



VALEC ENGENHARIA, CONSTRUÇÕES E FERROVIAS S.A.
DIRETORIA DE ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
SUPERINTENDÊNCIA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

INSTRUÇÃO NORMATIVA Nº 2/SUPTI-VALEC/DIRAF-VALEC

Brasília, 21 de janeiro de 2021.

Descreve o processo de desenvolvimento, manutenção e sustentação dos sistemas de informação da VALEC.

O **SUPERINTENDENTE DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO** no uso das atribuições que lhe confere o art. 68 do REGIMENTO INTERNO DA VALEC ENGENHARIA CONSTRUÇÕES E FERROVIAS S.A., resolve:

Art. 1º As atividades de desenvolvimento, manutenção e sustentação dos sistemas de informação da VALEC deverão seguir a Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas (MDS) disciplinada por esta Instrução Normativa.

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 2º Para fins desta Instrução Normativa, considera-se:

- I - Backlog: Coleção de funcionalidades definidas pelo cliente e que geram valor para o negócio.
- II - Sprint: Iteração no processo de desenvolvimento, na qual é produzida uma parte do sistema, previamente definida pelo cliente.
- III - História de usuário: É a menor unidade de funcionalidade que possui valor para o cliente, e que normalmente representa um cenário de uso do sistema.
- IV - BPMN: *Business Process Modelling Notation*
- V - DOD: Documento de Oficialização de Demanda
- VI - NDS: Novo Desenvolvimento de Software
- VII - Produto entregue (pronto): Trata-se de todo incremento que for entregue ao final de cada Sprint e que atende a critérios pré-estabelecidos, conforme o art. 6º.

CAPÍTULO II

DO NOVO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Art. 3º O processo de Novo Desenvolvimento de Software(NDS) é utilizado para o desenvolvimento de novos sistemas e para as evoluções elencadas como projeto, que tipicamente são

evoluções de maior porte e/ou de alta criticidade, e cuja categorização é a cargo da Área de TI da VALEC.

Art. 4º O NDS aqui descrito, tem como principais valores, baseados na gestão ágil:

- I - Interação e confiança entre os participantes;
- II - Janela com limite de tempo para cada ciclo de desenvolvimento;
- III - Adaptação rápida às mudanças;
- IV - Documentação concisa e objetiva;
- V - Entrega rápida de produtos e satisfação das áreas de negócios;
- VI - Revisão e melhoria contínuas no processo.

§ 1º No desenvolvimento de software de forma ágil, os produtos devem ser continuamente incrementados, agregando valor à área de negócio desde os primeiros ciclos de desenvolvimento.

§ 2º O foco na documentação deve ser reduzido, mas contempla um conjunto mínimo de artefatos a serem descritos nos próximos artigos.

§ 3º Todo o trabalho deve ser continuamente avaliado e monitorado, de forma que melhorias sejam aplicadas constantemente nas experiências entre os participantes.

Art. 5º Os atores/papéis envolvidos no processo de NDS são:

I – Product Owner (PO): É o representante da área de negócio responsável pela demanda proposta para o sistema, e tem como atribuições:

- a) Conhecer as necessidades relacionadas ao sistema;
- b) Descrever, priorizar e refinar as necessidades continuamente;
- c) Estar disponível para dúvidas e questionamentos do time de desenvolvimento;
- d) Participar das reuniões de Sprints e decidir pela aceitação de entregas;
- e) Homologar as entregas sobre a ótica de negócio;
- f) Apoiar na definição do plano de releases e backlog do produto.

II – Scrum Master: É o representante da contratada responsável por:

- a) Priorizar e remover os impedimentos da equipe de desenvolvimento;
- b) Garantir o funcionamento do processo, ou seja, que a equipe utilize corretamente a MDS;
- c) Alinhar com o preposto a alocação dos recursos;
- d) Facilitar e garantir que as reuniões aconteçam.

III – Gerente Técnico: É o representante da Área de TI da VALEC responsável por:

- a) Reforçar os fundamentos do processo e fiscalizar a correta execução das tarefas;
- b) Garantir apoio ao *Product Owner* (Representante da área de negócio);
- c) Acompanhar o plano de releases;
- d) Participar das reuniões de Sprints;
- e) Homologar entregas sob ótica técnica;
- f) Garantir que os releases estejam de acordo com o Mapa de Valor Negocial.

IV – Equipe do Projeto: São os três representantes descritos nos incisos VII a IX acima mais as partes interessadas que podem gerar valor em uma determinada situação. Tem como atribuições:

- a) Participar das reuniões de Sprint;
- b) Participar das reuniões de Requisitos;

- c) Participar das reuniões de homologação;
- d) Participar das reuniões de retrospectiva;
- e) Reunir para definir o plano de releases.

V - Equipe de desenvolvimento ou equipe de desenvolvimento de software: É a equipe que irá efetivamente implementar o software e que, no caso de um contrato de desenvolvimento de software, trata-se da equipe da empresa contratada.

Art. 6º Todo incremento que for entregue ao final de cada Sprint deve ser enviado para homologação por parte da Área de TI da VALEC e da área de negócio e deve atender a uma série de critérios para sua aceitação, sem os quais o produto é rejeitado de imediato. Tais critérios estão listados a seguir:

- I - Código-fonte submetido ao controle de versões;
- II - Existência de testes unitários e do Relatório de Testes;
- III - Existência de scripts de banco de dados com dicionário de dados;
- IV - Existência de arquivo para geração de Build;
- V - Artefatos presentes na MDS devidamente preenchidos.
- VI - Execução de testes funcionais automatizados que tenham sido solicitados,
- VII - e consequentemente verificar se estão corretamente implementados ou
- VIII - mesmo se existem, além de observar os resultados da execução;

IX - Execução de testes unitários ou verificar relatórios de execução destes que possam envolver porções críticas do produto.

Art. 7º Após a realização destes testes, pode-se proceder a uma das ações a seguir:

I - Rejeição: caso sejam percebidos defeitos de natureza impeditiva em alguma história implementada;

II - Aceitação parcial: caso a demanda possua alguns defeitos significativos de natureza não-impeditiva;

III - Aceitação integral: caso a demanda esteja em nível de qualidade tal que não sejam percebidos defeitos significativos.

Art. 8º O processo de NDS deve ser iniciado a partir do recebimento do Termo de Capacidade Disponível, elaborado a partir da abertura de Ordem de Serviço para novo desenvolvimento.

Art. 9º O processo de NDS é composto das seguintes fases:

I - Iniciação: fase onde se busca representar a visão inicial do produto, premissas arquiteturais, além do conjunto inicial previsto de histórias e usuário (backlog do produto) e um plano de releases.

II - Após a conclusão da fase de Iniciação, se inicia a execução cíclica das Sprints, onde cada Sprint é composta de 3 fases:

- a) Elaboração: fase que contempla o refinamento das histórias de cada ciclo;
- b) Construção: fase que contempla o desenvolvimento e implantação do produto planejado através de incrementos diários;
- c) Homologação: fase que tem como finalidade validar o que foi feito na Sprint;
- d) Transição: fase onde a equipe de desenvolvimento de software sobe para produção os releases que foram homologadas.

Parágrafo único. Este fluxo permanece enquanto o backlog do produto estiver aberto ou até que o negócio não faça mais sentido.

Seção I

Fase de Iniciação

Art. 10. A fase de iniciação, que tem uma duração que varia de uma ou duas semanas dependendo da complexidade do projeto, é a primeira fase do projeto, onde se busca nivelar as necessidades e atingir um consenso entre todos os envolvidos sobre qual produto deverá ser desenvolvido.

Art. 11. A fase de iniciação é composta das seguintes etapas:

- I - Definir Requisitos do Projeto, conforme art. 12;
- II - Definir Plano de Releases, conforme art. 13 ;
- III - Medir Tamanho do Projeto, conforme art. 14;
- IV - Definir o Backlog do Produto, conforme art. 15.

Art. 12. Na etapa Definir Requisitos do Projeto a Equipe do Projeto deve elaborar o Documento de Desenvolvimento, que deve conter diversas informações oriundas do Termo de Capacidade Disponível que foi feito durante a abertura de OS, e tem como missão complementar as informações com questões relacionadas a:

- I - Regras de negócio
- II - Interface de tela
- III - Modelo de dados
- IV - Documento de visão.

§ 1º Todas essas informações estarão em alto nível, pois nesta fase ainda não há tanta clareza do projeto como um todo.

§ 2º No Documento de Desenvolvimento devem ser elencadas as principais regras de negócio relacionadas ao sistema, as quais têm grande importância para estabelecer e orientar o levantamento do Backlog do Produto.

§ 3º As regras de negócio devem ser revisadas, ampliadas e aprimoradas a cada fase de Elaboração.

Art. 13. Na etapa Definir Plano de Releases a Equipe do Projeto deve definir quais os momentos dentro do projeto em que haverá algo para agregar valor para o cliente.

§ 1º Eventualmente, dependendo do tipo de negócio ou tamanho do sistema, apenas uma versão é desejável, mas, em geral, várias entregas podem ser estabelecidas.

§ 2º As entregas serão apenas os releases em que as transições sejam feitas para o ambiente de produção, disponibilizando as funcionalidades implementadas já para o usuário final.

§ 3º A equipe do projeto participa da confecção do plano de releases, mas é atribuição do Product Owner definir realmente os momentos adequados.

Art. 14. Na etapa Medir Tamanho do Projeto a equipe de medição da equipe de desenvolvimento, com posse das informações do documento de desenvolvimento e plano de releases, deve realizar uma contagem estimada da fase de iniciação.

§ 1º A contagem neste momento tem como principal função quantificar o tamanho do projeto, mesmo que em ordem de grandeza, para na fase de iniciação já se ter uma ideia de quantas sprints e releases são necessárias para cada projeto.

§ 2º O ideal é que a contagem seja feita por histórias de usuários, para facilitar o trabalho durante as sprints, como remanejamento das mesmas.

§ 3º A equipe de medição deverá entregar a medição em uma Planilha de contagem estimada.

Art. 15. A Equipe do Projeto deve definir o Backlog do Produto, contendo lista de todas as histórias que devem ser necessárias na construção do produto ou serviço, de maneira ordenada por importância.

§ 1º Apesar de toda a equipe participar da atividade, é de responsabilidade do Product Owner elencar estas histórias, e priorizá-las de maneira que a ordem do backlog reflita o grau de importância de cada história.

§ 2º Este artefato está em constante evolução e é sempre passível de alterações.

§ 3º A versão concluída na iniciação reflete uma visão geral das funcionalidades que o produto deve conter, de forma a delimitar uma noção de escopo e importância para o projeto.

§ 4º Inclusão e exclusão de necessidades é algo comum e rotineiro, cuja revisão é realizada a cada Sprint.

Seção II

Fase de Elaboração

Art. 16. A fase de elaboração é aonde se iniciam as Sprints, tem como objetivo detalhar o que será feito naquela determinada Sprint e detalhar as informações relacionadas aqueles requisitos para que na construção possa se desenvolver.

Art. 17. A fase de elaboração é composta das seguintes etapas:

I - Revisar o Projeto, conforme art. 18;

II - Planejar a Sprint, conforme art. 19 ;

III - Detalhar os Requisitos e o Modelo de Dados, conforme art. 20;

IV - Medir Tamanho do Produto, conforme art. 21.

Art. 18. A cada Elaboração, a Equipe do Projeto deve realizar uma revisão da visão geral do produto, com o intuito de verificar se características gerais estão mantidas conforme foi planejado no início do projeto.

§ 1º Em adição, o backlog do produto também é revisado, tal que novas histórias possam ser incluídas, além de permitir a repriorização das histórias existentes, ou mesmo a exclusão de histórias que não se façam mais necessárias.

§ 2º Devem ser revisadas também as regras de negócio do sistema, modificando regras existentes ou incluindo novas regras.

§ 3º O Plano de Releases e Documento de Desenvolvimento devem ser atualizados.

§ 4º Esta fase geralmente leva 4 horas.

§ 5º Quando o projeto se inicia e passa-se pela primeira Sprint esta atividade não se faz necessária pois isto já foi definido na iniciação, não se fazendo necessário uma revisão.

Art. 19. Depois da revisão do conteúdo do backlog e visão do produto, a Equipe do Projeto deve realizar o planejamento da Sprint a ser executada, definindo as histórias a serem elencadas naquela Sprint.

§ 1º A quantidade de histórias deve ser ajustada de acordo com a produtividade da equipe.

§ 2º Naturalmente, a produtividade tende a melhorar à medida em que o time compreende mais profundamente o sistema.

§ 3º Esta fase geralmente leva até 4 horas.

Art. 20. Uma vez definidas as histórias que devem compreender o backlog da Sprint, a equipe de desenvolvimento deve refiná-las em conjunto com o Product Owner através de reuniões envolvendo toda a equipe para o amplo registro e entendimento de cada história, além da geração do modelo de dados atualizado que reflita as histórias.

§ 1º Várias técnicas podem ser utilizadas neste período de refinamento, incluindo Entrevistas, Brainstorming e Prototipação.

§ 2º Não há artefato documental a ser desenvolvido após a conclusão da fase, ou seja, todos são desenvolvidos em tempo real e de forma incremental, juntamente com o PO, de forma que a conclusão da fase já tenha documentação auto homologada.

§ 3º Juntamente com as histórias, devem ser trazidos os critérios de aceitação providos pelo PO, que serão transformados em testes unitários na fase de Construção.

§ 4º Além destes testes, também será considerada a necessidade, em determinadas histórias de usuário, dependendo da criticidade e complexidade das regras de negócio, que sejam feitos Testes Funcionais Automatizados de acordo com tais critérios de aceitação.

§ 5º O documento de desenvolvimento deverá ser atualizado.

Art. 21. Com posse das informações do documento de desenvolvimento atualizado, plano de releases atualizado e quais histórias foram definidas para aquela determinada Sprint, a Equipe de Medição da equipe de desenvolvimento deverá realizar uma contagem estimada da Sprint.

§ 1º Nesta fase como o nível de refinamento é bem maior, é natural que se descubram desvios e os tamanhos funcionais sejam diferentes da contagem estimada da fase de iniciação, entretanto, importante se dimensionar para ter uma visão real do custo e de impacto no desempenho das sprints.

§ 2º A contagem deve resultar em uma Planilha de Contagem Estimada da Sprint.

Seção III

Fase de Construção

Art. 22. A fase de construção, tem como objetivo transformar o que foi definido para a Sprint e detalhado na elaboração em algo funcional e envolve a codificação e a entrega de um incremento do produto que está sendo tratado na Sprint em vigor.

Art. 23. A fase de construção é composta das seguintes etapas:

I - Criar Testes Unitários, conforme art. 24;

II - Implementar Modelo Físico de Banco de Dados, conforme art. 25;

III - Implementar Histórias de Usuários, conforme art. 26;

IV - Criar Testes Funcionais e Automatizados, conforme art. 27;

V - Executar Testes, conforme art. 28;

VI - Medir Tamanho do Produto, conforme art. 29;

VII - Realizar Homologação, conforme art. 30;

VIII - Realizar Reunião de Retrospectiva da Sprint, conforme art. 31;

Art. 24. A equipe de desenvolvimento deverá criar os teste unitários.

Parágrafo único. Este é o teste conhecido como TDD – Test Driven Development, onde os testes unitários são construídos antes mesmo do código executável, para que, utilizando os critérios de aceitação definidos pelo Product Owner nas histórias de usuário, os testes orientem antecipadamente o próprio código a ser desenvolvido, em um processo incremental.

Art. 25. A equipe de administração de dados da equipe de desenvolvimento deverá criar um Modelo de Banco de Dados Físico no ambiente de desenvolvimento (caso o banco já esteja criado atualizar o banco de dados físico).

Parágrafo único. Também fazem parte dessa etapa criar os perfis de usuário e ações no ambiente de desenvolvimento, cadastrar desenvolvedores e associar permissões no banco de dados para o ambiente de desenvolvimento.

Art. 26. A equipe de desenvolvimento deverá transformar os requisitos e as histórias de usuário previstas para a Sprint em código para posterior homologação e validação do cliente, respeitando os critérios de aceitação.

Art. 27. A equipe de testes da equipe de desenvolvimento deverá implementar os testes funcionais automatizados que podem ter sido planejados para a Sprint.

Parágrafo único. Nem todas as sprints vão se fazer necessário, ou seja, testes automatizados devem ser definidos no planejamento da Sprint, dependendo da complexidade pode ser definido ou não.

Art. 28. A equipe de testes da equipe de desenvolvimento deverá executar os testes desenvolvidos para as histórias em questão, antes de liberar o incremento do produto previsto na Sprint, de forma que relatórios com o resultado da execução dos testes estejam disponíveis para verificação.

Art. 29. Com a conclusão da sprint e a consequente entrega do que foi planejado para esta sprint, a Equipe de Medição da equipe de desenvolvimento deverá realizar contagem detalhada do que foi implementado.

§ 1º No caso da implementação ter sido feito por uma contratada, essa contagem servirá para faturar e permitir a avaliação da variação do escopo conforme ANMS (Acordo de Nível Mínimo de Serviço).

§ 2º Essa etapa deverá resultar em uma planilha de contagem.

Art. 30. O PO e o Gerente técnico deverão avaliar o produto para homologação levando-se em consideração os seguintes itens:

I - Se o produto entregue atende ao checklist da MDS que tem como definição de pronto, conforme atr. 6º;

II - Se todas as histórias planejadas na Sprint estão contempladas no produto entregue;

III - Se há defeitos de natureza impeditiva.

§ 1º O registro deve ser feito pelo Gerente Técnico e/ou Product Owner no Relatório de Não-Conformidade.

§ 2º Os defeitos percebidos na rejeição e na aceitação parcial devem obrigatoriamente fazer parte de um item de backlog da próxima Sprint, específico para correção dos defeitos, salvo determinação contrária do PO ou Gerente do Técnico.

Art. 31. A equipe do projeto deverá realizar a reunião de de retrospectiva da sprint.

§ 1º A etapa de retrospectiva diz respeito à melhoria contínua do processo.

§ 2º Nesta etapa, os integrantes se reúnem para discutir a Sprint que está sendo concluída, com foco nas entregas e problemas ocorridos.

§ 3º Não faz parte do escopo desta etapa a discussão sobre histórias de usuário e backlog do produto, ou seja, discute-se apenas o processo, e como melhorá-lo.

§ 4º Tipicamente, esta reunião leva até 4 horas.

Seção III

Fase de Homologação

Art. 32. A fase de homologação compreende apenas os testes e experimentação detalhados do produto entregue, por parte do PO e/ou Gerente Técnico, em até 5 dias úteis, para que possa haver alguma decisão de ordem negocial, como inclusão de novas regras, melhoria da implementação existente ou mesmo rejeição das regras implementadas.

§ 1º Qualquer problema ou observação deve ser acrescido ao Relatório de Não-conformidade criado na Pré-Homologação.

§ 2º Enquanto a homologação estiver acontecendo, o planejamento de uma nova Sprint já deve estar acontecendo em paralelo.

Seção IV

Fase de Transição

Art. 33. Na fase de transição o objetivo é assegurar que o software seja disponibilizado para o usuário final.

§ 1º Nesta fase será preparado o ambiente e toda infraestrutura necessária para que o sistema esteja atualizado no ambiente de produção (ambiente do usuário final).

§ 2º Nesta fase será elaborado o manual do usuário.

CAPÍTULO III

DA SUSTENTAÇÃO E MANUTENÇÃO DE SISTEMAS

Art. 34. A sustentação e manutenção de sistemas é o processo que envolve a manutenção continuada dos sistemas da VALEC, estendendo-se desde sua implantação até o momento em que for substituído ou descontinuado.

Art. 35. Dentro do processo de sustentação e manutenção de sistemas a atividades são classificadas como:

- I - Manutenção corretiva, conforme arts. 36 e 38;
- II - Manutenção evolutiva, conforme arts. 37 e 38;
- III - Evolutivas de Grande Porte, conforme art. 39;
- IV - Evolutivas de Pequeno Porte, conforme art. 40.

Art. 36. A manutenção corretiva consiste na eliminação de comportamentos do software que divirjam de suas especificações ou que provoquem a interrupção inesperada de seu funcionamento.

§ 1º Consiste também de alteração de interface de usuário que não implique alteração das regras de negócio do Caso de Uso e que seja realizada de forma localizada.

§ 2º Tal manutenção pode ser exemplificada da forma que se segue:

- I - Fontes de letra, cores, logotipos, mudanças de botões, alteração na posição de campos e texto na tela;
- II - Mudanças de texto em mensagens do sistema, título de um relatório ou labels de uma tela de consulta;
- III - Mudanças de texto estático em e-mail enviado pelo sistema.

Art. 37. A manutenção evolutiva consiste na alteração do sistema para adaptá-lo às mudanças do ambiente computacional onde foi desenvolvido ou onde é executado, considerados aí os componentes tecnológicos passíveis de adaptação:

- I - Sistema Gerenciador de Bancos de Dados;
- II - Servidor de Aplicações;
- III - Bibliotecas e/ou frameworks utilizados e as evoluções da própria linguagem computacional utilizada.

Art. 38. Após a execução dos serviços descritos nos arts. 36 e 37, a equipe de desenvolvimento deverá tomar as seguintes providências:

- I - Providenciar que o código com a mudança solicitada (correção ou manutenção evolutiva) seja enviado para geração de build em homologação, ou eventualmente diretamente em produção (dependendo da urgência ou tipo demanda, tratado a cada caso);

II - Atualizar a versão do sistema;

III - Registrar tudo o que for realizado no sistema de gestão de demandas.

Art. 39. As manutenções evolutivas quando classificadas como de grande porte deverão ser tratadas como um novo projeto, ou seja, deverá seguir o processo de Novo Desenvolvimento de Software (NDS) descrito no Capítulo II.

Parágrafo único. A classificação fica a critério da Área de TI da VALEC.

Art. 40. A Manutenção Evolutiva de Pequeno Porte se trata de processo para lidar com situações em que as evoluções necessárias e/ou desejadas são de pequeno porte e não são elencadas como projeto.

Parágrafo único. Este processo é composto das seguintes etapas:

I - Detalhar Solicitação, conforme art. 41;

II - Implementar evolução, conforme art. 42;

III - Atualizar documentação existente, conforme art. 43;

IV - Atualizar versionamento, conforme art. 44;

V - Homologar evolução, conforme art. 45;

VI - Registrar no sistema de demandas, conforme art. 46;

Art. 41. Após o recebimento da solicitação, a equipe do projeto deverá realizar uma reunião para refinar o entendimento sobre seu teor.

Parágrafo único. Nessa reunião, quaisquer detalhes devem ser coletados e registrados no chamado, com o intuito de documentar esta ação.

Art. 42. A equipe de desenvolvimento deverá realizar a implementação conforme solicitado.

§ 1º Neste passo, devem ser seguidas boas práticas tais como desenvolver ou evoluir testes unitários correspondentes.

§ 2º Ao final da implementação, devem ser executados os testes unitários correspondentes, cuja evidência deve ser anexada ao chamado.

Art. 43. Em caso de haver documentação existente para o projeto em questão, a equipe de desenvolvimento deverá atualizá-la conforme as novas regras implementadas na evolução em questão.

Parágrafo único. Caso não exista, dependendo dos aspectos de evolução, deve-se avaliar com a Área de TI da VALEC a necessidade da criação de algum artefato.

Art. 44. O produto resultante da solicitação deve ser submetido ao Controle de Versões pela equipe de desenvolvimento, ou seja, deve-se gerar um backup da versão anterior e subir uma nova versão do sistema para se verificar através do versionamento uma nova funcionalidade.

Art. 45. Após ser gerada uma versão correspondente à evolução em questão, e submetida ao ambiente de homologação, a equipe do projeto, com a ajuda do usuário requisitante, deverá verificar se o artefato construído está de acordo com a solicitação.

Art. 46. Todo o histórico e demais informações da solicitação devem ser devidamente registradas no Sistema de Gestão de Demandas pela equipe de desenvolvimento após a homologação por parte do requisitante.

CAPÍTULO IV

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 47. Esta Instrução Normativa entra em vigor na data de sua publicação.

(assinatura eletrônica)
JORGE LUIS DA SILVA LUSTOSA
Superintendente de Tecnologia da Informação
DIRAF/SUPTI



Documento assinado eletronicamente por **Jorge Luis da Silva Lustosa, Superintendente**, em 22/01/2021, às 11:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 3º, inciso V, da Portaria nº 446/2015 do Ministério dos Transportes.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.infraestrutura.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3656287** e o código CRC **3BCF3BDA**.



Referência: Processo nº 51402.028074/2012-61



SEI nº 3656287

SAUS Quadra 01, Bloco G, Lotes 3 e 5 - Bairro ASA SUL
Brasília/DF, CEP 70070010
Telefone: 2029-6100 - www.valec.gov.br