

---

## RELATÓRIO DE PRESTAÇÃO DE CONTAS DO PROJETO

Em atendimento às obrigações do Termo de Fomento celebrado entre o Governo do Distrito Federal por intermédio da Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação e o Instituto Campus Party, que se apresenta o relatório de prestação de contas do projeto, que relaciona os cumprimentos de execução do objeto e a execução financeira do projeto “Campus Party Digital Brasília” realizado em julho de 2021 sob administração da proponente.

### **Dados da parceria**

Instituto Campus Party

Título da Parceria: Campus Party Digital Brasília

Nº processo: 04008-00000224/2020-36

Nº Instrumento do documento: 43156388

Termo de Fomento nº 01/2021

Valor de repasse: R\$ 150.000,00

A apresentação do presente relatório final de prestação de contas, com a execução do objeto e financeira do referido projeto, atende os princípios da emissão de relatório simplificado de verificação, previsto no §3º do art. 63 da Lei Nacional nº13.019, de 2014.

### **O Objeto de parceria**

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 do Estado em questão.

Através da edição Digital em Brasília, a Campus Party pode combinar a eficácia do evento presencial com o potencial do ambiente digital para criar um ecossistema de valor para todos os agentes envolvidos.

Para tal, houve por parte dessa proponente esforços dispensados a fim de alcançar os resultados pretendidos em plano de trabalho através das atividades realizadas que de forma inovadora e eficaz, entregou comprometimento e ótimos resultados, como apresentaremos a seguir.

### **i. Ações Desenvolvidas**

Em 22 de julho de 2021 ocorreu a assinatura do referido Termo de Fomento deferindo a realização do projeto. Observa-se que a data de assinatura ocorreu exatamente na data de início do evento e, este ponto, se fez o mais desafiador enfrentado para a proponente com a realização da Campus Party Digital Brasília.

Para que fosse possível a realização do projeto enquanto não se confirmava o deferimento do objeto de convênio e mediante a necessidade da realização / contratação de alguns serviços que caberiam em etapas de pré-produção e montagem, a proponente assumiu por própria conta e risco as ações para viabilizar o evento, que se cancelado geraria altíssimos prejuízos.

A decisão por iniciar a pré-produção do evento, assim como montagem de estúdio, maratona de inovação e demais ações que necessitaram de antecipação somente foi possível pois o Instituto Campus Party, através da sua empresa de exclusividade de execução – Gouvêa Experience, pode através de tratativas e negociações com parceiros e prestadores de serviço, criar a possibilidade da execução de trabalhos com pretensão de pagamento futuro ou até mesmo, com a possibilidade do não recebimento.

### **ii. Público Atingido e grau de satisfação**

Do público atingido com a realização do evento foram contabilizados **4,5 milhões de pessoas** que se conectaram com os conteúdos propagados. Eles são empreendedores, influenciadores, estudantes, fãs de tecnologia, gamers e membros de comunidades.

A proponente tomou por cuidado de realizar uma pesquisa de satisfação com o público espectador e, através dessa pesquisa tomar conhecimento dos impactos deixados neles, dessa forma foi possível identificar que cerca de 57% do público eram homens, 43% eram mulheres e a faixa etária predominante era de 18 a 35 anos, esses com renda média equivalente a 4 salários-mínimos mês. A Grande maioria do público que se fez presente no evento, ainda que digital trabalha ou está de alguma forma envolvida com tecnologia, sendo um público estudante, ativo e em busca de evolução pessoal e profissional.

O mês de realização do projeto coincidiu com uma fase ainda delicada de enfrentamento a pandemia assolada pelo Novo Coronavírus e o público, devido os sentimentos e comportamentos impostos nesta fase, se encontrava desanimado e ansioso para viver experiências semelhantes às que eram conhecidas com a realização do tradicional evento Campus Party e, após apurar os dados dos resultados do projeto foi possível compreender que esse mesmo público, se fez satisfeito e empolgado, pois a proposta apresentada conseguiu transmitir não somente bons conteúdos, mas a esperança da capacidade de evolução mesmo em momentos difíceis.

Com o resultado da edição houve inscrição de novas comunidades cadastradas no sistema de campuseiros o que amplia a capacidade de sustentabilidade do evento e o faz cada vez mais imersivo, criativo e disruptivo.

### **iii. Cumprimento de metas**

Das metas estimadas quando no plano de trabalho firmado desta parceria, houve a pretensão de: distribuição de conteúdo nos cinco palcos criados para o evento; divulgações e publicações em redes sociais; a entrega de um estúdio de gravação e um desafio de inovação; desses TODOS foram entregues com condições de realização, tendo sido observados alguns itens parcialmente não cumpridos que dentro da demanda dependiam de ações desse governo para que fossem executados, o que será esclarecido durante a apresentação dos fatos.

Ressalta-se que a meta “divulgação” teve seu cumprimento prejudicado com a tardia assinatura do termo de fomento, pois, diferente das ações de pré-produção assumidas por conta e risco da proponente, para cumprimento do plano de divulgação se faziam necessárias confirmações e autorizações quanto a identidade visual do Governo e da Secretaria de Desenvolvimento e Inovação, o que geraria conflitos se ocorresse antes da data de iniciação do projeto.

Por decorrência disso o valor estimado para utilização com a rubrica de impulsionamento de mídias não foi utilizado em sua integralidade, restando em conta corrente para ressarcimento ao erário.

No quadro demonstrativo abaixo, trazemos todas as metas firmadas, sendo:

4 - PERÍODO DE: 22/07/2021 a 24/11/2021				
6 - DESCRIÇÃO DA META	5 – FÍSICO			
	7 – ORIGEM	8 - TIPO	9 - PROGRAMADO	10 - EXECUTADO
Conteúdos Palco Work Life	indicadores	palestras	12	26
Conteúdos Palco Green Deal	indicadores	palestras	12	retransmissão
conteúdos Palco Living Better	indicadores	palestras	12	28
Conteúdos Palco Joy of Life	indicadores	palestras	12	30
Conteúdos Palco New Horizons	indicadores	palestras	12	30
Conteúdos Estúdio	indicadores	imagens	9	Prejudicado
Publicidade - direito de uso imagens Campus	obrig/parceria	cessão de uso	livre	Realizado
Relações públicas - participação virtual Governador	obrig/parceria	participação	1	realizado
Comunicação Web - inserção logo governo	obrig/parceria	divulgação	livre	Realizado
Imprensa - release de ações do Governo	obrig/parceria	divulgação	livre	-
Desafio de Inovação – Hackathon	obrig/parceria	maratona	1	1
Estúdio – estrutura	contrapartidas	produção	1	1
Slots	contrapartidas	Slots	10	10

As informações comprobatórias do cumprimento de metas serão apresentadas anexas ao relatório.

Das metas mencionadas temos entrega integralmente de todas as que detinham de responsabilidade exclusiva da proponente e algumas demandas, que dependiam de entrega e ações desse governo não puderam ser concluídas por falta e/ou pendência de informações, das quais relacionamos temos:

- Palco Green Deal – o palco temático Green Deal não recebeu conteúdos locais e sim, retransmissões das principais palestras ocorridas nos demais palcos, com ênfase no palco principal “Reboot the word” e palco “Fábrica de Empreendedores”. Os conteúdos foram um sucesso, apenas não serão citados aqui por pedido pessoal.

- Conteúdos Estúdio -a forma de medida/entrega desse item foi definida como “três imagens por dia de pessoas diferentes”, no entanto, a medida se fez prejudicada, uma vez que o estúdio foi palco para o mestre de cerimônia apresentar as palestras nos diferentes palcos digitais do evento e, considerando ainda que o ambiente “estúdio” não significou um “ambiente digital” próprio, mas sim, meio de disseminação de conteúdos diversos.

O estúdio esteve disponível para todos os palestrantes interessados, sido utilizado por alguns, porém não tendo alta demanda e movimentação de pessoas devido a necessidade do atendimento aos protocolos sanitários necessários ao enfrentamento do COVID19. No entanto, é possível considerar o item como entregue e resultado positivo, mas não é possível a entrega da medida sugerida quando na elaboração do plano de trabalho;

- Imprensa - release de ações do Governo – justificado pela não entrega de material/conteúdos para divulgação através da nossa equipe de comunicação;

- Plano de Divulgação de pré-evento – item prejudicado devido a data de assinatura do termo frente a necessidade antecipada da programação dos feitos;

Ademais, todas as metas puderam ser atingidas, expandindo a expectativa dos resultados inicialmente propostos e colaborando para o alcance e sucesso obtido com a realização do projeto.

#### **iv. Benefícios e Impactos gerados pela parceria**

O Instituto Campus Party e o Governo do Distrito Federal já realizaram juntos três edições da Campus Party de versão presencial e, observando o impacto e resultado incrível desse evento ampliou essa parceria, conseqüentemente ao sucesso alcançado para as versões digitais nos anos de 2020 e repetido nesta edição de 2021.

Os benefícios e impactos gerados são imensuráveis, uma vez que a Campus Party Digital Brasília se fez capaz de democratizar e ampliar a acessibilidade aos programas e atividades dentro das temáticas da ciência, inovação, tecnologia, empregabilidade e provocando desafios pessoais e coletivos, permitindo esperança para esse momento que vivemos.

A Campus Party forma uma comunidade de mentes pensantes, curiosos, estudantes, profissionais que buscam conhecimento e inovação através da forma que se apresenta, sendo um evento de conteúdo jovial e descontraído, inclusivo e imersivo.

A Campus Party Digital Brasília ainda que num formato diferenciado foi capaz de carregar esses valores e “abraçar” os jovens sedentos de desenvolvimento, além de provocar aquecimento na economia criativa e empregos diretos e indiretos, sendo assim, agentes empenhados no desenvolvimento socioeconômico, além da ciência, tecnologia e inovação.

#### **v. Execução Financeira**

A parceria formada entre a proponente e este Governo foi firmada através de Termo de Fomento com repasse do recurso no montante de R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais) em parcela única em conta corrente exclusivamente destinada para o projeto – já existente no cadastro de convênios, cadastrada no Banco de Brasília – BRB - conta corrente: 027.046.386-0.

Importante sinalizar que a conta mencionada foi localizada no sistema de convênios e parcerias e assim considerada apta para destinação do recurso do projeto.

Consultada por essa proponente foi identificado saldo inicial em conta corrente do valor de R\$ 300,00 (trezentos reais) e saldo em aplicações de R\$ 717,58 (setecentos e dezessete reais e cinquenta e oito centavos) divididos em CDB e Fundos de investimento. Mesmo tendo conhecimento da realização de outros projetos vinculados ao Governo do Distrito Federal, a gestão financeira atual da proponente declarou desconhecer origem dos débitos iniciais e não os considerou quando na execução financeira do projeto objeto desse relatório de prestação de contas.

Na data de 28/07/2021 foi recebido o recurso de R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais). Todo o recurso transferido para a realização do projeto foi aplicado no CDB/RDB antes da iniciação dos pagamentos previstos em plano de trabalho.

As despesas relativas aos projetos foram pagas mediante apresentação de notas fiscais dos prestadores de serviços / fornecedores que foram todos previamente avaliados com capacidade técnica e fiscal de atuarem no projeto.

Abaixo relatório de receitas e despesas:

4 - RECEITA	5 - VALOR	6 - DESPESA	7 - VALOR
Termo de Fomento	150.000,00	Serviços de organização, produção e promoção do evento	R\$ 80.800,00
CEF - rendimento de fundo de investimento	173,13	Ajuda de custo - colabs palcos	9.000,00
Saldo inicial procedência desconhecida conta corrente	300,00	Ajuda de custo - colabs produção	4.500,00
		Ajuda de custo - colabs hackathon	3.600,00
		Mestre de Cerimônia	6.000,00
		Locação de equipamentos para estúdio	31.200,00
		Mídias	4.848,57
		Coordenação Geral - ICP	4.900,00
8 – TOTAL.....	150.473,13	9 – TOTAL.....	144.848,57
		10 – SALDO.....	5.624,56

Para melhor compreensão da execução financeira ao fim do relatório será anexada a movimentação financeira da conta corrente, com respectivos extratos bancários, notas fiscais e comprovantes bancários, mês a mês apresentando de forma fiel as informações financeiras completas realizadas por essa parceria.

RELAÇÃO DE PAGAMENTOS							PRESTAÇÃO DE CONTAS FINAL	
Termo de Fomento nº 01/2021								
1- NOME DO PROJETO: CAMPUS PARTY DIGITAL BRASILIA							PROCESSO: 04008-00000224/2020-36	
3 – PROPONENTE: INSTITUTO CAMPUS PARTY								
4 - ITEM	5 - CREDOR	6 – C.N.P.J./C.P.F.	7 - CHEQUE/OB	8 - DATA	9 - TIT.CRÉDITO	10 - DATA	11 - VALOR	
1	GS MD Conteúdos e Relacionamento	28.778.987/0001-99	186040	02/08/2021	NF 3502	02/08/2021	75.830,80	
2	Sec. Da Receita da Fazenda	-	1003656358	02/08/2021	DARF 1708	31/08/2021	1.212,00	
3	Sec. Da Receita da Fazenda	-	1003670979	02/08/2021	DARF 5952	31/08/2021	3.757,20	
4	Sterna Comunicação, Turismo e Event	33.489.967/0001-38	1007359245	03/08/2021	NF0032	03/08/2021	2.913,00	
5	Instituto Campus Party - reembolso	10.912.323/0001-05	1009813109	04/08/2021	DAMSP 09879	10/09/2021	87,00	
6	Eldo Sousa Gomes EIRELI	18.201.234/0001-62	1010653133	04/08/2021	NF 0084	03/08/2021	3.000,00	
7	Dion Cassio de Aguiar Lobo Filho	652.227.680-15	1011239826	04/08/2021	REC 4256	02/08/2021	900,00	
8	Isabela Machado de Novaes	483.362.488-54	1011248801	04/08/2021	REC 9165	02/08/2021	900,00	
9	Oscar Bertoni Neto	219.951.598-24	1011261328	04/08/2021	REC 5493	02/08/2021	900,00	
10	Vinicius Macedo de Souza Vicente	473.936.578-21	1011273049	04/08/2021	REC 1867	02/08/2021	900,00	
11	João Gabrie Branco Taveira - Me	21.024.623/0001-74	1011779525	04/08/2021	NF 0243	04/08/2021	31.200,00	
12	Renato da Silva	218.987.758-00	1018036403	06/08/2021	REC 8402	03/08/2021	900,00	
13	Adriana de Camarco Silva	320.168.018-40	1018042639	06/08/2021	REC 9530	03/08/2021	900,00	



4 - ITEM	5 - CREDOR	6 - C.N.P.J./C.P.F.	7 - CHEQUE/OB	8 - DATA	9 - TIT.CRÉDITO	10 - DATA	11 - VALOR
14	Maricelle Veríssimo Silva Alves	139.257.436-69	10300897934	09/08/2021	REC 4118	22/07/2021	900,00
15	Joelma Maria viana	002.955.616-37	1030909816	09/08/2021	REC 2901	22/07/2021	900,00
16	Wendy Carvalho Antunes	100.663.376-66	1031055242	09/08/2021	REC 9837	22/07/2021	900,00
17	Diego Geovani Pereira Silva	015.900.516-70	1031221761	09/08/2021	REC 4979	22/07/2021	1.500,00
18	Isabela Marcia Meleiro Lopes	386.968.678-23	1031698936	09/08/2021	REC 4936	03/08/2021	1.500,00
19	Patrick dos Santos Rodrigues	462.836.028-60	1031738011	09/08/2021	REC 0976	06/08/2021	900,00
20	Mario Fanti	468.674.708-23	1031754126	09/08/2021	REC 1116	02/08/2021	900,00
21	Instituto Campus Party	10.912.323/0001-05	1042937646	12/08/2021	NF 0141	11/08/2021	4.655,00
22	Instituto Campus Party - reembolso	10.912.323/0001-05	1042954742	12/08/2021	DAMSP 02097	10/09/2021	245,00
23	Raphael Ramos Sanchez	227.998.708-21	1044107866	12/08/2021	REC 3443	11/08/2021	1.500,00
24	Thays de Loudes Ferreira da Silva	035.022.082-47	1167718015	14/09/2021	REC 5343	10/08/2021	900,00
25	Caio Colin Vasconcelos	124.046.386-12	1170390637	15/09/2021	REC 7318	12/08/2021	900,00
26	Matheus Arruda Andrade Pires	496.545.158-90	1189890271	21/09/2021	REC 7354	10/08/2021	900,00
12 – TOTAL A TRANSPORTAR.....							16.600,00
<b>Semi total de transporte</b>			<b>140.000,00</b>				





Sobre a movimentação financeira cabe pontuar:

Houve valores pagos no formato de reembolsos para a empresa GS&MD e Instituto Campus Party – Alguns serviços previstos em plano de trabalho foram pagos via reembolso, seguem justificativas:

R\$ 87,00 – reembolso de pagamento realizado ao Instituto Campus Party na data de 04/08/21 referente a guia cód. 09879 que não pode ser paga via BRB devido a não haver convênio com tributo DAMSP;

R\$ 245,00 – reembolso de pagamento realizado ao Instituto Campus Party na data de 12/08/21 referente a guia cód. 09879 que não pode ser paga via BRB devido a não haver convênio com tributo DAMSP;

R\$ 4.848,57 – reembolso de pagamento feitos ao Facebook (R\$ 1.296,26) e ao Google (R\$ 3.551,31) para impulsionamento de mídias.

Os pagamentos feitos a empresa GS&MD foram necessários, pois como realizadora exclusiva do projeto Campus Party no Brasil, a empresa detém o cadastro a administração das contas nas redes sociais.

Na data de 24/11/21 na elaboração deste relatório a conta corrente se encontra com saldo zero e conta de investimento com um total de R\$ 5.324,56 referente ao presente fomento, sendo saldo residual da rubrica “divulgação” de R\$ 5.151,43 e R\$ 173,13 de rentabilidade observada no período, que será notificado para autorização de devolução ao erário.

Prestados os esclarecimentos salientamos ainda que os respectivos comprovantes estarão no anexo de movimentação financeira para apreciação.

#### **vi. Possibilidade de sustentabilidade e continuidade das ações do objeto de parceria**

Como mencionado no item iv – benefícios gerados pela parceria, os resultados dos projetos vão além de conteúdos entregues durante o período de três dias em mídia digital, pois esses conteúdos não foram simplesmente de mensagens propagadas, mas de informações capazes de gerar transformação, provocação, ação e incômodo no indivíduo que após a participação no evento, se sente capaz de continuar buscando por evolução e desenvolvimento.

Além dos resultados provocados individualmente em cada espectador, o projeto realizado proporcionou algumas ações que mesmo após seu encerramento se tornam contínuas e capazes de gerar mudanças imensuráveis, sendo:

\* Maratona de inovação “Hackathon” – ações sustentáveis: além da equipe ganhadora da maratona, que apresentou tema sobre desafios do Turismo, com 262 inscritos. A maratona contou com 6 equipes finalistas que tiveram a oportunidade de apresentarem seus projetos e ideias e se conectarem com mentores, jurados, empresas participantes, ampliando possibilidades e engajando a relação desses agentes profissionais com o tema,

\* Disponibilização de conteúdos na internet – todas as palestras podem ser assistidas por quantas vezes for de interesse, além de compor ações, atividades e estudos dentro de salas de aulas, dessa forma, compreende-se como sustentabilidade a capacidade de uma ação de se perfazer contínua e carregar em seu contexto ações de fomento ao desenvolvimento do indivíduo.

## **vii. Divulgação da parceria**

Ainda que prejudicado pela liberação na data de realização do evento e isso ter impedido a execução do plano de divulgação com conteúdo exclusivos e direcionados, foi possível preparar e realizar veiculações que repercutiram de maneira positiva e foi veiculado em diferentes formatos de mídia: on line, tv, impressa e redes sociais.

Foram contabilizadas 977 matérias com a temática do evento como um todo e dentre essas, mais de cem matérias veiculando exclusivamente os conteúdos relativos ao Governos do Distrito Federal. Já quanto as veiculações ads, houve o alcance do expressivo número de 16.926 cliques e, foram apuradas 2.118.981 impressões dessa edição, com 695.063 pessoas alcançadas, considerando número exclusivos da praça objeto desta parceria.

Dessa forma, pode-se afirmar resultado positivo quanto a divulgação da Campus Party Digital Brasília

Nas páginas seguintes serão apresentados anexos com documentos comprobatórios do cumprimento do objeto de realização do projeto.

Os anexos complementares do projeto serão apresentados em arquivo independente considerando como:

Anexo i – conteúdos palcos

Anexo II - Da movimentação financeira: planilha, documentos fiscais, comprovantes de pagamento e extratos.,

Anexo III – Clippagem e valoração de mídia

Dessa forma, espera-se que as informações e/ou e documentos aqui apresentados se façam claros para a validação a prestação de contas do evento “Campus Party Hibrida Goiás e nos permanecemos a disposição para quaisquer necessidades.

São Paulo, 25 de novembro de 2021.

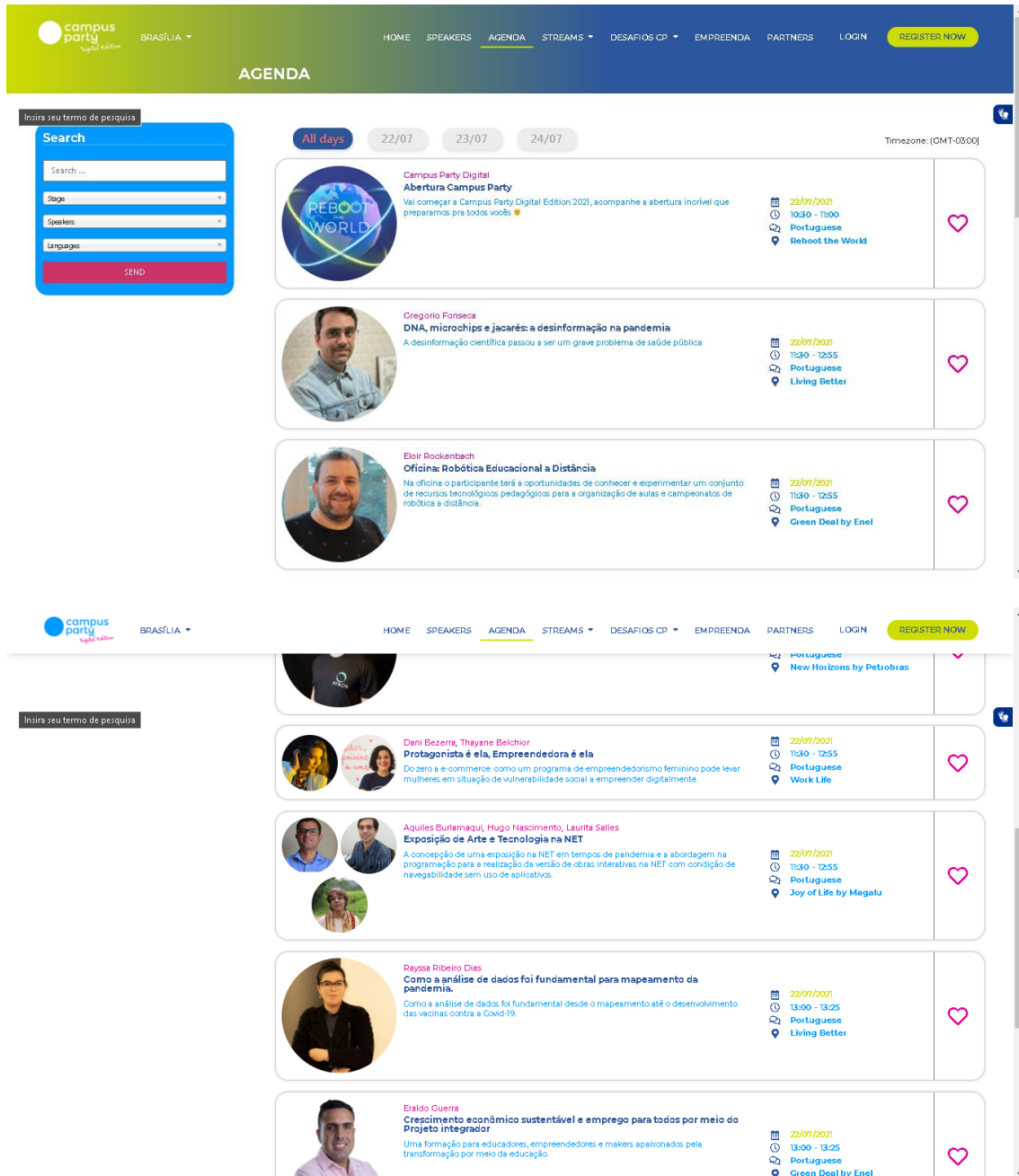
FRANCESCOFARRUGGIA  
FRANCESCOFARRUGGIA (Nov 30, 2021 19:43 GMT-3)  
Francesco Farrugia

Presidente – Instituto Campus Party

## ANEXO 1 -

### CONTEÚDOS - PALCOS

link de acesso da agenda da programação: <https://digital.campus-party.org/brasil/agenda/>



The screenshot displays the 'AGENDA' page for the 'Campus Party Digital' event in Brasília. The page features a search bar on the left and a list of events for the date 22/07. Each event card includes a speaker's profile picture, the event title, a brief description, the date and time, the language, and the organizing partner. A 'REGISTER NOW' button is visible in the top right corner of the page.

Event Title	Speaker	Date & Time	Language	Partner
<b>Campus Party Digital Abertura Campus Party</b>		22/07/2021 10:30 - 15:00	Portuguese	Reboot the World
<b>DNA, microchips e jacarés: a desinformação na pandemia</b>	Gregorio Fonseca	22/07/2021 11:30 - 12:55	Portuguese	Living Better
<b>Oficina: Robótica Educacional a Distância</b>	Eloir Rothenbach	22/07/2021 11:30 - 12:55	Portuguese	Green Deal by Enel
<b>New Horizons by Petrobras</b>			Portuguese	
<b>Protagonista é ela, Empreendedora é ela</b>	Dani Bezerra, Thayane Belchior	22/07/2021 11:30 - 12:55	Portuguese	Work Life
<b>Exposição de Arte e Tecnologia na NET</b>	Aquiles Burlamaqui, Hugo Nascimento, Laurita Salles	22/07/2021 11:30 - 12:55	Portuguese	Joy of Life by Magalu
<b>Como a análise de dados foi fundamental para mapeamento da pandemia</b>	Rayssa Ribeiro Dias	22/07/2021 13:00 - 13:25	Portuguese	Living Better
<b>Crescimento econômico sustentável e emprego para todos por meio do Projeto Integrador</b>	Eraldo Guerre	22/07/2021 13:00 - 13:25	Portuguese	Green Deal by Enel

**Palestras realizadas por palco:**

Palco Work Life

Palestra	Palestrante	Horário de Início	Horário de Término
<b>Dia 1</b>			
Protagonista é ela, Empreendedora é ela	Dani Bezerra, Thayane Belchior	11:30:15	12:56:00
<b>RECICLOTECH</b>	Vilmar Simon	13:00:00	13:25:35
Primeira graduação após os 30 anos: desafios em sala de aula e na inserção no mercado de trabalho	Fernanda Souza	13:30:12	14:25:25
<b>Secretário de Ciência e Tecnologia DF</b>	Gilvam Maximo	14:29:00	14:55:12
Serpro Ventures como motor de inovação para Startups e Scale-ups	Carlos Henrique, Rodrigues Alexandria, Serge Normando, Thiago Pícuro	15:00:13	15:55:23
Stranger Things Agile - Coisas estranhas que vimos no mundo da agilidade.	Pâmela Lopes	16:00:00	16:25:00
Impostora, eu?	Kamila Maximos	16:32:00	17:22:00
Design e acessibilidade: criando projetos mais inclusivos	Anne Mendes	17:30:00	17:55:00
Roteirista Empreendedor - Como ser Roteirista no Brasil?	Bill Labonia	18:08:00	18:54:00
A Zona de conforto versus o crescimento pessoal e profissional: as verdades que não queremos ouvir	Nelito Antonio Zanmaria	19:02:00	19:25:00
<b>Dia 2</b>			
Linguagem Python: Crash Course!	João S. O. Bueno	11:30:00	12:54:00
Profissões do futuro: Jogar dá XP pra vida profissional	Monnaliza Medeiros	13:01:00	13:22:00
O que é DevRel? Foco em comunidade e conteúdo	Pachi Codes	13:32:00	14:24:00



Aprenda a analisar startups e como investir a partir de R\$1 mil   Retransmissão Work Life SP	Paulo Deitos	14:31:00	14:41:00
Instagram, criadores de conteúdo e a economia criativa	Michele Lucatan	15:04:00	15:44:00
É possível viver de lives? A experiência de alguém que vive há mais de um ano disso	Rodrigo "Pokemaobr" Cardoso	16:00:00	16:25:00
<b>Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF)</b>	<b>Gilmar Marques</b>	<b>16:31:00</b>	<b>17:25:00</b>
Venha D-descobrir um novo jeito de pensar	Matheus Demetresco	17:32:00	17:55:00
Marketplace banking - Fomentando o ecossistema de inovação no setor bancário	Ciro Koshiyama	18:00:00	18:52:00
Transformação Digital No Mercado Das Startups	Hector Felipe Cabral	19:01:00	19:23:00

### Dia 3

Partnership: como superar o desafio de reter talentos e escalar o meu negócio?	Lucas Bezerra Vieira	11:32:00	12:46:00
Põe no Papel: Ferramentas para Recomeçar	Maila Andrade	13:01:00	12:24:00
Como fazer o Vendarketing no seu negócio?	Ubirajara Carratu	13:35:00	14:24:00
Jornada para a aprendizagem contínua	Matheus Marabesi	14:33:00	14:55:00
Analytics: Amigo ou Inimigo dos Influencers   Retransmissão SP	Caio Camargo, Célio Martinez	15:03:00	15:55:00
Desvendando o Cubo Mágico	Rafael Correia	16:04:00	16:25:00
<b>1 milhão de jovens preparados para o futuro</b>	<b>Alex Roger</b>	<b>16:33:00</b>	<b>17:21:00</b>
Inovação aberta na Petrobras: a importância das parcerias e conexões com o ecossistema empreendedor para desenvolvimento de soluções inovadoras.	Tiara Andrade Oliveira Bicalho	17:34:00	17:55:00
Mulheres e tecnologia combinam? Reflexões sobre o papel das comunidades para tornar as áreas de tecnologia mais inclusivas	Emilly Horta, Kátia Cibele, Mariana Adelino	18:02:00	18:49
Antes Programava Robôs e hoje Reprogramo Mentes IA e IE no Avanço da Tecnologia para Humanidade	Paula Freitas	19:01:00	19:27:00

Palco Green Deal - retransmissão

Palco Living Better

Palestra	Palestrante	Horário de Início	Horário de Término
<b>Dia 1</b>			
		10:00:00	11:25:00
DNA, microchips e jacarés: a desinformação na pandemia	Gregorio Fonseca	01:06:19 YT	02:08:35 YT
Como a análise de dados foi fundamental para mapeamento da pandemia.	Rayssa Ribeiro Dias	02:08:36 YT	
<b>Living Better - Hackathon - vai ser simultâneo nas edições</b>	Retransmissão	03:10:25 YT	04:01:21 YT
A sua humanização de processos de fato impacta as pessoas?	Nayana Cambraia	04:04:40 YT	04:31:35 YT
Inovação Disruptiva com Propósito Social: Um Despertar para o Futuro	Genesio Gomes	04:38:10 YT	05:02:15 YT
<b>A inovação em você</b>	Angélica Freire Veras	05:49:24 YT	06:01:24 YT
Só mais um dia de luta, depois o futuro	Rodrigo Nascimento, Gustavo Nogueira , Patrícia Carneiro, Leila Ribeiro	06:08:03 YT	07:00:44 YT
Análise de dados e o agronegócio! O mercado que não para de crescer.	Rayssa Ribeiro Dias		
Utilizando Jogos Digitais no Tratamento de Crianças com Câncer no Rio Grande do Norte	Paulo Paiva		
AIoT: como os objetos inteligentes conectados estão mudando nossa vida.	Eronides da Silva Neto	08:38:52 YT	08:52:12 YT
<b>dia 2</b>			
Ensinos clássicos na jornada empreendedora e de autoconhecimento	Emiliano A. Veiga	02:31 YT	01:09:46 YT
Retransmissão Goiás	Retransmissão Goiás	1:11:02 YT	1:22:24 YT
Ciência para todos: aprendizagem criativa no Semiárido!	Felipe Ribeiro	1:30:33 YT	1:53:09 YT

OrtogOnBlender - sistema aberto e multiplataforma para o ensino de planejamento cirúrgico em 3D	Cicero Moraes	2:01:58 YT	2:46:57 YT
<b>Inteligência Artificial na Tradução da Língua de Sinais"</b>	Thadeu Luz	3:02:42 YT	3:25:07 YT
Blockchain muito além do Bitcoin	Gloria Tellez	3:28:15 YT	4:22:28 YT
O Plano mais importante!	Fred Alecrim	4:29:54 YT	16:25:00
Animais geneticamente modificados: da bancada à sua mesa	Fernanda Tonelli	16:30:00	17:20:00
OSINT: de stalker à D4N155	Matheus Oliveira	17:32:00	17:53:00
SIMULADORES E EMULADORES DE REDES DE COMPUTADORES: ASPECTOS PRÁTICOS E FUNCIONAIS.	Rodrigo Tertulino	18:00:00	18:55:00
5 Life Hacks para ser um Campuseiro Raiz	Emerson Pedroso	19:00:00	19:30:00

Palestra	Palestrante	Horário de Início	Horário de Término
<b>Dia 3</b>		10:00:00	10:25:00
Introdução à tecnologia de foguetes	Lucas Carvalho	11:30:00	12:55:00
<b>Influencers Negra</b>	Carla Sabrina, Carla Silva	13:00:00	13:25:00
Programa Centelha DF: transformando ideias em soluções inovadores	Hideraldo Almeida, Leandro Carioni	13:30:00	14:25:00
<b>CTF - RETRANSMISSÃO SP</b>	Retransmissão	14:30:00	14:55:00
Passado, Presente e Futuro da Computação em Nuvem para Governos	Rodrigo Almeida	15:00:00	15:55:00
<b>Doação Zero: como impactar vidas sem gastar a mais.</b>	Juliana Bertin	15:55:00	16:00:00
<b>Eles Ocupam uma cidade</b>	Caio Cunha	16:00:00	16:25:00
#VejoCiênciaEmTodosOsLugares: A Ciência no Ensino Básico	Glória Albino	16:32:00	17:22:00
Como ter lucratividade com a LGPD - utilizando o SOFTWARE DPO MAX.	Leonardo Resende, Alex Rabello, Alex Rezende	17:32:00	17:55:00
Laboratório de ciências portátil usando impressão 3D	Gilvania Vilela, Diogo Lacerda	18:00:00	18:55:00
Clean Architecture : Estratégias SOLID para uma aplicação altamente escalável	Pedro Luís Mollica Vallese	19:00:00	19:25:00

	Palestra	Palestrante	Horário de Início	Horário de Término
<b>Dia 1</b>				
			10:00:00	11:25:00
	Exposição de Arte e Tecnologia na NET	Laurita Salles (10 Dimensões/UFRN), Aquiles Burlamaqui (10 Dimensões/UFRN), Hugo Nascimento (Media Lab/UFG)	11:30:00	12:55:00
	Desenvolvendo Games em Cloud Computing	Juliano Cristian Bonifácio	13:00:00	13:25:00
	Como ser power no home office com a ajuda da Alexa	Jefpower	13:30:00	14:05:00
	<b>#Hackacity Guará - Mutirão Cidade Inteligente</b>	<b>Cristiane Pereira</b>	<b>14:30:00</b>	<b>14:55:00</b>
	<b>KillerApps da Inovação: Como inovar na prática? "Como inovar na prática?"</b>	Carlos Alexandre Ferreira Gama	15:00:00	15:55:00
	E se a gente re-imaginar a construção do conhecimento na escola?	Ana Eliza Trajano	16:00:00	16:25:00
	Composição e linguagem como caminhos da poética fotográfica	Thaís Mallon	16:30:00	17:25:00
	Gamificação, um mercado em expansão.	Jenifer Teles da Costa	17:30:00	17:55:00
	O Ataque dos Clones: como o fascínio e o medo da Genética influenciaram Star Wars	Yara Laiz	18:00:00	18:55:00

Jogos para educação: como o game design pode ajudar?	Bianca Nascimento	19:00:00	19:25:00
------------------------------------------------------	-------------------	----------	----------

Palestra	Palestrante	Horário de Início	Horário de Término
<b>DIA 2</b>			
O futebol de robôs no Brasil e no mundo	Adam Henrique, Amanda Moraes, Mariana Barros, Mateus "Gonça", Pedro Jorge	11:30:00	12:55
Observability - A arte da monitoração integrada	Adail Horst	13:01:00	13:25:00
Unreal Engine Para Além dos Games	Alexandre Ferreira	13:30:00	14:24:00
<b>Mônica e Magali - da vida real para os quadrinhos</b>	Mônica Sousa	14:32:00	14:56:00
Podcast, a mídia dos nichos	Domingos Coelho	15:00:00	15:52:00
Dicas para Monitoramento em Redes Sociais	Fatima Silana	16:01:00	16:25:00
Startups, Inovação, Tecnologia e Habilidades do Futuro.	Sephora Lillian	16:30:00	17:25:00
<b>Cabeça de Aprendiz: Porque você deveria fazer mais coisas da vida</b>	Bruno Gouveia	17:32:00	17:55:00
Tem sempre alguém tentando fazer a gente de Otário	Otário Anonymous - Canal do Otário	18:00:00	18:52:00
Meu chefe é um robô, e agora?	Adam Henrique	19:01:00	19:24:00
Palestra	Palestrante	Horário de Início	Horário de Término

**Dia 3**

		10:00:00	10:25:00
Santos Dumont ou Wright Brothers, quem inventou o avião?	Marcos Palhares		
Asas do Branding	Igor Sousa	13:00:00	13:24:00
Inclusão em comunidades de jogos	Moises Fernandes	13:30:00	14:25:00
Seja um astronauta análogo!	Julio Rezende	14:30:00	<u>14:55</u>
Desafios e Recompensas na Indústria de Games para Brasileiros.	Alexandre Ferreira	15:01:00	15:55:00
Estratégia pessoal, por onde começar?	Vicky Cristina	16:03:00	16:24
Descobri no ambiente Maker um Ateliê Digital	Dayanne Pimentel, Henri Coelho	16:33:00	17:25
<b>Inovação centrada no Humano.</b>	Robson Santos	17:38:00	17:55:00
Da cidade sem futuro à cidade do futuro	Marcos Vinícius de Bortolli	18:03:00	19:54:00
O Ataque dos Clones: como o fascínio e o medo da Genética influenciaram Star Wars	Yara Laiz	19:02:00	19:25:00

Palco New Horizons

**Palestra**
**Palestrante**
**Horário de Início**
**Horário de Término**
**Dia 1**

Energytech: simplificando o consumo consciente

Luiz Filipe Guerra

11:30:00 YT

12:55:00 YT

Crescendo nas redes sociais com Harry Potter	Rafaela Mendes	13:00:00 YT	13:25:00 YT
PROFESSORES GEDI: Como ser um Educador Digital Inovador?	Genesio Gomes, Saulo Novaes, Danielle Soares, José Albuquerque Costa	13:30:00 YT	14:25:00 YT
Cobots - Robos Colaborativos	Renato Paiotti	14:30:00 YT	14:55:00 YT
Metodologia Ágil	Eduardo Ferraz de Campos Monaco ( Eduardo Monaco)	15:00:00 YT	15:55:00 YT
Franziniho - Open hardware, educação e comunidade	Fabio Souza	16:00:00 YT	16:25:00 YT
ENGENHARIA QUE TRANSFORMA	Vera Almeida	16:30:00 YT	17:25:00 YT
Primeiros passos em testes automatizados	Josilene Fernandes	17:30:00 YT	17:55:00 YT
Dirce Carvalho - O futuro mais rápido do que você pensa	Dirce Carvalho	18:00:00 YT	18:55:00 YT
Fundamentos do investimento em startups	Guilherme Enck	19:00:00 YT	19:25:00 YT

<b>Palestra</b>	<b>Palestrante</b>	<b>Horário de Início</b>	<b>Horário de Término</b>
-----------------	--------------------	--------------------------	---------------------------

**Dia 2**

Crie seu primeiro smart contract no Blockchain Ethereum	Solange Gueiros	11:33:00 YT	12:48:00 YT
Lançamentos espaciais – Como regular sem matar a inovação?	Cristiano Vilanova	13:01:03 YT	13:24:23 YT
Conheça o lado backend da força com Kotlin	Morganna Giovanelli	13:35:11 YT	14:29:08 YT
Desafios da gestão e liderança que impactam o crescimento dos negócios	Edgar Kaiser	14:30:00 YT	14:55:09 YT
Introdução à linguagem Python	Emanoeli Madalosso	15:00:00 YT	15:55:05 YT
O que a geração digital precisa saber sobre LGPD	Leonardo Resende, Alex Rezende	16:01:00 YT	16:24:00 YT
Princípios da Gamificação como modelo de negócio escalável e rentável.	Angelo Whosoever	16:30:40 YT	17:25:00 YT
Malha de dados - alta performance com escalabilidade infinita.	Rubens Monteiro - Superintendente de Dados	17:30:00 YT	17:55:46 YT
A Marca do seu futuro	GUTO BARRETO	18:00:00 YT	18:50:43 YT
Bora hackear a Educação?	Soraya Roberta	19:00:00 YT	19:20:37 YT

<b>Palestra</b>	<b>Palestrante</b>	<b>Horário de Início</b>	<b>Horário de Término</b>
-----------------	--------------------	--------------------------	---------------------------

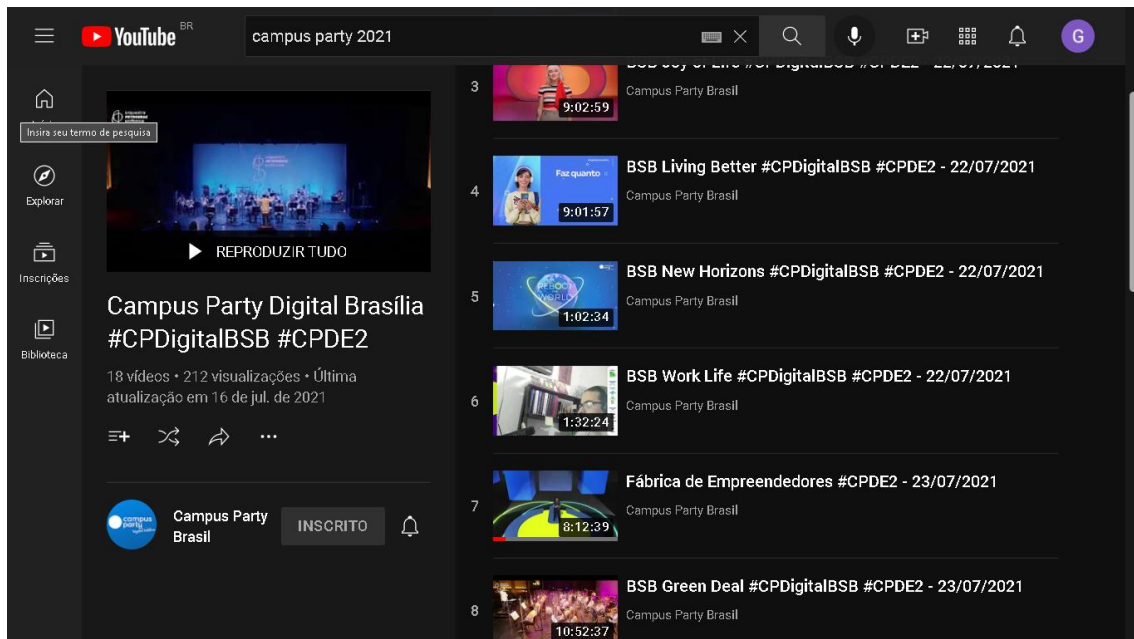
**Dia 3**

Criando sua Fritzing part no Inkscape para seu circuito Arduino	Gedeane Kenshima	11:30:00 YT	12:55:00 YT
A inteligência artificial aplicada à robótica	Bruno Floriano	13:00:00 YT	13:25:00 YT
Vivenciando histórias e educando pelo lúdico.	Ricardo Mallen, Volnei Freitas	13:30:00 YT	14:25:00 YT
Eliminando as lacunas entre a formação em Tecnologia da Informação e o mercado de trabalho.	Professor Santana	14:30:00 YT	14:55:00 YT
Como criar uma comunidade inovadora local?	Reinier Freitas	15:00:00 YT	15:55:00 YT
<b>Marcas e Patentes</b>	<b>Sergio Ribeiro da Silva</b>	<b>16:00:00 YT</b>	<b>16:25:00 YT</b>
Presente, Passado e Futuro da Tecnologia	Newton Carvalho Braga	16:30:00 YT	17:25:00 YT
<b>Aplicando tecnologias imersivas no cenário de Óleo e Gás</b>	Vitor do Valle	17:30:00 YT	17:55:00 YT
Manual de sobrevivência na era da transformação digital	Lucas Fagundes	18:00:00 YT	18:55:00 YT
Programação e robótica para crianças de forma remota - o desafio	Tiago Cauassa	19:00:00 YT	19:25:00 YT

Obs.:As demarcações em amarelo referem-se aos slots utilizados por esse governo.



Todo o conteúdo divulgado poderá ser acessado livre através do Youtube - Link do acesso completo a todo o conteúdo de palestras durante o período de realização do evento:



[https://www.youtube.com/playlist?list=PLRqOyUEy7P9cGPgCDJvV04E98mxNa\\_Pyu](https://www.youtube.com/playlist?list=PLRqOyUEy7P9cGPgCDJvV04E98mxNa_Pyu)

*FRANCESCOFARRUGGIA*  
FRANCESCOFARRUGGIA (Nov 30, 2021 19:43 GMT-3)