

Ao Governo do Distrito Federal
Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal

Proponente: Instituto Campus Party

CNPJ: 10.912.323/0001-05

Termo de Fomento (MROSC) Nº 01/2023

Processo: 00010-00000019/2023-13

Projeto: Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5

Valor de celebração da parceria - R\$ 6.500.000,00 (seis milhões e quinhentos mil reais)

Prestação de contas do Termo de Fomento (MROSC) Nº 01/2023

Resumo do projeto:

O instrumento do Termo de Fomento (MROSC) Nº 01/2023 - celebrado entre o Governo do Distrito Federal por meio da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal e a Organização da sociedade civil Civil “Instituto Campus Party” em 04 de abril de 2023 para realização do projeto “Campus Party Brasília - 5ª edição” no período de 05 a 09 de abril de 2023.

O projeto “Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5” teve por objetivo fomentar a difusão científica e tecnológica, o empreendedorismo digital e o ecossistema empreendedor e o desenvolvimento e possibilidades frente ao mundo do eSports

dentro do universo de tecnologia do Estado do Distrito Federal por meio de oficinas, palestras, conferências, competições e atividades diversas relacionadas com o empreendedorismo, inovação, jogos digitais, economia criativa, economia compartilhada e tecnologia da informação e comunicação.

Em cumprimento ao Plano de Trabalho que deu origem ao Termo de Fomento, apresentamos os resultados do projeto inicialmente no formato do cumprimento do objeto e na sequência como cumprimento da execução financeira.

Ressaltamos aqui que o lançamento do projeto ocorreu na data de 15 de março de 2023 no SesiLaB às 19:30h e teve como participação a presença do Presidente de Honra Francesco Farruggia e do CEO Tunico Novaes, considerando ainda presença de:

Marco Antonio -	Presidente FAP
Fred Linhares	Deputado Federal
Gustavo Amaral	Secretário de Estado
Claudia Ramalho	Gerente Executiva do Sesi
Eldo Gomes	Influenciador convidado

[Campus Party Brasil \(@campuspartybra\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)

- **Do evento e distribuição das atividades:**

A Campus Party Brasília 2023 #CPBSB5 aconteceu no Estádio Nacional de Brasília atualmente é chamado de BRB Mané Garrincha e cumpriu o período de realização pretendido, tendo iniciada a montagem em 30 de março, iniciado o evento entre os dias de 05 e 09 de abril, recebendo 19.807 inscritos, com mais de 5.001 participantes na arena, 2.000 camping's, 5.030 alunos de escolas públicas, 325 palestras e 66 workshops ministrados e mais de 140 mil pessoas na área open

durante os dias do evento que foi concluído no dia 09 com desmontagem nos dias 10 e 11 de abril de 2023.

As três áreas previstas para a realização do evento foram entregues com êxito, sendo a área Open - sem a necessidade de credenciamento com interações para todo o público, área Arena - com necessidade de credenciamento, área com bancadas e internet de alta velocidade para conectividade do público e palcos temáticos com conteúdos de palestrantes influentes e renomados, além do tradicional camping, que possibilitou imersão completa a mais de 2.000 campuseiros que ficaram alocados no espaço.

- **Dos objetivos específicos:**

Como mencionado o evento Campus Party Brasília 2023 - nomeado popularmente com a hashtag #CPBSB5, ocorreu entre os dias 05 a 09 de abril de 2023 no “BRB Mané Garrincha”.

Com o objetivo de fomentar a difusão científica e tecnológica, o empreendedorismo digital e o ecossistema empreendedor de tecnologia do Distrito Federal foi realizada a quinta edição presencial da Campus Party Brasília , que de forma segura (inclusive quanto aos quesitos de segurança da propagação do Coronavírus - COVID-19), responsável e sustentável pode criar mais um evento inesquecível.

O evento durou cinco dias de evento com palestras e atividades diversificadas e personalidades renomadas do cenário de ciência, tecnologia, inovação, empreendedorismo, empregabilidade e temática de destaque de eSports, trazendo os jogos digitais como elemento de desenvolvimento e profissionalização, desmistificando um universo cada vez mais presente na vida dos jovens.

O evento realizou uma coletiva de imprensa pré abertura do evento na manhã 05 de abril uma coletiva de imprensa que contou com veículos de comunicação locais, autoridades, patrocinadores e seus representantes, além do CEO da Campus Party Tunico Novaes e o presidente de honra da Campus Party Francesco Farruggia.

Durante o solene momento, todos os patrocinadores, apoiadores e autoridades tiveram seu momento de fala demonstrando a importância e representatividade no evento após a retomada das atividades presenciais e desenvolvimento de Brasília, com destaque para: Francesco Farruggia - Presidente de Honra do ICP, Tunico Novaes - CEO Campus Party, Thiago Soares - Analista Técnico do SEBRAE Nacional, representante do Paulo Henrique Bezerra Rodrigues Costa - Presidente do BRB e Gustavo Amaral - Secretário de Estado da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação.

Para a realização da coletiva de imprensa foram credenciados cerca de 13 veículos jornalísticos, com destaque de: Rádio Alpha FM Brasília, UnBTV, G1DF, Agência Infra, Jornal de Brasília, Acha Brasília, After 25, R7, Tudo OK Notícia e TV Pai Eterno.

Após realizada a coletiva de imprensa, houve uma visita guiada em toda estrutura para apresentar o evento aos convidados e jornalistas, concluindo com a tradicional abertura oficial do camping.

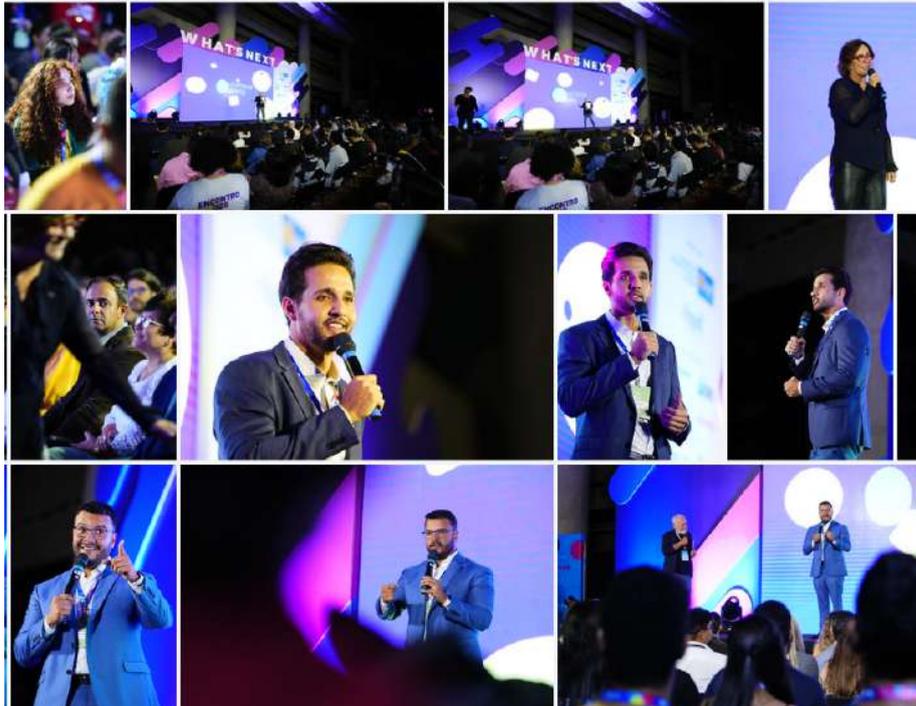
Já na noite do dia 05 houve a cerimônia oficial com incrível e interativo show de tecnologia e realidade virtual de início a abertura do evento, liderada por Francesco Farruggia - Presidente de Honra Campus Party e Tunico Novaes - CEO Campus Party com a presença ilustre de:

Zé Maria - Diretor de Tecnologia do BRB

Rose Rainha - Representante do SEBRAE

Marco Antônio Costa Júnior - Presidente FAP

Gustavo Amaral - Secretário de Estado do Governo de Distrito Federal



Link da abertura:

<https://youtu.be/8tfgEwKkrJ4>

No decorrer do evento as três áreas: Open, Arena e Camping tiveram seu funcionamento como planejado, dentro da normalidade e com total interação do público participante.

Os palcos tiveram conteúdos contínuos de acordo com o cronograma proposto, contando com transmissões ao vivo para inscritos on-line, que puderam acompanhar o evento em tempo real gratuitamente. Os conteúdos também puderam ser apreciados de forma livre pelo canal youtube por todos internautas interessados.

Além dos palcos, o evento pode conquistar êxito através das interações realizadas nos campeonatos gamer, hackathons e workshops e tantas outras atividades, como previsto em plano de trabalho e ampliado por entregas de investimentos feitos pela

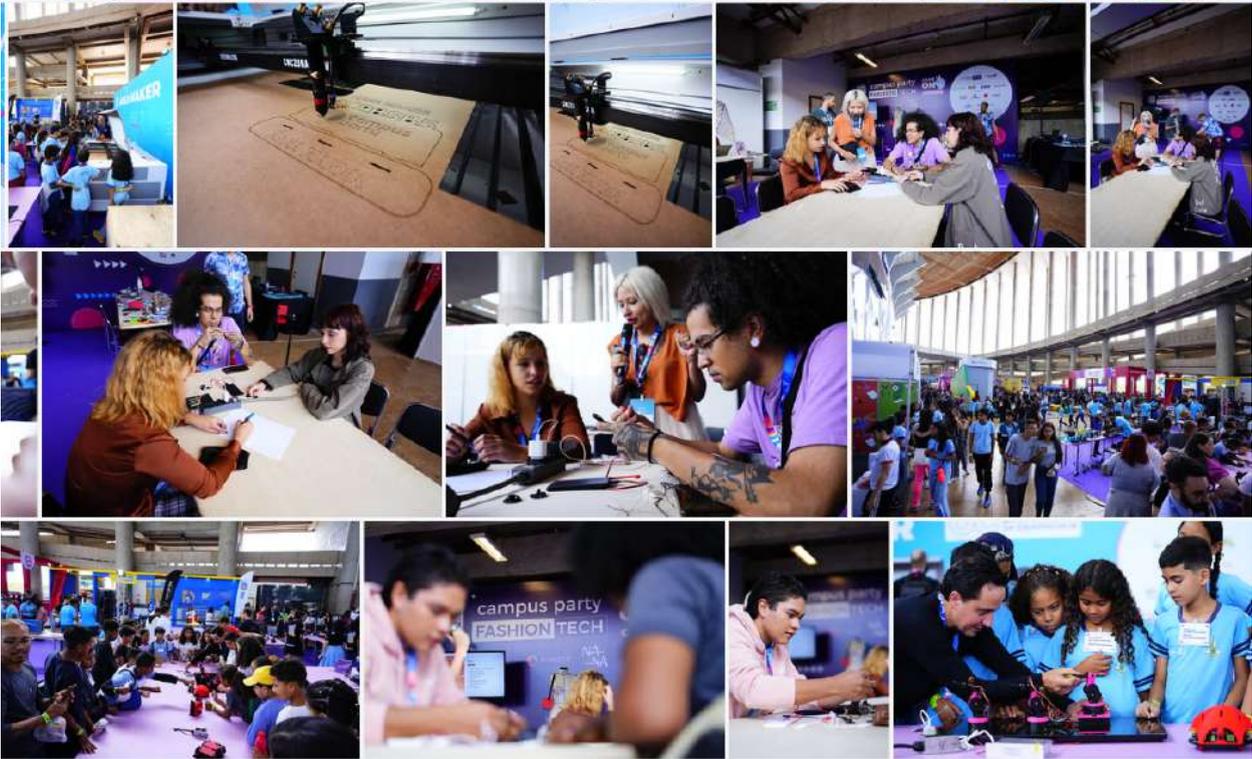
empresa realizadora do evento e outras parcerias, a detalhar no decorrer do documento.

Quanto a repercussão do evento, seu alcance foi excelente tendo havido grande impacto de mídia espontânea, além da comunicação e assessoria interna do evento.

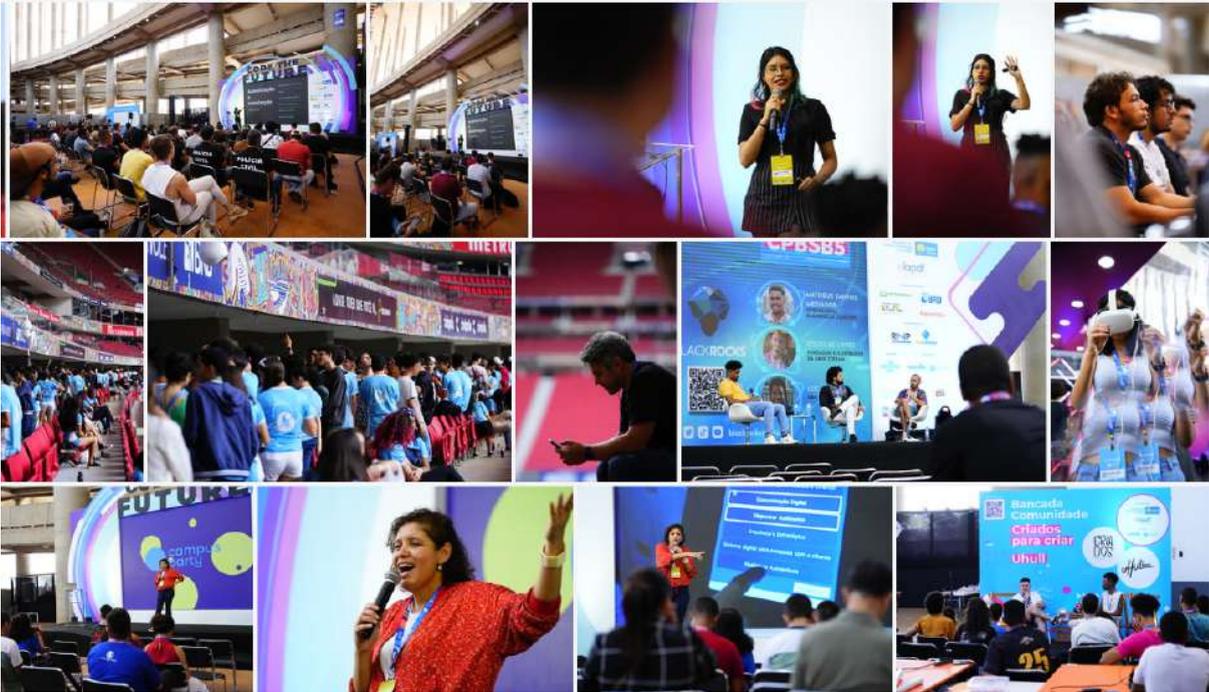
Foram 580 matérias que citam o evento e seus patrocinadores com 100% de positividade, gerando valoração de R\$ 2,5 milhões em exposição com patrocinadores e mais de 56 milhões de pageviews.

Área Open:



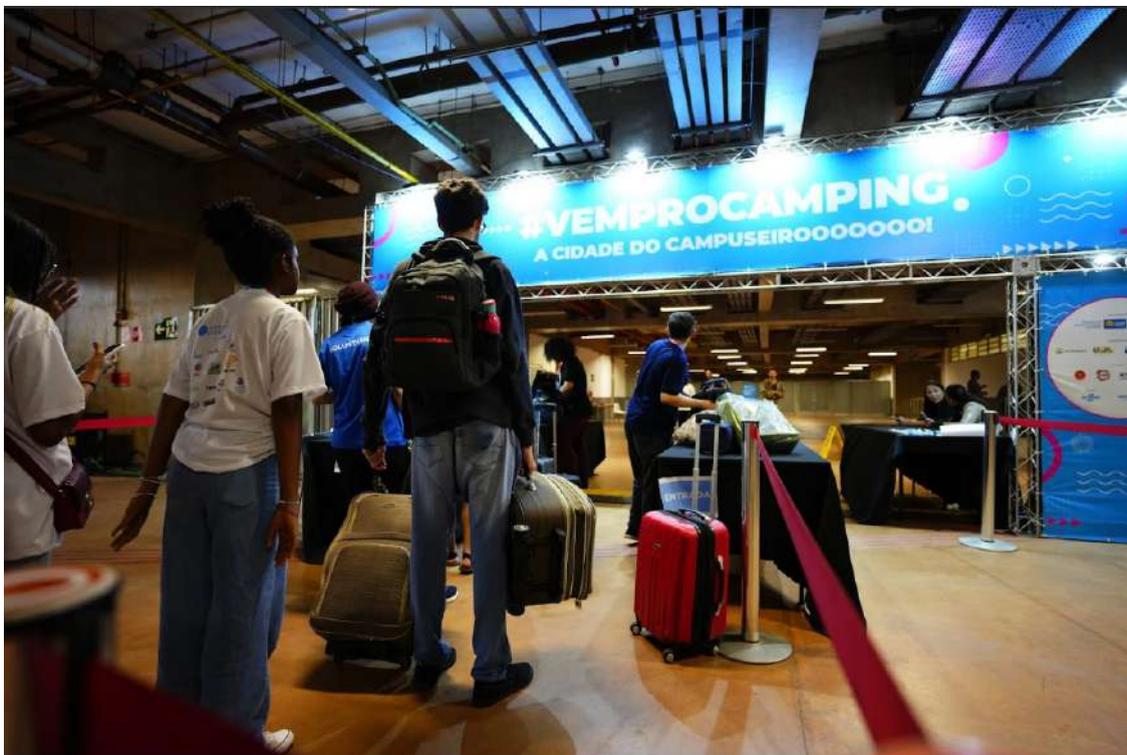


Arena:





Camping:



Sobre atividades de empreendedorismo

Com o propósito de ampliar ainda mais os resultados obtidos com a Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5, a realização do evento contou com a parceria com o SEBRAE (firmada a partir de convênio independente entre proponente e SEBRAE Nacional) e ativações de patrocinadores, apoiadores, e ambientes criados pela própria Campus Party através de reinvestimento acordos com aporte privado e outras negociações que enriqueceram e tornaram única a edição do evento, como podemos citar o palco "Fábrica de Empreendedores - SEBRAE", arena Free Play, arena disrupção com conteúdos da Campus Jobs e outros.

Quanto à parceria com o SEBRAE, podemos destacar: Palco Fábrica de Empreendedores - Startup 360 - Maratona de Negócios, que são conteúdos focados no empreendedorismo e no desenvolvimento de negócios.

As ações realizadas viraram noticiário no canal público de internet: AgroMais:

[\(56\) Campus Party em Brasília tem espaço para o agro - YouTube](#)

Todas as ações foram realizadas com participação do Governo do Distrito Federal e para o público local, inclusive com indicação das startups locais para participação, engajamento e aproveitamento total.

Para tais entregas foi construído na área Open um palco, denominado Fábrica de Empreendedores, que formou uma arena de conteúdos e atividades que envolveram os visitantes e ajudaram a ampliar a visão de empreendedorismo do campuseiro.

Startup 360° - Trata-se de ações que visam dar espaço para dar oportunidade para que startups pudessem apresentar as suas soluções ao mercado, com a possibilidade de encontro com investidores e mentorias de uma equipe selecionada.



A Maratona de Negócios é um programa da Campus Party, em parceria com o Sebrae para fomentar ideias e propostas que possam ser transformadas em planos de negócios. Ao longo da maratona, os participantes contam com o apoio de mentores e empreendedores, que estão conectados e engajados no ecossistema de inovação, trazendo uma ampla visão de mercado, suas dores, necessidades e diferenciais competitivos. Na jornada os participantes acompanharam palestras, workshops e mentorias, que reúnem participantes de todo Brasil para dar os primeiros passos do seu negócio.

Foram 97 inscritos presenciais, 31 mentorias coletivas, 2 workshops e 2 palestras, sob acompanhamento de 12 mentores. Da Maratona de Negócios saíram três ganhadores:

1º lugar - Vale Net

2º lugar - Chelf

3º lugar - Kriativese



Palco Fábrica de Empreendedores:

No palco Fábrica de Empreendedores foram disseminados conteúdos de engajamento e fortalecimento de negócios dos mais diversos tipos, tendo sido realizadas 39 palestras em 4 dias de conteúdos.



Sobre os ambientes de eSports,

Como foco do tema principal da realização do evento “Game ON” a área de games do evento ganhou visibilidade pela divisão de três áreas de conteúdo e jogos que puderam ser apreciados todo o tempo pelos participantes do evento, sendo elas: Campus Play - arena de realização dos campeonatos com interação entre os participantes e espectadores . Palco Campus Play - sendo a área de conteúdos

diversificados do universo de eSportes e arena Free Play - área de acesso livre para utilização das máquinas e jogos de forma independente. a Arena Free Play fica localizada na área exclusiva do evento (arena).

Sobre os Desafios de Inovação - Fliper Jam

Em acordo entre SECTI e ICP a contrapartida de desafio de inovação foi a realização de um Fliper Jam - foi uma maratona de desenvolvimento de tecnologias com o objetivo de idealizar, propor, desenvolver e prototipar soluções reais para os desafios apresentados durante o evento. O Fliper Jam que também teve apoio complementar em parceria com o SEBRAE numa estratégia maior de movimentar o ecossistema de inovação do nosso país.

O desafio aconteceu entre os dias 06 a 08 de abril, durante a realização da CPBSB5, com

atividades, palestras e mentorias, diretamente da nossa Arena de Disrupção.

Com a temática “Eles que lutem”, que foi realizado num modelo híbrido, ou seja, presencial e on line e contou com 100 inscritos e 18 equipes formadas no início do evento.

- **Metas e resultados esperados - indicadores**

Indicador 1 - área Open

O indicador teve por objetivo estratégico proporcionar área de acesso democrático à população, com atividades e programações envolvidas nas áreas de objetivos do evento.

A estrutura da área apresentou espaços ativos, interativos e que dispuseram todas as atividades pretendidas, tais como: Campus Kids, Área de Empreendedorismo, Área de Startups, Arena de Drones, Área de Simuladores, Campus Play, Makerspace e Stand de patrocinadores e parceiros.

Área geral:





Indicador 2 - arena

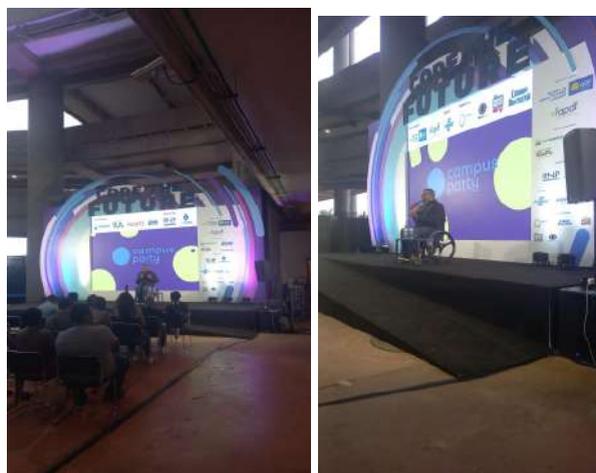
A Arena é o ambiente com circulação 360 e acesso exclusivo a bancadas com internet de alta velocidade e palcos com rotatividade de conteúdos.

Foram dispostos 03 palcos (What's Next, Code the Future e Palco Petrobras), que contou com audiovisual (telão e sonorização), acessibilidade e acomodação dos espectadores.

Palco What's Next



Palco Code The Future



Palco Petrobras



Bancadas:



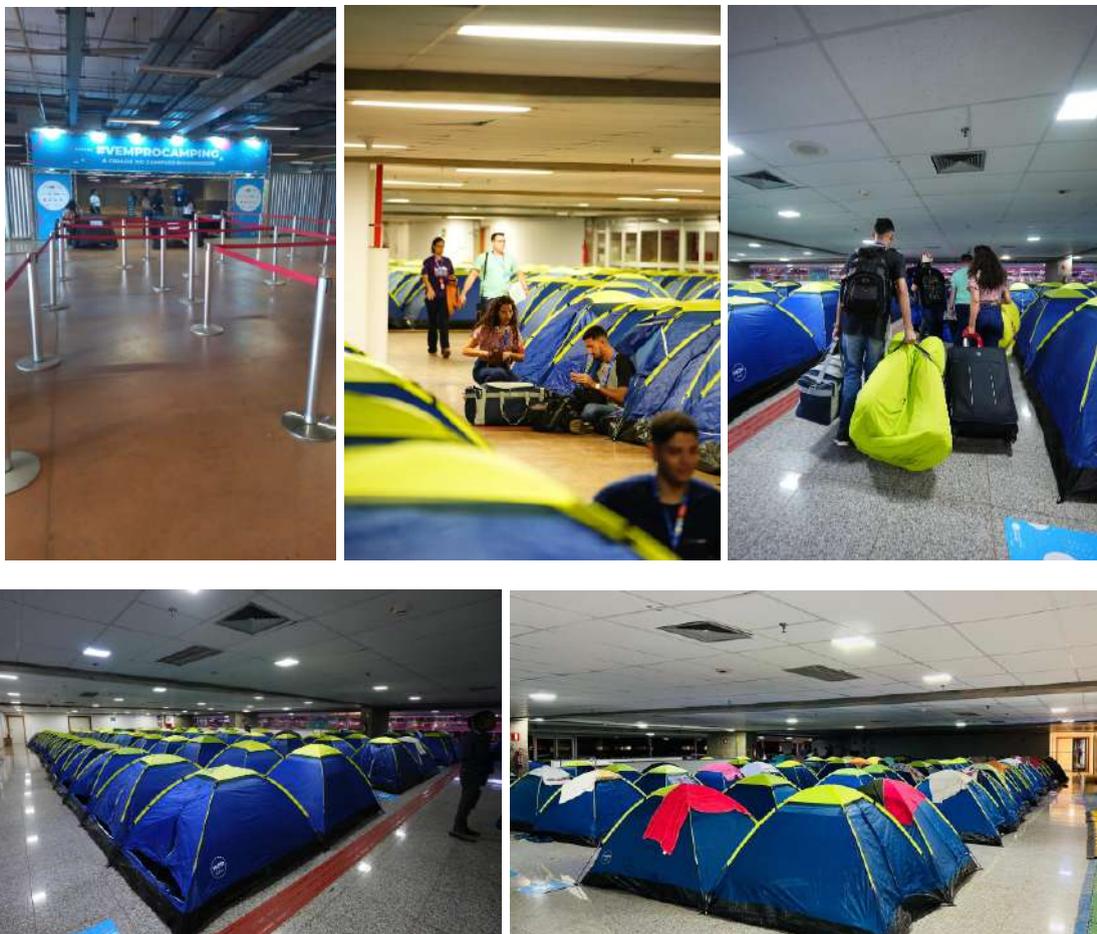
A arena foi estruturada com palcos, área de disrupção, área de workshops, palcos multiuso de comunidades, bancadas, stand de patrocinadores e parceiros e circulação 360.

Nos dias do evento foi contabilizada a circulação de 5.001 pessoas participantes.

Indicador 3 - camping

Objetivo estratégico: proporcionar área de acomodação para campuseiros.

Medir: disponibilidade da estrutura com acessibilidade, banheiro e duchas em ambientes exclusivos para do camping e montagem e implantação de barracas que contabilizaram 2.000 campistas.



Considerando o local do camping para atender uma estrutura já existente, foi possível utilizar dos recursos de acessibilidade do imóvel, assim como das duchas e banheiros do andar que foram dispostas as barracas, sendo possível o atendimento com toda estrutura necessária para acomodação dos campuseiros.

Indicador 4 - Conteúdos - palcos híbridos

Os palcos tiveram por objetivo estratégico proporcionar conteúdos em formato de palestras, painéis e debates.

A proposta desenhou três palcos temáticos, com previsão de entrega de conteúdos por dia/palco, sendo mínimo de 72 palestras.

Os conteúdos digitais aconteceram em tempo real aos presenciais, podendo o público acompanhar a programação como se estivesse presencialmente no evento.

Os interessados puderam fazer inscrição para participação on-line, tendo assim acesso à toda grade de programação e podendo selecionar os conteúdos de interesse, navegando entre palcos e interagindo em tempo real com as apresentações.

Mesmo passado o evento, como um legado deixado pela Campus Party a toda população, os conteúdos podem ser apreciados de forma avulsa através do canal rede social pública -youtube.

Abaixo segue resumo das metas alcançadas e links de acesso das palestras:

05/04 - Abertura oficial Campus Party- Palco What's Next

- What's Next

Data	META	EXECUTADO	LINK DE TRANSMISSÃO
05/04	1	2	https://www.youtube.com/live/BnGEmd2u4v4?feature=share
06/04	8	8	https://www.youtube.com/live/rxu5Qx747fY?feature=share
07/04	8	11	https://www.youtube.com/live/zMaCZWp_WrU?feature=s

			hare
08/04	8	10	https://www.youtube.com/live/N25lj5qYS6U?feature=share

RELATÓRIO DIA 05/04

ABERTURA		Realizada
Ação 3 corações		Realizada
Universos dos Podcasts - Gordox e Muca!	Gordox, Muca Muriçoca	Realizada
Meet and Greet - Muca e Gordox		Realizada

RELATÓRIO DIA 06/04

Que a força não esteja apenas com vocês	Guilherme Estevão , Natália Valentin	Realizada
Gestão remota de times de desenvolvimento + Carreira dev	Diego Mattos	Realizada
BlackRocks: Afrofuturismo, Inovação & Arte	Douglas Lopes, Lucas Reis, Matheus Lourenço (BlackRocks)	Realizada
A Internet e os desafios para a democracia	Marcelo Branco	Não realizada
Tendências O consumidor do amanhã	Ricardo Contrera	Realizada
Inovação Aberta como mecanismo de inteligência para Smart Cities	Tania Gomes	Realizada
Bate papo com Nathalia Arcuri	Nathalia Arcuri	Realizada
Lançamento de CPGoias3		Não realizada
Profissão Creator com Breno Jordan e Diana Zambrozuski	Breno Jordan e Diana Zambrozuski	Realizada
Empregos Excelentes nas Melhores Empresas: construindo Reputação na sua Carreira	Bruno Souza	
Controlando páginas Web usando gestos de mãos e olhos a partir de uma webcam	Erick Wendel	Não realizada
Gerando Impacto Social: O Caminho para uma Sociedade Justa e Sustentável	Guilherme Portanova	Realizada

RELATÓRIO DIA 07/04

Bioeconomia, a economia que irá mudar o mundo dos negócios	Claudio Nascimento, Cláudia Lima, Paola Nagata, Raoni, Estephan Mc	Realizada
Startups chinesas - ameaças ou oportunidades para o mercado brasileiro	In Hsieh	Realizada
O FIM DO FUTURO: Escolhas profissionais em um mundo dominado pela incerteza	Marcelo Minutti	Realizada
"Além dos Games e Esports	Nicole Mehry	Realizada
Consumidor 5.0	Átila Santos, Kleber Figueiredo	Realizada
Momento Patrocinador - Coca Cola e Monster		Realizada
Bate papo com Playhard	Bruno Playhard	Realizada
Meet and Greet Playhard		Realizada
Lançamento CPBR São Paulo	Francesco Farrugia	Não realizada
O game que mudou minha vida, os bastidores da Los Grandes	Rodrigo Terron, KHTEX, Matheus Ueta, Luna, Vanquilha	Realizada
Meet and Greet Los Grandes		Realizada
Concurso de Cosplay Campus Party - Parte 1	Anime Summit	Realizada
A Matemática da Música	Ney Neto	Não realizada

RELATÓRIO DIA 08/04

Desbravando Fronteiras Além das Linhas de Código: A Jornada do Desenvolvedor até o Empreendedor	Abraao Sena	Realizada
GDF		Não realizada
Avaliação da dor em animais: métodos e aplicação	Nereide Cerqueira	Realizada
Como a inteligência artificial pode, de fato, ajudar os profissionais de saúde na tomada de decisão?	Patricia Takako Endo, Vanderson de Souza Sampaio	Realizada
Ainda vale a pena ser streamer em 2023?	Tawna e Zoey	Realizada
Lançamento Manaus e Goiás		Realizada
Nobru - O maior representante dos games do Brasil		Realizada
Meet and Greet Nobru		Realizada
T A C O - Trocar, Aprender, COmpartilhar	Dado Schneider	Realizada
Concurso de Cosplay Campus Party - Parte Final	Anime Summit	Realizada
Encerramento da Arena		Realizada

- Palco Petrobras:

DATA	META	EXECUTADO	LINK DE TRANSMISSÃO
06/04	8	12	https://www.youtube.com/live/yFdhG4mprCI?feature=share
07/04	8	11	https://www.youtube.com/live/U-P3ZpixUHA?feature=share
08/04	8	8	https://www.youtube.com/live/XHX6EUY0dTw?feature=share

RELATÓRIO DIA 06/04

Geração de Marte, o futuro está mais próximo do que você imagin	Juliana Leonet	Realizada
O Guia da Mochileira do Espaço	Luísa Santos	Realizada
SMART TELESCOPES - A evolução da astrofotografia	Adriano Leonês	Realizada
Young Coders: Codificando o Futuro	Professor Dr. Santana	Realizada
O Ecossistema de Desenvolvimento de Jogos Digitais do Distrito Federal	Alberto Miranda	Realizada
Segurança em dispositivos ANDROID. Do boot à execução dos Apps: o que não pode falhar!	Perito Criminal Leandro de Souza Oliveira	Realizada
O que os hackers não querem que você saiba	Rodrigo Jonas Fragola	Realizada
Dados que falam: como comunicar com gráficos	Pedro Venturini	Realizada
Era uma vez unicórnios: ciências de dados e novos desafios	Julio Baldasso	Realizada
MAGISTRAL - Bloqueado - Diana e Breno	Bloqueado	
O Direito e o Chat GPT: desafios e oportunidades.	Tainá Aguilar	Realizada
IA e gamificação: o aprendizado do futuro	Jaime Diego Rosa	Realizada
Liderança Geek: Desenvolvendo a Liderança Inspirada no Mundo Nerd	Rodrigo Selback	Realizada

RELATÓRIO DIA 07/04

Adaptação de Veículos a Combustão para Híbridos	Johnattan Rezende	Realizada
Eletrificando sua bike, seu carro e a sua casa	Murilo Miranda	Realizada
Observabilidade em clusters Kubernetes!	Jeovany Batista da Silva	Realizada
Se existem há tempos, por que modelos generativos (aka GPT3) viraram hype só agora?	Sofia Marshallowitz	Realizada
UX e Dados	Thiago Luiz de Souza Gomes	Realizada
Cidade Inteligente - Como buscar seus tesouros de desenvolvimento econômico e social.	Cristiane Pereira	Realizada
MAGISTRAL - bloqueado Playhard		
Dados, o idioma das melhores decisões	Isnard Gurgel	Realizada
Noções Gerais sobre jogos e apostas: oportunidades de um novo mercado	Filipe Senna	Realizada
MAGISTRAL - bloqueado Nathalia Arcuri		
Dê os primeiros passos na carreira em programação	Giulia Bordignon	Realizada
Criar um Pipeline Seguro 100% Open Source é possível?	Alcyon Junior	Realizada
ChatGPT na prática hoje e no futuro!	Otavio Carneiro, Jota Rodrigues, Farid Abdelnour, Ric	Realizada

RELATÓRIO DIA 08/04

IoT na prática com smuPweb - como gerenciar 15 bilhões de dados e trazer valor aos seus clientes.	Luan Felipe Rodrigues Costa	Realizada
Explorando dados do lolzinho (Esports Analytics)	João Pedro Borges	Realizada
BigLinux, o sistema operacional brasileiro	BRUNO GONÇALVES, RAFAEL RUSCHER	Realizada
ChatGPT na escola: há motivo para pânico?	Marcos Ramon Ferreira	Realizada
Meu Filho Digital	Patrícia Cardoso	Realizada
Magistral - Bloqueado - Nobru		
Expertise Técnica: desafios e resultados	Bruno Souza, Renato Medeiros	Realizada
Arquitetos de Software e Líderes Técnicos: Crescer além de Sênior na Carreira Técnica	Yugo Sakamoto, Karina Varela	Realizada
Licenças e direitos autorais em software: entenda como isso funciona	João Eriberto Mota	Realizada
Encerramento da Arena		

- Palco Code the Future

DATA	META	EXECUTADO	LINK DE TRANSMISSÃO
06/04	8	11	https://www.youtube.com/live/6F72bHcxZc8?feature=share
07/04	8	11	https://www.youtube.com/live/t3UejYo7TDY?feature=share
08/04	8	8	https://www.youtube.com/live/t3UejYo7TDY?feature=share

RELATÓRIO DIA 06/04

Desenvolvimento seguro com OWASP top 10	Geovana Silva	Realizada
OAuth2 - Boas Práticas de Segurança em Autenticação	Vitor Rodrigues	Realizada
Segurança no front-end	Larissa Azevedo	Realizada
Como a tecnologia pode ajudar a otimizar o estudo para concursos públicos: organização, gestão de	Perito Criminal Leandro de Souza Oliveira	Não realizada
O Futuro da Alimentação	Cristina Souza	Realizada
Como melhorar a integridade do artefato e criar sistemas totalmente resilientes com SLSA	JULIA JAMILE OLIVEIRA GONCALVES	Realizada
Curadoria de Chatbot: Melhorando a Experiência do Usuário com ChatGPT	Vanessa Sousa	Realizada
Tecnologia no Judiciário: desafios e oportunidades para aprimorar a Justiça	Aragonê Fernandes	Realizada
MAGISTRAL		
COMO O QUANTIFIED SELF E O BIOHACKING VÃO AJUDAR NA REDUÇÃO DO DECLÍNIO DO P	Tiago Pereira	Realizada
Princípios de design de UX para desenvolvedores front-end: Dicas e truques para melhorar a usabili	Davi Dupin	Realizada
Mapeamento digital	Ricardo Coutinho	Realizada

RELATÓRIO DIA 07/04

Rei e Rainha da Derivada, Summaê e Trezentos: Educação para além do conteúdo!	Ricardo Fragelli	Realizada
Esport não é coisa de criança!	Haran 'R0x' Camatti	Realizada
A Moda está nos Games	Anastacia Kaziuk	Realizada
Games, VR e Animação	Fernando Mourão Gutiérrez	Realizada
Como a inteligência artificial e algoritmos impactam as redes sociais	Rafaela Mendes	Realizada
AppSec Stories: Lições sobre autenticação e autorização.	Allan Kardec	Realizada
MAGISTRAL		
A Inteligência Artificial poderá roubar seu emprego	Francisco Júnior	Realizada
Do Código a Liderança Técnica	Gracielly	Realizada
MAGISTRAL		
ECOSISTEMA DE GAMES E ESPORTS	Johann A. J. Alves Bischoq, Allberto Jorí M. Zag.	Realizada
Play 4 change	Rodrigo dos Santos Silva	Realizada
Do sal ao digital: payments revolution	Paulo Franco Machado	Realizada

RELATÓRIO DIA 08/04

Alfabetização Científica como ferramenta de Ensino	Philip Ferreira	Realizada
Mineração de Asteróides: Solução ou mais Problemas?	Aline carvalho	Realizada
O protagonismo das soft skills na robótica competitiva.	Renata Cristina, Nathália Moura	Realizada
Inovação Tecnológica na Prática Educacional Inclusiva	Jaqueline Ribeiro, Douglas Falcão	Realizada
Transformando Negócios com Realidade Virtual: Como Aplicar a Tecnologia na Educação	Adriano Zanella	Realizada
1000 anos em 20: como a Tecnologia está mudando para sempre a Educação	Gabriel Granjeiro	Realizada
MAGISTRAL		
Tecnologia e Periferia: Experiências no ensino de programação para os sem-teto em SP	Diego Vergaças, Alexandre Boava, Thainá Sales, Vitória Cruz	Realizada
Empreendendo com Sucesso: Ser ou Fazer o melhor	Flavio Pereira dos Santos	Realizada
Encerramento da Arena		

Importante ressaltar nomes de destaques que passaram pelos palcos da Campus Party durante a realização do evento, com conteúdos incríveis, tais como:

DATA	NOME PALESTRANTE	TEMA PALESTRA
05/04	Gordox e Muca Muriçoca	Universos dos Podcasts - Gordox e Muca!
06/04	Nathalia Arcuri	Bate papo
06/04	Breno Jordan e Diana Zambrozuski	Profissão Creator com Breno Jordan e Diana Zambrozuski
07/04	Bruno Playhard	Bate papo com Playhard
07/04	Rodrigo Terron, KHTEX, Matheus Ueta, Luna lol e Vanquilha	O game que mudou minha vida, os bastidores da Los Grandes
08/04	Nobru	Nobru - O maior representante dos games do Brasil

Abaixo mais informações sobre os palestrantes mencionados:



gordox

Seguir

Enviar mensagem

4.008 publicações

756 mil seguidores

gORDOx

Criador de vídeo

contato@gordox.com.br #gordox

@parimatch_brazil @razergoldbrasil

📍 [youtube.com/live/VnTnYILAjIU](https://www.youtube.com/live/VnTnYILAjIU)

Seguido(a) por [campuspartybra](#)

[gORDOx \(@gordox\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)

Conhecido como gORDOx ou williangORDOx é um apresentador de televisão, streamer e narrador de games brasileiro. gORDOx se destaca pela capacidade de narração de diferentes jogos e gêneros, como Counter-Strike, League Of Legends e Crossfire. Também é apresentador do podcast Groselha Talk, juntamente com Muca Muriçoca



mucamuricoca 

[Seguir](#)

[Enviar](#)

1.161 publicações

2,2 mi seguidores

Muca Muriçoca

Criador(a) de conteúdo digital

AO VIVO:

youtube.com/live/MSHeeYN2LTw

Seguido(a) por dicasnoabc, campuspartybra e thiago.nigro

[Muca Muriçoca \(@mucamuricoca\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)

"Muca Muriçoca é o entrevistador mais irreverente e bem humorado do Youtube e agora também com seu canal Groselha Talk, o Podcast mais divertido do Brasil, apresentado por Muca Muriçoca e Gordox. Sempre visitando e cobrindo diversos eventos gamers e animes de um jeito bem diferente, proporcionando concurso de cantadas, e as perguntas mais inusitadas para seus entrevistados. Hoje ele possui quase 9 milhões de inscritos em seu canal e já bateu 1 bilhão de visualizações."





nathaliaarcuri ✓

Seguir

Enviar

3.960 publicações

3,4 mi seguidores

Nathalia Arcuri

Empreendedor(a)

Fundadora @mepoupenaweb

Autora best seller

MATRÍCULAS ABERTAS DO MBA 📌

CX Postal 31305 CEP 01309-970

📍 bit.ly/MBA-matriculas-abertas + 1Seguido(a) por [daniela_f_oliveira_](#), [marcos.v_souza](#), [camilal](#)

[Nathalia Arcuri \(@nathaliaarcuri\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)

CEO e fundadora da Me Poupe!, maior ecossistema de educação financeira do mundo. A empresária é formada em jornalismo e especializada em planejamento financeiro. Autora de dois livros, “Guia Prático Me Poupe! - 33 dias para mudar sua vida financeira” e do best-seller “Me Poupe! 10 passos para nunca mais faltar dinheiro no seu bolso”. Nathalia foi uma das empresárias brasileiras convidadas para o Fórum Econômico Mundial 2022. A especialista também foi considerada uma das três celebridades brasileiras mais influentes da internet, segundo o Ipsos de 2022.



**brenojordan_** **Seguir**

Enviar

125 publicações

283 mil seguidores

Breno Jordan

Blogueiro(a)

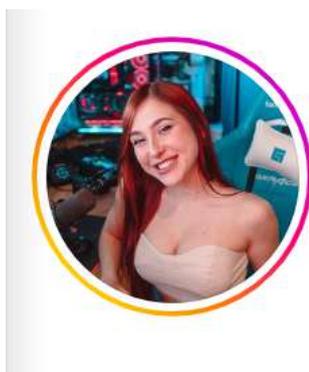
Apresentador do @einerd.com.br

eu sou virgem mas nasci em março

 vitor@petaxxon.com.br

[Breno Jordan \(@brenojordan_\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)

Breno Jordan é um apaixonado pelo universo Nerd e é um dos apresentadores do canal Ei Nerd, atualmente o maior Canal de Cultura Pop do Brasil, com mais de 13 milhões de inscritos. Filho do criador do canal, Breno cresceu imerso ao mundo dos animes, filmes, séries, quadrinhos, games e mangá. Como um membro importante da equipe do Ei Nerd, Breno traz seu conhecimento e paixão contagiosa para cada vídeo que ele apresenta. Com seu carisma, Breno traz conteúdos informativos, de qualidade e entretenimento para a comunidade Nerd em todo o mundo.

**dianazambrozuski** **Seguir**

1.049 publicações

1,3 mi seguidores

Diana Zambrozuski

Criador de vídeo de jogos

Gamer e Streamer  youtube.com/c/DianaZambrozuski

Seguido(a) por paulocuenca e thiago.nigro

[Diana Zambrozuski \(@dianazambrozuski\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)

Diana Zambrozuski, natural da zona rural de Osório, interior do Rio Grande do Sul, iniciou a carreira na internet quando começou a fazer seus próprios cosplays de League of Legends para ir a eventos de games em São Paulo. Começou a fazer

lives jogando em 2014, e após uma conversa com seu pai, ele a incentivou a dedicar-se integralmente à carreira de streamer. Atualmente, é uma das maiores streamers do Facebook Gaming no Brasil e soma mais de 3.6 milhões de seguidores na internet.



brunoplayhard 

Seguir

339 publicações

7,1 mi seguidores

Bruno PH

Empreendedor(a)

- hard work beats talent

when talent doesn't work hard

 CEO @loudgg

 Investidor

 beacons.ai/brunoplayhard

Seguido(a) por [thiago.nigro](#)

[Bruno PH \(@brunoplayhard\) • Fotos e vídeos do Instagram](#)

Bruno "PlayHard" Bittencourt é um dos maiores criadores de conteúdo do Brasil e co-fundador da LOUD. Com uma longa trajetória como gamer e criador de conteúdo, ele se destacou em jogos como Free Fire, Clash Royale e Clash of Clans. Sua visão empreendedora afiada o levou a fundar a Spacecaps, plataforma que investe e impulsiona negócios no mercado gamer, tornando-se uma referência no setor. Sua

jornada empreendedora e suas conquistas como criador de conteúdo lhe garantiram menção na lista Forbes 30 Under 30.



rodrigoterron 

Seguir

En

54 publicações

51,2 mil seguidores

Rodrigo Terron

Criador(a) de conteúdo digital

Forbes Under 30

Sócio na @losgrandes.gg

Palestrante / Influencer @music2mynd

Contato: terron@mynd8.com.br

Rodrigo Terron é CEO da Rocketseat, plataforma líder em educação online para programação no Brasil. Terron também é sócio e conselheiro da equipe de eSports Los Grandes. Reconhecido como Forbes Under 30 em Inovação e Tecnologia, Terron é um empreendedor que vem se destacando e inspirando jovens com uma trajetória totalmente não óbvia de um jovem de origem simples e da periferia que começou sua carreira como operador de telemarketing e se tornou hoje um dos grandes nomes do empreendedorismo do Brasil.



rodrigoterron e losgrandes.gg
 Marcelo D2, Claudia • Desabafo / Deixa Eu Dizer

rodrigoterron ✓ Viver uma Campus Party é sempre um marco na minha jornada!

Foi incrível conduzir dois painéis na #CPBR15, representando a Los Grandes. Tivemos momentos inspiradores e trocas enriquecedoras com nossos integrantes e com líderes de organizações de Esports. Obrigado, Campus Party 2023! O futuro dos Esports é agora! #Esports #LosGrandes #CampusParty #reels

2 sem · Ver tradução

ogabreta ✓ Muito foda Terron! Ouvi quem entende é sempre muito bom, já tive essa oportunidade, vc é fera! 🍷🍷

2 sem · 1 curtida · Responder · Ver tradução

ivanalmeidaf Dale

2 sem · 1 curtida · Responder

dvdtavares ✓ Vc é inspiração, rei! 🙌

2 sem · 1 curtida · Responder · Ver tradução

duffyfps_ ✓ Ídolo

2 sem · 1 curtida · Responder

Curtido por **campuspartybra** e outras 741 pessoas
 28 DE JULHO

Adicione um comentário... Publicar

a



khtexsgo ✓

Seguir

Env

76 publicações

41,6 mil seguidores

Dener Barchfield

Criador(a) de conteúdo digital

Influenciador da @losgrandes.gg

Partner @estrelabet @kwaibrasil @twitchbr

JESUS CRISTO! ❤️🙌 JO 3:16

📍 clubes.estrelabet.com/khtex-losgrandes



matheusueta 

[Seguir](#)

4.495 publicações 1,6 mi segui

Matheus Ueta

Artista

BR | 19 | Artista.

 Leon  @sbt @primevideobr

 @losgrandes.gg

 @estrelabet

 @oficialgamerpower

 @neshastore

 matheusueta@matheusueta.com.br

 clubes.estrelabet.com/ueta-losgrand



lunalol1_

[Seguir](#)

[Enviar mensagem](#)

57 publicações 26,2 mil seguidore

La Luna

Criador(a) de conteúdo digital

Embaixadora da @redragonbrasil

Influencer e streamer da @losgrandes.gg 

 parcerias via direct or

lunalol1_@hotmail.com

 twitch.tv/lunalol



el_vanquilha 

[Seguir](#)

114 publicações 459 mil seguid

Bruno Souza

Gamer

- @losgrandes.gg

 youtube.com/c/Vanquilha



Rodrigo Terron, KHTEX, Matheus Ueta, Luna loL e Vanquilha fazem parte dos streamers da Los Grandes que é a uma organização brasileira de esportes eletrônicos fundada em 2018 pelo streamer e ex-jogador de Free Fire, Rodrigo "El Gato" Fernandes.

Atualmente, a Los Grandes possui equipes de Free Fire, Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends e Rainbow Six Siege e tem mais de 15 milhões de seguidores somados nas redes sociais: Instagram, Youtube, Twitch.tv, Tik Tok e Twitter.

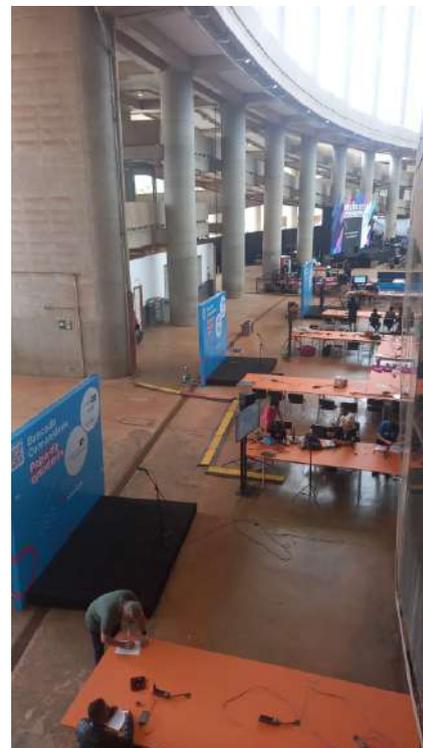


Streamer, influenciador digital, campeão mundial de Free Fire e empresário. Aos 21 anos, o paulistano, que é o mais popular embaixador dos eSports no Brasil, já representou seu clube do coração, conquistou prêmios, fundou sua própria empresa

e esteve na seleta lista da Forbes Under 30, de 2021. Hoje, com mais de 13 milhões de seguidores no Instagram e no Youtube e 790 mil no Twitter, o influenciador não apenas virou uma marca forte, que tem atraído empresas, patrocínios, projetos e novos negócios, como se tornou o mais popular embaixador dos eSports no Brasil.

Além dos palcos tradicionais, a edição Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5 deu maior protagonismo para as comunidades, permitindo integração e interação entre elas e os campuseiros, através de ilhas de conteúdos denominados “palcos multiuso” que permitiram disseminação de temas diversos, aulas práticas e muito networking.

Foram ao todo construídos 06 palcos multiuso - palco baixo, com sonorização e bancadas em formato de “U” para ampliar a proximidade entre palestrante e espectadores.



Nos palcos multiuso foram contabilizados 85 conteúdos divididos da seguinte forma:

NOME DO PALCO	QTDE CONTEÚDOS
AGG - David Leonardo	17
Dumont Hackerspace - Otávio Carneiro dos Santos	17
Frisol - DF - Henderson Matsuuura Sanches	13
Uhull e Criados para Criar - Rodrigo Nascto e Gabriel Aragão	21
Papo de Sysadmin - Paulo Christiano (Christiano Linuxmen)	13
Pyladies DF - Kadidja Valéria	17

Em ampliação à entrega firmada em Termo de Fomento a proponente a partir de parcerias e outras captações, pode acrescentar conteúdos que seguiram em consonância com a proposta da Campus Party e puderam ampliar o engajamento e enriquecer o evento com um todo.

Entre eles, como já citado - através do Convênio com SEBRAE Nacional, houve a entrega de conteúdos com tema de empreendedorismo oferecidos do palco Fábrica de Empreendedores - área gratuita de livre acesso ao público, cujo conteúdo pode ser observado no link:

<https://youtube.com/playlist?list=PLRqOyUEy7P9fQ01WVtt3LYIEvPWXiNGtu>



Fábrica de Empreendedores

#CPBSB5 - Palco: Fábrica de Empreendedores

Campus Party Brasil
4 vídeos · 22 visualizações · Última atualização em 31 de...

Reproduzir tu... Ordem aleató...

#CPBSB5 - Palco: Fábrica de Empreendedores

- 1  **#CPBSB5 - 06/04/2023 - Palco: Fábrica de Empreendedores**
Campus Party Brasil · 515 visualizações · Transmitido há 4 meses
- 2  **#CPBSB5 - 07/04/2023 - Palco: Fábrica de Empreendedores**
Campus Party Brasil · 358 visualizações · Transmitido há 4 meses
- 3  **#CPBSB5 - 08/04/2023 - Palco: Fábrica de Empreendedores**
Campus Party Brasil · 342 visualizações · Transmitido há 4 meses
- 4  **#CPBSB5 - 09/04/2023 - Palco: Fábrica de Empreendedores**
Campus Party Brasil · 539 visualizações · Transmitido há 4 meses

Indicador 5 - Hackathon

Objetivo estratégico: realizar um desafio de inovação para solucionar problemáticas que sejam apresentadas, foi realizado para o Governo do Distrito Federal o desafio “Fliper Jam”, em consonância com a temática do evento, a maratona teve por objetivo idealizar, propor, desenvolver e prototipar soluções reais para e criar soluções através da construção de um Fliper com a estratégia maior de movimentar o ecossistema de inovação.

Para cumprimento deste indicador o desafio foi realizado durante os dias 06 a 08 de abril, durante a realização da CPBSB5, com atividades, palestras e mentorias, diretamente da nossa Arena de Disrupção. Com a temática “Eles que lutem”.

Durante o dia da maratona de ideias, os grupos utilizaram metodologias de ideação, mentorias e criação de pitch, com profissionais parceiros para ajudar na criação das soluções deste desafio.



Fonte: RODADA DE MENTORIA



Fonte: INÍCIO DO WORKSHOP DE MONTAGEM DE FLIPERAMA

Com o modelo híbrido, ou seja, presencial e online, nosso desafio contou com um total de 100 inscritos e 18 equipes formadas no início do evento.

As rodadas de mentoria aconteceram durante o evento, composta por um grupo de 19 mentores. As mentorias foram feitas por profissionais do mercado, com o objetivo de tirar dúvidas sobre o desafio e de como a equipe poderia obter a melhor solução possível.

Ao final da maratona, tivemos a avaliação dos pitches entregues pelas equipes, todos os pitches foram avaliados por uma banca de jurados composta por especialistas na temática do evento.

A premiação foi realizada por parceiro independente do convênio e a execução do desafio contou com o apoio e parceria do SEBRAE.

Das 18 equipes formadas, 11 equipes conseguiram chegar até o final do desafio, que contou com brindes para os melhores jogos como finalistas: voto popular e banca avaliadora:

O melhor jogo segundo voto popular ficou com a Cyber Sorcerers, formada por três participantes, Arthur De Aguiar Maranhão, Lara Brito Morato e Joseneusa Julita Pimenta De

Aguiar. Eles criaram o jogo chamado Spectral Run, onde o objetivo é fazer os inimigos lutarem entre eles, sem interferir diretamente na luta.

[\(1\) Pitch Cyber Sourcerers - YouTube](#)



Fonte: TELA DO JOGO



Fonte: ENTREGA DA PREMIAÇÃO DE VOTO POPULAR

O melhor jogo segundo a banca avaliadora ficou com Rodrigo Maia Dal Moro e seus amigos, formada por cinco participantes, Isaac Moreira Lopes, Thiago Andre Araujo, Lucas Gabriel Gonçalves Caldeira, Rodrigo Maia Dal Moro e Gabriel Andrade de Souza. Eles criaram o Eles que Fightem 2, jogo composto por vários mini games, inspirados nas dinâmicas que acontecem durante as várias edições da Campus Party.

[\(1\) Pitch Eles que Fightem 2 - Flipper Game Jam 2023 - YouTube](#)



Fonte: TELA DE APRESENTAÇÃO DO JOGO



Fonte: ENTREGA DA PREMIAÇÃO DO MELHOR JOGO SEGUNDO A BANCA AVALIADORA

Indicador 6 - Workshops

O Objetivo estratégico em plano de trabalho era realizar dois espaços de workshops com conteúdos de criação e apresentação do que se é capaz de fazer com o uso da tecnologia.

Quando na realização do evento, a partir das parcerias que foram firmadas com patrocinadores privados e outros, foi possível ampliar o investimento ao evento, entregando assim, a realização de três workshops, sendo: Super Nova, Big Bang e Campus Kids.

Os espaços Super Nova e Big Bang tiveram oficinas de conteúdos de aprendizado para público iniciante em um e no outro para público em nível intermediário / avançado, ambos com oficinas de conteúdos gerais, tais como ligados a desenvolvimento, ciências, robótica, empreendedorismo, cultura digital e outros temas abordados da edição.

Já o espaço Campus Kids, carregou o projeto oficinas realizadas no projeto Include (Projeto Social realizado pelo Instituto Campus Party) voltados para crianças e adolescentes com oficinas voltadas para aprendizagem criativa, makers dentro do ambiente tecnológico.

Assim, o espaço do Workshop Big Bang realizou 14 oficinas, o espaço do Workshop Super Nova 11 e o espaço Campus Kids, 18 oficinas.

Ainda que pré determinadas metas para estruturação dos espaços, esses foram construídos de acordo com a abordagem temática e curadoria de cada um, buscando assim cumprimento das necessidades específicas de cada ambiente.





Indicador 6 - Espaços Experiências

O espaço Novas Experiências tinha por objetivo estratégico apresentar ativações de novas tecnologias ligadas à moda e à gastronomia.

Denominados Printer Chef e Fashion Tech, ambos espaços apresentaram a tecnologia como criaram espaços interativos com alunos e profissionais das áreas através de inscrições prévias, workshops e momentos “mãos na massa” para produção de conteúdos relacionados ao tema.

Sobre o Printer Chef

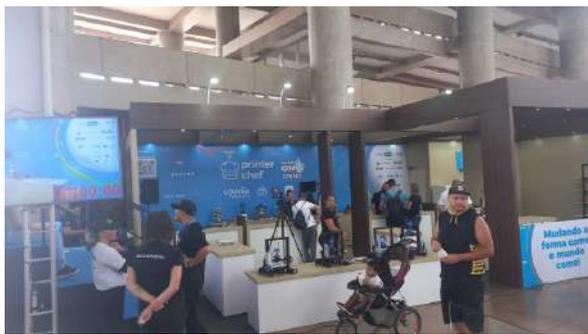
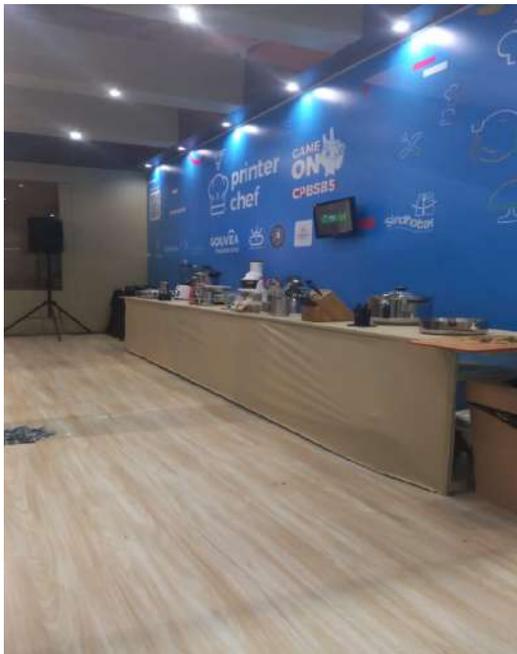
O espaço Printer Chef foi criado no formato de competição gastronômica com o diferencial da preparação de alimentos criados a partir de conceitos de tecnologias de proteção animal e produção pela impressora 3D.

Considerando que a proposta do “Printer Chef” tinha objetivo muito além do campeonato gastronômico, todos os participantes realizaram 02 sessões de workshop com a empresa parceira do produto que trouxe a tecnologia de impressão de alimentos 3D ao evento, permitindo assim não somente conhecimento da tecnologia, como capacidade compreensão e manuseio.

Ao todo se inscreveram 24 estudantes, oriundos de cursos de culinária e gastronomia, desses, 16 foram selecionados para a competição que ocorreu em 4 baterias nos dias 6 e 7 de abril com a final realizada em 08 de abril tendo como vencedora a Priscilla Cunha Belo da Silva

A banca avaliadora (jurados) foram profissionais renomados da gastronomia local e fizeram avaliação dos sabores e melhores pratos.

As premissas de entrega dos participantes era de harmonização de alimentos bio impressos com pratos preparados instantaneamente.



Sobre o Campus Party Fashion Tech

O espaço Campus Party Fashion Tech montado no evento provocou aos participantes a possibilidade não somente de mesclar moda à tecnologia, mas ainda de criar elementos transformadores de comportamento e facilitadores do dia a dia.

Foram inscritos 20 participantes e desses, 12 estiveram presentes formando 3 grupos de competidores.

Para cada grupo foi entregue um kit de componentes eletrônicos da Campus Party com artigos de IoT e robótica para que pudessem desenvolver as peças durante os dias de evento, utilizando conceitos de wearables (tecnologia vestível) de acordo com a premissa do Campus Party Fashion Tech;

Ao final do projeto foi realizado um desfile das peças produzidas por cada um dos grupos e selecionada a melhor produção de moda a partir do seu conceito tecnológico.

Sobre a banca avaliadora, os jurados selecionados eram profissionais da moda, tecnologias e indústria local para seleção dos projetos mais criativos, interativos, disruptivos e funcionais.

O grupo vencedor foi composto por Grazielle Raiane Mendes Silva, Rodrigo Amorim, Danielle Del Rio e Tabatha Barcellos, que produziram um figurino que reagia, através de um coração pulsante impresso em 3D e iluminado por leds, ao receber mensagem através de um aplicativo de troca de mensagens instantânea.







-Arena Free Play - área exclusiva para campuseiros devidamente inscritos, onde os presentes podiam interagir com diversos jogos em uma estrutura com computadores, cadeiras e ambiente totalmente gamer que proporcionou muita interação e diversão;





Estavam previstos em plano de trabalho ao menos campeonatos de dois jogos, mas na Campus Play foram realizados 4 campeonatos, contabilizando 64 times ou 320 pessoas que participaram dos campeonatos que geraram inclusive fila de espera (114 times ou 570 pessoas na fila de espera).

Resultados dos campeonatos realizados:

Campeonato	Informações gerais	Vencedores
<u>CS GO</u>	<p>Tempo dos times na arena: 1 hora e 20 minutos</p> <p>Tempo do campeonato total: 1 dias (incluindo a final)</p> <p>Quantidade de pessoas: 80 pessoas</p> <p>Modalidade: 1x1 - Final: 3x3</p> <p>Localização dos jogadores finalistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 08 de Brasília 	<p>- 1º Lugar CS GO : Time: Terror BSB</p> <p>- Eduardo Arcoverde Sato</p> <p>- Paulo Aguiar</p> <p>- Guilherme Borges</p> <p>- Gustavo Cena de Rezende</p> <p>- Kelvin</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • 02 de Goiás <p>Média de idade entre os participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menor de idade - 00 pessoas • Idade entre 18 a 24 anos - 56 pessoas • Idade entre 25 a 38 anos – 24 pessoas <p>Sistemas utilizados no campeonato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 computadores de alta performance 	<ul style="list-style-type: none"> - 2º Lugar CS GO: Time: Ehtaca - João Neto - Caio Lucas - Jhonatan Lemos - Samuel Rodrigues - Victor José
<p><u>League of Legends</u></p>	<p>Data Presencial: 07/04/2023</p> <p>Tempo dos times na arena: 1 horas e 14 minutos</p> <p>Tempo do campeonato total do campeonato: 1 dia (incluindo a final)</p> <p>Quantidade de times: 16</p> <p>Quantidade de pessoas: 80 pessoas</p> <p>Modalidade: 1x1 - Final: 3x3</p> <p>Localização dos jogadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos de Brasília <p>Média de idade entre os participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menor de idade - 14 pessoas • Idade entre 18 a 24 anos - 65 pessoas • Idade entre 25 a 35 anos – 01 pessoas 	<ul style="list-style-type: none"> - 1o Lugar League of Legends Time: Wild Cats - Top Victor Alves - JG Kevin - Mid Kaio Nigueira - ADC Eron Gunter - Suporte - Rachel - 2o Lugar League of Legends Time: Matilhaça - Wendell da Silva Valentim - Gustavo Henrique Alves - Henrique Rodrigues Salomão - João Marcelo Vitorino - Alisson Lima de Souza
<p><u>Valorant</u></p>	<p>Data Presencial: 07/04/2023</p>	

	<p>Tempo dos times na arena: 1 hora e 20 minutos</p> <p>Tempo do campeonato total do campeonato: 1 dia (incluindo a final)</p> <p>Quantidade de times: 16</p> <p>Quantidade de pessoas: 80 pessoas</p> <p>Modalidade: 1x1 e final 3x3</p> <p>Localização dos jogadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos de Brasília <p>Média de idade entre os participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menor de idade - 0 • Idade entre 18 a 24 anos - 74 pessoas • Idade entre 25 a 35 anos - 06 pessoas 	<p>- 1o Lugar Valorant</p> <p>Time: Imperivrau</p> <p>- Lanbauer</p> <p>- Pedro Victor</p> <p>- Luis Victor</p> <p>- Rafael Vasconcelos</p> <p>- João Pedro</p> <p>- 2o Lugar Valorant</p> <p>Time: MVPES</p> <p>- Victoria de Oliveira</p> <p>- Matheus B.</p> <p>- Guilherme Ribeiro</p> <p>- Rodrigo Silva</p> <p>- Luis Eduardo</p>
<p><u>Free Fire</u></p>	<p>Data Presencial: 08/04/2023</p> <p>Tempo dos times na arena: 54 minutos</p> <p>Tempo do campeonato: 1 dia (incluindo a final)</p> <p>Quantidade de times: 16</p> <p>Quantidade de pessoas: 80 pessoas</p> <p>Modalidade: 1x1 e na final 5x5</p> <p>Localização dos jogadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos de Brasília <p>Média de idade entre os participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menor de idade - 32 • Idade entre 18 a 24 anos - 47 pessoas 	<p>- 1o Lugar Free Fire</p> <p>Time: Samamba City</p> <p>- Allan Rodrigo</p> <p>- Fabio Teles</p> <p>- Osvaldo Segundo</p> <p>- Ruan</p> <p>- 2o Lugar Free Fire</p> <p>Time: Raise</p> <p>- Gabriel Duarte</p> <p>- David Gomes</p> <p>- Gabriel dos Santos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Idade entre 25 a 35 anos – 01 pessoas 	- Viktor Hugo
--	---	---------------

obs.: Sistemas utilizados no campeonato: 100% Celulares Android

Outros campeonatos também foram realizados pelo Apoio da Porto Celular, sendo os jogos Free Fire, Mobile Legends: Bang Bang, Fifa22 e CS:GO, que premiaram os participantes com o total de R\$ 10.000,00.

- Palco Campus Play - área de conteúdos, onde eram realizadas palestras cujo conteúdos visam disseminar o conhecimento na indústria de eSportes, desde produção, desenvolvimento, programação, entre outros.



Durante o evento, no palco Campus Play ocorreram 37 conteúdos, conforme planilha:

RELATÓRIO DIA 06/04

Games como ferramenta para geração de renda e transformação social.	Rodrigo dos Santos Silva	Não realizada
Desenvolvendo com NFTs e Blockchain no mercado Web3; Explorando novas oportunidades e o potencial máximo da próxima geração da internet	Fernando Francisco Azevedo, Mario Santos	Realizada
Startups nos eSports - Explicando o Midas Club	Haran Camatti	Realizada
STORYTELLING - COMO SÃO CRIADAS AS HISTÓRIAS DOS GAMES	AL Lima	Realizada
"Carreira em Jogo" - O que o futuro do trabalho reserva para tecnologia e games?	ANA LIGIA BACCA	Realizada
Cuidado: Risco de Bug Vida real ou mundo virtual?	Tati Souza	Não realizada
Como o 5G e os Games poderão transformar a sociedade contemporânea	Vagner Santana	Realizada
A Emulação nos Games	Pedro Henrique Borges Cunha	Realizada
Adaptando o Escape Room para diferentes estilos de aprendizagem e jogadores	Henrique Evangelista	Realizada
Cosplay e Games - um crossover mais que possível!	Thaiza Montine, Maria Helena Pires, Cleucy de Paula, Adriano Antonio Rodrigues da Silva	Realizada
O Jogo do entretenimento: de games a inteligência de eventos	Giuliana Marques	Realizada

RELATÓRIO DIA 07/04

Casters de Esports, por onde começar?	Jussan Bonifácio, Charlyrston "Xaxa" Cardoso, Maciel Junior - Ciel Natta, David Maki	Realizada
Modelagem e animação 3D	Yuri eguti de carvalho	Realizada
Construindo o futuro: A revolução dos jogos criada pelo Axie Infinity	Abner "Tonhaca" Nascimento	Realizada
O que diacho é esse negócio de WEB 3.0?	Marco Aurélio Romero Maia	Realizada
Além do Hype: a Evolução e o Futuro dos Blockchain Games	Gustavo "Nenesk" Vilas Boas	Realizada
O futuro da criação de conteúdo	Gabriel (Gas) Oliveira	Realizada
Políticas Públicas nos Esportes Eletrônicos no Rio de Janeiro	Carlos Gama	Realizada
Como trabalhar na indústria de jogos sem ser dev.	Michele Jader Pandini	Realizada
Empreendedorismo Gamer	Henrique Espíndola de Souza	Realizada
Desconstruindo o Mundo dos Jogos na Web3	Marco Aurélio, Rodrigo dos Santos, Gustavo "Nenesk" Vilas Boas, Gabriel (Gas) Oliveira, Fernando Francisco	Realizada
Como o E-Sports revolucionou as carreiras profissionais	Pedro Henrique Pontes de Noronha	Realizada

RELATÓRIO DIA 08/04

Crie seu próprio torneio de eSports de forma profissional começando do zero.	Derik Dionizio	Realizada
Classificação Indicativa e sua Influência em Crianças e Adolescentes	Gabriel Luiz Alves Cardoso	Realizada
Metaverso, gamificação e futuro	Leandro Michael	Realizada
Carreira no Mundo dos Games	Giovana Gozzoli	Realizada
eSports são esportes? SIM	David Leonardo	Realizada
Jogos, Ludicidade e Sala de Aula - possibilidades interdisciplinares	Thaiza Montine Gomes dos Santos Cruz	Realizada
Marketing de Games - Falando com o Gamer BR	MAICOL XIMENES	Realizada
Games & Profissões - Criando um série sobre games	Rodrigo Selback	Realizada
A realidade do e-sports, pelos olhos de um pro player	Wendell Lucas Fernandes Monteiro (Wendibre)	Realizada
PAINEL INFLUENCERS - Vida de Streamers	GUSTAVO MAGALHÃES, Bruna Gabriela Silva Gonçalves (Itiuriana), Allan Faria Rodrigues de Pinho	Realizada
Produção de Conteúdo Gamer para Mídias Digitais	Bruno Luis Ferreira	Não realizada

RELATÓRIO DIA 09/04

Indústria de Jogos Modernos - Board Games - Criação, Produção e Mercado	WEBERT CASSEMIRO SILVA, Cristiano Portes	Realizada
Gamificação: A virada de jogo pós pandemia	Naldo Costa, Andre Athar	Realizada
DEMOCRATIZAÇÃO DOS E-SPORTS	Wilker Dias, Bruno Souza, Marcos Paulo Lima	Realizada
Os desafios de publicar um jogo	Michele Jader Pandini, Eduardo de Azevedo dos Santos, Matheus Queiroz, Alberto Miranda	Realizada
Games pra vida real	Markon Max	Realizada
Metaverso e Comunidade - Desenvolvimento de Jogos AAA na Unreal Engine	Breno Bertlucci	Realizada
As implicações trabalhistas aos atletas de E-sports e o cenário feminino.	Saullo Alves	Realizada

Considerando que a temática do evento era “Game On” trazendo a indústria gamer como além do entretenimento e para embasar a narrativa, estiveram presentes alguns renomados influenciadores do segmento, como por exemplo, Nobru, Matheus Ueta, Bruno PlayHard, entre outros.

NOME	TOTAL SEGUIDORES REDES SOCIAIS
<p>Nobru</p> <p>Bruno Goes dos Santos, mais conhecido como Nobru (inversão das sílabas de seu nome: "Bru" e "No"; São Paulo, 20 de janeiro de 2001), é um <i>streamer</i>, influenciador digital, atleta profissional do jogo <i>Free Fire</i> e empresário brasileiro.^[4] Ele é proprietário do Fluxo, uma organização de esportes eletrônicos e entretenimento brasileira. Nobru é embaixador de grandes marcas como TikTok, Casas Bahia, iFood, Razer e Lacoste.^{[5][6][7]}</p>	<p>youtube:</p> <div data-bbox="611 483 1420 663">  <p>NOBRU ✓ @NobruTV 14,5 mi de inscritos 596 vídeos Sejam bem-vindos ao meu canal Nobru. Meu nome é Bruno, tenho 21</p> </div> <p>Instagram:</p> <div data-bbox="600 734 1420 994">  <p>113 publicações 14,3 mi seguidores 622 seguin Bruno Goes 🇧🇷 Gamer "Forbes Under30" 🏆 Seguindo o @fluxogg Co-founder @kr3w_gg 🇧🇷 @blazebrasil blaze.com 🇧🇷 Parceiro do @youtubebrasil ❤️ 📍 you.tu.be/ZNUNCGmyX84</p> </div> <p>Twitch:</p> <div data-bbox="555 1057 1385 1272">  <p>NOBRU ✓ 3,8 mi seguidores</p> <p>Início Sobre Programação Vídeos ↗ Chat</p> </div>

NOME	TOTAL SEGUIDORES REDES SOCIAIS
<p>PlayHard</p> <p>Bruno Bittencourt Carvalho Oliveira (Viçosa, 10 de março de 1994), mais conhecido como Bruno PlayHard, é um <i>youtuber</i> e <i>empresário brasileiro</i>, mais conhecido por</p>	<p>Youtube:</p> <div data-bbox="576 1715 1374 1944">  <p>PlayHard ✓ @PlayHard · 13,7 mi de inscritos Jogos mobile e variedades! Mais gameplays no m English/Português:...</p> </div> <p>Instagram:</p>

fundar a equipe de esporte eletrônico Loud em 2019. Ele apareceu na [30 Under 30 da Forbes Brasil](#) no mesmo ano.^[3] É considerado um pioneiro dos jogos *mobile* e um dos principais nomes do [Garena Free Fire](#).^[4]



brunoplayhard 

Seguir

Er

339 publicações 7,1 mi seguidores

Bruno PH

Empreendedor(a)

- hard work beats talent

when talent doesn't work hard

 CEO @loudgg

 Investidor

 beacons.ai/brunoplayhard

Seguido(a) por [thiago.nigro](#)

Twitch:

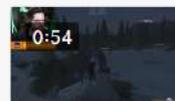


PlayHard 

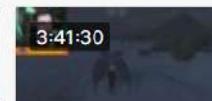
1,1 mi seguidores

Me chamo Bruno, já estou há mais de uma década produzindo conteúdo de games, internet, curto tudo relacionado à games, tecnologia e networking porque é a forma mais próxima de interação com quem me inspira nessa jornada! Atualmente as lives são focadas em reacts, jogos e dicas.

Mais recentes de PlayHard



Clipe principal



Última transmissão

- **Das obrigações e contrapartidas**

As obrigações previstas no plano de trabalho quanto a publicidade, relações públicas, comunicação visual, cerimonial e imprensa foram todas aplicadas com sucesso permitindo assim correta representatividade do Governo do Distrito Federal como apoiador institucional na realização do evento.

As contrapartidas foram elementos de entrega sem qualquer prejuízo, considerando ainda alguns pontos que puderam ser ampliados, valorizando com ênfase a participação do Governo do Distrito Federal.

Entregas devidamente realizadas:

Publicidade: Direito de usar a imagem da Campus Party (Marcas, Logotipo e Imagens) nas campanhas sociais do Governo do Distrito Federal e da Secretaria específica aqui mencionada, desde que seja aprovado pela organização da Campus Party e pelo prazo máximo de 180 dias após encerramento do evento e, no caso de aprovação de evento posterior, nova edição, 45 dias prévios de uma nova edição no mesmo local.

As marcas foram usadas e citadas em diversas publicações, como nas plataforma de rede social da SECTIDF, GOV_DF e FAPDFOFICIAL, como demonstram exemplos:



gov_df e sectidf

gov_df  Vem aí a maior que temos: Campus Party Brasília! Este ano o tema é o mundo dos games.

A Área Open é totalmente gratuita, com várias atividades, exposições e muita ciência. Já a Arena é o espaço ideal para o aperfeiçoamento profissional, com muitas palestras e workshops.

Vem viver essa experiência!

#GDF2023 #CampusPartyBSB
19 sem · Ver tradução

danibasiliof Aparto de que horas até que horas? Obrigada
18 sem · 1 curtida · Responder · Ver tradução

— Ver respostas (1)

papocomelotv  
18 sem · Responder

dudamouira Se não custasse meu rim
18 sem · Responder · Ver tradução

— Ver respostas (1)

568 curtidas
2 DE ABRIL

Adicione um comentário... Publicar



sectidf · Seguir

小刘哥 · 爱你的时间

sectidf PRESS START  

@nobru
@gordox
@mucamuricoca
@groselhataalk
@nathaliaarcuri
@dianazambrozuski
@brunoplayhard
@brenojordan_
@gustavoamaralinsta
@fapdfoficial
@campuspartybra
#campusparty #secti #campuspartybsb #sectigdf #campusbsb #campusbrasil

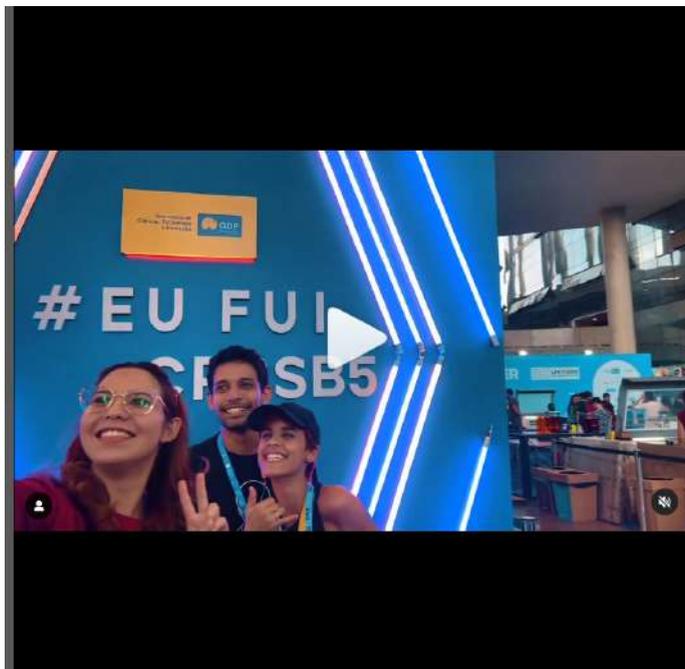
Editado · 19 sem · Ver tradução

lucianasacrusa Vai ser muito bom!
19 sem · 1 curtida · Responder · Ver tradução

santiago95dnc Topzeiraaaaaa 🍀🍀🍀
19 sem · 1 curtida · Responder

Curtido por **campuspartybra** e outras 41 pessoas
29 DE MARÇO

Adicione um comentário... Publicar



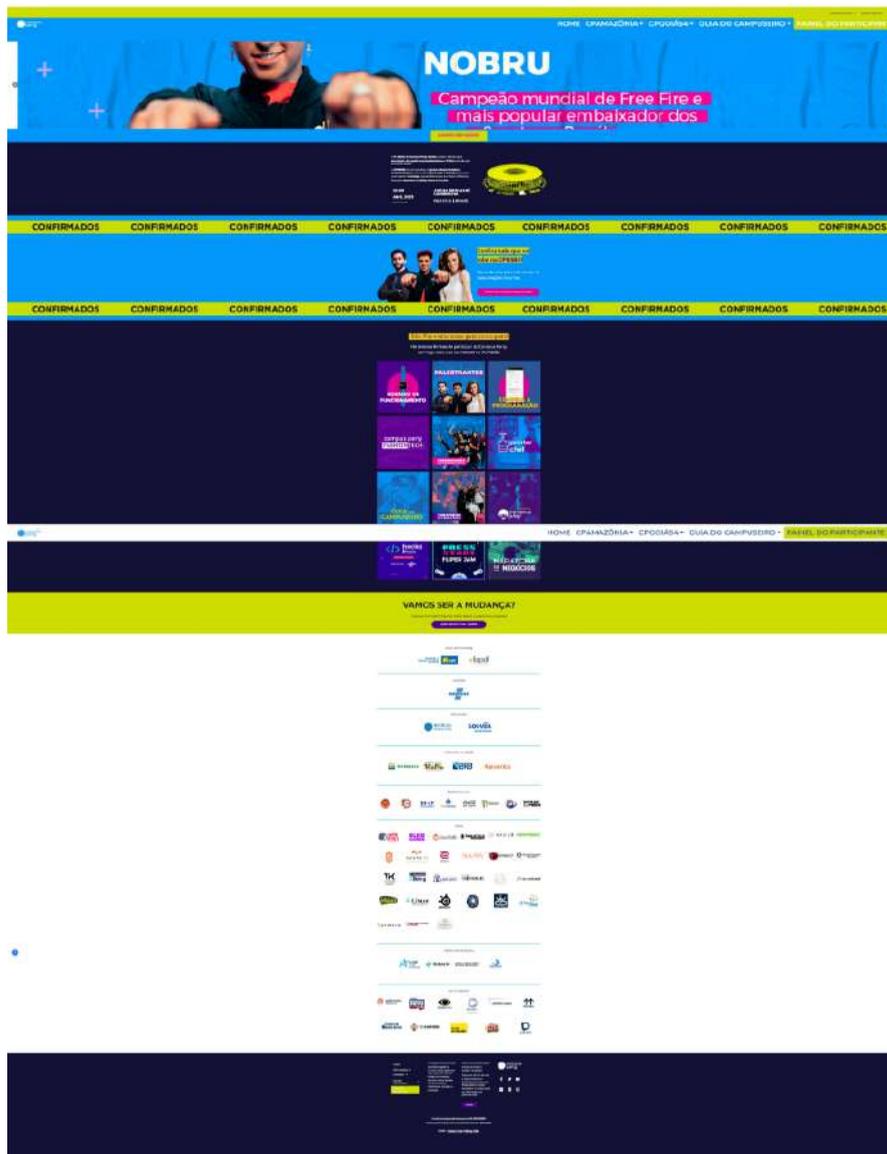
Relações Públicas: Participação do Excelentíssimo do Governador do Estado do Distrito Federal ou representante para participação na abertura, coletiva de imprensa e encerramento do evento;

- cumprido através do despacho de Ofício Convite para o Gabinete do Governador para participação durante o projeto, mas devido a compatibilidade de agenda, ele não esteve presente.



A representação foi realizada por Gustavo Amaral em todas as participações: coletiva de imprensa, abertura e encerramento

Comunicação Visual: Inserção do logo do governo como Apoio Institucional:
[CPBSB5 – Campus Party Brasil \(campus-party.org\)](http://campus-party.org)





APOIO INSTITUCIONAL



PARCEIRO

Cerimonial: Menção do apoio do governo nos principais atos de comunicação, na nota de imprensa e direito a um porta-voz tanto na coletiva de imprensa como na abertura e encerramento do evento;



campus party
GOVÊA

GAME ON

CPBSB5



MARCELA SOUSA
Chefe da Assessoria da Comunicação - SECTI

05 a 09 de ABRIL, 2023 | ARENA BRB MANÉ GARRINCHA - BRASÍLIA

campuspartybra • Seguindo

campuspartybra • 19 sem
Conheça quatro palestrantes que você vai encontrar na #CPBSB5, nos palcos Fábrica de Empreendedores, Petrobras e Code the Future. Conteúdo de valor trazido por quem realmente entende do assunto! Vem conferir.

Marcela Sousa tem forte atuação em assessorias de imprensa nos setores públicos e privados. Atualmente é coordenadora de Comunicação Social da @sectidf e articuladora para ações da pasta. Também é voluntária do Grupo Mulheres do Brasil Brasília. Sua palestra fala sobre como o marketing digital tem sido um dos principais atores das empresas na atualidade, e com é possível um pequeno empreendedor ganhar destaque nas redes sociais.

205 curtidas
1 DE ABRIL

Adicione um comentário...



Imprensa: Release das ações do Governo do Distrito Federal para serem enviados durante a Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5 sendo que o conteúdo base é de responsabilidade do próprio governo;

Item não realizado por decorrência do não recebimento de informações para disparo.

Contrapartidas

As contrapartidas negociadas entre Governo do Distrito Federal e o Instituto Campus Party puderam ser atendidas com êxito, enriquecendo os resultados do evento, foram eles:

- Inserção de logo do Governo do Distrito Federal nas principais materiais on line como apoio institucional e identificado na página da Campus Party

Item contemplado e demonstrado no item de comunicação visual.

- Slots - 10 slots de 30min

Foi disponibilizada de acordo com as temáticas dos palcos e alinhamentos entre times internos, agenda de opções de slots na data de 03 de março de 2024, para que assim se fizesse possível a indicação de nomes selecionados pela SECTI e Governo do Distrito Federal.

----- Forwarded message -----

De: **Gisele Castro** <gisele_castro@campus-party.org>

Date: qui., 2 de mar. de 2023 às 16:10

Subject: [CPBSB5] SLOTS GDF

To: Grupo de Trabalho da Campus Party Brasília 5ª Edição <cpbsb5@secti.df.gov.br>, Patricia Moutinho Correia <patricia.correia@secti.df.gov.br>, Ricardo Queiroz <ricardo.queiroz@campus-party.com.br>

Prezados,

Dando andamento aos pontos importantes para execução da Campus Party Brasília, atendendo ao disposto no plano de trabalho, venho solicitar que sejam levantados os nomes de palestrantes que deverão compor os 10 slots

De forma orientativa, segue planilha com dados que devem ser levantados:

Espaço	Data	Horário	Título da Palestra	Descrição	Nome(s) do(s) Palestrante(s)	Mini Bio (s)	Link da Foto (s)	Telefone (s) com DDD	E-mail (s)
Palco Principal	08/04	11:40 às 12:10							
Palco Petrobras	06/04	14:50 às 15:20							
Palco Petrobras	07/04	14:10 às 14:40							
Palco Petrobras	07/04	14:50 às 15:20							
Palco Petrobras	08/04	14:10 às 14:40							
Fab. Empreendedores	06/04	14:50 às 15:20							
Fab. Empreendedores	07/04	16:40 às 17:10							
Palco Secundário 2	06/04	17:20 às 17:50							
Palco Secundário 2	07/04	19:10 às 19:40							
Palco Secundário 2	08/04	17:20 às 17:50							

-Para fins de compreensão, os espaços terão as seguintes abordagens:

O aproveitamento foi observado da seguinte forma:

Palco: Code The Future			
DATA	PALESTRANTE	TEMA	LINK PALESTRA
06/04 17h20	Aragonê Fernandes	Tecnologia no Judiciário: desafios e oportunidades para aprimorar a Justiça Tecnologia no Judiciário: desafios e oportunidades para aprimorar a Justiça	https://youtu.be/4fejNT H9s1Y
07/04	Johamn A. J. Alves	Ecossistema de games e	https://youtu.be/CXjo4C

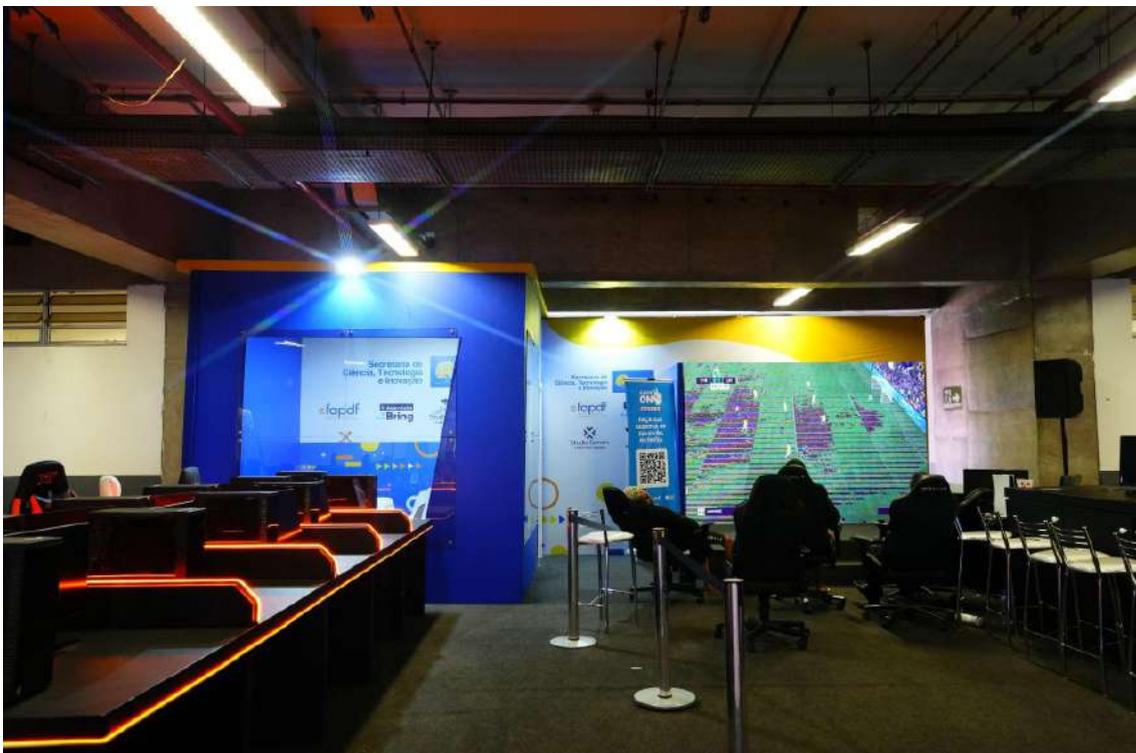
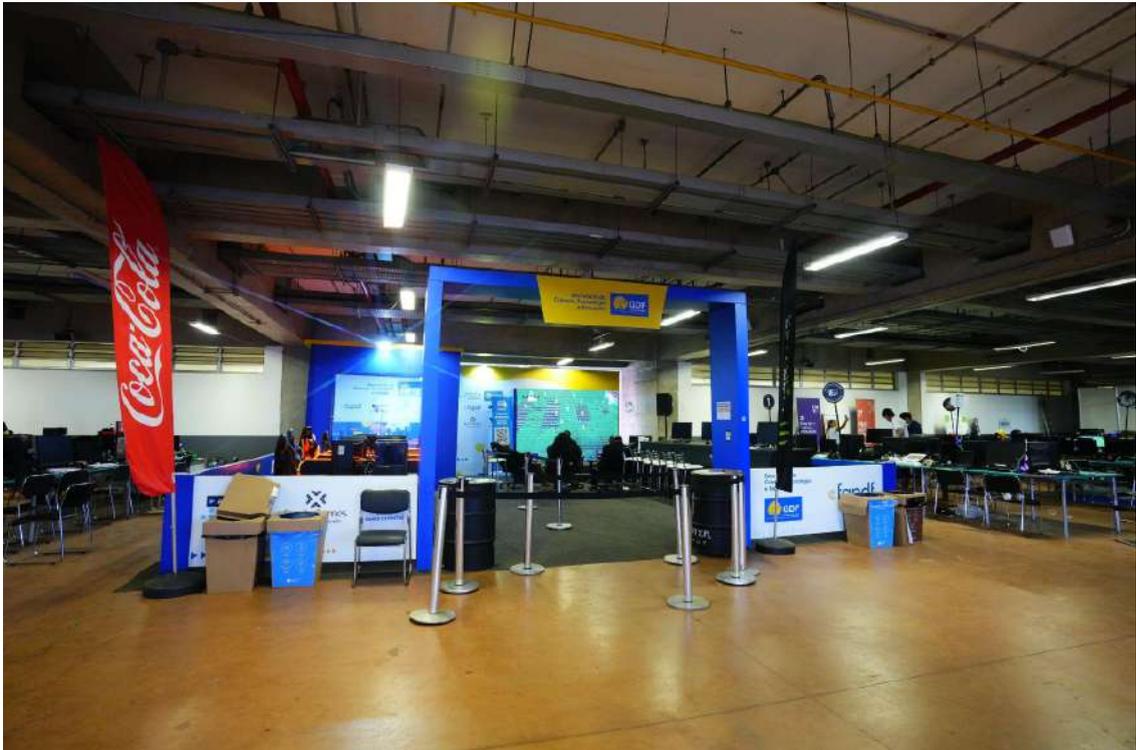
19h10	Bischaq, Allberto Jorí M. Zag.	Esports	JclOg
08/04 17h20	Flavio Pereira dos Santos	Flavio Pereira dos Santos	https://www.youtube.com/watch?v=bFlbwSPEnh4
Palco: Fábrica dos Empreendedores			
06/04 14h50	Marcela Sousa	O Marketing Digital no empreendedorismo	(58) O Marketing Digital no empreendedorismo - Palco: Fábrica de Empreendedores - #CPBSB5 - YouTube
Palco: Petrobras			
06/04 14h50	Perito Criminal Leandro de Souza Oliveira	Segurança em dispositivos ANDROID. Do boot à execução dos Apps: o que não pode falhar!	https://youtu.be/nwvWG Wk8AE0
07/04 14h50	Cristiane Pereira	Cidade Inteligente - Como buscar seus tesouros de desenvolvimento econômico e social.	https://www.youtube.com/watch?v=o8mm9AeDVq0
08/04 14h10	Patrícia Cardoso	Meu Filho Digital	https://www.youtube.com/watch?v=zoBkR4DxNCg

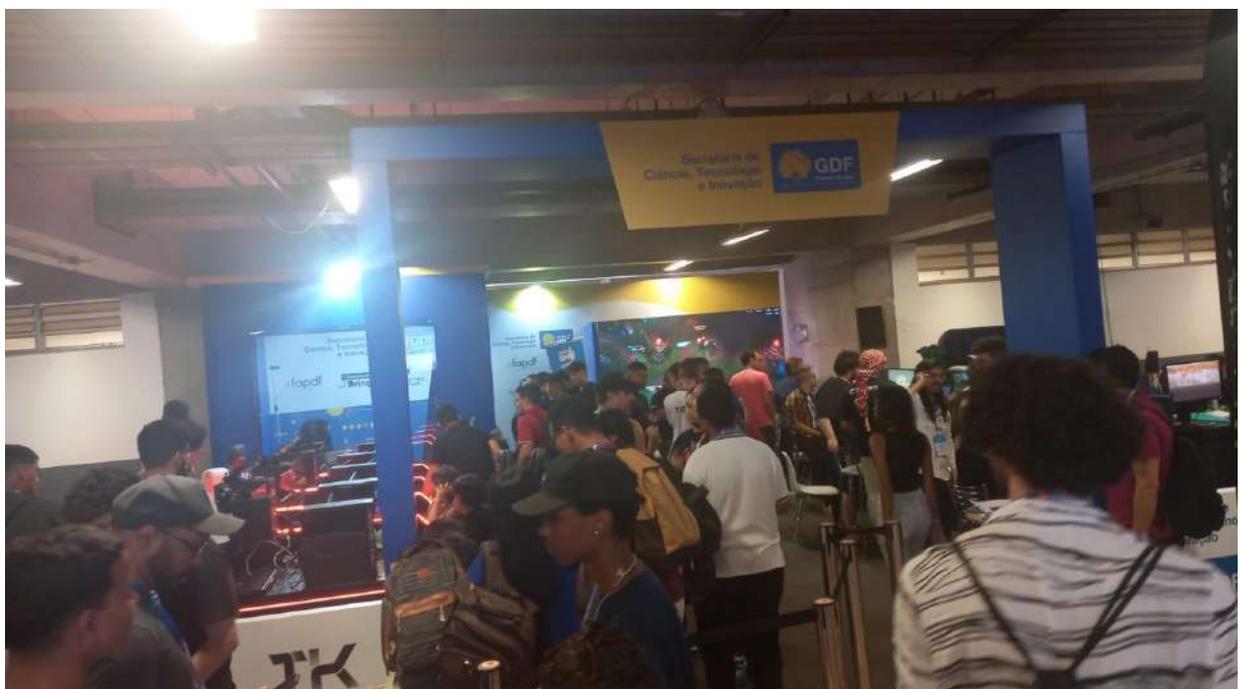
- Dois espaços e montagem de estandes

Os espaços construídos para ativações do Governo do Distrito Federal foram um verdadeiro sucesso, estando sempre lotado, com interações dos visitantes e sendo comentados nas redes sociais.

Quanto a entrega dos espaços, seguem fotos:

Stand GDF Arena





Stand GDF Área Open:







Ingressos:

Dos ingressos acordados em plano de trabalho, todos os links de acesso com desconto de 100% e ainda emissão de credenciais, foram realizados com sucesso. Como demonstra email de envio na data de 20 de março de 2023:

[CPBSB5] links ingressos de contrapartida

3 mensagens

Gisele Castro <gisele.castro@campus-party.org> 20 de março de 2023 às 17:51
Para: Grupo de Trabalho da Campus Party Brasília 5ª Edição <cpbsb5@secti.df.gov.br>, Ricardo Queiroz <ricardo.queiroz@campus-party.com.br>, Tonico <antonio.novaes@campus-party.com.br>

Prezado grupo de trabalho, boa tarde!

Dando andamento ao andamento dos processos de pré evento da Campus party Brasília 2023, seguem links de acesso de acordo com as contrapartidas do plano de trabalho, sendo:

- 400 - Campuseiro Presencial com Camping Simples (1 pessoa)
- 2.000 - Campuseiro Presencial Sem Camping

Mesma planilha com duas abas: com e sem camping:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1TaSa0hO7DDbNkcgOYHShMT5-k3q6x7my4UYTpRbfgA0/edit?usp=sharing>

Para as Credenciais de Governo GDF(30) e de Convidado Governo GDF(200) são links únicos ocultos:

Governo GDF: <https://app.4.events/c/SIN3elFGUXRJeXhnQ21BSw==/#/plugin/inscricao/53/1595af6435015c77a7149e92a551338e?direct=true>

Convidado Governo GDF: <https://app.4.events/c/SIN3elFGUXRJeXhnQ21BSw==/#/plugin/inscricao/53/08d98638c6fcd194a4b1e6992063e944?direct=true>

A DATA LIMITE DE UTILIZAÇÃO: 30/03/2023 até a meia noite

Caso os links não sejam ativados até a data limite, peço que informem para que possamos coordenar novo acesso.

Em anexo tem o Manual de Credenciamento que orienta no passo a passo para utilizar os cupons.

Quaisquer dúvidas, favor entrar em contato.

Gisele Castro

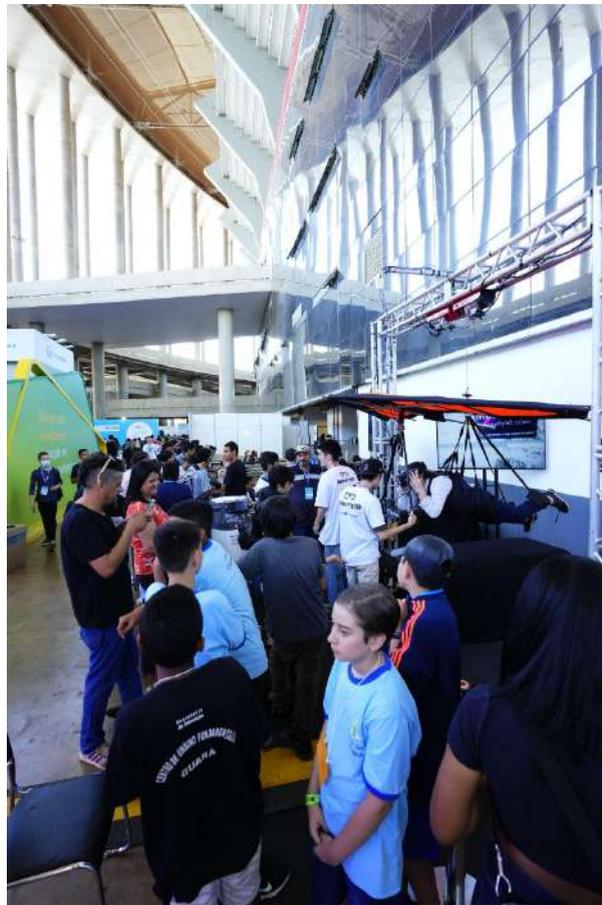
As pulseiras VIPs (100), e pulseiras Day Pass (400) foram entregues presencialmente em mãos de assessores indicados pelo grupo de trabalho, assim como o controle de Credenciais do Governo do GDF.

Os ingressos de DayPass foram distribuídos sob orientação do Governo do Distrito Federal e resultou na visita de 5.030 alunos de escolas públicas.

A recepção das escolas foi feita na arquibancada do estádio, com papo com monitor educativo, apresentação e voo de drones e participação de Cosplay do Homem Aranha, concluindo a recepção que contava ainda sobre a estrutura, conteúdos e dinâmica da Campus Party Brasília 2023, os alunos fizeram visitas em todos os espaços, guiados pelos seus professores.







Além dos ingressos na categoria Day Pass Estudante GDF, o instituto Campus Party concedeu ingressos para ampliação da democratização de acesso através do programa Campus na Estrada, realizado por embaixadores da Campus Party em visitação a escolas dos arredores do município para apresentação do evento e convite de participação e ainda, para comunidades e caravanas que são

costumeiramente público ativo em todas as edições. Quanto à distribuição de cortesias, foram contabilizados 3.620 cupons de gratuidades e descontos usados para comunidades e caravanas.



- **Dos resultados alcançados**

A proponente se permite julgar como satisfatória a realização da quinta edição da Campus Party Brasília, considerando todos os pontos aqui mencionados e tendo idealizado, construído e vivido cada momento da entrega desse compromisso.

Para fins de apreciação, seguem análise das veiculações e repercussão do evento e link da clippagem e relatório de comunicação interno:

- clippagem CPBSB5_link1.pdf
- CPBSB5 - Relatório Comunicação.pdf

Campus Party Brasília 5 obteve presença em **580 matérias**

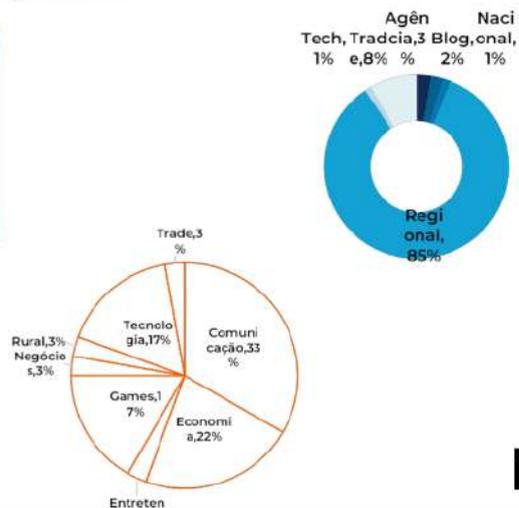
De toda a exposição, foram 382 (66%) trouxeram divulgação de patrocinador

A Campus Party Brasília 5 obteve exposição em 580 matérias positivas e com foco em veículos regionais.

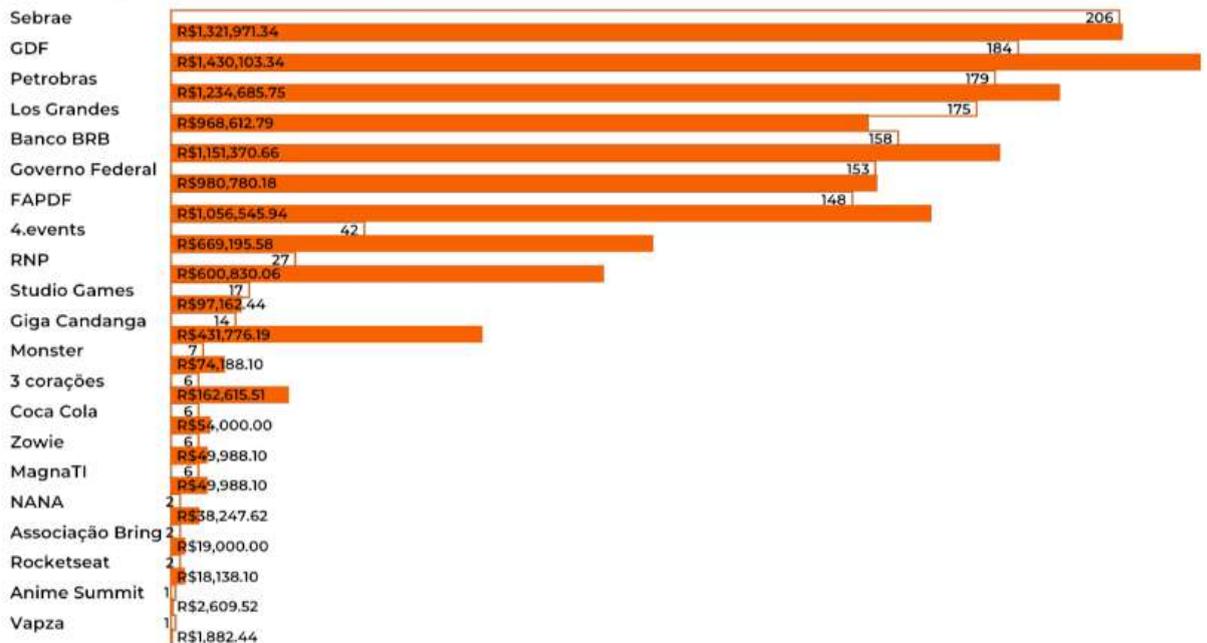
As reportagens com exposição de patrocinadores contabilizaram **mais de R\$ 2,5 milhões** e com audiência de mais de **56 milhões de pageviews**.

A CPBSD 5 teve grande aderência em veículos de tecnologia, mercado (economia) e comunicação, que compõem, juntos, 72% das inserções em veículos setorializados.

Vale mencionar alta da exposição em veículos direcionados aos gamers. Com atrações direcionadas ao público, a Campus Party atingiu novos públicos e ampliou a divulgação.



Campus Party Brasília 5



Destaques **na imprensa**

Isto É Dinheiro

R\$ 37.900,00
1.612.735 pageviews/dia

Com gastronomia 3D e gamers, Campus Party Brasília começa nesta quarta

Agência Brasil

BRASIL, 19/07



Com o mundo dos games como grande destaque, a quinta edição da Campus Party Brasília começa nesta quarta-feira (5), no Estádio Nacional Mané Garrincha, na capital federal, e vai até domingo (9). "Vamos trazer pela primeira vez na Campus Party, em Brasília, uma grande arena, a Campus Play, onde a gente vai fazer um campeonato de games, com vários jogos. O grande vencedor vai disputar uma partida de exibição contra Los Grandes, que é uma das maiores equipes de e-sports do Brasil, que também vai estar aí com todos os seus participantes palestrando", conta o CEO da Campus Party, Tonico Novaes.

5ª Campus Party Brasília começa nesta quarta-feira. Fábio Rodrigues-Pozzebom/ Agência Brasil

A programação inclui palestras com nomes conhecidos do mundo gamer, como o campeão mundial de Free Fire, Bruno Goes dos Santos, mais conhecido como Nobru, e o gamer e criador de conteúdos, Bruno PlayHard Bittencourt. Para acompanhar as palestras dos influenciadores, é possível fazer uma inscrição online gratuita. Durante a coletiva de lançamento da Campus Party Brasília, o presidente de honra do Instituto Campus Party, Francesco Farruggia, lembrou que não se trata apenas de focar no ato de jogar, mas é uma oportunidade "para que [os jovens] aprendam o 'business' dos gamers".

Destaques **na imprensa**

Correio Braziliense

R\$ 42.166,63
766.666 pageviews/dia

Campus Party Brasília aterrissa no 'Pevepê Podcast'

O 8º episódio do podcast recebeu o Secretário de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal, Gustavo Amaral, e o CEO do evento, Tonico Novaes.

CM Caetano Mota*

postado em 04/04/2023 12:02 | atualizado em 04/04/2023 12:02



(*) créditos: Suzanna Calado/CD/D.A. Provis

Destaques **na imprensa**

Metrópoles

R\$ 35.000,00
9.101.624 pageviews/dia

Distrito Federal

Campus Party Brasília promete levar mais de 100 mil pessoas ao evento

Campus Party irá ocorrer entre 5 a 9 de abril, na Arena RRB Mané Garrincha. A expectativa é que mais de 7 mil pessoas acampem no evento.

Felipe Torres, Celina Souza
14/03/2013 12:28. Atualizado 14/03/2013 0:24



Atenção, campuseiros! A **5ª edição da Campus Party Brasília** está chegando e promete, além de muita inovação e tecnologia, o encontro da disrupção com temas do dia a dia, como culinária e moda. Na cerimônia de lançamento

Destaques **na imprensa**

5ª Campus Party Brasília reúne mais de 150 mil pessoas

Por Eduardo Magrore - 16 de abril de 2025

👁 28 🗨 0

Olhar Digital

R\$ 48.000,00

1.833.33 pageviews/dia



Evento abrigou também pela primeira vez uma competição gastronômica com alimentos produzidos em impressoras 3D e um desfile de moda com roupas feitas com acessórios tecnológicos.

A 5ª Campus Party Brasília (CPBSB5), realizada na Arena DRB Mané Garrinha entre os dias 5 e 9 deste mês, trouxe ao público uma intensa experiência de conhecimento nas áreas de

Importante salientar ainda que as parcerias firmadas com a proponente para ampliação do evento, como patrocínios privados, media partner, entre outras, resultaram com grande benefício evento, tendo sido capaz de ampliar a estrutura física além das entregas previstas em plano de trabalho firmado com o Governo do Distrito Federal e atraindo novos espectadores para as comunidades da Campus Party.

Do acompanhamento das entregas “in loco”

Salientamos que na prévia da realização do evento Campus Party Brasília 2023, para firmar a entrega dos elementos de negociação em plano de trabalho, foi formada uma Comissão de Monitoramento e Avaliação presencial que contou profissionais da Secretaria de Tecnologia e Inovação do Governo do Distrito Federal a fim de confirmar e garantir a realização com êxito.

E assim, foi realizada reunião de alinhamento e esclarecimento de dúvidas e estabelecido contato direto a todo tempo dentro do evento, de forma a cumprir de imediato com qualquer solicitação ou necessidade apresentada.

Ao final do evento, em reunião realizada com a Comissão de Monitoramento e Avaliação e Departamento de Relações Institucionais da proponente, houve consenso sobre projeto entregue com êxito, sem nenhuma ocorrência de desabono.

Informamos somente que ainda não tomamos conhecimento quanto à homologação ou relatório técnico de monitoramento e avaliação e se os mesmos foram emitidos pela Comissão de Monitoramento e Avaliação.

- **do cronograma de realização e entrega**

O cronograma de realização do evento pode ser acompanhado pelo site com palestras mapeadas por palco, horário e palestrante e ainda pelo aplicativo possível para download em aparelhos mobile:

[CPBSB5 | Programação – Campus Party Brasil \(campus-party.org\)](https://campus-party.org)

CONFIRA A PROGRAMAÇÃO COMPLETA DA CPBSB5




Agenda Escolha um auditório ▾ Procurar

05 de Abril 06 de Abril 07 de Abril 08 de Abril 09 de Abril

Todas as atividades

19:00
20:30



Cerimônia de abertura #CPBSB5
Campus Party Brasil
What's Next
[Ver mais ▾](#)

20:55
21:55



Universos dos Podcasts - Gordox e Muca!
Gordox, Muca Muriçoca
What's Next
[Ver mais ▾](#)

22:00
22:30



Meet and Greet - Muca e Gordox
Gordox, Muca Muriçoca
Meet and Greet



Baixe o aplicativo da Campus Party!

Para conseguir acessar, é necessário ter um ingresso ativo na CPBR14. A senha é a mesma do painel do participante.



- Do planejamento orçamentário

O aporte de R\$ 6.500.000,00 (seis milhões e quinhentos mil reais) foi recebido na data de 04/04/2023, na conta corrente número 0054468-2, agência 027 cadastrada no BRB - Banco de Brasília em nome da proponente.

01/06/2023, 10:03

BRB Banknet | Banco de Brasília

DADOS DA CONTA DE ORIGEM

Nome do Titular INSTITUTO CAMPUS PARTY

Conta de Origem 027.054.468-2 - Conta Corrente

Tipos de Extrato * Mensal

Mês * Abril/2023

DETALHAMENTO

Data: 01/06/2023 Hora: 10:00:39

LANÇAMENTOS

Data	Descrição	DOC	Valor	Saldo
	SALDO ANTERIOR			0,00
04/04/2023	CREDITO FORNECEDOR GDF	019459	6.500.000,00 +	6.500.000,00 +

Ainda que utilização do recurso tivesse necessidade imediata, considerando a data de recebimento, no ato do recebimento, cerca de 95,27% pode ser aplicado em fundo de investimento de curto prazo e teve sua aplicabilidade com exclusividade para a realização do evento, garantindo cumprimento da Lei 13.019/2014 e normativas e legislações vigentes

Com os recursos foram custeados serviços e atividades demonstrados inicialmente na proposta orçamentária que fez parte do plano de trabalho entregue quando firmado o Termo de Fomento e respeitadas as cláusulas de execução.

Durante a execução, vale considerar economicidade em algumas linhas que permitiram o remanejamento entre algumas linhas de serviços que se fizeram necessários, sem onerar a execução do projeto e com pequenas majorações, e utilização parcial da aplicação dos recursos aplicados, conforme possibilidade presente na Cláusula oitava, alínea (8.3.1 do Termo de Fomento 01/2023 firmado entre as partes.

Para fins de informação, não foram adquiridos títulos ou bens móveis para a cumprimento do objeto / evento Campus Party Brasil 2023 - #CPBSB5.

Sinalizamos que alguns pagamentos foram realizados após vigência em Termo de Fomento (encerrada em 04/08/2023), mas decorrentes a morosidade de emissão de nota fiscal e/ou entrega de documentos de habilidades para tal, no entanto, toda a execução ocorreu dentro do período vigente da parceria, não havendo nada que contrarie a alínea 7.3.6 da “cláusula sétima - despesas” do Termo de Fomento.

Os documentos para acompanhamento e apreciação da execução financeira podem ser encontrados no link abaixo, sendo identificados como:

- Anexos demonstrativos
- NF e Comprovantes_movimentação financeira
- Conciliação bancária
- Extratos conta investimento
- Extratos conta corrente

Link de acesso:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Z6KnBsFtLAalmdRLr5bGShX-UypLM1TL?usp=sharing>

Observamos que a conta corrente utilizada para movimentação dos recursos foi aberta exclusivamente para execução do projeto e não está encerrada, pois contém saldo residual de R\$ 23.075,97 o projeto, que declaramos anuência, aguardando assim orientação para o recolhimento dos recursos ao erário do saldo residual, assim como encerramento da conta corrente.

Sendo assim, apresentadas as informações e documentos condizentes à prestação de conta de cumprimento do objeto e movimentação financeira relativas ao Termo de Fomento 01/2023 firmado entre a proponente e Governo do Distrito Federal, declaramos encerrado a execução do projeto, tendo logrado êxito quanto ao cumprimento de metas e resultados do objeto.

Dessa forma, solicitamos pela análise e apreciação dos documentos e almejamos consequente deferimento quanto ao julgamento de contas.

No mais, permanecemos à disposição para quaisquer esclarecimentos que se façam necessários.

São Paulo, 17 de agosto de 2023



Sidiane Zanin

Instituto Campus Party

CNPJ: 10.912.323/0001-05

Sidiane Zanin - Presidente Executiva