais comportamentos necessários à simulação da experiência do usuário;	Atende	Atende	Não atende	Atende	Não atende
	5.3 Permitir a elaboração de protótipos para aplicações web, dispositivos móveis e outras plataformas digitais;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
	5.4 Possibilitar o compartilhamento de protótipos para visualização, validação e homologação por usuários e partes interessadas;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
	5.5 Disponibilizar recursos de colaboração entre os membros da equipe, incluindo comentários, revisões e registro de feedbacks em tempo real	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

	ou de forma assíncrona;					
	5.6 Permitir o compartilhamento de protótipos para consulta e testes sem a necessidade de aquisição de licenças adicionais para os usuários avaliadores;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
	5.7 Disponibilizar mecanismos que facilitem a transição entre a fase de prototipação e a fase de desenvolvimento, incluindo inspeção de propriedades dos componentes, medidas, estilos e especificações de interface;	Atende	Atende Parcialmente	Não atende	Não atende	Atende
	5.8 Permitir a criação e manutenção de bibliotecas de componentes reutilizáveis e padrões visuais, visando à padronização das interfaces dos sistemas corporativos;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende Parcialmente
	5.9 Implementar mecanismos de controle de acesso, com definição de perfis e permissões compatíveis com o ambiente corporativo;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
	5.10 Permitir a administração e gestão centralizada de usuários e licenças;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente	Atende Parcialmente
	5.11 Disponibilizar recursos de versionamento, histórico de alterações e recuperação de versões dos protótipos;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende Parcialmente
	5.12 Permitir a exportação de protótipos, imagens, componentes e demais ativos em formatos amplamente utilizados pelo mercado;	Atende	Atende	Atende Parcialmente	Atende	Atende
	5.13 Disponibilizar suporte técnico, documentação oficial, base de conhecimento e atualizações regulares da solução;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
	5.14 Possuir modelo de licenciamento compatível com o uso corporativo e institucional;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
	5.15 Operar em ambiente de computação em nuvem	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

	(SaaS) ou modelo equivalente, dispensando a aquisição e manutenção de infraestrutura adicional pela Codevasf;					
	5.16 Disponibilizar mecanismos para preservação, exportação e recuperação dos protótipos e demais artefatos produzidos durante a vigência contratual, de forma a evitar a perda de informações institucionais;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende Parcialmente
	5.17 Disponibilizar mecanismos de autenticação compatíveis com ambientes corporativos e práticas de segurança da informação;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
	5.18 Atender aos requisitos de segurança, confidencialidade e proteção das informações armazenadas e compartilhadas na solução;	Atende	Atende	Atende	Atende	Atende
Resultado da Análise		**Viável**	**Viável**	**Não viável**	**Não viável**	**Não viável**

Tabela 3 – Comparação de Soluções

Para analisar se os requisitos são atendidos ou não, foi feita uma pesquisa na documentação de cada ferramenta.

10. REGISTRO DE SOLUÇÕES CONSIDERADAS INVIÁVEIS

Após a análise das ferramentas avaliadas em relação aos requisitos de negócio e tecnológicos estabelecidos, verificou-se que as soluções apresentam diferentes níveis de aderência às necessidades da Unidade de Sistemas de Informação.

A ferramenta **Figma** apresentou o maior nível de aderência entre as soluções avaliadas, atendendo integralmente aos 28 requisitos analisados, sendo 10 requisitos de negócio e 18 requisitos tecnológicos. Dessa forma, a solução obteve pontuação máxima em todos os critérios estabelecidos. A ferramenta **Axure RP** atendeu integralmente a 25 dos 28 requisitos, apresentando atendimento parcial em 3 requisitos, não tendo sido identificado nenhum requisito não atendido. A ferramenta **Balsamiq** apresentou atendimento integral a 15 requisitos, atendimento parcial a 10 requisitos e não atendimento a 3 requisitos. A solução **ProtoPie** apresentou atendimento integral a 16 requisitos e atendimento parcial a 11 requisitos, e não atendimento a 1 requisito. A ferramenta **Marvel** apresentou

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

atendimento integral a 17 requisitos e atendimento parcial a 10 requisitos, além de 1 requisito não atendido.

Diante dos resultados obtidos, observa-se que o Figma apresentou a maior aderência aos requisitos estabelecidos, seguido pelo Axure RP. As ferramentas Balsamiq, ProtoPie e Marvel apresentaram limitações em diferentes requisitos, devendo sua adequação ser avaliada considerando as necessidades específicas da Unidade e o grau de atendimento mínimo definido para a contratação.

Adicionalmente, durante o levantamento de mercado, não foram identificados representantes comerciais da solução ProtoPie estabelecidos no Brasil. Também não foram identificados, no levantamento realizado, registros de licitações envolvendo especificamente as soluções Balsamiq, ProtoPie e Marvel, aspecto que deverá ser considerado conjuntamente com os demais elementos da análise de mercado, não constituindo, isoladamente, fator determinante para a inviabilidade das soluções.

Considerando a pontuação atribuída aos requisitos, verifica-se, portanto, que o Figma apresenta aderência integral ao conjunto de requisitos analisados, enquanto o Axure RP apresenta elevada aderência, com três requisitos atendidos parcialmente. As demais soluções apresentam maior quantidade de requisitos atendidos parcialmente ou não atendidos, indicando menor aderência ao conjunto de necessidades identificadas pela Unidade.

11. ANÁLISE DE RISCOS

Considerando as soluções consideradas viáveis, os requisitos apresentados pela unidade e a forma de contratação mencionada, foram indicados riscos de natureza tecnológica, operacional, de segurança da informação e econômico-contratual.

Risco	Descrição	Impacto
Desconformidade com a LGPD	Tratamento de dados pessoais por operador não contratado e sem instrumento jurídico que discipline a relação, em desacordo com o art. 46 da Lei nº 13.709/2018.	Alto
Dependência Tecnológica (*vendor lock-in*)	A utilização continuada do Figma pode gerar dependência tecnológica em razão do acúmulo de arquivos, protótipos, componentes, bibliotecas e fluxos de trabalho na plataforma.	Médio
Dificuldade de portabilidade dos arquivos ao término do contrato	Os arquivos e projetos produzidos no Figma podem não ser integralmente reproduzidos em outras ferramentas, especialmente quanto a componentes, protótipos, interações, bibliotecas e demais funcionalidades específicas.	Alto

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Indisponibilidade do serviço	Interrupções ou degradações do serviço podem impedir o acesso aos arquivos e prejudicar atividades de design, prototipação e colaboração das equipes.	Alto
Contratação de quantitativo inadequado	O quantitativo de licenças pode ser superior ou inferior à demanda efetiva durante a vigência anual.	Médio
Descontinuidade ou alteração significativa da solução	O fornecedor pode descontinuar funcionalidades, modificar significativamente o produto ou alterar sua estratégia comercial.	Alto
Compartilhamento indevido de informações	Usuários podem compartilhar arquivos ou protótipos com terceiros sem a devida autorização, inclusive por meio de links públicos ou externos.	Alto
Uso inadequado de funcionalidades de inteligência artificial	A utilização de recursos de IA disponíveis na plataforma pode envolver o processamento de informações institucionais sem observância das regras internas de segurança e privacidade.	Alto
Dependência de conectividade com a Internet	O funcionamento da solução depende de conexão adequada à Internet e da disponibilidade dos serviços de infraestrutura necessários ao acesso à plataforma.	Médio

Tabela 4 – Riscos identificados

12. ANÁLISE COMPARATIVA DE CUSTOS (TCO)

Para a análise do cálculo do custo financeiro das soluções, foi realizada uma consulta pelo compras.gov de contratações semelhantes. Foram encontradas contratações principalmente da ferramenta Figma, e foram consideradas as contratações do plano Full Organization da ferramenta. De forma semelhante, foi feita uma pesquisa no Banco de Preços (eDOC 6DA08295).

Órgão	UASG	Edital	Ferramenta	Qtd Licenças	Valor Unitário (Por ano)	Valor Total
Tribunal de Contas da União	30001	90024/2025	Figma Organization Full	40	R$ 4.994,99	R$ 199.799,60
Centro de Serviços Compartilhados – Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos	170607	257/2026	Figma Organization Full	12	R$ 4.766,20	R$ 57.194,40

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Câmara dos Deputados	10001	90056/2026	Figma Organization Full	21	R$ 4.875,56	R$ 102.386,76
PROCERGS	926213	0003/2026	Figma Organization Full	14	R$ 5.010,94	R$ 70.153,16

Tabela 5 – Valores de contratações semelhantes de outros órgãos

Além disso, foi feita uma consulta com parceiros que vendem as licenças das ferramentas Figma no Brasil, solicitando um orçamento da contratação anual das licenças. Foram solicitadas cotações de 6 licenças do plano Organization Full (eDOC 624485F1, eDOC 09985D27, eDOC A3F2EA26, eDOC 49D3EF31), como apresentado a seguir:

Plano	Unidade	Qtd Licenças	Valor Unitário	Valor Total
Figma Organization Full	Licença/ano	6	R$ 4.870,00	R$ 29.220,00
Figma Organization Full	Licença/ano	6	R$ 5.554,26	R$ 33.325,56
Figma Organization Full	Licença/ano	6	R$ 6.038,83	R$ 36.232,98
Figma Organization Full	Licença/ano	6	R$ 8.424,00	R$ 50.544,00

13. CÁLCULO DOS CUSTOS TOTAIS DE PROPRIEDADE (TCO)

A seguir, o valor estimado de cada licença de uso da ferramenta Figma, assim como o valor total anual da contratação de 6 licenças Full. Foi feita uma média das quatro contratações encontradas e de três dos quatros orçamentos obtidos de acordo com o acesso Full. É importante observar que foi utilizado o método de Outiliers, dessa forma, uma das propostas não foi utilizada por apresentar um valor muito elevado comparado às demais.

	Licenças de uso de software de prototipação			
Unidade: 1 Licença de Uso/ano				
Item	**Software**	**Valor Unitário**	**Quantidade**	**Valor Total**
1	Figma Organization Full	R$ 5.158,82	6	R$ 30.952,92

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

14. MAPA COMPARATIVO DOS CÁLCULOS TOTAIS DE PROPRIEDADE (TCO)

Descrição da solução	Estimativa de TCO Ano 1	Total
6 Licenças Figma Organization Full	R$ 30.952,92	**R$ 30.952,92**

É importante observar que caso haja necessidade, a quantidade de licenças da ferramenta poderá sofrer alterações para mais ou para menos. Além disso, poderá ocorrer a prorrogação do contrato para além dos 12 meses especificados.

15. IDENTIFICAÇÃO NO PLANO ANUAL DE COMPRAS (PAC) E PLANO DIRETOR DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (PDTI)

Conforme análise realizada pela AA/GTI/UPC (eDOC 0C259466) a presente demanda encontra guarita nos seguintes instrumentos quanto ao seu alinhamento estratégico:

15.1 Nos objetivos estratégicos do PEI 2025-2030:

• **Na perspectiva Gestão e Governança, Tema: Tecnologia, OE2** – Promover a Modernização Tecnológica e a Transformação Digital;

• **Na perspectiva Gestão e Governança, Tema: Processos Internos, OE3** – Fortalecer a Governança, Gestão de Riscos e Integridade;

• **Na perspectiva Gestão e Governança, Tema: Processos Internos, OE5** – Buscar a Excelência na Gestão de Recursos Administrativos;

• **Na perspectiva Gestão e Governança, Tema: Processos Internos, OE6** – Otimizar a Gestão Orçamentária, Financeira e Contábil.

15.2 Nos objetivos estratégicos de TI do PETI 2023-2027:

• **OETI06** - Padronizar e fortalecer a infraestrutura de TI, na iniciativa IETI 17 - Fornecer equipamentos (hardwares e softwares) compatíveis com as necessidades de cada área;

• **OETI08** - Garantir a gestão e execução dos recursos orçamentários de TI, na iniciativa IETI 20 - Projetar todas as ações que tenham previsão de uso orçamentário.

15.3 Situação no PDTI 2023-2027:

A demanda originalmente registrada no PDTI 2023-2027, meta 2.1.03, previa a renovação/aquisição do software Axure, ferramenta até então utilizada pela Unidade de Sistemas de Informação (AA/GTI/USI) para atividades de prototipação. Contudo, no âmbito

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

da elaboração do presente Estudo Técnico Preliminar, foi realizado levantamento de mercado (Seção 8) e análise comparativa de soluções (Seção 9), que identificaram que a ferramenta Figma atende de forma mais completa aos requisitos de negócio e tecnológicos levantados pela unidade, notadamente quanto a colaboração em tempo real, compartilhamento de protótipos, integração entre equipes multidisciplinares e transição para a etapa de desenvolvimento — funcionalidades em que a solução Axure apresenta limitações frente às práticas atuais de mercado (conforme detalhado nas Seções 9 e 10). Dessa forma, a presente contratação, embora vinculada à necessidade original registrada no PDTI, propõe a substituição da solução Axure pela ferramenta Figma, por representar a alternativa tecnicamente mais aderente para a Codevasf, mantendo-se o alinhamento com o objetivo estratégico de modernização tecnológica da unidade. Recomenda-se, complementarmente, a atualização da redação da meta 2.1.03 do PDTI por ocasião de sua próxima revisão, de modo a refletir a solução efetivamente contratada.

16. JUSTIFICATIVA PARA PARCELAMENTO

Considerando a solução estudada resultando na contratação de licenças de uso de uma mesma ferramenta de prototipação de software, disponíveis na forma de subscrição por usuário, entende-se que o objeto é único e indivisível do ponto de vista técnico e comercial. A divisão do objeto entre diferentes fornecedores implicaria na coexistência de sistemas heterogêneos, com prejuízo à gestão dos acessos, compartilhamento dos protótipos e à própria gestão contratual, sem qualquer ganho correspondente de competitividade.

Registra-se que a indivisibilidade decorre da natureza do objeto, e não de restrição imposta pela CODEVASF, tendo em vista a existência de pluralidade de fornecedores aptos a ofertar a solução integralmente, conforme apurado na Seção 9. Dessa forma, propõe-se a **não adoção do parcelamento**, em conformidade com o art. 31 da Lei nº 13.303/2016 e com o RILC/CODEVASF.

O art. 106, inciso II, do RILC/CODEVASF condiciona a dispensa em razão do valor a que a contratação não se refira a "parcelas de um mesmo serviço, compra ou alienação de maior vulto que possam ser realizados de uma só vez, no mesmo local e dentro do mesmo exercício orçamentário". A condição é atendida: o objeto é único e indivisível do ponto de vista técnico e comercial, não constitui parcela de contratação maior, e não há, no exercício, outra aquisição de ferramenta de prototipação de software cujo valor devesse ser somado ao desta demanda para fins de aferição do limite.

17. DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO DE TI A SER CONTRATADA

A Solução de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) a ser contratada é um software de prototipação que servirá como ferramenta para a equipe da Unidade de Sistemas da

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Informação da Codevasf criar protótipos de alta fidelidade e com foco na usabilidade e experiência dos usuários, visando também facilitar a entrega dos protótipos para a etapa de codificação.

A ferramenta Figma é uma solução completa e avançada para a criação de protótipos de baixo a alto nível, integrando as áreas negociais, desenvolvimento e os usuários dos sistemas. A escolha desta ferramenta justifica-se pela completude do sistema, atendendo às necessidades da unidade. O Figma possui uma curva de aprendizagem muito rápida, o que permitiria a adaptação à nova ferramenta rapidamente.
Benefícios da Escolha da nova ferramenta de software para a CODEVASF:

1. **Atualização tecnológica:**
   A mudança de ferramenta irá permitir inovações no processo de desenvolvimento de software, com foco em entregar sistemas mais direcionados à experiência dos usuários de forma mais eficiente e de acordo com as novas tecnologias.
2. **Otimização do processo de software da AA/GTI/USI:**
   Irá tornar as etapas de desenvolvimento mais claras, ágeis e integradas, aprimorando a validação das ideias antes do desenvolvimento e reduzindo o retrabalho.
3. **Melhor entrega do protótipo para os desenvolvedores:**
   Permitirá uma entrega mais clara e eficiente dos protótipos para os desenvolvedores, reduzindo possíveis erros de comunicação. Melhoria das especificações e integração do código com os componentes.

Em complementação, foram considerados os critérios de sustentabilidade aplicáveis à contratação, em observância às diretrizes institucionais e ao Plano de Logística Sustentável da Codevasf. Por se tratar de solução disponibilizada em modelo SaaS, não foram identificadas contratações correlatas ou interdependentes indispensáveis à sua execução, tampouco impactos ambientais diretos relevantes decorrentes do objeto, não sendo necessária infraestrutura física específica. Serão observadas as normas aplicáveis e as diretrizes de sustentabilidade pertinentes, com incentivo à utilização de processos digitais e à redução do uso de materiais físicos.

18. ESTIMATIVA DE CUSTO TOTAL DA CONTRATAÇÃO

Para calcular a estimativa do custo total da contratação, foi feita uma média das quatro contratações da ferramenta Figma plano Organization encontradas e três dos quatro orçamentos da ferramenta Figma Organization Full.

O valor total considera-se apenas os 12 meses de contratação.

ITEM	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

I	Licenças Ferramenta de Prototipação Acesso Full	6	R$ 5.158,82	R$ 30.952,92
			Total	R$ 30.952,92

19. JUSTIFICATIVA TÉCNICA DA ESCOLHA DA SOLUÇÃO

1. Capacidade de criação de protótipos de alta fidelidade:

A escolha do Figma decorre da análise comparativa das alternativas identificadas no levantamento de mercado e de sua aderência aos requisitos de negócio e tecnológicos estabelecidos neste Estudo, não se fundamentando exclusivamente na maior difusão da ferramenta no mercado.

Na matriz comparativa, o Figma apresentou atendimento integral aos 28 requisitos avaliados, enquanto o Axure RP, segunda alternativa com maior aderência, apresentou atendimento integral a 25 requisitos e atendimento parcial a 3 requisitos. As demais soluções apresentaram maior número de requisitos atendidos parcialmente ou não atendidos.

Embora o Axure RP permaneça tecnicamente viável e disponha de recursos avançados para elaboração de protótipos e especificações funcionais, a análise demonstrou que o Figma apresenta maior aderência ao modelo de trabalho que se pretende adotar na AA/GTI/USI, especialmente quanto à colaboração entre os integrantes da equipe, ao compartilhamento e à validação dos protótipos e à integração entre as etapas de análise, design e desenvolvimento.

A adequação da solução ao uso institucional encontra respaldo adicional na identificação de contratações recentes da ferramenta por diferentes órgãos e entidades da Administração Pública, circunstância que, embora não constitua isoladamente fundamento para sua escolha, demonstra a utilização da solução em ambientes corporativos e institucionais comparáveis.

Esses aspectos possuem especial relevância para a Unidade, uma vez que os protótipos são utilizados não apenas para representação das interfaces, mas também como instrumento de comunicação e validação entre analistas de requisitos, desenvolvedores, áreas demandantes e usuários dos sistemas corporativos.

Nesse contexto, os recursos de colaboração, compartilhamento, reutilização de componentes e apoio à transição do protótipo para a etapa de desenvolvimento contribuem diretamente para a redução de retrabalho, maior padronização das interfaces e maior agilidade no ciclo de desenvolvimento.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

Dessa forma, a escolha do Figma resulta da maior aderência global da solução aos requisitos institucionais levantados, particularmente àqueles relacionados à colaboração e à integração do processo de desenvolvimento, apresentando-se como a alternativa tecnicamente mais adequada dentre as soluções avaliadas.

2. Documentação e suporte:

A ferramenta possui ampla documentação, cursos e tutoriais, o que permite que a equipe consiga rapidamente aperfeiçoar suas técnicas e conhecimentos dos sistemas e diferentes formas de uso.

3. Atualização das ferramentas tecnológicas utilizadas:

A contratação de novo software de prototipação permitirá que a unidade atualize seus processos de desenvolvimento de software e tenha a sua disposição ferramentas mais atuais.

20. JUSTIFICATIVA ECONÔMICA DA ESCOLHA DA SOLUÇÃO

Sob o aspecto econômico, verificou-se que o custo estimado da solução Figma, para o quantitativo e período pretendidos, mostra-se compatível com os valores praticados em contratações semelhantes realizadas por outros órgãos e entidades, conforme pesquisa apresentada neste Estudo.

A análise econômica deve ser considerada conjuntamente com a análise técnica, na qual o Figma apresentou aderência integral aos 28 requisitos avaliados. Assim, a escolha da solução não decorre exclusivamente do menor preço, mas da conjugação entre adequação técnica às necessidades da Codevasf, produtividade esperada, recursos de colaboração e integração entre as etapas de análise e desenvolvimento, bem como compatibilidade do preço estimado com os valores observados no mercado.

21. BENEFÍCIOS A SEREM ALCANÇADOS COM A CONTRATAÇÃO

A aquisição da solução irá permitir que a Unidade de Sistemas de Informação se adapte às mudanças tecnológicas e dos processos de desenvolvimento de software, de forma a construir um processo mais eficiente e com foco na usabilidade e experiência dos usuários da Codevasf. Além disso, o processo de testes e apresentação das soluções será mais eficiente, possibilitando uma maior integração entre as diferentes áreas envolvidas no desenvolvimento dos sistemas. A contratação também contribuirá para o desenvolvimento nacional sustentável, ao promover a transformação digital, a inovação e o uso mais eficientes dos recursos públicos, mediante a adoção de processos digitais que favoreçam a racionalização de recursos e a redução da utilização de materiais físicos.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

22. PROVIDÊNCIAS A SEREM ADOTADAS

Para a adequada implementação da solução contratada, a CODEVASF deverá adotar as providências abaixo relacionadas, organizadas segundo o momento em que devem ser executadas.

1. **Instrução do processo de contratação direta: nos termos do RILC/CODEVASF,** documentação exigida pra a dispensa – justificativa da contratação, razão da escolha do fornecedor, justificativa do preço.

2. **Designação formal de gestor e fiscais do contrato:** em conformidade com o RILC/CODEVASF e dispositivos correlatos da Lei nº 13.303/2016;

3. **Elaboração do plano de implantação e de capacitação:** definição de cronograma faseado de liberação de acessos e de estratégia de capacitação da equipe técnica;

4. **Atualização do PAC e do PDTI:** inclusão formal da contratação na revisão vigente do Plano Anual de Contratações e do Plano Diretor de Tecnologia da Informação da CODEVASF.

23. DECLARAÇÃO DE VIABILIDADE

Optar pela contratação de nova solução de prototipação é uma escolha inovadora e eficiente para a atualização do processo de desenvolvimento de software na Unidade de Sistemas (USI). Essa contratação permite que a unidade se adapte às necessidades atuais e aprimore os sistemas entregues aos usuários da Codevasf.

Com o objetivo de estudar a viabilidade, foram identificadas outras contratações feitas por diferentes órgãos e empresas públicas e foram solicitados orçamentos de contratação das ferramentas. Contudo, houve uma dificuldade em conseguir orçamentos devido à falta de resposta das empresas. Dessa forma, os custos estimados foram calculados considerando quatro contratações de outros órgãos e três orçamentos de fornecedores. Assim, considera-se viável tecnicamente e economicamente esta contratação.

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B

24. CLASSIFICAÇÃO DO ETP

Nos termos do art. 31 da Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011, e considerando o conteúdo técnico deste Estudo Técnico Preliminar (ETP), verifica-se que não há necessidade de classificação deste documento como sigiloso, uma vez que as informações aqui contidas não comprometem a segurança da sociedade, da administração pública ou de sistemas críticos de informação.

25. RESPONSÁVEIS

INTEGRANTE TÉCNICO	INTEGRANTE REQUISITANTE
_____ Cíntia Braz Mesquita **Matrícula: 126360-9** DOCUMENTO ASSINADO ELETRONICAMENTE	_____ Fabiana Mara Nogoseke Gonçalves **Matrícula: 110200-1** DOCUMENTO ASSINADO ELETRONICAMENTE

26. APROVAÇÃO E DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE

Aprovo este Estudo Técnico Preliminar e atesto sua conformidade às disposições da Instrução Normativa SGD/ME nº 94, de 23 de dezembro de 2022 e ao Regulamento Interno de Licitações e Contratos da Codevasf - RILC.

AUTORIDADE MÁXIMA DA ÁREA DE TIC
_____ Hernany Silveira Rocha **Matrícula: 903809** DOCUMENTO ASSINADO ELETRONICAMENTE

Para verificar as assinaturas, acesse https://ecodevasf.codevasf.gov.br?a=autenticidade e informe o e-DOC B5DCF82B