



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE JAHU

SECRETARIA DE HABITAÇÃO E PLANEJAMENTO URBANÍSTICO

OBRA: MANUTENÇÃO DE PRÉDIOS DE UNIDADES ESCOLARES
LOCAL: JAHU/SP

COMPOSIÇÃO ANALÍTICA DO BDI - CONSTRUÇÃO DE EDIFÍCIOS

VALORES DE BDI POR TIPO DE OBRA %			
TIPO DE OBRA	1 Quartil	Médio	3 Quartil
Construção de Edifícios	20,34	22,12	25,00

DESCRIÇÃO	VALORES DE REFERÊNCIA - %			BDI ADOTADO %
	1º QUARTIL	MÉDIO	3º QUARTIL	
Administração Central	3,00	4,00	5,50	3,07 OK!
Seguro e Garantia (*)	0,80	0,80	1,00	1,00 OK!
Risco	0,97	1,27	1,27	1,27 OK!
Despesas Financeiras	0,59	1,23	1,39	1,39 OK!
Lucro	6,16	7,40	8,96	7,20 OK!
Tributos (soma dos itens abaixo)	5,15	6,65	8,65	6,15 OK!
COFINS	3,00	3,00	3,00	3,00 OK!
PIS	0,65	0,65	0,65	0,65 OK!
ISSQN (**)	1,50	3,00	5,00	2,50 OK!
TOTAL				22,00 OK!

Fonte da composição, valores de referência e fórmula do BDI: Acórdão 2622/2013 - TCU - Plenário

Os valores de BDI acima foram calculados com emprego da fórmula abaixo:

$$BDI = \frac{(1 + AC + S + R + G)(1 + DF)(1 + L)}{(1 - I)} - 1$$

Onde:

AC = taxa de rateio da Administração Central;

DF = taxa das despesas financeiras;

S = taxa de seguro; R = taxa de risco e G = garantia do empreendimento;

I = taxa de tributos;

L = taxa de lucro.

OBS:

(*) - PODE HAVER GARANTIA DESDE QUE PREVISTO NO EDITAL DA LICITAÇÃO E NO CONTRATO DE EXECUÇÃO.

(**) - PODEM SER ACEITOS OUTROS PERCENTUAIS DE ISS DESDE QUE DEVIDAMENTE EMBASADOS NA LEGISLAÇÃO MUNICIPAL.

Conforme esse Acórdão, o valor final do BDI também deverá obedecer à faixa de variação abaixo, considerando os custos dos

VALORES DE BDI POR TIPO DE OBRA			
TIPO DE OBRA	1 Quartil	Médio	3 Quartil
Construção de Edifícios	20,34%	22,12%	25,00%

Desta forma, após o enquadramento do BDI nos critérios abordados acima e sendo utilizado no orçamento os custos dos

Reiteramos que, por determinação do TCU, não é admitida a inclusão de IRPJ e CSLL no BDI, bem como Administração local,

Tributos (Confins, PIS e ISSQN) + 4,5% INSS	9,65	11,15	13,15	10,65
TOTAL				28,14


ANA PAULA MÓDOLES SANTOS
ENGENHEIRA CIVIL