

CAMPUS PARTY BRASÍLIA 2022

**Proposta de trabalho apresentada ao Governo do
Distrito Federal – CPBSB4**

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: financeiro@institutocampusparty.org.br		Celular: (31) 98451- 5064	
Site: http://www.campus-party.org/			
RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO			
Nome completo: SIDIANE CLAUDIA ZANIN			
CPF: 063.841.999-98		RG: 9.940.921-5	
Endereço: Condomínio Busca vida, Condomínio Laguna do Sol		Bairro: Estrada do Coco	Cidade: Camaçari
Complemento: Lote 03, KM 08	Estado: Bahia	CEP: 42800-000	
E-mail: sidiane.zanin@institutocampusparty.org.br		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: 27.316.736-4 SSP/SP		CPF: 285.926.348-90	
E-mail do responsável: gisele.castro@campus-party.org		Celular: (11) 986570166	

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome do evento: Campus Party Brasília 2022 – CPBSB4

Período de realização: 23 a 27 de março de 2022

Ano de execução: 2022

Período de execução: 16 de março a 30 de junho de 2022

Local: Estádio Nacional de Brasília “Mané Garrincha”

Público alvo: Estudantes, profissionais, instituições e empresas.

Faixa etária: a partir 14 anos – evento híbrido – atendendo protocolos de segurança COVID 19 com disponibilidade de conteúdos no digital.

Valor global da parceria: **R\$ 6.327.483,92 (seis milhões, trezentos e vinte e sete mil, quatrocentos e oitenta e três reais e noventa e dois centavos).**

DESCRIÇÃO DO PROJETO - Campus Party Brasília 2022 – CPBSB4

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 e 2021 e, objetivando o retorno das atividades tradicionais, desenhamos para 2022 a #CPBSB4 – Campus Party Brasília 2022 – em um formato híbrido que mescla atividades na plataforma digital e presencial, tendo a tradicional área open, arena e também o camping para interação completo dos campus eirós, num seguro e adaptado ambiente que atenderá todos os protocolos sanitários determinados quando na realização.

As atividades serão distribuídas 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 Fere Play, Area de desafios (Hackathon); Área de Workshop e **CAMPING** – área exclusiva com pernoite de campuseiros.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Período pretendido total:	Das 08hs do dia 16 de março de 2022 até às 20hs do dia 29 de março de 2022.
Período de montagem do evento físico	Das 08hs do dia 16 de março até 20hs do dia 22 de março de 2022.
Realização evento físico:	De 23 a 27 de março de 2022.
Período de desmontagem do evento físico:	Das 08hs do dia 28 de março até às 20hs do dia 29 de março de 2022.

O número de diárias total pretendido para realização do projeto é de 14 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 2022 – CPBSB4 traz em sua proposta a parceria do

Instituto Campus Party com o Governo do Distrito Federal através da Secretário de Estado de Desenvolvimento 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 variado que busca avidamente pelos conteúdo 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: 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 2022 – CPBSB4 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 - no palco de empreendedorismo - através da parceria do Instituto Campus Party firmada com o com SEBRAE de forma a aquecer os projetos atuais do Governo, e outros pontos de interesses mútuos e sociais;
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 gratuitamente a abertura do evento com apresentação musical desmistificada, trazendo um intercâmbio cultural entre origens e estilos, mesclando o instrumental ao techno através de um DJ e uma orquestra sinfônica;
5. Realizar um campeonato gamer capaz de impulsionar jogadores amadores e

- expandir a conexão do público geek com a nação (02 jogos a definir);
6. 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;
 7. 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.
 8. Distribuir nos espaços (arena) conteúdos que possam fomentar o entretenimento, informação e conhecimento nas áreas de ciência, inovação, empregabilidade, tecnologia, arte e cultura.

NEXO ENTRE A REALIDADE E AÇÕES

i. Descrição da realidade que será objeto da parceria e conexão entre essa realidade e as atividades e metas a serem atingida

A Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal - SECTI, a Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal - FAPDF e o Instituto Campus Party, têm um papel fundamental no fomento e apoio ao setor produtivo, apoiando a inserção de inovação e tecnologia, a partir de práticas em processos produtivos inovadores, incorporação de tendências de fronteira em adequação de produtos, certificações de qualidade e qualificação de mão de obra para operar as novas tecnologias. Essa estratégia visa trazer para o setor produtivo do Distrito Federal melhores condições de competição, tanto no mercado local, quanto nos mercados nacional e internacional. Além disso, é papel comum da SECTI e do Instituto a difusão da ciência e da tecnologia e a sensibilização dos jovens para a importância do domínio de competências e conteúdos relacionados às profissões e atividades do futuro e ao uso de novas tecnologias.

Como principal impulsionador da inovação temos o desenvolvimento da tecnologia, que é responsável por alterar completamente as interações humanas. Certamente traremos mudanças ainda mais drásticas nos próximos cinquenta anos. Sem dúvidas o futuro será diretamente influenciado pelas novas tecnologias e por tal motivo a inserção desta pauta na agenda do Distrito Federal se mostra necessária para que possamos nos preparar para os desafios que estão por vir. Também podemos tratar como certo de

que o futuro da economia e do desenvolvimento social serão diretamente influenciados pelas novas tecnologias. Portanto, a inserção de forma prioritária das políticas de Ciência, Tecnologia e Inovação na agenda do Distrito Federal, e também do Brasil, é condição para que possamos nos preparar para os desafios que estão por vir, garantindo inserção econômica para nossas empresas e cidadãos, assim como garantindo sua qualidade de vida.

E em uma visão macro dos agentes que engajam o desenvolvimento socioeconômico, tecnológico e cultural, podemos compreender que muitos, senão todos os setores que visam o desenvolvimento da população global recorrem diariamente a soluções tecnológicas para traçarem seus panoramas, buscando cada qual em sua categoria, facilitar suas demandas e criar métodos de aplicabilidade assertiva e de alto impacto, algo que se tornou ainda mais forte neste momento de reaquecimento da economia e retomada da vida social num formato de “novo normal”.

Nesse sentido, um aspecto fundamental para que o cidadão tenha acesso às novas facilidades ofertadas de forma digital é o acesso à conectividade e aos recursos e conhecimentos tecnológicos, contudo, temos uma parcela significativa de nossa população que sequer tem acesso básico devido à falta de conectividade à internet. Essa problemática envolve o que é conhecido na literatura como Dívida Digital [1], uma espécie de divisão entre as pessoas que possuem acesso e utilizam os recursos e aqueles que não possuem acesso ou capacidade de uso. Aparentemente um problema técnico, de fato a dívida digital é um problema social grave, que vem piorando. A desigualdade de acesso e de capacidades de uso são seus principais aspectos negativos. Esta desigualdade tem ocasionado exclusões dos cidadãos em domínios como trabalho, educação, cidadania, cultura e participação social. Enquanto as tecnologias antigas são importantes para aquisição de conhecimento, entretenimento ou comunicação, as novas tecnologias e os novos conhecimentos são utilizados para os mais diversos propósitos ou necessidades da sociedade moderna e será capaz de impactar de forma significativa o mercado de trabalho.

Aproximando do ensino tecnológico, entendemos que precisamos incentivar os jovens a buscar este aprendizado das mais diversas e criativas formas possíveis e entendemos que a robótica e a programação se posicionam enquanto grandes impulsionadores para atrair estudantes para esta área. Em primeiro lugar pela grande demanda do mercado de trabalho, com abundância de vagas e altos salários, e em segundo pela atratividade natural que eles possuem por serem associados aos brinquedos, jogos eletrônicos, internet, etc.

Johnson, em seu estudo “Children, robotics, and education”, por exemplo, foi um dos primeiros pesquisadores que se debruçou em torno da questão do porquê a robótica atrai cada vez mais crianças e adolescentes e constatou que a robótica é o meio mais

eficaz para motivar e apoiar o aprendizado de matemática, ciências e matemática, além de desenvolver habilidades cooperativas, sociais, criativas e inovativas em crianças. Outros autores, como Sung Eun Jung, Eun-sok Won e Di Lieto et tal também tiveram achados similares.

Nesse sentido, as dificuldades em se formar profissionais qualificados nas diversas áreas do conhecimento podem impedir o desenvolvimento das condições ideais de interação multidisciplinar nas empresas e entre as empresas que tanto favorecem o ambiente de inovação colaborativa no Brasil e no Distrito Federal e, para especialistas, a queda no nível de qualificação e principalmente o descompasso entre as competências requeridas para a ocupação de novos postos de trabalho e o perfil de oferta disponível de mão-de-obra podem explicar o alto índice de desemprego e dificultar a adequação do Brasil na economia global do futuro.

Outro fator de grande impacto na formação de mão de obra, e que contribui significativamente para o desemprego, são os avanços tecnológicos que impactam, de forma muito desigual, os extremos da pirâmide social brasileira. Democratizar o acesso e o desenvolvimento de novas habilidades tecnológicas tornou-se fundamental para que o Brasil não venha a ter dezenas de milhões de analfabetos digitais. Portanto, essa falta de preparo poderá deixar um imenso contingente da população desassistida e desamparada no futuro próximo, ao mesmo tempo em que as empresas brasileiras carecem de profissionais especializados de forma cada vez mais intensa. O imenso abismo social brasileiro amplia ainda mais a distância dos que têm acesso às novas tecnologias e o Brasil dos que carecem de todo tipo de oportunidades.

Trazendo mais dados sobre este ponto, o Fórum Econômico Mundial, por exemplo, apresentou em 2019 um estudo baseado em entrevistas com mais de 13 milhões de profissionais de 15 países em desenvolvimento ou desenvolvidos, entre eles o Brasil, o qual estima que, entre 2015 e 2020, aproximadamente 7,1 milhões de postos de trabalho nesses países serão extintos por conta do avanço da tecnologia e da automação proporcionada por softwares ou robôs, sendo a maior parte destes empregos ligados à ofícios administrativos. Como contraponto, o mesmo relatório aponta demanda crescente por profissionais das áreas de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) [2]. McKinsey, por sua vez, apontou que, apenas no Brasil, a automação e a tecnologia poderiam ser responsáveis pela substituição de 15,7 milhões de postos de trabalho até 2030 [3].

A respeito de aspectos econômicos, o International Data Corporation estima que apenas entre 2018 e 2020 cerca de US\$ 6.3 trilhões serão investidos em transformação digital no mundo [4]. No Brasil, segundo a Associação Brasileira de Empresas de Software (ABES) o mercado de tecnologia foi responsável por movimentar cerca de US\$ 39.6 bilhões em 2016 [5] e há estimativas de que as transformações digitais que estão

por vir serão capazes de crescer cerca de US\$ 69 bilhões e beneficiar cerca de 21 milhões de brasileiros [3].

No Distrito Federal, o Sindicato das Indústrias da Informação do Distrito Federal (SINFOR) estima que existam aproximadamente 4000 empresas de tecnologia e que as mesmas são responsáveis por gerar cerca de 49 mil postos de trabalho e por movimentar cerca de US\$ 3,1 bilhões por ano [6]. Atualmente, somos o terceiro maior mercado de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) do país e a expectativa do SINFOR é que o faturamento com o setor dobre após o pleno estabelecimento e desenvolvimento do Parque Tecnológico de Brasília - BioTIC.

Em conjunto com o Parque Tecnológico, o Distrito Federal apresenta diversos fatores positivos capazes de impulsionar a capital como um polo de tecnologia e inovação de destaque com a maior proporção de mestres e doutores por habitante do país [7] e a presença de uma das dez melhores universidades do país, a Universidade de Brasília [8]. Corroborando também que dispomos de um dos melhores ambientes regulatórios para novas empresas[1], um dos melhores mercados consumidores do país para o consumo de serviços [1] e a presença do governo federal, que é um dos maiores consumidores de tecnologia do país.

Outro fator que reforça o potencial do setor de TIC para o Distrito Federal envolve o Plano Diretor de Orçamento Territorial do Distrito Federal (PDOT), emitido pela então Secretaria de Estado de Gestão do Território e Habitação (SEGETH), o qual demonstra as limitações de Brasília quanto à instalação de indústria na capital [9], além do seu alto custo de vida. Com foco no futuro, para sermos capazes de manter bons índices de renda e emprego no Distrito Federal, o setor da Tecnologia da Informação e Comunicação se mostra um dos caminhos com maior potencial.

O Mapeamento da Atividade Econômica no Distrito Federal, feito pela Companhia de Planejamento do Distrito Federal (CODEPLAN), traz uma questão essencial a respeito do mercado de tecnologia local: ele é inovador? O relatório em questão aponta que aproximadamente metade dos profissionais empregados no setor de TIC está alocada em atividades de prestação de serviço, em sua maior parte para instituições governamentais. São atividades como o desenvolvimento de programas de computador sob encomenda, suporte técnico, manutenção e consultoria [10]. Em contrapartida o Marco Regulatório de Ciência, Tecnologia e Inovação apresentam novos caminhos para a contratação de inovação de forma a beneficiar startups, como são chamadas as novas empresas de tecnologia com soluções inovadoras e com alto potencial de escalabilidade. Graças a grande presença governamental no Distrito Federal, composto pela administração pública federal e distrital, empresas públicas, entidades de apoio, etc, sendo esta uma área em que somos capazes de receber mais destaque do que outras unidades da federação.

Por ter o entendimento de que o futuro do Distrito Federal terá como uma de suas bases a Ciência, a Tecnologia e a Inovação, e essas sendo as agendas centrais desta Secretaria, acredita-se que o fator cultural do Distrito Federal precisa ser melhor trabalhado, não apenas no caminho de melhorar o cenário e a visão em torno do empreendedorismo como também no sentido de incentivar as atuais e as próximas gerações a enxergarem este mercado de C, T& I como um caminho viável. Este movimento também vai ao encontro à uma das necessidades básicas para o sucesso do Parque Tecnológico de Brasília - BIOTIC e do desenvolvimento do Distrito Federal como um pólo de ciência, tecnologia e inovação: um amplo e ativo ecossistema de empresas de base tecnológica e uma vasta oferta de profissionais preparados para atuar neste mercado.

Portanto, para que o Distrito Federal explore seu potencial, ascendendo como uma referência no mercado digital e se estabeleça como um polo tecnológico é necessário que haja mais incentivos para a criação de empresas de base tecnológica com soluções inovadora, bem como mais difusão de conhecimento científico, tecnológico e de inovação, para que o ecossistema empreendedor local seja fortalecido e que a cultura do brasiliense seja desenvolvida de forma a entender o empreendedorismo, a ciência, a tecnologia e inovação enquanto caminhos profissionais possíveis e viáveis, e esse são o nosso maior objetivo com a Campus Party Brasília CPBSB4.

Cumpram-se destacar, também, que nos anos anteriores esse mesmo evento fora realizado e apoiado pelo Governo do Distrito Federal, por meio da SECTI e da FAP, e se mostrou um grande sucesso de conteúdo e de público, o que ensejou a iniciativa de repetir a fórmula e a ação que julgamos enquanto acertadas e vem impactando de forma positiva o ecossistema de ciência, tecnologia e inovação do Distrito Federal.

Cumpram-se destacar, também, que o evento proposto está alinhado com as demais políticas e programas tanto da SECTI quanto da FAP em seus objetivos de incentivo e formação de jovens e de recursos humanos que estejam aptos a participar de forma competitiva em uma economia baseada em tecnologia e em constante transformação.

Além disso, a proposta está alinhada com a estratégia de preparação da economia do DF para que se integre de forma competitiva nos processos produtivos relacionados à quarta revolução industrial. Esse processo é marcado pelo uso de tecnologias digitais que vem transformando a produção industrial com novos métodos, produtos e modelos de negócios. Como externado anteriormente, este é um movimento universal ao qual as empresas, independentemente do porte e do setor de atuação, precisarão se adaptar se quiserem permanecer competitivas. Portanto, a disponibilidade de pessoas qualificadas e que compreendam esse novo momento é condição essencial para a sobrevivência, consolidação e expansão dos setores econômicos do Distrito Federal.

E o evento “Campus Party Brasília 2022”, por sua vez, consegue agregar e estimular o desenvolvimento científico e empreendedor de uma cidade, com edições atualizadas com e conteúdos que promovem a inclusão digital, capacitação profissional, empreendedorismo local, e cria uma rede multidisciplinar que se beneficia explorando de uma forma singular conteúdos, profissionais e temáticas que abrangem as áreas presentes no evento e, de outro, o Governo do Distrito Federal, através da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação em busca de engajar seus interesses e objetivos setoriais, formando assim, um evento que visa fortalecer um ecossistema da evolução, pois estamos sempre ligados numa cadeia que une o indivíduo ao sistema a sua volta: tecnologia, cultura, ciência, educação do futuro e outros.

Através de um ambiente democrático e informal, a Campus Party convida comunidades de diversos segmentos, palestrantes, painelistas, empresas privadas e instituições engajadas em um leque de temas que envolvem empreendedorismo, inovação, ciência, tecnologia, programação, desenvolvimento, segurança, entre tantas outras que alimentam o ecossistema digital.

Os benefícios ao final do projeto são inúmeros! Ganho de conhecimento, criação de novos projetos, envolvimento social por meio da busca de soluções inteligentes, intercâmbio entre agentes com diferentes níveis de conhecimento e que carregam conteúdos únicos e complementares aos meios de ensino convencionais., formando assim, um evento que visa fortalecer um ecossistema da evolução, pois estamos sempre ligados numa cadeia que une o indivíduo ao sistema a sua volta: tecnologia, cultura, ciência, educação do futuro e outros.

Ademais, é importante apresentar que nesta oportunidade, que a Campus Party Brasília se apresenta neste plano de trabalho como uma nova edição de um evento realizado com êxito durante cinco edições passadas no Distrito Federal, sendo três edições presenciais e duas digitais, e diversas outras ao redor do Brasil, como São Paulo, Goiânia, Manaus, Pato Branco, Recife, etc e traz em sua proposta 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 variado que busca avidamente pelos conteúdo do evento, para o desenvolvimento de novas soluções e apoio a novos negócios, que são possíveis durante a realização de programas tipo hackathons, rodadas de mentorias, exposições de negócios, palestras, workshops, espaços para conexões e demais elementos do evento.

ii. Justificativa

A Campus Party Brasília 2022 - #CPBSB4 vem como um convite de cumprimento com hombridade a sua presença entre as atividades do Governo de Distrito Federal para o ano de 2022 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.

i. 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 a 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 quarta 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.

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 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.

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 digitais 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.

Em todas as edições, as atividades carregam como foco atingir o público de 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 2022 – CPBSB4 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 a parceria com o Serviço Brasileiro de Apoio às Micros e Pequenas Empresas – SEBRAE, que adiciona valor na propagação de conteúdos com o palco de Empreendedorismo.

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

Buscando motivar mentes criadoras e disruptivas para engajar em ações e soluções que contribuam de forma impactante para uma sociedade mais consciente, toda a realização do evento buscará se basear nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável-

ODS da agenda 2030 da ONU, podendo o Governo do Distrito Federal sugerir para tema do desafio a ser realizado no Hackathon com base em um dos 17 indicadores ODS.

A Campus Party Brasília 2022 – CPBSB4 contará com uma programação voltada para a experiência das pessoas com ferramentas tecnológicas em diversos níveis e áreas de atuação. Pretende-se construir um lugar igualitário que impulse o contato entre todos os participantes e consequentemente fomente a troca de conhecimento

iii. Da democratização de acesso

A edição Campus Party Brasília 2022 #CPBSB4 conta com a especial participação do Governo do Distrito Federal como apoiador e incentivador à democratização de acesso, pois o aporte financeiro aqui solicitado visa a aquisição total dos ingressos do evento, tornando-o gratuito ao espectador, garantindo a circulação de forma segura e dentro dos parâmetros pré estabelecidos pelos protocolos de segurança da COVID-19, ou seja, o evento ocorrerá de forma gratuita, com livre acesso ao público na área open e sendo necessário pré cadastro do público para as demais áreas: arena e camping, áreas consideradas como de acesso e conteúdos exclusivos.

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

A distribuição dos ingressos será realizada em parceria, tendo de um lado a Secretária de Estado de Desenvolvimento e Inovação e de outro, a proponente, que juntas irão elaborar que possa garantir a participação do público estimado e também permitir a realização com segurança do evento, visto o momento delicado que vivemos.

Quanto a distribuição que compete à proponente, o público alvo abrange oferta ao nosso banco de dados, de espectadores que acompanham o evento há diversas edições, seja em território local ou nacional, que comunicam temas tais como e não se limitando a: software livre, robótica, drones, empreendedorismo, programação, mulheres na ciência, energia limpa, cultura maker 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, atrairá o público estimado, diversificado, garantindo a democratização.

iv. Da estrutura do evento

O evento será estruturado em três grandes áreas denominadas: Área Open (livre acesso ao público), Arena (arena exclusiva com necessidade de prévio cadastramento) e

Camping, a saber, cada área é detalhada com:

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.

Área de Empreendedorismo - Em parceria com o SEBRAE, recebe um palco 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;
- Arena de drones;
- Batalha de robôs;
- Área de Startups;
- Simuladores;
- Campus Kids;
- Campus Play - Campeonato Gamer

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 e entregam internet de alta velocidade para todos os campuseiros participantes, 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, funcionará ininterruptamente durante os 5 dias de realização presencial, sendo a programação de conteúdos organizada durante o dia.

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 (04 palcos híbridos temáticos) 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:

- 04 Palcos temáticos;
- Bancadas de conexão;
- Imprensa;
- Área de comunidades;
- Área de disrupção - Hackathons
- Arena Games.

Sobre os palcos - Temas pretendidos para temáticas:

Palco Login - Principais temas abordados: Realidade Virtual/ Aumentada, Simuladores, Metaverso, Games, Comunicação e Marketing, Design/UX, Arte Digital, Podcast/ Streaming;

Palco Artemis III Principais temas abordados: Exploração Espacial, Computação Quântica, Energias Limpas Palco Alelos Principais temas abordados: Biohacking e Genoma;

Palco Git Principais temas abordados: IoT , Machine Learning, Big Data, Blockchain, Devops/ DevSecops, Programação, Open Source;

Palco T-800 Principais temas abordados: Metodologias Ativas, Educação, Aprendizagem criativa, Ensino a Distância Educadores, Makers

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 ambiente coberto e prevê acesso exclusivo a banheiros e duchas aos campuseiros dessa área.

Implantação prevista com 2.000 barracas, duchas e áreas wc.

Apresentação Musical:

Apresentação musical com um intercâmbio cultural entre origens e estilos, mesclando o instrumental ao techno através de um DJ e uma orquestra sinfônica, a ser realizada na abertura do evento, primeiro dia, de forma acessível e gratuita.

A apresentação musical será elemento da abertura oficial do evento acontecerá no gramado do estádio, previsto a sequência de: apresentação musical com orquestra e DJ seguido da fala de autoridades e inserções artísticas.

Especificações de outros programas que serão distribuídas nos espaços do evento:

A Campus Play - Campeonato Gamer (02 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, o campeonato prevê aproximar e profissionalizar a comunidade não apenas no desenvolvimento de jogos, mas como, coaches e staffs, profissionais ligados ao eSport 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.

Seleção de jogo a ser definido em comum acordo com o Governo do Distrito Federal seguinte no formato híbrido, iniciando através de inscrições feitas antecipadamente a realização do evento, podendo ser jogado no formato mobile ou tradicional. 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\$ 11.000,00.

Hackathon

O desafio de inovação tem como objetivo incentivar a criação de soluções inovadoras voltadas à temática escolhida e a uma problemática específica. 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.

Capaz de gerar oportunidades de emprego, conexão de empresas e novos talentos, conhecimento e muita experiência.

- Premiações: variações de valores - total de prêmios - R\$ 11.000,00.

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

Workshops

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.

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.

Temáticas possíveis:

Workshop Agile - temas ligados a desenvolvimento, ciências, robótica, etc.

Workshop Growth - temas de empreendedorismo, cultura digital, etc.

Workshop Makerspace - temas ligados a 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 2022 – CPBSB4 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 2022 – CPBSB4 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.

i. 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:	24 a 27 de março de 2022
METAS:	<p>Disponibilidade da estrutura com acessibilidade e democratização;</p> <p>Entrega com ativação nos espaços interativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batalha de robôs; • Arena de drones; • Campus play; • Campus Kids <p>Montagem, realização e desmontagem.</p>

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 / palestras.
O QUE MEDIR:	Disponibilidade da estrutura, palcos com estrutura para interação do palestrante, aparo de som, cadeiras para público; Ativação da estrutura das bancadas de conexão; público ativo
COMO MEDIR:	Registro de imagens e vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Produção
UNIDADE DE MEDIDA:	Disponibilidade do espaço ativo

<p>PERÍODO:</p>	<p>23 a 26 de março de 2022</p>
<p>METAS:</p>	<p>Disponibilidade da estrutura; 04 palcos temáticos</p> <p>Palco Login - Principais temas abordados: Realidade Virtual/Aumentada, Simuladores, Metaverso, Games, Comunicação e Marketing, Design/UX, Arte Digital, Podcast/Streaming;</p> <p>Palco Artemis III Principais temas abordados: Exploração Espacial, Computação Quântica, Energias Limpas Palco Alelos Principais temas abordados: Biohacking e Genoma;</p> <p>Palco Git Principais temas abordados: IoT, Machine Learning, Big Data, Blockchain, Devops/DevSecops, Programação, Open Source;</p> <p>Palco T-800 Principais temas abordados: Metodologias Ativas, Educação, Aprendizagem criativa, Ensino a Distância Educadores, Makers</p> <p>Bancadas com cabeamento de rede e internet de alta velocidade - aproximadamente 100 bancadas de conexão com 6 pessoas cada ;</p> <p>Montagem, realização e desmontagem dos espaços utilizados na arena: palcos, mesas, cadeiras, bancadas.</p>

INDICADOR 3: CAMPING

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar área acomodação para campuseiros
DESCRIÇÃO:	Espaço dedicado à acomodação de campuseiros para acesso contínuo e ininterrupto ao evento durante todo o período de realização
O QUE MEDIR:	Disponibilidade da estrutura
COMO MEDIR:	Registro de imagens e vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Produção
UNIDADE DE MEDIDA:	Disponibilidade do espaço ativo
PERÍODO:	23 a 27 de março de 2022
METAS:	<p>Disponibilização da estrutura com acessibilidade;</p> <p>Acesso a banheiros e duchas em ambientes exclusivos do camping – liberação e/ou adaptação aos banheiros de acesso do estádio;</p> <p>Montagem e Implantação de 2.000 barracas</p> <p>Obs.: as barracas utilizadas pelos campuseiros serão de uso exclusivo desses, devendo ser levadas pelos “campistas” no encerramento do evento.</p>

INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO HÍBRIDOS

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Paineis ou Debate em plataforma digital
DESCRIÇÃO:	Espaços dedicados a conteúdos envolvendo tecnologia, empreendedorismo entre outras.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens e vídeos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	23 a 27 de março de 2022
METAS:	<p>Conteúdos com palestras nos 4 palcos temáticos</p> <p>23/03 - abertura do evento e apresentação artística – gramado do estádio</p> <p>24/03 - 4 palestras por dia e por palco (palcos: Login, Artemis III, Git e T800);</p> <p>25/03 - 4 palestras por dia e por palco (palcos: Login, Artemis III, Git e T800);</p> <p>26/03 - 4 palestras por dia e por palco (palcos: Login, Artemis III, Git e T800);</p> <p>Mínimo de palestras pelo período: 48</p>

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:	23 a 27 de março de 2022
METAS:	Captar, gerir e apoiar 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:	23 a 27 de março de 2022
METAS:	Montar, disponibilizar e gerir ao menos 01 (um) espaço ativo de workshop

Observa-se que tendo o projeto a gratuidade prevista nas áreas exclusivas, devemos considerar um percentual de “corte”, ou seja, não comparecimento presencial de ingressos disponibilizados.

i. Programação Prevista (cronograma):

DATA	HORA	ATIVIDADE
16 a 22/03	08h as 20h00	Montagem
18 a 22/03	08h as 20h00	Montagem de stands de parceiros / Vistoria dos stands / espaços de patrocinadores
21 e 22/03	09h00 as 19h00	Pré retirada de credencial
22/mar	12:00h	Credenciamento de caravanas e comunidades no camping
	15:00h	Credenciamento de colaboradores, e voluntários com entrada camping
	18:00h	Treinamento com Colabs e Voluntários
23/mar	10:00h	Reunião de briefing
	11:00h	Coletiva de Imprensa na área Open
	11:00h	Tour com jornalistas por toda área Open, camping e Arena
23/mar	11:00 as 21h00	Abertura da Arena
	20h00 as 21h00	Abertura oficial do evento (Gramado estádio) + Fala de autoridades
24 e 25	08h00 às 09h00	Entrada Startups e projetos selecionados
	09:00h	Abertura na área open
	10:00h	Início dos conteúdos na área open
	11:00h	Início de AV nos palcos - TODOS
	12:00h	Início de palestras na área open
	12:00h	Início de palcos principais e workshops
	14h as 22h00	Início demais palcos temáticos
	20:00h	Encerramento de conteúdo na área open
	20:00h	Encerramento de alguns espaços de conteúdo na Arena
	21:00h	Encerramento de circulação na área open
	22:00h	Encerramento de conteúdos (palestras) na Arena
	22:00h	Início dos conteúdos de comunidades
	02:00h	Encerramento dos conteúdos de comunidades
26/03	08h00 às 09h00	Entrada Startups e projetos selecionados
	09:00h	Abertura na área open
	10:00h	Início dos conteúdos na área open
	11:00h	Início de AV nos palcos - TODOS
	12:00h	Início de palestras na área open
	12:00h	Início de atividades da Arena
	19h00 às 20h30	Cerimônia de encerramento na Arena
	20h00	Encerramento de conteúdo na área open
27/mar	21h00	Encerramento de circulação na área open
	10:00h	Início dos conteúdos na área open
	12:00h	Início de palestras na área open
	16:00h	Encerramento de palestras da open
	17:00h	Encerramento de circulação da área open
	17:00h	Encerramento de internet na Arena
	18h00	Saída dos campuseiros do Camping
19:00	Início da Desmontagem	

ii. Métodos de monitoramento

O objetivo é medir a satisfação dos participantes na Campus Party Brasília 2022 - #CPBSB4.

Será feita pesquisa de satisfação para o feedback dos campuseiros referente às atividades e ainda acompanhamento por meio das redes sociais.

Durante todo o evento todo o espaço é disponibilizado para que o Governo do Distrito Federal designe profissionais para visita e vistoria das entregas previstas.

PLANEJAMENTO ORÇAMENTÁRIO

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\$ 6.327.483,92 (seis milhões trezentos e vinte e sete mil, quatrocentos e oitenta e três reais e noventa e dois centavos)** destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

i. Previsão de receitas e despesas

PREVISÃO DE RECEITAS E DESPESAS	
RECEITAS	
Termo de Fomento GDF para Evento CPBSB4	R\$ 6.327.483,92
Despesas previstas com a captação privada	R\$ 400.000,00
Verbas oriundas de incentivos fiscais ou outras fontes públicas	R\$ -
subtotal receitas	R\$ 6.727.483,92
DESPESAS	
Despesas previstas para entrega plano de trabalho	R\$ 6.327.483,92
Desafio de Inovação	R\$ 130.000,00
Taxas e licenças	R\$ 10.000,00
Premiações - Hackathon e Games	R\$ 22.000,00
Pesquisa pós evento	R\$ 8.000,00
Reinvestimento evento	R\$ 230.000,00
	R\$ 6.727.483,92

ii. Aplicação dos recursos

A planilha dos recursos faz parte de anexo ao plano de trabalho. Doc02., e contém toda a aplicação das despesas previstas ao projeto, sendo a previsão de receita para tais despesas, sendo oriundas desse objeto de contrato.

Não há previsão de ações que demandem pagamento em espécie, sendo o desembolso previsto para liberação a partir de documentos fiscais, faturas - quando previsto na regulamentação do serviço

iii. Aplicação de recursos extras

A organização Campus Party Brasília 2022 - #CPBSB4 no caso de recursos extras que venham a ser recebidos por meio de captação de patrocínios, estes serão utilizados para cobrir custos como equipe, mídia, internet e superados esses serão investidos no evento, com divulgação, promoção e outros.

iv. Sobre aquisição de bens decorrentes da parceria

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

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.

v. Cronograma de desembolso

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

Parcela	Valor	Data	Fase*
Única	R\$6.327.483,92 (seis milhões trezentos e vinte e sete mil, quatrocentos e oitenta e três reais e noventa e dois centavos).	março de 2022	Assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e o pós-evento.

vi. 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, ou seja, NÃO HAVERÃO gastos com tributos, encargos sociais e trabalhistas daqueles previstos nos respectivos serviços que serão contratados pelo Instituto.

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 sejam devidos, observando a aplicabilidade da retenção de ISS devido às possíveis contratações de empresas de outros municípios, não sendo responsabilidade do Instituto Campus Party por tributos que sejam de origem da empresa prestadora de serviço.

Quanto ao recolhimento de tributos retidos na fonte, o Instituto Campus Party contrata diversos fornecedores e prestadores de serviços distintos para a consecução do Plano de Trabalho. Como se tratam de objetos distintos com previsões de tributações distintas, este Instituto Campus Party não é capaz de citar de forma precisa o valor de tributos que serão recolhidos na fonte e/ou pagos, motivo pelo qual apresentamos uma estimativa simplificada de pagamento de tributos diversos (IRPJ, CSLL, COFINS/PIS, Pasep, ISS, dentre outros) de aproximadamente R\$ 698.356,79 (seiscentos e noventa e oito mil, trezentos e cinquenta e seis reais e setenta e nove centavos) durante a execução da Campus Party Brasília 2022. 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.

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.

i. Cronograma de execução da parceria

CAMPUS PARTY BRASÍLIA 2022 – 23 a 27 de MARÇO DE 2022						
Atividades previstas	setor/responsável	Pré-evento				
Contratação de equipe operacional	Produção					
Contratação de assessorias	Produção					
Contratação de fornecedores	Produção					
Agenda de comunicação	Comunicação					
Divulgação de conteúdos	Comunicação					
Desenvolvimento da página web do evento	Comunicação					
Atendimento online Campuseiro	Comunicação					
Monitoramento de mídia	Comunicação					
Operação Games	Inovação / Games					
Planejamento do Hackathon	Inovação					
Operação do Hackathon	Inovação					
Desenvolvimento da agenda de conteúdos	Conteúdos					
Envio de convites palestrantes	Conteúdos					
Envio de Convites autoridades	Institucional					
CAMPUS PARTY BRASÍLIA 2022 – 23 a 27 de MARÇO DE 2022		REALIZAÇÃO				
Atividades previstas	setor/responsável	dia 1	dia 2	dia 3	dia 4	dia 5
Divulgação de conteúdos	Comunicação					
Atendimento online Campuseiro	Comunicação					
Monitoramento de mídia	Comunicação					
Final Campeonato Games	Inovação / Games					
Operação do Hackathon	Inovação					
Execução do Hackathon	Inovação					
Streaming	Conteúdos					
CAMPUS PARTY BRASÍLIA 2022 – 23 a 27 de MARÇO DE 2022		Pós-evento				

Atividades previstas	setor/responsável	mês 2	mês 3	mês 4
Organização de documentos para parceria	Institucional/Administrativo			
Relatório de Conteúdos	Conteúdos			
Relatório Comunicação Mídias	Comunicação			
Relatório Parcerias	Comunicação			
Relatório resultados Hackathon	Inovação			
Relatório resultados Games	Inovação / Games			
Relatório/Listagem Patrocinadores	Comercial			
Execução financeira	Produção / Administrativo			
Relatório Financeiro	Produção / Administrativo			
Relatório Final Prestação de contas	Institucional/Administrativo			

A planilha de execução (cronograma) faz parte de anexo ao plano de trabalho. “documentos complementares”.

OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

i. OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a Campus Party Brasília 2022 – CPBSB4. 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 30 dias após encerramento do evento.

- 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 2022 – CPBSB4 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 2022 – CPBSB4:

- Inserção do logo do Governo do Distrito Federal nas principais materiais online do evento como apoio institucional;
- Inserção do logo do Governo do Distrito Federal identificado na página da Campus Party Brasil e no Relatório Final do evento;
- Reserva de 10 slots de até 25 minutos cada, a serem distribuídos nos palcos híbridos do evento, enquadrando-se na agenda da Campus Party Brasília 2022 – CPBSB4 para apresentação de conteúdo indicado pelo governo.
- Espaço e montagem de estande em local de destaque do evento com circulação na área denominada Open Campus com 150 m2 (cem metros quadrados), estrutura de elétrica e rede cabeada de internet, incluindo estrutura, ambientação, decoração com mobiliário e comunicação visual no valor de R\$ 225.000,00 (duzentos e vinte e cinco mil reais);
- 400 (quatrocentas) credenciais do tipo “Campuseiro” com direito à barraca individual no valor de R\$ 112.000,00 (cento e doze mil reais);
- 2.000 (duas mil) credenciais do tipo “Campuseiro” sem direito à barraca

individual no valor R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais);

- 100 (cem) pulseiras “VIP” no valor R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais);
- 60 (sessenta) credenciais do tipo “Patrocinador” no valor de R\$ 30.000,00 (sessenta mil reais)
- 200 (duzentas) credenciais do tipo “Convidado” sem direito à barraca individual no valor de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais);
- 400 (quatrocentas) pulseiras "Day Pass" no valor de R\$ 40.000,00 (quarenta mil reais);
- 5.000 (cinco mil) pulseiras para identificação dos jovens convidados pelo Governo do Distrito Federal (estudantes) no valor de R\$ 1.250,00.

O valor total das contrapartidas apresentadas é de **R\$ 838.250,00 (oitocentos e trinta e oito mil, duzentos e cinquenta reais)**.

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 23, 24, 25, 26 e 27 de março de 2022, 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 detêm cunho de desenvolvimento tecnológico, 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.

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
Pós Produção - abril - maio - junho

Para que o Instituto Campus Party entregue o evento Campus Party Brasília 2022 - CPBSB4, 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 qualquer débito em mora ou situação de inadimplência com qualquer órgão ou entidade da Administração Pública Municipal, Federal ou Estadual, que impeça a celebração da parceria, na forma deste Plano de Trabalho.

São Paulo, 14 de março de 2022

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 14, 2022 15:27 ADT)

Sidiane Zanin
Responsável Legal
Instituto campus Party