

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) N° 01/2022

Processo: 04008-00000170/2022-71

Projeto: Campus Party Brasília 4

Nota de Empenho: 2022NE00051

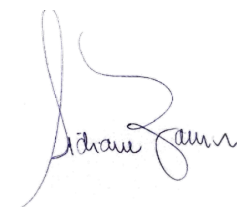
Valor de celebração da parceria - R\$ 6.327.483,92 (seis milhões, trezentos e vinte e sete mil, quatrocentos e oitenta e três reais e noventa e dois centavos)

Prestação de contas do Termo de Fomento (MROSC) N° 01/2022

Resumo do projeto:

O instrumento do Termo de Fomento (MROSC) N° 01/2022 celebrado entre o 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 15 de março de 2022 para realização do projeto “Campus Party Brasília 4” no período de 23 a 27 de março de 2022.

O projeto “Campus Party Brasília 4” teve por objetivo fomentar a difusão científica e tecnológica, o empreendedorismo digital e o ecossistema empreendedor de tecnologia 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 contido como objeto anexo do termo de fomento, apresentamos os resultados do projeto inicialmente no formato do cumprimento do objeto e na sequência como cumprimento da execução financeira.

- **Da distribuição das atividades:**

A Campus Party Brasília 4 aconteceu no Estádio Nacional de Brasília “Mané Garrincha” e cumpriu o período de realização pretendido, tendo iniciada a montagem em 16 de março, iniciado o evento entre os dias de 23 e 27 de março, recebendo 22.588 inscritos, com 6.238 participantes na arena, 1345 camping’s, mais de 400 palestras e 22 workshops ministrados e 135 mil pessoas na área open durante os dias do evento que foi concluído no dia 27 com desmontagem nos dias 28 e 29 de março de 2022.

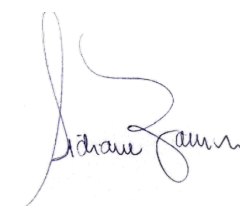
As três áreas previstas para a realização do evento foram entregues com êxito, sendo a área Open - sem a necessidade de credenciamento com interações para todo o público, área Arena - com necessidade de credenciamento, área com bancadas e internet de alta velocidade para conectividade do público e palcos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

- **Dos objetivos específicos:**

Como mencionado o evento Campus Party Brasília 4 - nomeado popularmente com a hashtag #CPBSB4, ocorreu entre os dias 23 a 27 de março de 2022 no estádio “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 quarta edição da Campus Party Brasília, que de forma segura, responsável e sustentável pode criar mais um evento inesquecível.

O evento durou cinco dias de evento com palestras e atividades semelhantes, com personalidades renomadas do cenário de ciência, tecnologia, inovação, empreendedorismo, empregabilidade e games.



Como ponto de partida, contou com um incrível show de abertura que mesclou tecnologia e cultura na junção da apresentação do Dj Bhaskar e a Orquestra Sinfônica do Teatro Nacional Cláudio Santoro que prepararam repertório do mundo geek permitindo ao público um passeio em trilhas sonoras de filmes e games de toda época, agradando ao público de toda idade.



No decorrer do evento as três áreas: Open, Arena e Camping tiveram seu funcionamento com normalidade e total interação.

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, hackathon 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.

Os campeonatos games ocorreram na Campus Play, espaço localizado na área Open com estrutura de 26 computadores, cadeiras e ambiente totalmente gamer que proporcionou além de interação e diversão, 4 campeonatos, palestras entre outras atividades.

Foram 163 inscritos e os campeonatos, com premiação da seguinte forma:

Jogo: Fatality Championship - 1º lugar: Nomad (Jackson Nascimento);

Jogo: FIFA22 - 1º lugar: Wendibre (Wendel Monteiro);

Jogo: Open Legends - 1º lugar: Boitolo, Sakata, Fogaca_JC, Margin e Phoenix (André Ribeiro, Jean Sakata, Julio Oliveira e Bruno Rocha);

Jogo: Campus Party Free Fire - inclusivo - 1º lugar: j4_157 (Vinicius Azevedo).



Cumprindo a premissa de entrega foi realizado um hackathon com o objetivo de desenvolver habilidades dos participantes, com uma maratona de tecnologia capaz de idealizar, propor, desenvolver e prototipar soluções reais para os desafios apresentados durante o evento, entre eles, tivemos a temática de “Inclusão digital e economia circular”.



Durante a realização do hackathon foram envolvidos 175 inscritos, com 73 participantes, 17 equipes formadas, 25 mentores, com ganhadores no primeiro, segundo e terceiro lugar.

Dentre os objetivos estava ainda a realização espaço de workshop capaz de trazer a cultura maker e robótica para dentro do evento e assim foram realizados 22 workshops distribuídos

A handwritten signature in black ink, which reads 'Adriano Zauer'.

em dois palcos, sendo o Growth e Ágile, que contaram com 3 dias de conteúdos e 629 espectadores únicos.

Além dos espaços destinados Growth e Ágile alocados na arena, um espaço de workshop foi montado na área open para interação dos menores. Nomeado como Campus Kids e com atividades da equipe de projetos Include, o espaço contou com 3 dias de conteúdos, 23 palestras e muita interação e mão na massa com os pequenos.



Ampliando ainda mais os resultados obtidos com a Campus Party Brasília 4 citamos áreas em parceria com o SEBRAE, ativações de patrocinadores e 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 a parceria com o SEBRAE, podemos destacar: Palco Fábrica de Empreendedores - Start UP 360 - Maratona de Negócios, que são conteúdos focados no empreendedorismo e no desenvolvimento de negócios.

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.



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 720 matérias que citam o evento e seus patrocinadores e destas 45% deram destaque ao Governo do Distrito Federal.

Segue link do relatório de encerramento do evento para apreciação:

- **Metas e resultados esperados - indicadores**

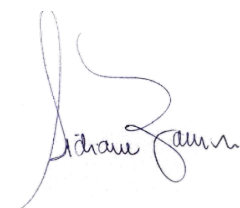
Indicador 1 - área Open

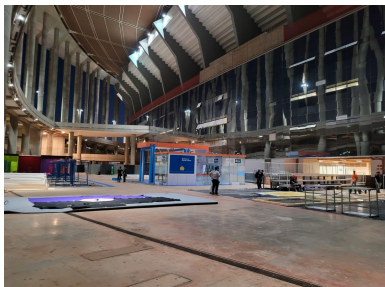
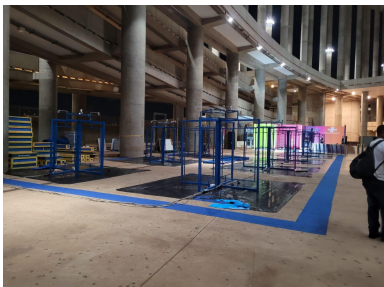
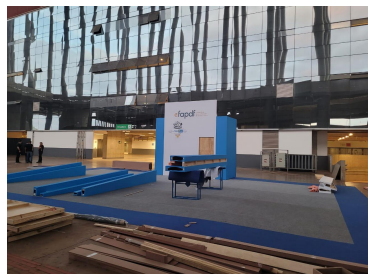
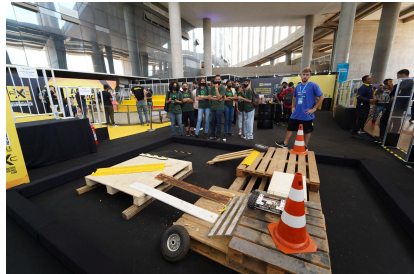
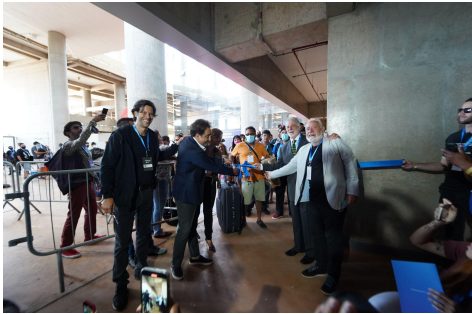
Objetivo estratégico: proporcionar área de acesso democrático à população, com atividades e programações envolvidas nas áreas de objetivos do evento.

Unidade de medida: Disponibilidade da estrutura com ativação dos espaços interativos

Medir: Disponibilidade do espaço ativo e comprovação através do registros de imagens e vídeos:

* espaço geral



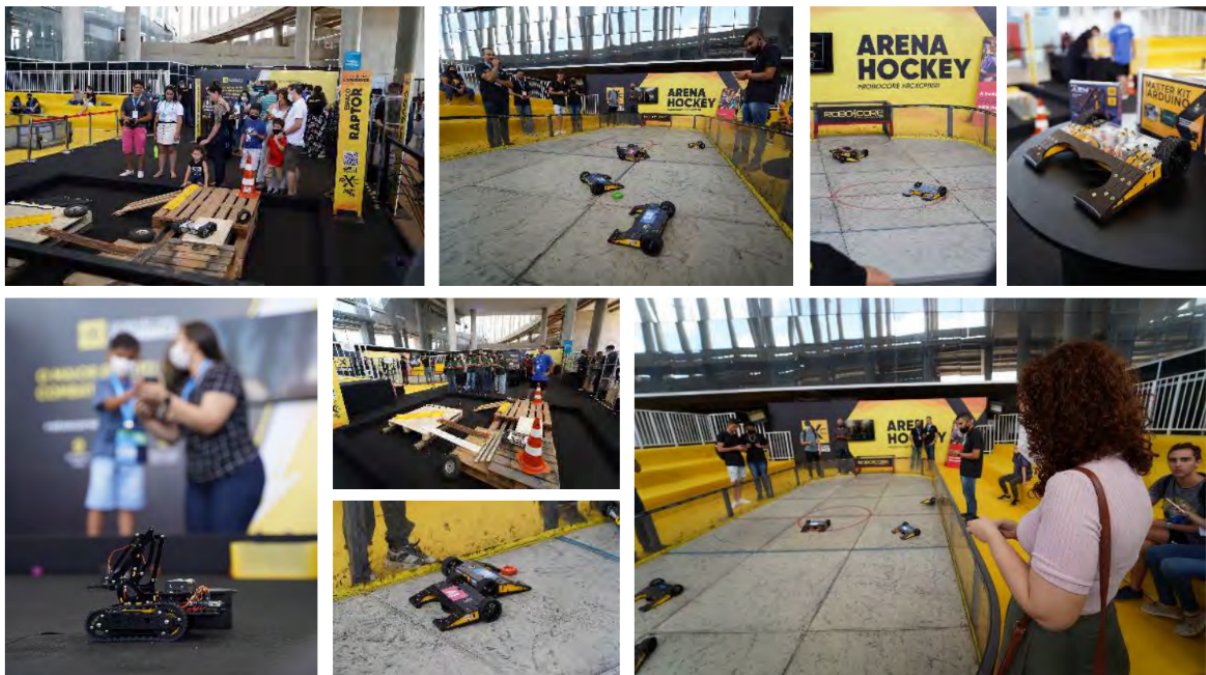


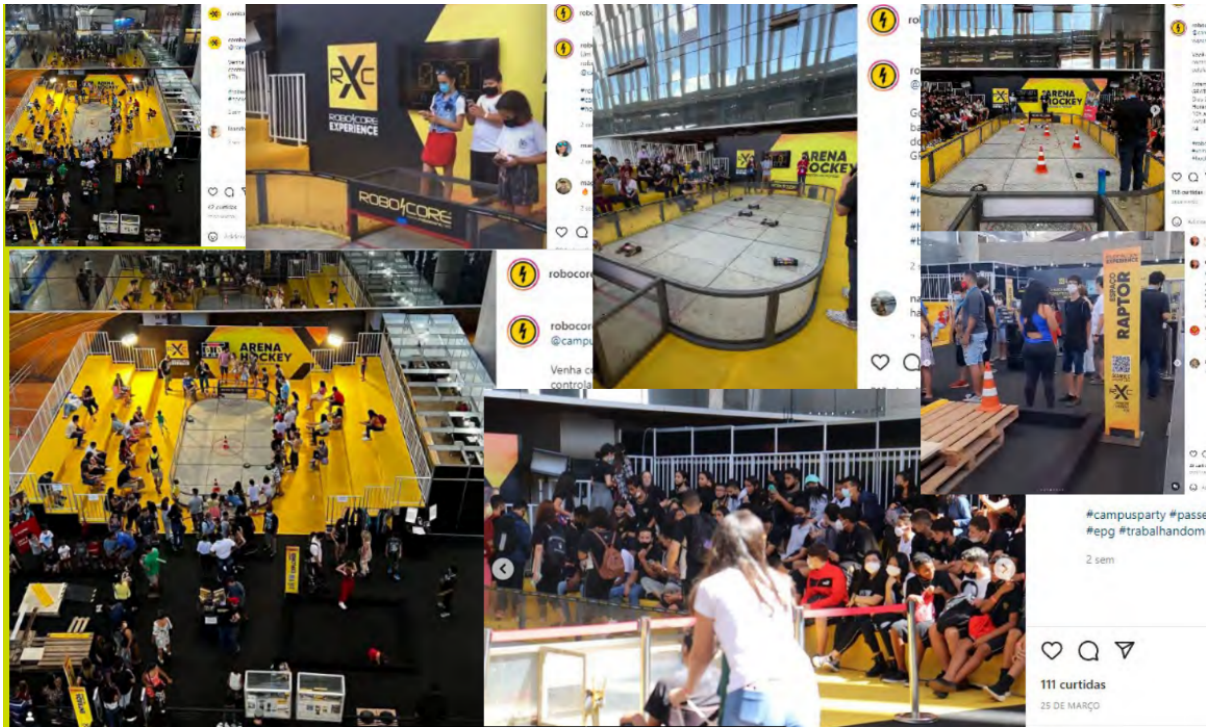
Adnan Zaman 7



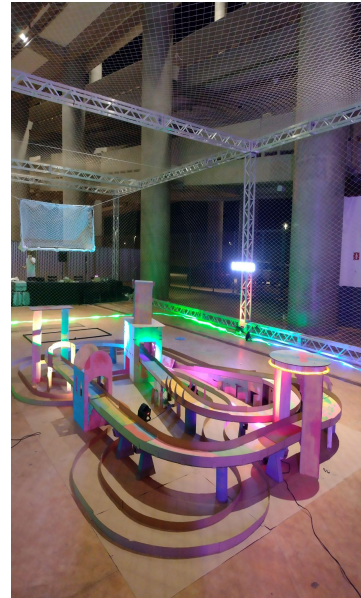
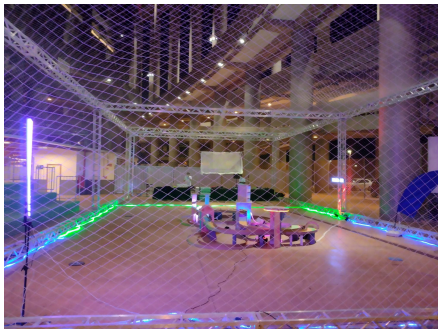


*batalha de robôs



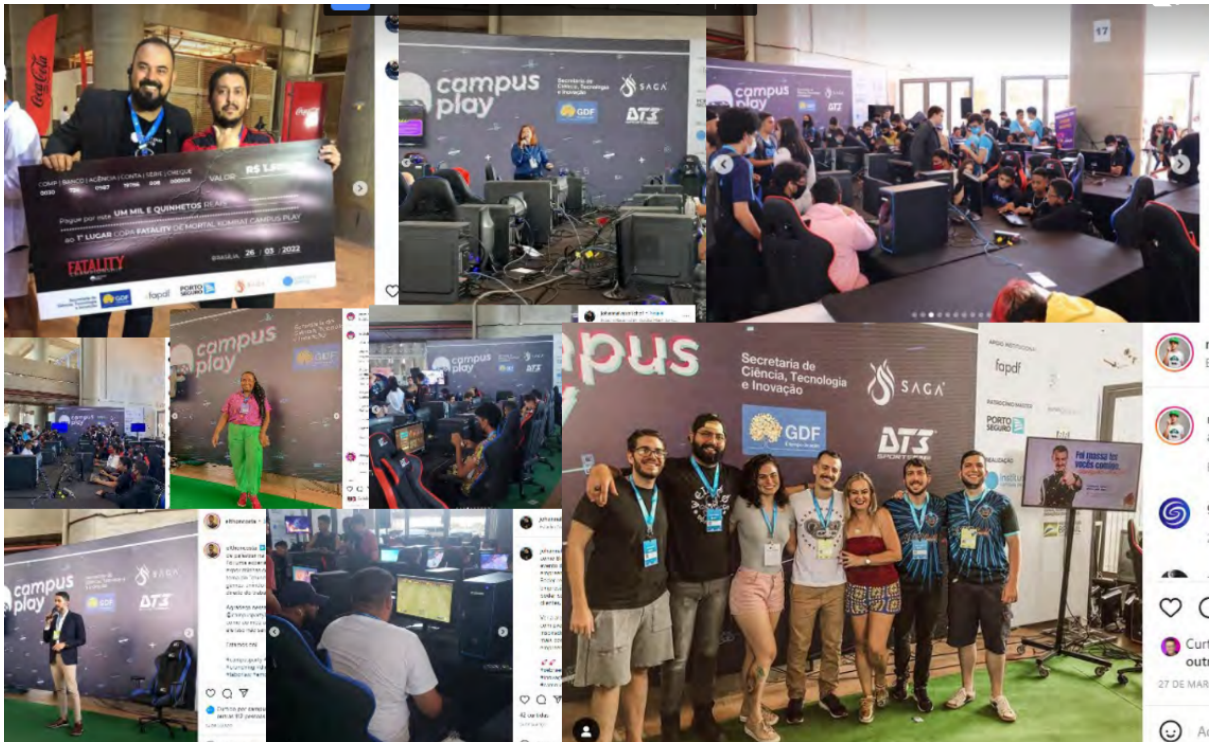


*arena de Drones



Adriane Zauer

*Campus play



*Campus Kids



Gilvan Máximo conferindo o espaço:

https://www.instagram.com/reel/CbdDJ5-sd1m/?utm_source=ig_web_copy_link

Coletiva de imprensa para abertura oficial do evento:

Para registrar a abertura da Campus Party foi realizada na manhã de 22 de março uma coletiva de imprensa que contou com a presença de veículos locais, autoridades, patrocinadores e seus representantes, além do CEO da Campus Party Tônico 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.

Para a realização da coletiva de imprensa foram credenciados cerca de 30 veículos de comunicação cujo destaque se deram para: Agência Brasil, Rádio Nacional, Correio Braziliense, Jornal Metrôpole e Tv Record.

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

https://www.instagram.com/reel/Cbcn9uwM6kA/?utm_source=ig_web_copy_link

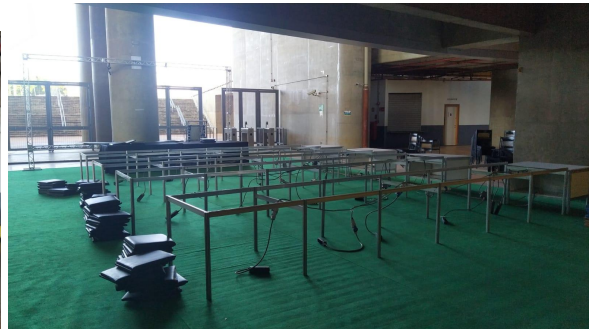
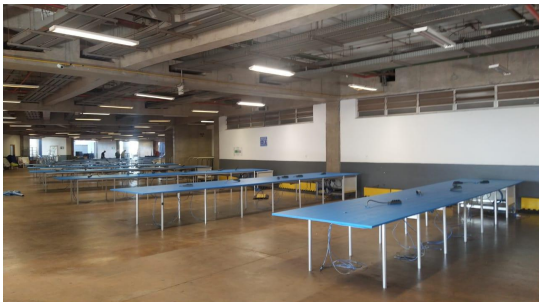




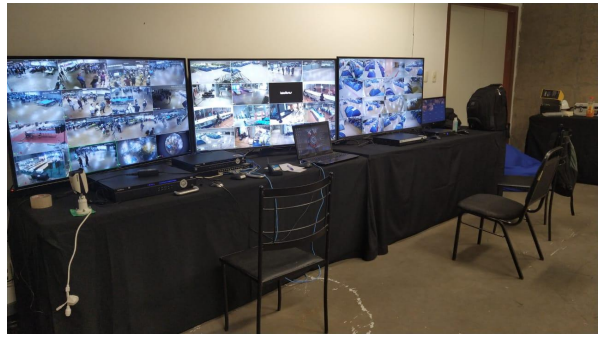
Indicador 2 - arena

Objetivo estratégico: área de acesso exclusivo a bancadas com internet de alta velocidade e palcos com rotatividade de conteúdos.

Medir: disponibilidade da estrutura, palcos com estrutura para interação do palestrante, aparatos de som, cadeiras para público, ativação da estrutura das bancadas de conexão e público ativo.



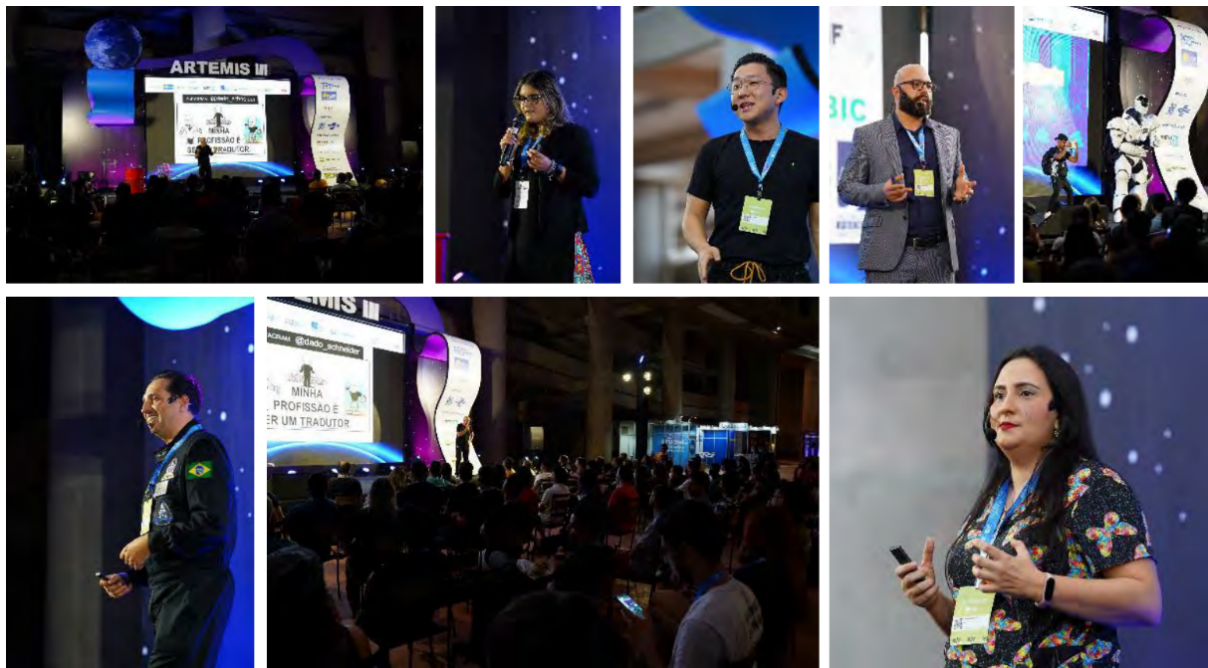
Adriano Zanni



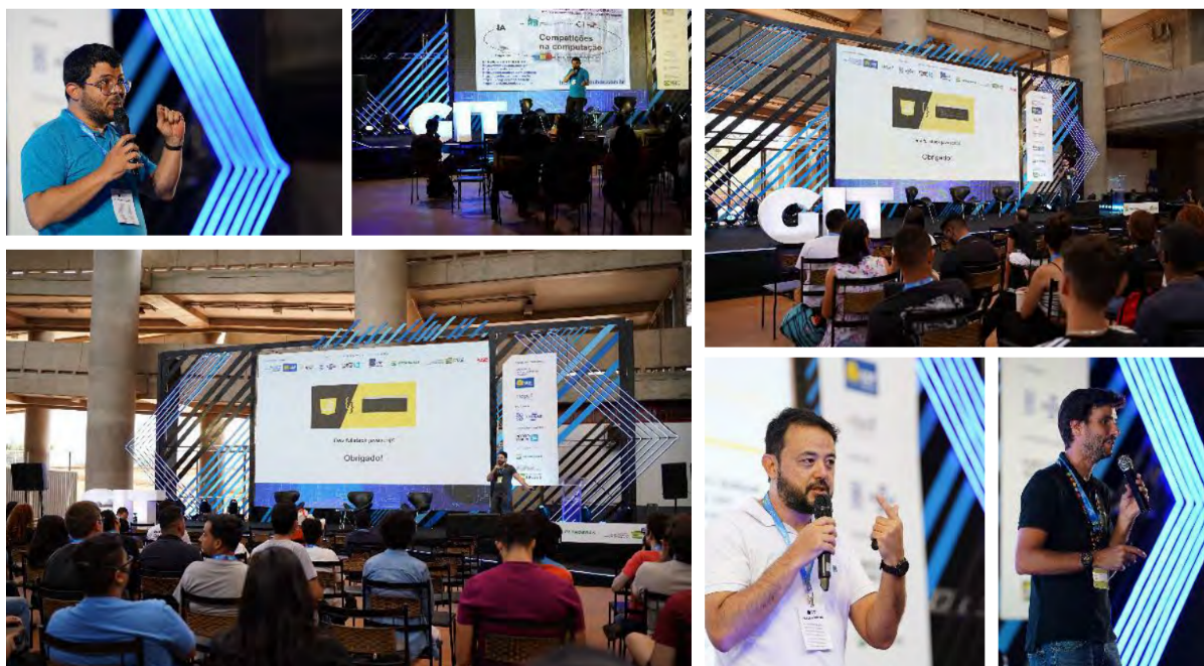
Palco Login



Palco Artemis III



Palco GIT



Palco T-800

Adriano Zanin

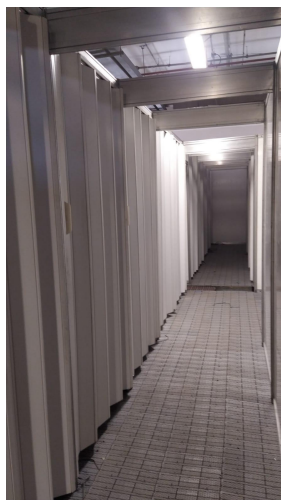


Indicador 3 - camping

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 2.000 barracas.





Indicador 4 - palcos híbridos

Objetivo estratégico: proporcionar conteúdos em formato de palestras, painéis e debates em plataforma digital

Medir: atividades propostas em 4 palcos temáticos, com conteúdos de 4 palestras por dia/palco, sendo mínimo de 48 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.

A handwritten signature in blue ink, reading "Adriano Zanni".

Os conteúdos podiam também ser apreciados por meros curiosos de forma avulsa através do canal de youtube e toda a programação segue disponível em rede social pública -youtube, através dos links:

23/03 - Abertura do evento e apresentação artística

Coletiva de imprensa:

publicação nas redes sociais: [Campus Party Brasil no Instagram: "Tá chegando a hora! 🙌❤️😄 Os jornalistas já chegaram para a Coletiva de Imprensa no palco #fábrica de empreendedores #cpbsb4eu vou #vempracampus"](#)

Abertura oficial Campus Party: [CPBSB4 - Abertura da Campus Party Brasília 2022](#)

Abertura show: [Campus Party Brasil no Instagram: ""Declaro aberta a CPBSB4!!!" Novaes. Tônico"](#)

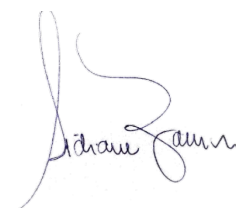
[\(37\) Campus Party - OSTNCS e DJ Bhaskar - YouTube](#)

24/03

- Palco Login: https://youtu.be/iT0IDk_vbRE

Status	Titulo da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 24/03			
Concluída	Novos negócios na Comunicação – Ninguém se atreve(ria) a montar um	Tiago Oberdá	14:00
Concluída	Compartilhamento de inteligência cibernética	Rodrigo Rosa	15:00
Concluída	Gamificação em Metaversos	Jenifer Teles	15:34
Concluída	NFT OPEN BOX - Aproveite o hype para gerar muito dinheiro.	Angelo Whosever	16:19
Concluída	Marketing nas redes sociais para quem está começando do zero	Rafaela Mendes	17:05
Concluída	Design Conversacional 101 - O futuro é conversacional	Willian Magalhães	17:34
Concluída	Como trabalhar com o algoritmo a seu favor: de Tiktok a Instagram, decifre o universo das redes sociais!	Filipe Buzzi	18:04
Concluída	Como se destacar no mercado com Dashboards em Excel	Tarcila Landin	19:00
Concluída	O crescimento do mercado gamer durante a pandemia e tendências para o futuro	Danuta Ferreira	19:30
Concluída	Podpah: A trajetória do podcast mais zika do Brasil.	Victor Assis	20:00
Concluída	Do conceito ao técnico - Os diferentes papéis de um Game Designer	Gabriel Andrade	21:00
Concluída	Utilizando o Scrum para impulsionar resultados	Leandro Nogueira	21:30

- Palco Artemis III: [\(40\) 24/03/2022 - Palco Artemis III #CPBSB4 - YouTube](#)

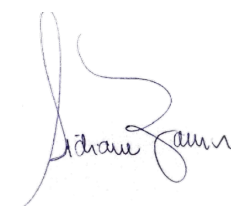


Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 24/03			
Concluída	Neurociência Tecnologia e Autismo	Joanicele Brito	12:00
Concluída	Tecnologia militar de ponta em prol da saúde e segurança da sociedade civil.	Eduardo Maximo	13:00
Concluída	Sua internet não te atende? Abra seu próprio provedor	Vitor Costa	13:30
Concluída	Transição Energética em meio a Revolução Tecnológica	Alesson Tadeu e Agnes	14:00
Concluída	Mercado Aeroespacial	Maria Clara	15:00
Concluída	Engenharia Aeronáutica	Arthur	15:30
Concluída	Do sertão a Marte: chances para ser astronauta	Julio Rezende	16:00
Incompleta	Blockchain	Danilo	17:25
Concluída	Tônico - Ação coca	Tônico - Ação coca	17:57
Concluída	O CÉU NÃO É O LIMITE!	Marcos Palhares	18:10
Concluída	Cooperação Espacial	Embaixador Daniel	19:09
Não realizada	Sem Palestra	Sem Palestra	Sem Palestra
Concluída	A Guerra Espacial - o presente e o futuro!	Felipe Nohra	20:00
Concluída	Desafios de uma Energia Limpa, Renovável e Sustentável, à luz da teoria e da aplicação do conhecimento	Christiane Borges	21:00
Concluída	BRAMON - Revolucionando a busca por novas chuvas de meteoros	Marco Rocca	21:30

- Palco GIT: <https://youtu.be/7UFQIObZXRw>

Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 24/03			
Concluída	Desenvolvendo perfis de observabilidade eficientes	Adail Horst	
Concluída	Banco de dados gratuito e poderoso: PostgreSQL	Luan Costa	13:02
Concluída	Dev fullstack javascript	Gutemberg Dantas	13:38
Concluída	Codificação defensiva - O bom é inimigo do ótimo	Alcyon Junior	14:14
Concluída	Adoção da Internet das Coisas como instrumento de coleta de informações, possibilitando a elaboração e implantação de Políticas Públicas	Jeann Wilson Aguiar Cavalcante	15:02
Concluída	Desafios de Segurança em um Mundo de Coisas Superconectadas	Christiane Borges	15:31
Concluída	Mais que inclusão, include - Jovens Hackeando o Futuro.	Francesco Farruggia	16:17
Concluída	HACKEANDO O MERCADO DE DRONES: DA AGRICULTURA AO COMÉRCIO	Matheus Brazão	17:30
Concluída	Grafeno, Nióbio e Terras Raras - Nanomateriais 2D e Battery	Rafael Ruscher	18:02
Concluída	Mobilidade como um Serviço (MaaS): acesso em vez da posse	Pedro Palhares	19:04
Concluída	BigLinux, 18 anos desenvolvendo Software Livre no Brasil	Bruno Gonçalves	19:38
Concluída	CD Mobile: Diga adeus o deploy manual de seus apps com Bit	Márcio Silveira	20:03
Concluída	Gamificação no ensino das ciências e engenharia da computação	Aderbal Botelho	21:00
Não realizada	Programando dados	Murillo Pinheiro	x

- T800: [\(40\) 24/03/2022 - Palco T-800 #CPBSB4 - YouTube](#)



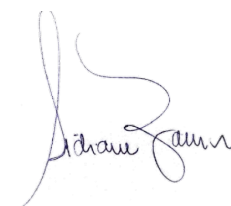
Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 24/03			
Concluída	Democratização tecnológica	Lucas Lima	14:12
Concluída	O tosco é o novo cool - a transformação dos vídeos na internet aplicadas ao setor público	Jéssica Martins Macedo	15:05
Concluída	Novas tecnologias e educação emancipadora ou barbárie: uma escolha para a sociedade contemporânea	Gina Vieira	15:34
Concluída	YOUNG CODERS: CODIFICANDO O FUTURO	Santana	16:00
Concluída	Por que não comprar pronto?	Iberê Thenório	17:17
Concluída	AUTO-ESTIMA NO WHATS? BOTA "ALTO" NISSOI!	Camilo Leon	17:43
Concluída	HUino Nacional - Plataforma de Ensino (All-in-On) com uso de IA	Hugney Macedo, Izaias Lopes	18:15
Concluída	Como fundar uma startup aos 12 anos	Nathalia Kelday	19:40
Concluída	Vale Delivery facilita auxílio aos pequenos produtores na pandemia	Jaqueline Ribeiro	20:10
Concluída	Movimento maker na educação.	Victor Lima	20:32
Concluída	Possibilidades de IA para o desenvolvimento de Tecnologias Assistivas	Marlete Silva	21:25
Concluída	Respirador mecânico de baixo custo: cultura maker na escola	Luciana Almeida, Guilherme	22:05

25/03

- Palco Login: https://youtu.be/if70kY_E9Ng

Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 25/03			
Concluída	Ganhar tudo ou perder tudo, o poder da fala	Karen Reis	14:00
Concluída	Entendendo e se protegendo de ataques de negação de serviço (DDoS attacks)	Vitor Brix	15:00
Concluída	Gerando Música Brasileira com a Inteligência Artificial	Pedro Henrique Rodrigues Mendes	15:30
Não realizada			=
Concluída	O Ecossistema de desenvolvimento de jogos no Distrito Federal	Alberto Miranda	17:10
Não realizada	Como lidar e entender meu filho gamer	Pathricia Cardoso	=
Concluída	Conhecimentos de agilidade e UX aplicados na construção de um game NFT!	Otávio Vitorino e André Wallace	17:52
Concluída	'Conteúdo, Marcas e Momentos: Tudo sobre (e para) pessoas.'	Tiago Oberdá	19:00
Concluída	Imersos em um Novo Mundo" - O Metaverso e as Realidades Estendidas	Gilberto Lima Junior	19:30
Concluída	O Sonhos dos eSports Pode Ser Uma Carreira Diferente Do Que Você Imagina	Rodrigo Selback	20:00

- Palco Artemis III: <https://youtu.be/5YaPp-4LmxE>

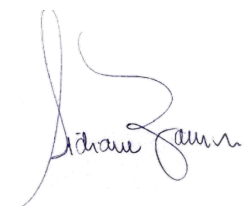


Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 25/03			
Concluída	Criatividade para a inovação: como ser um jovem cientista?	Wanghley	12:00
Concluída	Das fraldas às estrelas: a jornada de uma jovem cientista no Brasil	Sophia	13:03
Concluída	Lançamento Programa de Inovação Ministério da Saúde	Ministério da Saúde	13:32
Não realizada	Sem palestra até às 15h	Sem palestra até às 15h	Sem palestra até às 15h
Concluída	O Centauro e o futuro - uma historia de fogueira sobre saúde, inovação, criatividade e aprendizado.	Dr. Fernando	15:00
Concluída	A FAPDF no fomento da Ciência, Tecnologia e Inovação	FAP DF	15:37
Concluída	A Luz em uma breve história do nosso universo	Marcelo Domingues	16:02
Concluída	lixo : Problema ou solução?	Angela	17:00
Concluída	O futuro está na sua mão! Agora é a sua vez!	Ian Mckee	17:32
Concluída	O RECICLOTECH COMO GESTÃO INTELIGENTE DE RESÍDUOS ELETRÔNICOS NO GOVERNO	Vilmar Simeon	18:03
Concluída	Lixo Zero. Negócios e marcas como agentes da transformação climática.	Carol Rosignoli	19:00
Concluída	Soluções simples com Arduíno em Medicina Legal e Antropologia Forense	Malthus Galvão	19:29
Concluída	Ação monster		
Concluída	METAVERSO & MAD MAX	Dado Schneider	20:06
Concluída	Inovando na saúde com os colaboradores - programa de intraempreendedorismo	Eloizio	21:00
Concluída	Inteligência Artificial e a Neurociência do Sono	Allan Paulo	21:30

- Palco GIT: <https://youtu.be/72HMSDdj9go>

Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 25/03			
Concluída	Inteligência Artificial + Agronegócio 4.0 a Revolução	Felipe Consalter	12:00
Concluída	Gamificação para a educação e o ecossistema brasileiro de in	Rodrigo Arantes	13:00
Concluída	Um nerd dentro da Matrix dos Dados	Oswaldin Santos	13:30
Concluída	Os advogados robôs e o futuro do direito	Tainá Aguiar Junquilha	14:00
Concluída	Inovação e Visão Exponencial do Futuro	Orlan Almeida	15:00
Concluída	Transformação Digital do Estado Brasileiro	Fernando André Coelho Mitkiewicz	16:35
Concluída	Lançamento CPGoiás		16:10
Concluída	O que é Computação de Alto Desempenho e como usamos su	Guilherme Vilela	17:01
Concluída	Codificação Neural de Imagens	Nilson Guerin Júnior	17:29
Concluída	DevSecOps com OpenSource: Análises Automatizadas	Samuel Gonçalves	17:58
Concluída	Conectividade Celular e LPWAN para IoT	Eduardo Rodrigues de Lima	19:02
Concluída	Como treinar seu Carro Autônomo	Prof. Sandeco	20:00
Concluída	Armadilha de captura de ovos de Aedes aegypti autônoma	Bruno Lopes Carvalho	21:02

- T800: <https://youtu.be/nNmJc7GB7Cc>



Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 25/03			
Concluída	Da Física a Robótica	Suelen Felix, Frederico Lara	14:02
Concluída	Mulher, preta e gestora na TI	Thielle Cathia	15:02
Concluída	Soft skills do mundo geek	Kerlla Luz	15:30
Concluída	Matemática criativa e humanizada	Juliana Oliveira	16:03
Não realizada	Cidades Inteligentes	Gilvan Máximo	-
Concluída	Empreendedorismo social - Transformando estigma em carisma	Bruno Kessler	17:17
Concluída	As competições de robótica e o seu impacto no despertar do futuro STEAM.	Nathália Moura, Ana Luiza A	18:06
Concluída	Aprendizado Baseado no Caos	Dirce Carvalho	18:55
Concluída	Por que um governo precisa de uma escola?	Diogo Costa	19:37
Concluída	Futuro: Interdisciplinaridade, tecnologia e ciência!	Sarah Tuyani	20:04
Concluída	Brasília, a cidade dos concursos na era digital!	Williams Costa	20:40
Concluída	Drones na sala de aula: A Robótica aérea na educação	Carlos Candido	21:30

26/03

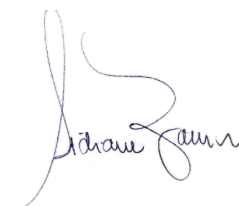
- Palco Login: <https://youtu.be/6suOQgC9I14>

Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 26/03			
Não realizada	O segredo para se comunicar com confiança	Bárbara Lins	-
Não realizada	O impacto da pandemia nas relações sociais.	Saulo Alves de Jesus Junior	-
Concluída	Dados abertos com Smart Cities.	Dhiego Santos Soares	15:35
Concluída	4º Encontro de Influencers na Campus Party Brasília	Eldo Gomes	16:05
Concluída	O match perfeito entre o físico e o virtual	Wagner Maia, André Gatto e José Maurício	17:05
Não realizada			
Concluída	Um mergulho no universo em expansão do jornalismo de dados	Matheus Nascimento	18:05

- Palco Artemis III: <https://youtu.be/ERARD9uSA6s>

Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 26/03			
Concluída	Mesa Redonda: Espaço e aplicações	Victor Baptista, Leonardo, Cristiano e convidados	12:11
Não realizada	Slot reservado para Gilvan	Gilvan Maximo	Não Compareceu
Concluída	Ameaças provocadas por Space Debris e perspectivas de um futuro Sustentável	Luis Alves	13:33
Concluída	Ação Coca Cola		
Concluída	O PODER DA MENTE	Pyong	14:03
Concluída	Desfile e Concurso de Cosplay	Cosplay	15:23
Concluída	Como o mau uso da tecnologia pode prejudicar jovens e crianças	Fabiano de Abreu	16:00
Concluída	Lançamento da Revista Científica Campus Party	Revista científica	17:05
Não realizada	Programa de formação de talentos	Rafael Gov	Não compareceu
Concluída	Astronomia, uma ciência ao alcance de todos	Prof. Paulo	18:00
Concluída	Encerramento		19:25

- Palco GIT: <https://youtu.be/xF68coabIMU>



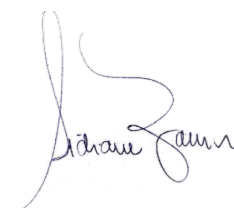
Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 26/03			
Concluída	Desenvolvimento de software para empreendedorismo e inovação	Dra. Carla Rocha	12:00
Concluída	Políticas Públicas de Inovação no Brasil	Gilmar dos Santos Marques	13:00
Concluída	Identidade Digital no Contexto da Transformação Digital do Es	Luiz Carlos Miyadaira Ribeiro Júnior	13:30
Concluída	O uso da "Cultura Ops" em Projetos Machine Learning	Thálisson Lopes	14:00
Concluída	Hackers e seus Ransomwares: Um grande problema para sua	Rodrigo Jonas Fragola	15:00
Concluída	Arquivos que respiram dados	Raquel, renan	15:35
Concluída	Oportunidades internacionais; imigração; carreira internaciona	Sarah Sanchez	16:06
Concluída	Como construir sua fintech	Ricardo Fernandes Paixão	17:00
Concluída	Programa de Privacidade e Segurança da Informação - PPSI	Leonardo Rodrigo Ferreira	17:25
	Rendering the Films of the Future	Jordan Soles	18:00

- Palco T800: <https://youtu.be/5iCTMfOt5rc>

Status	Título da Atividade	Autor (s)	Horário de início
Dia 26/03			
Concluída	Educação 4.0, BNCC e o Futuro do Ensino Pós-Pandemia	Rafael Mascarenhas, Víctor	14:01
Concluída	As oportunidades das Edtechs para recuperar a educação	Di Campos, Leonardo Argôl	14:58
Concluída	Soluções tecnológicas de apoio a educação e pesquisa	Mateus Oliveira, Wesley S	15:33
Concluída	ESG e INOVAÇÃO SOCIAL: Hackeando o Sistema com Propósito	Ricardo Podval, Francesco	16:11
Não realizada	Inovação Aberta - Oportunidade para Organizações e Startups	Rafael Fernandes	
Concluída	Inteligência artificial: como a tecnologia transformará a educação pós-pandemia	Rodrigo Calado	17:30
Concluída	Estratégias de utilização das informações patentárias de domínio público	Emanuela Marceline	18:16

Os links entregam os conteúdos que foram compartilhados ao vivo com todos os participantes.

Indicador 5 - Hackathon





Objetivo estratégico: realizar um desafio que tenha por base um dos dezessete ODS
Medir: captar, gerar e apoiar ao menos 5 equipes para o desenvolvimento do desafio.

Para cumprimento deste indicador foi realizado um Hackathon em parceria com o SEBRAE cujo tema foi: Inclusão Digital e Economia Circular, com o desafio de pensar na capacitação e integração das comunidades do Distrito Federal em seus principais desafios, dentro da proposta da cidade inteligente.

Por parte do Governo do Distrito Federal a maratona foi acompanhada pelos coordenadores: Anderson Freire e Lucas Candeira.

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

Com o modelo híbrido de Hackathon, ou seja, presencial e online, nosso desafio contou com um total de 175 inscritos, 73 participantes ativos e 17 equipes formadas no início do evento.

As rodadas de mentoria aconteceram durante o evento, composta por um grupo de 25 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.

Foram premiadas três equipes vencedoras:

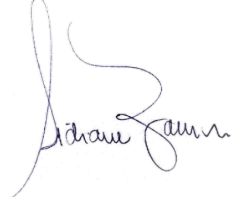
- MusicGo (terceiro lugar) formada por quatro participantes Yuri dos Santos Silva, Israel Teles Bandeira, Fernanda Emily de Carvalho, Tricia Jean Mae Garcia Gapuz Grisi, eles criaram a MusicGo, uma plataforma que conecta quem busca por serviços e atividades musicais, com quem pode oferecer o melhor deste universo, conectando-os a uma comunidade, como proposta de network, troca de experiências e crescimento da comunidade do ecossistema musical;
- RenovTec (segundo lugar), formada por cinco participantes, Nathália Rezende Magalhães, Wanghley Soares Martins, Pablo Miranda Rocha Costa, Edilson Nery Barbosa e Rayssa Lorranny Soares Cassimiro, eles criaram a RenovTec, uma plataforma de conexão entre doadores e receptores de equipamento eletrônico, dando um novo destino a esses equipamentos e diminuindo a exclusão digital. As pessoas com aparelhos sem uso em casa serão estimuladas a doá-lo por meio de recompensas, já que todo equipamento doado será analisado, um determinado valor será atribuído a ele de acordo com seu estado, e esse valor será usado na sua próxima compra eletrônica em alguma das lojas parceiras gerando assim um desconto para o cliente e;
- Remob (primeiro lugar), formada por cinco participantes, Caio Sales de Melo, Pedro Henrique da Rocha Soares, Wesley Lopes Ferreira Santos, Eber Lucas Cerqueira Elias e Gabriel Junio Fonseca Silvam eles criaram uma plataforma que uma pessoa comum troca o lixo eletrônico por pontos no app, onde o dinheiro pode ser convertidos em créditos nos programas do BRB e BRB mobilidade nos postos do Metrô-DF. O REMOB proporciona uma experiência atrativa, incentivando o descarte correto desses materiais e retribuindo a você por fazer parte dessa iniciativa.

Para cumprimento e entrega, além de acompanhamento com os mentores e jurados, as equipes fizeram, via plataforma de coordenação do desafio a entrega dos seguintes arquivos:

1(um) vídeo pitch de 3min;

1 (um) vídeo demo;

1 (um) .pdf de Apresentação;



Adriano Zamboni 25

1 a 3 (um à três) links de repositório público; e
1 (um) link da solução.

Para melhor demonstração, seguem links dos vídeos entregues pelas equipes vencedoras:

MusicGO:

https://drive.google.com/file/d/1tMSAEXj9qJfUzHU3c0uZsIQHhLuf0xw/view?usp=drive_web

RENOVTEC

https://www.youtube.com/watch?v=U7v9IOM8jIA&ab_channel=WanghleySoaresMartins

REMOB

https://www.youtube.com/watch?v=Vk-SskPSsD0&ab_channel=RemobStartup

Indicador 6 - Workshops

Objetivo estratégico: realizar ao menos um espaço de workshop que permite criar e apresentar o que se é capaz de fazer com o uso da tecnologia

Medir: desenvolvimento da atividade.

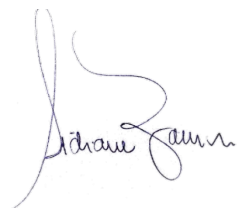
O Termo de Fomento previu a realização de um espaço de workshop capaz de permitir interação com o público e ações do universo “maker”. Quando na realização do evento, a partir das parcerias que foram firmadas com patrocinadores privados e outros, foi possível ampliar o investimento ao evento, entregando assim, a realização de dois workshops, além do espaço da Campus Kids, que também se caracteriza como espaço de workshops.

Os espaços foram nomeados de: Ágile e Growth, sendo Workshop Agile - temas ligados a desenvolvimento, ciências, robótica, etc e Workshop Growth - temas de empreendedorismo, cultura digital, etc.

- **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:

[Programação - #CPBSB4 | Campus Party Brasília \(vaitercampus.org\)](https://vaitercampus.org/#CPBSB4)



Adriano Zamboni 26



PROGRAMAÇÃO



Agenda

[23 de Março](#)
[24 de Março](#)
[25 de Março](#)
[26 de Março](#)
[27 de Março](#)

12:00
12:55



Desenvolvendo perfis de observabilidade eficientes

Adail Horst

[Ver mais](#) ▾

12:00
13:55



Kit de Sobrevivência ao Scrum Zumbi

Eloisa Masson, Antonio Carlos Mansur

[Ver mais](#) ▾

12:00
13:55



Meu primeiro robô

Lana Nárcia

[Ver mais](#) ▾

12:00
12:55



Jogos no mundo real - Qual a influência dos jogos na vida escolar?

Rafaela Bueno

[Ver mais](#) ▾

12:00
12:55



Maratona Negócios Campus Party: Transformando sua ideia em negócio

Genésio Gomes, Guilherme Alves

[Ver mais](#) ▾

- **Do planejamento orçamentário**

O aporte de R\$ 6.327.483,92 (seis milhões, trezentos e vinte e sete mil, quatrocentos e oitenta e três reais e noventa e dois centavos) foi recebido na data de 21.03.2022, na conta corrente número 027.046.386-0 cadastrada no banco BRB em nome da proponente.

Nome do Titular **INSTITUTO CAMPUS PARTY**

Conta de Origem **027.046.386-0 - Conta Corrente**

Tipos de Extrato *

Mês *

DETALHAMENTO

Data: 04/04/2022
Hora: 14:56:56

Lançamentos

Data	Descrição	DOC	Valor	Saldo
	Saldo Anterior			0,01 +
21/03/2022	CREDITO FORNECEDOR GDF	016697	6.327.483,92 +	6.327.483,93 +
22/03/2022	DEBITO TRANSF ELET P POUPANCA INSTITUTO CAMPUS PAR 0270463860	027027	1.000.000,00 -	5.327.483,93 +
22/03/2022	APL FI BRB FEDERAL INVEST 00000000000000000000	160520	5.327.483,93 -	0,00

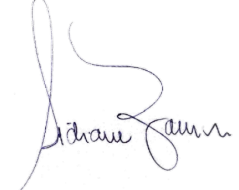
No ato do recebimento o recurso foi devidamente aplicado em fundo de investimento de curto prazo e teve sua aplicabilidade com exclusividade para a realização do evento, garantindo cumprimento da Lei 13.019/2014 e normativas e legislações vigentes.

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.

Observamos que a conta corrente utilizada para movimentação dos recurso, continha saldo residual de movimentações anteriores, já sinalizado por esta proponente em prestação de contas anterior e declarada anuência, aguardando assim para recolhimento conforme orientação.

Saldo inicial em contas de investimento - não é objeto do fomento | 6.531,06 |

Durante a execução, vale considerar economicidade em algumas linhas que permitiram o remanejamento entre algumas linhas de serviços que se fizeram necessários, como demonstrado na tabela abaixo :

 28

item	Rubricas aprovadas	valor total	valor utilizado	diferença
2.0	Contratação de tradutor para palestras de magistras	R\$ 2.000,00	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00
4.6 / 4.7	Compra de barracas - soma das linhas	R\$ 201.365,28	R\$ 194.955,45	R\$ 6.409,83
7.4	Anúncio Facebook, Instagram e Twitter + Mídia off line	R\$ 60.000,00	R\$ 20.000,00	R\$ 40.000,00
8.5	Cache para Palestrantes e Influenciadores	R\$ 15.000,00	R\$ 12.500,00	R\$ 2.500,00
10.14	Colab (comunicação e mkt)	R\$ 33.600,00	R\$ 32.400,00	R\$ 1.200,00
11.1	Passagens aérea Internacional	R\$ 30.000,00	R\$ 49.370,09	-R\$ 19.370,09
12.4	Hospedagem Palestrante - apto DBL	R\$ 30.450,00	R\$ 0,00	R\$ 30.450,00
12.5	Hospedagem Palestrante - apto SGL	R\$ 12.600,00	R\$ 7.875,00	R\$ 4.725,00
		R\$ 372.415,28	R\$ 310.225,54	R\$ 66.914,74

Com a economicidade observada a proponente pode majorar a linha de passagem internacional que sofreu ajustes devido ao prazo de emissão e alteração de voo, por solicitação do palestrante internacional quando no seu retorno.

Houve ainda algumas movimentações equivocadas por parte do BRB entre conta de investimentos, que foram totalmente reembolsadas quando notificadas por essa proponente.

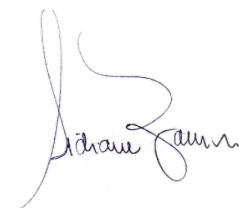
Valores e reembolsos podem ser observados nos extratos bancários anexos.

Com a economicidade observada em algumas linhas, a proponente declara anuência do valor de R\$ 66.614,74 (sessenta e seis mil, novecentos e quatorze reais e setenta e quatro centavos), que somado à rentabilidade do período e saldo inicial, somam R\$ 84.691,43 - até a data de 15 de fevereiro de 2023, quando consultado.

Assim aguardamos por orientação para o devido recolhimento ao erário dos saldos residuais, assim como encerramento da conta corrente.

.Para demonstração dos recursos foram criadas planilhas comparativas que carregam não somente informações quanto aos pagamentos, como ainda, extratos bancários da conta corrente e conta investimento, desde o recebimento do recurso, até a presente data.

Os documentos podem ser apreciados através do link abaixo:

 29

https://drive.google.com/drive/folders/1a0kfUTAjQEzkTXc1Gdok_OatnmcP5t?usp=share_link

- **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 quanto a 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:

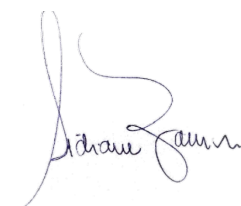
- Inserção do logo do Governo do Distrito Federal nas principais materiais online do evento como apoio institucional;
- Inserção do logo do Governo do Distrito Federal identificado na página da Campus Party Brasil e no Relatório Final do evento;

Credenciais:

- 400 (quatrocentas) credenciais do tipo “Campuseiro” com direito à barraca individual;
- 2.000 (duas mil) credenciais do tipo “Campuseiro” sem direito à barraca individual;
- 100 (cem) pulseiras “VIP”;
- 60 (sessenta) credenciais do tipo “Patrocinador”;
- 200 (duzentas) credenciais do tipo “Convidado” sem direito à barraca individual;
- 400 (quatrocentas) pulseiras "Day Pass";
- 5.000 (cinco mil) pulseiras para identificação dos jovens convidados pelo Governo do Distrito Federal (estudantes).

Entrega realizadas com bonificação de ampliação pela proponente:

- Reserva de 10 slots de até 25 minutos cada, a serem distribuídos nos palcos híbridos do evento, enquadrando-se na agenda da Campus Party Brasília 2022 – CPBSB4 para



apresentação de conteúdo indicado pelo governo. REALIZADO COM DISPONIBILIDADE DE 17 SLOTS EM PALCOS


- Espaço e montagem de estande em local de destaque do evento com circulação na área denominada Open Campus com 150 m2 (cem metros quadrados), estrutura de elétrica e rede cabeada de internet, incluindo estrutura, ambientação, decoração com mobiliário e comunicação visual no valor de R\$ 225.000,00 (duzentos e vinte e cinco mil reais); REALIZADO COM AMPLITUDE DE ESPAÇO VIP PARA CONVIDADOS GDF

- **Dos resultados alcançados**

A proponente se permite julgar como satisfatório o resultado da quarta edição da Campus Party Brasília, considerando todos os pontos aqui mencionados e tendo idealizado, construído e vivido cada momento da entrega desse compromisso.

Salientamos que na prévia da realização do evento Campus Party Brasília 2022, para firmar a entrega dos elementos de negociação em plano de trabalho, foi formada uma comissão presencial que contou com responsáveis por parte da proponente e equipe técnica avaliadora da Secretaria de Tecnologia e Inovação do Governo do Distrito Federal a fim de confirmar e garantir a realização com êxito.

E assim, após apreciação dos pontos de entrega, reunião de alinhamento e esclarecimento



INSTITUTO CAMPUS PARTY

CNPJ: 10.912.323/0001-05

Sidiane Zanin - Responsável Legal