

**FUNDAÇÃO DE PREVIDÊNCIA COMPLEMENTAR DO SERVIDOR PÚBLICO FEDERAL DO
JUDICIÁRIO – FUNPRESP-JUD
COORDENADORIA DE ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS – COAFI**

**EDITAL Nº. 016/2016
PREGÃO ELETRÔNICO Nº. 002/2016**

REPOSTA A PEDIDO DE IMPUGNAÇÃO AO EDITAL

1. DAS PRELIMINARES

1.1 Impugnação interposta tempestivamente pela empresa WEBAULA – PRODUTOS E SERVIÇOS PARA EDUCAÇÃO S/A – CNPJ nº. 06.954.022/0002-58, com fundamento nas Leis nºs. 8666/1993, 10520/2002 e Decreto nº. 5450/2005.

2. DAS RAZÕES DO PEDIDO DE IMPUGNAÇÃO

2.1 A empresa impugnante contesta a descrição do objeto a ser licitado alegando falta de precisão e não detalhamento adequado da forma de prestação dos serviços, principalmente, acerca do que, guardadas as devidas características, deverá ser tratado a partir de conteúdo bruto ou transposto de alguma outra modalidade educacional para a denominada EaD – Educação a Distância.

2.2. Alega que a escolha do ambiente EaD Moodle *afrenta o caráter competitivo*, sendo que a escolha da marca é vedada por lei e pelo TCU, tendo em vista o pretenso *dirigismo na licitação e violação a isonomia entre os licitantes*.

2.3 Além disso, alega ainda a impugnante que não ficou claramente especificado no Edital a métrica, sendo considerada esta como a forma de mensuração dos esforços necessários para a realização serviços demandados, para a adequada precificação destes últimos.

2.4 Finalmente, alega que a modalidade licitatória adotada é inapropriada, já que classifica os componentes demandados como serviços/produtos comuns para fins de enquadramento na modalidade de Pregão.

3. DO PEDIDO DA IMPUGNANTE

3.1 Requer a impugnante que o Edital seja retificado, a fim de:

- a) suprimir a escolha de marca;
- b) tornar mais objetivas as especificações técnicas;
- c) adotar critérios objetivos de julgamento;
- d) alterar a modalidade de menor preço para técnica e preço.

4. DA ANÁLISE DAS ALEGAÇÕES

4.1 Inicialmente, cabe analisar o requisito de admissibilidade da referida impugnação, ou seja, apreciar se a mesma foi interposta dentro do prazo estabelecido para tal. Dessa forma, o Decreto 5450/2005, em seu artigo 18, dispõe:

Até dois dias úteis antes da data fixada para abertura da sessão pública, qualquer pessoa poderá impugnar o ato convocatório do pregão, na forma eletrônica.

4.2 O impugnante encaminhou em tempo hábil, via e-mail, sua impugnação à FUNPRESP-JUD, portanto, merece ter seu mérito analisado, já que atentou para os prazos estabelecidos nas normas regulamentares

4.3 Quanto ao mérito do que requer a impugnante:

4.3.1 Supressão da escolha da marca.

Alega a impugnante que a competição foi restrita por se optar por especificações de demanda orientadas ao livro Moodle e que, ao fazer isso:

(...) a licitante vencedora ao customizar os cursos usando o livro Moodle irá incorrer em despesas superiores a que despenderia se fornecesse ferramenta de autoria de cursos próprios ou outro que não fosse o Moodle porém já utilizado pelo fornecedor, causando restrição à competitividade do certame.

Cabe esclarecer, tendo por objetivo da licitação em égide o registro de preços de diversos itens, que é atribuível a cada licitante, dentro de suas próprias potencialidades, expor seus melhores preços para a consecução de cada demanda a ser realizada, não tendo a Administração, sob qualquer pretexto, a intenção ou mesmo a faculdade de influir sobre tais potencialidades.

A respeito da opção por marca, diferentemente do alegado pela impugnante, esta encontra amparo em diversos julgados pela Corte de Contas, que tem se manifestado pela possibilidade excepcional de indicação de marca em licitações, desde que fundadas em razões de ordem técnica ou econômica, devidamente justificadas pelo gestor, hipóteses nas quais não há ofensa ao princípio da isonomia, nem tampouco restrições ao caráter competitivo do certame (Decisão n. 664/2001 - Plenário; Acórdão n. 1.010/2005 - Plenário e Acórdão n. 1.685/2004 - 2ª Câmara). (TCU, Acórdão 1.122/2010, Primeira Câmara, Rel. Min. Marcos Bemquerer Costa, DOU 12/03/2010).

Desta forma, esclarece-se que a FUNPRESP-JUD possui a plataforma no ambiente EaD moodle já implementado e profissionais próprios na área de TI já habilitados e com expertise a dar suporte, primando desta forma pelo princípio da economicidade e padronização.

Cumprindo ainda esclarecer que esta plataforma é amplamente difundida e desenvolvida, não apenas na própria FUNPRESP-JUD, mas também nos

ambientes EaD de grande parte seus patrocinadores, onde se pretende a difusão dos cursos.

4.3.2 Tornar mais objetivas as especificações técnicas.

Alega a impugnante que:

Sem a definição de parâmetros objetivos para identificação dos serviços a serem licitados não há como conceber a regularidade da descrição contida no Termo de Referência – Anexo I, Anexos A e B

Peca, contudo, a impugnante ao não perceber a existência de duas Seções do próprio Edital destinadas a estes temas, conforme se extrai a seguir:

SEÇÃO IV – DOS ITENS A SEREM COTADOS

3. Os itens a serem cotados com suas respectivas quantidades estimadas são os abaixo indicados:

Item	Componentes	Unidade de Medida	Quantidade Estimada		Quantidade Total Estimada
			Funpresp-Jud	MPF	
1	Projeto gráfico/Desenvolvimento de template Moodle	Unidade de Projeto	4	-	4
	Demonstrativo de curso	Unidade de demonstrativo	1	-	1
	Adequação da linguagem do material didático (material base encaminhado pela contratante) para cursos na modalidade de educação a distância, considerando o público-alvo;	Lauda adequada	400	-	400
	Telas/Páginas	Unidade	300	-	300
	Personagem de baixa complexidade	Unidade de personagem	4	-	4
	Personagem de média complexidade	Unidade de personagem	4	4	8
	Personagem de alta complexidade	Unidade de personagem	4	-	4
	Animação de baixa complexidade	Unidade de animação	4	-	4
	Animação de média complexidade	Unidade de animação	4	4	8
	Ilustração de baixa Complexidade	Unidade de ilustração	10	-	10
	Ilustração de média complexidade	Unidade de ilustração	10	10	20
	Ilustração de alta complexidade	Unidade de ilustração	10	-	10
	Pílula do conhecimento	Unidade	8	10	18
	Exercícios simples	Unidade	20	-	20
	Jogo pedagógico para Exercícios e Avaliações de baixa, média e alta complexidade	Unidade	4	4	8
	Locução	Lauda locutada	10	360	370
	Efeito sonoro	Unidade de efeito sonoro	20	-	20
	Roteirização e Storyboard	Unidade	4	-	4

SEÇÃO V – DO DETALHAMENTO DOS ITENS

4. O detalhamento dos itens a serem cotados segue abaixo:

4.1 Projeto gráfico/Desenvolvimento de template Moodle: Concepção de projeto gráfico, considerando arte, ícones, traços de ilustração, personagens entre outros elementos. O projeto gráfico deve sempre ser desenvolvido levando-se em consideração as versões impressas e digitais estando alinhada com o objetivo educacional. Sempre se entregam 3 (três) opções de escolha para o cliente. Aqui devem ser incluídos todos os itens e padrões que serão utilizados na composição das telas. A reutilização destes elementos em outros projetos não gera custo adicional ao cliente.

4.2 Demonstrativo de curso: Criação de arquivo em HTML5 apresentando o funcionamento de um curso online (geralmente deixa-se uma unidade de curso aberta para navegação dos itens de avaliação travados) com objetivo de demonstrar a metodologia e estrutura utilizadas no curso. Deve conter, no máximo, 60 segundos de duração.

4.3 Adequação da linguagem do material didático (material base encaminhado pela contratante) para cursos na modalidade de educação a distância, considerando o público-alvo: Coletar, analisar, entender o conteúdo bruto eliminando todas as suas dúvidas, tornando claro, conciso e correto o relatório de análise contextual. Tarefas devem ser feitas juntamente com o conteudista técnico e a equipe de EaD envolvida. Formato da entrega: relatório em arquivo pdf, ou eps. Extensão: pdf, eps. Arquivos-fonte: doc (word) ou indd (InDesign) ou outro confirme solicitado pelo cliente. Unidade de medida: Lauda, fonte Arial 10, espaçamento simples entre as linhas, depois 6pt e folha A4.

4.4 Telas/Páginas: Produção de tela de unidade/curso incluindo textos, hiperlinks, botões com formas geométricas simples (círculo, retângulo, setas etc) e ícones (sair, fechar, mais etc) utilizando padrões para desenvolvimento web (web standards) como: Css, tableless, acessibilidade, etc. Podendo ser composta também por elementos que o cliente já possua (não gerando custo adicional). Formato da entrega: arquivos-fonte (da própria tela e de seus componentes individuais).

4.5 Personagem de baixa complexidade: Recurso para compor ou integrar mais telas. Definição de elemento figurativo estático, comumente chamado de mascote, que auxilia na aplicação dos objetos de aprendizagem tornando-se um referencial de condução de conteúdos, assumindo a personalidade, traços psicológicos e morais da pessoa criada.

4.6 Personagem de média complexidade: Recurso para compor ou integrar mais telas. Definição de elemento figurativo com...

movimentos simples (braços, olhos, face, etc) com sincronização de movimentos labiais e áudio, comumente chamado de mascote, que auxilia na aplicação dos objetos de aprendizagem tornando-se um referencial de condução de conteúdos, assumindo a personalidade, traços psicológicos e morais da pessoa criada.

4.7 Personagem de alta complexidade: Recurso para compor ou integrar mais telas. Definição de elemento figurativo com movimentos simples (braços, olhos, face, etc) com sincronização de movimentos labiais e áudio + modificação de atitude, gestos e expressões conforme a interação com o aluno. Comumente chamado de mascote, que auxilia na aplicação dos objetos de aprendizagem tornando-se um referencial de condução de conteúdos, assumindo a personalidade, traços psicológicos e morais da pessoa criada.

4.8 Animação de baixa complexidade: Recursos para integrar ou compor mais telas. Animação gráfica em HTML5 de curta duração (5 segundos no máximo) utilizadas em captura de tela, por exemplo.

4.9 Animação de média complexidade: Recursos para integrar ou compor mais telas. Animação gráfica em HTML5 de média duração 6 a 15 segundos no máximo contendo nuances de tela (2D com nuances de cores). Movimentos mais complexos com interatividade (intervenção do aluno) utilizadas em captura de tela, por exemplo.

4.10 Ilustração de baixa Complexidade: Recursos para integrar ou compor mais telas. Recurso gráfico, estampas, desenhos técnicos, foto, cenário, quadrinho ou outro elemento ilustrativo que se destina a auxiliar na compreensão de conteúdos técnicos abordados aos quais a ilustração esta associada. Elaborada em preto/branco ou cores.

4.11 Ilustração de média complexidade: Recursos para integrar ou compor mais telas. Recurso gráfico, estampas, desenhos técnicos, foto, cenário, quadrinho ou outro elemento ilustrativo que se destina a auxiliar na compreensão de conteúdos técnicos abordados aos quais a ilustração esta associada. Elaborada em preto/branco ou cores.

4.12 Ilustração de alta complexidade: Recursos para integrar ou compor mais telas. Recurso gráfico, estampas, desenhos técnicos, foto, cenário, quadrinho ou outro elemento ilustrativo que se destina a auxiliar na compreensão de conteúdos técnicos abordados aos quais a ilustração esta associada. Elaborada em preto/branco ou cores.

4.13 Pílula do conhecimento: Conteúdo desenvolvido em HTML5 objetivando a transmissão interativa de informações pontuais com duração de até 10 minutos. Pode conter personagens,

animações, ilustrações, gráficos e demais recursos/elementos necessários de acordo com as especificidades do conteúdo e definição do planejamento educacional de cada produto demandado. Apresentam recursos de interatividade do usuário com a tela.

4.14 Exercícios simples: Criação de exercícios adequados ao conteúdo de cada curso desenvolvido. Exemplo: marque a alternativa correta, complete com o termo correto, Correlacione, etc.

4.15 Jogo pedagógico para Exercícios e Avaliações de baixa e média e alta complexidade: Recurso para integrar ou compor uma ou mais telas. Desenvolvimento de objeto de aprendizagem que busca aplicar os conteúdos adquiridos. Comumente aplicando uma série de transações que progridem até um fim bem definido e previsível. Resultado final da associação de etapas de ilustração, simulação, e programação. O jogo ou quiz deve ser considerado um único objeto de aprendizagem com armazenagem de pontuação em banco de dados LMS. Elaborado em HTML5. Exemplos: jogo da memória, palavra-cruzada, caça palavra, tabuleiro, plataforma de gamificação como por exemplo a Sciencia.

4.16 Locução: Recurso para integrar ou compor uma ou mais telas. Texto narrado por locutor profissional ou intérprete que objetiva a facilitação da compreensão de conteúdos. É a verbalização de conteúdos, cujo tipo de voz e entonação devem estar alinhados aos propósitos do curso e ao público que se destina. Formato de entrega: mp4, mp4, podcast entregues todos os arquivos-fonte.

4.17 Efeito sonoro: Recurso para integrar ou compor uma ou mais telas. Fundo musical, jingle, ou outro som especialmente criado para utilização na contextualização do conceito. Exemplos: som de água pingando, aplausos, som de uma máquina específica, etc. Formato de entrega: mp3, mp4, podcast entregues todos os arquivos-fonte.

4.18 Roteirização e Storyboard: Produção de um guia de construção e visualização dos conteúdos que descreve cada tela do curso. Deve trazer toda a informação relativa do que se pretende que seja o conteúdo final (a forma como o conteúdo será apresentado aos alunos e visto por eles), orientar a produção multimídia e a posterior inclusão destes elementos no Ambiente virtual de aprendizagem (AVA), levando em consideração a metáfora dos cursos, os conteúdos previamente estruturados, a forma de navegação (interfaces) com bases nas formas e interação. Elaboração de documento narrativo orientando o que irá ocorrer em determinado curso ou parte dele. Pode ser utilizado na elaboração de cenas para produção de vídeos, história em quadrinhos, ou outra peça multimídia.

Deve conter indicações técnicas pertinentes a mídia utilizada: pontos de referência, posicionamento de câmera, luzes, cortes, efeitos, animações etc. No caso do DI deverá conter todos os elementos que serão apresentados no curso: trilhas, glossário, botões de avançar, personagem, balões de diálogo, imagens etc. Não deve se assemelhar a obra literária em que apenas se descrevem as ações. Formato de entrega: Pode ser desenvolvida em Microsoft Power Point.

Pelo exposto, inteiramente extraído do Edital, tem-se não apenas a descrição de cada componente demandado (SEÇÃO V – DO DETALHAMENTO DOS ITENS), mas também o quantitativo, a unidade de medida (SEÇÃO IV – DOS ITENS A SEREM COTADOS).

Atenta a inda a impugnante, a fim de justificar seu pleito, que:

Destarte, necessária a retificação do instrumento convocatório para que no Anexo II se ofereça condições para o levantamento do preço pelos licitantes, tais como:

- 1. Qual a métrica ou quantidade mínima à ser estimada para o desenvolvimento de vídeo e áudio (por hora/aula ou curso)?*
- 2. Haverá necessidade de roteirização de vídeo-aulas?*
- 3. Haverá necessidade de criação de cenários virtuais?*
- 4. Haverá captação de vídeo-aula em estúdio?*
- 5. Os vídeos utilizados deverão ser originais e produzidos especificamente para os cursos?*

Ora, considerando pela promotora do certame que todo o necessário para a consecução de suas demandas está representado na SEÇÃO IV – DOS ITENS A SEREM COTADOS do Edital e sendo a licitação direcionada a formação de um registro de preços para itens específicos de demanda, tem-se que o item 2 supra está lá representado para o que se pede e os demais itens (1; 3 a 5) não cabem questionamentos, já que não foram demandados cenários virtuais ou captação de vídeos.

Finalmente, optou-se por registrar preços por cada atividade julgada necessária, com base em cotações prévias a empresas fornecedoras no mercado e em editais de licitações semelhantes de outros órgãos da Administração Pública, para o desenvolvimento de um curso online nos padrões esperados pela promotora do certame (órgão gerenciador) e de atividades específicas demandados por órgão participante. Tal decisão permite avaliar objetivamente a economicidade e utilização de um conjunto de componentes que, juntos, dotarão cada curso de complexidades e estratégias de ensino plenamente adequadas a cada tema proposto.

4.3.3 Adotar critérios objetivos de julgamento.

Descreve a impugnante que:

Do item 11. DA AMOSTRA (sic), extraímos:

11.3. A amostra será analisada por responsável indicado pelo SENAT (sic), que emitirá parecer, no prazo de até 02 (dois) dias úteis.

11.4. Se a amostra for aprovada, permanecerá em poder do SENAT (sic) até a entrega de todo o quantitativo cotado, para comparação com os demais produtos a serem fornecidos. Após o período, estará à disposição para retirada pelo licitante no prazo máximo de 90 (noventa) dias.”

Fica claro e evidente que não foram estabelecidos critérios de avaliação da amostra exigida no instrumento convocatório deixando a cargo do responsável indicado pelo SEST (sic) estabelecer conforme sua vontade. O que contraria todos os princípios da legislação vigente

Ora, tal pleito demonstra não apenas total desconhecimento do Edital nº. 016/2016 - Pregão Eletrônico Nº. 002/2016, como ainda absoluta desatenção por parte da impugnante, já que o referido Edital não pede amostras e o também já referido certame não está sendo promovido pelo SEST – Serviço Social do Transporte, mas pela Fundação de Previdência Complementar do Servidor Público Federal do Poder Judiciário – FUNPRESP-JUD.

4.3.4 Alterar a modalidade de menor preço para técnica e preço.

Descreve a impugnante que:

Por derradeiro, entende a impugnante que a modalidade licitatória adotada pela Administração é inapropriada, considerando que a prestação de serviços educacionais e tecnológicos especializados reúne especificidades, padrões de desempenho e tecnologias variadas, que o fazer refulgir do conceito de bens e serviços comuns para fins de enquadramento na modalidade de Pregão.

Cumpra arguir que conforme a legislação da modalidade pregão (Lei 10.520/2002, Decreto 5.450/2005), essa é obrigatória sempre que o objeto a ser contratado seja considerado comum. Nesse sentido, o entendimento consolidado pela Corte de Contas é o de que, nas licitações realizadas no âmbito da União, para aquisição de bens e serviços comuns, será obrigatório o emprego da modalidade pregão, sendo preferencial a utilização de sua forma eletrônica.

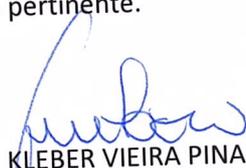
A Lei 10.520/2002, instituidora da modalidade pregão, delinea o que se considera serviço comum em seu art. 1º, parágrafo único:

Consideram-se bens e serviços comuns, para os fins e efeitos deste artigo, aqueles cujos padrões de desempenho e qualidade possam ser objetivamente definidos pelo edital, por meio de especificações usuais no mercado.

Ora, nas Seções V e – DO DETALHAMENTO DOS ITENS e IV – DOS ITENS A SEREM COTADOS, já integralmente reproduzidas no subitem 4.3.2 desta peça, foram expostas formas de unidades de medida, quantidades, tecnologias a serem utilizadas e, ainda se deve reforçar, não estão sendo demandados serviços relacionados ao conteúdo dos cursos, de base eminentemente mais intelectualizada. Desta feita, podem tais demandas serem caracterizadas como comuns e, assim, adequadas à modalidade Pregão em sua forma eletrônica e de tipo menor preço.

5. DECISÃO

5.1 Isto posto, conheço da impugnação apresentada pela empresa WEBAULA – PRODUTOS E SERVIÇOS PARA EDUCAÇÃO S/A – CNPJ nº. 06.954.022/0002-58, para, no mérito, negar-lhe provimento, nos termos da legislação pertinente.


KLEBER VIEIRA PINA

Pregoeiro

Presidente da Comissão Permanente de Licitação

