

# **CAMPUS PARTY BRASÍLIA 2023**

**Proposta de trabalho apresentada ao Governo do  
Distrito Federal – CPBSB5**

## IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

ORGANIZAÇÃO		
Nome da entidade: INSTITUTO CAMPUS PARTY		CNPJ: 10.912.323/0001-05
Av. Paulista nº 171	Bairro: Bela Vista	Cidade: São Paulo
Complemento: 4º andar	Estado: São Paulo	CEP: 01311-000
E-mail: <a href="mailto:financeiro@institutocampusparty.org.br">financeiro@institutocampusparty.org.br</a>		Celular: (46) 99105 5036
Site: <a href="http://www.campus-party.org/">http://www.campus-party.org/</a>		
RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO		
Nome completo: SIDIANE CLAUDIA ZANIN		
CPF: ██████████	RG: ██████████	
Endereço: ██████████ ██████████	Bairro: ██████████	Cidade: ██████████
Complemento: ██████████	Estado: ██████████	CEP: ██████████
E-mail: <a href="mailto:sidiane.zanin@institutocampusparty.org.br">sidiane.zanin@institutocampusparty.org.br</a>		Celular: (46) 99918 2909
Cargo: Presidente		
Eleito em: 31/10/2021		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
RG: ██████████	CPF: ██████████	
E-mail do responsável: <a href="mailto:gisele.castro@campus-party.org">gisele.castro@campus-party.org</a>		Celular: (11) 986570166

## IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome do evento: **Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5**

Período de realização: **5 a 9 de abril de 2023**

Ano de execução: 2023.

Local: Estádio Nacional de Brasília “Mané Garrincha”

Público alvo: Estudantes, profissionais, instituições e empresas.

Faixa etária: a partir 14 anos – evento híbrido – físico e digital.

Valor global da parceria: R\$ 6.500.000,00 (seis milhões e quinhentos mil reais)

## DESCRIÇÃO DO PROJETO - Campus Party Brasília 2022 – CPBSB5

A Campus Party é a maior experiência Geek do mundo e reúne cultura digital, empreendedorismo, ciência e entretenimento, através de atividades que são capazes de firmar o cenário de tecnologia, inovação e de ampliar conexão de atores locais com o público espectador, gerando impactos positivos, sustentáveis e relevantes a todos os envolvidos.

Foi com imensa satisfação que tivemos, por esse Governo, apoio para as realizações das edições Campus Party Digital 2020, 2021, 2022 e, objetivando a continuidade das atividades tradicionais, desenhamos para 2023 a Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5 – em um formato de evento híbrido, gratuito contendo três áreas de interação, sendo: Área Open, Arena e camping para interação completa dos campuseiros, contendo conteúdos exclusivos para pagantes, montado com uma estrutura totalmente segura e em um ambiente que respeita e aplica medidas de protocolos de segurança e sanitários para público expressivo.

As atividades ocorrerão num evento gratuito, onde terá duas áreas com conteúdos exclusivos e restritas (Arena e Camping) para uma experiência mais imersiva, da seguinte forma:

**Área OPEN** (livre circulação / aberta ao público): arena de drones, campeonato gamer, ativações de marcas parceiras etc.,

**ARENA** (área exclusiva): Área de bancadas com internet de alta velocidade e circulação

360º para total interação, além de palestras, painéis, etc., a serem realizados nos palcos híbridos, área de ativação de patrocinadores; área Free Play, Área de desafios (Hackathon); Área de Workshop e;

**CAMPING** – área exclusiva com pernoite de campuseiros.

#### PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

Período pretendido total:	Das 08hs do dia 30 de março de 2023 até às 20hs do dia 11 de abril de 2023.
Período de montagem do evento físico	Das 08hs do dia 30 de março até às 20hs do dia 04 de abril de 2023.
Realização evento físico:	De 05 a 09 de abril de 2023.
Período de desmontagem do evento físico:	Das 08hs do dia 10 de abril até às 20hs do dia 11 de abril de 2023.

O número de diárias total pretendido para realização do projeto é de 13 dias.

#### OBJETIVOS

##### i. Objetivo geral

A Campus Party é referência como um evento de Tecnologia e Inovação que tem como objetivo fomentar a difusão científica e tecnológica, o empreendedorismo digital e o ecossistema empreendedor de tecnologia do Distrito Federal por meio de oficinas, palestras, painéis, desafios, campeonatos e atividades diversas relacionadas com o empreendedorismo, inovação, jogos digitais, economia criativa, economia compartilhada e tecnologia da informação e comunicação.

A edição da Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5 traz em sua proposta a parceria do Instituto Campus Party com o Governo do Distrito Federal através da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação tendo como principal objetivo ampliar a capacidade do

Estado no engajamento através de experiências que impulsionam e afirmam o Estado do Distrito Federal como importante agente protagonista nesse cenário de inovação e tecnologia global, envolvimento com o empreendedorismo, criatividade, ciência e entretenimento e permitindo a amplitude da formação de plateia de público de vastamente variados que busca avidamente pelos conteúdos do evento.

O mais expressivo interesse público que envolve essa parceria se faz na capacidade do evento para o desenvolvimento de novas soluções e apoio a novos negócios, que são possíveis durante a realização de programas tipo: games, hackathon, empreendedorismo e até mesmo os workshops.

Dessa forma, o evento modifica a realidade do espectador no momento em que oferta oportunidades de imersão ao desenvolvimento de si mesmo, como indivíduo e de pequenas, médias e grandes empresas, colaborando com o reaquecimento econômico através da contratação de mão de obra local e movimentação com o turismo local.

## ii. Objetivos Específicos

O evento Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5 tem como objetivos específicos:

1. Realizar durante cinco dias de evento com palestras e atividades semelhantes, com personalidades renomadas do cenário de ciência, tecnologia, inovação, empreendedorismo, empregabilidade e games.
2. Realizar atividades voltadas ao empreendedorismo - em ambientes específicos para que seja possível, através de parcerias firmadas com o Instituto Campus Party que carreguem contextos de aquecimento e desenvolvimento a projetos atuais do governo e outros pontos de interesses mútuos e sociais, que possam envolver a comunidade e público sedento de apoio no setor.
3. Realizar atividades e programas dentro de um espaço gratuito capaz de receber cerca de 60 (sessenta) mil pessoas durante a realização de evento;
4. Realizar conteúdos que envolvam contextos gamer capazes de provocar entretenimento, informação e possibilidade de expansão e conexão do público geek, contendo também um campeonato gamer com a nação geek (02 jogos a definir);
5. Realizar um Hackathon - Maratona de tecnologia com o objetivo de desenvolver

habilidades dos participantes, conectá-los com ecossistema de tecnologia e profissionais do mercado e criar soluções com base tecnologia para um desafio construído em parceria com o Governo;

6. Realizar um espaço de Workshop – espaço que fará parte do universo da cultura “MAKER” (Arduino, robótica, impressão 3D, eletrônico etc.), área de robótica e Campus Kids.
7. Distribuir nos espaços (arena) conteúdos que possam fomentar o entretenimento, informação e conhecimento nas áreas de ciência, inovação, empregabilidade, tecnologia, arte e cultura.
8. Realizar atividade disruptiva que utilize novas tecnologias como dispositivos wearables, de robótica, e de IoT e impressões 3D, que permita os participantes criarem novas soluções para segmento de Moda e Gastronomia;

## HISTÓRICO

O Instituto Campus Party possui ampla experiência adquirida ao longo da última década realizando suas edições em diversos lugares e formatos, levando novas tendências para jovens e adultos nos mais diversos setores.

Criando um ecossistema e uma comunidade própria, que hoje possui engajamento entre os próprios campuseiros e comunidades atuantes no evento. Incentivando a troca de conhecimento e experiências, sejam elas técnicas como culturais, devido à necessidade enxergada através do público ávido por novas informações. Trabalhando fortemente para a inclusão das crianças, jovens e adultos incentivando conteúdos voltados para educação e trabalho, além de trazer em suas edições espaços para fomento dos ecossistemas de empreendedorismo e startups. Os resultados do evento ultrapassaram as barreiras físicas, pois a cada evento sua base de dados se renova com mais pessoas participantes.

Em março de 2020 quando declarada a Crise Sanitária Mundial causada pelo COVID-19 e quando foi decretado isolamento e suspensão de todos os eventos, o Instituto Campus Party aderiu, como em todo o mundo, às ações necessárias com o intuito de reduzir a exposição a uma situação com risco de contágio ou diminuir as chances de infectar o próximo, com o COVID 19.

Com todos os eventos mundiais suspensos, ainda que expressivo prejuízo tenha sido

observado na economia global, de certa forma, o mundo da tecnologia precisou se reinventar e assim impulsionou um novo formato de consumo de conhecimento, entretenimento e vida social e dessa forma, possibilitou que milhões de pessoas incluindo milhares de campuseiros em todo mundo, em suas próprias casas, pudessem se tornar a chave para colaborar e encontrar soluções para amenizar os efeitos da crise, com sua imaginação e ideias para encontrar novos caminhos.

E não foi diferente para o Instituto Campus Party, que desenhou as edições da Campus Party em formato Digital, que em um formato inteligente e sustentável, com alcance em nível global para confrontar a situação vivida e carregando objetivo de fornecer soluções e novas perspectivas para participantes e parceiros de diferentes partes do mundo, tiveram um alcance de cerca de 7 milhões de espectadores nas edições realizadas nos anos de 2020 e 2021.

Assim, ainda que durante a pandemia, foi possível promover 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.

O Governo do Distrito Federal não ficou de fora da parceria e engajamento à inovação, disrupção, tecnologia e ciência nesta fase e se fez presente nas duas edições realizadas denominadas Campus Party Digital Edition nas datas de junho de 2020 e julho de 2021, que resultaram em um gigante sucesso durante esse cenário.

O retorno ao formato presencial dos eventos da Campus Party ocorreu em novembro de 2021, após minuciosa observação e análise da situação pandêmica com a realização da Campus Party Brasil - #CPBR13 – ocorrida em novembro de 2021, numa versão reduzida, adaptada e híbrida, na cidade e estado de São Paulo com o apoio e presença de autoridades da Cidade de São Paulo e do Governo do Estado de São Paulo, incluindo o Ministro da Saúde do Estado que apreciou presencialmente todos os protocolos sanitários que foram aplicados.

Já no ano de 2022, com o avanço da vacinação, diminuição da gravidade e impacto negativo da COVID-19 foram realizadas as seguintes edições physical (físico e digital):

- Campus Party Brasília 2022 - CPBSB4 (março);

- Campus Party Goiás - CPGoiás2 (junho);

-Campus Party Brasil - CPBR14 (edição Nacional São Paulo / novembro),

e outros eventos, como: Programa de Inovação juntamente com Ministério da Saúde (julho).

Com o retorno das atividades, tivemos o privilégio de realizar edições presenciais, que resultaram com grande êxito e foram realizadas com segurança e atendimento a todos os protocolos estabelecidos para controle do COVID-19, nas praças de: São Paulo - CPBR13 (novembro/2021) / CPBR14 (novembro 2022), Brasília - CPBSB4 (março/2022), Goiás (junho/2022), contando com versões menores do evento realizados no final de 2022 em Petrolina e Campina Grande.

### JUSTIFICATIVA

O Instituto Campus Party a partir dos resultados já obtidos com inúmeros eventos realizados em contrato e convênios firmados com diversas prefeituras, governos e entidades públicas e privadas, por decorrentes anos, tem sido capaz de ultrapassar barreiras físicas e a cada edição amplia sua base de dados que é renovada e gerenciada com o objetivo de aperfeiçoar a comunicação com os campuseiros e sobre eles e, tendo atualmente um expressivo número mais de 533 mil pessoas além de cerca de 400 comunidades, que recebem comunicação direta da Campus Party.

Nossa base de participantes é composta por perfis multidisciplinares, porém com destaque para perfis de tecnologia, sendo desenvolvedores, cientistas de dados, infraestrutura, segurança, comunicação, designers e empreendedores.

Assim, a Campus Party é um evento de benefícios imensuráveis e sustentáveis, se fazendo capaz de gerar mudanças comportamentais em todos indivíduos que esteja em contato com seus conteúdos, ações e programas, pois de forma estruturada acompanha a evolução do indivíduo permitindo sua inclusão na evolução da sociedade, provoca entrosamento e democratização com todos os campos do ecossistema econômico, cultural e social e de forma disruptiva, agrega conhecimento, fomenta ações e aquece a economia criativa e social, perfazendo seus benefícios em longo prazo.

Em cada edição presencial, são milhares de participantes que ao saírem, estão carregados de novas experiências, informações, com isso, o projeto se justifica pois se faz capaz de aquecer não somente o mercado econômico de forma direta com a realização do evento e através da contratação de mão de obra para sua realização, como também, indireta, permitindo a capacitação dos agentes ligados às áreas de realização, o desenvolvimento intelectual de todos os envolvidos, o engajamento das empresas participantes quanto a necessidade de se manter em evolução e atualização e muito. Mais.



Dessa forma, a Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5 vem como um convite de cumprimento com hombridade a sua presença entre as atividades do Governo de Distrito Federal para o ano de 2023 e permite com sua realização buscar resultados que fiquem como legados para a sociedade.

A solicitação do aporte financeiro se justifica, pois, sendo a estrutura do evento aqui apresentado não cabe nos orçamentos da instituição e para que seja possível movimentar e fomentar toda uma nação e ultrapassar fronteiras, precisamos estar em harmonia com os interesses do Governo do Distrito Federal e elevar a voz das ações por este Governo ao que se enquadra em ciência, tecnologia e informação de forma ampla e intrínseca ao evento.

### VIABILIDADE DA PARCERIA

A Campus Party Brasília se enquadra os dentro da Lei Nacional nº 13.019 de 2014 nos artigos: 33 - parágrafo I, V, alínea a e b; art.34 - parágrafos II, II, V, VI e VII; ao Decreto nº 37.843 /2016 nos artigos 18 e 19, e ainda quanto à inexigibilidade do chamamento público, nos art. 25 - parágrafos I e II.

Os demais pontos de viabilidade da parceria, além do próprio plano de trabalho e seus documentos complementares, que validam em contexto os parâmetros legais e normativas que regem a parceria, nos cabe comentar ainda que o evento “Campus Party Brasília”, está em sua quinta edição física, além de duas edições digitais e soma, ao longo da história, o sucesso da participação de milhões de espectadores, milhares de palestrantes, alguns desafios de tecnologia, workshops e a colaboração no reaquecimento da economia local, uma vez que a contratação de mais de 50% da mão de obra operacional para realização do evento é local, além de toda circulação de palestrantes e campuseiros de todo o Brasil que se deslocam para o Distrito Federal a fim de apreciar a realização do projeto. A Campus Party possui profissionais descentralizados de todo Brasil, principalmente sua liderança, com vasta experiência, conhecimento e treinamento específico para realização de evento no formato da Campus Party, prezando pela boa experiência de seus campuseiros e principalmente, a segurança, nosso pilar mais importante na operação do evento.

Ampliando nossa condição de viabilidade e nos permitindo a realização de um evento de sucesso, temos:

- Anuência do Estádio Nacional de Brasília “Mané Garrincha” como sede para

- abrigar toda estrutura do evento;
- Participação confirmada de caravanas e comunidades locais e nacionais ao evento;
- Participação confirmada de escolas e universidades locais;
- Participação de renomados nomes entre outros.

## PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA

O Instituto Campus Party propõe, através do evento Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5, atividades que tenham como foco os jovens e profissionais de diferentes temáticas para que haja uma verdadeira interação através da multidisciplinaridade de conhecimento. No entanto, o evento é comumente apreciado pelo público de diferentes faixas etárias, classe social, profissionais de diversos segmentos, empresas, instituições, formadores de opinião e curiosos, que são instigados pela vasta variedade de conteúdos e qualidade de informações que são propagadas.

O evento é capaz de proporcionar benefícios diretos e indiretos para a população através da geração de conhecimento e novos negócios, além de aquecer a economia com a contratação direta e indireta de prestadores e serviços com sua realização.

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.

## **METODOLOGIA E FORMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES**

### **i. Da expertise da proponente**

O Instituto Campus Party possui ampla experiência adquirida ao longo da última década realizando suas edições em diversos lugares e formatos, levando novas tendências para jovens e adultos nos mais diversos setores. Criando um ecossistema e uma comunidade própria, que hoje possui engajamento entre os próprios campuseiros e comunidades atuantes no evento. Incentivando a troca de conhecimento e experiências, sejam elas técnicas como culturais, devido à necessidade enxergada através do público ávido por

novas informações. Trabalhando fortemente para a inclusão das crianças, jovens e adultos incentivando conteúdos voltados para educação e trabalho, além de trazer em suas edições espaços para fomento dos ecossistemas de empreendedorismo e startups. Os resultados do evento ultrapassaram as barreiras físicas, pois a cada evento sua base de dados se renova com mais pessoas participantes.

Essa vasta experiência é utilizada como base e aprimorada a cada edição para execução com êxito das atividades, metodologias e gestão dos eventos.

## ii. Dos parceiros exclusivos

O evento Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5 tem exclusividade de realização pelo o grupo Gouvêa Experience – direitos de realização oficiais da Campus Party no Brasil, com o apoio e aporte do Governo do Distrito Federal e pode agregar parcerias feitas com outros convênios ou contratos que entreguem em contrapartida ativações na realização do evento, com objetivo de ampliar a agregar valor à realização inicialmente pretendida de realização.

A Campus Party reserva ainda o direito de construir uma equipe de confiabilidade e capacidade técnica exclusiva que tem por interesse preservar a qualidade e aplicação dos objetivos propostos nos eventos.

Tal equipe prevê líderes de grupo de serviços que não somente coordenam áreas como orientam e selecionam os melhores profissionais assistentes e de mão de obra locais para fazer parte do time e assim colaborar com o aquecimento econômico dos locais de sua realização.

Tais profissionais são declarados como exclusivos e dispensam seleção, pois possuem contrato anual e nacional, garantindo ainda maior economicidade dentro dos custos orçamentários.

Tais parcerias firmadas traduzem qualidade e capacidade da realização de um evento de modelo único, personalizado e exclusivo.

## iii. Da democratização de acesso:

A edição Campus Party Brasília 2023 #CPBSB5 conta com a especial participação do Governo do Distrito Federal como apoiador e incentivador à democratização de acesso.

Tal ação tem como foco principal a oferta alcançar um público com maior desfavorecimento sócio cultural, estudantes, comunidades, caravanas etc.

A realização do evento será em formato híbrido, gratuito contendo três áreas de interação, sendo: Área Open, Arena e Camping para imersão completa dos campuseiros, contendo ambientes de conteúdos exclusivos para pagantes;

O Instituto oferta habitualmente um número expressivo de ingressos para o Governo do Distrito Federal, através da Secretaria de Ciências e Tecnologia do Distrito Federal possa fazer a distribuição conforme melhor compreender, com data de validade para que seja possível controlar o volume de ingressos registrados no sistema da Campus Party, e após o vencimento dos ingressos, caso não seja utilizado, serão gerados novos ingressos com data de validade reajustada.

A proponente, se reserva no direito de distribuir e comercializar ingressos da área paga (arena) do evento. O público alvo abrange oferta ao nosso banco de dados e novos campuseiros gerados através de campanhas de mídia social para geração de novos interessados em estar conectado com as disciplinas tais como,mas não se limitando a software livre, robótica, drones, empreendedorismo, programação, mulheres na ciência, energia limpa, cultura maker e etc, e tantas outras comunidades que permeiam os temas abordados pelo evento.

Para divulgação e liberação dos ingressos, uma ação pretendida pela proponente é a da liberação de forma fracionada dos ingressos no site oficial do evento, que alinhado com a comunicação do evento, atrai o público estimado, diversificado, garantindo a democratização.

#### iv. Da estrutura do evento

Áreas de realização do evento:

##### ÁREA OPEN

Ambiente de acesso livre que contará com programas voltados ao público de toda a idade e classificação social e busca por apresentar e estimular o conhecimento de novas tecnologias e suas oportunidades quanto ao desenvolvimento individual e coletivo.

Além de programas e ativações do evento, como arena de drones, campeonato gamer,

workshops etc., espaço costumeiramente permite ativações de marcas engajadas com os princípios e objetivos definidos do projeto e de forma a tornar acessíveis seus conteúdos a todo público espectador.

A 5ª Edição da Campus Party Brasília, terá como temática central, os Games, seja a indústria, o desenvolvimento de novos profissionais e a parte de entretenimento.

Área de Empreendedorismo - Podendo ser ativado em resultado de alguma parceria direta, a área recebe um ambiente dedicado a conteúdos envolvendo ações de inovação e empreendedorismo para o Distrito Federal, onde empreendimentos, inovações, capacitações, mentorias e conteúdos serão apresentados e poderão ser discutidos com o público presencial.

Distribuição elementos que compõem Área Open (as atividades são pretensões que dependerão da disponibilidade dos parceiros, mas costumeiramente atendem ao evento):

- Stands de patrocinadores e parceiros - espaço dedicado a ativação de parceiros que tenham conexão com a marca e objetivos da edição do evento;
- Arena de drones - Arena fechada para pilotagem e espaço para workshops e conteúdos que envolvam drones - nesta edição está previsto uma competição de corrida de drones pilotado por mulheres;
- Área de Startups - Área de encontro de start up com projetos em desenvolvimento ou avançados para apresentação, troca de experiências e mentorias de escala e aceleração.
- Simuladores - Área focada em entretenimento trazendo experiências através da realidade virtual com equipamentos de simulação de voo, corridas, etc.;
- Área de Empreendedorismo - Especialistas de mercado e novos negócios além de cases de sucesso irão compartilhar suas jornadas. Como traçar objetivos e lidar com as dificuldades presentes no caminho de qualquer empreendedor
- Campus Kids - Atividades e workshops relacionados a robótica para .
- MakerSpace - Arduino, robótica, meta-reciclagem, impressão 3D, cortadora laser, marcenaria, raspberry Pi, eletrônica, engenharia, todas estas palavras fazem parte do universo *maker* (“Fazedores”). O MakerSpace em parceria com Comunidades prevê a demonstração *maker* e exposição do que se pode fazer de maneira barata, simples e sustentável.
- Campus Play - Área Focada em Games - Do entretenimento ao profissionalismo, onde acontecem todas etapas dos campeonatos de jogos eletrônicos, desde as seletivas às etapas finais, além de muito conteúdo sobre o tema com os mais

influentes.

A programação prevê funcionalidade da área Open a partir do dia 06/04 - às 10:00hs com abertura para expositores e público em geral, encerrando às 21hs de cada dia.

No dia 09, último dia de realização do evento, a área Open terá suas atividades encerradas às 16:00hs, com circulação possível até as 17:00hs.

Nesta área as atividades serão distribuídas concomitantemente, considerando ainda as interações possíveis nos stands de patrocinadores e parceiros. Dessa forma se formará uma circulação interativa e diversificada.

Público estimado - 60 mil pessoas durante todo o evento.

## **ARENA**

Ambiente com disposição de bancadas que entregam internet cabeada de alta velocidade (para esta edição faremos a entrega mínima de 10gb saindo para uso de todos os assentos de campuseiros , áreas de descompressão (lounges), área de jogos offline, área de jogos digitais e interações tecnológicas propostas pelos parceiros e apoiadores, será a localização dos palcos durante a realização do evento.

A Arena recebe na sua grande maioria um público engajado com o que há de mais inovador, com poder de influenciar pessoas e grupos através das redes sociais e especialistas no uso e no desenvolvimento dos mais variados gadgets.

São distribuídos conteúdos programados durante o dia, podendo ser ampliado para com conteúdos de comunidades distribuídos em horários alternativos, extra à programação oficial.

Neste espaço será necessário pré cadastro, configurando o público espectador e garantindo os protocolos de segurança quanto a COVID-19.

Os palcos terão formatos híbridos (03 palcos híbridos) e contarão com palestrantes renomados para compartilharem seus conhecimentos e experiência. O objetivo é conectar personalidades reconhecidas de diversos segmentos ao mundo tecnológico e inovador para conversar com um público interessado em desenvolvimento pessoal e positivo a partir de exemplos ali presentes.

Distribuição elementos que compõem a Arena:

- 03 Palcos - Palcos para realização das palestras - com painel para projeção de apresentações se do interesse do palestrante e acomodação para cerca de 100 espectadores;
- Bancadas de conexão - Mesas e cadeiras para acomodação dos participantes, todas as bancadas dispõem de cabeamento para conexão de internet;
- Imprensa - Área para acomodação de jornalistas, influenciadores e departamento de comunicação da realização do evento.
- Área de comunidades - Bancadas reservadas para comunidades cadastradas previamente ou que tenham histórico de participação em outras edições da Campus Party;
- Espaço de Workshop - Área de conteúdos temáticos e experiências práticas - construção guiada;
- Área de disrupção - Espaço para desenvolvimento de desafios de inovação;
- Arena de Experiências (Printer Chef e /ou Desfile de Wearables);
- Free Play - Arena estruturada (computadores, conexão e cadeiras) para entretenimento dos campuseiros através da disponibilização de diversos jogos on line.

## SOBRE OS PALCOS

Os palcos serão distribuídos da seguinte forma:

- **Palco Principal (01):** Dedicado para os palestrantes principais de grande nome, destaque, expressividade midiática e digitalmente dos assuntos tratados pela Campus Party. Durante sua utilização, quando em palestras magistrais, nenhum outro palco estará em funcionalidade; Além de receber os momentos de abertura encerramento da Campus Party Brasília 5 - CPBSB5;
- **Palcos Temáticos (02):** Dedicado para os demais palestrantes, mas não menos importante; Poderá tratar as mesmas temáticas porém funcionará de forma simultânea quando não realizado conteúdo no palco principal - palestras realizadas por magistrais;

Trilhas pretendidos para temáticas: Palco principal e palcos secundários, tendo sem suas trilhas de realização temas distribuídos que abrangem:

- Realidade Virtual/ Aumentada, Simuladores, Metaverso, Games, Comunicação e Marketing, Design/UX, Arte Digital, Podcast/ Streaming; Exploração Espacial, Computação Quântica, Energias Limpas, Biohacking e Genoma; IoT , Machine Learning, Big Data, Blockchain, Devops/ DevSecops, Programação, Open Source; Metodologias Ativas, Educação, Aprendizagem criativa, Ensino a Distância Educadores, Makers

A programação prevê funcionalidade da Arena a partir do dia 05/04 - às 12:00h com acesso ao público exclusivo (cadastrados) até às 21:30hs de cada dia, sendo como exclusividade para conteúdos de comunidade, abertura de 1 palco e 1 espaço de workshop das 22:00 às 02:00hs.

Público estimado: 7 mil pessoas

#### CAMPING:

Área de acomodação de campuseiros que optem por ficar 24hs no complexo do evento, podendo acampar em barracas pré-dispostas e fornecidas pela estrutura do evento, sendo impreterível o cadastro.

O ambiente é organizado de forma segura, em local coberto e prevê acesso exclusivo a banheiros e duchas aos campuseiros dessa área, respeitando necessidades de pessoas com mobilidade reduzida. Todos os campuseiros que utilizam esse espaços estão judici do código de conduta, onde deve respeitar pessoas de todos os gêneros e pessoas LGBTQIA+;

Implantação prevista com 2.000 barracas, duchas e áreas wc.

#### **Especificações de alguns programas que serão distribuídas nos espaços do evento:**

##### CAMPUS PLAY - Campeonato Gamer (03 jogos)

Visa a expansão do universo geek permitindo a conexão através de um campeonato de game num formato inclusivo, intercolegial e universitário.

Desenvolvido sob medida, os campeonatos prevêem aproximar e profissionalizar a comunidade não apenas no desenvolvimento de jogos, mas como, coachs e staffs, profissionais ligados ao games e garantindo um melhor desenvolvimento da categoria no



país.

Da inscrição à grande final, toda a jornada é mapeada e otimizada para oferecer uma experiência gamer completa.

Havendo a possibilidade da ampliação da quantidade de jogos, decisão a ser tomada em comum acordo com o Governo do Distrito Federal, o valor de prêmio será dividido entre os participantes, considerando complexidade e categorias.

Público alvo

- Jovens acima de 14 anos – jogos e categorias a serem definidas posteriormente. A idade também poderá variar de acordo com a escolha do jogo.
  - Premiações: variações de valores - total de prêmios - R\$ 20.000,00 (vinte mil reais).

### HACKATHON

O desafio de inovação tem como objetivo incentivar a criação de soluções inovadoras voltadas à temática que estejam atreladas às ODS (objetivo de desenvolvimento sustentável da agenda 2030, das Organizações das Nações Unidas). Os participantes dividem em pequenas equipes de desenvolvimento (geralmente entre 4 e 6 membros cada) que vão competir entre si para criar a melhor solução da problemática apresentada. As soluções criadas ficam livres de propriedade intelectual e ficam de legado para sociedade do Distrito Federal;

A maratona ainda é capaz de gerar oportunidades de emprego, conexão de empresas e novos talentos, conhecimento e muita experiência.

- Premiações: variações de valores - total de prêmios - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais).

Temática do desafio: a ser acordada com o Governo do Distrito Federal.

### NOVAS EXPERIÊNCIAS:

Serão realizadas ativações que tem por objetivo disseminar o conhecimento de novas tecnologias e engajar alunos de universidades, cursos profissionalizantes de moda,

gastronomia e tecnologia, para que possam conhecer recursos de IoT, Robótica e Impressão 3D, capazes de reproduzir inclusive “carnes de laboratórios” para experimentos gastronômicos.

As ativações serão realizadas em um espaço novo capaz de despertar o interesse por pautas disruptivas que estão cada vez mais inseridas no dia a dia da sociedade; Dessa forma sugerimos:

- Printer Chef:

Ativação com o objetivo de disseminar o conhecimento para as novas tecnologias e estudos que referem-se à produção de Carne Vegetal impressa.

Formato: Competição culinária com utilização de carnes vegetais de laboratório.

Participantes: Alunos universitários ou profissionalizantes de cursos de gastronomia.

Jurados: Profissionais renomados da gastronomia local para avaliar os sabores e melhores pratos, além de trazer profissionais da academia brasileira para compor a banca de avaliadores;

Premissa: inscrição prévia, realização durante o evento.

- Desfile de Wearables:

Ativação com o objetivo de provocar os alunos de moda e cursos correlatos a tecnologia e ou entusiastas para pensar nas roupas do futuro, serão mais conectadas, provocaram interações com o movimento, vão gerar dados e informações sobre saúde, performance ao fazer exercícios, ou até permitir interação com outras pessoas

Formato: Desfile de moda

Participantes: Alunos universitários ou profissionalizantes de cursos de moda

Premissa: Pré inscrição no site da Campus quando lançado o programa;  
Recebimento e utilização de um kit personalizado da Campus Party com artigos de IoT e Robótica para potencializar suas criações para o universo Fashion Tech;

Finalização da ativação será presencial, durante a Campus Party

Jurados: Profissionais da Moda, tecnologias e indústria local para seleção dos projetos mais criativos, interativos, disruptivos e funcionais.

## WORKSHOP

Espaço para criar e apresentar o que se é capaz de com uso da tecnologia, colocando a mão na massa e criando as mais diversas coisas ou se aprofundando em conteúdos temáticos.

Espaço dedicado à fabricação digital composto com ferramentas computadorizadas, no intuito de fomentar e popularizar a cultura de fazer tornando cada vez mais presente no dia a dia das pessoas além de trazer novas habilidades devido ao conceito “faça você mesmo”.

Formato: Atividades livres durante o período do evento (para utilização das máquinas e ferramentas disponíveis no espaço maker). Além de programação de oficinas mão na massa com conteúdo como robótica, programação, etc. As comunidades que participam da Campus Party, também terão seu espaço para compartilhar conhecimento com demais Campuseiros presentes no evento.

Temas possíveis temas ligados a desenvolvimento, ciências, robótica, empreendedorismo, cultura digital, aprendizagem, makers, etc.

## METAS E RESULTADOS ESPERADO-IMPACTOS PREVISTOS

Pela criação, promoção e desenvolvimento de projetos nas áreas de inovação e tecnologia, a Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5 espera incentivar estudos, pesquisas e projetos que tenham como objeto o desenvolvimento de tecnologias alternativas à produção e divulgação de informações de conhecimento técnico e científico.

Espera-se que a Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5 seja mais uma ferramenta que ajude a promover a inclusão e a democratização do acesso à tecnologia, e que com a informação potencialize seu alcance por meio da capacitação dos participantes nos mais variados temas.

## INDICADORES

Serão 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: ÁREA OPEN:

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar área de acesso democrático a população
DESCRIÇÃO:	Espaço dedicado a estipular o acesso da população a atividades e programações envolvidas nas áreas de objetivos do evento.
O QUE MEDIR:	Disponibilidade da estrutura e atividades de forma gratuita / controle de acesso respeitando os protocolos de segurança contra COVID19
COMO MEDIR:	Registro de imagens e vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Produção

UNIDADE DE MEDIDA:	Disponibilidade do espaço ativo
PERÍODO:	06 de abril a 09 de 2023
METAS:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Disponibilidade da estrutura com acessibilidade e democratização;</li> <li>● Ações, atividades ou programas gratuitos relacionados ao evento, prevista a entrega de:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arena de Drones</li> <li>- Campus Kids</li> <li>- Espaço de Simuladores</li> </ul> </li> <li>● Ativações correlacionadas com os objetivos do evento proporcionadas por marcas parceiras;</li> <li>● Montagem, realização e desmontagem.</li> </ul>

INDICADOR 2: ARENA

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Área de acesso exclusivo a bancadas com internet de alta velocidade e palcos com rotatividade de conteúdos.
DESCRIÇÃO:	Espaço dedicado às ativações dos palcos de conteúdo.
O QUE MEDIR:	Disponibilidade da estrutura palcos e estrutura das bancadas (de acordo com o previsto páginas 13 a 16); público mínimo de 3.500 pessoas.
COMO MEDIR:	Registro de imagens e vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Produção
UNIDADE DE MEDIDA:	Disponibilidade do espaço ativo

<b>PERÍODO:</b>	05 a 09 de abril de 2023
<b>METAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Disponibilidade da estrutura; 03 palcos temáticos (de acordo páginas 13 a 16)</li> <li>● Bancadas com cabeamento de rede e internet de alta velocidade - aproximadamente 100 bancadas de conexão com 6 pessoas cada ;</li> <li>● Internet de alta velocidade estimada a 10gb</li> <li>● Montagem, realização e desmontagem.</li> <li>● Público circulante dentro de 50% da estimativa total (somatória todos os evento)</li> </ul>

### INDICADOR 3: CAMPING

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar área acomodação para campuseiros
<b>DESCRIÇÃO:</b>	Espaço dedicado à acomodação de campuseiros para acesso contínuo e ininterrupto ao evento durante todo o período de realização
<b>O QUE MEDIR:</b>	Disponibilidade da estrutura
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens e vídeos
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Produção
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Disponibilidade do espaço ativo
<b>PERÍODO:</b>	05 a 09 de abril de 2023

<b>METAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Disponibilidade da estrutura com acessibilidade (livres de barreiras arquitetônicas, rampas em locais com elevação, elevadores para o segundo nível do camping e corredores de 2mt de largura;</li> <li>● Disponibilidade de banheiros e duchas em ambientes exclusivos do camping;</li> <li>● Implantação de 2.000 barracas</li> <li>● Montagem e disponibilidade das barracas para os campuseiros na desmontagem do evento.</li> </ul>
---------------	---

**INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO HÍBRIDOS:**

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate em plataforma digital
------------------------------	--

<b>DESCRIÇÃO:</b>	Espaços dedicados a conteúdos envolvendo tecnologia, empreendedorismo entre outras.
<b>O QUE MEDIR:</b>	Atividades propostas aos participantes
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens e vídeos
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Conteúdos
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Quantidade de Atividades
<b>PERÍODO:</b>	06 a 08 de abril de 2023

<b>METAS:</b>	3 palcos; 05/04 - abertura do evento, apresentação artística + um conteúdo 06 a 08/04 - 8 palestras por dia e por espaço Mínimo de palestras pelo período: 72
---------------	--

INDICADOR 5: HACKATHON:

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	O Hackathon é um desafio de tecnologia para buscar soluções de problemáticas apresentadas
DESCRIÇÃO:	Realizar o desenvolvimento de UM desafio que será direcionado pelo parceiro da maratona e deverá ser baseada em um dos dezessete Objetivos do Desenvolvimento Sustentável – agenda 2030 ONU

O QUE MEDIR:	Soluções propostas dos participantes
COMO MEDIR:	Banca de jurados, Registro de imagens, vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Inovação e Desafios
UNIDADE DE MEDIDA:	Desenvolvimento da atividade
PERÍODO:	05 a 08 de abril de 2022
METAS:	Até cinco equipes para o desenvolvimento de um desafio

INDICADOR 6: WORKSHOPS:

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Espaço para criar e apresentar o que se é capaz de com uso da tecnologia, colocando a mão na massa e criando as mais diversas coisas.
-----------------------	---



DESCRIÇÃO:	Espaço para criar e apresentar o que se é capaz de com uso da tecnologia, colocando a mão na massa e criando as mais diversas coisas.
------------	---

O QUE MEDIR:	Participação do público e interatividade
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos / Produção
UNIDADE DE MEDIDA:	Desenvolvimento da atividade
PERÍODO:	06 a 08 de Abril de 2022
METAS:	02 (dois espaço de workshop) Trilhas diárias com conteúdos temáticos de aprofundamento e aplicações práticas ; Bancadas com assentos para 24 participantes; Sonorização e projeção.

INDICADOR 7: ESPAÇO EXPERIÊNCIAS:

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Criar espaço para ativações voltadas a novas tecnologias ligadas à moda e/ou gastronomia
-----------------------	--

DESCRIÇÃO:	Espaço para criar e apresentar o que se expansão do universo tecnologias em novas temáticas, inserindo estudantes da área a fim de criar novos experimentos
------------	---

O QUE MEDIR:	Participação de estudantes e ativação da área
--------------	---

COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos / Produção
UNIDADE DE MEDIDA:	Desenvolvimento da atividade
PERÍODO:	06 a 08 de Abril de 2022
METAS:	01 (uma) ativação em moda e /ou gastronomia

INDICADOR 8: GAMES:

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Criar espaço para realização de ativações e interações ligadas ao conteúdo games
-----------------------	--

DESCRIÇÃO:	Área de interação e jogabilidade, além da realização de campeonato amador podendo ter a participação de profissionais.
------------	--

O QUE MEDIR:	Ativação das áreas com participação do público
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos / Produção
UNIDADE DE MEDIDA:	Desenvolvimento da atividade
PERÍODO:	06 a 08 de Abril de 2022
METAS:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Campeonato Game - três jogos</li> <li>● Arena Free Play (Arena) - estrutura com montagem de 10 computadores preparados</li> </ul>

	<p>para interação gamer</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Campus Play (área Open) - estrutura para seletivas e finais de campeonatos gamer (10 posições palco) contendo espaço para público espectador (50 assentos), computadores para seletivas (50 máquinas) e estrutura para conteúdos temáticos durante a realização do evento com sonorização e projeção.</li></ul>
--	---

## OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

### i. OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5. São elas:

- 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.
- 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;
- Comunicação Visual: Inserção do logo do governo como Apoio Institucional;
- 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;
- 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;

## ii. CONTRAPARTIDAS

Em meio ao cenário atual e sendo um evento de projeção mundial as contrapartidas oferecidas e de projeção além fronteiras.

O Instituto Campus Party oferecerá como contrapartida para a Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5:

- Inserção do logo do Governo do Distrito Federal nos principais materiais online do evento como apoio institucional, exceto publicações que sejam exclusivas de patrocinadores privados;
- Inserção do logo do Governo do Distrito Federal identificado na página da Campus Party Brasil e no Relatório Final do evento;
- Reserva de 10 slots de até 30 minutos cada, a serem distribuídos nos palcos híbridos do evento, enquadrando-se na agenda da Campus Party Brasília 2023 – CPBSB5 para apresentação de conteúdo indicado pelo governo.
- Dois espaços e montagem de estandes em local de destaque (Arena e Open) do evento com circulação na área denominada, sendo área total de utilização, somados ambos espaços com até 150 m<sup>2</sup> (cento e cinquenta 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);

Ingressos:

- 400 (quatrocentas) credenciais do tipo “Campuseiro” com direito à barraca individual no valor de R\$ 112.000,00 (cento e doze mil reais);  
Acesso todos os dias - áreas comuns da Open + Arena + Camping;
- 2.000 (duas mil) credenciais do tipo “Campuseiro” sem direito à barraca individual no valor R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais);  
Acesso todos os dias - áreas comuns da Open + Arena;
- 100 (cem) pulseiras “VIP” no valor R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais);  
Acesso a Área VIP do evento - Pulseiras a serem entregues ao público convidado e escolhido pelo GDF para acesso de relacionamento restrito + catering;

- 30 (trinta) credenciais do tipo “Governo GDF” no valor de R\$ 30.000,00 (sessenta mil reais)  
Acesso todos os dias - áreas comuns da Open + Arena + Alimentação (almoço e/ou janta) ;
- 200 (duzentas) credenciais do tipo “Convidado” sem direito à barraca individual no valor de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais);  
Acesso todos os dias - áreas comuns da Open + Arena com possibilidade de acesso a sala VIP acompanhado de credencial GDF / convidados diretos do GDF.
- 400 (quatrocentas) pulseiras "Day Pass" no valor de R\$ 14.400,00 (quatorze mil e quatrocentos reais);  
Acesso somente 1 dia do evento - áreas comuns da Open + Arena
- 5.000 (cinco mil) pulseiras "Day Pass Estudante GDF" para identificação dos jovens convidados pelo Governo do Distrito Federal (exclusivo estudantes) no valor de R\$180.000,00.  
Acesso somente 1 dia do evento- áreas comuns da Open + Arena

O valor total das contrapartidas apresentadas é de **R\$ 766.400,00 (setecentos e sessenta e seis mil e quatrocentos reais)**

#### MÉTODOS DE MONITORAMENTO

O objetivo é medir a satisfação dos participantes na Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5. Será feita pesquisa de satisfação para o feedback dos campuseiros referente às atividades e ainda acompanhamento por meio das redes sociais.

#### 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\$6.500.000,00 (seis milhões quinhentos mil reais)** destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

### CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO:

Apresentamos o cronograma de desembolso de acordo com as necessidades previstas.

Parcela	Valor	Data	Fase*
Única	<b>R\$6.500.000,00</b> (seis milhões quinhentos mil reais)	15 de março de 2023	Assinatura do Termo/Convênio, Planejamento.

### CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O Cronograma de Execução apresentará as fases ou etapas com previsão de início das atividades imediatamente à assinatura dessa parceria e tendo por duração 4 meses.

Ressalta-se que o cronograma anexo não prevê data de início e fim das atividades, pois, vinculados ao início imediato, não temos como mensurar uma data, mas todas as atividades terão mínimo de 30 dias, ainda que sejam prestação de serviços, pois após conclusão, há uma avaliação interna da qualidade para tornar essa empresa apta a possíveis e novas concorrências futuras em outras edições.

A planilha de execução (cronograma) destaca as principais áreas e atividades e segue numa versão inicial, podendo ser alterada em qualquer momento para ajuste à realidade do evento:

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO CAMPUS PARTY BRASÍLIA 20231 #CPBSB5										
CAMPUS PARTY BRASÍLIA 2023 - de 05 a 09 de abril de 2023		Pré produção / Produção		Realização					Pós-produção	
Item	Setor responsável	Prestação de Contas								
		março	abril	05-abr	06-abr	07-abr	08-abr	09-abr	maio	junho

Organização de documentos para parceria	Institucional / Administrativo																			
Convite e acompanhamento de comunidades e caravanas	Comunidades																			
Acompanhamento de contrapartidas	Institucional																			
Assessoria Jurídica	Institucional																			
Contratação de equipe operacional	Produção																			
Contratação de assessorias	Produção																			
Contratação de fornecedores	Produção																			
Agenda de comunicação	Comunicação																			
Planejamento de Hackathon	Inovação																			
Operação de Hackathon	Inovação																			
Execução de Hackathon	Inovação																			
Monitoramento de mídia	Comunicação																			
Relatório de Mídia	Comunicação																			
Desenvolvimento da agenda de conteúdos	Conteúdos																			
Envio de convites palestrantes	Conteúdos																			
Relatório de Conteúdos	Conteúdos																			
Relatório Assessoria de Imprensa	Comunicação																			
Relatório/Listagem Patrocinadores	Comercial																			
Relatório Financeiro	Produção																			
Relatório Final Prestação de contas	Institucional / Administrativo																			

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

A programação prevista para o período de realização segue abaixo de forma sugestiva, podendo sofrer alterações em quaisquer momentos:

DATA	HORA	ATIVIDADE	OBSERVAÇÕES
30/03 a 04/04	08h às 20h00	Montagem Geral do Evento	6 dias de montagem dos espaços do evento, com finalização no dia 05/04
01/04 a 03/04	08h às 20h00	Montagem de stands de parceiros / espaços de patrocinadores	Comercial agendar horários com cada cliente para produção poder acompanhar

04/04	12h às 20h	Vistoria dos stands	Comercial agendar horários com cada cliente para produção poder acompanhar
04/04	09h00 as 19h00	Pré retirada de credencial *	Postos de credenciamento finalizados para operação. (*A confirmar)
	18h00	Credenciamento de caravanas e comunidades no camping	Entrada somente no camping - Arena fechada Barracas próximas à entrada/saída de camping para colaboradores e voluntários. Entrada permitida apenas de comunidades que necessitam preparar espaço e organização.
		Credenciamento de colaboradores, e voluntários com entrada camping	Voluntários, colaboradores podem ter acesso à arena.
	19h00	Reunião de briefing	Reunião geral de operação com todos os times envolvidos na entrega - <b>Time interno e Secretaria do GDF</b>
5-Apr	10h00	Coletiva de Imprensa ná Área Open	Palco a definir* - Apresentação da Campus Party Brasília, com mapa do evento + corte de fita com o secretário e imprensa (a confirmar)
	12h00 às 22h00	Abertura da Arena	Palcos com conteúdo audiovisual rodando nos espaços com vídeos de patrocinadores, institucionais e parceiros estratégicos durante todo funcionamento da arena. Agenda de programação dos palcos
	15h30	Treinamento com Colabs e Voluntários	Precisam estar credenciados e com acesso ao local do treinamento
	19h00 às 20h30	Abertura oficial do evento	<b>Apresentação (Falas institucionais, vídeos) - Palco Principal</b>
	20h30 às 21h00	Conteúdos de abertura	<b>Palestra de abertura a definir</b>
	09h00 às 10h00	Entrada antecipada Startups*, projetos selecionados, equipe de serviços stands patrocinadores e parceiros - <b>INTERNO</b>	Horário para a preparação dos stands das equipes selecionadas, patrocinadores, parceiros para que estejam prontos <b>antes de abrir ao público. Não tem visitação.</b>
	06/04 e 07/04	10h00	Abertura da <b>ÁREA OPEN</b>



	10h00	Início de atividades interativas - <b>ÁREA OPEN</b>	Arena de Drones + Arena de Simuladores + Arena de ROBÔS + Atividades Startup 360* - Stand de parceiros. <b>Abre a visitação de pessoas na Área Open</b>
	10h30	Início de conteúdos - palestras e oficinas - <b>ÁREA OPEN</b>	Palco Fábrica * + Campus Play + WS Campus Kids + atividades startup 360
	10h30	Início conteúdos - palestras, painéis e workshops - <b>ARENA</b>	Todos os palcos e workshops da Arena ( 3 Palcos + 2 workshops + Arena de Disrupção)
	14h00	Início de conteúdos bancadas de comunidades	6 bancadas especiais de conteúdo de comunidades
	20h00	Encerramento de conteúdo na Área open	Arena de Drones + Arena de Simuladores + Arena de ROBÔS + Atividades Startup 360* + Stand de parceiros + Campus Kids + Campus Play + Fábrica de Empreendedores*
	21h00	Encerramento de circulação na Área open	
	21h30	Encerramento de conteúdos (palestras e painéis) na Arena	Todos os palcos e workshops da Arena ( 3 Palcos + 2 workshops + Arena de Disrupção + Bancadas Especiais de Comunidades)
		Início de atividades e conteúdos de comunidades	Áreas em funcionamento (1 palco)
02h00	Encerramento dos conteúdos de comunidades	Espaços de conteúdo ficam desligado, porém arena ficará full time aberta	
08/04	09h00 às 10h00	Entrada antecipada Startups*, projetos selecionados, equipe de serviços stands patrocinadores e parceiros - <b>INTERNO</b>	Horário para a preparação dos stands das equipes selecionadas, patrocinadores, parceiros para que estejam prontos <b>antes de abrir ao público. Não tem visitação.</b>
	10h00	Abertura da <b>ÁREA OPEN</b>	Abertura para circulação de pessoas, expositores e público geral;
	10h00	Início de atividades interativas - <b>ÁREA OPEN</b>	Arena de Drones + Arena de Simuladores + Arena de ROBÔS + Atividades Startup 360* - Stand de parceiros. <b>Abre a visitação de pessoas na Área Open</b>
	10h30	Início de conteúdos - palestras e oficinas - <b>ÁREA OPEN</b>	Palco Fábrica * + Campus Play + WS Campus Kids + atividades startup 360
	10h30	Início conteúdos - palestras, painéis e workshops - <b>ARENA</b>	Todos os palcos e workshops da Arena ( 3 Palcos + 2 workshops + Arena de Disrupção)
	14h00	Início de conteúdos bancadas de comunidades	6 bancadas especiais de conteúdo de comunidades

	19h00	Encerramento de conteúdos (palestras e painéis) na Arena	Todos os palcos e workshops da Arena ( 3 Palcos + 2 workshops + Arena de Disrupção + Bancadas Especiais de Comunidades)
	19h00 às 20h00	Cerimônia de encerramento <b>ARENA</b>	Palco Principal (falas institucionais, parceiros), possibilidade de apresentação artística ou banda
	20:00h	Encerramento de conteúdo na <b>ÁREA OPEN</b>	Arena de Drones + Arena de Simuladores + Arena de ROBÔS + Atividades Startup 360* + Stand de parceiros + Campus Kids + Campus Play + Fábrica de Empreendedores*
	21:00h	Encerramento de circulação na Área open	
9/4	09h00 às 10h00	Entrada antecipada Startups*, projetos selecionados, equipe de serviços stands patrocinadores e parceiros - <b>INTERNO</b>	Horário para a preparação dos stands das equipes selecionadas, patrocinadores, parceiros para que estejam prontos <b>antes de abrir ao público. Não tem visitação.</b>
	10h00	Início de atividades interativas - <b>ÁREA OPEN</b>	Arena de Drones + Arena de Simuladores + Atividades Startup 360 - Stand de parceiros. <b>Abre a visitação de pessoas na Área Open</b>
	10h30	Início de palestras e oficinas na Área open	Palco Fábrica de Empreendedores* + Campus Play + WS Campus Kids
	16h00	Encerramento de palestras e oficinas da open	
	17h00	Encerramento de circulação da <b>ÁREA OPEN</b>	
	17:00h	Encerramento de internet na <b>ARENA</b>	
	18h00	Saída dos campuseiros do <b>CAMPING</b>	
	19h00	Início da Desmontagem	Importante não começar desmontagem caso tenha campuseiros no espaço

### APLICAÇÃO DOS RECURSOS

A planilha dos recursos faz parte de anexo ao plano de trabalho. Doc01., e contém toda a aplicação das despesas previstas ao projeto, sendo a previsão de receita para tais despesas, sendo oriundas desse objeto de contrato.

Ressalta-se que todas as despesas serão contratadas via prestação de serviço ou locação, tendo como aquisição somente as barracas para estrutura do camping, que são entregues/doadas aos campuseiros que se alojam no local, ao fim do evento.

### SOBRE INEXIGIBILIDADE

Um dos principais avanços da legislação sobre as parcerias é a consolidação da regra do chamamento público obrigatório, estabelecido nos artigos 22 a 32 da Lei nº 13.019/2014, em que se privilegia a transparência e a isonomia no processo de seleção. Em seu art. 2º, inciso XII, a referida lei define que chamamento público é "o procedimento destinado a selecionar organização da sociedade civil para firmar parceria por meio de termo de colaboração ou de fomento, no qual se garanta a observância dos princípios da isonomia, da legalidade, da impessoalidade, da moralidade, da igualdade, da publicidade, da probidade administrativa, da vinculação ao instrumento convocatório, do julgamento objetivo e dos que lhes são correlatos".

Nos casos de dispensa e inexigibilidade do chamamento público os artigos 30 e 31 da referida lei: a paralisação ou iminência de paralisação de atividades de relevante interesse público, nos casos de guerra, calamidade pública e grave perturbação da ordem, assim como as atividades voltadas a serviços de educação, saúde e assistência social, desde que executadas por OSCs previamente credenciadas, estão dispensadas do chamamento público. E ainda, sobre a inexigibilidade em caso de inviabilidade de competição em razão da natureza singular do objeto da parceria ou se as metas somente puderem ser atingidas por uma entidade específica, ou quando o objeto da parceria decorrer de incumbência prevista em acordo, ato ou compromisso internacional.

Para tal juízo, define-se o objeto singular em face da natureza da prestação ou do sujeito que a executa, afastando da investigação as qualidades subjetivas do particular a ser contratado, pois é imperioso que a prestação a ser realizada, cumpra o interesse público e apresente características específicas conforme a necessidade técnica da administração de contratá-los, tendo em vista a natureza do objeto pretendido.

Salienta-se, que não caberia a afirmativa superficial de que a singularidade consiste na configuração especial e peculiar da atividade desenvolvida por esta instituição, pois singularidade per si resultaria tão somente das características peculiares impressas pelo proponente do serviço a sua atividade. Se assim considerada a questão sob esse ângulo tornaria inútil a cláusula legislativa.

Trata-se do conjunto metodológico do plano de trabalho e a qualificação do Instituto Campus Party, enquanto proponente.

A metodologia à saber, inclui exclusividade programática conforme descrita neste Plano Base, que prevê para a data de 05, 06, 07, 08 e 09 de abril de 2023, atividades realizadas de forma exclusiva pelo Instituto Campus Party que é o único detentor dos direitos de sua realização. Todas as atividades a serem realizadas pela OSC detém cunho de desenvolvimento tecnológico, ciências, inovador e de cultura empreendedora para o setor, com dinâmicas que promovem o surgimento da inovação articulados às exigências locais e atribui-se a esta instituição a concepção de versões reduzidas do evento nacional, itinerâncias nacionais com periodicidade ou formatos julgados pertinentes dentro das possibilidades e atribuições dadas a proponente.

O Evento Campus Party caracteriza-se por ser um dos maiores eventos de Tecnologia mundiais cujos serviços técnicos e especializados que são oferecidos ao público de diferentes idades, classe social, segmentos e hierarquia profissional, sendo amplamente acessível e democrático, refletem a transformação destes conhecimentos em prática.

#### **SOBRE TRIBUTOS E ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS E % DE VERBAS RESCISÓRIAS**

O Instituto Campus Party, em seu escopo de atuação no evento, não é responsável pela contratação de pessoal para a execução do projeto. Conseqüentemente, é isenta do recolhimento de impostos referentes à contratação de pessoal e pagamento de encargos decorrentes das mesmas contratações.

Declara ainda que é isento do pagamento IRPJ/CSLL/COFINS/PIS/Pasep, a que se refere o art. 64 da Lei no 9.430, de 27 de dezembro de 1996, que é entidade sem fins lucrativos art. 15 da Lei no 9.532, de 10 de dezembro de 1997.

Sobre a contratação de serviços, equipamentos e materiais, a proponente prevê o recolhimento em fonte de todos os impostos que assim devidos, observando a aplicabilidade da retenção de ISS devido às possíveis contratações de empresas de outros municípios, sem se responsabilizar por tributos que sejam de origem da empresa prestadora de serviço.

Cabe ressaltar que a proponente tomará com premissa o levantamento de CNDs e ainda validação de objeto social ao serviço de cada prestador de serviço a ser contratado.

### **SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA**

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

### **APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS**

A organização Campus Party Brasília 2023 - #CPBSB5 no caso de recursos extras que venham a ser recebidos por meio de captação de patrocínios e/ou venda de ingressos, estes serão utilizados para cobrir custos adicionais ou complementares ao evento, como: equipe, mídia, internet e superados esses serão investidos no evento, com divulgação, promoção e outros.

### **APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS**

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

### **PRAZOS**

Período total de execução do objeto será de 4 (quatro) meses, conforme cronograma de execução mencionado.

Produção / Realização – março e abril:

Pós Produção - maio - junho

### **EQUIPE GERENCIAL**

Para que o Instituto Campus Party entregue o evento Campus Party Brasília 2023 - CPBSB5, fora a mão de obra operacional necessária durante a realização do evento, dependerá de uma equipe formada por profissionais específicos em diversas áreas. Na atuação gerencial será necessária formação superior completa ou experiência de no mínimo 2 anos comprovado de atuação na área afim. Faz-se desejável que tenha

participado de alguma edição presencial da Campus Party.

São eles:

Assessoria Contábil - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado a facilitar as contratações no que diz respeito a NF's, contratos e recolhimentos;

Assessoria Jurídica - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado facilitar as situações cotidianas durante o projeto e evitar problemas jurídicos futuros;

Gerência Administrativa Financeira - Responsável pelos processos de contas a pagar e receber; pelo fluxo de caixa; interface com a contabilidade, tanto no departamento pessoal quanto administrativo-financeiro; atualização das certidões e títulos da organização;

Gerência de Comunicação e Marketing - Responsável por elaborar planos estratégicos das áreas de comercialização e comunicação para o evento. Define e supervisiona a elaboração dos catálogos de produtos, promovendo a sua divulgação na promoção do evento;

Gerência de Conteúdos e Comunidades - Responsável pela estratégia na execução e a integração do conteúdo a ser apresentado no evento. Pesquisa e busca inovações no mercado para que sejam apresentados ao público participante. Tem como objetivo planejamento e coordenação dos conteúdos;

Gerência de Desafios e Hackathons - Tem como objetivo incentivar a criação de soluções inovadoras voltadas à temática escolhida e a uma problemática específica. Organiza desde a divulgação até a formação de equipes e a instrução de mentores multidisciplinares em busca de ideias inovadoras;

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 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.

*\* A quantidade de metas apresentadas serve como referências mínimas a serem entregues.*

## DECLARAÇÃO

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da lei, que inexistem quaisquer débitos 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, 28 de fevereiro de 2023



Sidiane Zanin

Responsável Legal Instituto campus Party