



# CAMPUS PARTY

## DIGITAL GOIÁS\_

**PROPOSTA DE TRABALHO APRESENTADA**

**AO GOVERNO DE GOIÁS**

**MAIO/2020**



À

Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação do Estado de Goiás  
Sr. Secretário Adriano da Rocha Lima

Ref.: Proposta Campus Party Digital Goiás

Prezado Secretário,

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

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

Em resposta à situação atual com situações nunca previstas e com impactos imprevisíveis na ordem natural das coisas, a Campus Party que por sua natureza desempenha um papel tecnológico e social, vem propor um novo formato, inteligente e sustentável com expressão em nível global, com objetivo de fornecer soluções e novas perspectivas para participantes e parceiros da Campus Party Goiás com impactos local e em diferentes partes do mundo.

A nova iniciativa tem como objetivo a proposta de um evento Digital com atividades online por meio de palestras, workshops e desafios. Os desafios entram na programação obrigatória unindo talentos em prol de soluções tecnológicas para diferentes problemas enfrentados nesse momento de crise.

Com o objetivo de repetir o sucesso das edições passadas agora em um modelo Digital, reiteramos a grande importância do apoio institucional do Governo do Estado de Goiás para a concretização da Campus Party Digital Goiás em julho de 2020.

Segue proposta para a realização desta edição com o intuito de colaborar com o Governo do Estado de Goiás na oferta de soluções para o cidadão do estado.

Atenciosamente,

Instituto campus Party  
Francesco Farruggia  
Presidente

## SUMÁRIO

1.	IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO	4
2.	HISTÓRICO	5
3.	JUSTIFICATIVA	7
4.	EDIÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL GOIÁS	11
5.	OBJETIVOS	11
6.	PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA	13
7.	METODOLOGIA	14
7.1.	PALCOS	14
7.2.	EXPERIÊNCIAS	16
8.	CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL NECESSÁRIA	16
9.	METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS	17
9.1.	INDICADORES	17
	INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO PRINCIPAL - REBOOT THE WORLD	18
	INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO WORK LIFE	19
	INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO GREEN POWER	20
	INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO LIVING BETTER	21
	INDICADOR 5: CONTEÚDOS – PALCO JOY OF LIFE	22
	INDICADOR 6: CONTEÚDOS - PALCO NEW HORIZONS	23
	INDICADOR 7: CONTEÚDOS - HACKATHON	24
10.	OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS	25
10.1.	OBRIGAÇÕES	25
10.2.	CONTRAPARTIDAS	26
11.	MÉTODOS DE MONITORAMENTO	27
12.	INVESTIMENTO	27
13.	CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO	27
14.	CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	28
15.	APLICAÇÃO DOS RECURSOS	28
15.1.	SOBRE TRIBUTOS E ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS E % DE VERBAS RESCISÓRIAS	28
15.2.	SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA	28
15.3.	APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS	29
16.	APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS	29
17.	PRAZOS	29
18.	DECLARAÇÃO	29

## 1. IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

ORGANIZAÇÃO		
Nome da entidade <b>INSTITUTO CAMPUS PARTY</b>	CNPJ 10.912.323/0001-05	
Rua Praça Ramos de Azevedo 209	Bairro República	Cidade São Paulo
Complemento Conjunto 43	Estado São Paulo	CEP 01037010
E-mail: patricia.ruiz@institutocampusparty.org.br	Celular: (11) 97189-9957	
Site: <a href="http://www.campus-party.org/">http://www.campus-party.org/</a>		
RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO		
Nome completo: FRANCESCO FARRUGGIA		
CPF: 844.514.835-49	RG: V-448414-3	
Endereço: Condomínio Buscavida, Condomínio Laguna do Sol	Bairro: Estrada do Coco	Cidade: Camaçari
Complemento: Lote 03, KM 08	Estado: Bahia	CEP: 42800-000
E-mail: <a href="mailto:farruggia@protonmail.com">farruggia@protonmail.com</a>	Celular: (71) 99973-9307	
Cargo: Presidente		

Eleito em: 31/03/2019	Vencimento do mandato: 31/03/2021
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA	
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Izabel Cerqueira valverde	Função na parceria: Gerente Relações Institucionais e Convênios
RG: 6485637-5 SSPPR	CPF: 017.480.969-74
E-mail do responsável: izabel.valverde@campus-party.com.br	Celular: (11) 98510-4280

## 2. HISTÓRICO

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

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

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

Sempre com o compromisso de trazer conteúdos importantes e relevantes considerando o cenário atual do país e da região que irá sediar o evento, a Campus Party possibilitou a vinda de nomes de peso e referências nas mais diversas áreas de atuação como: o consultor estabelecido no Vale do Silício, Matthew F. Reyes, a artista interdisciplinar que trabalha com a intersecção da arte e ciência, Anne Liu, o artista multimídia e criador de show de drones, Horst Hörtnner, a diretora-executiva da Mauricio de Sousa Produções, Mônica Sousa, que inspirou a famosa personagem dos quadrinhos, líder da Turma da Mônica; a prêmio Nobel de química, Ada Yonath; o membro do Board do Linux Professional Institute, Jon "Maddog" Hall; a fundadora e CEO do site de financiamento coletivo Kickante, considerado o maior de crowdfunding da América Latina, Candice Pascoal; a pesquisadora e especialista em biotecnologia, Priscila Monteiro Kosaka, Paul Zaloom, do Mundo do Beakman, Marcos Roberto Palhares, pioneiro no voo civil ao espaço; os influenciadores digitais Irmãos Piologo; a professora de astronomia Ana Leonor Chies, vencedora do prêmio L'Oréal UNESCO ABC Para Mulheres na Ciência na área de Física; Carlos Cândido, precursor do campeonato de drones, o fundador da Atari conhecido como o pai do videogame Nolan Bushnell Mat Pat personalidade do canal mais nerd do Youtube, o de The Game Theorists, Greg Gage neurocientista e engenheiro elétrico, além de cofundador e Ceo da BackYard Brains diretora fundadora do consórcio Women in Infrastructure Development & Energy (WINDE), o maior grupo de mulheres em investimentos em infraestrutura da África, Clóvis de Barros Filho, Doutor e Livre-Docente pela Escola de Comunicações e Artes da USP e autor de mais de 15 obras, entre elas o best-seller "A vida que vale a pena ser vivida".

Importante mencionar alguns dos convidados da Campus Party Goiás 2019, onde **todas as expectativas foram superadas** com a participação e o engajamento de 7 mil campuseiros,

sendo 2,5 mil acampados, e mais de 60 mil pessoas presentes na área Open do evento. A maior imersão tecnológica nas temáticas Internet das Coisas, Blockchain, Cultura Maker, Educação e Empreendedorismo com mais de 350 horas de atividades, 265 palestras e 108 workshops contou com a presença do mestre e doutor em Comunicação e embaixador da Campus Party, **Dado Schneider**; consultora e especialista em transformação digital e ágil **Annelise Gripp**; cientista de dados brasileiro **Ricardo Cappra**; o designer 3D referência no campo da reconstrução facial forense **Cícero Moraes**; o engenheiro da Nasa e educador norte-americano **Gabe Gabrielle**; e o criador de conteúdos e produtor de artistas e de eventos como o Festival Bananada **Lucas Manga**.

Impulsionando a troca de conhecimento e experiências, sejam elas técnicas como culturais, devido a necessidade observadas por meio do público ávido por novas informações. Trabalhamos fortemente para a inclusão dos indivíduos incentivando conteúdos voltados para educação e trabalho, além de trazer em seus encontros espaços para fomento dos ecossistemas de empreendedorismo e startups através dos seus programas, onde eles podem apresentar seus projetos gratuitamente. Os resultados do evento ultrapassaram as barreiras físicas, pois a cada evento sua base de dados se renova com mais participantes. Hoje somos mais de 500 mil pessoas na comunidade Campus Party onde a qualidade dos conteúdos e a interação das pessoas ao longo dos anos se fez importantíssima criando assim um verdadeiro arquivo de talentos pelo Brasil.

### 3. JUSTIFICATIVA

A pandemia Coronavírus (COVID-19) está modificando o mundo como o conhecemos, criando uma crise sem precedentes. O impacto pode ser catastrófico para a economia, para a saúde social e mental das pessoas.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou, em 30 de janeiro de 2020, que o surto da doença causada pelo novo coronavírus (COVID-19) constitui uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional – o mais alto nível de alerta da Organização, conforme

previsto no Regulamento Sanitário Internacional. Em 11 de março de 2020, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia.

Foram confirmados no mundo 4.248.389 casos de COVID-19 (77.965 novos em relação ao dia anterior) e 294.046 mortes (6.647 novas em relação ao dia anterior) até 14 de maio de 2020.

Em Goiás até esta data são 1.423 casos de COVID-19 e 64 óbitos confirmados. Há ainda 30 óbitos suspeitos.

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

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

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

O desafio é crescente. Com o aumento de novos casos no mundo e no Brasil, observam-se desdobramentos diretos na produção de alimentos e criação de animais, com impactos diretos na cadeia do agronegócio e na distribuição de alimentos. O pico de contaminações no País está previsto para os meses de maio e junho, com isso o impacto direto no agronegócio do Estado de Goiás, que está sendo acompanhado de perto as exportações do agronegócio, as operações logísticas e as safras para garantir a oferta de produtos.

O mercado do agronegócio é uma atividade essencial para o todo o mundo. Algumas formas de práticas para atendimentos pontuais podem ser realizados de forma remota com maior eficiência, assim como, treinamentos técnicos, palestras e eventos virtuais.



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

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

**É por isto que a Campus Party propõe um novo formato: A Campus Party Digital.**

A Campus Party é capaz de apoiar no enfrentamento dos impactos financeiros do coronavírus e será capaz de ajudar a implementar ações que utilizam recursos e tecnologias existentes para minimizar muitos dos riscos da pandemia neste setor, tais como:

- Através do aprendizado da utilização da tecnologia poderá auxiliar por meio do uso da telefonia com aplicativos como whatsapp e mensagens por SMS informar e educar motoristas, embarcadores e transportadores sobre as melhores práticas de higiene e distanciamento social;
- Incentivar a criação ou melhor forma de utilização de recursos para agendar e formalizar a carga, transferência bancária para pagamento do frete, pedágio e outras despesas dos motoristas. Se o motorista utilizar tecnologia para pegar carga, elimina vários contatos físicos. Se recebe pagamento digital, pode eliminar outros contatos. Com a utilização de plataformas digitais será possível reduzir o contato físico além de dar mais agilidade aos processos;
- Conhecer novas tecnologias a fim de possibilitar a redução da quantidade de papéis trocados, eliminar o uso de comprovantes físicos e outros documentos que não sejam obrigatórios de impressão;
- Compartilhar informações do dia a dia e apoio em superar as dificuldades desse momento.

A crise gerada pela pandemia precisa ser uma oportunidade para repensar as cadeias produtivas e priorizar o uso da tecnologia para além de melhorar a eficiência dos processos também proteger a vida das pessoas envolvidas nessa cadeia produtiva.

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

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

Os participantes terão a oportunidade de participar da edição digital onde quer que estejam, permanecendo seguros em suas casas. Serão 25 países interagindo e a previsão de mais de 2 milhões de visualizações em uma escala global.

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

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

Usando habilidades digitais será possível ajudarem:

- pessoas vulneráveis que precisam de assistência;
- pequenas empresas a promover uma transição digital rapidamente;
- na melhoria de discussões sobre os impactos da pandemia na sociedade;
- na oferta de conteúdos informativos ou de entretenimento leve, que estimulem as pessoas;

- nas atividades que trazem alegria, bem-estar, atividades prazerosas, leitura e conversas;
- na apresentação de ferramentas para trabalhar eficientemente em casa;
- na recolocação pessoas que perderam seus empregos;
- na sensação de confinamento ser substituída pelo uso da tecnologia para o bem;
- a enxergar oportunidades;
- a desenvolver a cultura de desempenho e responsabilidade;

Pela primeira vez, a maior experiência baseada em inovação e criatividade do mundo, torna-se 100% digital visando conectar diversos jovens inovadores ao redor do globo, usando a tecnologia.

A proposta vem como uma solução eficaz para manter a Campus Party Goiás no calendário, sem afetar as necessidades do governo nos momentos atuais, e seguir o planejamento atual, agenda e conteúdo já previstos.

#### 4. EDIÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL GOIÁS

O evento Campus Party Digital Goiás – CPDIGITALGOIÁS será realizado de 09 a 11 de julho de 2020. Serão 3 dias sem interrupção ao vivo e *on demand* por meio do site da Campus Party.

#### 5. OBJETIVOS

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

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

Um formato exclusivo para conectar talentos, instituições, empresas, universidades e comunidades através da tecnologia com o propósito de criar um futuro melhor e mais sustentável juntos - oferecendo aos participantes uma experiência 360º em conteúdos da Campus Party.

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

A Campus Party Digital Goiás é uma oportunidade perfeita para o governo:

- Proporcionar uma experiência remota, porém poderosa a um grande público de qualidade;
- Criar um forte elo com a geração digital (Millennials, Geração Z);
- Permanecer em contato com nosso público, sem perder a conexão antes do evento físico a ser realizado;
- Estimular, apoiar e mostrar ideias criativas, perspectivas e soluções concretas que ajudem a melhorar a vida de todos;
- Contribuir ativamente para desenvolver ou sustentar iniciativas estratégicas que tenham um impacto positivo neste momento de grande necessidade;
- Aumentar a conscientização, envolvimento e a visibilidade do governo perante a sociedade no apoio às ideias ou iniciativas para a criação de soluções voltadas a saúde e ao emprego neste momento de crise;
- Despertar a curiosidade e busca por informações, conteúdos, cursos e atividades relacionados às ferramentas tecnológicas para melhorar o futuro do indivíduo e da sociedade, oportunidade de suma importância neste momento;

- Inserir os indivíduos no cenário tecnológico atual e indicador de futuro a partir de atividades disponibilizadas gratuitamente através da transmissão web gratuita das palestras;
- Apresentar e destacar novas ferramentas tecnológicas e tendências para o futuro, proporcionando aos indivíduos acesso a informações e iniciativas que estão percorrendo várias partes do país e do mundo;
- Proporcionar o ambiente ideal para conectar pessoas e projetos inovadores de diferentes segmentos e favorecer a criação de novas realizações e/ou empreendimentos;
- Impulsionar o ecossistema empreendedor convocando startups, investidores, empresas, mentores e aceleradoras para participarem das atividades correlatas;
- Incentivar estudos e pesquisas para o desenvolvimento de tecnologias alternativas, produção e divulgação através da reprodução de conhecimentos técnicos e científicos no que tange às atividades mencionadas no plano Campus Party Digital Goiás;
- Fomentar a discussão sobre os impactos e rumo da sociedade em paralelo com a transformação digital, das novas tecnologias, da educação, da saúde e empreendedorismo;
- Estruturar ambiente democrático onde instituições públicas e privadas para que possam se comunicar com novos talentos gerando oportunidades a todos;
- Utilizar a plataforma [campuse.ro](http://campuse.ro) (via site e aplicativo) para divulgar as atividades e conectar pessoas;
- Transmissão ao vivo de conteúdo, com palestrantes nacionais e internacionais e vídeos estarão disponíveis no site oficial da Campus Party e no APP.

## 6. PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA

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

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

Através de um ambiente democrático a Campus Party convida comunidades engajadas de diversos segmentos, como também palestrantes, painelistas, empresas privadas e públicas, com um leque de temas que envolvem empreendedorismo, inovação, ciência, tecnologia, programação, desenvolvimento, segurança, entre muitos outros conteúdos que alimentam o ecossistema digital.

## 7. METODOLOGIA

### 7.1. PALCOS

**Um palco principal e palcos temáticos** com centenas de webinars, aulas, entrevistas, painéis, workshops e atividades voltadas para networking, tudo online. Os Workshops, barcamps, job factory etc irão manter sua essência original, mas em um espaço virtual.

Os palcos e suas temáticas serão:

➤ REBOOT THE WORLD (PALCO PRINCIPAL)

Espaço com atrações globais, convidados de renome internacional trazendo discussões inovadoras e disruptivas sempre com a tecnologia como pano de fundo - abordando conteúdos de caráter multidisciplinar. Principais temas: Ciência, Desenvolvimento, Programação, Empreendedorismo, Entretenimento, Criatividade, entre outros;

➤ WORK LIFE: Employment & Economy

Espaço dedicado a conteúdos envolvendo o futuro do trabalho, economia na era digital e suas transformações - como este cenário impacta em nossa realidade atual, quais são os

desdobramentos para mercado, para o coletivo, na vida de cada indivíduo, e claro, o que podemos esperar, assim como nos preparar para o que vem a seguir. Principais temas: Profissões do Futuro, Gestão, Economia Criativa, Especialização em Novas Tecnologias, Empreendedorismo entre outras;

➤ GREEN POWER: Clean Energy & Environment

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

➤ JOY OF LIFE: Digital Entertainment & Creativity

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

➤ LIVING BETTER: Health & Science

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

➤ NEW HORIZONS: Education & Cities

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

## 7.2 EXPERIÊNCIAS

A Campus Party desempenha um papel essencial no apoio e desenvolvimento de talentos, contribuindo ativamente com a criação de iniciativas que podem transformar e influenciar **positivamente a sociedade e cada um de seus indivíduos**.

É incrível observar como os avanços tecnológicos nos permitem realizar grandes feitos e como a humanidade se uniu em favor de uma **luta comum** tão rapidamente. Enquanto esta crise está colocando muitos em risco, é também uma oportunidade única de ir além das nossas zonas de conforto, quebrar barreiras e trabalhar juntos para um bem comum.

Por este motivo aproveitamos o potencial criativo de nossa comunidade para lançar um **concurso para compartilhar os melhores vídeos** que narram experiências e iniciativas que estão fazendo a diferença por aí.

Registrando como diferentes países enfrentaram esse desafio, como renovaram às esperanças, tanto quanto encontraram as soluções mais engenhosas.

Às vezes o maior potencial está literalmente debaixo de nosso nariz e a Campus Party irá se certificar que nenhum recurso fique inexplorado!

## 8. CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL NECESSÁRIA

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

- **Gerência Administrativa Financeira** - Responsável pelos processos de contas a pagar e receber; pelo fluxo de caixa; interface com a contabilidade, tanto no departamento pessoal quanto administrativo financeiro; atualização das certidões e títulos da organização;
- **Gerência de Comunicação e Marketing** - Responsável por elaborar planos estratégicos das áreas de comercialização e comunicação para o evento. Define e supervisiona a elaboração dos catálogos de produtos, promovendo a sua divulgação na promoção do evento;



- **Gerência de Conteúdos e Comunidades** - Responsável pela estratégia na execução e a integração do conteúdo a ser apresentado no evento. Pesquisa e busca inovações no mercado para que sejam apresentados ao público participante. Tem como objetivo planejamento e coordenação dos conteúdos;
- **Gerência Relações Institucionais e Convênios** - Desenvolve o relacionamento com instituições, articulando estratégias para estabelecer parcerias entre a empresa e governos. Responsável por conduzir o trâmite burocrático desde a construção da proposta até a prestação de contas após realização e entrega do objeto do projeto.

## 9. METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS

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

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

### 9.1. INDICADORES

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

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

INDICADOR 1: CONTEÚDOS- PALCO PRINCIPAL- REBOOT THE WORLD

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
<b>DESCRIÇÃO:</b>	<p>Espaço com atrações globais, convidados de renome internacional trazendo discussões inovadoras e disruptivas sempre com a tecnologia como pano de fundo - abordando conteúdos de caráter multidisciplinar.</p> <p>Serão abordados temas como: Ciência, Desenvolvimento, Programação, Empreendedorismo, Entretenimento, Criatividade, entre outros.</p>
<b>O QUE MEDIR:</b>	Atividades proposta aos participantes
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Conteúdos
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Quantidade de Atividades
<b>PERÍODO:</b>	09 de julho a 11 de julho de 2020
<b>METAS:</b>	<p>09/07/2020 - 3 palestras</p> <p>10/07/2020 - 3 palestras</p> <p>11/07/2020 - 3 palestras</p>

INDICADOR 2: CONTEÚDOS- PALCO WORK LIFE

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
<b>DESCRIÇÃO:</b>	<p>Espaço dedicado a conteúdos envolvendo o futuro do trabalho, economia na era digital e suas transformações.</p> <p>Serão abordados temas como: Trabalho Remoto, Descentralização, Startups, Future Skills, Marca Pessoal, Renda Passiva, Indústria, Varejo Conectado, Experiências de Marca, entre outras.</p>
<b>O QUE MEDIR:</b>	Atividades proposta aos participantes
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Conteúdos
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Quantidade de Atividades
<b>PERÍODO:</b>	09 de julho a 11 de julho de 2020
<b>METAS:</b>	<p>09/07/2020 - 4 palestras</p> <p>10/07/2020 - 4 palestras</p> <p>11/07/2020 - 4 palestras</p>

INDICADOR 3: CONTEÚDOS- PALCO GREEN POWER

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
<b>DESCRIÇÃO:</b>	<p>Espaço tratará de assuntos essenciais para a vida moderna, tendo como base meio-ambiente, diretamente ligados ao desenvolvimento sustentável, englobando assim aspectos econômicos, sociais e ecossistema.</p> <p>Serão abordados temas como: Sustentabilidade, Energia Limpa, Meio Ambiente, Mudanças Climáticas, Ativismo Climático, Vida Subaquática, Cidades e Comunidades Sustentáveis, Consumo e Produção Sustentáveis, Energia Acessível, entre outros.</p>
<b>O QUE MEDIR:</b>	Atividades proposta aos participantes
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Conteúdos
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Quantidade de Atividades
<b>PERÍODO:</b>	09 de julho a 11 de julho de 2020
<b>METAS:</b>	<p>09/07/2020 - 4 palestras</p> <p>10/07/2020 - 4 palestras</p> <p>11/07/2020 - 4 palestras</p>

INDICADOR 4: CONTEÚDOS- PALCO LIVING BETTER

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
<b>DESCRIÇÃO:</b>	<p>Espaço trará como pilares duas frentes essenciais na sociedade: Saúde &amp; Bem-Estar e Ciências.</p> <p>Serão abordados temas como: Inteligência Artificial e Saúde, Dados Abertos e Emergências, Medtech, Telemedicina, Espaço, Open Source, Biohacking, Ciência Cidadã, Pesquisa, Impressão 3D, entre outros.</p>
<b>O QUE MEDIR:</b>	Atividades proposta aos participantes
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Conteúdos e Institucional
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Quantidade de Atividades
<b>PERÍODO:</b>	09 de julho a 11 de julho de 2020
<b>METAS:</b>	<p>09/07/2020 - 4 palestras</p> <p>10/07/2020 - 4 palestras</p> <p>11/07/2020 - 4 palestras</p>

INDICADOR 5: CONTEÚDOS – PALCO JOY OF LIFE

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
<b>DESCRIÇÃO:</b>	<p>Espaço voltado para entretenimento e criatividade.</p> <p>Serão abordados temas como: Realidade Estendida, Música e Tecnologia, Arte Digital, Jogos, Criação de Conteúdos, Subculturas, Estilo de Vida Digital, entres outros.</p>
<b>O QUE MEDIR:</b>	Atividades proposta aos participantes
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Conteúdos
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Listagem e descrição
<b>PERÍODO:</b>	09 de julho a 11 de julho de 2020
<b>METAS:</b>	<p>09/07/2020 - 4 palestras</p> <p>10/07/2020 - 4 palestras</p> <p>11/07/2020 - 4 palestras</p>

INDICADOR 6: CONTEÚDOS- PALCO NEW HORIZONS

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
<b>DESCRIÇÃO:</b>	<p>Espaço com conteúdo voltado para Educação e Cidades Inteligentes.</p> <p>Temas: Emergenciais e Dados Abertos, Blockchain, Hacking Cívico, Fake News, Inclusão, Open Source, Educação Remota, Open IA, Privacidade Digital, Conexão e Cultura, entre outros.</p>
<b>O QUE MEDIR:</b>	Atividades proposta aos participantes
<b>COMO MEDIR:</b>	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
<b>RESPONSÁVEL:</b>	Departamento de Conteúdos
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	Listagem e descrição
<b>PERÍODO:</b>	09 de julho a 11 de julho de 2020
<b>METAS:</b>	<p>09/07/2020 - 4 palestras</p> <p>10/07/2020 - 4 palestras</p> <p>11/07/2020 - 4 palestras</p>

INDICADOR 7: CONTEÚDOS- HACKATHON

<b>OBJETIVO ESTRATÉGICO:</b>	<b>Captar a atenção e manter o foco dos e manter a interação e engajamento dos participantes</b>
<b>DESCRIÇÃO:</b>	<b>O participante deverá cumprir um cronograma de atividades com mentoria durante os dias do evento.</b>
<b>O QUE MEDIR:</b>	<b>Atividades proposta aos participantes</b>
<b>COMO MEDIR:</b>	<b>Registro de imagens, vídeos ou transmissão</b>
<b>RESPONSÁVEL:</b>	<b>Departamento de Conteúdos</b>
<b>UNIDADE DE MEDIDA:</b>	<b>Listagem e descrição</b>
<b>PERÍODO:</b>	<b>09 de julho a 11 de julho de 2020</b>
<b>METAS:</b>	<b>Todas as atividades serão on-line dentro da plataforma da Campus e a meta é depois de todos os processos a apresentação de um <i>pitch</i> do projeto.</b>

**As metas apresentadas servem como referência mínima a ser entregue.**



## 10. OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

### 10.1 OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a CAMPUS PARTY DIGITAL GOIÁS. São elas:

- Publicidade
  - Direito de usar a imagem da Campus Party (Marcas, Logotipo e Imagens) nas campanhas sociais do governo do estado de Goiás, desde que seja aprovado pela organização da CAMPUS PARTY DIGITAL GOIÁS;
- Relações Públicas
  - Participação do Excelentíssimo Governador do Estado de Goiás na *live* de lançamento, nas mensagens de abertura oficial e de encerramento do evento;
- Comunicação Web
  - Inserção do logo do Governador do Estado de Goiás em todos os canais oficiais online do evento como apoio institucional;
  - Inserção do logo do Governador do Estado de Goiás nos painéis virtuais da CPDIGITALGOIAS;
- Imprensa
  - Release das ações do Governo do Estado de Goiás durante a CAMPUS PARTY DIGITAL GOIÁS.

A área de comunicação em coordenação com a assessoria de imprensa do Instituto Campus Party são responsáveis por fazerem o disparo para mailing nacional que contempla veículos de TV, Mídia Impressa, Rádio e Mídia Digital, assim como todos os jornalistas e veículos previamente credenciados em Campus anteriores e por seus relacionamentos de forma a construir uma relação em que são oferecidas pautas que sejam interessantes para as editorias de tecnologia, ciências, internet, variedades e comportamento. O Cronograma de Comunicação pode ser encontrado no Anexo “CPDIGITALGOIAS\_2020\_Comunicação”.

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

## 10.2 CONTRAPARTIDAS

Em meio ao cenário atual e sendo um evento de projeção mundial as contrapartidas oferecidas não são economicamente mensuráveis porém de projeção além fronteiras. O Instituto Campus Party oferecerá as contrapartidas para a CAMPUS PARTY DIGITAL GOIÁS descritas abaixo.

Item	Descrição	Qtd
Palestra Palco Principal	REBOOT THE WORLD - Espaço com atrações globais, convidados de renome internacional trazendo discussões inovadoras e disruptivas sempre com a tecnologia como pano de fundo - abordando conteúdos de caráter multidisciplinar.	1
Palestras Palcos Temáticos	Agenda da CAMPUS PARTY DIGITAL GOIÁS para apresentação de conteúdo indicado pelo Governo nos Palcos Temáticos WORK LIFE: Employment & Economy, GREEN POWER: Clean Energy & Environment, JOY OF LIFE: Digital Entertainment & Creativity, LIVING BETTER: Health & Science e NEW HORIZONS: Education & Cities.*	10
E-mail marketing	Envio de e-mail marketing para a Base de Dados de campuseiros para divulgação de projetos e ações especiais do Governo de Goiás.**	2
Hotsite	Hotsite com as informações da edição CPDIGITALGOIAS e logotipo dos apoiadores e parceiros do Governo de Goiás	1

*\*cada palestra tem 30 minutos de duração. A proposta da palestra deve ser encaminhada à organização do evento e deve estar alinhada com o propósito do Palco a ser hospedado.*

*\*\* o conteúdo deve ter o consentimento da equipe de comunicação da Campus Party e encaminhado à organização com no mínimo 10 dias de antecedência ao disparo da comunicação.*

## 11 MÉTODOS DE MONITORAMENTO

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

## 12 INVESTIMENTO

Para o cumprimento de todas as metas do projeto e de acordo com o estudo de viabilidade realizado pelo Instituto Campus Party, o apoio financeiro necessário é de R\$ 350.000,00 (Trezentos e cinquenta mil reais) destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

## 13 CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

O cronograma de desembolso prevê pagamento em parcela única no ato da assinatura do Termo e está de acordo com as necessidades previstas para a realização do evento.

Parcela	Valor	Data	Fase
Única	R\$350.000,00	Até 30 de Junho de 2020	Da assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e pós evento.

## 14 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O Cronograma de Execução apresenta etapas qualificadas e quantificadas, por suas unidades de medida, com previsão de início e fim conforme verificado neste Plano de Trabalho. Cada etapa com suas datas representam um planejamento prévio e serão atualizadas após assinatura do contrato. Podem ser encontradas no Anexo “CPDIGITALGOIAS\_2020\_Cronograma de Execução”.

## 15 APLICAÇÃO DOS RECURSOS

A aplicação dos recursos pode ser identificada no Anexo “CPDIGITALGOIAS\_2020\_Planilha de Compatibilidade Financeira”.

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

O Instituto Campus Party, em seu escopo de atuação no evento não prevê a 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. Conforme indicado no Anexo II deste documento, os recursos serão utilizados somente para Prestação de Serviços de terceiros, comprovando seus serviços por meio de notas fiscais.

### 15.2 SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA

Os recursos recebidos pelo Instituto Campus Party decorrentes da parceria serão destinados somente às despesas fundamentais para o cumprimento do projeto.

### 15.3 APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS

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

## 16 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 as diretrizes do Art. 64 da Lei 13.019 de 31 de julho de 2014.

## 17 PRAZOS

Período total de execução do objeto será de 6 (seis) meses.

## 18 DECLARAÇÃO

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Estado de Goiás, para os efeitos e sob as penas da lei, que inexistente 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, 20 de maio de 2020.

Francesco Farruggia  
Presidente  
Instituto Campus Party