

COORD. GERAL, DE LIC. CONT. E DOC/DGI/SE/CGU

Estudo Técnico Preliminar 5/2026

1. Informações Básicas

Número do processo: 00190.100661/2026-91

2. Descrição da necessidade

2.1 O presente documento apresenta o estudo técnico necessário à contratação de assinatura de banco de imagens, fotografias, ilustrações, vetores, vídeos, áudios, músicas, efeitos sonoros e trilhas sonoras, a serem utilizados na elaboração de peças de divulgação, campanhas institucionais e demais produtos de comunicação desenvolvidos pela Assessoria Especial de Comunicação Social (ASCOM) da Controladoria-Geral da União (CGU). Busca-se demonstrar, de forma objetiva e fundamentada, a relevância estratégica dessa contratação para a consecução das atividades de comunicação institucional da CGU, bem como identificar a solução mais adequada disponível no mercado para o atendimento dessa necessidade, em consonância com as normas vigentes, com os princípios da legalidade, eficiência, economicidade e segurança jurídica que regem a Administração Pública e com as boas práticas de planejamento das contratações públicas.

2.2. Os ativos digitais objeto da contratação são empregados de maneira contínua e transversal na produção de campanhas institucionais, anúncios, materiais educativos e informativos, peças gráficas e audiovisuais, tanto em meios impressos quanto digitais. Esses conteúdos são veiculados em sites institucionais, intranet, redes sociais digitais, plataformas de vídeo sob demanda, transmissões televisivas, sistemas internos e demais canais de comunicação, possuindo caráter ilustrativo, educativo e informativo, sempre alinhados às temáticas institucionais e às mensagens estratégicas que a CGU necessita comunicar à sociedade.

2.3 A CGU, por intermédio da ASCOM, mantém produção permanente de conteúdos gráficos e audiovisuais, abrangendo campanhas institucionais, ações educativas, peças para redes sociais, relatórios, vídeos institucionais, animações, apresentações, materiais de apoio a eventos, transmissões ao vivo e outros produtos de comunicação interna e externa. Para atender a essa demanda com elevado padrão técnico, diversidade temática, agilidade de execução e plena segurança jurídica quanto ao uso dos conteúdos, torna-se imprescindível o acesso a acervos profissionais de ativos digitais. Esses acervos incluem imagens — compreendendo fotografias, ilustrações, vetores e similares —, vídeos em resolução mínima HD ou superior, bem como músicas, trilhas sonoras e efeitos sonoros, disponibilizados por meio de serviços de assinatura especializados, com licenças amplas de uso (royalty-free), conforme já consolidado no contrato atualmente vigente.

2.4 Adicionalmente, o contexto contemporâneo de produção de comunicação institucional vem sendo profundamente impactado pela incorporação de novas tecnologias, especialmente ferramentas baseadas em Inteligência Artificial (IA). Essas tecnologias vêm sendo utilizadas de forma crescente para apoio à criação de conteúdos audiovisuais, edição de imagens, geração de variações gráficas, automação de layouts, legendagem, adaptação de formatos e produção de conteúdos derivados. Nesse cenário, torna-se ainda mais relevante que os ativos digitais utilizados pela CGU possuam licenciamento adequado, permitindo seu uso como insumo em ferramentas de IA generativa e sistemas de apoio à criação, sem riscos de violação de direitos autorais ou restrições contratuais, observadas sempre as condições de licenciamento previstas pelo fornecedor.

2.5 As soluções gratuitas disponíveis no mercado, como bancos de imagens colaborativos ou plataformas sem garantia jurídica plena, apresentam limitações significativas quanto à diversidade temática, à representatividade institucional, à resolução dos arquivos e às condições de uso comercial e institucional. Além disso, a ausência de garantias robustas quanto à autoria e à cessão de direitos eleva o risco de questionamentos jurídicos, especialmente em um ambiente de ampla exposição pública como o da CGU, que produz e divulga centenas de conteúdos mensais

em múltiplos canais oficiais. Tal cenário é incompatível com o nível de responsabilidade institucional e com a imagem de órgão técnico, moderno e confiável que a CGU deve preservar.

2.6 Cumpre destacar que os canais digitais da CGU registram volumes expressivos de acesso. O portal institucional www.cgu.gov.br recebeu mais de 2 milhões de acessos em janeiro de 2026, enquanto o Portal da Transparência ultrapassou 1,9 milhão de acessos no mesmo período, e a plataforma FalaBR superou 1,2 milhão de acessos. Esses números evidenciam a amplitude e o impacto da comunicação institucional da CGU, que se dirige a um público potencial superior a 213 milhões de habitantes, abrangendo temas sensíveis e estratégicos como transparência pública, controle interno, auditorias, integridade, ouvidoria, correição e participação social, além de alcançar público internacional interessado na atuação do órgão.

2.7 Nesse contexto, a disponibilidade de ferramentas adequadas para a produção e disseminação de conteúdos visuais e audiovisuais de alta qualidade torna-se fator crítico para o fortalecimento da comunicação institucional. Todas as unidades da ASCOM atuam diretamente na criação, edição, organização e publicação de conteúdos, utilizando imagens, vídeos, áudios, textos, infográficos, revistas digitais, banners e outros formatos, distribuídos por meio do site institucional, intranet e redes sociais digitais como Facebook, X (antigo Twitter), LinkedIn, Instagram e YouTube. A comunicação institucional, por sua natureza dinâmica, exige constante atualização, inovação e adaptação às novas formas de consumo de informação, cada vez mais orientadas por conteúdos audiovisuais atrativos, objetivos e acessíveis.

2.8 Atualmente, a CGU possui contrato vigente para fornecimento de assinatura de banco de imagens e vídeos, formalizado por meio do Contrato nº 5/2023, celebrado no âmbito do processo SEI nº 00190.101526/2023-11, com vigência até 26 de junho de 2026. O contrato contempla acervo mínimo de 100 milhões de imagens e 1 milhão de vídeos, sob licença royalty-free, com especificações técnicas compatíveis com as ferramentas utilizadas pela ASCOM, como o pacote Adobe, além de limites mensais de download estabelecidos. A execução contratual demonstrou a adequação geral da solução, porém evidenciou a necessidade de ajustes quantitativos e qualitativos frente à ampliação das demandas institucionais e à evolução tecnológica.

2.9 Verificou-se, por exemplo, que a quantidade mensal de imagens (750 imagens/mÊs) permanece adequada, enquanto a quantidade de vídeos mostra-se insuficiente em períodos de maior relevância institucional, como campanhas nacionais e datas simbólicas de grande repercussão como no mês de dezembro, quando se celebra o Dia Internacional contra a Corrupção, ocasião em que há intensificação das ações de comunicação. Nesses períodos, estima-se a necessidade de 50 vídeos por mês. Ademais, identificou-se demanda recorrente por ativos do tipo música, trilhas sonoras e efeitos sonoros, não contemplados no contrato atual e essenciais para a composição de vídeos e animações institucionais produzidos pela ASCOM, estimando-se a necessidade de até 25 (vinte e cinco) downloads mensais desses ativos, em formatos compatíveis com a produção audiovisual institucional, o que reforça a necessidade de ampliação do escopo da solução a ser contratada.

Justificativa para o quantitativo mensal de vídeos (50 unidades)

2.10 A definição do quantitativo mínimo de 50 (cinquenta) vídeos por mês decorre de análise concreta do perfil de atuação da Assessoria Especial de Comunicação Social (ASCOM/CGU), do crescimento exponencial do uso de linguagem audiovisual na comunicação pública e da própria natureza institucional das entregas da CGU, que demandam conteúdos dinâmicos, explicativos, reutilizáveis e adaptáveis a múltiplos canais.

2.11 Diferentemente de imagens estáticas, os vídeos passaram a desempenhar papel central na tradução de temas complexos (como transparência pública, auditorias, integridade, responsabilização, participação cidadã, dados abertos e uso de tecnologias) em formatos compreensíveis ao cidadão comum. Esse tipo de conteúdo exige variedade de cenas, contextos, pessoas, ambientes e conceitos visuais, sendo comum que um único produto final consuma diversos ativos de vídeo, especialmente quando há necessidade de cortes, versões curtas, reels, stories, teasers, chamadas e peças derivadas para redes sociais distintas.

2.12. Além disso, o planejamento anual da comunicação da CGU contempla picos sazonais de produção, notadamente em períodos de maior visibilidade institucional, tais como:

- campanhas nacionais (ex.: Dia Internacional contra a Corrupção);
- divulgação de resultados de auditorias e avaliações relevantes;

- ações educativas contínuas ligadas à LAI, ouvidorias, integridade e governo aberto;
- eventos institucionais, seminários, cooperações internacionais e agendas estratégicas;
- projetos estruturantes previstos no Planejamento Estratégico 2024–2027.

2.13 Nesses contextos, a experiência prática demonstra que o limite de 25 vídeos/mês (comum em contratos mais antigos) torna-se rapidamente insuficiente, levando a reuso excessivo, perda de qualidade comunicacional, redução de diversidade visual e, em alguns casos, à postergação ou descaracterização de campanhas. O quantitativo de 50 vídeos mensais foi definido como patamar mínimo de segurança operacional, compatível com a produção simultânea de conteúdos institucionais, educativos, informativos e de engajamento, sem configurar excesso ou desperdício, mas garantindo previsibilidade, continuidade e qualidade técnica.

2.14 Importante destacar que a ampliação do quantitativo não implica aumento automático de custos proporcionais, uma vez que os grandes bancos de referência do mercado trabalham com modelos escalonáveis de assinatura, sendo o ganho principal a aderência da solução às necessidades reais da Administração, em observância aos princípios da eficiência, economicidade e planejamento.

Justificativa para o quantitativo mensal de músicas/áudios (25 unidades) e não equiparação ao número de vídeos

2.15 A definição de quantitativo distinto para músicas, trilhas sonoras e efeitos sonoros (25 unidades mensais) decorre da diferença estrutural de uso desses ativos em relação aos vídeos, bem como das características próprias do processo de produção audiovisual institucional.

2.16 Ao contrário dos vídeos, que são consumidos de forma unitária e frequentemente exclusiva (cada vídeo é utilizado como cena específica), os ativos de áudio possuem alto grau de reutilização transversal. Uma mesma trilha sonora ou conjunto de efeitos pode ser empregado em diversos vídeos, animações, vinhetas, infográficos animados e peças derivadas, inclusive ao longo de meses ou campanhas inteiras, sem prejuízo de coerência estética ou narrativa institucional.

2.17 Na prática, a ASCOM utiliza trilhas e efeitos sonoros como elementos de identidade sonora, apoio narrativo ou ambientação, e não como insumos descartáveis a cada novo produto. A adoção de quantitativo equivalente ao de vídeos (50 músicas/mês) geraria acúmulo desnecessário de ativos, baixa taxa de uso efetivo e risco de contratação acima da real necessidade administrativa, o que contrariaria os princípios da razoabilidade, proporcionalidade e economicidade.

2.18 Além disso, a experiência acumulada indica que a demanda mensal média por novos áudios se concentra em:

- lançamento de campanhas inéditas;
- reformulação de identidade audiovisual de projetos específicos;
- produção de vídeos explicativos ou animados com linguagem própria;
- necessidades pontuais de efeitos sonoros específicos.

2.19 Nesse cenário, o quantitativo de 25 (vinte e cinco) músicas/trilhas/efeitos por mês mostra-se tecnicamente adequado e suficiente, garantindo variedade estética, renovação periódica do acervo sonoro e atendimento a picos de produção, sem gerar estoque ocioso ou sobrecontratação.

2.20 Assim, a assimetria entre os quantitativos de vídeos e áudios não representa incoerência, mas sim adequação técnica ao padrão real de consumo, refletindo maturidade no planejamento da contratação e aderência às boas práticas de gestão de recursos públicos.

3. Área requisitante

Área Requisitante	Responsável
Assessoria Especial de Comunicação Social	Gabriela de Almeida Pereira

4. Descrição dos Requisitos da Contratação

4.1 O serviço compreende, mediante assinatura tri-anual (36 meses), o fornecimento de permissão para download de fotos, imagens, fotografias, ilustrações, vetores e similares, vídeos, bem como áudios, músicas, efeitos sonoros e trilhas sonoras, para uso institucional amplo nos materiais impressos, televisivos e eletrônicos da Controladoria-Geral da União (CGU) e de suas unidades vinculadas e descentralizadas, incluindo as unidades regionais nos Estados.

4.2 A solução contratada deverá ser utilizada e administrada pela Assessoria Especial de Comunicação Social (ASCOM), com vistas à produção contínua de campanhas institucionais, materiais educativos, conteúdos informativos e produtos de comunicação interna e externa, observados, em todos os casos, os requisitos de licenciamento, qualidade técnica, disponibilidade operacional, segurança do acesso, governança do uso e conformidade legal descritos neste Estudo Técnico Preliminar.

ITEM	ESPECIFICAÇÃO	CATSER	UNIDADE DE MEDIDA	QUANTIDADE	Valor Unitário ANUAL	Valor Unitário TOTAL
1	Assinatura de banco de imagens/fotografias /ilustrações/vetores e similares. Permissão para 750 downloads/mês. O acervo deve refletir, com prioridade, a cultura e o povo brasileiro, por meio digital (internet). 3 acessos	23108	Assinatura por 36 meses	1		
2	Vídeos: 50 downloads mensais de vídeos. 1 acesso	23108	Assinatura por 36 meses	1		
3	Músicas: 25 downloads mensais de músicas /trilhas sonoras. 1 acesso	23108	Assinatura por 36 meses	1		

4.3. Das especificações:

4.3.1 Tipo de fotos/imagens do banco:

As fotos, imagens, ilustrações e vetores disponibilizados deverão possuir **caráter PUBLICITÁRIO/INSTITUCIONAL**, não jornalístico, salvo quando expressamente identificados como **conteúdo editorial** e quando a respectiva licença permitir o uso pretendido.

Os ativos deverão atender a trabalhos de **direção de arte, criação e composição visual** para peças impressas e eletrônicas de divulgação institucional, incluindo redes sociais, além de subsidiar a criação de **materiais audiovisuais**, tais como vinhetas, artes estáticas e animadas, animações, infográficos animados e vídeos institucionais.

Entende-se por fotos publicitárias/institucionais aquelas elaboradas com o objetivo de **transmitir conceitos, ideias e mensagens institucionais**, com forte apelo visual e finalidade educativa, informativa e de utilidade pública, em consonância com o papel da CGU de **promover a integridade, a transparência, o enfrentamento à corrupção e o fortalecimento da participação cidadã**, garantindo ao cidadão acesso qualificado à informação pública.

4.3.2 Variedade de temas, contemplando necessariamente categorias/assuntos:

A assinatura deve contemplar, de forma ampla e atualizada, imagens e vídeos aplicáveis a campanhas e ações da CGU, abrangendo **necessariamente** (sem prejuízo de outras categorias relevantes) e sem que sejam usadas exatamente as palavras abaixo elencadas (cuja citação serve como diretriz do conteúdo desejado):

- **Transparência e Acesso à Informação (LAI):** imagens e ilustrações que representem transparência ativa e passiva, acesso a dados públicos, pedidos de acesso, respostas, recursos, prazos, documentos, portais, painéis, dados abertos, accountability, linguagem simples e comunicação cidadã;
- **Controle interno, auditoria e avaliação:** auditorias, inspeções, evidências, relatórios, recomendações, avaliação de políticas públicas, monitoramento, governança e gestão de riscos;
- **Integridade pública e privada / compliance:** ética, integridade, programas de integridade, prevenção de conflitos de interesse, conduta, canal de denúncia, controles, cultura organizacional e prevenção de ilícitos;
- **Enfrentamento à corrupção e responsabilização:** investigação administrativa, apuração, responsabilização de entes privados (LAC), sanções, medidas corretivas, cooperação interinstitucional e integridade empresarial;
- **Ouvidoria, participação social e atendimento ao cidadão:** cidadania, manifestações, participação, atendimento, escuta ativa, inclusão, acessibilidade, canais digitais, interação do cidadão com o Estado;
- **Correição e atividade disciplinar:** procedimentos, análise, integridade, gestão disciplinar, ambientes administrativos, conformidade e responsabilização;
- **Governo Aberto e Democracia:** transparência, participação, colaboração, controle social, instituições, Estado, governo, democracia, eleições (abordagem institucional e neutra), confiança pública;
- **Governança, planejamento e gestão:** planejamento estratégico, objetivos, indicadores, metas, desempenho, projetos, portfólios, gestão de processos, reuniões, governança corporativa pública;
- **Proteção de dados, privacidade e segurança da informação:** LGPD, dados pessoais, segurança, confidencialidade, gestão de incidentes, anonimização, proteção de informações sensíveis;
- **Tecnologia, transformação digital e inovação (incluindo IA):** dados, analytics, painéis, nuvem, interoperabilidade, automação, inteligência artificial aplicada à gestão pública, ciência de dados e modernização de serviços ;
- **Ambientes corporativos e serviços públicos:** repartições, atendimento, serviços digitais, filas, balcões, interfaces, formulários, autenticação, gov.br (representações visuais neutras);
- **Conceitos abstratos e campanhas educativas:** confiança, responsabilidade, cooperação, empatia, resiliência, transparência, integridade, responsividade, participação, prevenção, risco, evidência, clareza, simplificação;
- **Pessoas e diversidade:** representatividade de biotipos brasileiros, diversidade regional, racial, de gênero e geracional, pessoas com deficiência, inclusão e acessibilidade;
- **Profissões e atividades:** servidor público, auditor, analista, atendimento, TI, comunicador, pesquisador, gestor, cidadão-usuário;
- **Brasil (cidades, territórios, símbolos e vida cotidiana):** capitais e interior, paisagens urbanas e rurais, prédios públicos genéricos (sem caracterização sensível), mapas, regiões, transporte público, mobilidade;
- **Educação e capacitação:** EAD, cursos, aulas, aprendizagem, trilhas de capacitação, conteúdos educacionais;
- **Artes e cultura / cotidiano social:** manifestações culturais brasileiras, economia criativa, cultura cívica, símbolos de cidadania e participação;
- **Ilustrações, clip-art, vetores, fundos, texturas e figuras abstratas:** diagramas, mapas conceituais, pictogramas, sinais, símbolos, elementos gráficos e coleções de ícones consistentes para comunicação institucional.

4.3.3 - Produção:

Os ativos deverão apresentar padrão profissional de produção, incluindo, quando aplicável, uso de modelos profissionais e/ou pessoas retratadas com autorização formal (model release), observada a diversidade e

representatividade; figurinos adequados ao conceito e à mensagem; iluminação apropriada para contraste e legibilidade; qualidade de foco e nitidez; clareza do assunto principal; coerência visual com campanhas institucionais; e ilustrações/vetores com acabamento técnico compatível com uso institucional e educativo.

4.3.4 - Qualidade de imagem, vídeo e áudio (músicas e efeitos sonoros):

- **Tamanho mínimo do arquivo (imagens/ilustrações):** 800px x 600px;
- **Tamanho aproximado de impressão:** A3 com 300 DPI ou superior;
- **Resolução de vídeos:** HD (mínimo), Full HD ou 4K (ou superior, quando disponível), com possibilidade de exportação/uso em formatos compatíveis com fluxos de edição;
- **Formato de arquivos de áudio/música/efeitos:** .wav, .mp3, .mp4 (áudio), e outros formatos equivalentes amplamente aceitos em edição audiovisual institucional, garantindo qualidade e compatibilidade.

4.3.5 - Tipo de Licença (royalty-free) e permissões mínimas:

A licença deve assegurar, no mínimo, **uso institucional amplo**, sem necessidade de apresentação de crédito do banco (quando a licença permitir), e sem limitações incompatíveis com o alcance dos canais oficiais.

Deve incluir: uso por tempo ilimitado dos ativos aplicados a trabalhos realizados durante a vigência; autorização para recorte, manipulação digital, aplicação de efeitos, alterações de cor, composição e fusão com outros elementos; utilização em materiais impressos (cartazes, livros, revistas, folders, banners e similares), meios eletrônicos e digitais (sites, hotspots, portais, intranet, painéis, animações, ferramentas de IA), televisão (vinhetas e programas institucionais, sem limitação impraticável de audiência), produtos multimídia e redes sociais.

4.3.5.1 - Requisito adicional de compatibilidade com fluxos de inovação e IA (sem extrapolar licença):

Considerando o contexto de transformação digital e inovação tecnológica no setor público e a adoção crescente de ferramentas de automação e inteligência artificial para apoio à produção e adaptação de peças comunicacionais, a licença deve permitir (quando aplicável e explicitamente previsto nas condições do fornecedor) que os ativos baixados sejam utilizados como insumo em ferramentas de edição, automação de layout, geração de variações e produção de conteúdos derivados (ex.: redimensionamento inteligente, remoção de fundo, variações de cor, recomposição gráfica, legendagem e melhoria de qualidade), desde que isso não implique cessão indevida de direitos a terceiros nem uso incompatível com a licença. O fornecedor deve disponibilizar, quando houver, termos claros sobre “uso em ferramentas de IA” e mecanismos para que a CONTRATANTE opere com segurança jurídica, rastreabilidade e governança, alinhada ao planejamento institucional que prevê adoção de inovações tecnológicas, incluindo IA, na gestão pública.

4.3.6 - Quantidade de ativos disponíveis (estoque mínimo do banco e atualização contínua):

A assinatura deve compreender um banco com, no mínimo:

- **Imagens:** 100.000.000 (cem milhões) de imagens (fotografias, ilustrações e vetores), com temas e conteúdos diversos, atualizados de forma constante e periódica; recomenda-se a adição de pelo menos 10.000 (dez mil) novas imagens por semana (ou métrica equivalente de atualização periódica comprovável);
- **Vídeos:** acervo expressivo e atualizado, com milhões de vídeos (referência mínima: patamar de dois milhões), contemplando diversidade temática, pessoas, cenários brasileiros e conteúdos úteis à comunicação institucional;
- **Áudios:** biblioteca com milhares de faixas (músicas, trilhas e efeitos), em quantidade compatível com uso institucional recorrente e diversidade de estilos e atmosferas.
- **Ferramentas de Inteligência Artificial (IA) generativa:** possibilidade de geração de novos conteúdos, respeitadas as regras de licenciamento.

Os quantitativos acima consideram referências de mercado amplamente utilizadas na Administração Pública, como iStock/Getty Images, AdobeStock e Shutterstock.

4.3.7 - Tipo de assinatura:

Período: **Tri-anual (36 meses)**.

4.3.8 - Concessão de 01 (uma) permissão/assinatura com 03 (três) acessos simultâneos:

A assinatura deve disponibilizar, no mínimo, 03 (três) acessos simultâneos para download e gestão dos ativos, considerando o funcionamento da ASCOM por equipes que atuam em paralelo (design, audiovisual, redes sociais, campanhas e atendimento a demandas internas), com necessidade de continuidade operacional.

4.3.9 - Download mínimo por mês (quantitativos mínimos para atender a produção da CGU):

Para assegurar a execução das campanhas, materiais educativos, conteúdos de transparência e integridade, e produtos de comunicação institucional:

- **750 (setecentas e cinquenta) imagens/fotos/ilustrações/vetores por mês**, e, adicionalmente,
- **50 (cinquenta) vídeos por mês**, e, adicionalmente,
- **25 (vinte e cinco) músicas/trilhas/efeitos sonoros por mês**, mantendo-se a independência entre as cotas (isto é, a franquias de imagens não pode reduzir a de vídeos e/ou áudio, e vice-versa), de modo a permitir planejamento de produção e atendimento de picos sazonais (ex.: campanhas nacionais, mobilizações, ações educativas, divulgação de resultados, semanas temáticas, eventos institucionais e datas de relevância pública).
- Com independência entre as franquias mensais; a possibilidade de acúmulo de parte dos ativos não utilizados de um mês para o mês seguinte é um diferencial competitivo que traz vantagem para a administração pública.

4.3.10 - Forma de acesso e download:

O download deve ocorrer via internet, mediante autenticação em site com login e senha (ou mecanismo equivalente), garantindo a rastreabilidade do uso, da quantidade de downloads realizados no período e com ferramentas de segurança do acesso.

4.3.11 - Disponibilidade contínua da plataforma (site e funcionalidades essenciais):

A CONTRATADA/licenciante deverá garantir a contínua disponibilidade do site durante todos os dias de vigência do contrato, em especial das funcionalidades de **pesquisa, filtragem e download**. Eventuais indisponibilidades devem ser tratadas com prioridade, com suporte ao usuário e medidas compensatórias quando cabível, assegurando continuidade de serviço essencial à produção diária de comunicação institucional.

4.3.12 - Ferramenta de pesquisa online (requisitos mínimos de usabilidade e eficiência):

O banco deve disponibilizar ferramenta de pesquisa e navegação, observando, no mínimo:

- **interface intuitiva:** navegação simples,
- **sistema de busca eficaz:** filtros por cor, orientação, tamanho, categoria, tipo de licença, tipo de arquivo, resolução e outros;
- **palavras-chave bem indexadas:** classificação consistente para otimização de busca, incluindo variações em português;
- **sugestões e coleções curadas:** editoriais por temas, campanhas e tendências visuais;
- **filtros de governança de conteúdo e tecnologia:** quando disponível, permitir filtrar/identificar conteúdo “editorial” x “publicitário/institucional” e indicar claramente conteúdo gerado por IA quando existir no acervo (ex.: marcação, selo ou metadado), para que a CGU aplique critérios internos de uso com segurança.

4.3.13 - Compatibilidade com navegadores:

O site para acesso ao banco deverá ser compatível com navegadores amplamente utilizados (Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari e equivalentes). Quando houver requisitos legados, deve manter compatibilidade razoável com ambientes corporativos de órgãos públicos. Deve também permitir o acesso via plataformas móveis (smartphones, tablets e similares).

4.3.14 - Qualidade de produção dos ativos com pessoas (padrão profissional):

As imagens devem primar por qualidade de produção:

- uso de modelos/personagens com postura e expressão adequadas;
- figurino compatível com o conceito (ex.: ambiente corporativo público, atendimento ao cidadão, auditoria, governança, tecnologia);
- iluminação e contraste que garantam legibilidade e acabamento;

- alta definição de imagem e foco;
- coerência estética com comunicação institucional moderna, acessível e inclusiva, alinhada aos valores institucionais de transparência, integridade, responsividade, resiliência, cooperação e empatia.

4.3.15 - Model release e autorizações (uso de imagem e direitos):

Todas as imagens/vídeos com pessoas identificáveis devem possuir **model release** (autorização de uso de imagem dos retratados). Quando houver propriedades privadas identificáveis relevantes, deve haver **property release** quando aplicável. Essas garantias são essenciais para mitigação de risco jurídico e reputacional em conteúdos de ampla exposição pública.

4.3.16 - Edição, adaptação e integração ao fluxo de trabalho (incluindo APIs/plugins e IA):

As imagens e vídeos baixados poderão ser editados, recortados, retocados e adaptados para atender necessidades de comunicação da CGU, ressalvadas restrições expressas de licenças editoriais (quando existentes), observando-se, no mínimo:

- ferramentas de edição básica (corte, redimensionamento, filtros e ajustes);
- integração com softwares de design e edição amplamente utilizados (ex.: Adobe Photoshop/Illustrator/Premiere /After Effects ou equivalentes), compatível com os fluxos já existentes na ASCOM;
- possibilidade de integração com ferramentas de produção e colaboração (ex.: Canva, Figma, bibliotecas de marca, kits de UI e repositórios), quando aplicável;
- APIs ou plugins, quando disponíveis, para integração a ferramentas digitais (ex.: gestão de ativos, automação de publicação, organização de bibliotecas e catálogos);
- **uso assistido por novas tecnologias (incluindo IA)**, quando permitido pela licença: suportar fluxos modernos como remoção de fundo, upscaling, geração de variações, recomposição e adaptação de formatos para acessibilidade (ex.: recortes para diferentes redes, legendas e variações de contraste), sempre respeitando limites de licença e evitando usos proibidos (ex.: criação de deepfakes com pessoas reais sem autorização, uso enganoso ou descontextualizado, ou qualquer uso que viole direitos de personalidade, privacidade e dados pessoais).

4.3.17 - Uso sem necessidade de crédito (quando a licença permitir):

Os ativos royalty-free baixados e utilizados pela CGU poderão ser empregados sem necessidade de indicação de crédito da CONTRATADA ou de seus autores, quando isso estiver autorizado pelas condições de licenciamento, inclusive em peças institucionais de uso editorial/informativo, desde que preservadas as regras específicas de cada ativo e a conformidade legal.

5. Levantamento de Mercado

5.1 Ao realizar uma pesquisa com o potencial mercado prestador de serviços, verificou-se que existem diferenças relevantes entre os modelos de licenciamento de uso, a depender do tipo de material disponibilizado. Alguns bancos trabalham com quantidades de ativos por período de tempo, enquanto outros utilizam quantidades de créditos mensais, nos quais cada tipo de ativo possui um peso distinto (por exemplo, vídeos usualmente consomem mais créditos que imagens). Há também plataformas que operam com assinaturas sem limites mensais de download, bem como bancos que oferecem assinaturas específicas para vídeos ou para imagens de qualidade superior, como conteúdos exclusivos, editoriais ou em maior resolução. O preço também varia de acordo com o tipo de ativo contratado, podendo abranger apenas imagens/fotos/ilustrações, vídeos, músicas/efeitos sonoros ou ativos de qualidade superior.

5.2 As formas como os principais bancos de imagens, vídeos e músicas do mercado estruturam seus modelos de contratação estão consignadas a seguir:

5.2.1 Adobe Stock (Disponível em: <https://stock.adobe.com/br/teams>)

5.2.1.1 A Adobe Stock disponibiliza planos de assinatura mensal compartilhados entre equipes, com diferentes volumes de ativos e possibilidade de acúmulo de créditos não utilizados. O plano inicial possui valor aproximado de R\$ 139,00 por mês, permitindo o download de até 10 ativos padrão mensais, ao custo médio de R\$ 13,90 por ativo, com possibilidade de acumular até 120 créditos não utilizados ao longo do período contratual. Já o

plano intermediário apresenta custo aproximado de R\$ 380,00 por mês, contemplando até 40 ativos padrão ou até 6 vídeos HD mensais, com custo médio de R\$ 9,50 por ativo padrão ou R\$ 57,00 por vídeo, permitindo ainda a combinação entre ativos padrão e vídeos HD, além do acúmulo de até 480 créditos não utilizados e desconto de 20% para aquisição de vídeos em 4K, licenças estendidas e ativos premium. O plano de maior volume possui valor aproximado de R\$ 950,00 por mês, possibilitando o acesso a até 750 ativos padrão ou até 25 vídeos HD mensais, com custo médio estimado de R\$ 1,26 por ativo padrão ou R\$ 38,00 por vídeo, também permitindo a combinação entre tipos de ativos e concedendo desconto de 20% para conteúdos premium, vídeos em 4K e licenças estendidas. Em todos os planos, os ativos padrão incluem fotografias em alta resolução, vetores, ilustrações, modelos gráficos, conteúdos em 3D e faixas de música, não estando incluídos nesse conjunto os denominados ativos premium.

5.2.1.2 Adicionalmente, a plataforma disponibiliza a aquisição de pacotes avulsos de créditos, que podem ser utilizados conforme a necessidade da instituição para download de ativos. Esses pacotes variam desde 5 créditos (R\$ 235,00), equivalentes a 5 imagens padrão, até volumes maiores, como 16 créditos (R\$ 710,00), que permitem a obtenção de 16 imagens padrão ou até 2 vídeos HD, 40 créditos (R\$ 1.700,00) correspondentes a 40 imagens padrão ou até 5 vídeos HD, 80 créditos (R\$ 3.000,00) correspondentes a 80 imagens padrão ou até 10 vídeos HD, 150 créditos (R\$ 5.500,00) equivalentes a 150 imagens padrão ou até 18 vídeos HD, além do pacote ampliado de 500 créditos (R\$ 19.000,00), destinado a demandas de maior escala. Esses créditos podem ser utilizados para diferentes tipos de ativos disponíveis na plataforma, observadas as equivalências de consumo estabelecidas pela Adobe para cada categoria de conteúdo.

5.2.2 Shutterstock

5.2.2.1. A Shutterstock disponibiliza diferentes modalidades de contratação para acesso ao seu banco de ativos digitais, incluindo assinaturas recorrentes e pacotes avulsos, contemplando imagens, vídeos e trilhas sonoras, conforme descrito em sua página oficial de preços (<https://www.shutterstock.com/pt/pricing>). No caso das assinaturas de imagens, a plataforma permite acesso a uma das maiores bibliotecas de imagens de alta qualidade disponíveis no mercado, com licença padrão para uso criativo em meios digitais e impressos, destinada a usuário único, possibilitando o download direto do acervo completo de imagens da plataforma. Nessa modalidade, existem diferentes planos mensais, com cobrança anual: o plano de 10 imagens por mês, no valor aproximado de R\$ 90,00 mensais (R\$ 1.080,00 cobrados anualmente); o plano de 50 imagens por mês, por aproximadamente R\$ 280,00 mensais (R\$ 3.360,00 cobrados anualmente); o plano de 350 imagens por mês, no valor de cerca de R\$ 480,00 mensais (R\$ 5.760,00 cobrados anualmente); e o plano de 750 imagens por mês, com custo aproximado de R\$ 560,00 mensais (R\$ 6.720,00 cobrados anualmente).

5.2.2.2 Além das assinaturas, a Shutterstock também disponibiliza pacotes avulsos de imagens, voltados a demandas pontuais ou projetos específicos, sem necessidade de compromisso recorrente. Nessa modalidade, o usuário pode adquirir downloads individuais com licenças padrão ou ampliadas, conforme a necessidade de uso do conteúdo. Os pacotes atualmente ofertados incluem 2 imagens por R\$ 110,00, 5 imagens por R\$ 180,00 e 25 imagens por R\$ 860,00, permitindo maior flexibilidade na aquisição de ativos para campanhas ou materiais específicos.

5.2.2.3. A plataforma também oferece assinaturas específicas para vídeos, conforme detalhado em <https://www.shutterstock.com/pt/pricing/video>, permitindo o acesso a uma ampla biblioteca de conteúdos audiovisuais com licença padrão para uso criativo digital e impresso, igualmente vinculada a usuário único. Entre os planos disponíveis estão: 5 downloads de vídeo por mês, ao custo aproximado de R\$ 386,58 mensais (R\$ 4.639,00 cobrados anualmente); 10 downloads de vídeo por mês, por cerca de R\$ 652,42 mensais (R\$ 7.829,00 cobrados anualmente); e 25 downloads de vídeo por mês, no valor aproximado de R\$ 814,92 mensais (R\$ 9.779,00 cobrados anualmente).

5.2.2.4 De forma complementar, a Shutterstock também disponibiliza pacotes avulsos de vídeos, voltados para projetos pontuais, sem compromisso de assinatura. Esses pacotes permitem a aquisição de vídeos em diferentes resoluções e volumes, incluindo 5 vídeos HD por R\$ 1.759,00, 5 vídeos 4K por R\$ 2.929,00, 10 vídeos HD por R\$ 3.269,00, 10 vídeos 4K por R\$ 4.889,00, 25 vídeos HD por R\$ 7.729,00 e 25 vídeos 4K por R\$ 11.249,00, possibilitando a seleção do formato mais adequado às necessidades de produção audiovisual.

5.2.2.5 Por fim, a plataforma também oferece assinatura de músicas ilimitadas, conforme detalhado em <https://www.shutterstock.com/pt/pricing/music>, destinada ao acesso a trilhas sonoras e efeitos de áudio para utilização em projetos audiovisuais e peças de comunicação. Essa modalidade inclui faixas musicais e efeitos sonoros padrão, sendo disponibilizada por aproximadamente R\$ 90,00 mensais (R\$ 1.080,00 cobrados anualmente), permitindo downloads ilimitados dentro das condições da licença padrão da plataforma.

5.2.3 iStock by Getty Images

5.2.3.1 A plataforma iStock by Getty Images disponibiliza diferentes modalidades de contratação para acesso ao seu banco de imagens, vídeos e outros ativos digitais, conforme os planos apresentados em sua página oficial de preços (<https://www.istockphoto.com/br/planos-e-precos>). As opções incluem planos de assinatura anual com downloads mensais e pacotes avulsos de créditos, possibilitando que instituições escolham o modelo mais adequado ao volume e à periodicidade de suas demandas de produção de conteúdo visual.

5.2.3.2 No plano Básica, a plataforma oferece acesso a milhões de fotos e ilustrações prontas para uso, contemplando principalmente as chamadas imagens Essentials, voltadas a projetos cotidianos de comunicação visual. Esse plano inclui ainda funcionalidades adicionais, como personalização de imagens (possibilidade de adicionar, remover ou alterar elementos visuais) e geração de imagens por inteligência artificial, com proteção jurídica automática. Os downloads mensais variam conforme o plano contratado, sendo disponibilizadas opções de 10 downloads por mês, ao custo aproximado de R\$ 149,00 mensais (R\$ 14,90 por download); 25 downloads por mês, por cerca de R\$ 250,00 mensais (R\$ 10,00 por download); 50 downloads por mês, no valor aproximado de R\$ 459,00 mensais (R\$ 9,18 por download); e 750 downloads por mês, por cerca de R\$ 849,00 mensais (R\$ 1,13 por download). Os planos permitem ainda o aproveitamento de downloads não utilizados dentro das condições estabelecidas pela plataforma.

5.2.3.3 A iStock também disponibiliza o plano Premium, que amplia o acesso ao acervo da plataforma ao incluir, além das imagens Essentials, as chamadas imagens Signature, compostas por conteúdos exclusivos e de maior qualidade, produzidos por colaboradores selecionados da Getty Images. Esse plano mantém as funcionalidades de personalização e geração de imagens, bem como benefícios adicionais relacionados à utilização dos downloads não utilizados. Entre as opções disponíveis estão os planos de 10 downloads mensais, com preço promocional aproximado de R\$ 229,00 mensais (valor regular de R\$ 359,00), equivalente a cerca de R\$ 22,90 por download; 25 downloads mensais, por cerca de R\$ 399,00 mensais (valor regular de R\$ 609,00), equivalente a R\$ 15,96 por download; 50 downloads mensais, no valor aproximado de R\$ 649,00 mensais (valor regular de R\$ 999,00), equivalente a R\$ 12,98 por download; e 750 downloads mensais, com preço promocional aproximado de R\$ 1.299,00 mensais (valor regular de R\$ 1.699,00), resultando em custo estimado de R\$ 1,73 por download.

5.2.3.4 Além dessas opções, a plataforma também disponibiliza o plano Premium + Vídeo, que amplia ainda mais o acesso ao acervo, incluindo imagens, vídeos e faixas musicais, permitindo o download de conteúdos audiovisuais de alta qualidade, incluindo filmagens em resolução 4K com padrão de estúdio, além de efeitos sonoros e trilhas musicais produzidas pela Triple Scoop Music. Esse plano contempla igualmente as imagens Signature e Essentials, bem como os recursos de personalização e geração de imagens. Entre as opções disponíveis estão os planos de 10 downloads mensais, com preço promocional aproximado de R\$ 495,00 mensais (valor regular de R\$ 630,00), equivalente a R\$ 49,50 por download; 25 downloads mensais, por cerca de R\$ 825,00 mensais (valor regular de R\$ 1.025,00), equivalente a R\$ 33,00 por download; e 50 downloads mensais, ao custo aproximado de R\$ 1.325,00 mensais (valor regular de R\$ 1.665,00), equivalente a R\$ 26,50 por download.

5.2.3.5 De forma complementar, a iStock também disponibiliza pacotes avulsos de créditos, que permitem o download de conteúdos conforme a demanda, sem necessidade de assinatura recorrente. Esses créditos podem ser utilizados para imagens, vídeos ou combinações entre ambos, respeitando as equivalências definidas pela plataforma. Entre os pacotes disponíveis destacam-se 300 créditos por R\$ 9.068,00, permitindo a obtenção de até 300 imagens ou até 50 vídeos; 150 créditos por R\$ 4.723,00, equivalentes a 150 imagens ou até 25 vídeos; 60 créditos por R\$ 1.965,00, equivalentes a 60 imagens ou até 10 vídeos; e 36 créditos por R\$ 1.228,00, equivalentes a 36 imagens ou até 6 vídeos. A plataforma também disponibiliza pacotes menores de créditos, incluindo 1 crédito por R\$ 45,00, 3 créditos por R\$ 125,00, 6 créditos por R\$ 227,00, 12 créditos por R\$

435,00, 18 créditos por R\$ 642,00 e 24 créditos por R\$ 831,00, os quais podem representar economia progressiva conforme o volume adquirido. Esses pacotes destinam-se principalmente a demandas pontuais ou projetos específicos que não justifiquem a contratação de planos de assinatura recorrentes.

5.2.4 Depositphotos

5.2.4.1 A plataforma Depositphotos oferece diferentes modalidades de acesso ao seu banco de ativos digitais, tanto para empresas quanto para pessoas físicas, contemplando imagens, vetores, vídeos e trilhas sonoras, conforme informações disponíveis em suas páginas oficiais de preços: para empresas, em <https://depositphotos.com/br/subscribe/corporate/image.html>, e para pessoas físicas, em <https://depositphotos.com/br/subscribe.html>. Os valores são apresentados pela plataforma em dólares americanos (USD) e podem variar conforme o tipo de ativo, o volume de downloads contratados, a resolução do conteúdo e o tipo de licença aplicável. Considerando a cotação do dólar divulgada pelo Banco Central em 10/03/2026 (taxa de venda: R\$ 5,1622), apresenta-se abaixo a equivalência aproximada em reais. De forma geral, os planos da Depositphotos incluem acesso a uma biblioteca com mais de 329 milhões de imagens licenciadas, direitos vitalícios de uso sobre os arquivos baixados em diversas modalidades, além de recursos como geração ilimitada de imagens por inteligência artificial e ferramentas de edição com IA. No caso dos planos corporativos, a plataforma informa ainda benefícios como proteção legal de até US\$ 25 mil, preços flexíveis e gerente pessoal.

5.2.4.2 No caso de planos para empresas, a Depositphotos disponibiliza assinaturas corporativas para fotos e vetores com downloads mensais e possibilidade de transferência dos downloads não utilizados para o mês seguinte, permitindo o download de fotos e vetores em qualquer tamanho, dentro do limite contratado. Os planos corporativos abrangem até 10 usuários e incluem as seguintes opções: 30 downloads por mês por US\$ 50,70 mensais (≈ R\$ 261,72); 50 downloads por mês por US\$ 79,00 mensais (≈ R\$ 407,81); 75 downloads por mês por US\$ 103,50 mensais (≈ R\$ 534,29); 150 downloads por mês por US\$ 159,00 mensais (≈ R\$ 820,79); e 500 downloads por mês por US\$ 269,00 mensais (≈ R\$ 1.388,63).

5.2.4.3 Além das assinaturas corporativas, a plataforma também oferece pacotes empresariais de fotos e vetores, válidos por um ano, destinados a demandas pontuais ou projetos específicos, sem necessidade de contratação recorrente. Nessa modalidade, estão disponíveis os pacotes de 30 downloads por US\$ 199,00 (≈ R\$ 1.027,28), 50 downloads por US\$ 299,50 (≈ R\$ 1.545,06), 75 downloads por US\$ 404,25 (≈ R\$ 2.086,07), 100 downloads por US\$ 519,00 (≈ R\$ 2.678,66) e 500 downloads por US\$ 2.245,00 (≈ R\$ 11.588,14). Assim como nas assinaturas, esses pacotes incluem licenciamento comercial, proteção legal até US\$ 25 mil, direito vitalício de uso das imagens e geração ilimitada com IA.

5.2.4.4 Quanto ao regime de licenciamento, a Depositphotos informa que a Licença Padrão permite a utilização do arquivo baixado para fins pessoais e comerciais, abrangendo diversos casos de uso, como publicidade e marketing, interfaces de sites e aplicativos, embalagens de produtos, jornais e revistas, design de livros, entre outros. Contudo, nessa modalidade, não é permitido imprimir mais de 500.000 cópias do material criado com o arquivo licenciado. Já a Licença Estendida contempla todos os usos admitidos na Licença Padrão, porém sem limite de tiragem, além de permitir a utilização dos arquivos em produtos destinados à revenda ou distribuição gratuita, como cartazes, cartões-postais, xícaras, camisetas, tecidos e obras de arte. A plataforma informa, ainda, que tanto a Licença Padrão quanto a Licença Estendida podem ser adquiridas em planos destinados a pessoas físicas e empresas.

5.2.4.5 A Depositphotos também esclarece que, com qualquer um de seus planos de imagem, é possível baixar imagens JPEG em todos os tamanhos e imagens vetoriais escaláveis para qualquer dimensão. No caso dos planos de vídeo, é informado que as assinaturas permitem baixar vídeos em qualquer resolução incluída no plano contratado, abrangendo conteúdos em SD, HD e 4K, enquanto os pacotes avulsos de vídeos oferecem arquivos em resolução específica, como 240p, 480p, 720p, 1080p ou 4K.

5.2.4.6 No caso específico de vídeos para empresas, a plataforma informa que disponibiliza apenas pacotes corporativos, além dos planos existentes para pessoa física. Esses pacotes são válidos por um ano e variam conforme a resolução e a quantidade de downloads. Para vídeos em 720p, estão disponíveis os pacotes de 5 downloads por US\$ 239,00 (≈ R\$ 1.233,77), 25 downloads por US\$ 1.149,00 (≈ R\$ 5.930,89) e 50 downloads por US\$ 2.199,00 (≈ R\$ 11.351,68). Para vídeos em 1080p, os pacotes incluem 5 downloads por US\$ 289,00 (≈ R\$ 1.491,88), 25 downloads por US\$ 1.399,00 (≈ R\$ 7.221,91) e 50 downloads por US\$ 2.599,00 (≈ R\$ 13.416,96). Já para vídeos em 4K, a plataforma oferece 5 downloads por US\$ 729,00 (≈ R\$ 3.762,64), 25 downloads por US\$ 3.499,00 (≈ R\$ 18.071,54) e 50 downloads por US\$ 6.499,00 (≈ R\$ 33.558,54). Todos os pacotes incluem acesso a um acervo de

20.113.783 vídeos HD, incluindo conteúdos em 4K, além de proteção legal até US\$ 25 mil, preços flexíveis, gerente pessoal, direitos vitalícios de uso dos vídeos e geração ilimitada com IA.

5.2.4.7 No tocante a música e efeitos sonoros para empresas, a plataforma informa que disponibiliza apenas pacotes corporativos, válidos por um ano, estruturados conforme o tipo de licença contratada. Na modalidade de Licença Padrão, estão disponíveis os pacotes de 1 download por US\$ 49,00 (≈ R\$ 252,95), 5 downloads por US\$ 169,00 (≈ R\$ 872,41) e 25 downloads por US\$ 499,00 (≈ R\$ 2.575,94). Já na modalidade de Licença Estendida, os valores são superiores, sendo disponibilizados os pacotes de 1 download por US\$ 399,00 (≈ R\$ 2.059,72), 5 downloads por US\$ 1.199,00 (≈ R\$ 6.188,47) e 25 downloads por US\$ 2.999,00 (≈ R\$ 15.480,44). Todos esses planos incluem acesso a uma biblioteca com 3.747.320 músicas e faixas de efeitos sonoros, além de proteção legal até US\$ 25 mil, preços flexíveis, gerente pessoal, direitos vitalícios de uso das faixas e geração ilimitada com inteligência artificial. A plataforma informa, por fim, que todos os planos de áudio dão acesso à sua biblioteca de músicas e efeitos sonoros, observando-se que uma licença de música adquirida por meio de planos mensais e anuais ilimitados somente permanece válida durante o período da assinatura ou enquanto esta estiver em renovação automática, ao passo que os pacotes de música conferem licença vitalícia sobre os arquivos baixados.

5.2.4.8 No caso dos planos para pessoas físicas, a Depositphotos também oferece diferentes modalidades de acesso ao seu banco de ativos digitais, incluindo assinaturas e pacotes avulsos para imagens, vetores, vídeos e trilhas sonoras, conforme informações disponíveis em <https://depositphotos.com/br/subscribe.html>. Em todos os planos, o usuário obtém acesso à biblioteca da plataforma, direitos de uso conforme a modalidade contratada e recursos adicionais como geração ilimitada de imagens por inteligência artificial e ferramentas de edição com IA.

5.2.4.9 No caso de assinaturas anuais parceladas para fotos e vetores, a plataforma oferece diferentes níveis de contratação de acordo com o volume mensal de downloads. O plano inicial permite 10 downloads mensais, ao custo aproximado de US\$ 10 por mês (≈ R\$ 51,62). Há também o plano de 30 downloads mensais, por cerca de US\$ 26 por mês (≈ R\$ 134,22); o plano de 100 downloads mensais, no valor aproximado de US\$ 69 por mês (≈ R\$ 356,19); e o plano de 300 downloads mensais, com custo estimado de US\$ 123 por mês (≈ R\$ 634,95). Esses planos são estruturados em assinaturas anuais com pagamento único, ainda que o valor seja apresentado de forma parcelada mensalmente para fins de comparação comercial.

5.2.4.10 Além das assinaturas, a plataforma disponibiliza pacotes avulsos de downloads para fotos e vetores, destinados a demandas pontuais ou projetos específicos, sem necessidade de contratação recorrente. Entre as opções disponíveis estão os pacotes de 3 downloads por US\$ 29 (≈ R\$ 149,70), 10 downloads por US\$ 49 (≈ R\$ 252,95), 30 downloads por US\$ 89 (≈ R\$ 459,44) e 100 downloads por US\$ 169 (≈ R\$ 872,41), permitindo maior flexibilidade para usuários que necessitem de volumes reduzidos de ativos.

5.2.4.11 No caso de conteúdos audiovisuais para pessoas físicas, a Depositphotos também disponibiliza assinaturas específicas para vídeos, nas quais os downloads são realizados dentro de um limite mensal contratado. Entre as opções disponíveis estão os planos de 5 downloads de vídeo por mês por aproximadamente US\$ 79 mensais (≈ R\$ 407,81), 10 downloads por mês por cerca de US\$ 89 mensais (≈ R\$ 459,44) e 25 downloads por mês por aproximadamente US\$ 159 mensais (≈ R\$ 820,79). Nessa modalidade, a plataforma informa que downloads não utilizados podem ser transferidos para o mês seguinte, permitindo maior flexibilidade na utilização do plano ao longo do período de assinatura.

5.2.4.12 Adicionalmente, a plataforma oferece pacotes avulsos de vídeos válidos por até um ano, com valores que variam conforme a resolução do conteúdo. Para vídeos em HD (720p), estão disponíveis pacotes de 1 vídeo por US\$ 54 (≈ R\$ 278,76), 5 vídeos por US\$ 219 (≈ R\$ 1.130,52) e 25 vídeos por US\$ 979 (≈ R\$ 5.052,09). Já para vídeos em Full HD (1080p), os pacotes incluem 1 vídeo por US\$ 59 (≈ R\$ 304,57), 5 vídeos por US\$ 269 (≈ R\$ 1.388,63) e 25 vídeos por US\$ 1.199 (≈ R\$ 6.188,47). Para conteúdos em 4K, os pacotes disponibilizados incluem 1 vídeo por US\$ 149 (≈ R\$ 769,17), 5 vídeos por US\$ 539 (≈ R\$ 2.782,41) e 25 vídeos por US\$ 2.069 (≈ R\$ 10.679,79), possibilitando a aquisição conforme a necessidade de resolução e volume de produção audiovisual.

5.2.4.13. Por fim, no caso de músicas e efeitos sonoros para pessoas físicas, a plataforma disponibiliza assinatura ilimitada, com acesso a uma biblioteca que reúne aproximadamente 3.745.760 faixas musicais e efeitos de áudio, adequadas para utilização em sites, redes sociais, eventos, vídeos para YouTube e podcasts. Essa modalidade de assinatura permite downloads ilimitados de trilhas sonoras, sem compromisso anual, ao custo aproximado de US\$ 12,99 por mês (≈ R\$ 67,05). A plataforma também oferece pacotes avulsos de downloads de música, incluindo 1 faixa por US\$ 24,99 (≈ R\$ 128,99), 5 downloads por US\$ 74,95 (≈ R\$ 386,88; aproximadamente US\$ 14,99 por faixa) e 25

downloads por US\$ 249,75 (≈ R\$ 1.288,21; aproximadamente US\$ 9,99 por faixa), possibilitando a aquisição pontual de conteúdos musicais conforme a necessidade do usuário.

5.2.5: 123RF

5.2.5.1 A plataforma 123RF também oferece acesso ao seu banco de ativos digitais por meio de pacotes de créditos e assinaturas, contemplando diferentes tipos de conteúdo, como fotografias, vetores, vídeos e áudios, conforme informações disponíveis em sua página oficial (<https://pt.123rf.com/products/>). Diferentemente de alguns concorrentes, a 123RF utiliza predominantemente um modelo de precificação baseado em créditos, em que cada tipo de ativo possui um custo específico em créditos, os quais podem ser utilizados para o download de diferentes categorias de conteúdo, como imagens, vídeos, vetores ou faixas de áudio.

5.2.5.2 Nesse modelo, o usuário adquire previamente pacotes de créditos, que posteriormente podem ser utilizados para baixar ativos conforme a necessidade. Entre os pacotes disponíveis encontram-se opções como 50 créditos por US\$ 49,50 (≈ R\$ 255,53), 100 créditos por US\$ 86,50 (≈ R\$ 446,53), 1.000 créditos por US\$ 795,30 (≈ R\$ 4.105,24) e 500 créditos por US\$ 495,30 (≈ R\$ 2.556,80), considerando a taxa de venda do dólar divulgada pelo Banco Central em 10/03/2026 (R\$ 5,1622). Esses créditos podem ser utilizados para download de diferentes tipos de ativos, sendo que, de modo geral, imagens, vetores, vídeos e arquivos de áudio possuem valores distintos em créditos, conforme a resolução e a categoria do conteúdo selecionado.

5.2.5.3 Além do modelo baseado em créditos, a plataforma também disponibiliza planos de assinatura para equipes, destinados a organizações que necessitam de acesso contínuo a grandes volumes de conteúdo. Um dos planos disponíveis é o Equipe PLUS, cuja contratação se inicia a partir de 3 assentos, com custo aproximado de US\$ 18,50 por mês por assento (≈ R\$ 95,50), podendo atender até 5 usuários no ambiente colaborativo. Esse plano contempla acesso a imagens, vídeos e áudios de stock, bem como downloads ilimitados, além de disponibilizar diversas ferramentas baseadas em inteligência artificial voltadas à criação e edição de conteúdos visuais.

5.2.5.4 Entre os recursos adicionais oferecidos nesse plano destacam-se ferramentas de geração de imagens por IA, conversão de esboço em imagem, ampliação de imagens (image upscaling), preenchimento generativo, desfoque e remix de fundo, extensão automática de imagem, remoção de fundo, além de funcionalidades de localização de elementos visuais e conversão de imagem em vídeo, o que amplia as possibilidades de criação e adaptação de conteúdos visuais diretamente na própria plataforma. Esses recursos buscam facilitar a produção de materiais gráficos e audiovisuais, reduzindo a necessidade de ferramentas externas de edição e tratamento de imagens.

5.3 A qualidade de um banco de imagens é determinada por uma série de fatores que vão além da mera quantidade de imagens disponíveis, como por exemplo:

- **Resolução e qualidade das imagens:** imagens de alta resolução são cruciais para uso profissional, especialmente em impressões ou publicações digitais de alta qualidade. Bancos de imagens de qualidade oferecem imagens em alta definição, geralmente em 300 DPI ou mais, adequadas para uma variedade de aplicações.
- **Diversidade e abrangência:** a diversidade de imagens, que cobre diferentes temas, culturas, e contextos, é vital. Um bom banco de imagens deve ter um vasto catálogo que atenda a uma ampla gama de necessidades visuais, não apenas genérico. No caso da CGU, além dos seus temas principais (auditoria, correição, combate à corrupção, ouvidoria, integridade), há também necessidade que o banco reflita a diversidade e a cultura brasileira. Conteúdos com curadoria específica (como é o caso dos bancos iStock /Getty Images e Shutterstock) possuem custo mais elevado. Direitos de uso e licenciamento: a clareza nos direitos de uso, licenciamento e quaisquer restrições associadas é essencial. Isso assegura que os usuários possam empregar as imagens sem infringir direitos autorais.
- **Formatos de arquivo:** bancos de imagens de qualidade fornecem arquivos em vários formatos (como JPG, PNG, TIFF) para garantir que sejam compatíveis com diferentes plataformas e usos.
- **Facilidade de busca e organização:** um sistema de busca eficiente e categorias bem organizadas facilitam a localização da imagem perfeita de maneira rápida e eficiente.

- Atualizações constantes: um bom banco de imagens é atualizado regularmente para oferecer conteúdo atualizado e relevante, o que é crucial para manter a relevância em um mercado visualmente dinâmico. O conteúdo, nesse caso, deve ser original. Ativos digitais gerados por inteligência artificial generativa possuem menor qualidade e valor se comparado a ativos originais.

5.4 Durante a pesquisa no mercado, também foram encontrados bancos de ativos digitais públicos: Unsplash, Pixabay, Pexels, Flickr (algumas fotos estão disponíveis sob licenças Creative Commons), Freemages, Freepik, são alguns exemplos.

5.5 Embora existam bancos de imagens públicos que oferecem imagens gratuitas, os bancos privados pagos apresentam várias vantagens, como por exemplo:

a) a exclusividade: imagens de bancos privados são menos prováveis de serem usadas excessivamente, o que pode oferecer uma vantagem de exclusividade para campanhas de marketing e publicações;

b) qualidade garantida: bancos privados frequentemente têm padrões mais altos de controle de qualidade para as imagens que disponibilizam;

c) suporte legal: oferecem maior segurança jurídica em termos de direitos de uso e licenciamento, minimizando o risco de violações de direito autoral;

d) serviço de cliente: suporte ao cliente para ajudar com questões de licenciamento, uso de imagens, e outros problemas técnicos.

5.6 Avaliando as condições de mercado dos principais bancos de imagens com bases nos preços que constam em seus websites, chega-se ao seguinte panorama:

BANCO	Download de 750 imagens/mês	Valor unitário do ativo (R\$ / imagem)	Download de 50 vídeos/mês	Valor unitário do ativo (R\$ / vídeo)	Download de 25 músicas/mês	Valor unitário do ativo (R\$ / áudio)
Istock / Getty Images	R\$ 1.299 /mês	1,76	R\$ 1.325 /mês	26,50	R\$ 825 /mês	33,00
Adobe stock	R\$ 950 /mês	1,27	R\$ 950 /mês para 25 vídeos * 2 = R\$ 1900 /mês	38,00	R\$ 235,00/mês	9,40
Shutterstock	R\$ 560/mês Usuário único = R\$ 1680/mês 3 usuários	2,24	R\$ 450/mês para 20 vídeos R\$ 280/mês para 10 vídeos Valor estimado: R\$1180/mês (1 usuário)	23,60	R\$ 90/mês (downloads ilimitados) (1 usuário)	3,60

Depositphotos (preços em dólares, conversão em 10/03/2026)	500 downloads por mês por US\$ 269,00 mensais ≈ R\$ 1.388,63/mês * Preço de PF; Não há pacotes de 750 imagens /mês	2,57	50 downloads por US\$ 299,50 ≈ R\$ 1.545,00/mês (1 usuário)	30,90	US\$12,99 /mês = R\$ 67,05/mÊs (assinatura ilimitada) (1 usuário)	2,68
123RF Plano Equipe PLUS é US\$ 18,50 por usuário Conversão pela cotação BACEN de 10 /03/2026 (R\$ 5,1622):	US\$ 18,50 × 3 usuários = US\$ 55,50/mês ≈ R\$ 286,50/mês	0,38	US\$ 18,50 × 5,1622 ≈ R\$ 95,50/mês (1 usuário)	1,91	US\$ 18,50 × 5,1622 ≈ R\$ 95,50/mês (1 usuário)	3,82

5.7 Após a análise dos preços praticados pelos principais fornecedores do mercado privado de bancos de ativos digitais, verificou-se que as plataformas comerciais usualmente estruturam seus planos de assinatura com valores diferenciados para cada tipo de ativo, atribuindo custos distintos para imagens, vídeos e trilhas sonoras. Entretanto, nas contratações realizadas pela Administração Pública, conforme demonstrado à frente, os instrumentos contratuais normalmente estabelecem um valor global para o conjunto da solução, sem discriminar o custo individual de cada tipo de ativo disponibilizado.

5.8 Dessa forma, para fins de comparabilidade metodológica entre os preços praticados no mercado privado e os valores observados em contratações públicas, optou-se por uniformizar a análise considerando o custo médio do pacote mensal de ativos, atribuindo peso equivalente a todos os downloads previstos na solução (imagens, vídeos e áudios). Tal procedimento permite reduzir distorções decorrentes das diferentes formas de precificação adotadas pelos fornecedores e possibilita uma avaliação mais adequada da aderência dos preços de mercado aos valores praticados em contratações similares realizadas por outros órgãos da Administração Pública.

Fornecedora	Custo mensal total do pacote	Total de ativos/mês	R\$/ativo do pacote	Valor estimado Anual (R\$)	Valor estimado total (36 meses) (R\$)
iStock / Getty Images	R\$ 3.449,00	825	4,18	41.382	124.146
Adobe Stock	R\$ 3.085,00	825	3,74	37.026	111.078
Shutterstock	R\$ 2.950,00	825	3,58	35.442	106.326
Depositphotos	R\$ 3.000,68	825	3,64	36.036	108.108
123RF	R\$ 477,50	825	0,58	5.742	17.226

5.9 Foram estudados contratos de objetos similares com a administração pública, identificando uma pluralidade de empresas que podem atender a demanda, em vários formatos, conforme listagem abaixo:

				VALOR		PERÍODO / QR CODE
--	--	--	--	-------	--	-------------------

Nr	ÓRGÃO	OBJETO	QUANTIDADE	ANUAL	CONTRATADA	PNCP
1	TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DO PARANÁ - CONTRATO Nº 338/2025	BANCO DE IMAGENS	250 imagens em alta qualidade e vetores por mês; vídeos Full HD (mínimo de 15 vídeos por mês)	R\$ 113.400,00	ISAIAS DA SILVA SOLUÇÕES LTDA.	12 (doze) meses, a partir de 10/09/2025
2	FUNDACAO OSWALDO CRUZ - Contrato nº 00012/2025	ASSINATURA ANUAL DE BANCO DE IMAGENS COM PERMISSÃO PARA DOWNLOAD (FOTOGRAFIAS, ILUSTRAÇÕES, VETORES, IMAGENS E VÍDEOS EDITORIAIS)	1200 DOWNLOADS. 10 USUÁRIOS; 3 ACESSOS SIMULTÂNEOS.	24.600,00	G & S IMAGENS DO BRASIL LTDA - CNPJ/CPF: 02.195.059/0001-08	04/12/2025 a 04/12/2026 
3	JUSTICA FEDERAL DE PRIMEIRA INSTANCIA - Contrato nº 00013/2025	ASSINATURA ANUAL DE BANCO DE IMAGENS POR MEIO DIGITAL (INTERNET) - IMAGENS/ FOTOS/ ILUSTRAÇÕES, VÍDEOS, MÚSICAS E EFEITOS SONOROS	Download mensal de 750 imagens/fotos/ ilustrações, 10 vídeos, 5 músicas /efeitos sonoros - 06 acessos	R\$ 19.998,00	SIMPLING (R.M. AUAR VIDEO TECH), CNPJ/CPF: 26.339.308/0001-50	30/04/2025 a 29/04/2026 
4	TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 2A. REGIAO	banco de imagens para produção de peças publicitárias e ilustrações gráficas, pelo período de 24 meses,	Download de 750 a 800 imagens por mês, sem previsão de saldo para o mês seguinte.	R\$ 24.115,00	R.M. AUAR VIDEO TECH, CNPJ/CPF: 26.339.308/0001-50	09/10/2025 a 09/10/2027 
5	MINISTERIO PUBLICO DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE - Contrato nº 38 /2025	BANCO DE IMAGENS E VÍDEOS,	200 (duzentas) imagens por mês, no período de 24 (vinte e quatro) meses. mínimo de 20 (vinte) vídeos por mês	23.000,00	R.M. AUAR VIDEO TECH, CNPJ/CPF: 26.339.308/0001-50	10/07/2025 a 09/07/2027 
			banco de imagens eletrônicas para ilustração profissional: 750			28/10/2024 a 28/10/2026

6	TRIBUNAL SUPERIOR DO TRABALHO - Contratação Direta nº 181 /2024	ASSINATURA DE BANCOS DE IMAGENS, VÍDEOS E TRILHAS SONORAS PELO PERÍODO DE 2 ANOS.	downloads por mês; banco de vídeos : mínimo, 36 (trinta e seis) vídeos por mês; banco de trilhas e efeitos sonoros : downloads de, no mínimo, 50 (cinquenta) trilhas por mês	R\$ 44.100,00	G & S IMAGENS DO BRASIL LTDA - CNPJ/CPF: 02.195.059/0001-08	
7	TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 10A. REGIAO - Contrato nº 00013/2024	(ASSINATURA) VIA WEB A BANCO DE IMAGENS ELETRÔNICAS, DE VÍDEOS E DE ANIMAÇÃO DIGITAL, POR MEIO DE LOGIN E SENHA, COM O INTUITO DE ATENDER AS DEMANDAS DO TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 10ª REGIÃO.	DOWNLOADS POR ANO: 2.000 - Banco de Imagens - 3 ACESSOS SIMULTÂNEOS DOWNLOADS POR ANO: 1.000 - Banco de Vídeos - 2 ACESSOS SIMULTÂNEOS DOWNLOADS POR ANO: 1.000 - Banco de Animação - 2 ACESSOS SIMULTÂNEOS	R\$ 59.989,20 (5 anos de vigência)	INFRA DO BRASIL COMERCIO E SERVICOS LTDA - CNPJ/CPF: 70.946.330/0001-50	23/01/2024 a 23/01/2029 
8	MINISTERIO PUBLICO DA UNIAO - Contrato nº 33 /2024	Assinatura bianual de banco de imagens por meio digital (internet), cuja abrangência inclui imagens, fotos, ilustrações, vetores, vídeos, áudios, música /efeitos sonoros e trilhas, com vistas à obtenção de 2.500 downloads anuais	2.500 downloads anuais (24 meses)	R\$ 42.000,00	R.M. AUAR VIDEO TECH, CNPJ/CPF: 26.339.308/0001-50	02/05/2024 a 01/05/2026 
9	MINISTÉRIO DA FAZENDA Secretaria Especial da Receita Federal do Brasil - Contrato nº 00017/2024	ASSINATURA DE BANCO DE IMAGENS E VÍDEOS POR MEIO DIGITAL	Imagens – Fotos e Vetores 750 imagens por mês Vídeos/áudios 25 downloads mensais de vídeos ou músicas	R\$ 52.800,00 (para os 36 meses)	G & S IMAGENS DO BRASIL LTDA, CNPJ: 02.195.059 /0001-08	11/06/2024 a 10/06/2027 
			Mínimo, 120			

10	ANATEL - Contratação Direta nº 90058/2023	ASSINATURA DE BANCO DE IMAGENS, VÍDEOS, SONS E TRILHAS PARA A ASSESSORIA PARLAMENTAR E DE COMUNICAÇÃO SOCIAL (APC) DA AGÊNCIA NACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES (ANATEL)	(cento e vinte) (fotos, vídeos, sons e trilhas) por mês e máxima de 4.320 (quatro mil, trezentos e vinte) durante toda a vigência (36 meses);	R\$ 50.047,20	G & S IMAGENS DO BRASIL LTDA, CNPJ: 02.195.059 /0001-08	29/05/2024 a 28/05/2027 
----	--	--	--	------------------	--	--

5.10 De forma semelhante à análise dos preços praticados por fornecedores privados de bancos de ativos digitais, procedeu-se à verificação de contratações similares realizadas por órgãos da Administração Pública, identificadas no Portal Nacional de Contratações Públicas (PNCP). Observou-se que, de forma geral, os contratos administrativos estabelecem valor global para o serviço de assinatura, sem discriminar o custo individual de cada tipo de ativo disponibilizado (imagens, vídeos, áudios ou animações).

5.11 Dessa forma, para fins de comparação entre os diferentes contratos analisados, adotou-se metodologia de cálculo baseada no valor médio por ativo ao longo de toda a vigência contratual, considerando o quantitativo total mínimo de downloads previstos em cada instrumento contratual. Essa abordagem permite uniformizar a análise entre contratos com diferentes prazos e volumes de ativos, possibilitando a identificação de parâmetros mínimo, máximo e médio de preços praticados na Administração Pública para soluções equivalentes.

Nº	Órgão	Prazo	Total de ativos na vigência	Valor total do contrato	Valor médio por ativo
1	TJ-PR	12 meses	3.180	R\$ 113.400,00	R\$ 35,66
2	FIOCRUZ	12 meses	1.200	R\$ 24.600,00	R\$ 20,50
3	Justiça Federal 1ª Instância	12 meses	9.180	R\$ 19.998,00	R\$ 2,18
4	TRT-2	24 meses	18.000	R\$ 48.230,00	R\$ 2,68
5	MP-RN	24 meses	5.280	R\$ 46.000,00	R\$ 8,71
6	TST	24 meses	20.064	R\$ 44.100,00	R\$ 2,20
7	TRT-10	60 meses	20.000	R\$ 59.989,20	R\$ 3,00
8	MPU	24 meses	5.000	R\$ 42.000,00	R\$ 8,40
9	Receita Federal	36 meses	27.900	R\$ 52.800,00	R\$ 1,89
10	ANATEL	36 meses	4.320	R\$ 50.047,20	R\$ 11,58

5.12 As contratações da administração pública em questão produzem os seguintes resultados estatísticos:

Métrica	Valor
Média	R\$ 9,68
Mediana	R\$ 5,70
Variância	109,94
Desvio padrão	10,49
Mínimo	R\$ 1,89
Máximo	R\$ 35,66

5.13 A partir dos valores médio e mediano observados na amostra de contratos analisados, é possível estimar estatisticamente o intervalo provável de valores para a presente contratação. Para tanto, considerou-se o quantitativo estimado de 825 ativos por mês, correspondente à soma de 750 imagens, 50 vídeos e 25 arquivos de áudio, totalizando 9.900 ativos por ano.

Métrica utilizada	Valor unitário (R\$ /ativo)	Valor anual estimado	Valor estimado para 36 meses
Mediana	R\$ 5,70	R\$ 56.430,00	R\$ 169.290,00
Média	R\$ 9,68	R\$ 95.832,00	R\$ 287.496,00

5.14 Adicionalmente, foram contactadas diretamente as empresas fornecedoras dos bancos de imagem de referência, obtendo-se os seguintes preços via proposta comercial:

Nr	Empresa	Assinatura	Valor Anual	Valor total 36 meses
1	Shutterstock	Flex 1500 -(liberamos 1500 créditos ao mês) imagens e musicas - 1 crédito cada vídeos hd ou 4k - 15 créditos cada	R\$ 74.400	
2	Depositphotos	Plano Corporativo: - Plano de 750 downloads de imagens por mês - Vídeos - 50 downloads mensais - Músicas - 25 downloads mensais - Acessos simultâneos: ilimitado - Licença Corporativa Royalty-Free - Geração de imagem com IA com prompts ilimitado - Removedor de fundos ilimitado - Contrato 36 meses - Emissão de NF/boleto bancário		R\$ 50.000 BRL
3	Getty Images	Assinatura de banco de imagens/fotografias /ilustrações/vetores e similares. Permissão para 750 downloads/mês. O acervo deve refletir, com prioridade, a cultura e o povo brasileiro, por meio digital (internet). 3 acessos simultâneos	R\$ 9.760,00	R\$ 29.280,00
		Vídeos: 50 downloads mensais de vídeos. 1 acesso	R\$ 19.980,00	R\$ 59.940,00

		Músicas: 25 downloads mensais de músicas/trilhas sonoras. 1 acesso	R\$ 12.300,00	R\$ 36.900,00
		TOTAL	R\$ 42.040,00	R\$ 126.120,00
4	NIT BRASIL SOLUCOES DIGITAIS LTDA (Adobe Stock)	1 - Adobe Stock for teams (Large) ALL MP ML (Level 1 1 - 9) Subscription New Team 750 assets per month	R\$ 51.316,00	R\$ 153.948,00
5	MCR Software (Adobe Stock)	Não respondeu		
6	123RF			USD 39,600 (R\$ 204.415,20)

5.15 A análise das contratações similares realizadas por órgãos da Administração Pública também permitiu identificar, ainda que de forma indireta, o padrão de robustez mínima dos acervos disponibilizados pelos fornecedores que vêm atendendo esse tipo de demanda no setor público. A partir da avaliação das soluções ofertadas nesses contratos e das referências técnicas constantes dos respectivos artefatos de planejamento e contratação, verifica-se que os bancos contratados usualmente operam com acervos de grande porte, aptos a suportar demandas institucionais contínuas por imagens, vídeos e áudios. Nesse contexto, a definição de requisito mínimo de acervo para a presente contratação não deve ter por objetivo reproduzir os maiores quantitativos disponíveis no mercado, tampouco restringir a competição, mas sim assegurar que a solução contratada possua dimensão compatível com as necessidades da CGU, especialmente quanto à variedade temática, atualização contínua, diversidade de contextos e maior probabilidade de localização de ativos aderentes à comunicação institucional do órgão.

5.16 Assim, considerando as referências extraídas de contratações públicas similares e cotejando-as com os dados divulgados pelos principais bancos multimídia do mercado, entende-se adequado adotar, para fins de especificação mínima, parâmetros proporcionais e compatíveis com a realidade concorrencial do setor. Nessa linha, estimou-se como patamar razoável a exigência de acervo mínimo de aproximadamente 100.000.000 (cem milhões) de imagens, 1.000.000 (um milhão) de vídeos e 32.000 (trinta e duas mil) músicas/trilhas/efeitos sonoros, quantitativos que se mostram suficientemente amplos para atender às necessidades institucionais da CGU e, ao mesmo tempo, inferiores aos acervos disponibilizados pelos principais fornecedores de mercado, de modo a não reduzir indevidamente a competitividade do certame. Trata-se, portanto, de parâmetro mínimo de habilitação material da solução, formulado para garantir adequação técnica, e não de exigência excessiva ou direcionadora.

5.17 Em pesquisa atualizada em fevereiro de 2026, foram identificados os seguintes dados públicos sobre o tamanho dos acervos dos principais bancos de imagens do mercado:

BANCO	TAMANHO DO ACERVO DIGITAL		
	QUANTIDADE DE IMAGENS /FOTOGRAFIAS (em milhões)	QUANTIDADE DE VÍDEOS (em milhões)	QUANTIDADE DE MÚSICAS/TRILHAS SONORAS (em milhões)
ADOBE STOCK	261 milhões imagens	32 milhões de vídeos	85 mil áudios
		19 milhões de	

ISTOCK	180 milhões	vídeos	35 mil de áudios
SHUTTERSTOCK	450 milhões de imagens	34 milhões de vídeos	36 mil áudios
DEPOSITPHOTOS	280 milhões imagens	15 milhões de vídeos	2 milhões de áudios
123RF	180 milhões imagens	3 milhões de vídeos	75 mil áudios

5.18 Os dados foram extraídos dos seguintes endereços eletrônicos:

BANCO	REFERÊNCIAS
ADOBE STOCK	https://stock.adobe.com/
ISTOCK	https://www.istockphoto.com/
SHUTTERSTOCK	https://www.shutterstock.com/pt/about e https://www.stockphotosecrets.com/stock-agency-insights/shutterstock-statistics.html
DEPOSITPHOTOS	https://depositphotos.com/
123RF	https://www.123rf.com/ e https://www.stockphotosecrets.com/agencies/123rf-com-stock-photo-agency-review

5.19 Bem como dos seguintes artefatos de contratação:

NÚMERO	TIPO	ÓRGÃO	Nº DO ARTEFATO
1	TERMO DE DISPENSA DE LICITAÇÃO	MINISTÉRIO DA FAZENDA Secretaria Especial da Receita Federal do Brasil	Nº 06/2024 (170010-90101/2023)
2	DISPENSA ELETRÔNICA	MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL SECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO COORDENADORIA DE LICITAÇÕES E DISPUTAS ELETRÔNICAS	90006/2024
3	ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR	SUPERIOR TRIBUNAL MILITAR	SEI 013357/25-00.028
4	ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR	CONSELHO DA JUSTIÇA FEDERAL	Nº 0569609/2024

5.20 Considerando que os principais bancos multimídia disponíveis no mercado são, em sua maioria, plataformas internacionais, verifica-se limitação relativa na oferta de ativos que retratem, com a abrangência e a especificidade desejadas, a realidade brasileira em toda a sua diversidade social, regional e cultural. Tal

circunstância reforça a necessidade de contratação de solução robusta, com acervo amplo, atualizado e tematicamente diversificado, apto a ampliar a probabilidade de localização de conteúdos compatíveis com o contexto institucional da Controladoria-Geral da União, tais como imagens relacionadas a cidades brasileiras, serviços públicos, manifestações culturais, povos e comunidades tradicionais, pessoas com diferentes perfis étnico-raciais, geracionais e regionais, além de situações cotidianas aderentes à comunicação pública e institucional.

5.21 Outro aspecto essencial para a definição da solução é a necessidade de que os ativos disponibilizados estejam sujeitos a licenciamento adequado para uso institucional amplo, preferencialmente sob regime royalty-free ou equivalente, de modo a permitir sua utilização, dentro dos limites contratuais e das condições de licença do fornecedor, em campanhas, peças gráficas, materiais impressos, conteúdos digitais, vídeos institucionais, redes sociais, apresentações, animações e demais produtos de comunicação da CGU, com a segurança jurídica necessária quanto aos direitos autorais, direitos conexos e uso de imagem.

5.22 A análise do mercado demonstrou, ainda, que a avaliação da solução mais vantajosa não deve se limitar ao preço nominal da assinatura, devendo considerar, de forma integrada, fatores como o quantitativo mensal de downloads, a independência entre franquias de imagens, vídeos e áudios, a possibilidade de redownload, o número de acessos simultâneos, a abrangência e a atualização do acervo, a qualidade técnica dos arquivos, a clareza das regras de licenciamento, a compatibilidade com os fluxos de trabalho adotados pela ASCOM e a existência de mecanismos de busca, filtragem, rastreabilidade e governança do uso. Nesse contexto, mostra-se pertinente que a Administração exija comprovação mínima de aptidão técnica da futura contratada, em linha com o art. 67 da Lei nº 14.133/2021, especialmente diante da relevância da disponibilidade do acervo, da regularidade do licenciamento e da operacionalização contínua da plataforma.

5.23 Diferentemente do modelo adotado em outros órgãos cujas contratações contemplaram mais de uma unidade demandante, a presente contratação destina-se ao atendimento das necessidades da Assessoria Especial de Comunicação Social da CGU, unidade responsável pela produção e gestão dos materiais de comunicação institucional do órgão. Por essa razão, a solução foi estruturada com foco na realidade operacional da ASCOM, contemplando assinatura com perfil multiusuário, com acessos simultâneos compatíveis com o trabalho paralelo das equipes de design, audiovisual, redes sociais e campanhas, bem como franquias mensais independentes para imagens, vídeos e áudios, em quantitativos compatíveis com a demanda ordinária e com picos sazonais de produção.

5.24 No tocante à forma de pagamento, a pesquisa de mercado evidenciou que parte relevante das plataformas trabalha com lógica comercial baseada em planos anuais com faturamento mensal ou em modelos híbridos, com diferenciação de preços entre contratação mensal e contratação anual.

5.25 Assim, para a presente contratação, a definição da forma de pagamento deverá observar, de um lado, a prática comercial do setor e os ganhos econômicos associados a compromissos contratuais mais longos e, de outro, as balizas jurídicas e orçamentárias aplicáveis à Administração Pública. A adoção de pagamento concentrado ou parcelado deverá ser avaliada à luz da vantajosidade, da previsão no instrumento convocatório e no termo de referência, da disponibilidade orçamentária e financeira, bem como da compatibilidade com o regime jurídico do contrato, não se confundindo pagamento em parcela única com pagamento antecipado sem cobertura contratual. Em qualquer hipótese, a modelagem escolhida deverá resguardar a execução integral do objeto, a adequada liquidação da despesa e a mitigação de riscos para a Administração.

5.26 Como referência institucional interna, registra-se que a própria CGU celebrou o Contrato Administrativo nº 19/2025 com a empresa MCR Sistemas e Consultoria Ltda., tendo por objeto licenças Adobe Creative Cloud VIP Teams Governamental All Apps, em subscrição por 36 meses, no quantitativo de 20 licenças, ao valor unitário de R\$ 14.188,50 e valor total de R\$ 283.770,00. Tal precedente demonstra que a Administração já opera, em contratações tecnológicas correlatas, com soluções de subscrição plurianual e com estrutura de preços compatível com modelos de licenciamento por período determinado.

5.27 Diante desse cenário, conclui-se que a solução a ser contratada pela CGU deve privilegiar não apenas o menor custo aparente, mas o melhor equilíbrio entre amplitude do acervo, adequação temática à realidade brasileira, qualidade técnica dos ativos, segurança jurídica do licenciamento, compatibilidade com a produção

institucional da ASCOM, continuidade operacional da plataforma e racionalidade econômico-administrativa do modelo de contratação.

5.28 Com o objetivo de tornar objetiva a análise exploratória do acervo das plataformas avaliadas, foi elaborada matriz de verificação baseada em critérios funcionais relacionados às necessidades institucionais da CGU. Tal metodologia teve por finalidade subsidiar a definição dos requisitos técnicos mínimos da solução, à luz da experiência operacional da ASCOM e de parâmetros observados em contratações públicas similares, nas quais já se identificam exigências relacionadas à representatividade do povo brasileiro, à presença de imagens de localidades brasileiras, à busca em português e à adequação do acervo à comunicação institucional.

5.29 A matriz considera aspectos como aderência temática aos assuntos institucionais da Controladoria-Geral da União, representatividade da população brasileira, contextualização nacional das imagens, qualidade institucional dos ativos e eficiência dos mecanismos de busca das plataformas. Considerou-se, ainda, a necessidade de que o acervo ofereça densidade suficiente de resultados para cidades brasileiras, inclusive capitais, tendo em vista demanda concreta da ASCOM por conteúdos relacionados a efemérides e comunicações institucionais com recorte territorial brasileiro.

5.30 Para cada termo de busca utilizado na análise exploratória foram examinados os 50 primeiros resultados retornados pela plataforma, sendo considerados relevantes apenas os ativos que apresentassem qualidade técnica adequada para utilização em campanhas institucionais e licenciamento compatível com uso institucional. Nos casos relativos a capitais brasileiras, a verificação buscou aferir não apenas a existência abstrata de imagens, mas a disponibilidade de resultados efetivamente úteis, com caráter publicitário/institucional, qualidade profissional e contextualização identificável com o Brasil.

5.31 A utilização dessa matriz teve caráter exclusivamente metodológico, destinando-se a subsidiar a definição dos requisitos técnicos mínimos da solução, não se configurando como etapa de julgamento ou prova de conceito no âmbito da presente contratação.

5.32 Os resultados obtidos evidenciaram diferenças relevantes entre as plataformas avaliadas quanto à densidade de resultados úteis para os temas pesquisados, especialmente no que se refere à representatividade da realidade brasileira, à disponibilidade de imagens compatíveis com campanhas de comunicação pública e à cobertura de capitais brasileiras e contextos de prestação de serviços públicos, aspectos diretamente relacionados às necessidades institucionais da CGU. A consolidação desses resultados encontra-se apresentada no item seguinte e detalhada no Apêndice I.

5.33 A partir da aplicação dos termos de busca padronizados constantes do Apêndice I, obteve-se a seguinte consolidação dos resultados da análise exploratória do acervo dos bancos avaliados

Palavra-chave	Banco de Imagens				
	iStock/Getty Images	Adobe Stock	Shutterstock	Depositphotos	123RF
Brasília serviço público	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Rio de Janeiro serviço público	Não	Sim	Sim	Não	Sim
São Paulo transporte público	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

Salvador mercado popular	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Recife escola pública	Sim	Não	Não	Não	Sim
Porto Alegre cultura	Sim	Não	Sim	Sim	Não
Manaus centro urbano	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
Belém Pará população	Sim	Não	Não	Não	Não
Macapá cidade	Sim	Sim	Sim	Não	Não
Boa Vista cidade	Sim	Não	Não	Não	Não
Rio Branco cidade	Não	Não	Não	Não	Não
Porto Velho Rondônia cidade	Sim	Sim	Sim	Não	Não
povo brasileiro diversidade	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
servidor público Brasil	Sim	Não	Sim	Não	Não
ATENDE	12	8	10	5	6
NÃO ATENDE	2	6	4	9	8
RESULTADO FINAL	12 de 14	8 de 14	10 de 14	5 de 14	6 de 14

5.34 A consolidação dos resultados da análise exploratória do acervo, realizada a partir dos termos de busca padronizados constantes do Apêndice I, indicou maior aderência da plataforma iStock/Getty Images na amostra analisada, com atendimento a 12 dos 14 testes aplicados, seguida por Shutterstock, com 10 de 14, Adobe Stock, com 8 de 14, 123RF, com 6 de 14, e Depositphotos, com 5 de 14. Os diferenciais mais relevantes observados estiveram relacionados à cobertura de capitais brasileiras, à representatividade da população brasileira e à densidade de resultados úteis em contextos compatíveis com a comunicação pública institucional da CGU.

5.35 Registra-se que essa consolidação decorre exclusivamente da análise exploratória do acervo, realizada com base em critérios objetivos previamente definidos, e teve por finalidade subsidiar a definição dos requisitos técnicos mínimos da solução, não se confundindo com etapa de julgamento de propostas, exame de conformidade ou prova de conceito, em consonância com a metodologia descrita neste ETP e no respectivo Anexo II - Apêndice I.

6. Descrição da solução como um todo

6.1 A solução a ser futura empresa CONTRATADA consiste na disponibilização, mediante assinatura eletrônica por período de 36 (trinta e seis) meses, de plataforma digital especializada no fornecimento de ativos multimídia profissionais, compreendendo imagens, fotografias, ilustrações, vetores, vídeos, músicas, trilhas sonoras e efeitos sonoros, destinados ao uso institucional da Controladoria-Geral da União (CGU).

6.2 A plataforma deverá disponibilizar banco de ativos digitais robusto, atualizado e com diversidade temática compatível com as necessidades institucionais da CGU, permitindo a utilização dos conteúdos em materiais impressos, audiovisuais e digitais, incluindo campanhas institucionais, materiais educativos, publicações em redes sociais, conteúdos para sítios eletrônicos, apresentações institucionais, vídeos, animações e demais produtos de comunicação institucional. O conteúdo deve ser representativo da diversidade étnica e cultural do Brasil.

6.3 A solução deverá garantir acesso seguro via internet, gestão de downloads, rastreabilidade de utilização, diversidade de conteúdos, qualidade técnica dos arquivos e licenciamento adequado para uso institucional amplo.

6.4 Nesse contexto, a solução deverá contemplar, no mínimo, os seguintes componentes:

Banco de imagens (fotografias, ilustrações e vetores)

6.5 O banco de imagens destinado à CGU deverá apresentar, no mínimo, as seguintes características:

6.5.1 Volume de downloads

Permissão de download de no mínimo 750 (setecentas e cinquenta) imagens por mês, incluindo fotografias, ilustrações e vetores.

6.5.2 Limitação de downloads

Não deverá existir limite diário de downloads, sendo permitido à contratante utilizar integralmente sua franquia mensal conforme a necessidade de produção.

6.5.3 Redownload

Deve ser permitido o redownload ilimitado de ativos já baixados durante a vigência do contrato, sem consumo adicional da franquia mensal.

6.5.4 Usuários

A solução deverá permitir múltiplos usuários, incluindo ao menos 03 acessos simultâneos, considerando o funcionamento da ASCOM por equipes que atuam simultaneamente em atividades de design gráfico, produção audiovisual, redes sociais e campanhas institucionais.

6.5.5 Quantidade mínima de ativos

O banco deverá possuir acervo amplo e atualizado, contendo no mínimo:

- 100.000.000 (cem milhões) de imagens, entre fotografias, ilustrações e vetores.

6.5.6 Conteúdo institucional

O acervo deverá contemplar imagens adequadas à comunicação institucional da CGU, incluindo representações visuais relacionadas a:

- governança pública
- auditoria e controle interno

- integridade e *compliance*
- transparência pública
- participação social
- tecnologia e transformação digital
- diversidade social brasileira
- ambientes corporativos e serviços públicos
- conceitos abstratos utilizados em campanhas institucionais

6.5.7 Tipos de ativos

O banco deverá disponibilizar:

- fotografias profissionais
- ilustrações
- vetores
- cliparts
- elementos gráficos
- fundos e texturas
- ícones

6.5.8 Atualização do acervo

O acervo deverá ser atualizado periodicamente, com inclusão de novos conteúdos visuais, recomendando-se a adição mínima na ordem de **dezenas de milhares** novos ativos por mês, ou métrica equivalente de atualização contínua.

6.5.9 Conteúdo com pessoas

O banco deverá disponibilizar imagens com presença de pessoas, incluindo diversidade de perfis, profissões e contextos institucionais, não se restringindo a objetos ou cenários.

6.5.10 Qualidade técnica

As imagens deverão apresentar qualidade técnica compatível com uso profissional, incluindo:

- resolução adequada para impressão e uso digital
- opção de download em alta resolução
- arquivos compatíveis com fluxos de edição gráfica

6.5.11 Licenciamento

A contratante deverá obter direito de uso amplo das imagens utilizadas em seus materiais, incluindo:

- uso institucional
- campanhas educativas
- conteúdos digitais
- publicações em redes sociais
- materiais impressos
- produções audiovisuais

O uso deverá ser permitido sem limitação territorial, e os ativos utilizados poderão permanecer nos materiais institucionais mesmo após o término da assinatura, respeitadas as condições da licença.

Banco de vídeos

6.6 O banco de vídeos deverá possuir as seguintes características mínimas:

6.6.1 Volume de downloads

Permissão de download de no mínimo 50 (cinquenta) vídeos por mês.

6.6.2 Limitação diária

Não deverá haver limite diário de downloads.

6.6.3 Redownload

Deve ser permitido *redownload* ilimitado dos vídeos já baixados durante a vigência da assinatura, sem consumo adicional da franquia mensal.

6.6.4 Quantidade mínima de ativos

O banco deverá possuir acervo expressivo contendo milhões de vídeos, com referência mínima de acervo na ordem de 1 milhão de arquivos audiovisuais, compatível com os grandes bancos internacionais do mercado.

6.6.5 Conteúdo

Os vídeos deverão contemplar:

- ambientes corporativos
- serviços públicos;
- tecnologia;
- governança;
- pessoas em atividades profissionais
- contextos institucionais
- temas abstratos aplicáveis a campanhas institucionais

6.6.6 Qualidade técnica

Os vídeos deverão possuir resolução mínima de:

- 1920 × 1080 pixels (Full HD)

Podendo também estar disponíveis em resoluções superiores, como 4K, quando existentes no acervo.

6.6.7 Licenciamento

Os vídeos poderão ser utilizados em:

- redes sociais
- portais institucionais
- vídeos institucionais
- campanhas educativas
- materiais multimídia
- apresentações institucionais

Banco de trilhas sonoras, músicas e efeitos sonoros

6.7 A solução também deverá disponibilizar biblioteca de conteúdos sonoros com as seguintes características:

6.7.1 Volume de downloads

Permissão de download de no mínimo 25 (vinte e cinco) trilhas sonoras ou efeitos sonoros por mês.

6.7.2 Acervo

O banco deverá possuir biblioteca de áudios contendo:

- milhares de trilhas sonoras (mínimo de 32 mil)
- efeitos sonoros

- músicas instrumentais e ambientes

6.7.3 Diversidade musical

As trilhas deverão abranger diferentes estilos e atmosferas sonoras, compatíveis com produções audiovisuais institucionais.

6.7.4 Licenciamento

As trilhas sonoras e efeitos poderão ser utilizados em:

- vídeos institucionais
- campanhas educativas
- conteúdos digitais
- redes sociais
- podcasts institucionais
- materiais audiovisuais diversos

6.7.5 Formatos

Os arquivos deverão estar disponíveis em formatos amplamente utilizados em edição audiovisual, incluindo:

- MP3
- WAV
- ou formatos equivalentes compatíveis com softwares de edição profissional.

Licenciamento e direitos de uso

6.8 Todos os ativos disponibilizados deverão possuir licenciamento do tipo **royalty-free**, ou equivalente, que permita uso institucional amplo pela CGU, incluindo:

- materiais impressos
- mídias digitais
- redes sociais
- vídeos institucionais
- apresentações institucionais
- conteúdos educacionais

6.9 A licença deverá permitir, respeitando sempre os limites legais e as condições específicas de cada ativo:

- edição
- adaptação
- manipulação digital
- composição com outros elementos visuais ou sonoros

Plataforma tecnológica

6.10 A solução deverá ser disponibilizada por meio de plataforma digital que contemple, no mínimo:

- acesso via internet
- autenticação por login e senha, com a quantidade de usuários conforme disposto neste ETP e no TR;
- ferramenta de busca por palavras-chave;
- filtros por categoria, resolução, orientação e tipo de conteúdo;
- identificação de conteúdo editorial, quando disponível;
- indicação de conteúdo gerado por IA, quando existente, permitindo ao usuário exibir ou não esse tipo de ativo na listagem de conteúdos disponíveis.

Integração com fluxos de produção

6.11 A solução deverá ser compatível com ferramentas utilizadas pela ASCOM, incluindo softwares de edição gráfica e audiovisual, tais como:

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Premiere
- Adobe After Effects
- ou equivalentes.

6.12 Sempre que disponível, poderão ser oferecidas funcionalidades adicionais, como:

- plugins
- APIs
- integração com ferramentas de design e produção colaborativa
- ferramentas de edição assistida por inteligência artificial

Da proteção de Dados Pessoais

6.13 As partes deverão observar, no que couber, as disposições da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), no tratamento de dados pessoais a que venham ter acesso em razão da contratação, especialmente quanto aos princípios da finalidade, adequação, necessidade, segurança, prevenção, transparência e boa-fé.

7. Estimativa das Quantidades a serem Contratadas

7.1 A estimativa das quantidades a serem contratadas foi definida com base na análise das necessidades operacionais da Assessoria Especial de Comunicação Social da Controladoria-Geral da União (ASCOM/CGU), considerando o volume de produção de conteúdos institucionais, a frequência de publicação de materiais de comunicação e os parâmetros de utilização de ativos digitais observados nas atividades da unidade.

7.2 Para fins de fundamentação da estimativa, foram considerados dados consolidados de produção institucional referentes ao ano de 2023, constantes do relatório “ASCOM em números”, documento que apresenta indicadores de produção gráfica, audiovisual e digital da área de comunicação da CGU.

7.3 Conforme registrado nesse relatório institucional, a atuação da ASCOM/CGU em 2023 envolveu, entre outras atividades:

- 1.226 artes gráficas produzidas para campanhas, peças digitais, publicações institucionais e materiais de divulgação;
- 184 vídeos finalizados para comunicação institucional, transmissões e conteúdos audiovisuais;
- 119 documentos diagramados, totalizando 7.291 páginas diagramadas;
- 2.640 fotografias tiradas e editadas em atividades institucionais;
- 47 identidades visuais desenvolvidas para eventos e campanhas institucionais.

7.5 Esses indicadores demonstram que a produção de conteúdo institucional da CGU ocorre de forma contínua e em grande volume, exigindo a utilização frequente de ativos visuais e sonoros, tais como fotografias, ilustrações, vetores, vídeos e trilhas sonoras, empregados na elaboração de peças digitais, campanhas institucionais, conteúdos para redes sociais, relatórios visuais, apresentações institucionais e materiais audiovisuais.

7.6 Ressalta-se que, no processo de criação de peças gráficas e audiovisuais, é comum a realização de múltiplos downloads de ativos até a seleção do material mais adequado para cada projeto. Esse processo envolve atividades de pesquisa, testes visuais, substituições e ajustes ao longo do desenvolvimento das peças, o que naturalmente eleva o volume de downloads necessários em relação ao número de produtos finais efetivamente publicados. Para a elaboração de uma única peça gráfica, por exemplo, frequentemente são utilizadas diversas imagens e elementos visuais em diferentes combinações de composição, cores e estilos, com o objetivo de alcançar um resultado visual

adequado aos padrões institucionais de qualidade. Ademais, durante o processo criativo é recorrente o descarte de imagens inicialmente selecionadas e a realização de novos downloads de alternativas que melhor se adequem à proposta final do trabalho. Dessa forma, torna-se necessário que a Assessoria disponha de quantitativo de downloads superior ao número de peças produzidas, de modo a garantir liberdade criativa, eficiência no fluxo de trabalho e qualidade na produção dos materiais institucionais.

7.7 Com base nesses parâmetros operacionais e considerando o padrão de utilização observado nas rotinas da ASCOM/CGU, estimou-se que a solução a ser contratada deverá contemplar, no mínimo, os seguintes quantitativos mensais de downloads de ativos digitais:

- Imagens (fotografias, ilustrações e vetores): até 750 downloads mensais;
- Vídeos: até 50 downloads mensais;
- Músicas, trilhas sonoras e efeitos de áudio: até 25 downloads mensais.

7.8 A estimativa mais elevada para imagens decorre do fato de que esse tipo de ativo é utilizado em praticamente todas as peças gráficas e digitais produzidas pela ASCOM, incluindo postagens em redes sociais, ilustrações de matérias jornalísticas, apresentações institucionais, campanhas educativas, infográficos e materiais de divulgação.

7.9 Por sua vez, os quantitativos de vídeos e trilhas sonoras refletem o padrão de utilização desses recursos em produções audiovisuais institucionais, transmissões ao vivo, vídeos explicativos e conteúdos educacionais produzidos pela CGU.

7.10 Dessa forma, os quantitativos estimados mostram-se compatíveis com a intensidade de produção da comunicação institucional da CGU e adequados para garantir flexibilidade criativa e disponibilidade de ativos digitais durante toda a vigência contratual, sem gerar *sobrecontratação* ou ociosidade de recursos.

8. Estimativa do Valor da Contratação

Valor (R\$): 133.866,00

8.1. A estimativa do valor da contratação foi elaborada a partir da análise conjunta de contratações similares realizadas por órgãos e entidades da Administração Pública e de propostas comerciais obtidas diretamente junto a fornecedores especializados no segmento de bancos de ativos digitais. Foram priorizadas as contratações públicas, em conformidade com a Instrução Normativa SEGES/ME nº 65/2021, sendo as propostas comerciais utilizadas de forma complementar para ampliar a compreensão dos modelos de precificação praticados no mercado e verificar a compatibilidade dos valores apurados com as necessidades da Controladoria-Geral da União.

8.2. Para a presente contratação, foi considerado o quantitativo estimado de 825 (oitocentos e vinte e cinco) ativos por mês, assim distribuídos: 750 (setecentas e cinquenta) imagens, fotografias, ilustrações, vetores e ativos similares; 50 (cinquenta) vídeos ou cenas; e 25 (vinte e cinco) músicas, trilhas sonoras ou efeitos sonoros. Esses quantitativos correspondem a 9.900 (nove mil e novecentos) ativos por ano e a 29.700 (vinte e nove mil e setecentos) ativos durante o período de 36 (trinta e seis) meses.

8.3. Considerando que imagens, vídeos e arquivos de áudio possuem estruturas de custos, formas de licenciamento e valores econômicos distintos, a pesquisa de preços foi realizada de maneira segregada por tipo de ativo. As referências coletadas foram convertidas em valores unitários e projetadas para os quantitativos estimados da CGU, correspondentes, em 36 (trinta e seis) meses, a 27.000 (vinte e sete mil) imagens, 1.800 (mil e oitocentos) vídeos e 900 (novecentos) arquivos de áudio.

8.4. A amostra utilizada para a definição do preço estimado foi composta por contratações públicas similares e por propostas comerciais diretas que apresentaram valores segregados por tipo de ativo. As propostas que não permitiram a identificação dos preços unitários de imagens, vídeos e áudios foram mantidas nos autos como referenciais complementares de validação global, mas não foram utilizadas no cálculo unitário, de modo a evitar distorções na composição da estimativa.

8.5. A análise da amostra demonstrou a existência de dispersão relevante entre os preços coletados, decorrente, entre outros fatores, das diferenças de escala, dos quantitativos de downloads, do número de usuários ou acessos simultâneos, da composição dos pacotes, da abrangência dos direitos de uso, do tipo de licença e dos modelos comerciais adotados em cada contratação ou proposta.

8.6. Como instrumento auxiliar de análise crítica da dispersão, foi utilizado o intervalo correspondente à média acrescida ou reduzida de 1,5 desvio-padrão, calculado separadamente para imagens, vídeos e áudios. A identificação de valores estatisticamente atípicos não resultou na exclusão automática das referências, tendo sido preservadas na amostra as contratações públicas e as propostas comerciais formalmente obtidas. Diante da dispersão observada, adotou-se a mediana dos valores unitários de cada tipo de ativo como métrica principal para a definição do preço estimado, por se mostrar menos suscetível à influência de valores extremos do que a média simples.

8.7. Os valores unitários medianos apurados foram de R\$ 1,34 (um real e trinta e quatro centavos) por imagem, R\$ 36,02 (trinta e seis reais e dois centavos) por vídeo e R\$ 36,50 (trinta e seis reais e cinquenta centavos) por arquivo de áudio. Aplicados aos quantitativos estimados para o período de 36 (trinta e seis) meses, esses valores resultam na seguinte composição:

Tipo de ativo	Quantidade estimada em 36 meses	Valor unitário mediano	Valor estimado
Imagens, fotografias, ilustrações, vetores e similares	27.000	R\$ 1,34	R\$ 36.180,00
Vídeos e cenas	1.800	R\$ 36,02	R\$ 64.836,00
Músicas, trilhas sonoras e efeitos sonoros	900	R\$ 36,50	R\$ 32.850,00
Total estimado para 36 meses	29.700	N.A.	R\$ 133.866,00

8.8. Dessa forma, **estima-se** o valor global da contratação em **R\$ 133.866,00** (cento e trinta e três mil oitocentos e sessenta e seis reais) para o período de **36 (trinta e seis) meses**, equivalente a **R\$ 44.622,00** (quarenta e quatro mil seiscentos e vinte e dois reais) **por ano**. O valor apurado mostra-se compatível com os preços praticados pela Administração Pública e pelo mercado, considerando a amostra formada por contratações públicas similares e propostas comerciais com preços segregados por tipo de ativo.

9. Justificativa para o Parcelamento ou não da Solução

9.1. Nos termos do art. 40, §3º, da Lei nº 14.133/2021 e da jurisprudência consolidada do Tribunal de Contas da União – TCU, o parcelamento do objeto constitui regra nas contratações públicas, devendo a licitação ser realizada por itens sempre que o objeto for divisível, desde que tal divisão não acarrete prejuízo ao conjunto da solução ou perda de economia de escala. Essa diretriz busca ampliar a competitividade do certame e possibilitar a participação de um maior número de fornecedores.

9.2. Todavia, a própria legislação e as orientações do TCU admitem exceções quando o fracionamento do objeto se revelar técnica ou economicamente inadequado, hipótese em que a Administração deve justificar a contratação em solução única ou integrada, demonstrando que o parcelamento comprometeria a eficiência da contratação, aumentaria custos ou prejudicaria a execução contratual.

9.3. Considerando essas diretrizes, foram analisados os seguintes aspectos para definição da estratégia de contratação.

9.3.1 Viabilidade técnica de parcelamento

9.3.1.1 A análise do mercado de bancos de ativos digitais demonstrou que a maior parte das plataformas especializadas (como Adobe Stock, Shutterstock, iStock/Getty Images, Depositphotos e 123RF, que constam como empresas de referência na pesquisa de preço) estrutura seus serviços por meio de planos integrados de assinatura, contemplando simultaneamente diferentes tipos de ativos digitais, tais como imagens, vídeos, trilhas sonoras e efeitos de áudio.

9.3.1.2 Nessas plataformas, os ativos são disponibilizados em bibliotecas digitais unificadas, operadas por sistemas próprios de busca, indexação, licenciamento e download, permitindo que os usuários acessem diferentes categorias de conteúdos em um único ambiente tecnológico.

9.3.1.3 No caso da Assessoria Especial de Comunicação Social da Controladoria-Geral da União (ASCOM/CGU), a produção de conteúdos institucionais envolve, de forma recorrente, a utilização combinada de imagens, vídeos, trilhas sonoras, ilustrações e elementos gráficos, utilizados na elaboração de campanhas institucionais, peças para redes sociais, vídeos explicativos, relatórios visuais, apresentações institucionais e outros materiais de divulgação.

9.3.1.4 Conforme descrito neste Estudo Técnico Preliminar, os ativos digitais são utilizados de forma contínua e transversal em diversas frentes de comunicação da CGU, incluindo conteúdos publicados em portais institucionais, redes sociais, vídeos institucionais, campanhas educativas e ações de transparência pública..

9.3.1.5 Nesse contexto, a divisão da solução em contratos distintos para cada tipo de ativo implicaria a necessidade de utilização de múltiplas plataformas digitais, com interfaces, sistemas de licenciamento e mecanismos de busca distintos, o que reduziria a eficiência operacional da equipe responsável pela produção de conteúdos institucionais.

9.3.1.6 Além disso, a utilização de múltiplos fornecedores poderia gerar dificuldades de padronização visual e estética nas peças de comunicação institucional, aumentar o tempo de pesquisa e seleção de ativos e elevar a complexidade da gestão das licenças de uso.

9.3.1.7 Dessa forma, sob o ponto de vista técnico, conclui-se que a divisão do objeto não se mostra adequada, uma vez que o modelo predominante de mercado consiste justamente na oferta de soluções integradas de ativos digitais.

9.3.2 Viabilidade econômica do parcelamento

9.3.2.1 Do ponto de vista econômico, a pesquisa de mercado demonstrou que os planos de assinatura que concentram diferentes tipos de ativos em uma mesma plataforma apresentam melhor relação custo-benefício quando comparados à contratação isolada de serviços distintos para imagens, vídeos e trilhas sonoras.

9.3.2.2 Isso ocorre porque os fornecedores estruturam seus modelos comerciais considerando o uso combinado de diferentes tipos de ativos dentro de um único plano de assinatura, o que permite a diluição de custos operacionais e tecnológicos.

9.3.2.3 Durante a pesquisa de preços realizada no presente estudo, verificou-se que planos de assinatura com maior volume de serviços ou maior período de vigência tendem a apresentar redução significativa no custo unitário dos ativos, caracterizando ganho de escala.

9.3.2.4 Caso a solução fosse fragmentada em diferentes contratações, seria necessário celebrar contratos distintos para acesso a bancos de imagens, bancos de vídeos e bancos de trilhas sonoras, o que poderia elevar o custo global da contratação e reduzir o poder de negociação da Administração.

9.3.2.5 Ademais, a fragmentação contratual implicaria aumento de custos administrativos relacionados à gestão contratual, fiscalização, controle de licenças e administração de múltiplos acessos institucionais.

9.3.3 Impacto do parcelamento sobre a economia de escala

9.3.3.1 As plataformas especializadas nesse tipo de serviço operam com infraestrutura tecnológica própria para armazenamento, curadoria, indexação e disponibilização de milhões de ativos digitais, exigindo investimentos relevantes em tecnologia, licenciamento e gestão de conteúdo.

9.3.3.2 Esse modelo de negócio é estruturado para fornecer acesso amplo e integrado ao acervo, permitindo que diferentes tipos de ativos sejam utilizados dentro de uma mesma plataforma.

9.3.3.3 A fragmentação da contratação reduziria a escala de utilização de cada plataforma individualmente, eliminando vantagens comerciais associadas aos planos mais abrangentes e elevando o custo unitário dos ativos utilizados pela Administração.

9.3.4 Impacto sobre a competitividade do certame

9.3.4.1 A não divisão do objeto não compromete a competitividade da contratação, uma vez que o mercado conta com diversas empresas especializadas capazes de fornecer soluções integradas de bancos de ativos digitais.

9.3.4.2 Conforme identificado no levantamento de mercado realizado neste estudo, empresas amplamente consolidadas internacionalmente disponibilizam serviços que contemplam simultaneamente imagens, vídeos e trilhas sonoras.

9.3.4.3 Assim, mesmo sem o parcelamento do objeto, permanece assegurada a existência de competição suficiente para a realização do certame.

9.4 Justificativa quanto à forma de pagamento

9.4.1 A natureza do objeto, consistente em assinatura de banco de ativos digitais, possui características específicas que influenciam diretamente a forma de acompanhamento e pagamento da contratação, uma vez que o serviço envolve a disponibilização continuada de plataforma eletrônica, acervo digital, acessos, franquias mensais de download, suporte técnico e condições de licenciamento durante toda a vigência contratual.

9.4.2 Embora o acesso inicial à plataforma possa ocorrer logo no início da execução contratual, a obrigação da contratada não se esgota na simples liberação inicial da licença. A adequada execução do objeto exige a manutenção contínua da plataforma, dos acessos contratados, das funcionalidades essenciais de pesquisa, visualização, seleção, organização e download, dos quantitativos mensais previstos e das condições de licenciamento durante todo o período de vigência.

9.4.3 Dessa forma, a opção pelo pagamento mensal mostra-se mais adequada à natureza continuada do serviço, pois permite que a Administração remunere a contratada de forma proporcional à efetiva disponibilização da solução em cada período de apuração, preservando maior controle sobre a execução contratual e reduzindo riscos associados ao pagamento antecipado ou concentrado.

9.4.4 O pagamento mensal também se mostra compatível com a estrutura de franquias mensais definida para a contratação, que contempla quantitativos periódicos de imagens, vídeos, músicas, trilhas sonoras e efeitos sonoros. Assim, a aferição da execução em periodicidade mensal permite verificar se, no período correspondente, foram mantidos os acessos, as funcionalidades, os quantitativos e as condições de uso exigidas no Termo de Referência.

9.4.5 Para assegurar a adequada mensuração da execução contratual, será adotado Instrumento de Medição de Resultado (IMR), com indicadores objetivos voltados à verificação da disponibilidade da plataforma, funcionamento das funcionalidades essenciais, manutenção dos acessos contratados, disponibilização dos quantitativos mensais, regularidade do suporte técnico e compatibilidade do licenciamento com o uso institucional pretendido pela CGU.

9.4.6 A adoção do IMR permite vincular o pagamento mensal ao desempenho efetivamente apurado, possibilitando a aplicação de glosas proporcionais em caso de falhas, indisponibilidades, restrições indevidas de acesso, descumprimento de quantitativos, inadequações de suporte ou outras irregularidades que comprometam a execução do objeto.

9.4.7 A aplicação de glosas decorrentes do IMR não se confunde com penalidade administrativa, constituindo mecanismo de adequação do pagamento ao nível de serviço efetivamente prestado, sem prejuízo da apuração de responsabilidade e da aplicação de sanções cabíveis quando a conduta da contratada configurar infração contratual.

9.4.8 Assim, a forma de pagamento mensal, associada à aferição por IMR, mostra-se tecnicamente adequada, proporcional e aderente à natureza continuada da contratação, pois preserva o equilíbrio entre a remuneração da contratada e o efetivo atendimento da necessidade administrativa da CGU.

9.5 Diante das análises técnica e econômica realizadas, conclui-se que não se recomenda o parcelamento do objeto, uma vez que o mercado opera predominantemente com soluções integradas de ativos digitais. Além disso, a fragmentação da contratação reduziria a eficiência operacional da equipe de comunicação da CGU, poderia gerar

regimes distintos de licenciamento, dificultaria a gestão dos acessos e ampliaria os custos administrativos decorrentes do acompanhamento de múltiplos contratos, plataformas e instrumentos de medição.

9.6 A competitividade do certame permanece assegurada mesmo com a contratação de solução única, pois a disputa será realizada em procedimento competitivo cabível, afastada a hipótese de contratação direta sem disputa, admitindo-se a participação de quaisquer fornecedores que comprovem o atendimento integral aos requisitos técnicos, quantitativos, funcionais, operacionais e de licenciamento definidos no Termo de Referência.

9.7 Assim, recomenda-se a contratação da solução de forma integrada, em item único, por menor preço global, com pagamento mensal vinculado à efetiva execução do serviço e à aferição por IMR, preservando-se a padronização da solução, a segurança jurídica do licenciamento, a eficiência operacional da ASCOM/CGU, a economia de escala e a seleção da proposta mais vantajosa para a Administração.

10. Contratações Correlatas e/ou Interdependentes

10.1 A presente contratação possui relação com outros instrumentos já existentes no âmbito da Controladoria-Geral da União, especialmente aqueles voltados à continuidade das atividades de comunicação institucional, produção gráfica, edição audiovisual e utilização de ativos digitais pela Assessoria Especial de Comunicação Social. Essa relação decorre do fato de que as soluções utilizadas pela ASCOM não operam de forma isolada, mas integram um mesmo fluxo de trabalho, no qual ferramentas de criação e edição se articulam com bases de imagens, vídeos, vetores, trilhas sonoras e outros insumos empregados na produção de conteúdo institucional.

10.2 Nesse contexto, registra-se, em primeiro lugar, a existência de contratação correlata de banco de imagens e vídeos, formalizada por meio do Contrato nº 05/2023, no âmbito do Processo nº 00190.101526/2023-11, celebrado entre a CGU e a empresa Tecnetworking Serviços e Soluções em TI Ltda. Tal ajuste contempla franquias estimadas de 750 (setecentas e cinquenta) imagens mensais e 25 (vinte e cinco) vídeos mensais, sendo utilizado pela ASCOM como fonte de ativos digitais empregados na elaboração de peças, publicações e demais materiais institucionais. Trata-se, portanto, de contratação diretamente relacionada ao objeto ora examinado, por envolver insumos utilizados na rotina de comunicação social e por representar importante referência de continuidade da necessidade administrativa e do histórico de consumo da unidade.

10.2.1 Registra-se, ainda, que o instrumento atualmente vigente permanecerá em execução até 27/06/2026, conforme consta do Extrato de Termo Aditivo nº 2/2025 – UASG 370003, referente ao Contrato nº 05/2023, publicado na Seção 3 do Diário Oficial da União, Edição Extra, ISSN 1677-7069, nº 69-A, de 10 de abril de 2025. Em razão disso, e com o objetivo de evitar sobreposição contratual para o mesmo objeto, o Termo de Referência deverá prever que a nova contratação tenha **início somente a partir de 29/06/2026**, de modo a assegurar a necessária continuidade do atendimento **sem sobreposição contratual** indevida entre execuções de objeto equivalente.

10.3 Também se identifica contratação correlata referente à solução Adobe Creative Cloud, formalizada por meio do Contrato nº 19/2023, celebrado entre a CGU e a empresa MCR Sistemas e Consultoria Ltda., decorrente do Pregão por Sistema de Registro de Preços nº 11/2022 do então Ministério da Economia, contemplando 12 (doze) licenças Adobe Creative Cloud VIP Teams All Apps, em subscrição por 36 (trinta e seis) meses. Conforme o ETP nº 41/2025, parte dessas licenças permanece válida até novembro de 2026, sendo 8 (oito) atualmente em uso e 4 (quatro) ainda passíveis de ativação, embora com custo unitário superior ao valor atualmente praticado na ata à qual se pretende aderir. Tal contratação é correlata por envolver solução tecnológica diretamente vinculada às rotinas da área requisitante e por constituir referência relevante de continuidade, padronização e compatibilidade dos fluxos de trabalho desenvolvidos pela ASCOM.

10.4 Além disso, a demanda atual também se relaciona com a contratação mais recente da própria CGU para o mesmo pacote, formalizada no Contrato nº 19/2025, referente ao Processo nº 00190.106188/2025-75, cujo objeto consiste no fornecimento de licenças do software de design gráfico Adobe Creative Cloud, com direito de atualização e suporte. O repositório da CGU indica início em 02/01/2026, e o instrumento contratual registra valor total estimado

de R\$ 283.770,00 (duzentos e oitenta e três mil setecentos e setenta reais), compatível com a previsão constante do DFD nº 185/2025 para 20 (vinte) licenças, ao valor unitário de R\$ 14.188,50 (quatorze mil cento e oitenta e oito reais e cinquenta centavos).

10.5 A correlação entre essas contratações decorre do próprio modelo de trabalho da ASCOM. As licenças Adobe Creative Cloud constituem ferramenta essencial para a criação, edição, tratamento e finalização de peças gráficas e audiovisuais. Já as plataformas de banco de imagens, vídeos, vetores, trilhas sonoras e efeitos sonoros fornecem os insumos criativos que alimentam esse processo produtivo. Em outras palavras, enquanto a suíte Adobe viabiliza tecnicamente a edição e a composição final dos materiais, os bancos de ativos digitais funcionam como matéria-prima para a produção de campanhas, publicações, vídeos, apresentações e demais conteúdos institucionais.

10.6 Desse modo, conclui-se que a presente contratação possui contratações correlatas, mas não se caracteriza como dependente. As ferramentas de edição e as plataformas de ativos digitais possuem utilidade própria e podem ser utilizadas autonomamente. Não obstante, sua utilização conjunta potencializa de forma significativa o fluxo de produção da ASCOM, ao combinar recursos de edição profissional com fontes qualificadas de conteúdo visual e sonoro, ampliando a eficiência, a padronização e a qualidade das entregas institucionais.

11. Alinhamento entre a Contratação e o Planejamento

11.1 A contratação está prevista no Plano de Contratações Anual (PCA) 2026, através do Documento de Formalização da Demanda No. 30/2025.

12. Benefícios a serem alcançados com a contratação

12.1 A contratação de assinatura de banco de ativos digitais (imagens, fotografias, ilustrações, vetores, vídeos, músicas, trilhas sonoras e efeitos sonoros) permitirá o fortalecimento da comunicação institucional da Controladoria-Geral da União, assegurando o acesso contínuo a acervo profissional de conteúdos audiovisuais destinados à produção de campanhas institucionais, materiais educativos, conteúdos informativos e peças de divulgação.

12.2 Entre os principais benefícios esperados com a contratação, destacam-se:

1. Aprimoramento da qualidade técnica da comunicação institucional, por meio da utilização de ativos visuais e sonoros produzidos em padrão profissional, adequados à produção de conteúdos institucionais e educativos;
2. Ampliação da capacidade de produção de conteúdos digitais e audiovisuais, permitindo maior diversidade temática e estética nas peças de comunicação produzidas pela ASCOM;
3. Redução de riscos jurídicos relacionados a direitos autorais e uso de imagem, em razão da utilização de conteúdos devidamente licenciados para uso institucional;
4. Maior eficiência operacional na produção de materiais institucionais, com acesso centralizado a bibliotecas especializadas que permitem pesquisa, seleção e download de conteúdos de forma rápida e organizada;
5. Aumento da efetividade das campanhas institucionais, por meio da utilização de recursos visuais e audiovisuais mais atrativos, compatíveis com os padrões contemporâneos de comunicação digital;
6. Padronização e fortalecimento da identidade visual institucional, permitindo maior coerência estética entre os diferentes materiais produzidos pela CGU e os padrões de comunicação definidos pela Secretaria de Comunicação da Presidência da República (SECOM/PR); Maior eficiência no uso de recursos públicos, evitando a necessidade de produção própria de determinados conteúdos audiovisuais ou aquisição individual de ativos digitais para cada projeto de comunicação.

12.3 Assim, a contratação contribui diretamente para o fortalecimento da capacidade institucional da CGU de comunicar suas ações à sociedade, ampliando a transparência das atividades do órgão e promovendo maior acesso da população às informações de interesse público.

13. Providências a serem Adotadas

13.1 Não foram identificadas providências estruturais ou operacionais relevantes a serem adotadas previamente pela Administração para a implementação da solução proposta.

13.2 A solução será utilizada diretamente pela Assessoria Especial de Comunicação Social da CGU, por meio de acesso à plataforma digital do fornecedor contratado, mediante autenticação eletrônica e utilização de credenciais institucionais.

13.3 As equipes da ASCOM já possuem experiência prévia na utilização de plataformas de bancos de imagens e ativos digitais, em razão da execução de contratos anteriores de natureza semelhante, não sendo necessária a realização de treinamentos específicos ou adaptações de infraestrutura tecnológica.

13.4 Dessa forma, conclui-se que não há necessidade de adoção de providências adicionais relevantes para a implementação da solução, sendo suficiente a disponibilização das credenciais de acesso à plataforma contratada após a formalização do instrumento contratual.

14. Possíveis Impactos Ambientais

14.1 Considerando a natureza do objeto da contratação (fornecimento de acesso digital a banco de ativos audiovisuais por meio de plataforma online) não foram identificados impactos ambientais diretos decorrentes da execução do serviço.

14.2 A solução proposta consiste essencialmente em serviço digital prestado por meio da internet, sem envolvimento de produção física de materiais, transporte de bens, consumo significativo de insumos ou geração de resíduos.

14.3 Ademais, a utilização de conteúdos digitais tende a reduzir a necessidade de produção física de materiais gráficos, contribuindo indiretamente para a diminuição do consumo de papel e de outros insumos utilizados em materiais impressos.

14.4 Dessa forma, conclui-se que a contratação não apresenta impactos ambientais relevantes, sendo compatível com as práticas de sustentabilidade e racionalização do uso de recursos adotadas pela Administração Pública.

15. Declaração de Viabilidade

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

15.1. Justificativa da Viabilidade

Com base nas informações levantadas neste Estudo Técnico Preliminar, conclui-se que a contratação de assinatura de banco de imagens, vídeos, músicas, trilhas sonoras e efeitos sonoros é viável técnica e economicamente. A solução proposta mostra-se adequada para atender, de forma contínua e segura, às necessidades da Assessoria Especial de Comunicação Social da CGU, estando alinhada ao volume de produção institucional, aos requisitos de licenciamento, à necessidade de representatividade da realidade brasileira, à compatibilidade com os fluxos de trabalho da unidade e aos parâmetros de mercado e de contratações públicas similares. Ademais, a estimativa de valor revela-se compatível com os referenciais levantados, razão pela qual se declara viável a presente contratação.

16. 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](#).

GABRIEL SOARES FERREIRA

Integrante Requisitante - Titular



Assinou eletronicamente em 13/07/2026 às 13:35:18.

CID MACHADO VIEIRA

Integrante Técnico - Titular



Assinou eletronicamente em 13/07/2026 às 14:11:35.

PAULO VICTOR MARTINS FERNANDES

Integrante Administrativo - Titular



Assinou eletronicamente em 13/07/2026 às 15:32:29.