

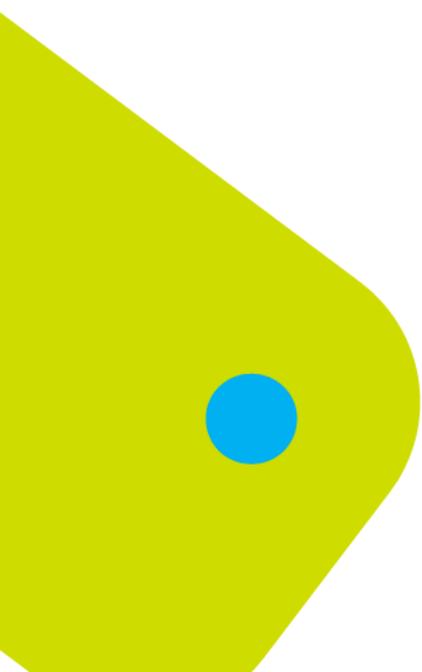


CAMPUS PARTY

PROPOSTA DE TRABALHO APRESENTADA

AO GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

JUNHO/2020



À

Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação

A/C. Sr. Gilvan Máximo

Ref.: Proposta Campus Party Digital Brasília

Prezado Secretário,

Por meio deste documento apresentamos o projeto para a realização da Campus Party Digital Brasília.

A Campus Party é referência de Tecnologia e Inovação e tem como objetivo promover o conhecimento proporcionando conexões e importantes encontros entre atores locais e seus governos, empresas, instituições de ensino, comunidades e parceiros de mídia, e desta forma fomentar novas iniciativas no cenário tecnológico do estado.

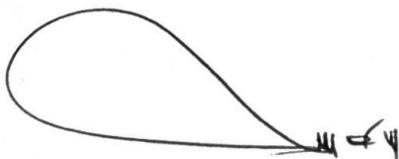
Em resposta à situação atual com situações nunca previstas e com impactos imprevisíveis na ordem natural das coisas, a Campus Party que por sua natureza desempenha um papel tecnológico e social, vem propor um novo formato, inteligente e sustentável com expressão em nível global, com objetivo de fornecer soluções e novas perspectivas para participantes e parceiros da Campus Party Brasília com impactos local e em diferentes partes do mundo.

A nova iniciativa tem como objetivo a proposta de um evento Digital com atividades online por meio de palestras, workshops e desafios. Os desafios entram na programação obrigatória unindo talentos em prol de soluções tecnológicas para diferentes problemas enfrentados nesse momento de crise.

Com o objetivo de repetir o sucesso das edições passadas agora em um modelo Digital, reiteramos a grande importância do apoio institucional do Governo do Distrito Federal para a concretização da Campus Party Digital Brasília em julho de 2020.

Segue proposta para a realização desta edição com o intuito de colaborar com o Governo do Distrito Federal na oferta de soluções para o cidadão do estado.

Atenciosamente,



Instituto campus Party

Francesco Farruggia

Presidente

SUMÁRIO

| | | |
|-------|--|----|
| 1. | IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO | 4 |
| 2. | IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO | 5 |
| 3. | HISTÓRICO | 5 |
| 4. | JUSTIFICATIVA | 7 |
| 5. | EDIÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA | 10 |
| 6. | OBJETIVOS | 10 |
| 7. | PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA | 12 |
| 8. | METODOLOGIA | 13 |
| 8.1. | PALCOS | 13 |
| 8.2. | EXPERIÊNCIAS | 14 |
| 9. | CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL NECESSÁRIA | 15 |
| 10. | METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS | 16 |
| 10.1. | INDICADORES | 17 |
| | INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO PRINCIPAL - REBOOT THE WORLD | 17 |
| | INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO WORK LIFE | 18 |
| | INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO GREEN POWER | 18 |
| | INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO LIVING BETTER | 19 |
| | INDICADOR 5: CONTEÚDOS – PALCO JOY OF LIFE | 20 |
| | INDICADOR 6: CONTEÚDOS - PALCO NEW HORIZONS | 21 |
| 11. | OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS | 22 |
| 11.1. | OBRIGAÇÕES | 22 |
| 11.2. | CONTRAPARTIDAS | 23 |
| 12. | MÉTODOS DE MONITORAMENTO | 23 |
| 13. | INVESTIMENTO | 23 |
| 14. | CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO | 24 |
| 15. | CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO | 24 |
| 16. | APLICAÇÃO DOS RECURSOS | 24 |
| 16.1. | SOBRE TRIBUTOS E ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS E % DE VERBAS RESCISÓRIAS | 24 |
| 16.2. | SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA | 25 |
| 16.3. | APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS | 25 |
| 16.4. | APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS | 25 |
| 17. | PRAZOS | 26 |
| 18. | DECLARAÇÃO | 26 |

1. IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

| ORGANIZAÇÃO | | |
|--|-----------------------|-----------------------------|
| Nome da entidade INSTITUTO CAMPUS PARTY | | CNPJ 10.912.323/0001-05 |
| Rua Praça Ramos de Azevedo 209 | Bairro República | Cidade São Paulo |
| Complemento Conjunto 43 | Estado São Paulo | CEP 01037010 |
| E-mail: patricia.ruiz@institutocampusparty.org.br | | Celular: (11) 97189-9957 |
| Site: http://www.campus-party.org/ | | |
| | | |
| RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO | | |
| Nome completo: FRANCESCO FARRUGGIA | | |
| CPF: ██████████ | | RG: ██████████ |
| Endereço: ████████████████████ ██████████ | Bairro: ██████████ | Cidade: ██████████ |
| Complemento: ██████████ | Estado: ██████ | CEP: ██████████ |
| ██████████ | | Celular: |

| | |
|---|--|
| farruggia@protonmail.com | (71) 99973-9307 |
| Cargo: Presidente | |
| Eleito em: 31/03/2019 | Vencimento do mandato: 31/03/2021 |
| ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA | |
| Responsável pelo acompanhamento da parceria: Izabel Cerqueira valverde | Função na parceria: Gerente Relações Institucionais e Convênios |
| RG: [REDACTED] | CPF: [REDACTED] |
| E-mail do responsável: izabel.valverde@campus-party.com.br | Celular: (11) 98510-4280 |

2. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome do evento: CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA

Período de realização: 9 a 11 de julho de 2020.

Período de execução: de julho a novembro de 2020.

Público alvo: Estudantes e Profissionais

Faixa etária: a partir 14 anos - evento virtual – alcance da internet

Valor global da parceria: R\$ 340.000,00 (trezentos e quarenta mil reais).

3. HISTÓRICO

No ano de 1997 as operadoras de telefonia estavam começando a difundir o uso doméstico da internet na Europa, aliado a isto neste ano nasceu a Campus Party na cidade de Valência, na Espanha - um festival para reunir pessoas interessadas no universo da tecnologia. Ao longo dos anos, o evento que reúne comunidades, instituições públicas e privadas, parceiros se destacou pela autenticidade, pluralidade de pessoas e seu conteúdo, desta forma tornando-se referência no quesito experiência tecnológica. Este fato impulsionou a internacionalização da Campus Party para diversas partes do mundo e afirmando-se um dos principais encontros sobre tecnologia e inovação, um hub para as pessoas que querem transformar o mundo.

Diante de um cenário de crescente ascensão, no Brasil, em São Paulo recebeu a primeira edição da Campus Party em 2008 rapidamente, deixou de ser apenas uma edição especial para se tornar o país mais importante dentro da comunidade global. Além de grandes encontros desta comunidade em São Paulo, realizamos importantes eventos em outras cidades do Brasil como: Recife, Salvador, Natal, Belo Horizonte, Pato Branco, Porto Velho e a capital federal Brasília.

Palestras, workshops, programas e os diversos tipos de desafios fazem da Campus Party uma experiência única e imersiva, no período de sua realização sendo principal ponto de encontro das mais importantes comunidades digitais do país, proporcionando uma jornada de sonhos, conexões, conhecimento, criação e compartilhamento sobre as principais tendências das temáticas abordadas no evento.

Sempre com o compromisso de trazer conteúdos importantes e relevantes considerando o cenário atual do país e da região que irá sediar o evento, a Campus Party possibilitou a vinda de nomes de peso e referências nas mais diversas áreas de atuação como: o consultor estabelecido no Vale do Silício, Matthew F. Reyes, o cientista de dados brasileiro, Ricardo Capra, a artista interdisciplinar que trabalha com a intersecção da arte e ciência, Anne Liu, o artista multimídia e criador de show de drones, Horst Hörtner, a diretora-executiva da Mauricio de Sousa Produções, Mônica Sousa, que inspirou a famosa personagem dos quadrinhos, líder da Turma da Mônica; a prêmio Nobel de química, Ada

Yonath; o membro do Board do Linux Professional Institute, Jon "Maddog" Hall; a fundadora e CEO do site de financiamento coletivo Kickante, considerado o maior de crowdfunding da América Latina, Candice Pascoal; a pesquisadora e especialista em biotecnologia, Priscila Monteiro Kosaka, o Doutor em Comunicação e Campuseiro, Dado Schneider, Paul Zaloom, do Mundo do Beakman, Marcos Roberto Palhares, pioneiro no voo civil ao espaço; os influenciadores digitais Irmãos Piologo; a professora de astronomia Ana Leonor Chies, vencedora do prêmio L'Oréal UNESCO ABC Para Mulheres na Ciência na área de Física; Carlos Cândido, precursor do campeonato de drones, o fundador da Atari conhecido como o pai do videogame Nolan Bushnell Mat Pat personalidade do canal mais nerd do Youtube, o de The Game Theorists, Greg Gage neurocientista e engenheiro elétrico, além de cofundador e Ceo da BackYard Brains diretora fundadora do consórcio Women in Infrastructure Development & Energy (WINDE), o maior grupo de mulheres em investimentos em infraestrutura da África, Clóvis de Barros Filho, Doutor e Livre-Docente pela Escola de Comunicações e Artes da USP e autor de mais de 15 obras, entre elas o best-seller "A vida que vale a pena ser vivida".

Impulsionando a troca de conhecimento e experiências, sejam elas técnicas como culturais, devido a necessidade observadas por meio do público ávido por novas informações. Trabalhamos fortemente para a inclusão dos indivíduos incentivando conteúdos voltados para educação e trabalho, além de trazer em seus encontros espaços para fomento dos ecossistemas de empreendedorismo e startups através dos seus programas, onde eles podem apresentar seus projetos gratuitamente. Os resultados do evento ultrapassaram as barreiras físicas, pois a cada evento sua base de dados se renova com mais participantes. Hoje somos mais de 500 mil pessoas na comunidade Campus Party onde a qualidade dos conteúdos e a interação das pessoas ao longo dos anos se fez importantíssima criando assim um verdadeiro arquivo de talentos pelo Brasil.

4. JUSTIFICATIVA

A pandemia Coronavírus (COVID-19) está modificando o mundo como o conhecemos, criando uma crise sem precedentes.

O impacto pode ser catastrófico para a economia, para a saúde social e mental das pessoas.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou, em 30 de janeiro de 2020, que o surto da doença causada pelo novo coronavírus (COVID-19) constitui uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional – o mais alto nível de alerta da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional. Em 11 de março de 2020, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia.

Foram confirmados no mundo 4.789.205 casos de COVID-19 (57.804 novos em relação ao dia anterior) e 318.789 mortes (2.621 novas em relação ao dia anterior) até 20 de maio de 2020.

O Brasil confirmou 293.357 casos e 18.894 mortes até a tarde do dia 20 de maio de 2020. O Ministério da Saúde do país declarou que há transmissão comunitária da COVID-19 em todo o território nacional.

Como o vírus é transmitido de pessoa para pessoa, o chamado distanciamento social é importante para desacelerar a proliferação do vírus. Evitar o contato com outras pessoas em lugares fechados ou aglomerados ajuda a frear a disseminação.

O distanciamento social inclui atitudes como: isolamento domiciliar, manter uma distância física segura das pessoas. O intuito é reduzir a exposição a uma situação com risco de contágio ou diminuir as chances de infectar os outros, caso tenha o COVID-19.

Na proporção que o coronavírus continua a se espalhar pelo mundo, países ao redor do globo estão tomando medidas para tentar conter o avanço do contágio da doença; incluindo o cancelamento de grandes eventos que atrairam milhares de pessoas.

Diante deste cenário algumas das edições da Campus Party precisam ser adiadas para conter a pandemia.

Dezenas de milhares de campuseiros em todo mundo, em suas próprias casas, podem se tornar a chave para colaborar e encontrar soluções para amenizar os efeitos da crise, com sua imaginação e ideias para encontrar novos caminhos.

Motivo que a Campus Party propõe um novo formato: A Campus Party Digital.

A Campus Party é capaz de apoiar no enfrentamento dos impactos financeiros do coronavírus (COVID-19) na economia nacional.

Um novo formato, inteligente e sustentável, em nível global uma escala nascida em resposta à situação atual, com objetivo de fornecer soluções e novas perspectivas para participantes e parceiros de diferentes partes do mundo.

A Campus Party Digital Brasília contará com 3 dias de experiências ininterruptas e on-demand: centenas de conteúdos gratuitos com palestrantes nacionais e internacionais através de transmissão ao vivo por meio de redes sociais como Facebook e Youtube, além de vídeos on demand que estarão disponíveis no site oficial da Campus Party <http://brasil.campus-party.org/>.

Os participantes terão a oportunidade de participar da edição digital onde quer que estejam, permanecendo seguros em suas casas. Serão muitos países interagindo, como Espanha, Itália, Paraguai, Uruguai, Argentina, Chile, Colômbia, El Salvador, Porto Rico, Guatemala, Panamá, República Dominicana, Costa Rica, Grécia, Japão, Nova Zelândia, USA, UK, México, Austrália, Cuba, Portugal, Coreia e a previsão de mais de 2 milhões de visualizações em uma escala global.

Como em todas as Campus Parties contaremos com palestras e hackathons, e na edição proposta ainda outras experiências virtuais.

A Campus Party incentivará os campuseiros a se tornarem voluntários virtuais, criando uma comunidade online de profissionais qualificados e dispostos a oferecer seu valioso tempo para auxiliar organizações e pessoas que estão na linha de frente na luta contra a pandemia do COVID-19.

Usando habilidades digitais será possível ajudarem:

- pessoas vulneráveis que precisam de assistência;
- pequenas empresas a promover uma transição digital rapidamente;
- na melhoria de discussões sobre os impactos da pandemia na sociedade;
- na oferta de conteúdos informativos ou de entretenimento leve, que estimulem as pessoas;
- nas atividades que trazem alegria, bem-estar, atividades prazerosas, leitura e conversas;
- na apresentação de ferramentas para trabalhar eficientemente em casa;
- na recolocação pessoas que perderam seus empregos;
- na sensação de confinamento ser substituída pelo uso da tecnologia para o bem;
- a enxergar oportunidades;
- a desenvolver a cultura de desempenho e responsabilidade;

Pela primeira vez, a maior experiência baseada em inovação e criatividade do mundo, torna-se 100% digital visando conectar diversos jovens inovadores ao redor do globo, usando a tecnologia.

A proposta vem como uma solução eficaz para manter a Campus Party Brasília no calendário, sem afetar as necessidades do governo nos momentos atuais, e seguir o planejamento atual, agenda e conteúdo já previstos.

5. EDIÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA

O evento Campus Party Digital Brasília – CPDIGITALBSB será realizado de 09 a 11 de julho de 2020. Serão 3 dias sem interrupção ao vivo e *on demand* por meio do site da [Campus Party](#).

6. OBJETIVOS

A Campus Party é referência como um Festival de Tecnologia e Inovação que tem como objetivo promover o conhecimento, inclusão digital, proporcionando conexões e importantes encontros entre atores locais - empresas, instituições de ensino, comunidades, parceiros de mídia, instituições públicas - desta forma, fomentando novas iniciativas no cenário tecnológico no Estado em questão.

Através da Digital Edition, a Campus Party combinaria a eficácia do evento presencial com o potencial do ambiente digital para criar um ecossistema de valor para todos os atores envolvidos.

Um formato exclusivo para conectar talentos, instituições, empresas, universidades e comunidades através da tecnologia com o propósito de criar um futuro melhor e mais sustentável juntos - oferecendo aos participantes uma experiência 360º em conteúdos da Campus Party.

Desta forma desenvolve uma chance singular de atingir um público ainda maior neste momento, atraindo pessoas que não conseguiriam estar numa edição presencial.

A Campus Party Digital Brasília é uma oportunidade perfeita para o governo:

- Proporcionar uma experiência remota, porém poderosa a um grande público de qualidade;
- Criar um forte elo com a geração digital (Millennials, Geração Z);
- Permanecer em contato com nosso público, sem perder a conexão antes do evento físico a ser realizado;
- Estimular, apoiar e mostrar ideias criativas, perspectivas e soluções concretas que ajudem a melhorar a vida de todos;
- Contribuir ativamente para desenvolver ou sustentar iniciativas estratégicas que tenham um impacto positivo neste momento de grande necessidade;
- Aumentar a conscientização, envolvimento e a visibilidade do governo perante a sociedade no apoio às ideias ou iniciativas para a criação de soluções voltadas a saúde e ao emprego neste momento de crise;

- Despertar a curiosidade e busca por informações, conteúdos, cursos e atividades relacionados às ferramentas tecnológicas para melhorar o futuro do indivíduo e da sociedade, oportunidade de suma importância neste momento;
- Inserir os indivíduos no cenário tecnológico atual e indicador de futuro a partir de atividades disponibilizadas gratuitamente através da transmissão web gratuita das palestras;
- Apresentar e destacar novas ferramentas tecnológicas e tendências para o futuro, proporcionando aos indivíduos acesso a informações e iniciativas que estão percorrendo várias partes do país e do mundo;
- Proporcionar o ambiente ideal para conectar pessoas e projetos inovadores de diferentes segmentos e favorecer a criação de novas realizações e/ou empreendimentos;
- Impulsionar o ecossistema empreendedor convocando startups, investidores, empresas, mentores e aceleradoras para participarem das atividades correlatas;
- Incentivar estudos e pesquisas para o desenvolvimento de tecnologias alternativas, produção e divulgação através da reprodução de conhecimentos técnicos e científicos no que tange às atividades mencionadas no plano Campus Party Digital Brasília;
- Fomentar a discussão sobre os impactos e rumo da sociedade em paralelo com a transformação digital, das novas tecnologias, da educação, da saúde e empreendedorismo;
- Estruturar ambiente democrático onde instituições públicas e privadas para que possam se comunicar com novos talentos gerando oportunidades a todos;
- Utilizar a plataforma campuse.ro (via site e aplicativo) para divulgar as atividades e conectar pessoas;
- Transmissão ao vivo de conteúdo, com palestrantes nacionais e internacionais e vídeos estarão disponíveis no site oficial da Campus Party e no APP.

7. PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA

O Instituto Campus Party propõe atividades que tem como foco jovens e profissionais de diferentes temáticas para que haja uma verdadeira interação através da multidisciplinaridade de conhecimento.

O projeto proporcionará benefícios diretos e indiretos para a população através da geração de conhecimento e novos negócios, pela atração de empresas com alto valor agregado, pela disponibilização gratuita de conteúdos de alto nível e por tantos outros fatores que incentivam o desenvolvimento econômico da cidade.

Através de um ambiente democrático a Campus Party convida comunidades engajadas de diversos segmentos, como também palestrantes, painelistas, empresas privadas e públicas, com um leque de temas que envolvem empreendedorismo, inovação, ciência, tecnologia, programação, desenvolvimento, segurança, entre muitos outros conteúdos que alimentam o ecossistema digital.

8. METODOLOGIA

8.1. PALCOS

Um palco principal e palcos temáticos com centenas de webinars, aulas, entrevistas, painéis, workshops e atividades voltadas para networking, tudo online. Os Workshops, barcamps, job factory etc manterão sua essência original, mas em um espaço virtual.

Os palcos e suas temáticas serão:

➤ REBOOT THE WORLD (PALCO PRINCIPAL)

Espaço com atrações globais, convidados de renome internacional trazendo discussões inovadoras e disruptivas sempre com a tecnologia como pano de fundo - abordando conteúdos de caráter multidisciplinar. Principais temas: Ciência, Desenvolvimento, Programação, Empreendedorismo, Entretenimento, Criatividade, entre outros;

➤ WORK LIFE: Employment & Economy

Espaço dedicado a conteúdos envolvendo o futuro do trabalho, economia na era digital e suas transformações - como este cenário impacta em nossa realidade atual, quais são os desdobramentos para mercado, para o coletivo, na vida de cada indivíduo, e claro, o que podemos esperar, assim como nos preparar para o que vem a seguir. Principais temas: Profissões do Futuro, Gestão, Economia Criativa, Especialização em Novas Tecnologias, Empreendedorismo entre outras;

➤ GREEN POWER: Clean Energy & Environment

Espaço tratará de assuntos essenciais para a vida moderna, tendo como base meio-ambiente, diretamente ligados ao desenvolvimento sustentável, englobando assim aspectos econômicos, sociais e nosso ecossistema. Principais temas: Tecnologia e meio ambiente, Energia Limpa, Cidades e Comunidades Sustentáveis, Consumo e Produção Responsáveis, Economia Compartilhada, entre outros;

➤ JOY OF LIFE: Digital Entertainment & Creativity

Espaço voltado para entretenimento e criatividade abrindo um grande leque de possibilidades, com discussões bem variadas considerando o contexto tecnológico. Principais temas: Games, Mídias Digitais, Design, Artes, Música, entres outros;

➤ LIVING BETTER: Health & Science

Espaço trará como pilares duas frentes essenciais na sociedade: Saúde e Bem-Estar e Ciências. Diante de toda a transformação digital que passamos o tempo todos, é fundamental ter conhecimento de como explorar as novas tecnologias para viver melhor. Principais temas: Internet das Coisas, Robótica, Computação Quântica, Telemedicina, entre outros;

➤ NEW HORIZONS: Education & Cities

Espaço com conteúdos voltados para Educação e Cidades Inteligentes, trazendo debates e discussões relevantes, emergentes nestes dois segmentos fundamentais para impulsionar desenvolvimento social e econômico de uma nação, com o auxílio da tecnologia nos preparando e melhorando a nossa relação com o mundo que vivemos e suas transições. Principais temas: Aprendizagem Criativa, Ensino à distância, Tecnologia na sala de aula, Inclusão Digital, Mobilidade Urbana, Automação, entre outros.

8.2. EXPERIÊNCIAS

A Campus Party desempenha um papel essencial no apoio e desenvolvimento de talentos, contribuindo ativamente com a criação de iniciativas que podem transformar e influenciar **positivamente a sociedade e cada um de seus indivíduos**.

Por esta razão a CP lança um **desafio global** focado em inovação aberta dedicada a toda comunidade de campuseiros (700.000 usuários) com o intuito de encontrar soluções criativas para prevenir e gerenciar eventos altamente perturbadores como o que estamos vivendo neste momento, assim como lidar com os imprevistos que surgirem em nossa direção.

É incrível observar como os avanços tecnológicos nos permitem realizar grandes feitos e como a humanidade se uniu em favor de uma **luta comum** tão rapidamente. Enquanto esta crise está colocando muitos em risco, é também uma oportunidade única de ir além das nossas zonas de conforto, quebrar barreiras e trabalhar juntos para um bem comum.

Por este motivo aproveitamos o potencial criativo de nossa comunidade para lançar um **concurso para compartilhar os melhores vídeos** que narram experiências e iniciativas que estão fazendo a diferença por aí.

Registrando como diferentes países enfrentaram esse desafio, como renovaram às esperanças, tanto quanto encontraram as soluções mais engenhosas.

Big Data e **IA** são elementos cruciais para encontrar soluções inovadoras para o combate a esta doença e muitas outras que ainda surgirão. Para este trabalho, são necessários computadores poderosos e um software voltado para pesquisa de computação distribuída.

Universidades como a **Stanford** estão permitindo o uso de computadores prontos para jogos, que tem ótimos **poder de processamento**, para colaborar com a pesquisa enquanto estes dispositivos não estiverem sendo utilizados. A Campus Party reunirá campuseiros para

colaborar com este processo e acelerar exponencialmente o progresso de pesquisa de casos como este que estamos enfrentando.

Às vezes o maior potencial está literalmente debaixo de nosso nariz e a Campus Party irá se certificar que nenhum recurso fique inexplorado!

9. CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL NECESSÁRIA

Para que o Instituto Campus Party entregue o projeto Campus Party Brasília 2020, fora a mão de obra operacional necessária durante a realização do evento, dependerá de uma equipe formada por profissionais específicos em diversas áreas. Na atuação gerencial será necessária formação superior completa ou experiência de no mínimo 2 anos comprovado de atuação na área afim. Faz-se desejável que tenha participado de alguma edição presencial da Campus Party.

São eles:

- **Assessoria Contábil** - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado a facilitar as contratações no que diz respeito a NF's, contratos e recolhimentos;
- **Assessoria Jurídica** - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado facilitar as situações cotidianas durante o projeto e evitar problemas jurídicos futuros;
- **Gerência Administrativa Financeira** - Responsável pelos processos de contas a pagar e receber; pelo fluxo de caixa; interface com a contabilidade, tanto no departamento pessoal quanto administrativo financeiro; atualização das certidões e títulos da organização;
- **Gerência de Comunicação e Marketing** - Responsável por elaborar planos estratégicos das áreas de comercialização e comunicação para o evento. Define e supervisiona a elaboração dos catálogos de produtos, promovendo a sua divulgação na promoção do evento;
- **Gerência de Conteúdos e Comunidades** - Responsável pela estratégia na execução e a integração do conteúdo a ser apresentado no evento. Pesquisa e busca inovações no mercado para que sejam apresentados ao público participante. Tem como objetivo planejamento e coordenação dos conteúdos;

- **Gerência Relações Institucionais e Convênios** - Desenvolve o relacionamento com instituições, articulando estratégias para estabelecer parcerias entre a empresa e governos. Responsável por conduzir o trâmite burocrático desde a construção da proposta até a prestação de contas após realização e entrega do objeto do projeto.

10. METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS

Pela criação, promoção e desenvolvimento de projetos nas áreas de inovação e tecnologia, a Campus Party Brasília espera incentivar estudos, pesquisas e projetos que tenham como objeto o desenvolvimento de tecnologias alternativas a produção e divulgação de informações e conhecimentos técnicos e científicos.

Espera-se que a Campus Party Brasília seja mais uma ferramenta que ajude a promover a democratização do acesso à tecnologia e a informação e potencialize seu alcance por meio da capacitação dos participantes nos mais variados temas.

10.1. INDICADORES

Será por meio de indicadores que serão definidas métricas que quantificam as metas e resultados a serem alcançados.

Os indicadores apresentam com maior clareza a forma de execução das ações propostas e mensuram os resultados alcançados. Com a apresentação do objetivo, a descrição, o que e como será mensurado, as metas e resultados são facilmente apresentados.

INDICADOR 1: CONTEÚDOS- PALCO PRINCIPAL- REBOOT THE WORLD

| | |
|------------------------------|--|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate |
| DESCRIÇÃO: | Espaço com atrações globais, convidados de renome internacional trazendo discussões inovadoras e disruptivas sempre com a tecnologia como pano de fundo - abordando |

| | |
|---------------------------|--|
| | <p>conteúdos de caráter multidisciplinar.</p> <p>Temas: Ciência, Desenvolvimento, Programação, Empreendedorismo, Entretenimento, Criatividade, entre outros.</p> |
| O QUE MEDIR: | Atividades propostas aos participantes |
| COMO MEDIR: | Registro de imagens, vídeos ou transmissão |
| RESPONSÁVEL: | Departamento de Conteúdos |
| UNIDADE DE MEDIDA: | Quantidade de Atividades |
| PERÍODO: | 09 de julho a 11 de julho de 2020 |
| METAS: | <p>09/07/2020 - 3 palestras</p> <p>10/07/2020 - 3 palestras</p> <p>11/07/2020 - 3 palestras</p> |

INDICADOR 2: CONTEÚDOS- PALCO WORK LIFE

| | |
|------------------------------|--|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painele ou Debate |
| DESCRIÇÃO: | <p>Espaço dedicado a conteúdos envolvendo o futuro do trabalho, economia na era digital e suas transformações.</p> <p>Temas como: Profissões do Futuro, Gestão, Economia Criativa, Especialização em Novas Tecnologias, Empreendedorismo entre outras.</p> |
| O QUE MEDIR: | Atividades propostas aos participantes |
| COMO MEDIR: | Registro de imagens, vídeos ou transmissão |
| RESPONSÁVEL: | Departamento de Conteúdos |

| | |
|---------------------------|--|
| | |
| UNIDADE DE MEDIDA: | Quantidade de Atividades |
| PERÍODO: | 09 de julho a 11 de julho de 2020 |
| METAS: | 09/07/2020 - 4 palestras 10/07/2020 - 4 palestras 11/07/2020 - 4 palestras |

INDICADOR 3: CONTEÚDOS- PALCO GREEN POWER

| | |
|------------------------------|---|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Paineis ou Debate |
| DESCRIÇÃO: | <p>Espaço tratará de assuntos essenciais para a vida moderna, tendo como base meio-ambiente, diretamente ligados ao desenvolvimento sustentável, englobando assim aspectos econômicos, sociais e ecossistema.</p> <p>Temas: Tecnologia e meio ambiente, Energia Limpa, Cidades e Comunidades Sustentáveis, Consumo e Produção Responsáveis, Economia Compartilhada, entre outros.</p> |
| O QUE MEDIR: | Atividades propostas aos participantes |
| COMO MEDIR: | Registro de imagens, vídeos ou transmissão |
| RESPONSÁVEL: | Departamento de Conteúdos |
| UNIDADE DE MEDIDA: | Quantidade de Atividades |
| PERÍODO: | 09 de julho a 11 de julho de 2020 |
| METAS: | 09/07/2020 - 4 palestras |

| | |
|--|---|
| | <p>10/07/2020 - 4 palestras</p> <p>11/07/2020 - 4 palestras</p> |
|--|---|

INDICADOR 4: CONTEÚDOS- PALCO LIVING BETTER

| | |
|------------------------------|--|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate |
| DESCRIÇÃO: | <p>Espaço trará como pilares duas frentes essenciais na sociedade: Saúde & Bem-Estar e Ciências.</p> <p>Temas: Internet das Coisas, Robótica, Computação Quântica, Telemedicina, entre outros.</p> |
| O QUE MEDIR: | Atividades propostas aos participantes |
| COMO MEDIR: | Registro de imagens, vídeos ou transmissão |
| RESPONSÁVEL: | Departamento de Conteúdos e Institucional |
| UNIDADE DE MEDIDA: | Quantidade de Atividades |
| PERÍODO: | 09 de julho a 11 de julho de 2020 |
| METAS: | <p>09/07/2020 - 4 palestras</p> <p>10/07/2020 - 4 palestras</p> <p>11/07/2020 - 4 palestras</p> |

INDICADOR 5: CONTEÚDOS – PALCO JOY OF LIFE

| | |
|------------------------------|--|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate |
|------------------------------|--|

| | |
|---------------------------|--|
| DESCRIÇÃO: | Espaço voltado para entretenimento e criatividade. Temas: Games, Mídias Digitais, Design, Artes, Música, entres outros. |
| O QUE MEDIR: | Atividades propostas aos participantes |
| COMO MEDIR: | Registro de imagens, vídeos ou transmissão |
| RESPONSÁVEL: | Departamento de Conteúdos |
| UNIDADE DE MEDIDA: | Listagem e descrição |
| PERÍODO: | 09 de julho a 11 de julho de 2020 |
| METAS: | 09/07/2020 - 4 palestras 10/07/2020 - 4 palestras 11/07/2020 - 4 palestras |

INDICADOR 6: CONTEÚDOS- PALCO NEW HORIZONS

| | |
|------------------------------|--|
| OBJETIVO ESTRATÉGICO: | Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate |
| DESCRIÇÃO: | Espaço com conteúdo voltado para Educação e Cidades Inteligentes. Temas: Aprendizagem Criativa, Ensino à distância, Tecnologia na sala de aula, Inclusão Digital, Mobilidade Urbana, Automação, entre outros. |
| O QUE MEDIR: | Atividades propostas aos participantes |
| COMO MEDIR: | Registro de imagens, vídeos ou transmissão |
| RESPONSÁVEL: | Departamento de Conteúdos |

| | |
|---------------------------|--|
| | |
| UNIDADE DE MEDIDA: | Listagem e descrição |
| PERÍODO: | 09 de julho a 11 de julho de 2020 |
| METAS: | 09/07/2020 - 4 palestras 10/07/2020 - 4 palestras 11/07/2020 - 4 palestras |

A quantidade de metas apresentadas serve como referência mínima a ser entregue.

11. OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

11.1. OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA. São elas:

- Publicidade
 - Direito de usar a imagem da Campus Party (Marcas, Logotipo e Imagens) nas campanhas sociais do governo do Distrito Federal, desde que seja aprovado pela organização da Campus Party;
- Relações Públicas
 - Participação virtual do Excelentíssimo Governador do Distrito Federal ou representante para participação na live de lançamento, nas mensagens de abertura e encerramento do evento;
- Comunicação Web
 - Inserção do logo do GDF nos canais oficiais online do evento como apoio institucional;
 - Inserção do logo do GDF no banner de Boas Vindas da Campus Party Digital Brasília e no Relatório Final do evento;
- Imprensa
 - Release das ações do Governo do Distrito Federal para serem enviados durante a CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA sendo que o conteúdo base é de responsabilidade do GDF;

- Conteúdos
 - Produção de 1 *hackathon* - com a proposta feita pelo Instituto Campus Party e a aprovação do Governo do Distrito Federal.

A área de comunicação em coordenação com a assessoria de imprensa do Instituto Campus Party realiza o disparo para mailing nacional que contempla veículos de TV, Mídia Impressa, Rádio e Mídia Digital, assim como todos os jornalistas e veículos previamente credenciados em Campus anteriores. Através de seus relacionamentos e visando ampliar a visibilidade do evento, são oferecidas pautas relevantes para as editorias de tecnologia, ciências, internet, variedades e comportamento.

A divulgação nas redes sociais, Instagram, Twitter e Facebook, acontecerão por meio dos canais oficiais da Campus Party

11.2. CONTRAPARTIDAS

Em meio ao cenário atual e sendo um evento de projeção mundial as contrapartidas oferecidas não são economicamente mensuráveis porém de projeção além fronteiras. O Instituto Campus Party oferecerá as seguintes contrapartidas para a CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA:

- A principal contrapartida oferecida pelo Instituto Campus Party ao Governo do Distrito Federal por meio da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação é a reserva de 1 slot no Palco Principal no dia 10 de julho de 2020. Uma Campus Party Digital mundial com um Palco Principal com a participação de grandes nomes dentro de um cenário internacional;
- Envio de 1(um) e-mail marketing para a Base de Dados de campuseiros para divulgação de projetos e ações especiais com consentimento da equipe de comunicação da Campus Party, desde que encaminhado à organização com no mínimo 10 dias de antecedência ao disparo da comunicação;
- Reserva de 10 slots de 30 minutos cada na agenda da CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA para apresentação de conteúdo indicado pelo Governo nos Palcos Temáticos.

12. MÉTODOS DE MONITORAMENTO

O objetivo é medir a satisfação dos participantes da Campus Party Digital Brasília. Será feita pesquisa de satisfação para o feedback dos campuseiros referente às atividades e ainda acompanhamento por meio das redes sociais.

13. INVESTIMENTO

Para o cumprimento de todas as metas do projeto e de acordo com o estudo de viabilidade realizado pelo Instituto Campus Party, o apoio financeiro necessário será de R\$ 340.000,00 (trezentos e quarenta mil reais) destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

14. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

A seguir apresentamos o cronograma de desembolso de acordo com as necessidades previstas.

| Parcela | Valor | Data | Fase* |
|---------|----------------|---------------------|--|
| Única | R\$ 340.000,00 | 07 de Julho de 2020 | Da assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e pós evento. |

15. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O Cronograma de Execução apresentará as fases ou etapas qualificadas e quantificadas, por suas unidades de medida, com previsão de início e fim conforme verificado neste Plano de Trabalho. Cada fase e etapa poderão ser encontradas no Anexo “CPDIGITALBSB_2020_Cronograma de Execução”.

16. APLICAÇÃO DOS RECURSOS

A aplicação dos recursos pode ser identificada no Anexo “CPDIGITALBSB_2020_Planilha de Compatibilidade Financeira”.

16.1. SOBRE TRIBUTOS E ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS E % DE VERBAS RESCISÓRIAS

O Instituto Campus Party, em seu escopo de atuação no evento não é responsável pela contratação de pessoal para a execução do projeto. Conseqüentemente, é isenta do recolhimento de impostos referentes à contratação de pessoal e pagamento de encargos decorrentes das mesmas contratações. Conforme indicado no Anexo II deste documento, os recursos serão utilizados somente para Prestação de Serviços de terceiros, comprovando seus serviços por meio de notas fiscais.

16.2. SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA

Não há previsão de aquisição de bens para a execução do objeto proposto.

16.3. APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS

A organização da Campus Party Digital Brasília não comercializa ingressos. No caso de recursos extras que venham a ser recebidos por meio de captação de patrocínios serão reinvestidos em divulgação e na promoção de empreendedorismo digital.

16.4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS

Os resultados alcançados serão apresentados por meio de relatório de execução contendo, dentre outras informações, a descrição de todas as contrapartidas e ações desenvolvidas com suas respectivas comprovações, em respeito as diretrizes do Art. 60 do Decreto 37.843 de 13 de dezembro de 2016.

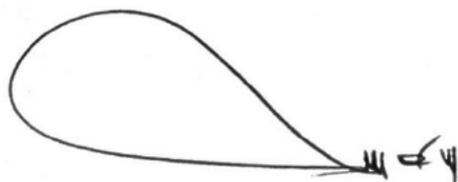
17. PRAZOS

Período total de execução do objeto será de 4 (quatro) meses.

18. DECLARAÇÃO

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da lei, que inexistem qualquer débito em mora ou situação de inadimplência com qualquer órgão ou entidade da Administração Pública Municipal, Federal ou Estadual, que impeça a celebração da parceria, na forma deste Plano de Trabalho.

São Paulo, 30 de junho de 2020.



Francesco Farruggia

Presidente

Instituto Campus Party



ANEXO I - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA

| CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA (09 a 11 de julho de 2020) | | Execução | | | | Pós-evento | | | |
|--|------------------------------|------------|-----|------|------|------------|-------------|---------------|--------------|
| Item | Dept.Responsável | | Q | S | S | - | - | - | - |
| | | Julho/2020 | 9/7 | 10/7 | 11/7 | Julho/2020 | Agosto/2020 | Setembro/2020 | Outubro/2020 |
| Contratação de equipe operacional | Administrativo | | | | | | | | |
| Agenda de comunicação | Comunicação | | | | | | | | |
| Contratação de assessorias | Administrativo | | | | | | | | |
| Organização de documentos para parceria | Institucional/Administrativo | | | | | | | | |
| Desenvolvimento da página web do evento | Comunicação | | | | | | | | |
| Desenvolvimento da agenda de conteúdos | Conteúdos | | | | | | | | |
| Contrato de fornecedores | Administrativo | | | | | | | | |
| Streaming | Conteúdos | | | | | | | | |
| Atendimento online Campuseiro | Comunicação | | | | | | | | |
| Monitoramento de mídia | Comunicação | | | | | | | | |
| Envio de convites palestrantes | Conteúdos | | | | | | | | |
| Envio de Convites autoridades | Institucional | | | | | | | | |
| Relatório de Conteúdos | Conteúdos | | | | | | | | |
| Relatório de Comunicação | Comunicação | | | | | | | | |
| Prestação de contas | Institucional/Administrativo | | | | | | | | |

* ESTE DOCUMENTO É PARTE INTEGRANTE DO PLANO DE TRABALHO CPDIGITALBSB_07072020

* As datas representam um planejamento prévio e serão atualizados após assinatura do Termo/Convênio

PLANILHA COMPATIBILIDADE FINANCEIRA

| Nº | Item | Evento/Momento | Descrição | Unidade de Medida | Vlr Unit. R\$ | Qtde | Período | Vlr Total. R\$ |
|--------------------------------------|--|----------------|--|-------------------|---------------|------|---------|-----------------------|
| 1 | Gestão de Comunidades | CPDIGITALBSB | Responsável pela estratégia na execução e a integração das comunidades aos conteúdos a serem apresentados no evento. Tem como objetivo planejamento e coordenação das atividades das comunidades | Mês/Pessoa | 13.300,00 | 1 | 2 | R\$ 26.600,00 |
| 2 | Assistência a gestão de Comunidades | CPDIGITALBSB | Assistência no apoio ao planejamento e coordenação das atividades das comunidades | Mês/Pessoa | 11.000,00 | 1 | 2 | R\$ 22.000,00 |
| 3 | Assessoria e gestão de Convênios e Contratos | CPDIGITALBSB | Responsável por conduzir o trâmite burocrático desde a construção da proposta até a prestação de contas após realização e entrega do projeto | Mês/Pessoa | 6.650,00 | 1 | 4 | R\$ 26.600,00 |
| 4 | Assessoria Relações Institucionais | CPDIGITALBSB | Assessoria no relacionamento com a instituição governamental | Mês/Pessoa | 3.500,00 | 1 | 4 | R\$ 14.000,00 |
| 5 | Assessoria Administrativo Financeira | CPDIGITALBSB | Responsável pelos processos de contas a pagar e receber; pelo fluxo de caixa; interface com a contabilidade, atualização das certidões e títulos da organização | Serviço | 17.200,00 | 1 | 1 | R\$ 17.200,00 |
| 6 | Consultoria Contábil | CPDIGITALBSB | Assessoria para orientação da gestão de modo adequado a facilitar as contratações no que diz respeito a NF's, contratos e recolhimentos | Serviço | R\$ 5.200,00 | 1 | 1 | R\$ 5.200,00 |
| 7 | Consultoria Jurídica | CPDIGITALBSB | Orientação para gestão de modo adequado a facilitar as situações cotidianas durante o projeto e evitar problemas jurídicos | Serviço | R\$ 8.000,00 | 1 | 1 | R\$ 8.000,00 |
| 8 | Assessoria Comunicação | CPDIGITALBSB | Responsável por elaborar planos estratégicos das áreas de comunicação para o evento. Atua na promoção e divulgação o evento | Serviço | R\$ 16.000,00 | 1 | 1 | R\$ 16.000,00 |
| 9 | Colab's (conteúdo) | CPDIGITALBSB | Apoio as atividades para as apresentações nos Palcos | Serviço/dia | R\$ 300,00 | 10 | 3 | 9.000,00 |
| SUBTOTAL EQUIPE / ADM / LEGAL | | | | | | | | R\$ 144.600,00 |

| | | | | | | | | | |
|--|----|---|--------------|--|--------------|-----------|----|---|-----------------------|
| SERVIÇOS | 10 | Gestão de conteúdo Palco Principal | CPDIGITALBSB | Curador responsável por pesquisar e buscar inovações no mercado nacional e internacional para que sejam apresentados no Palco Principal de acordo com a temática do evento | Serviço | 68.000,00 | 1 | 1 | R\$ 68.000,00 |
| | 11 | Gestão de conteúdo Curadoria Palcos Temáticos | CPDIGITALBSB | Curador que busca inovação no conteúdo para que sejam apresentados nos Palcos Temáticos | Serviço | 35.900,00 | 1 | 1 | R\$ 35.900,00 |
| | 12 | Palestrante Global | CPDIGITALBSB | 2000.00 Euro (EUR) para Real brasileiro (BRL) Data cotação | Palestra | 11.300,00 | 1 | 1 | R\$ 11.300,00 |
| | 13 | Contratação de empresa para assessoria de imprensa | CPDIGITALBSB | Mapeamento, triagem, criação e produção de matérias para divulgação do evento em todos os tipos de mídia | Serviço | 7.700,00 | 1 | 1 | R\$ 7.700,00 |
| | 14 | Hackathon de ideias | CPDIGITALBSB | Responsável pela maratona de ideias cujo objetivo é desenvolver ideias para a temática a ser definida | Serviço | 7.500,00 | 1 | 1 | R\$ 7.500,00 |
| SUBTOTAL SERVIÇOS | | | | | | | | | R\$ 130.400,00 |
| TECNOLOGIA | 15 | Aparato de tecnologia - equipamento, internet, campuse.ro | CPDIGITALBSB | Programadores e suporte a adequação as necessidades do já existente sistema Campuse.ro | Serviço | 50.000,00 | 1 | 1 | R\$ 50.000,00 |
| | 16 | Captção e edição vídeos (Edição do material pós-transmissão.) | CPDIGITALBSB | Edição, finalização, upload Youtube, 05 palcos x 3 dias | Serviço/hora | 15.000,00 | 50 | 3 | R\$ 15.000,00 |
| SUBTOTAL TECNOLOGIA | | | | | | | | | R\$ 65.000,00 |
| TOTAL ITENS - EQUIPE / ADM / LEGAL, SERVIÇOS, TECNOLOGIA e MATERIAL | | | | | | | | | R\$ 340.000,00 |

* ESTE DOCUMENTO É PARTE INTEGRANTE DO PLANO DE TRABALHO APRESENTADO EM 07/07/2020.

** Os valores representam uma provisão e serão atualizados após período de concorrência de fornecedores.

*** Valores em negociação para redução das propostas