

ATOS OFICIAIS

Em cumprimento ao princípio constitucional e a Lei Nº 101/2000, estão publicados abaixo Atos Oficiais Administrativos de Prefeituras, Câmaras Municipais e outros Órgãos Oficiais, que zelando pela transparência das contas públicas municipais, coloca à disposição da população documentos diversos para a devida prestação de contas.

A publicação impressa e eletrônica de anexos dos relatórios da Lei de responsabilidade Fiscal-LRF é uma exigência da Constituição Federal que estabelece que o Poder Executivo os publicará, até trinta dias após o encerramento de cada bimestre e quadrimestre. O objetivo dessa periodicidade é permitir que, cada vez mais, os órgãos de controle externo e a sociedade, conheçam, acompanhem e analisem o desempenho da administração municipal.



PREFEITURA MUNICIPAL DE
LUÍS EDUARDO MAGALHÃES - BA

AVISO DE LICITAÇÃO

MODALIDADE: PREGÃO PRESENCIAL Nº 039/2021

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 281/2021

A Prefeitura Municipal de Luis Eduardo Magalhaes/BA, torna público, a licitação modalidade: Pregão Presencial nº 039/2021 – Processo Administrativo nº 281/2021.

OBJETO: contratação de empresa especializada para prestação de serviços informatizados, utilizando software próprio, para apuração do inventario, levantamento cadastral e atualizações de dados físicos e contábeis do patrimônio público de bens móveis e imóveis da sede e da zona rural do Município de Luís Eduardo Magalhães/BA.

TIPO: Menor Preço global. **Data da Sessão: 30 de junho de 2021**, às **09h00minh** (horário de Brasília). **Local:** Sala de reuniões da Prefeitura Municipal de Luis Eduardo Magalhaes, com sede na Rua José de Anchieta nº 187, Bairro Jardim Primavera. Cópia do Edital e seus anexos poderão ser retirados no endereço citado e/ou no portal da transparência do município, no seguinte endereço eletrônico:

<https://portaldatransparencia.luiseduardomagalhaes.ba.gov.br/>

Luis Eduardo Magalhães/BA, 02 de junho de 2021.

WASHINGTON ALVES DA SILVA OLIVEIRA

Pregoeiro Oficial - Decreto nº 027/2021

ATOS OFICIAIS
