



PLANO DE TRABALHO

IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

ÓRGÃO: SECRETARIA DE ESTADO DE DESENVOLVIMENTO E E INOVAÇÃO		CNPJ:21.652.711/0001-10
ENDEREÇO: PALÁCIO PEDRO LUDOVICO TEIXEIRA, Nº 400, 1º ANDAR, ALA LESTE		
BAIRRO: SETOR CENTRAL	CIDADE:GOIÂNIA	CEP: 74.015.908
E-MAIL: marcio.pereira@goias.gov.br	TELEFONE: (62) 3269-3128	
NOME DO RESPONSÁVEL: MÁRCIO CESAR PEREIRA	CPF: 280.033.338-30	

Órgão / Entidade Convenente		
Nome da entidade: INSTITUTO CAMPUS PARTY		CNPJ: 10.912.323/0001-05
	Bairro:	

Av. Paulista nº 171	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 CLÁUDIA 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	

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome do evento: Campus Party Goiás 2022 - CPGoiás2

Período de realização: 15 a 19 de junho de 2022

Ano de execução: 2022

Período de execução: 07 de junho a 30 de agosto de 2022 Local: "Passeio das Águas Shopping"

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\$ 3.500.000,00 (três milhões e quinhentos mil reais).**

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO - CAMPUS PARTY GOIÁS 2022 - CPGOIÁS2

2.1. 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.

2.2. 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 #CPGoiás2 - Campus Party Goiás 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 campuseiros, num seguro e adaptado ambiente que atenderá todos os protocolos sanitários determinados quando na realização.

As atividades serão distribuídas da seguinte forma:

I - **Área OPEN** (gratuita): arena de drones, campeonato gamer, ativações de marcas parceiras etc.,

II - **ARENA** (área paga): Área de bancadas com internet de alta velocidade e circulação 360º para total interação, além de palestras, painéis, etc., a serem realizados nos palcos híbridos, área de ativação de patrocinadores; área Free Play, Área de desafios (Hackathon); Área de Workshop e **CAMPING** - área exclusiva para pernoite de

campuseiros.

3. PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Período pretendido total:	Das 08hs do dia 07 de junho de 2022 até às 20hs do dia 21 de junho de 2022.
Período de montagem do evento físico	Das 08hs do dia 07 de junho até 20hs do dia 14 de junho de 2022.
Realização evento físico e digital:	De 15 a 19 de junho de 2022.
Período de desmontagem do evento físico:	Das 08hs do dia 20 até às 20hs do dia 21 de junho de 2022.

O número de diárias total pretendido para realização do projeto é de 15 dias.

4. OBJETIVOS

4.1. 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 de Goiás 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 Goiás 2022 – CPGoiás2 traz em sua proposta à parceria do Instituto Campus Party com o Governo do Estado de Goiás através da Secretaria de Desenvolvimento e Inovação - SEDI - tendo como principal objetivo ampliar a capacidade do Estado no engajamento através de experiências que impulsionam e afirmam o Estado de Goiás 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 conteúdos do

evento.

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.

4.2. **Objetivos Específicos**

O evento Campus Party Goiás 2022 - CPGoiás2 tem como objetivos específicos:

a) Realizar durante cinco dias de evento com palestras e atividades semelhantes, com personalidades renomadas do cenário de ciência, tecnologia, inovação, empreendedorismo, empregabilidade e games;

b) Realizar atividades voltadas ao empreendedorismo - no palco de "SEBRAE" - 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;

c) Realizar atividades e programas dentro de um espaço gratuito capaz de receber cerca de 60 (sessenta) mil pessoas durante a realização de evento;

d) Realizar campeonato gamer capaz de impulsionar jogadores amadores a expandir a conexão do público geek com a nação (jogo a definir); .

e) Realizar um Hackathon - Maratona de tecnologia com o objetivo de desenvolver habilidades dos participantes e 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;

f) Realizar um espaço de Workshop - espaço que fará parte do universo da cultura "MAKER" (Arduíno, robótica, impressão 3D, eletrônico etc.), área de robótica e voltada a adultos e crianças (open);

g) Distribuir nos espaços (arena) conteúdos que

possam fomentar o entretenimento, informação e conhecimento nas áreas de ciência, inovação, empregabilidade, tecnologia, arte e cultura.

5. 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 edição da Campus Party Goiás 2022 – CPGoiás2 traz em sua proposta como principal objetivo ampliar a capacidade do Estado no engajamento através de experiências que impulsionam e afirmam o Estado de Goiás como importante agente protagonista nesse cenário de disrupção e tecnologia global, envolvimento com o empreendedorismo, criatividade, a educação do futuro, a ciência e entretenimento e permitindo a amplitude da formação de plateia vastamente variado que busca avidamente pelos conteúdos do evento, para o desenvolvimento de novas soluções e apoio a novos negócios, que são possíveis durante a realização de programas tipo: hackathon, empreendedorismo, workshops, consumo dos riquíssimos conteúdos das palestras e demais elementos do evento.

São notórias as ações do Governo de Goiás em incentivo à tecnologia e inovação com projetos como: “Projeto Include (2022)”, em parceria com a Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação (SEDI) que tem o objetivo de promover a inclusão social e econômica para jovens de comunidades carentes, que não tem acesso à educação tecnológica e, “Sukatech (2022)”, operacionalizado pela Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação (SEDI) em parceria com a Organização da Sociedade Civil (OSC) Programando o Futuro. O objetivo é a estruturação e a operacionalização de um Centro de Recondicionamento de Computadores (CRC) capaz de reciclar e recondicionar resíduos eletroeletrônicos, animar a cadeia produtiva do segmento, capacitar jovens e adolescentes na área de tecnologia e promover a educação ambiental e ainda a Escola do Futuro, que é uma iniciativa do Governo de Goiás, por meio da Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação (SEDI), em parceria com a Universidade Federal de Goiás (UFG). As escolas fazem parte da reestruturação da rede de Ensino Profissional e Técnico do Estado e contam com as modalidades de capacitação e qualificação profissional, técnico de nível médio, superior de tecnologia e pós-graduação.

Essa demonstração resumida de alguns programas do Governo de Goiás explana de forma simples o nexo entre a

realidade do momento vivido pelos setores de tecnologia e inovação deste governo com as ações a serem executadas pela parceria aqui firmada.

Numa 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, principalmente neste momento de reaquecimento da economia e retomada da vida social num formato de “novo normal”, otimistas da proximidade do fim da crise sanitária mundial vivida.

Em outras palavras, através dos agentes que fazem parte desta parceria e seus interesses, é possível validar nexos entre esses, que de um lado, o Instituto Campus Party, através do evento “Campus Party Goiás 2022 - #CPGoiás2” de uma forma exclusiva consegue agregar e estimular o desenvolvimento científico e empreendedor de uma cidade, com edições atualizadas com 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 de Goiás, através da Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação (SEDI) 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.

Importante apresentar que nesta oportunidade, que a Campus Party Goiás 2022 se apresenta neste plano de trabalho como uma nova edição de um evento realizado com êxito em três edições anteriores, sendo uma edição presencial e duas digitais, tendo sido a primeira edição realizada no ano de 2019.

III - **Justificativa**

A Campus Party Goiás 2022 - #CPGoiás2 vem como um convite de cumprimento com hombridade a sua presença entre as atividades do Governo do Estado de Goiás 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 de Goiás 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.

IV - Viabilidade da parceria

A Campus Party Goiás 2022 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 Goiás 2022”, 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 ao menos 30% 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 Governo de Goiás 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 local pretendido de realização do evento;
- Banco de dados para participação de caravanas e comunidades locais e nacionais ao evento;
- Participação confirmada de escolas e universidades locais;
- Participação de renomados nomes de palestrantes entre outros.

6. 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.

7. 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 Goiás 2022 – CPGoiás2 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 Estado de Goiás 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 Estado de Goiás sugerir para tema do desafio a ser realizado no Hackathon com base em um dos 17 indicadores ODS.

A Campus Party Goiás 2022 - CPGoiás2 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 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 Estado de Goiás, 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;
- 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 aquisição de ingresso e 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

Sobre os palcos - Temas pretendidos para temáticas:

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

b) Palco Artemis III: Principais temas abordados: Exploração Espacial, Computação Quântica, Energias Limpas;

c) Palco Alelos Principais temas abordados: Biohacking e Genoma;

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

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

Obs.: Dentro os palcos mencionados, serão selecionados 04, com temáticas mais adequadas aos interesses do Governo do Estado de Goiás, para composição da área, podendo a interesse, um dentre esses, ser composto por ideias do Governo de Goiás, desde que atenta aos temas e interesses propostos pelo projeto.

IV - Público estimado: 7 mil pessoas previstas durante toda a realização do evento.

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 necessária aquisição de ingresso e 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 1.500 barracas previstas com suporte de duchas e áreas wc.

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 a comunidade não apenas no desenvolvimento de jogos, mas como, coachs 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 Estado de Goiás 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\$ 5.000,00.

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\$ 5.000,00.

Temática do desafio: a ser acordada com o Governo do Estado de Goiás. Comunidades

Espaço de networking para as comunidades contribuírem com a grade de programação. O objetivo será convocar comunidades e distribuir as atividades que contemplem

diferentes temas, objetivando o destaque do valor e o papel desses importantes aliados na formação da maior experiência tecnológica do mundo.

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.

8. METAS E RESULTADOS ESPERADO-IMPACTOS PREVISTOS

Pela criação, promoção e desenvolvimento de projetos nas áreas de inovação e tecnologia, a Campus Party Goiás 2022 – CPGoiás2 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 Goiás 2022 – CPGoiás2 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:	16 a 19 de junho 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"> ● Arena de robótica; ● 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, aparto 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

PERÍODO:	15 a 18 junho de 2022
METAS:	Disponibilidade da estrutura; 04 palcos temáticos 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;

Bancadas com cabeamento de rede e internet de alta velocidade - aproximadamente 50 bancadas de conexão com 6 pessoas cada ;

Montagem, realização e desmontagem dos espaços utilizados na arena: palcos, mesas, cadeiras, bancadas.

Obs.: as temáticas dos palcos poderão ser alteradas mediante acordo entre as partes.

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:	15 a 19 de junho de 2022
METAS:	Disponibilização da estrutura com acessibilidade; Acesso a banheiros e duchas em ambientes exclusivos do camping - liberação e/ou adaptação aos banheiros de acesso do shopping; Montagem e Implantação de 1.500 barracas Obs.: as barracas utilizadas pelos campuseiros serão de uso exclusivo desses, devendo ser levadas pelos

“campistas” no encerramento do evento.

INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO HÍBRIDOS

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel 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:	16 a 18 de junho de 2022
METAS:	Conteúdos com palestras nos 4 palcos temáticos 15/06- Abertura - sem conteúdos 16/06 5 palestras por dia e por palco (palcos: Login, Artemis III, Educação para o Futuro e T800); 17/06 - 6 palestras por dia e por (palcos: Login, Artemis III, Educação para o Futuro e T800); 18/06 - 5 palestras por dia e por palco (palcos: Login, Artemis III, Educação para o Futuro e T800); 19/06 - encerramento Mínimo de palestras pelo período: 64

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:	15 a 19 de junho 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:	15 a 19 de junho de 2022
METAS:	Montar, disponibilizar e gerir ao menos 01 (um) espaço ativo de workshop

V - Métodos de monitoramento

O objetivo é medir a satisfação dos participantes na Campus Party Goiás 2022 - #CPGoiás2.

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 Estado e Goiás designem profissionais para visita e vistoria das entregas previstas.

9. 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\$ 3.500.000,00 (três milhões e quinhentos mil reais)** destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

I - Previsão de receitas e despesas

PREVISÃO DE RECEITAS E DESPESAS		
RECEITAS		
Termo de Fomento para Evento CPGoiás2	R\$	3.500.000,00
Despesas previstas com a captação privada	R\$	180.000,00
Verbas oriundas de incentivos fiscais ou outras fontes públicas	R\$	-
Verbas oriundas de venda de ingressos	R\$	717.500,00
	subtotal receitas	R\$ 4.397.500,00
DESPESAS		
Despesas previstas para entrega plano de trabalho	R\$	3.500.000,00

Desafio de Inovação	R\$	130.000,00
Taxas e licenças	R\$	10.000,00
Premiações - Hackathon e Games	R\$	30.000,00
Pesquisa pós evento	R\$	10.000,00
Internet de alta velocidade + cabeamento + equipamento +	R\$	300.000,00
switches para recebimento de internet (equipamentos e mão de	R\$	205.000,00
Técnico internet suporte evento	R\$	10.000,00
reinvestimento no evento	R\$	202.500,00
	R\$	4.397.500,00

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.

VI - Aplicação de recursos extras

A organização Campus Party Goiás 2022 - #CPGoi ás2. 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.

VII - 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.

VIII - Cronograma de desembolso

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

Parcela	Valor	Data	Fase*
Única	R\$ 3.500.000,00 (três milhões e quinhentos mil reais).	abril de 2022	Assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e o pós-evento.

IX - 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. Consequentemente, é isenta do recolhimento de impostos referentes à contratação de pessoal e pagamento de encargos decorrentes das mesmas contratações, ou seja, NÃO HAVERÁ 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/ISS, PASEP, ISS, dentre outros) de aproximadamente R\$ 385.000,00* (trezentos e oitenta e cinco mil reais) durante a execução da Campus Party Goiás 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.

*cálculo de previsão sem qualquer responsabilidade de comprovação.

10. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

CAMPUS PARTY Goiás 2022 -		
Atividades previstas	setor/responsável	Pré-evento: mês 1 e mês 2
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	

O Cronograma de Execução apresentará as fases ou etapas com previsão de início das atividades imediatamente à assinatura dessa parceria e tendo por duração 5 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 seja 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 Goiás 2022			REALIZAÇÃO				
Atividades previstas	setor/responsável	dia 1	dia 2	dia 3	dia 4	dia 5	
Divulgação de conteúdos		Comunicação					
Atendimento online							

Atividades em Campuseiro	Comunicação				
Monitoramento de mídia	Comunicação				
Final Campeonato Games	Inovação / Games				
Operação do Hackathon	Inovação				
Execução do Hackathon	Inovação				
Streaming	Conteúdos				
CAMPUS PARTY Goiás 2022		Pós-evento			
Atividades previstas	setor/responsável	mês 3	mês 4	mês 5	

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	Institucional/Administrativo			

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

11. OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

I - OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a Campus Party Goiás 2022 – CPGoiás2. São elas:

● Publicidade

Direito de usar a imagem da Campus Party (Marcas, Logotipo e Imagens) nas campanhas sociais do Governo do Estado de Goiás 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.

Envio de 1(um) e-mail marketing para a Base de Dados de campuseiros para divulgação de projetos e ações especiais com consentimento da equipe de comunicação da Campus Party, desde que encaminhado à organização com no mínimo 10 dias de antecedência ao disparo da comunicação.

● Relações Públicas

Participação do Excelentíssimo Governador do Estado de Goiás 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 Estado de Goiás para serem enviados durante a Campus Party Goiás 2022 - CPGoiás2 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 Goiás 2022 - CPGoiás2:

- Inserção do logo do Governo do Estado de Goiás nas principais materiais online do evento como apoio institucional;

- Inserção do logo do Governo do Estado de Goiás identificado na página da Campus Party Brasil e no Relatório Final do evento;

- Reserva de 08 slots de até 25 minutos cada, a serem distribuídos nos palcos híbridos do evento, enquadrando-se na agenda da Campus Party Goiás 2022 - CPGoiás2 para apresentação de conteúdo indicado pelo governo.

Os nomes e dados dos participantes dos slots deverão ser formalizados, até após 10 dias corridos da liberação da agenda de sugestão, podendo ser cancelado o horário em caso da não entrega das informações.

- Espaço e montagem de estande em local de destaque do evento com circulação na área denominada Open Campus com 100 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\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais);

- 200 (duzentas) credenciais do tipo "Campuseiro" **COM** direito à barraca individual no valor de R\$ 20.500,00 (vinte mil e quinhentos reais);

- 2000 (dois mil) credenciais do tipo "Campuseiro" **SEM** direito à barraca individual no

valor R\$ 210.000,00 (duzentos e dez mil reais);

- 200 (duzentas) credenciais do tipo "Patrocinador" no valor de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais);

- 250 credenciais tipo "Convidado", que concedem acesso a Área Open e Arena com direito e levar computador no valor total de R\$

22.500,00 (vinte e dois mil e quinhentos reais);

- 1500 (mil e quinhentas) pulseiras "Day Pass" no valor de R\$ 1.526,25 (um mil, quinhentos e vinte e seis reais e vinte e cinco

centavos) – Pulseiras que concedem espaço a Área Open e Arena, valido por somente 01 (um) dia, sem direito a levar computador para o espaço da arena.

Valor total das contrapartidas apresentadas é de **R\$ 454.526,25 (quatrocentos e cinquenta e quatro mil, quinhentos e vinte e seis reais e vinte e cinco centavos).**

12. 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 15, 16, 17, 18 e 19 de junho 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 detém 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.

13. 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.

I - PRAZOS

Período total de execução do objeto será de 5 (cinco) meses, conforme cronograma de execução mencionado.

Pré Produção - preparação: mês 1, mês 2
Produção - Realização - mês 3

Pós Produção - mês 4 e mês 5

14. CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL / QUALIFICAÇÃO EQUIPE TÉCNICA

Para que o Instituto Campus Party entregue o evento Campus Party Goiás 2022 - CPGoiás2, 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 de 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;

- Coordenadoria de Credenciamento - Responsável pelo planejamento, criação, controle dos processos de credenciamento desde a emissão de credenciais, cupons e pacotes de vendas com variantes de valores e itens (barracas). Acompanha e gerencia os resultados de forma on-line a fim de garantir a cobertura das necessidades por área. Faz o mapeamento das necessidades de produção em função da área de credenciamento.
- 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
- Diretoria Geral - Planeja e supervisiona todo o projeto visando assegurar o bom andamento das atividades relacionadas a prospecção, produção, contratos, planos de vendas, atendimento a clientes, gestão financeira, recursos humanos, tecnologia, serviços, conteúdos, e demais atividades necessárias a garantir a entrega do evento dentro das políticas estabelecidas pela organização.
- 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.*

15. **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 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.

Aprovação

Plano de Trabalho Aprovado

< assinado eletronicamente >

MÁRCIO CÉSAR PEREIRA

Secretaria de Estado de Desenvolvimento e Inovação

< assinado eletronicamente >

SIDIANE CLÁUDIA ZANIN

Presidente do Instituto Campus Party

GOIANIA - GO, aos 01 dias do mês de junho de 2022.



Documento assinado eletronicamente por **SIDIANE CLAUDIA ZANIN**,
Usuário Externo, em 09/06/2022, às 09:51, 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 09/06/2022, às 16:34, 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.go.gov.br/sei/controlador_externo.php?
acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=1](http://sei.go.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=1) informando o
código verificador **000030482533** e o código CRC **68A0C1FB**.

GERÊNCIA DE COMPRAS GOVERNAMENTAIS
AVENIDA 82 400, PALÁCIO PEDRO LUDOVICO TEIXEIRA, 1º
ANDAR - Bairro SETOR CENTRAL - GOIANIA - GO - CEP 74015-908 -
(62)3201-5128.



Referência: Processo
nº 202214304000375



SEI 000030482533