



ESTADO DE RORAIMA
PREFEITURA MUNICIPAL DE IRACEMA
SECRETARIA DE INFRAESTRUTURA E OBRAS
"Amazônia Patrimônio dos Brasileiros"



COMPOSIÇÕES DO BDI

OBJETO: CONTRATAÇÃO DE EMPRESA ESPECIALIZADA PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA ESCOLA NA VILA REPARTIMENTO NO MUNICÍPIO DE IRACEMA - RR.

ENDEREÇO: VILA REPARTIMENTO, VICINAL 14, ZONA RURAL, NO MUNICÍPIO DE IRACEMA - RR.

ITENS PASSÍVEIS DE ACEITAÇÃO NO BDI		Índices			ÍNDICE ADOTADO
		mínimo	médio	máximo	
X	Administração Central	3,00%	4,00%	5,50%	3,00%
	Garantia	0,80%	0,80%	1,00%	0,85%
	Risco	0,97%	1,27%	1,27%	1,05%
	Total				4,90%
Y	Despesas Financeiras	0,59%	1,23%	1,39%	0,83%
	Total				0,83%
Z	Lucro	6,16%	7,40%	8,96%	7,50%
	Total				7,50%
I	Tributos				
	COFINS	3,00%	3,00%	3,00%	3,00%
	PIS	0,65%	0,65%	0,65%	0,65%
	ISS	0,00%	2,50%	5,00%	3,00%
	CPRB	0,00%	4,50%	4,50%	0,00%
	Total				6,65%
% DE BDI A SER UTILIZADO =					21,80%

LEGENDA		FÓRMULA PARA CÁLCULO DO BDI
X =	Despesas indiretas (exceto tributos e despesas financeiras)	$BDI = \frac{(1+X) \times (1+Y) \times (1+Z)}{(1-I)} - 1$
Y =	Despesas financeiras	
Z =	Lucro	
I =	Taxa representativa da incidência de impostos	
$BDI = \frac{(1+X) \times (1+Y) \times (1+Z)}{(1-I)} - 1$		
$BDI = \frac{(1 + 0,04900) \times (1 + 0,00830) \times (1 + 0,07500)}{(1 - 0,06650)} - 1$		
$BDI = \frac{(1,04900) \times (1,00830) \times (1,07500)}{(0,93350)} - 1$		
$BDI = \frac{(1,13703)}{(0,93350)} - 1$		
$BDI = 1,21803 - 1$		BDI= 21,80%

A FÓRMULA ADOTADA PARA CÁLCULO DO BDI, SEGUE RECOMENDAÇÕES DO ACÓRDÃO 2622/2013- TCU.

1. Declaro para os devidos fins que, conforme legislação tributária municipal, a base de cálculo deste tipo de obra corresponde à 100%, com a respectiva alíquota de 5%.
2. Declaro para os devidos fins que o regime de Contribuição Previdenciária sobre a Receita Bruta adotado para elaboração do orçamento foi SEM Desoneração, e que esta é a alternativa mais adequada para a Administração Pública.

IRACEMA - RR, 24 DE OUTUBRO DE 2025.

Mayksuel de Jesus Freire Moraes
Engenheiro Civil
CREA - 041689124-1
Responsável Técnico