



ESTADO DE GOIÁS
SECRETARIA DE ESTADO DE DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO
GERÊNCIA DE COMPRAS GOVERNAMENTAIS

PLANO DE TRABALHO

INFORMAÇÕES GERAIS DAS PARTES

ÓRGÃO: SECRETARIA DE ESTADO DE DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO		CNPJ: 21.652.711/0001-10
ENDEREÇO: PALÁCIO PEDRO LUDOVICO TEIXEIRA, Nº 400, 5º ANDAR - SETOR SUL		
BAIRRO: SETOR SUL	CIDADE: GOIÂNIA	CEP: 74.015.908
E-MAIL marcio.pereira@goias.gov.br		TELEFONE: (62) 3201 5139
NOME DO RESPONSÁVEL: MARCIO CESAR PEREIRA		CPF: 280.033.338-30

Órgão / Entidade Conveniente: INSTITUTO CAMPUS PARTY	CNPJ: 10.912.323/0001-05
ENDEREÇO:	

Av. Paulista nº 171, 4º andar, Bairro Bela Vista

CIDADE: São Paulo - SP	CEP: 01311-000	DDD / Telefone: (31) 98451-5064
NOME DO RESPONSÁVEL: FRANCESCO FARRUGGIA	CPF: 844.514.835-49	
CI / Órgão: V-448414-3	Cargo / Função: Presidente	

1. IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO

Nome do evento: Campus Party Híbrida Goiás. Período de realização: 22 a 24 de julho de 2021. Período de execução: 2021.

Público alvo: Estudantes e Profissionais.

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

Valor global da parceria: R\$ 450.000,00 (Quatrocentos e cinquenta mil reais).

2. HISTÓRICO

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

tecnologia e inovação, um hub para as pessoas que querem transformar o mundo.

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

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

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

conhecido como o pai do videogame; Mat Pat criador de conteúdo que alia o mundo dos videogames com lógica e ciência no canal de YouTube, The Game Theorists; e Greg Gage, neurocientista e engenheiro elétrico, além de cofundador e Ceo da BackYard Brains, instituição que foca em democratizar o conhecimento sobre neurociência.

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

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

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

3. JUSTIFICATIVA

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

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

3.3. 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.

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

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

3.6. 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.

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

3.8. 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.

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

3.10. 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.

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

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

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

3.14. Usando habilidades digitais será possível ajudarem:

I - Pessoas vulneráveis que precisam de assistência;

II - Pequenas empresas a promover uma transição digital rapidamente;

III - Na melhoria de discussões sobre os impactos da pandemia na sociedade;

IV - Na oferta de conteúdos informativos ou de entretenimento leve, que estimulem as pessoas;

V - Nas atividades que trazem alegria, bem-estar, atividades prazerosas, leitura e conversas;

VI - Na apresentação de ferramentas para trabalhar eficientemente em casa;

VII - Na recolocação no mercado de trabalho, para pessoas que perderam seus empregos;

VIII - Na sensação de confinamento ser

substituída pelo uso da tecnologia para o bem;

I - A enxergar oportunidades;

II - A desenvolver a cultura de desempenho e responsabilidade;

III - A proposta mantém a Campus Party Goiás no calendário sem afetar as necessidades do governo nos momentos atuais.

4. EDIÇÃO CAMPUS PARTY HÍBRIDA GOIÁS

4.1. O evento Campus Party Híbrida Goiás - CPHIBIDAGOIÁS será realizado de 22 a 24 de julho de 2021. Serão 3 dias ao vivo e *on demand* por meio do site da Campus Party.

5. OBJETIVOS

5.1. 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.

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

5.3. 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.

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

5.5. A Campus Party Híbrida Goiás é uma oportunidade única para o governo:

I - Proporcionar uma experiência híbrida, porém poderosa a um grande público de qualidade;

II - Criar um forte elo com a geração digital (Millennials, Geração Z);

III - Estimular, apoiar e mostrar ideias criativas, perspectivas e soluções concretas que ajudem a melhorar a vida de todos;

IV - Criar um relacionamento duradouro com o nosso público, entregando uma jornada anual garantindo maior engajamento;

V - Contribuir ativamente para desenvolver ou sustentar iniciativas estratégicas que tenham um impacto positivo neste momento de grande necessidade;

VI - 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;

VII - 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;

VIII - Inserir os indivíduos no cenário tecnológico atual e indicador de futuro a partir de atividades disponibilizadas gratuitamente através da transmissão web gratuita das palestras;

IX - Apresentar e destacar novas ferramentas tecnológicas e tendências para o futuro,

X - proporcionando aos indivíduos acesso a informações e iniciativas que estão percorrendo várias partes do país e do mundo;

I - Proporcionar o ambiente ideal para conectar

peças e projetos inovadores de diferentes segmentos e favorecer a criação de novas realizações e/ou empreendimentos;

II - Impulsionar o ecossistema empreendedor convocando startups, investidores, empresas, mentores e aceleradoras para participarem das atividades correlatas com o SEBRAE Nacional;

III - 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 Híbrida Goiás;

IV - 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;

V - Estruturar ambiente democrático onde instituições públicas e privadas para que possam se comunicar com novos talentos gerando oportunidades a todos;

VI - Utilizar a plataforma campuse.ro (via site e aplicativo) para divulgar as atividades e conectar pessoas;

VII - Transmissão ao vivo de conteúdo, com palestrantes nacionais e internacionais e vídeos estarão disponíveis no site oficial da Campus Party.

6. PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA

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

6.2. 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.

6.3. 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**

I. PALCOS

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

7.2. Os palcos e suas temáticas serão:

- **WORK LIFE: Emprego e Economia**

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

- **GREEN DEAL: Energias limpas e Meio Ambiente**

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

- **JOY OF LIFE: Entretenimento e Cultura Digital**

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

- **LIVING BETTER: Saúde e Ciência**

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

- **NEW HORIZONS: Educação e GovTech**

7.7. Espaço com conteúdos voltados para Educação e Cidades Inteligentes, trazendo debates e discussões relevantes, emergentes nestes dois segmentos fundamentais para impulsionar desenvolvimento social e econômico de uma nação, com o auxílio da tecnologia nos preparando e melhorando a

nossa relação com o mundo que vivemos e suas transições. Principais temas: Aprendizagem Criativa, Ensino a distância, Tecnologia na sala de aula, Inclusão Digital, Mobilidade Urbana, Automação, entre outros.

- **PALCO GOIÁS**

7.8. Espaço com conteúdos voltados para as atividades e realizações do governo de Goiás. Dentre eles Educação e Cidades Inteligentes, economia circular, aprendizagem criativa, ensino a distância, inclusão digital, mobilidade urbana, agronegócio, agrotech , automação predial, entre outros. O palco estará fisicamente localizado no Shopping Passeio das Águas.

II. EXPERIÊNCIAS

7.9. A Campus Party desempenha um papel essencial no apoio a iniciativas que podem transformar a sociedade e cada um de seus indivíduos.

7.10. Os avanços tecnológicos nos permitem realizar grandes feitos e gerar oportunidades de ir além das nossas zonas de conforto e trabalhar juntos para um bem comum.

7.11. Para a nova edição trazemos uma nova iniciativa, o Hub de Games e eSports. Os jogos eletrônicos fazem parte da sociedade e vem se tornando uma importante ferramenta de transformação social. A Campus Party se mantém engajada com diversas comunidades e irá se manter cada vez mais próxima a esse universo.

- **HUB GAMES E ESPORTS**

7.12. A proposta de criar uma jornada digital para comunidades envolvidas com o universo de eSports. O objetivo

da ação é fazer com que as comunidades possam prototipar jogos digitais que tenham como base a inclusão social e/ou a acessibilidade. Além do momento de desenvolvimento contaremos também com campeonatos para fomentar a diversidade no ambiente do e-sport.

• SPOTS

7.13. Os SPOTS são eventos físicos menores, descentralizados, que entregam atividades que serão integradas de maneira digital com a plataforma Reboot The World. Podem acontecer durante todo o ano de 2021 além do momento da Campus Party Digital.

7.14. Para essas atividades, do desenvolvimento do conteúdo, captação da imagem e a produção do espaço físico, a responsabilidade de organização é das equipes do Governo de Goiás ou de seus parceiros, e a apresentação na plataforma acontecerá via link cedido pela Campus Party.

7.15. A Campus Party irá se certificar de que nenhum recurso fique inexplorado!

8. CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL

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

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

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

III - **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;

IV - **Gerência de Comunicação e Marketing** - a elaboração dos catálogos de produtos, promovendo a sua divulgação na promoção do evento;

V - **Gerência de Conteúdos e Comunidades** - inovações no mercado para que sejam apresentados ao público participante. Tem como objetivo planejamento e coordenação dos conteúdos;

VI - **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;

VII - **Gerência de Operações e Produção** - Gerencia os custos da área de produção, planeja, promove, realiza, administra e controla os recursos para que o evento aconteça. Negocia com fornecedores, supervisiona a produção durante a montagem e a desmontagem dos eventos

9. METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS

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

9.2. Espera-se que a Campus Party Híbrida 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.

I - **INDICADORES**

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

9.4. 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.

a) **INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO WORK LIFE**

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço dedicado a conteúdos envolvendo o futuro do trabalho, economia na era digital e suas transformações. Temas como: Profissões do Futuro, Gestão, Economia Criativa, Especialização em Novas Tecnologias, Empreendedorismo entre outras.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2025 - 4 palestras

b) **INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO GREEN**

DEAL

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	O Espaço tratará de assuntos essenciais para a vida moderna, tendo como base meio- ambiente, diretamente ligados ao desenvolvimento sustentável, englobando assim aspectos econômicos, sociais e ecossistema. Temas: Tecnologia e meio ambiente, Energia Limpa, Cidades e Comunidades Sustentáveis, Consumo e Produção Responsáveis, Economia Compartilhada, entre outros.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2025 - 4 palestras

c) INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO LIVING BETTER

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

MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2025 - 4 palestras

d) **INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO JOY OF LIFE**

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço voltado para entretenimento e criatividade. Temas: Games, Mídias Digitais, Design, Artes, Música, entre outros.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2025 - 4 palestras

e) **INDICADOR 5: CONTEÚDOS - PALCO NEW HORIZONS**

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

COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2025 - 4 palestras

f) **INDICADOR 6: CONTEÚDOS - PALCO GOIÁS**

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço com conteúdo voltado para o Governo de Goiás.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2025 - 4 palestras

g) **INDICADOR 7: CONTEÚDOS - ESTÚDIO**

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar local apropriado para gravar Palestras, Painéis ou Debates
DESCRIÇÃO:	Espaço específico para gravação
O QUE MEDIR:	Local montado
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Comprovação por imagens
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021

METAS:

22/07/2021 - 3 imagens com pessoas diferentes dos outros dois dias no local

23/07/2021 - 3 imagens com pessoas diferentes dos outros dois dias no local

24/07/2025 - 3 imagens com pessoas diferentes dos outros dois dias no local

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

10. OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

10.1. OBRIGAÇÕES

10.2. O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a Campus Party Híbrida Goiás 2021. São elas:

I - Publicidade

10.3. 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;

II - Relações Públicas

10.4. Participação virtual do Excelentíssimo Governador do Estado de Goiás ou representante para participação na live de lançamento, nas mensagens de abertura e encerramento do evento;

III - Comunicação Web

10.5. Inserção do logo do Governo do Estado de Goiás

nos canais oficiais online do evento como apoio institucional (Redes sociais Instagram, Twitter e Facebook);

10.6. Inserção do logo do Governo do Estado de Goiás identificado na página da Campus Party Digital São Paulo e no Relatório Final do evento;

IV - Imprensa

10.7. Release das ações do Governo do Estado de Goiás para serem enviados durante a Campus Party Híbrida Goiás sendo que o conteúdo base é de responsabilidade do próprio governo;

V - Conteúdos

Produção de 1 Desafio *de Inovação*

10.8. Com a proposta de uma iniciativa que conecta comunidades de desenvolvedores, profissionais de tecnologia e startups com o Governo do Estado de Goiás. Desafio desenvolvido pelo Instituto Campus Party com a aprovação do Governo do Estado de Goiás.

10.9. equipe vencedora como premiação participará do Programa de Aceleração do parceiro do Instituto Campus party;

VI - Palco físico

a) Palco presencial no Shopping Passeio das Águas, onde será montado um palco presencial e materiais de apoio com funcionamento nos dias 22, 23 e 24/07/2021 (no horário de funcionamento do evento) com painel de LED (para apresentação de slides presencial de palestrantes remotos), sistema de som para público presencial e transmissão online (com microfone para até 6 pessoas presentes ou online), câmeras para transmissão online (uma fixa pegando palco inteiro e outra com

operador para focar no palestrante), placa para captura e transmissão ao vivo da imagem do painel de LED. O tamanho do palco e local será uma decisão conjunta, entre o Shopping Passeio das Águas e o Instituto Campus Party, cumprindo o distanciamento social entre os palestrantes e visitantes.

VII - Estúdio

b) Estúdio com chroma key (inclusive no piso) com uma boa área para circulação, câmeras, retorno de áudio, TVs para retorno, iluminação softbox e microfone sem fio com fone de ouvido para até 2 palestrantes.

VIII - SPOTS

I - Os SPOTS são eventos físicos menores, descentralizados, que entregam atividades que serão integradas de maneira digital com a plataforma Reboot The World. Podem acontecer durante todo o ano de 2021 além da Campus Party Híbrida Goiás.

II - Para essas atividades, do desenvolvimento do conteúdo, captação da imagem e a produção do espaço físico, a responsabilidade de organização é das equipes do Governo de Goiás ou de seus parceiros, e a apresentação na plataforma acontecerá via link cedido pela Campus Party.

III - O instituto Campus Party oferecerá treinamento para uma pessoa indicada pelo Governo de Goiás para que possa acompanhar e orientar as atividades que acontecerão nos SPOTS.

10.10. A área de comunicação em coordenação com a assessoria de imprensa do Instituto Campus Party realiza disparo de *release* para mailing de veículos previamente credenciados em edições da Campus Party anteriores. São oferecidas pautas

relevantes para os editoriais com as temáticas de tecnologia, ciências, internet, variedades e comportamento.

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

11. CONTRAPARTIDAS

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

I - Reserva de 16 slots de 30 minutos cada na agenda da Campus Party Híbrida Goiás para apresentação de conteúdo indicado pelo Governo nos Palcos Temáticos.

12. MÉTODOS DE MONITORAMENTO

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

13. INVESTIMENTO

13.1. 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\$ 450.000,00 (Quatrocentos e cinquenta mil reais) destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

14. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

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

Parcela	Valor	Data	Fase*
Única	R\$ 450.000,00	25 de junho de 2021	Da assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e pós-evento.

15. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

15.1. O Cronograma de Execução apresentará as fases ou etapas qualificadas e quantificadas, por suas unidades de medida, com previsão de início e fim conforme verificado neste Plano de Trabalho. Cada fase e etapa poderão ser encontradas no Anexo “CPHIBRIDAGOIÁS_2021_Cronograma de Execução”.

16. APLICAÇÃO DE RECURSOS

16.1. A aplicação dos recursos pode ser identificada no Anexo “CPHIBRIDAGOIÁS_2021_Planilha de Compatibilidade Financeira”.

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

17.1. 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. 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.

18. SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA

PARCERIA

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

19. APLICAÇÃO DE RECURSO EXTRAS

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

20. APLICAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS

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

21. PRAZOS

21.1. Período total de execução do objeto será de 9 (nove) meses.

22. DECLARAÇÃO

22.1. 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.

Aprovação

Plano de Trabalho Aprovado

< assinado eletronicamente >

MÁRCIO CÉSAR PEREIRA

Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação

< assinado eletronicamente >

FRANCESCO FARRUGGIA

Presidente do Instituto Campus Party



Documento assinado eletronicamente por **Francesco Farruggia, Usuário Externo**, em 29/06/2021, às 15:54, conforme art. 2º, § 2º, III, "b", da Lei 17.039/2010 e art. 3ºB, I, do Decreto nº 8.808/2016.



Documento assinado eletronicamente por **MARCIO CESAR PEREIRA, Secretário (a) de Estado**, em 02/07/2021, às 09:46, conforme art. 2º, § 2º, III, "b", da Lei 17.039/2010 e art. 3ºB, I, do Decreto nº 8.808/2016.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site http://sei.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=1 informando o código verificador **000021303770** e o código CRC **7A56BE33**.

GERÊNCIA DE COMPRAS GOVERNAMENTAIS

Rua 82, nº 400, Palácio Pedro Ludovico Teixeira, 1º andar, ala oeste, Setor Central, CEP 74.015-908, Goiânia - GO



Referência: Processo nº 202114304001120



SEI 000021303770