

LEIS TRABALHISTAS (CLT), para atender as necessidades da área de Transportes (Motoristas e Motoqueiros) da Procuradoria-Geral do Estado, de acordo com as especificações e quantitativos previstos no Anexo I – Termo de Referência do edital, em favor da empresa **FUTURA SERVIÇOS PROFISSIONAIS ADMINISTRATIVOS EIRELI**, pelo Valor Global de R\$ 408.978,40 (quatrocentos e oito mil, novecentos e setenta e oito reais e quarenta centavos) para um período de 12 (doze) meses. Fortaleza, 27 de outubro de 2021.

João Régis Nogueira Matias
PROCURADOR-GERAL EXECUTIVO DE CONTENCIOSO GERAL E ADMINISTRATIVO

*** **

TERMO DE RECONHECIMENTO DE DÍVIDA. PAGAMENTO POR INDENIZAÇÃO. PROCESSO Nº07833819/2019, REFERENTE A MÃO DE OBRA TERCEIRIZADA.

O PROCURADOR-GERAL DO ESTADO DO CEARÁ, no uso das atribuições que lhe confere o artigo 8º da Lei Complementar nº. 58, de 31 de março de 2006 e o Decreto nº. 28.662, de 08 de março de 2007. CONSIDERANDO as informações e documentos existentes no processo nº. 07833819/2019, referente à solicitação de pagamento de serviços de mão de obra terceirizada, correspondente ao período de 01 de janeiro a 27 de maio de 2018, referente à CCT 2018, Empresa Solução Serviços Comércio e Construção Eireli.; CONSIDERANDO que os serviços foram prestados pela contratada, havendo saldo devedor por parte da Procuradoria-Geral do Estado do Ceará, para liquidação do débito. RESOLVE:

Reconhecer a obrigação de pagar o valor de R\$ 38.513,53 (trinta e oito mil, quinhentos e treze reais e cinquenta e três centavos) pelos serviços prestados no período de 01 de janeiro a 27 de maio de 2018, a título de indenização, nos termos do parágrafo único do artigo 59 da Lei nº8666/93.

Este Instrumento entra em vigor na data de sua assinatura.

PROCURADOR-GERAL DO ESTADO DO CEARÁ, em Fortaleza, 11 de outubro de 2021.

Rosa Maria Chaves
COORDENADORA ADMINISTRATIVO-FINANCEIRA
Juvêncio Vasconcelos Viana
PROCURADOR-GERAL DO ESTADO

CONTROLADORIA E OUVIDORIA GERAL DO ESTADO

**EDITAL DO 2º HACKATHON DA INTELIGÊNCIA CIDADÃ
INOVAÇÃO PARA EMPODERAR O CIDADÃO NA UTILIZAÇÃO DOS DADOS DISPONIBILIZADOS
NO CEARÁ TRANSPARENTE**

A CONTROLADORIA E OUVIDORIA GERAL DO ESTADO - CGE, inscrita no CNPJ nº. 05.541.428/0001-65, com sede na Av. General Afonso Albuquerque Lima, s/nº - Centro Administrativo Governador Virgílio Távora, 2º andar – Edifício SEPLAG, Cambéba, Fortaleza/CE, **torna pública a abertura das inscrições para o CONCURSO DE PROJETOS DE INTELIGÊNCIA CIDADÃ**, em observação às disposições da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993 e suas alterações. Regulamento do concurso 1. Disposições gerais 1.1. O Hackathon da Inteligência Cidadã é um concurso destinado a cidadãos e público estudantil com conhecimentos multidisciplinares para criação de formas inovadoras de interpretar e visualizar os dados disponibilizados no Ceará Transparente do Governo do Estado do Ceará por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, chatbots etc), que traduzam e facilitem seu uso e acesso aberto. 1.2. Os protótipos devem necessariamente trazer benefícios para a comunidade a partir da melhora da transparência do governo. 1.3. A realização do concurso é de responsabilidade da Controladoria e Ouvidoria Geral do Estado do Ceará (CGE), que poderá contar com o apoio de organizações ligadas às áreas de educação e inovação. 1.4. O Hackathon da Inteligência Cidadã contempla uma competição com o objetivo de premiar os melhores projetos desenvolvidos durante o período do evento (três em cada categoria de inscrição – para mais detalhes sobre as categorias visualizar o item 5), nos termos regulados por este documento. 1.5. Poderão constituir equipes e se inscrever cidadãos e estudantes de nível médio de escolas públicas do Estado do Ceará, que se sintam capazes de propor novas formas de se interpretar e disponibilizar a visualização dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará, por meio de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, chatbots etc.). 1.6. Os participantes deverão, obrigatoriamente, utilizar os dados abertos e a estrutura de dados abertos do Governo do Estado do Ceará relacionadas no item 7.3 do presente documento e acessíveis pelo hot site do concurso (<https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>). 1.7. Poderão ser utilizadas outras bases de dados oficiais (bases de dados secundárias) conquanto que, nas soluções apresentadas, tais bases apareçam de forma combinada com aquelas listadas no item 7.3 do presente documento, também acessíveis no hot site do concurso (<https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>), e que ofereçam soluções aos desafios apresentados. 1.8. Todas as soluções desenvolvidas resultantes deste evento devem ser disponibilizadas de forma aberta e com licença livre para serem utilizadas como exemplos de aplicações de dados abertos. 1.9. Ficam impedidos de constituir equipes, pessoas com vínculo com a Controladoria e Ouvidoria Geral do Estado do Ceará. 1.9.1. A fim de garantir total isenção, os avaliadores assinarão declaração atestando não possuir parentesco em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau com os membros das equipes concorrentes. 1.10. A premiação é de responsabilidade única e exclusiva da Controladoria e Ouvidoria Geral do Estado do Ceará. 1.11. Os valores informados da premiação são brutos. Impostos e encargos aplicáveis serão retidos a fim de se chegar ao valor líquido para pagamento. 2. Etapas do concurso 2.1. Etapa 1 – Organização e inscrições das equipes. 2.2. Etapa 2 – Apresentação on-line e seleção dos vencedores. 3. Datas e locais 3.1. Inscrições dos projetos: de 29 de outubro a 13 de dezembro de 2021 (23h59 BRST). Local: <https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>. 3.3. Anúncio dos finalistas: 16 de dezembro de 2021. Local: <https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>. 3.4. Apresentações dos projetos finalistas de cada categoria e premiação dos vencedores: de 21 de dezembro de 2021. 4. Premiações 4.1. Categoria Gamer/Jogos Educativos para difusão da transparência e controle social 4.1.1. Primeiro colocado: R\$ 20.000,00 4.1.2. Segundo colocado: R\$ 15.000,00 4.1.3. Terceiro colocado: R\$ 10.000,00 4.2. Categoria Solução mobile para difusão da transparência e controle social 4.2.1. Primeiro colocado: R\$ 20.000,00 4.2.2. Segundo colocado: R\$ 15.000,00 4.2.3. Terceiro colocado: R\$ 10.000,00 4.3. Categoria Estudante de Ensino Médio 4.3.1. Primeiro colocado: R\$ 7.000,00 4.3.2. Segundo colocado: R\$ 5.000,00 4.3.3. Terceiro colocado: R\$ 3.000,00 4.4. O membro indicado no item 5.6 do presente edital será o responsável por receber a premiação, se for o caso, e realizar o rateio entre os demais membros integrantes da equipe. 4.5. Os componentes das equipes qualificadas para a final receberão Certificado com Menção Honrosa. 5. Inscrições e envio das propostas 5.1. Inscrições e submissões realizadas após o horário estipulado no item 3.1 serão automaticamente desclassificadas. 5.2. As inscrições e envio das propostas serão realizadas exclusivamente pelo preenchimento do Formulário Google, com o apoio do Google Drive, sendo, portanto, necessário que o membro do grupo responsável pelo envio esteja autenticado em uma conta pessoal do Google (Gmail), disponível no hot site do evento: (<https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>). 5.3. O envio das propostas deverá ser feito por meio de 1 (um) arquivo em formato PDF com no máximo 100 (cem) MB de tamanho contendo textos, imagens e hiperlinks para protótipos (se houver). 5.4. Poderão constituir equipes, sem restrição, cidadãos com conhecimentos multidisciplinares (acadêmicos) ou experiência acumulada aderente aos propósitos da hackathon. 5.5. É vedada a participação de servidores e colaboradores da CGE-CE e da comissão julgadora, conforme estabelece o item 1.9, na formação das equipes que irão participar do Concurso na qualidade de competidores. 5.6. As inscrições são realizadas por equipes com no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) integrantes. 5.7. A indicação da lista de membros das equipes deverá ser feita no momento da inscrição. 5.8. Um dos membros da equipe deverá se identificar como o responsável pela equipe e disponibilizar, obrigatoriamente, seu e-mail e telefone para contato. 5.9. As inscrições poderão ser realizadas em três categorias: Gamer/Jogos Educativos, Solução mobile para difusão da transparência e controle social e Estudantil. 5.9.1. Categoria Gamer/Jogos Educativos para difusão da transparência e controle social: aplicar conhecimentos técnicos em informática, programação e design, para criar jogos on-line (individuais ou coletivos), e aplicativos para tablets e smartphones. As soluções propostas devem promover a divulgação do controle social de forma lúdica e, ao mesmo tempo, educativa, em torno de temas relacionados à transparência e ética. 5.9.2. Categoria Solução mobile para difusão da transparência e controle social: contribuir para aproximação entre a geração de tecnologias e sua efetiva adoção, com necessidade de mecanismos de difusão de informações tecnológicas e de levantamento de demandas de pesquisa com melhor eficiência e velocidade. 5.9.4 Categoria Estudante de Ensino Médio: a equipe deverá ser composta exclusivamente por estudantes de escolas públicas de ensino médio do Estado do Ceará com temática livre. 5.10. A participação no Concurso implica: 5.10.1. Autorização do (s) autor (es) para utilização pela CGE-CE, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônico e na internet, desde que vinculado ao presente concurso; 5.10.2. Autorização do (s) autor (es) para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, das ideias e soluções tecnológicas apresentadas. 5.10.3. Os participantes firmarão, em favor da CGE-CE, o Termo de Cessão de Direitos de Autor que é anexo deste Regulamento. 6. Desafios 6.1. Propõe-se a criação de conceitos, protótipos e outros artefatos para a apresentação de ideias que explorem a interpretação e visualização dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará. 6.2. A elaboração de ideias para a participação no concurso não é limitada à engenharia de software. Portanto, a implementação das ideias propostas em códigos de programação não é obrigatória. Contudo, soluções derivadas de engenharia de software serão agraciadas nos quesitos de avaliação na fase final. Para maiores detalhes, verificar o item 10 do presente regulamento. 6.3. Exemplos de como as ideias podem se materializar: 6.3.1. Criação de jogos on-line (individuais ou coletivos) e aplicativos para tablets e smartphones. 6.3.2. Site com visualização de dados. 6.3.3. Canal de notícias para disparar via Whatsapp. 6.3.4. Página de informações nas redes sociais. 6.3.5. Relatórios customizados por associação de bairros (número de funcionários públicos, horas trabalhadas, gastos de custeio, investimentos, número de atendimentos por áreas-chave escolhidas). 6.3.6. Acompanhamento do Planejamento Plurianual (PPA). 6.3.7. Ferramentas tecnológicas de solução para LGPD, Covid-19 ou de combate à corrupção 6.4. A ideia deve se materializar em artefatos que possam



ser explicados e demonstrados, sejam eles: protótipos navegáveis ou estáticos, soluções integradas com redes sociais, vídeos, infográficos, dentre outros artefatos visuais e sonoros que a equipe julgue relevantes e adequados para a apresentação da proposta elaborada. 7. Dados disponíveis 7.1. É obrigatória a utilização de pelo menos uma das bases de dados abertos do Governo do Estado do Ceará acessíveis pelo hotsite do concurso (<https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>). 7.2. É obrigatório que se considere a estrutura atual dos dados do Governo do Estado do Ceará para a proposição de soluções. 7.3. Serão disponibilizados aos participantes os dados de: 7.3.1. Despesas por Nota de Empenho 7.3.2. Servidores Públicos. 7.3.3. Contratos e Convênios. 7.3.4. Obras. 7.3.5. Despesas Coronavírus – COVID19. 7.4. Se desejado, as equipes poderão utilizar outras bases de dados oficiais (bases de dados secundárias, como por exemplo IntegraSUS) conquanto que, nas soluções apresentadas, tais bases apareçam de forma combinada com ao menos uma das bases de dados listadas no item 7.3 do presente documento, acessíveis no hotsite do evento (<https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>), e que ofereçam soluções aos desafios apresentados. 8. Seleção dos finalistas 8.1. Serão selecionados 5 (cinco) equipes finalistas para cada categoria. 8.2. A avaliação das propostas será realizada entre os dias 14 a 16 de dezembro de 2021 pela comissão julgadora da fase eliminatória. 8.3. A comissão julgadora será composta por membros indicados pela CGE. 8.4. A lista de finalistas ficará disponível no hotsite (<https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>) do concurso para consulta pública. 9. Fase final e seleção dos vencedores 9.1. A fase final será realizada de forma virtual no dia 21 de dezembro de 2021, em link e plataforma digital a ser informada pela equipe organizadora do evento aos participantes. 9.2. No dia do evento final, deverá participar ao menos 2 (dois) representantes de cada equipe finalista para a realização do sorteio da ordem das apresentações. 9.3. Cada equipe terá 15 (quinze) minutos para realizar uma apresentação e defesa oral sobre a proposta elaborada. 9.4. Os recursos para apresentação da defesa oral são de responsabilidade das equipes, devendo-os fazer na forma do item 9.1. 9.5. A apresentação só poderá ser feita pelos integrantes da equipe, não sendo permitida a utilização de terceiros ou pessoas que não estejam inscritas na lista de membros da equipe. 9.6. Ao final de cada apresentação, os membros da comissão julgadora da etapa final avaliarão a proposta segundo os critérios presentes neste regulamento. 9.7. Será realizada a média das notas de cada membro da comissão julgadora e gerado um ranking de classificação das equipes. 9.8. Os vencedores serão anunciados e as premiações serão entregues, conforme datas dispostas no item 3. 10. Critérios de avaliação 10.1. Na fase eliminatória: 10.1.1. Cada equipe será avaliada pelos membros da comissão julgadora da fase eliminatória, que analisaram as propostas enviadas dando notas de 0 a 10 para os critérios abaixo: 10.1.1.1. Heterogeneidade da equipe: equipes com variedade de gênero (masculino e feminino), constando na equipe pelo menos uma integrante do gênero feminino. 10.1.1.2. Relevância: será avaliado o potencial de impacto da solução em prol da cidadania, da inclusão, de melhoria do serviço público e de controle social. 10.1.1.3. Criatividade: o quanto a ideia é inovadora e destaca-se em relação a práticas já existentes. 10.1.1.4. Design: o quanto a solução proposta é simples, intuitiva e amigável para os cidadãos, atendendo os aspectos visuais das cores utilizadas pelo Estado, e principalmente o aspecto funcional. 10.1.1.5. Viabilidade: será avaliado o quanto a proposta é condizente e viável com a realidade da estrutura dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará. 10.1.2. As notas dadas por cada membro da comissão nos cinco critérios passarão por um cálculo de média ponderada e resultarão na nota final de cada avaliador. 10.1.3. Os pesos dos critérios na média ponderada são: 10.1.3.1. Heterogeneidade da equipe: peso 1 10.1.3.2. Relevância: peso 4 10.1.3.3. Criatividade: peso 2 10.1.3.4. Design: peso 1 10.1.3.5. Viabilidade: peso 3 10.1.4. Estabelecidas as notas finais de cada membro da comissão, é feita uma média simples somando-se as notas dos membros. 10.1.5. Será gerado um ranking das equipes a partir da nota final de cada um. 10.1.6. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério de desempate será a nota original, portanto sem as ponderações. 10.1.7. No caso de permanecer o empate entre duas ou mais equipes, o segundo critério de desempate será a data e o horário do envio: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá. 10.1.8. As 5 (cinco) primeiras equipes do ranking da Categoria Games/Jogos Educativos serão classificadas à fase final do concurso. 10.1.9. As 5 (cinco) primeiras equipes do ranking da Categoria Solução Mobile serão classificadas à fase final do concurso. 10.2. Na fase final: 10.2.1. Cada equipe será avaliada por todos os membros da comissão julgadora da fase final que analisaram as propostas apresentadas, dando notas de 0 a 10 para os critérios abaixo: 10.2.1.1. Relevância: será avaliado o potencial de impacto da solução em prol da cidadania, da inclusão, de melhoria do serviço público e de controle social. 10.2.1.2. Criatividade: o quanto a ideia é inovadora e destaca-se em relação a práticas já existentes. 10.2.1.3. Design: o quanto a solução proposta é simples, intuitiva e amigável para os cidadãos, atendendo os aspectos visuais das cores utilizadas pelo Estado, e principalmente o aspecto funcional. 10.2.1.4. Viabilidade: será avaliado o quanto a proposta é condizente e viável com a realidade da estrutura dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará. 10.2.1.5. Apresentação: será avaliada a qualidade da apresentação virtual no que diz respeito à organização dos argumentos e raciocínio de defesa da proposta desenvolvida. 10.2.2. As notas dadas por cada membro da comissão nos cinco critérios passarão por um cálculo de média ponderada e resultarão na nota final de cada avaliador. 10.2.3. Os pesos dos critérios na média ponderada são: 10.2.3.1. Relevância: peso 4 10.2.3.2. Criatividade: peso 2 10.2.3.3. Design: peso 1 10.2.3.4. Viabilidade: peso 3 10.2.3.5. Apresentação: peso 1 10.2.4. Estabelecidas as notas finais de cada membro da comissão, é feita uma média simples somando-se as notas de todos os membros. 10.2.5. Será gerado um ranking das equipes a partir da nota final de cada um. 10.2.6. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério a ser utilizado para desempate é a nota da fase de pré-qualificação. 10.2.7. Permanecendo o empate, o segundo critério a ser utilizado para desempate é a data e o horário do envio da proposta para a fase eliminatória: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá. 10.2.8. As equipes serão premiadas em conformidade com o que foi estabelecido no item 4 do regulamento. 11. Disposições finais 11.1. Os organizadores do evento podem realizar a publicação de aditivos ao presente regulamento no decorrer da realização do concurso. Os eventuais aditivos, caso surjam, serão disponibilizados no hotsite do concurso (<https://www.cge.ce.gov.br/hackathon>). 11.2. Dúvidas sobre o regulamento ou sobre o concurso podem ser enviadas para os organizadores nos endereços de e-mail: hackathon@cge.ce.gov.br. 11.3. Quaisquer ambivalências nas interpretações do presente regulamento serão dirimidas pelos seguintes membros da Comissão Organizadora: 11.3.1. Matheus Borges 11.3.2. Caio Petrónius 11.4. Todos que preencherem o formulário de inscrição do Hackathon da Inteligência Cidadã automaticamente concordam com os termos estabelecidos neste regulamento. CONTROLADORIA E OUVIDORIA GERAL DO ESTADO DO CEARÁ, em Fortaleza, 29 de outubro de 2021.

Alóisio Barbosa de Carvalho Neto
SECRETÁRIO DE ESTADO CHEFE DA CONTROLADORIA E OUVIDORIA GERAL DO ESTADO

SECRETARIAS E VINCULADAS

SECRETARIA DE ADMINISTRAÇÃO PENITENCIÁRIA

EXTRATO DE ADITIVO AO CONTRATO Nº057/2015

I - ESPÉCIE: DÉCIMO SEGUNDO TERMO ADITIVO - REACTUAÇÃO DO CONTRATO Nº. 057/2015; II - CONTRATANTE: SECRETARIA DA ADMINISTRAÇÃO PENITENCIÁRIA - SAP, doravante denominada CONTRATANTE, CNPJ/MF sob o nº 07.954.530/0001-18; III - ENDEREÇO: Rua Tenente Benévolo, nº 1055, bairro Meireles, CEP: 60.160-040 - Fortaleza-Ce; IV - CONTRATADA: **PRISMA VIGILÂNCIA EIRELI**, CNPJ sob o nº 11.206.453/0001-95;; V - ENDEREÇO: Rua Lívio Barreto, nº 95, Joaquim Távora, Fortaleza - CE, CEP: 60.130-110, Fone: (85) 3246.1221; VI - FUNDAMENTAÇÃO LEGAL: Lei nº. 8.666/1993 c/c/ art. 385 do Código Civil (Lei n.º 10.406/2002); VII - FORO: Fortaleza-CE; VIII - OBJETO: CONCEDER A **REACTUAÇÃO DO CONTRATO Nº. 057/2015/SAP**, em decorrência do reajuste de 5,45% (cinco vírgula quarenta e cinco por cento); IX - VALOR GLOBAL: R\$ 29.468,76 (vinte e nove mil quatrocentos e sessenta e oito reais e setenta e seis centavos); X - DA VIGÊNCIA: a partir de sua assinatura; XI - DA RATIFICAÇÃO: Permanecem inalteradas todas as demais cláusulas e condições do Contrato nº 057/2015/SAP, não expressamente modificadas por este Termo Aditivo.; XII - DATA: 14 de outubro de 2021; XIII - SIGNATÁRIOS: LUIS MAURO ALBUQUERQUE ARAÚJO, SECRETÁRIO DA ADMINISTRAÇÃO PENITENCIÁRIA; IVIGNA GONDIM MONTENEGRO ALMEIDA, PRISMA VIGILÂNCIA EIRELI e ANTONIO JAIME QUEIROZ MONTEIRO, GESTOR DO CONTRATO .

Luis Mauro Albuquerque Araújo
SECRETARIO DA ADMINISTRAÇÃO PENITENCIÁRIA

EXTRATO DE ADITIVO AO CONTRATO Nº076/2017

I - ESPÉCIE: OITAVO TERMO ADITIVO - REACTUAÇÃO DO CONTRATO Nº. 076/2017; II - CONTRATANTE: SECRETARIA DA ADMINISTRAÇÃO PENITENCIÁRIA - SAP, doravante denominada CONTRATANTE, CNPJ/MF sob o nº 07.954.530/0001-18; III - ENDEREÇO: Rua Tenente Benévolo, nº 1055, bairro Meireles, CEP: 60.160-040, Fortaleza-Ce; IV - CONTRATADA: **FA2F ADMINISTRAÇÃO E SERVIÇOS LTDA - EPP.**, CNPJ sob o nº 03.563.322/0001-37; V - ENDEREÇO: Rua Rocha Lima, Nº 1260, Joaquim Távora, em Fortaleza/CE, CEP: 60.055-254; VI - FUNDAMENTAÇÃO LEGAL: Lei nº. 8.666/1993 c/c/ art. 385 do Código Civil (Lei n.º 10.406/2002); VII - FORO: Fortaleza-Ce; VIII - OBJETO: CONCEDER A **REACTUAÇÃO DO CONTRATO Nº. 076/2017/SAP**, em decorrência do reajuste de 5% (cinco por cento); IX - VALOR GLOBAL: R\$ 52.670,04 (cinquenta e dois mil seiscentos e setenta e quatro reais e quatro centavos); X - DA VIGÊNCIA: a partir de sua assinatura; XI - DA RATIFICAÇÃO: Permanecem inalteradas todas as demais cláusulas e condições do Contrato nº 076/2017/SAP, não expressamente modificadas por este Termo Aditivo. ; XII - DATA: 14 de outubro de 2021; XIII - SIGNATÁRIOS: LUIS MAURO ALBUQUERQUE ARAÚJO, SECRETÁRIO DA ADMINISTRAÇÃO PENITENCIÁRIA; JOSÉ ORLANDO MESQUITA LINS, FA2F ADMINISTRAÇÃO E SERVIÇOS LTDA - EPP e ANTONIO JAIME QUEIROZ MONTEIRO, GESTOR DO CONTRATO .

Luis Mauro Albuquerque Araújo
SECRETARIO DA ADMINISTRAÇÃO PENITENCIÁRIA

