



CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA

PROPOSTA DE TRABALHO APRESENTADA

AO GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

JULHO/2021



Ao

Secretário de Estado de Desenvolvimento e Inovação – Governo de do Distrito Federal
Sr. Gilvan Maximo

Ref.: Proposta Campus Party Digital Brasília

Prezado Secretário,

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

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

Em 2020 como resposta ao covid-19 e com a impossibilidade de viabilizar edições físicas foi criada a Campus Party Digital. Em apenas poucos meses foi desenvolvida e executada a primeira edição do evento neste formato que aconteceu de forma simultânea em diversos países com atividades como conferências, workshops e call4ideas.

Em Brasília tivemos a edição Campus Party Digital Brasília no mês de Julho de 2020 que apresentou o Palco Principal Global com a temática Reboot The World e 5 Palcos temáticos locais, Work Life, Green Deal, Living Better, Joy Of Life e New Horizons.

Acreditava-se no retorno próximo a chamada antiga normalidade, mas infelizmente chegamos ao final do primeiro semestre de 2021 e não ocorreu como o esperado.

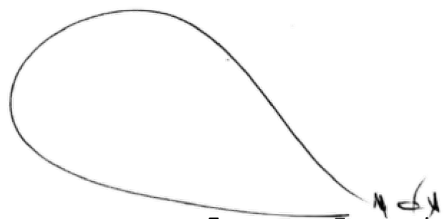
Com o intuito de manter-se em contato com o ecossistema digital e atender a expectativa do público cativo, propomos a realização da 2a. Edição da Campus Party Digital Brasília 2021 a ser realizada de 22 a 24 de julho de 2021.

O objetivo da proposta de um evento Digital acontece com atividades online por meio de palestras, workshops e desafios. Os desafios entram na programação obrigatória unindo talentos em prol de soluções tecnológicas para diferentes problemas enfrentados nesse momento de crise. Serão 3 dias de evento, 5 palcos temáticos e mais de 200 horas de conteúdo. O conteúdo do evento contará com uma equipe focada na busca de palestras e atividades inovadoras e espera contar com o apoio do Governo do Distrito Federal.

Com o objetivo de repetir o sucesso da edição passada, reiteramos a grande importância do apoio institucional do Governo do Distrito Federal para a concretização da Campus Party Digital Brasília em julho de 2021.

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

Atenciosamente,



Francesco Farruggia
Presidente
Instituto campus Party

FRANCESCO FARRUGGIA
FRANCESCOFARRUGGIA (Jul 20, 2021 20:19 ADT)

SUMÁRIO

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

1. IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

ORGANIZAÇÃO		
Nome da entidade INSTITUTO CAMPUS PARTY		CNPJ 10.912.323/0001-05
Rua Av. Paulista nº 171	Bairro Bela Vista	Cidade São Paulo
Complemento 4º andar	Estado São Paulo	CEP 01311-000
E-mail: financeiro@institutocampusparty.org.br		Celular: (31) 98451-5064
Site: http://www.campus-party.org/		
RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO		
Nome completo: FRANCESCO FARRUGGIA		
CPF: 844.514.835-49		RG: V-448414-3
Endereço: Condomínio Buscavida, Condomínio Laguna do Sol	Bairro: Estrada do Coco	Cidade: Camaçari
Complemento: Lote 03, KM 08	Estado: Bahia	CEP: 42800-000
E-mail: farruggia@protonmail.com		Celular: (71) 99973-9307
Cargo:		

Presidente	
Eleito em: 31/03/2021	Vencimento do mandato: 31/03/2025
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA	
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Gisele Valdivia Castro	Função na parceria: Gerente Relações Institucionais e Convênios
E-mail do responsável: gisele.castro@campus-party.org	Celular: (11) 986570166

2. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome do evento: Campus Party Digital Brasília.

Período de realização: 22 a 24 de julho de 2021.

Período de execução: 2021.

Público alvo: Estudantes e Profissionais.

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

Valor global da parceria: R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais).

3. HISTÓRICO

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

afirmando-se um dos principais encontros focados em tecnologia e inovação, um hub para as pessoas que querem transformar o mundo.

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

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

Sempre com o compromisso de trazer conteúdos importantes e relevantes considerando o cenário atual do país e da região que sediará o evento, a Campus Party possibilitou a vinda de nomes de peso e referências nas mais diversas áreas de atuação como: o consultor estabelecido no Vale do Silício, Matthew F. Reyes, o cientista de dados brasileiro, Ricardo Cappra, a artista interdisciplinar que trabalha com a intersecção da arte e ciência, Anne Liu, o artista multimídia e criador de show de drones, Horst Hörtnner, a diretora-executiva da Mauricio de Sousa Produções, Mônica Sousa, que inspirou a famosa personagem dos quadrinhos, líder da Turma da Mônica; a ganhadora do prêmio Nobel de Química, Ada Yonath; o membro do Board do Linux Professional Institute, Jon "Maddog" Hall; Candice Pascoal, a fundadora e CEO do site de financiamento coletivo Kickante, considerado o maior de crowdfunding da América Latina; a pesquisadora e especialista em biotecnologia, Priscila Monteiro Kosaka, o Doutor em Comunicação e Campuseiro, Dado Schneider, Paul Zaloom, do Mundo do Beakman, Marcos Roberto Palhares, pioneiro no voo civil ao espaço; os influenciadores digitais Irmãos Piologo; a professora de astronomia Ana

Leonor Chies, vencedora do prêmio L'Oréal UNESCO ABC Para Mulheres na Ciência na área de Física; Carlos Cândido, precursor do campeonato de drones, Nolan Bushnell, fundador da Atari conhecido como o pai do videogame; Mat Pat criador de conteúdo que alia o mundo dos videogames com lógica e ciência no canal de YouTube, The Game Theorists; e Greg Gage, neurocientista e engenheiro elétrico, além de cofundador e Ceo da BackYard Brains, instituição que foca em democratizar o conhecimento sobre neurociência.

Em 2020 em decorrência da pandemia do Covid-19 que assolou os quatro cantos do globo na impossibilidade de viabilizar eventos físicos, a Campus Party organizou um evento digital simultâneo, dentro de sua plataforma Reboot The World, com centenas de atividades: entre palestras, conferências, workshops, hackathons, e contou com a participação de pessoas do mundo inteiro. Em apenas 3 meses foi criada e executada a primeira edição do evento digital com transmissão simultânea em 31 países. O evento foi disponibilizado gratuitamente e contou com a arrecadação e benefício para o MÉDICOS SEM FRONTEIRAS (MSF).

Impulsionando a troca de conhecimento e experiências, sejam elas técnicas como culturais, devido às necessidades observadas por meio do público ávido por novas informações, encorajamos e inspiramos jovens talentos a desenvolverem suas próprias ideias conectando-os com outras pessoas com ideias semelhantes, para acelerar, significativamente, o ecossistema empreendedor da cidade, do país ou da sua região.

Os resultados do evento ultrapassaram as barreiras físicas, pois a cada evento sua base de dados se renova com mais participantes. Hoje somos mais de 500 mil pessoas na comunidade Campus Party na qual a qualidade dos conteúdos e a interação das pessoas ao longo dos anos se fez de extrema importância para criar assim um verdadeiro arquivo de talentos pelo Brasil e pelo mundo.

4. JUSTIFICATIVA

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

O impacto pode ser catastrófico para a economia, para a saúde social e mental da sociedade.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Usando habilidades digitais será possível ajudarem:

- Pessoas vulneráveis que precisam de assistência;
- Pequenas empresas a promover uma transição digital rapidamente;
- Na melhoria de discussões sobre os impactos da pandemia na sociedade;
- Na oferta de conteúdos informativos ou de entretenimento leve, que estimulem as pessoas;
- Nas atividades que trazem alegria, bem-estar, atividades prazerosas, leitura e conversas;
- Na apresentação de ferramentas para trabalhar eficientemente em casa;

- Na recolocação no mercado de trabalho, para pessoas que perderam seus empregos;
- Na sensação de confinamento ser substituída pelo uso da tecnologia para o bem;
- A enxergar oportunidades;
- A desenvolver a cultura de desempenho e responsabilidade;

A proposta mantém a Campus Party Digital Brasília no calendário sem afetar as necessidades do governo nos momentos atuais.

5. EDIÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL BRASÍLIA

O evento Campus Party Digital Brasília – CPDIGITAL BRASÍLIA será realizado de 22 a 24 de julho de 2021. Serão 3 dias ao vivo e *on demand* por meio do site da Campus Party.

6. OBJETIVOS

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

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

Um formato exclusivo para conectar talentos, instituições, empresas, universidades e comunidades através da tecnologia com o propósito de criar um futuro melhor e mais

sustentável juntos - oferecendo aos participantes uma experiência 360º em conteúdos da Campus Party.

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

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

- Proporcionar uma experiência híbrida, porém poderosa a um grande público de qualidade;
- Criar um forte elo com a geração digital (Millennials, Geração Z);
- Estimular, apoiar e mostrar ideias criativas, perspectivas e soluções concretas que ajudem a melhorar a vida de todos;
- Criar um relacionamento duradouro com o nosso público, entregando uma jornada anual garantindo maior engajamento;
- Contribuir ativamente para desenvolver ou sustentar iniciativas estratégicas que tenham um impacto positivo neste momento de grande necessidade;
- Aumentar a conscientização, envolvimento e a visibilidade do governo perante a sociedade no apoio às ideias ou iniciativas para a criação de soluções voltadas a saúde e ao emprego neste momento de crise;
- Despertar a curiosidade e busca por informações, conteúdos, cursos e atividades relacionados às ferramentas tecnológicas para melhorar o futuro do indivíduo e da sociedade, oportunidade de suma importância neste momento;
- Inserir os indivíduos no cenário tecnológico atual e indicador de futuro a partir de atividades disponibilizadas gratuitamente através da transmissão web gratuita das palestras;
- Apresentar e destacar novas ferramentas tecnológicas e tendências para o futuro, proporcionando aos indivíduos acesso a informações e iniciativas que estão percorrendo várias partes do país e do mundo;

- Proporcionar o ambiente ideal para conectar pessoas e projetos inovadores de diferentes segmentos e favorecer a criação de novas realizações e/ou empreendimentos;
- Incentivar estudos e pesquisas para o desenvolvimento de tecnologias alternativas, produção e divulgação através da reprodução de conhecimentos técnicos e científicos no que tange às atividades mencionadas no plano Campus Party Digital Brasília.
- Fomentar a discussão sobre os impactos e rumo da sociedade em paralelo com a transformação digital, das novas tecnologias, da educação, da saúde e empreendedorismo;
- Estruturar ambiente democrático onde instituições públicas e privadas para que possam se comunicar com novos talentos gerando oportunidades a todos;
- Utilizar a plataforma campuse.ro (via site e aplicativo) para divulgar as atividades e conectar pessoas;
- Transmissão ao vivo de conteúdo, com palestrantes nacionais e internacionais e vídeos estarão disponíveis no site oficial da Campus Party.

7. PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA

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

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

Através de um ambiente democrático a Campus Party convida comunidades engajadas de diversos segmentos, como também palestrantes, painelistas, empresas privadas e públicas,

com um leque de temas que envolvem empreendedorismo, inovação, ciência, tecnologia, programação, desenvolvimento, segurança, entre muitos outros conteúdos que alimentam o ecossistema digital.

8. METODOLOGIA

8.1. PALCOS

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

Os palcos e suas temáticas serão:

- WORK LIFE: Emprego e Economia

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

- GREEN DEAL: Energias limpas e Meio Ambiente

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

- JOY OF LIFE: Entretenimento e Cultura Digital

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

- LIVING BETTER: Saúde e Ciência

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

- NEW HORIZONS: Educação e GovTech

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

9. CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL NECESSÁRIA

Para que o Instituto Campus Party entregue o projeto Campus Party Digital Brasília 2021, fora a mão de obra operacional necessária durante a realização do evento, dependerá de uma equipe formada por profissionais específicos em diversas áreas.

São eles:

- **Assessoria Contábil** - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado a facilitar as contratações no que diz respeito a NF's, contratos e recolhimentos;
- **Assessoria Jurídica** - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado facilitar as situações cotidianas durante o projeto e evitar problemas jurídicos futuros;

- **Gerência Administrativa Financeira** - Responsável pelos processos de contas a pagar e receber; pelo fluxo de caixa; interface com a contabilidade, tanto no departamento pessoal quanto administrativo-financeiro; atualização das certidões e títulos da organização;
- **Gerência de Comunicação e Marketing** - Responsável por elaborar planos estratégicos das áreas de comercialização e comunicação para o evento. Define e supervisiona a elaboração dos catálogos de produtos, promovendo a sua divulgação na promoção do evento;
- **Gerência de Conteúdos e Comunidades** - Responsável pela estratégia na execução e a integração do conteúdo a ser apresentado no evento. Pesquisa e busca inovações no mercado para que sejam apresentados ao público participante. Tem como objetivo planejamento e coordenação dos conteúdos;
- **Gerência Relações Institucionais e Convênios** - Desenvolve o relacionamento com instituições, articulando estratégias para estabelecer parcerias entre a empresa e governos. Responsável por conduzir o trâmite burocrático desde a construção da proposta até a prestação de contas após realização e entrega do objeto do projeto;
- **Gerência de Operações e Produção** – Gerencia os custos da área de produção, planeja, promove, realiza, administra e controla os recursos para que o evento aconteça. Negocia com fornecedores, supervisiona a produção durante a montagem e a desmontagem dos eventos.

10. METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS

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

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

10.1. INDICADORES

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

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

INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO WORK LIFE

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço dedicado a conteúdos envolvendo o futuro do trabalho, economia na era digital e suas transformações. Temas como: Profissões do Futuro, Gestão, Economia Criativa, Especialização em Novas Tecnologias, Empreendedorismo entre outras.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras

INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO GREEN DEAL

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	O Espaço tratará de assuntos essenciais para a vida moderna, tendo como base meio-

	<p>ambiente, diretamente ligados ao desenvolvimento sustentável, englobando assim aspectos econômicos, sociais e ecossistema.</p> <p>Temas: Tecnologia e meio ambiente, Energia Limpa, Cidades e Comunidades Sustentáveis, Consumo e Produção Responsáveis, Economia Compartilhada, entre outros.</p>
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	<p>22/07/2021 - 4 palestras</p> <p>23/07/2021 - 4 palestras</p> <p>24/07/2021 - 4 palestras</p>

INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO LIVING BETTER

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	<p>Espaço trará como pilares duas frentes essenciais na sociedade: Saúde & Bem-Estar e Ciências.</p> <p>Temas: Internet das Coisas, Robótica, Computação Quântica, Telemedicina, entre outros.</p>
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos e Institucional
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021

METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras
---------------	---

INDICADOR 4: CONTEÚDOS – PALCO JOY OF LIFE

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço voltado para entretenimento e criatividade. Temas: Games, Mídias Digitais, Design, Artes, Música, entre outros.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras

INDICADOR 5: CONTEÚDOS - PALCO NEW HORIZONS

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

COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras

INDICADOR 7: CONTEÚDOS - ESTÚDIO

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar local apropriado para gravar Palestras, Painéis ou Debates
DESCRIÇÃO:	Espaço específico para gravação
O QUE MEDIR:	Local montado
COMO MEDIR:	Registro de imagens ou vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Comprovação por imagens
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 3 imagens com pessoas diferentes dos outros dois dias no local 23/07/2021 - 3 imagens com pessoas diferentes dos outros dois dias no local 24/07/2021 - 3 imagens com pessoas diferentes dos outros dois dias no local

A quantidade de metas apresentadas servem como referências mínimas a serem entregues.

11. OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

11.1. OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a Campus Party Digital Brasília. São elas:

- **Publicidade**
 - Direito de usar a imagem da Campus Party (Marcas, Logotipo e Imagens) nas campanhas sociais do Governo do Distrito Federal, desde que seja aprovado pela organização da Campus Party;
- **Relações Públicas**
 - Participação virtual do Excelentíssimo Governador do Distrito Federal ou representante para participação na live de lançamento, nas mensagens de abertura e encerramento do evento;
- **Comunicação Web**
 - Inserção do logo do Governo do Distrito Federal nos canais oficiais online do evento como apoio institucional (Redes sociais Instagram, Twitter e Facebook);
 - Inserção do logo do Governo do do Distrito Federal identificado na página da Campus Party Digital Brasília e no Relatório Final do evento;
- **Imprensa**
 - Release das ações do Governo do Distrito Federal para serem enviados durante a Campus Party Digital Brasília sendo que o conteúdo base é de responsabilidade do próprio governo;
- **Conteúdos**
 - **Produção de 1 Desafio de Inovação Reboot the Word**
 - *Entrega de desafio/temática escolhida pelo Governo do Distrito Federal, onde os interessados poderão criar soluções com base tecnológica para o desafio proposto.*
 - *equipe vencedora como premiação participará do Programa de Aceleração do parceiro do Instituto Campus party;*
 - **Estúdio**
 - *Estúdio com chroma key (inclusive no piso) com uma boa área, câmeras, retorno de áudio, TVs para retorno,*

iluminação softbox e microfone sem fio com fone de ouvido para até 2 palestrantes.

A área de comunicação em coordenação com a assessoria de imprensa do Instituto Campus Party realiza disparo de *release* para mailing de veículos previamente credenciados em edições da Campus Party anteriores. São oferecidas pautas relevantes para os editoriais com as temáticas de tecnologia, ciências, internet, variedades e comportamento.

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

11.2. CONTRAPARTIDAS

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

- Reserva de 10 slots de 25 minutos cada na agenda da Campus Party Digital Brasília para apresentação de conteúdo indicado pelo Governo nos Palcos Temáticos.

12. MÉTODOS DE MONITORAMENTO

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

13. INVESTIMENTO

Para o cumprimento de todas as metas do projeto e de acordo com o estudo de viabilidade realizado pelo Instituto Campus Party, o apoio financeiro necessário será para a realização da edição será de R\$150.000,00 (Cento e cinquenta mil reais) destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

14. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

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

Parcela	Valor	Data	Fase*
Única	R\$150.000,00	22 de Julho de 2021	Da assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e pós-evento.

14.1 COMPOSIÇÃO / OUTRAS FONTES

O desembolso mencionado previsto para a realização do Plano de trabalho não prevê recursos de outras fontes, sendo o valor deste Termo de Fomento exclusivo para o evento.

15. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

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

16. APLICAÇÃO DOS RECURSOS

A aplicação dos recursos pode ser identificada no Anexo “CPDIGITALBRASILIA_2021_Planilha de Compatibilidade Financeira”.

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

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

16.2. SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA

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

16.3. APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS

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

16.4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS

Os resultados alcançados serão apresentados por meio de relatórios contendo, dentre outras informações, a descrição de todas as contrapartidas e ações desenvolvidas com suas respectivas comprovações, em respeito às diretrizes do Art. 66 da Lei nº 13.019, de 31 de Julho de 2014.

17. PRAZOS

Período total de execução do objeto será de 3 (três) meses.

18. DECLARAÇÃO

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

São Paulo, 02 de julho 2021.

FRANCESCOFARRUGGIA
FRANCESCOFARRUGGIA (Jul 20, 2021 20:19 ADT)

Francesco Farruggia

Presidente

Instituto Campus Party