

GAZETA DO OESTE

Ano MMXXIII Nº 6133 Rua Profº Folk Rocha, Nº130 - Sala 206 - Jardim Ouro Branco - Barreiras/Ba Tel.: 77 3612.7476 02 de fevereiro de 2023

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.



CÂMARA MUNICIPAL DE MANSIDÃO - BAHIA
CNPJ.: 42.752.774/0001-19

AVISO DE LICITAÇÃO

PROCESSO ADMINISTRATIVO: Nº 14/2023
PREGAO PRESENCIAL: Nº 06/2023

A Câmara de Vereadores de Mansidão – Estado da Bahia, torna público que realizará Processo de Licitação na Modalidade PREGÃO PRESENCIAL, no dia **15/02/2023**, às **10hs:00min** (Horário de Brasília), cujo objeto é contratação de empresa para prestação de serviços de digitalização, indexação, preparação, gerenciamento e operacionalização dos documentos oficiais e não oficiais expedidos pelos diversos setores deste poder público, visando atender as necessidades administrativas e parlamentares da Câmara Municipal de Mansidão-Ba.

O edital e seus anexos estarão à disposição no setor de licitações e contratos, e poderá ser adquirido pessoalmente de segunda a sexta feira, no horário das 08:00h às 12:00h, na sede deste Poder legislativo, situada à Praça JK, SN - Centro, Mansidão – BA, telefone: (77) – 3641-2118.

Carlos Oliveira Santos
Pregoeiro Oficial – Portaria nº 02/2023-CMM
Mansidão – Bahia, 02 de fevereiro de 2023.

ATOS OFICIAIS
