

**ANEXO VI PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE
FOMENTO**

**DADOS E INFORMAÇÕES
DA OSC**

Razão Social: INSTITUTO CAMPUS PARTY

Endereço Completo: Av. Paulista 171 -ANDAR 4 SALA 160

CNPJ:INSTITUTO CAMPUS PARTY

Município:São Paulo

UF:SP

CEP:01.311-904

Site, Blog, Outros: <https://institutocampusparty.org.br/>

Nome do Representante Legal: [REDACTED]

Cargo: Presidente

RG: [REDACTED]

Órgão Expedidor: [REDACTED]

CPF: [REDACTED]

Telefone Fixo:

Telefone Celular: [REDACTED]

E-Mail do Representante Legal: [REDACTED]

Endereço do Representante legal: [REDACTED]
[REDACTED]

O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI?

() SIM (x) NÃO

Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI?

**ACOMPANHAMENTO DA
PARCERIA**

Responsável pelo acompanhamento da parceria: [REDACTED]

Função na parceria: Gerente Relações Institucionais e Convênios		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo: não há	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail do Responsável: responsável: [REDACTED] [REDACTED]		

OUTROS PARTICIPES (ATUAÇÃO EM REDE)		
Razão Social: não há		
Endereço Completo:		
CNPJ:		
Município:	UF:	CEP:
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal:		
Cargo:		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	
E-Mail do Representante Legal:		
Objeto da Atuação em Rede:		
ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input checked="" type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	
DESCRIÇÃO DO PROJETO		
TÍTULO DO PROJETO: Campus Party Brasília 2024 – CPBSB6		

PERÍODO DE EXECUÇÃO:

Período pretendido total: Das 08hs do dia 21 de março de 2024 até às 20hs do dia 02 de abril de 2024.

Período de montagem do evento físico: Das 08hs do dia 21 de março até às 20hs do dia 26 de março de 2024.

Período de desmontagem do evento físico :Das 08hs do dia 01 de abril até às 20hs do dia 02 de abril de 2024.

Realização evento físico: 27 a 31 de março de 2024

INÍCIO: 27 / 03/2024

TÉRMINO: 31 /03 /2024

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

A Campus Party é a maior experiência Geek do mundo e reúne cultura digital, empreendedorismo, ciência e entretenimento, através de atividades que são capazes de firmar o cenário de tecnologia, inovação e de ampliar conexão de atores locais com o público espectador, gerando impactos positivos, sustentáveis e relevantes a todos os envolvidos.

Foi com imensa satisfação que tivemos, por esse Governo, apoio para as realizações das edições Campus Party Digital 2020, Campus Party Digital 2021, Campus Party Brasília 2022 (presencial) e Campus Party Brasília 2023 (presencial), objetivando a continuidade das atividades tradicionais, desenhamos para 2024 a Campus Party Brasília 2024 - #CPBSB6 – em um formato de evento híbrido, contendo três áreas de

interação, sendo: Área Open (acesso gratuito e de livre circulação ao público), Arena (acesso credenciado e exclusivo) e camping para interação completa dos campuseiros, montado com uma estrutura totalmente segura e em um ambiente que respeita e aplica medidas de protocolos de segurança e sanitários, incluindo protocolo atual de combate à COVID19.

Os espaços distribuem atividades diferenciadas e são compostos da seguinte forma:

Área OPEN (livre circulação / aberta ao público): Campus Kids, Campus Play, Robocore, Simuladores, Printer Chef, Arena de Drones, ativações de marcas parceiras etc.,

ARENA (área exclusiva / credenciada): Área de bancadas com internet de alta velocidade e circulação 360° para total interação, além de palestras, painéis, etc., a serem realizados nos palcos híbridos, área de ativação de patrocinadores; palcos de comunidades, Área de desafios (Hackathon); Área de Workshop e;

CAMPING – área exclusiva com pernoite de campuseiros

JUSTIFICATIVA:

A Campus Party Brasília 2024 -#CPBSB6 surge como resposta aos desafios específicos enfrentados no avanço da tecnologia, ciência astronômica e na promoção da educação e tecnologia no Distrito Federal. Neste contexto, a parceria entre o Instituto Campus Party e o Governo do Distrito Federal visa preencher lacunas significativas de acesso a conteúdos educacionais e científicos, especialmente nas áreas de astronomia e tecnologia, beneficiando diretamente a população do Distrito Federal, sem deixar de fora as questões de ciência, inovação, robótica, empreendedorismo entre outros.

A realidade que será objeto dessa parceria é a carência generalizada de acesso a conteúdos educacionais e científicos, com especial destaque para as áreas de astronomia e tecnologia, no Distrito Federal. Essa realidade reflete uma necessidade urgente de investimento em iniciativas que promovam o conhecimento científico e tecnológico, proporcionando oportunidades de aprendizado e desenvolvimento para a população local.

As ações previstas para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal incluem a realização da Campus Party Brasília 2024, que oferecerá palestras, workshops, atividades práticas e exposições relacionadas à astronomia, tecnologia, ciência, empreendedorismo e inovação. Além disso, serão promovidas parcerias com instituições de ensino e pesquisa locais, visando estimular o desenvolvimento de projetos científicos e tecnológicos na região.

No que diz respeito ao aquecimento da economia circular, uma das ações previstas é a contratação de agentes locais para participar da organização e execução da Campus Party Brasília 2024. Essa medida visa não apenas promover o desenvolvimento econômico local, mas também estimular a economia circular ao incentivar o uso de recursos e materiais disponíveis na região, contribuindo para a sustentabilidade ambiental e social.

A importância social do projeto é evidenciada pela sua capacidade de promover o acesso ao conhecimento científico e tecnológico, estimular o desenvolvimento econômico local e fomentar a economia circular no Distrito Federal. Ao beneficiar diretamente a população local, a parceria entre o Instituto Campus Party e o Governo do Distrito Federal contribuirá para o desenvolvimento Destacamos que a edição de 2024 tem um caráter especial ao alinhar-se com as

comemorações dos 50 anos do Planetário do Distrito Federal. O Instituto Campus Party e o Governo do Distrito Federal convida parceiros e patrocinadores a participarem ativamente desta celebração, proporcionando não apenas a integração ao evento, mas

também a oportunidade de criar ações e colaborações que transcendam os limites da Campus Party, deixando um legado duradouro na cidade.

abrangente e impactante da região, promovendo oportunidades de aprendizado, inovação e crescimento para todos os envolvidos.

A - Ações previstas para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal:

B - Ações previstas para fomentar a Economia Circular no Distrito Federal:

Para movimentar e fomentar toda uma nação, é essencial alinhar-se aos interesses do Governo do Distrito Federal. A Campus Party, intrinsecamente vinculada à ciência, tecnologia e informação, busca elevar as ações deste governo a patamares mais amplos e significativos. O investimento solicitado possibilitará a realização do evento e, conseqüentemente, a promoção do conhecimento científico e tecnológico, contribuindo para o desenvolvimento abrangente e impactante do Distrito Federal.

C - Importância social do projeto:

Em julho de 2023, a Mosaiclab realizou um estudo sobre o comportamento dos participantes da Campus Party, mapeando 1.933 casos da base de inscritos na Campus Party Brasil. O estudo evidenciou que os jovens que frequentam o evento estão altamente interessados em adquirir conhecimento, destacando-se nas áreas de estudo de Computação / Desenvolvimento (65%) Inteligência Artificial (64%) e Empreendedorismo / Startups (40%). A pesquisa também revela porcentagens variadas para diversos outros temas abordados na Campus Party.

Além disso, a pesquisa apontou que 37% dos campuseiros são participantes recorrentes, tendo comparecido a mais de duas edições, 29% participantes de duas a quatro edições, 5% de cinco a seis edições e 3% acima de sete edições da Campus Party, realizadas no Brasil. Esta realidade torna o evento um ambiente envolvente, de conhecimento e conexão.

Os campuseiros se conectam com o evento não somente pelo riquíssimo conteúdo disseminado durante suas edições, mas pela possibilidade de continuar em desenvolvimento através dos legados que são deixados e ampliados a cada edição. Com destaque:

Das ações que ocorreram em parceria com órgãos públicos para Desenvolvimento social

- Fórum de Discussão que originou o Marco Civil da Internet (2010),
- Hackathon que resultou no aplicativo "ConecteSUS" do Sistema Único de Saúde do Governo Federal (2019) e
- Hackathon que possibilitou a Digitalização do Serviço de 156 da Prefeitura de São Paulo através da SMIT (2019).
- Programa de inovação Campus Party e Ministério da Saúde, Programa de levantamento de novas alternativas para unificar e otimizar o banco de dados científicos do SUS, através do DECIT.

- Legado Digital e Acesso Universal ao Conhecimento: Campus Party e seu Canal Oficial no YouTube - A Campus Party, conhecida por sua vanguarda tecnológica e compromisso com a inclusão, estabelece um marcante legado digital ao disponibilizar gratuitamente todos os conteúdos transmitidos durante suas edições nos palcos temáticos e principais. Sob o nome "CampusPartyBrasilOficial" no YouTube, o canal tornou-se um

repositório aberto e acessível a todos, alcançando uma audiência global. Ao oferecer 2.866 vídeos com 607.799 visualizações e 9.65 mil inscritos, a Campus Party reforça seu papel como disseminadora de conhecimento, ultrapassando as fronteiras dos eventos presenciais e ampliando significativamente seu impacto positivo na sociedade. Este legado digital não apenas democratiza o acesso à informação, mas também fortalece o compromisso da Campus Party com a construção de uma comunidade global conectada e informada.

D - Ações previstas de acessibilidade:

Visando garantir a participação plena e igualitária de todos os participantes, a Campus Party Brasília 2024 implementará diversas medidas de acessibilidade. Entre essas medidas, destacam-se:

- Tradução em Libras: Serão disponibilizados intérpretes de Libras em pontos estratégicos do evento, garantindo a acessibilidade para participantes surdos ou com deficiência auditiva, durante as principais palestras do evento ou em caso de necessidades, com solicitação prévia para atendimento nas demais áreas.
- Acessibilidade Atitudinal: Todos os colaboradores e voluntários serão treinados para oferecer uma recepção calorosa e acolhedora a todos os participantes, promovendo uma cultura de respeito e consideração;
- Rotas Acessíveis: Serão providenciadas rotas acessíveis em todo o local do evento, incluindo rampas nos palcos e remoção de obstáculos desnecessários, para garantir a locomoção facilitada de participantes com mobilidade reduzida.
- Assentos Reservados: Áreas específicas serão reservadas com assentos próximos aos palcos e espaços de apresentação, priorizando acomodações confortáveis para pessoas com necessidades especiais.
- Atendimento Especializado: Colaboradores e voluntários estarão disponíveis para oferecer assistência especializada, promovendo uma cultura de empatia e compreensão entre os participantes.

Essas medidas refletem o compromisso da Campus Party Brasília 2024 em promover um ambiente inclusivo e acessível, onde todos os participantes possam desfrutar do evento em igualdade de condições.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ PRODUÇÃO

- Organização de documentos para parceria
- Contratação de fornecedores
- Convite e acompanhamento de comunidades e caravana
- Acompanhamento de contrapartidas
- Contratação de equipe operacional
- Contratação de assessorias
- Assessoria Jurídica
- Planejamento de Hackathon
- Agenda de comunicação
- Desenvolvimento da agenda de conteúdos

Envio de convites palestrantes

PRODUÇÃO

- Acompanhamento das contrapartidas
- Monitoramento de mídia
- Acompanhamento das contratações

Acompanhamento da produção dos materiais

Confirmação de convites

Reservas de aéreos e hospedagens

Validação da implantação com parceiros e participantes

Construção dos estandes e áreas

Organização dos documentos

Elaboração dos contratos

Execução Hackathon

Execução do Evento

PÓS PRODUÇÃO

Execução financeira

Validação contábil

Validação Jurídica e assinatura dos contratos

Relatório de conteúdos

Relatório de Comunicação

Relatório de Mídia

Pesquisa de Satisfação

Relatório Assessoria de Imprensa

Relatório Financeiro

Elaboração de prestação de contas

OBJETIVOS E METAS:

A Campus Party, consagrada como um evento de referência em Tecnologia e Inovação, pauta-se pelo propósito de catalisar a difusão científica e tecnológica, promover o empreendedorismo digital e fortalecer o ecossistema empreendedor de tecnologia no Distrito Federal. Por meio de oficinas, palestras, painéis, desafios, campeonatos e atividades diversas, a Campus Party Brasília 2024 – CPBSB6 visa ir além, consolidando-se como um agente essencial na construção de um ambiente propício para o desenvolvimento de talentos e ideias inovadoras.

Nesta edição, firmamos uma parceria estratégica com o Governo do Distrito Federal, por intermédio da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, visando potencializar o papel do Distrito Federal como protagonista no cenário global de inovação e tecnologia. Almejamos, por meio de experiências transformadoras, impulsionar o empreendedorismo, fomentar a criatividade, estimular a ciência e oferecer entretenimento de alta qualidade, expandindo assim a formação de uma audiência diversificada e ávida por conteúdos inovadores.

O cerne desta parceria reside na capacidade única da Campus Party Brasília 2024 de propiciar o desenvolvimento de novas soluções e o suporte a empreendimentos nascentes, viabilizando programas como games, hackathons, empreendedorismo e workshops. O interesse público substancial dessa colaboração revela-se na habilidade do evento em transformar realidades, oferecendo oportunidades de imersão no aprimoramento individual e no apoio ao crescimento de pequenas, médias e grandes empresas.

Destacamos que a edição de 2024 tem um caráter especial ao alinhar-se com as comemorações dos 50 anos do Planetário do Distrito Federal. O Instituto Campus Party e o Governo do Distrito Federal convida parceiros e patrocinadores a participarem ativamente desta celebração, proporcionando não apenas a integração ao evento, mas também a oportunidade de criar ações e colaborações que transcendam os limites da Campus Party, deixando um legado duradouro na cidade.

Dessa forma, pretendemos não apenas realizar uma edição marcante da Campus Party, mas também promover o crescimento econômico por meio da contratação de mão de obra local e impulsionar o turismo na região, consolidando Brasília como um polo de inovação e conhecimento.



Aguardamos com entusiasmo o engajamento de todos os parceiros e patrocinadores nesta jornada, contribuindo para a construção de uma experiência única e impactante que reverberará além dos dias do evento, deixando um legado significativo para o Distrito Federal.

A 6ª Edição da Campus Party Brasília destaca a Astronomia como temática central, abrangendo não apenas o desenvolvimento de profissionais e entretenimento, mas também a promoção do conhecimento científico e a interação multidisciplinar com o vasto universo astronômico. Os conteúdos desta temática serão distribuídos nas atividades estratégicas do evento.

Objetivos Específicos - Campus Party Brasília 2024

1. Palestras e Atividades com Personalidades Renomadas:

Promover ao longo dos cinco dias do evento palestras e atividades semelhantes, destacando personalidades proeminentes nos campos de ciência, tecnologia, inovação, empreendedorismo, empregabilidade e games. Buscaremos proporcionar uma experiência enriquecedora, promovendo a disseminação de conhecimento e inspiração para a audiência diversificada.

2. Atividades Voltadas ao Empreendedorismo:

Desenvolver atividades específicas de empreendedorismo em ambientes dedicados, estabelecendo parcerias estratégicas com o Instituto Campus Party. Estas atividades serão projetadas para aquecer e contribuir para o desenvolvimento de projetos do governo, além de outros temas de interesse mútuo e social. O objetivo é envolver ativamente a comunidade e oferecer suporte a iniciativas empreendedoras.

3. Espaço Gratuito para 60 Mil Pessoas:

Promover atividades e programas em um espaço gratuito capaz de acomodar aproximadamente 60 mil pessoas durante o evento. Buscamos garantir o acesso amplo a conteúdos relevantes, fomentando a inclusão e democratização do conhecimento em áreas como ciência, astronomia, inovação, empregabilidade, tecnologia, arte e cultura.

4. Conteúdos Gamer e Campeonato:

Criar conteúdos envolventes relacionados ao universo gamer, proporcionando entretenimento, informação e oportunidades de conexão para o público geek. Além disso, planejamos realizar um campeonato gamer, envolvendo a comunidade geek em uma competição empolgante, com a definição de dois jogos apropriados.

5. Hackathon - Maratona de Tecnologia:

Organizar um Hackathon, uma maratona intensiva de tecnologia, com o objetivo de aprimorar as habilidades dos participantes, conectá-los com o ecossistema tecnológico e profissionais do mercado, além de criar soluções inovadoras em colaboração com o Governo. Essa iniciativa visa estimular a inovação e a resolução de desafios tecnológicos.

6. Espaço de Workshop "MAKER" e Campus Kids:

Introduzir um espaço de Workshop voltado para a cultura "MAKER" que abrange temas como Arduino, robótica, impressão 3D, eletrônica, entre outros. Além disso, dedicaremos uma área específica à robótica e ao Campus Kids, proporcionando experiências educativas e lúdicas para crianças e jovens.

7. Conteúdos nas Áreas de Ciência, Inovação e Tecnologia:

Distribuir nos espaços da arena conteúdos que estimulem o entretenimento, informação e conhecimento nas áreas de



ciência, astronomia, inovação, empregabilidade, tecnologia, arte e cultura. A diversidade de temas abordados visa atender aos interesses variados da audiência.

A distribuição dos objetivos atenderá a seguinte estrutura no evento:

Elementos desta temática serão distribuídos de forma oportuna nas atividades e ações de grande parte do conteúdo.

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 - Podendo ser ativado em resultado de alguma parceria direta, a área recebe um ambiente dedicado a conteúdos envolvendo ações de inovação e empreendedorismo para o Distrito Federal, onde empreendimentos, inovações, capacitações, mentorias e conteúdos serão apresentados e poderão ser discutidos com o público presencial.

Distribuição elementos que compõem Área Open (as atividades são pretensões que dependerão da disponibilidade dos parceiros, mas costumeiramente atendem ao evento):

Stands de patrocinadores e parceiros - espaço dedicado a ativação de parceiros que tenham conexão com a marca e objetivos da edição do evento;

Campus Kids - Atividades e workshops relacionados à robótica no espaço Include by Campus Party.

MakerSpace - Arduino, robótica, meta-reciclagem, impressão 3D, cortadora laser, marcenaria, raspberry Pi, eletrônica, engenharia, todas estas palavras fazem parte do universo maker (“Fazedores”). O MakerSpace em parceria com Comunidades prevê a demonstração maker e exposição do que se pode fazer de maneira barata, simples e sustentável.

Campus Play - Área Focada em Games - Do entretenimento ao profissionalismo, onde acontecem todas etapas dos campeonatos de jogos eletrônicos, desde as seletivas às etapas finais, além de muito conteúdo sobre o tema com os mais influentes.

Arena de Drones - espaço dedicado a pilotagem de Drones, workshop de montagem e funcionalidade e campeonatos entre participantes visitantes.

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 que entregam internet cabeada de alta velocidade (para esta edição faremos a entrega mínima de 10gb saindo para uso de todos os assentos de campuseiros, áreas de desconpressão (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.

São distribuídos conteúdos programados durante o dia, podendo ser ampliado para com conteúdos de comunidades distribuídos em horários alternativos, extra à programação oficial.

Neste espaço será necessário pré cadastro, configurando o público espectador e garantindo os protocolos de segurança quanto a COVID-19.

Os palcos terão formatos híbridos (03 palcos híbridos) 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:

03 Palcos - Palcos para realização das palestras - com painel para projeção de apresentações se do interesse do palestrante e acomodação para cerca de 75 espectadores;

Bancadas de conexão - Mesas e cadeiras para acomodação dos participantes, todas as bancadas dispõem de cabeamento para conexão de internet;

Área de comunidades - Bancadas reservadas para comunidades cadastradas previamente ou que tenham histórico de participação em outras edições da Campus Party;

Espaço de Workshop - Área de conteúdos temáticos e experiências práticas - construção guiada;

Área de disrupção - Espaço para desenvolvimento de desafios de inovação e outros;

SOBRE OS PALCOS

Os palcos serão distribuídos da seguinte forma:

Palco Principal (01): Dedicado para os palestrantes principais de grande nome, destaque, expressividade midiática e digitalmente dos assuntos tratados pela Campus Party. Este palco está projeto para visão 360, sendo possível acompanhamento via Arena e Área Open

Além de receber os momentos de abertura encerramento da Campus Party Brasília 2024 - CPBSB6;

Palcos Temáticos (02): Dedicado para os demais palestrantes, mas não menos importante; Poderá tratar as mesmas temáticas porém funcionará de forma simultânea quando não realizado conteúdo no palco principal - palestras realizadas por magistras;

Palcos de Comunidades (06): Palcos com trilhas de desenvolvimento no interesse das comunidades, para interação, aprendizado e demonstração.

Trilhas pretendidos para temáticas: Palco principal e palcos secundários, tendo sem suas trilhas de realização temas distribuídos que abrangem:

Realidade Virtual/ Aumentada, Simuladores, Metaverso, Games, Comunicação e Marketing, Design/UX, Arte Digital, Podcast/ Streaming; Exploração Espacial, Astronomia, Computação Quântica, Energias Limpas, Biohacking e Genoma; IoT, Astronomia, Machine Learning, Big Data, Blockchain, Devops/ DevSecops, Programação, Open Source; Metodologias Ativas, Educação, Aprendizagem criativa, Ensino a Distância Educadores, Makers Público estimado: 7 mil pessoas

CAMPING:

Área de acomodação de campuseiros que optem por ficar 24hs no complexo do evento, podendo acampar em barracas pré-dispostas e fornecidas pela estrutura do evento, sendo impreterível o cadastro.

O ambiente é organizado de forma segura, em local coberto e prevê acesso exclusivo a banheiros e duchas aos campuseiros dessa área, respeitando necessidades de pessoas com mobilidade reduzida. Todos os campuseiros que utilizam esse espaços estão judici do código de conduta, onde deve respeitar pessoas de todos os gêneros e pessoas LGBTQIA+;

Implantação prevista com 2.000 barracas, duchas e áreas wc.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

INDICADOR 1: ÁREA OPEN

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Proporcionar área de acesso democrático à população.

DESCRIÇÃO: Espaço dedicado para disponibilizar atividades e programações relacionadas aos objetivos do evento de forma gratuita, visando democratizar o acesso à informação e ao entretenimento.

O QUE MEDIR: Disponibilidade da estrutura e realização de atividades gratuitas, garantindo o cumprimento dos protocolos sanitários.

COMO MEDIR: Registrar imagens e vídeos das atividades realizadas na área Open durante o período do evento.

RESPONSÁVEL: Departamento de Produção.

UNIDADE DE MEDIDA: Disponibilidade do espaço ativo durante os dias do evento.

PERÍODO: 28 a 31 de março de 2024.

METAS:

- Garantir a disponibilidade da estrutura com acessibilidade e democratização para todos os participantes.
- Realizar ações, atividades ou programas gratuitos relacionados ao evento, incluindo o Campus Play, Printer Chef, Arena de Drones, Simuladores e o Campus Kids.
- Assegurar a montagem, realização e desmontagem da área Open dentro do período estabelecido.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Verificar o número de participantes que acessaram a área Open.
- Avaliar a diversidade e quantidade de atividades oferecidas gratuitamente.
- Acompanhar o cumprimento do cronograma de montagem, realização e desmontagem da área Open.

INDICADOR 2: ARENA

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Fornecer uma área exclusiva com bancadas equipadas com internet de alta velocidade e palcos com uma variedade rotativa de conteúdos.

DESCRIÇÃO: Espaço designado para as atividades dos palcos de conteúdo durante o evento.

O QUE MEDIR: Disponibilidade da estrutura dos palcos e das bancadas com conexão de internet.

COMO MEDIR: Registrar imagens e vídeos da estrutura dos palcos e das bancadas durante o período do evento.

RESPONSÁVEL: Departamento de Produção.

UNIDADE DE MEDIDA: Disponibilidade do espaço ativo durante os dias do evento.

PERÍODO: 27 a 30 de março de 2024.

METAS:

- Garantir a disponibilidade da estrutura para os 03 palcos temáticos.
- Disponibilizar aproximadamente 100 bancadas de conexão, com capacidade para 6 pessoas cada.
- Assegurar que a conexão de internet de alta velocidade seja de 10gb.
- Cumprir o cronograma de montagem, realização e desmontagem da estrutura da Arena.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Verificar se os 03 palcos temáticos estão disponíveis conforme programado.
- Contabilizar o número de bancadas de conexão instaladas e em funcionamento.
- Medir a velocidade da conexão de internet nas bancadas para garantir que seja de 10gb.

- Acompanhar o progresso da montagem, realização e desmontagem da estrutura da Arena dentro do cronograma estabelecido.

INDICADOR 3: CAMPING

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Oferecer uma área de acomodação adequada para os campuseiros, garantindo acesso contínuo e ininterrupto ao evento durante todo o período de realização.

DESCRIÇÃO: Espaço designado exclusivamente para a acomodação dos campuseiros, permitindo que permaneçam no evento durante toda a sua duração.

O QUE MEDIR: Disponibilidade da estrutura do camping, incluindo instalações e serviços necessários.

COMO MEDIR: Registrar imagens e vídeos da estrutura do camping durante o período do evento.

RESPONSÁVEL: Departamento de Produção.

UNIDADE DE MEDIDA: Disponibilidade do espaço ativo durante os dias do evento.

PERÍODO: 27 a 31 de março de 2024.

METAS:

- Garantir a disponibilidade da estrutura com acessibilidade, incluindo a ausência de barreiras arquitetônicas, a presença de rampas em locais com elevação, elevadores para o segundo nível do camping e corredores de 2 metros de largura.
- Assegurar a disponibilidade de banheiros e duchas em ambientes exclusivos do camping.
- Implantar 2.000 barracas para acomodação dos campuseiros
- Realizar a montagem e garantir a disponibilidade das barracas para os campuseiros durante todo o período do evento, até a desmontagem final.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Verificar a presença de acessibilidade, incluindo rampas, elevadores e corredores amplos, por meio de inspeção visual e medição das dimensões.
- Avaliar a condição e a limpeza dos banheiros e duchas nos ambientes exclusivos do camping.
- Certificar-se de que todas as barracas estão montadas e disponíveis para os campuseiros durante todo o período do evento, até a desmontagem final.

INDICADOR 3: CAMPING

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Oferecer uma área de acomodação adequada para os campuseiros, garantindo acesso contínuo e ininterrupto ao evento durante todo o período de realização.

DESCRIÇÃO: Espaço designado exclusivamente para a acomodação dos campuseiros, permitindo que permaneçam no evento durante toda a sua duração.

O QUE MEDIR: Disponibilidade da estrutura do camping, incluindo instalações e serviços necessários.

COMO MEDIR: Registrar imagens e vídeos da estrutura do camping durante o período do evento.

RESPONSÁVEL: Departamento de Produção.

UNIDADE DE MEDIDA: Disponibilidade do espaço ativo durante os dias do evento.

PERÍODO: 27 a 31 de março de 2024.

METAS:

- Garantir a disponibilidade da estrutura com acessibilidade, incluindo a ausência de barreiras arquitetônicas, a presença de rampas em locais com elevação, elevadores para o segundo nível do camping e corredores de 2 metros de largura.
- Assegurar a disponibilidade de banheiros e duchas em ambientes exclusivos do camping.
- Implantar 2.000 barracas para acomodação dos campuseiros.
- Realizar a montagem e garantir a disponibilidade das barracas para os campuseiros durante todo o período do evento, até a desmontagem final.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Verificar a presença de acessibilidade, incluindo rampas, elevadores e corredores amplos, por meio de inspeção visual e medição das dimensões.
- Avaliar a condição e a limpeza dos banheiros e duchas nos ambientes exclusivos do camping.
- Contar o número total de barracas implantadas conforme o planejado.
- Certificar-se de que todas as barracas estão montadas e disponíveis para os campuseiros durante todo o período do evento, até a desmontagem final.

INDICADOR 4: PALCOS HÍBRIDOS - DISPONIBILIDADE DE CONTEÚDO DOS PALCOS NA INTERNET

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Garantir a disponibilidade dos conteúdos apresentados nos palcos tradicionais localizados na arena, permitindo acesso remoto aos mesmos (ao vivo) para participantes on-line.

DESCRIÇÃO: Disponibilização dos vídeos das palestras, painéis e atividades realizadas nos palcos da Campus Party Brasília em plataformas online, para acesso remoto dos participantes on line.

O QUE MEDIR: Disponibilidade e acessibilidade dos vídeos dos conteúdos apresentados nos palcos tradicionais localizados na arena em plataformas online.

COMO MEDIR: Verificar a presença dos vídeos das palestras, painéis e atividades realizadas nos palcos em plataformas online, como websites, redes sociais ou canais de vídeo.

RESPONSÁVEL: Equipe de Produção de Conteúdo Digital.

UNIDADE DE MEDIDA: Porcentagem de conteúdos dos palcos disponibilizados na internet em relação ao total de conteúdos apresentados.

PERÍODO: Ao vivo durante a realização das palestras nos palcos tradicionais da arena.

METAS:

- Disponibilizar online pelo menos 80% dos vídeos das palestras, painéis e atividades realizadas nos palcos tradicionais da arena, ao vivo para os participantes on-line e em até 7 dias úteis após o término do evento na plataforma virtual “youtube” de forma gratuita para toda população.
- Assegurar a acessibilidade dos vídeos disponibilizados, garantindo que sejam facilmente encontrados e acessíveis ao público interessado.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Verificar periodicamente a presença dos vídeos das atividades dos palcos da Campus Party Brasília em plataformas online.
- Avaliar a facilidade de acesso aos vídeos, considerando a navegabilidade das plataformas e a disponibilidade de links diretos para os conteúdos.
- Calcular a porcentagem de vídeos disponibilizados em relação ao total de atividades realizadas nos palcos tradicionais da arena ● Fotos e vídeos

INDICADOR 5: DESAFIO DE INOVAÇÃO - GAME JAM

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Realizar um desafio de tecnologia que busca soluções para problemáticas apresentadas, alinhadas aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU.

DESCRIÇÃO: Organizar e promover o desenvolvimento de um desafio direcionado por um parceiro da maratona, com base em um dos dezessete Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU.

O QUE MEDIR: Avaliar as soluções propostas pelos participantes durante o hackathon.

COMO MEDIR: Utilizar uma banca de jurados para avaliação das soluções propostas, além de registrar imagens e vídeos das atividades realizadas durante o evento.

RESPONSÁVEL: Departamento de Inovação e Desafios.

UNIDADE DE MEDIDA: Progresso no desenvolvimento das atividades do GAME JAM

PERÍODO: 28 e 29 de março de 2024.

METAS: Engajar até cinco equipes na participação do desafio e no desenvolvimento de soluções inovadoras alinhadas aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Lista dos times participantes
- Disponibilidade das mentorias
- Pitch das equipes participantes
- Fotos e vídeos

INDICADOR 6: WORKSHOPS

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Fornecer um espaço para que os participantes possam criar e apresentar projetos utilizando tecnologia, incentivando a experimentação prática e a criatividade.

DESCRIÇÃO: Oferecer um espaço dedicado para que os participantes possam criar e apresentar projetos que explorem o uso da tecnologia, permitindo uma abordagem prática e hands-on.

O QUE MEDIR: Avaliar a participação do público nos workshops e a interatividade durante as atividades.

COMO MEDIR: Registrar imagens e vídeos das atividades nos workshops, além de observar o engajamento e a interação dos participantes.

RESPONSÁVEL: Departamento de Conteúdos / Produção.

UNIDADE DE MEDIDA: Progresso no desenvolvimento das atividades dos workshops.

PERÍODO: 28 a 31 de março de 2024.

METAS: Estabelecer dois espaços de workshop equipados para a realização de trilhas diárias com conteúdos temáticos de aprofundamento e aplicações práticas. Cada espaço deve possuir bancadas com assentos para 24 participantes, além de equipamentos de sonorização e projeção.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Agenda da programação no site
- Citação na prestação de contas da quantidade de palestras ● Fotos e vídeos

INDICADOR 7: ESPAÇO EXPERIÊNCIAS - Printer Chef

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Criar um espaço para ativações gastronômicas que integrem tecnologia e inovação, proporcionando uma experiência única para os participantes.

DESCRIÇÃO: Estabelecer um espaço dedicado para explorar a integração entre tecnologia e gastronomia, envolvendo estudantes da área para criar novos experimentos e expandir o universo das tecnologias aplicadas à culinária.

O QUE MEDIR: Avaliar a participação dos estudantes, a ativação do espaço e o impacto das atividades realizadas.

COMO MEDIR: Registrar imagens e vídeos das atividades realizadas no espaço, observar o número de inscritos e participantes nos workshops, além de acompanhar a realização da competição e a presença de jurados relevantes.

RESPONSÁVEL: Departamento de Conteúdos / Produção.

UNIDADE DE MEDIDA: Progresso no desenvolvimento das atividades do espaço Printer Chef.

PERÍODO: 28 a 30 de março de 2024.

METAS:

- Realizar a impressão de alimento típico regional para a competição.
- Conduzir workshops para os convidados interessados na temática.
- Garantir a inscrição de pelo menos 10 participantes.
- Realizar uma bateria de competição completa com finalistas regionais.
- Contar com a participação de pelo menos 1 jurado de nome relevante na região.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Programação da ativação
- Lista de inscritos
- Lista de jurados
- Fotos e vídeos

INDICADOR 8: GAMES

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Estabelecer um espaço dedicado à realização de ativações e interações relacionadas ao conteúdo de games, visando promover a participação do público e a realização de campeonatos amadores e profissionais.

DESCRIÇÃO: Criar uma área de interação e jogabilidade voltada para games, incluindo a realização de campeonatos amadores e a possível participação de profissionais. O espaço também será utilizado para o Campus Play, proporcionando estrutura para seletivas e finais de campeonatos gamer, além de estimular a presença feminina nos

campeonatos.

O QUE MEDIR: Avaliar a ativação das áreas destinadas aos games e a participação do público nos campeonatos e demais atividades relacionadas.

COMO MEDIR: Registrar imagens e vídeos das áreas de jogabilidade e dos campeonatos realizados, além de acompanhar o número de participantes e espectadores presentes.

RESPONSÁVEL: Departamento de Conteúdos / Produção.

UNIDADE DE MEDIDA: Progresso no desenvolvimento e engajamento das atividades relacionadas aos games.

PERÍODO: 28 a 30 de março de 2024.

METAS:

- Realizar um campeonato de games com a participação de profissionais e amadores, contemplando dois jogos.
- Estruturar o Campus Play (Área Open) para realizar seletivas e finais de campeonatos gamer, com 10 posições no palco, espaço para 50 espectadores, 50 computadores para as seletivas e estrutura adequada.
- Estimular a presença feminina nos campeonatos, promovendo a inclusão e diversidade no ambiente gamer.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Agenda da programação no site
- Fotos e vídeos
- Citação no relatório de prestação de contas com números dos participantes ● Sinal no canal de streaming

INDICADOR 9: DISPONIBILIDADE DE CONTEÚDOS

OBJETIVO ESTRATÉGICO: Garantir a disponibilidade e diversidade de conteúdos apresentados em palestras e painéis nos palcos tradicionais e de comunidades

DESCRIÇÃO: Assegurar que as palestras e painéis realizados nos três palcos tradicionais e nos seis palcos de comunidades estejam disponíveis para o público-alvo durante todo o período do evento.

O QUE MEDIR: Verificar a disponibilidade e diversidade de conteúdos apresentados em palestras e painéis nos palcos tradicionais e de comunidade.

COMO MEDIR: Registrar a presença e o tema de cada palestra e painel realizados nos palcos tradicionais e de comunidade, garantindo que sejam disponibilizados para acesso remoto ou posterior visualização.

RESPONSÁVEL: Equipe de Produção de Conteúdo Digital.

UNIDADE DE MEDIDA: Quantidade total de palestras e painéis disponibilizados nos palcos tradicionais e de comunidade durante o período do evento.

PERÍODO: 27 a 30 de março de 2024.

METAS:

- Garantir a realização de pelo menos 72 palestras (totalizando 8 palestras por dia por palco) nos três palcos tradicionais durante o período do evento.
- Assegurar a realização de pelo menos 36 conteúdos nos seis palcos de comunidades (totalizando 4 conteúdos por dia por palco) durante o período do evento.
- Disponibilizar a grade de programação das palestras e painéis em agenda para acesso de toda população.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

- Agenda da programação no site
- Relatório na prestação de contas da quantidade de palestras
- Fotos e vídeos

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

O Instituto Campus Party propõe, por meio do evento Campus Party Brasília 2024 – CPBSB6, atividades voltadas não apenas para jovens e profissionais de diversas temáticas, mas também busca ampliar sua abrangência para crianças e adolescentes em idade escolar. O objetivo é promover uma verdadeira interação por meio da multidisciplinaridade do conhecimento, permitindo que diferentes gerações e perfis participem e se beneficiem das atividades propostas.

O evento, embora tenha como público-alvo principal os jovens e profissionais de variados segmentos, tem sido apreciado por uma audiência diversificada, abrangendo diferentes faixas etárias, classes sociais, profissões, empresas, instituições, formadores de opinião e curiosos. Essa diversidade é resultado da vasta variedade de conteúdos e da qualidade das informações disseminadas durante o evento.

A Campus Party não apenas proporciona benefícios diretos e indiretos para a população, gerando conhecimento e oportunidades de negócios, mas também contribui para aquecer a economia local por meio da contratação direta e indireta de prestadores de serviços durante sua realização.

Promovendo um ambiente democrático, a Campus Party convida comunidades engajadas de diversos segmentos, assim como palestrantes, painelistas, empresas privadas e públicas. O leque de temas abordados inclui não apenas empreendedorismo, inovação, ciência e tecnologia, mas também busca ampliar sua oferta de conteúdos para abranger áreas específicas de interesse para crianças e adolescentes em idade escolar, alimentando assim o ecossistema digital de forma abrangente e inclusiva.

Em outras palavras, A Campus Party Brasília 2024 - CPBSB6 visa atender a uma ampla gama de perfis, incluindo:

- Jovens adultos e profissionais de diversas áreas, com idades entre 18 e 60 anos, interessados em tecnologia, inovação, empreendedorismo e ciência.
- Crianças e adolescentes em idade escolar, com idades entre 8 e 17 anos, interessados em atividades educativas e lúdicas relacionadas à tecnologia, robótica, programação e criatividade.
- Profissionais e especialistas de todas as idades e origens, incluindo formadores de opinião, representantes de empresas privadas e públicas, instituições de ensino e organizações da sociedade civil, interessados em compartilhar conhecimento, networking e oportunidades de negócios.
- Curiosos e entusiastas de todas as idades e classes sociais, que desejam explorar as últimas tendências em tecnologia, participar de atividades interativas e expandir seus horizontes de conhecimento.

A diversidade do público-alvo reflete a natureza inclusiva e multidisciplinar da Campus Party Brasília, que busca engajar diferentes gerações e perfis em um ambiente colaborativo de aprendizado e inovação.

CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE

Em meio ao cenário atual e sendo um evento de projeção mundial as contrapartidas oferecidas e de projeção além fronteiras.

O Instituto Campus Party oferecerá como contrapartida para a Campus Party Brasília 2024

– CPBSB6:

Reserva de 10 slots de até 30 minutos cada, a serem distribuídos nos palcos híbridos do evento, enquadrando-se na agenda da Campus Party Brasília 2024 – CPBSB6 para apresentação de conteúdo indicado pelo governo.

Slots reservados previa nente:

Palco Serpro 29/03 17:30 às 18:00

Palco Serpro 30/03 14:50 às 15:20

What's Next 30/03 14:10 às 15:10

Fábrica de Empreendedores 29/03 12:20 às 12:50

Fábrica de Empreendedores 30/03 17:20 às 17:50

Palco What's Next 29/03 14:10 às 15:10

Palco Petrobras 30/03 17:30 às 18:00

Valor aplicado a cada slots de R\$ 180,00 reservada de cada um nos palcos secundários.

- Um espaço e montagem de estande em local de destaque (Arena ou Open) do evento com circulação na área denominada, sendo área total de utilização, com até 125 m2 (cem e vinte e cinco metros quadrados), estrutura de elétrica e rede cabeada de internet, incluindo estrutura, ambientação, decoração com mobiliário e comunicação visual no valor de R\$ 218.750,00 (duzentos e dezoito mil, setecentos e cinquenta reais);

- 400 (quatrocentas) credenciais do tipo “Campuseiro” com direito à barraca individual no valor de R\$ 161.240,00 (cento e sessenta e um mil, duzentos e quarenta reais), considerando valor unitário de R\$ 403,10; Acesso todos os dias - áreas comuns da Open + Arena + Camping

Os links para desconto de 100% serão fornecidos posteriormente.

- 2.000 (duas mil) credenciais do tipo “Campuseiro” sem direito à barraca individual no valor R\$ 592.200,00 (quinhentos e noventa e dois mil e duzentos reais), considerando o valor unitário de R\$ 296,10; Acesso todos os dias - áreas comuns da Open + Arena;

Os links para desconto de 100% serão fornecidos posteriormente.

- 150 (cem) pulseiras “VIP GOV” no valor R\$ 22.500,00 (vinte e dois mil e quinhentos reais); considerando o valor unitário de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais) Acesso a Área VIP do evento - Pulseiras a serem entregues ao público convidado e escolhido pelo GDF para acesso de relacionamento restrito + catering;

- 30 (trinta) credenciais do tipo “Órgão Público” no valor de R\$ 30.000,00 (sessenta mil reais); considerando o valor unitário de R\$ 1.000,00.

Acesso todos os dias - áreas comuns da Open + Arena + Alimentação (almoço e/ou janta) ;

obs.: o valor da pulseira Órgão Público corresponde ao valor de credencial exclusiva, tendo peso de acessos exclusivos e restritos. Difere-se do valor contabilizado de forma comum, devido a segurança do evento.

- 200 (duzentas) pulseiras do tipo “Convidado abertura” sem direito à barraca individual no valor de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais), considerando o valor unitário de R\$ 100,00 (cem reais) Acesso à área de abertura do evento.

- 500 (quinhentas) pulseiras "Day Pass" no valor de R\$ 37.500,00 (trinta e sete mil e quinhentos reais), considerando valor unitário de R\$ 75,00 (setenta e cinco reais);

Acesso somente 1 dia do evento - áreas comuns da Open + Arena (sem uso de mochilas, ou computadores).

obs.: a distribuição desta pulseira será através de link de cadastro prévio e retirada da pulseira no guichê de credenciamento.

- 5.000 (cinco mil e quinhentas mil) pulseiras "Day Pass Estudante GDF" para identificação dos jovens convidados pelo Governo do Distrito Federal (exclusivamente estudantes) no valor de R\$ 375.000,00 (trezentos e setenta e cinco mil reais), considerando o valor unitário de R\$ 75,00 (setenta e cinco reais).

Acesso somente 1 dia do evento- áreas comuns da Open + Arena (sem uso de mochilas, ou computadores).

obs.: As pulseiras de estudantes serão entregues no dia do evento mediante apresentação dos documentos dos alunos visitantes, entregues por seus professores responsáveis e somente se estiverem de acordo com a orientação de acesso de menores de idade, disposta no site do evento: [Menores de Idade - Campus Party Brasil \(campus-party.org\)](http://Menores de Idade - Campus Party Brasil (campus-party.org))

O valor total das contrapartidas apresentadas é de R\$ 1.457.190,00 (Um milhão, quatrocentos e cinquenta e sete mil, cento e noventa reais).

RECURSOS COMPLEMENTARES:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE [INDICAR A EVENTUAL FONTE DO RECURSO E SERÁ ALOCADO NO PROJETO, BEM COMO ANEXAR O PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES]

CRONOGRAMA EXECUTIVO

ACÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré Produção	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Organização de documentos para parceria	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Contratação de fornecedores	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Convite e acompanhamento de comunidades e caravana	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Acompanhamento de contrapartidas	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Contratação de equipe operacional	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Contratação de assessorias	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Assessoria Jurídica	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Planejamento de Hackathon	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Agenda de comunicação	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Desenvolvimento da agenda de conteúdos	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
Envio de convites palestrantes	<u>01/02/2023</u>	<u>29 / 02/2023</u>
PRODUÇÃO		
Acompanhamento das contrapartidas	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>

Monitoramento de mídia	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Acompanhamento das contratações	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Acompanhamento da produção dos materiais	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Confirmação de convites	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Reservas de aéreos e hospedagens	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>

Validação da implantação com parceiros e participantes	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Construção dos estandes e áreas	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Organização dos documentos	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Elaboração dos contratos	<u>01/03/2024</u>	<u>25/03/2024</u>
Execução Hackathon	<u>25/03/2024</u>	<u>31/03/2024</u>
Execução do Evento	<u>27/03/2024</u>	<u>31/03/2024</u>
PÓS PRODUÇÃO		
Execução financeira	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Validação contábil	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Validação Jurídica e assinatura dos contratos	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Relatório de conteúdos	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Relatório de Comunicação	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Relatório de Mídia	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Pesquisa de Satisfação	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Relatório Assessoria de Imprensa	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Relatório Financeiro	<u>01/04/2024</u>	<u>30/05/2024</u>
Elaboração de prestação de contas	<u>01/06/2024</u>	<u>30/06/2024</u>

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
[SUGESTÃO DE AÇÕES/ MOMENTOS PARA ORIENTAR O MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DA	//	//

PARCERIA]		
	//	//
CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO		
<p>Parcela: Única Valor: R\$ 7.500.000,00 (sete milhões e quinhentos mil reais)</p> <p>Data prevista de pagamento: março de 2024</p> <p>Fase do pagamento: quando na assinatura do Termo de Fomento.</p> <p>A planilha de estimativas orçamentárias segue anexa e faz parte de anexo ao plano de trabalho. Doc01., e contém toda a aplicação das despesas previstas ao projeto, sendo a previsão de receita para tais despesas, sendo oriundas desse objeto de contrato.</p> <p>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.</p>		

CRONOGRAMA FÍSICO FINANCEIRO					
Memória de Cálculo					
Item	Descrição da Despesa	Unidad e de Medida	Qtde	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					
1.1	Gestão Executiva Geral -Criação, planejamento, execução da edição - Responsável por negociar e contratar fornecedores, gestão de pessoas, planos estratégicos de todas as áreas de execução do evento, gestão da equipe técnica . Regime de contratação Prestação de serviço:. Absorção de custos de equipe (06 meses, no custo total de 187.924,00), aquisição de barracas para camping, possíveis reservas de pré produção.	serviço	1	R\$ 1.682.784,24	R\$ 1.682.784,24
1.2	Gestão da Parceria - Gestão da Parceria- Monitoramento e garantia de entrega do projeto junto à marca Global, empresa oficial e todos os envolvidos: Serviços realizados: <ul style="list-style-type: none"> ● Entregues Serviços de direção geral, ● Direção Financeira, ● Consultoria contábil, ● Assistente financeiro, ● Assistente administrativo e secretária, ● Consultoria jurídica por todo o período de vigência do termo de fomento. 	serviço	1	R\$ 196.860,00	R\$ 196.860,00
Sub-Total					R\$ 1.879.644,24

Meta 2 - Contratações de Tecnologia Inovação Pesquisa Pessoal Especializado e/ou de Ensino

2.1	Atendimento credenciamento Atendimento durante todo o período do evento nos guichês de credenciamento. Serão alocados profissionais munidos de leitores de qr code e computadores para áreas (credenciamento principal + controle de entrada arena, controle de entrada camping, controle de entrada portão 24horas, guarda volumes). Regime de contratação: Prestação de serviços	serviço	238	R\$ 246,51	R\$ 58.669,38
-----	--	---------	-----	------------	---------------

2.2	Sistema de Credenciamento -Sistema Credenciamento e emissão de etiquetas com código de barras para o evento seguindo as necessidades do projeto/cliente Equipamentos: 14 aparelhos celulares, 14 impressoras térmica (ribbon/etiqueta) , 14 pontos de rede (cabos e conectores) 01 impressora multifuncional laser P&B (com primeiro tonner) CAMPING - 2 aparelhos celulares para check in e controle de acesso + controle entrada Arena 2 aparelhos celulares para check in + controle guarda volumes 1 aparelho celular para check in Diárias dos 6 coordenadores responsáveis pela montagem, desmontagem, treinamento da equipe, controle 24 horas do serviço, resolução de problemas, etc; Insumo de etiquetas para as impressoras; Aluguel e manutenção do maquinário (impressoras, celulares e tablets); Acesso ao aplicativo de credenciamento, controle de acesso, guarda-volumes, equipamentos, alertas, foto de segurança e histórico, com até 35 usuários inclusos; Acesso ao aplicativo dos expositores para leitura dos crachás, com até 50 usuários inclusos; Acesso aos relatórios em tempo real do credenciamento. Contratação: Prestação de serviços	serviço	1	R\$ 75.776,80	R\$ 75.776,80
2.3	Locação de rádios HT - Locação de 150 rádios HTs com 16 canais programáveis - Considerando período de montagem,evento e desmontagem. 150 rádios - 14 dias - (a unidade do rádio sai R\$ 8,57/dia) - Forma de contratação: Locação de Serviços.	locação / diária	14	R\$ 1.285,72	R\$ 18.000,01
2.4	Comunicação Visual - Comunicação visual para as placas de fechamento - Previsão de 800 metros ² Aplicação e retirada. Locação de Serviços.	metro	800	R\$ 37,50	R\$ 30.000,00
2.5	Domo - Constituído em uma cúpula inflável de 6m de diâmetros e 3m de altura, deve ser instalado em local coberto. 6x8 metros (comprimento x largura) e 3,2 m de altura. Horários: até 12 horas por dia. Serviço: Apresentação planetária. Planetário com cúpula de 6m.Capacidade para 40 adultos ou 50 crianças por sessão em local climatizado. Em locais não climatizados, como quadra esportiva, 35 adultos ou 45 crianças. Prestação de Serviços.	locação período	1	R\$ 24.500,00	R\$ 24.500,00
2.6	Grades - Locação de grades - 1000 unidades - Para isolamento de áreas contemplando montagem,evento e desmontagem Locação de Serviços.	unidades	1000	R\$ 8,00	R\$ 8.000,00

2.7	Estrutura para Cenografia - Locação de 550m lineares de fechamento para área da Open / Arena e Camping .Locação de Serviços	metragem	15	R\$ 550,00	R\$ 8.250,00
2.8	Locação de Unifilas - Locação de 350 unidades de unifila Incluso frete de entrega e retirada.Locação de Serviços	locação	350	R\$ 35,00	R\$ 12.250,00
2.9	Cenografia - Credenciamento, Controles de acesso: Arena – Arena x Camping – Portão 24 horas, Comunicação Visual – Pórticos, 1 PÓRTICO ENTRADA, 1 Pórtico entrada Camping, 1 PAINEL BACKDROP EU FUI , 1 LETRA CAIXA Modelo, 10 Totens , 10 Totens de sinalização de evento ARENA : Bancadas Conexão, Bancadas Comunidades, 1 Palco Principal, 2 Palcos Secundários, 3 espaços de WorkShop, 1 espaço Imprensa / Palestrantes , Estúdio CP , 1 Arena Disrupção, Stand - Ovni, Sala Vip, Sala ICP, Sala Produção, Caex , Posto médico , Sala de monitoramento, Sala operacional, ÁREA OPEN, 1 Espaço Campus Play Arena robocore , 1 Arena de Drones , 1 ARENA CAMPUS PLAY, 1 Espaço Simuladores , 1	locação	1	R\$ 720.000,00	R\$ 720.000,00

	Arena Printer Chef 1 espaço Campus Kids, 1 stand institucional, Área Camping: Comunicação visual (adesivo), Guarda Volumes, Checção Premiação . Locação de serviços.				
2.10	Câmeras de monitoramento - Locação de 80 câmeras para serviço de monitoramento de todo evento - IPI - 2mega - full HD, giro de 360º - zoom de 36 óptico // 56 câmeras fixas box IPI - 2 megapixel - full HD com lente varifocal. INCLUSO equipe de monitoramento. - Para período de montagem, evento e desmontagem - contratação locação (14 dias) Locação de Serviços.	locação / dia	14	R\$ 3.771,43	R\$ 52.800,00
2.11	Gerador - Locação de 02 geradores de180 KVA/cada para o período de 26/03 a 31/03 Período de funcionamento de aprox.Previsão de 129 horas de funcionamento por máquina. CABO 120mm X 25m - 112 unidades - CABO 35mm X 25m - 78 unidades - Caixa de Conexão 400A - 10 unidades Os geradores trabalharão em paralelo para garantir a segurança das áreas atendidas. Locação de Serviços.	locação / dia	14	R\$ 7.200,00	R\$ 100.800,00

2.12	<p>Infraestrutura de Hidráulica -INCLUSO: CHUVEIROS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 11 Cabines de Chuveiros (1m x 1m x 2,20m) – Masc. <ul style="list-style-type: none"> - estrutura em alumínio e painel TS - piso antiderrapante com drenagem - portas articulada - iluminação da cabine - ducha eletrônica - saboneteira ▶ 11 Cabines de Chuveiros (1m x 1m x 2,20m) – Fem. <ul style="list-style-type: none"> - estrutura em alumínio e painel TS - piso antiderrapante com drenagem - portas articulada - iluminação da cabine - ducha eletrônica - saboneteira ▶ 02 Cabines de Chuveiros PNE (1m x 1m x 2,20m) <ul style="list-style-type: none"> - estrutura em alumínio e painel TS - piso antiderrapante com drenagem - portas articulada - iluminação da cabine - ducha eletrônica - saboneteira ▶ Complemento Hidráulica <p>Material complementar necessário para montagem das áreas acima mencionadas. Observando que não necessariamente serão usados todos os itens listados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reservatório para água potável - Reservatórios para dejetos - Pressurizador para água potável de ½ cv. - Bomba de ½ cv para água servida - Bomba de 1 cv para detritos - Mangueira 250 libras ½" água potável - Mangueira 250 libras ¾" água potável - Mangueira 250 libras ¾" água servida - Mangueira Chata 2" dejetos - Registros esfera (½", ¾" e 2") - Conexões (½", ¾" e 2") 	período	1	R\$ 92.200,00	R\$ 92.200,00
2.13	<p>Locação de passa cabos - Passa Cabos - Locação de 400 peças de protetor de cabos com 05 canaletas de borracha e tampa</p>	unidade	400	R\$ 35,00	R\$ 14.000,00
	de borracha.				

2.14	<p>Sonorização - Palco Principal - 01 palco: Sistema de som P.A composto de mesa de som digital, caixas de alta, subgraves, caixas de delay, caixas de retorno e cabeamento -</p> <p>1.2 Estrutura em boxtruss para sonorização e iluminação considerando instalação térrea - 36mts</p> <p>1.3 Microfone de mão sem fio UHF 8 un</p> <p>1.4 Microfone headset sem fio - 4 un</p> <p>1.5 rack antenas - 2 un</p> <p>1.6 DI = 2 un Palcos Temáticos - 2 unidades Sistema de sonorização composto de mesa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento 2 unidades</p> <p>2.2 Microfone headset sem fio 01 por palco e 01 volante 2 unidades</p> <p>2.3 Microfone de mão sem fio UHF shure ou sennheiser, 02 por palco Workshops - 02 espaços Sistema de sonorização Classe I, para até 100 pax composto de mesa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento 1 4 8.2</p> <p>Microfone de mão sem fio UHFa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento 2 unidades</p> <p>3.2 Microfone de mão sem fio UHF shure ou sennheiser, 01 por palco 2 unidades</p> <p>3.3 Microfone de mão com fio com pedestal girafa 2 unidades</p> <p>Arena Disrupção - 1 espaço Sistema de sonorização Classe II, para até 200 pax composto de mesa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento 1 unidade</p> <p>4.2 Microfone de mão sem fio UHF 2 unidades Comunidades - 4 Caixas de som amplificada com tripé 4 unidades</p> <p>5.2 Microfone de mão com fio - 4 unidades Drones Sistema de sonorização Classe II, composto de mesa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento 1 unidades</p> <p>7.2 Microfone de mão sem fio UHF 2 unidades Campus Kids - 1 espaço mesa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento 1 unidade</p> <p>8.2 Microfone de mão sem fio UHF - 1 unidade Espaço Printer Chef - 01 espaço Composto de mesa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento Campus Play (Campeonato de Games) Sistema de sonorização Classe II, composto de mesa de som, caixas de som amplificadas e cabeamento - 1 unidade</p> <p>10.2 Microfone de mão sem fio UHF - 2 unidades Técnico de áudio - Palco Principal - 2 palcos</p> <p>Técnico de áudio - Palco Temáticos - 2 palcos Técnico de áudio - Volante para apoio aos outros espaços</p>	locação	14	R\$ 6.964,29	R\$ 97.500,00
------	--	---------	----	--------------	---------------

2.15	<p>Iluminação - Sistema de iluminação: Fresnel para geral de espaços do evento PAR LED 36</p> <p>Ribalta de LED 16</p> <p>Moving Light beam</p> <p>Mini Brut 8</p> <p>Máquina de Fumaça somente para o Encerramento</p> <p>Estrutura em boxtruss iluminação 3.8 Rack Pro Power HPL 24 canais</p> <p>Rack Dimmer 2</p> <p>Mesa de luz Avolite Técnicos para operação durante o período de montagem, evento e desmontagem</p> <p>Locação de serviços</p>	locação	14	R\$ 3.821,43	R\$ 53.500,00
------	--	---------	----	--------------	---------------

2.16	<p>Painel de led + Projetor + TVS - Painel de LED SMD indoor, 4mm, incluindo processadora de vídeo - 4 painéis: 3 para palcos e 1 painel Campus Play medida aproximada de cada painel - 1 Painel 6x4 - 3 painéis 4x3</p> <p>Notebook para projeção Mouse sem fio e ponteira laser</p> <p>Switcher Seamless Kramer ou similar</p> <p>Distribuidores de sinal e todo cabeamento Sistema de projeção + informática</p> <p>Informações do serviço - Para as 2 áreas de Workshop</p> <p>8.1 Projetor multimídia 5.000 ansi lumens fullHD</p> <p>8.2 Tela de projeção 120" formato 16x9</p> <p>8.2 Notebook para apresentação 2</p> <p>8.3 Distribuição de sinal e cabeamento</p> <p>Locação de 6 TVS 50" Locação de 4 TVS de 55" Locação de 1 TV DE 75" Locação de 10 TVS de 46" Técnicos para operação durante o período de montagem, evento e desmontagem .Locação de Serviços.</p>	locação / dia	14	R\$ 8.342,86	R\$ 116.800,00
------	--	---------------	----	--------------	----------------

2.17	<p>Captação e streaming do evento - Streaming para Palco Principal + 2 palcos secundários + Arena</p> <p>Disrupção - Sistema de Streaming para transmissão via web na página do cliente ou youtube (encoder para até 2 destinos), incluindo computador com placa de captura 4 canais SDI padrão broadcast para streaming; Processador i7 com 48GB RAM, 21GB</p> <p>Vídeo dedicado, Licença VMIX, interface de áudio , câmeras e cabeamento para o período do evento. Técnicos para operação durante o período de montagem, evento e desmontagem . Locação de Serviços</p>	locação / dia	6	R\$ 8.333,33	R\$ 50.000,00
------	---	---------------	---	--------------	---------------

2.18	<p>Captação e Streaming da Campus Play (jogos) - Transmissão dos campeonatos: -Valorant, -CS GO 2, -League of Legends. Equipe: - 08 Narradores (02 narradores para cada jogo), - 01 Observer com 02 Pcs, - 01 Diretor Técnico, - 01 Operador de liga (League Ops), - 01 Operador de corte + Replay, - 01 Operador de Streaming. Locação de serviços e prestação de serviços.</p>	locação / dia	4	R\$ 6.250,00	R\$ 25.000,00
------	--	---------------	---	--------------	---------------

2.19	<p>Locação IPAD AIR 2, WI-FI, 4G "9,5"</p> <p>Cor: Branco, Cinza Peso: 0,40 kg - Entrega 26/03 - Retirada 31/03</p> <p>Locação de Serviços</p>	locação / dia	5	R\$ 128,00	R\$ 640,00
------	--	---------------	---	------------	------------

2.20	NOTEBOOK (CORE I5, 8GB RAM, SSD 120GB) Cor: Preto Comp.: 0,35 cm Alt.: 0,02 cm Larg.: 0,25 cm Peso: 2,00 kg - Entrega dia 26/02 - Retirada 31/03 Locação de Serviços.	período	460	R\$ 11,00	R\$ 5.060,00
2.21	Manutenção de cabos e fibras - Equipe para confecção de toda parte de cabeamento do evento, manutenção de todas as fibras e teste de aproximadamente 3000 pontos de internet Equipe para confecção e manutenção de toda a parte de cabeamento das fibras do evento. • Confecção de plugs conectores e cabos de rede de acordocom implantação e todos os pontos de rede de internet no evento • Materiais utilizados para confecção e manutenção: Alicate crimpador Alicate para decapar o UTP Caneta óptica Testador de cabo UTP • Acompanhamento e gestão desde o pré evento ao términodo mesmo. Prestação de Serviços.	serviço	1	R\$ 20.000,00	R\$ 20.000,00

2.22	Contratação de Internet / Serviço de valor adicionado - : Acesso à Internet 5Gbps, Full Duplex, sem limite de conexões simultâneas ou franquia de dados. Contratação de serviços e prestação de serviços.	serviço	1	R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00
2.23	Operação de Games - - consultoria e acompanhamento técnico do pré evento e do campeonato presencial reportes com números dos campeonatos ao término do evento; Ggestão da premiação pós evento . Prestação de Serviços.	serviço	1	R\$ 20.000,00	R\$ 20.000,00
2.24	Arena de Drones: Drones - Arena - Corrida - Espaço de Workshop / equipamentos e infraestrutura: 10 kits compostos por Drone estabilizado + Controle / 5 Kits de manutenção para drones avariados compostos por 4 motores, 6 hélices, 1 carenagem reserva e insumos para solda / 45 Baterias para suportar os drones voando durante todo o período / 1 Maleta de carregamento de múltiplas baterias / 1 Caixa de efeitos sonoros personalizados para competições / 6 óculos de corrida FPV / 2 Controles remotos específicos para Meta Corrida de Drones (Corrida no metaverso) / 2 Computadores com sistema de Meta Corrida instalado e configurado / Sistema de transmissão de imagens em tempo real com 4 receptores integrados / 8 Kits de montagem de mini-drones para workshops de montagem com público / 6 obstáculos geométricos iluminados, posicionados em diferentes alturas / 4 Plataformas de decolagem / 1 Wing Flag / 5 Parleds RGB / 5 Lâmpadas tipo tuboled / 40 metros de fita led RGB / 4 Drones profissionais para exibição ao público / 2 mil metros quadrados de redes de proteção.Prestação de Serviços.	serviço	1	R\$ 20.000,00	R\$ 20.000,00
2.25	Simuladores - Locação de 2 simuladores de corrida - Período de montagem, evento e desmontagem - Transporte Incluso . Locação de Serviços.	unidade período	2	R\$ 12.500,00	R\$ 25.000,00

2.26	<p>Palestrantes - contratação - o valor utilizado para cada palestrante será de acordo com a relevância do nome para o mercado / tema do evento. São programas mínimas de 72 palestras, no entanto, o valor de cache é variável, tendo palestrantes que não cobram o cache para o eventos,, outros que cobram valor baixo e outros que tem valor de impacto dentro da verba, logo, a verba não é totalmente flexível podendo ser paga 1 cache de 420k, 72 cachês de 3.750,00, ou composição variada.- forma de pagamento: Cache via PJ. Contratação de Serviços. Ao menos 8 palestrantes remunerados.</p>	verba	1	R\$ 275.843,98	R\$ 275.843,98
2.27	<p>Infraestrutura elétrica - material e instalação de toda estrutura elétrica do evento</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 UN ART DE ATERRAMENTO DOCUMENTAÇÃO - 1 UN ART DE ELÉTRICA ELÉTRICA <p>1o PAVIMENTO - CAMPING</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N 2o PAVIMENTO - SALAS DE APOIO (11 UNIDADES) - 33 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM A&B CATERING - 6 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N A&B - FOOD TRUCKS (10 UNIDADES) - 10 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T A&B - ILUMINAÇÃO EXTERNA - 20 UN REFLETORES DE 400W LED A&B - LANCHONETE 24H - 6 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N A&B - PRAÇA DE ALIMENTAÇÃO – BEBIDAS - 16 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM A&B PRAÇA DE ALIMENTAÇÃO – RESTAURANTE 				

<ul style="list-style-type: none"> - 8 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM ACESSO ARENA - 3 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM ARENA CAMPUS PLAY - BIVOLT PARA CARREGADORES DE CELULAR - 12 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM ARENA DE DISRUPÇÃO - MESAS - 16 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM COMUNIDADE 1 - MESAS - 60 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM COMUNIDADE 1 - SWITCHES - 10 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N COMUNIDADE 2 - MESAS - 60 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM COMUNIDADE 2 - SWITCHES - 10 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N COMUNIDADE 3 - MESAS - 60 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM COMUNIDADE 3 - SWITCHES - 10 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N COMUNIDADE 4 - MESAS - 60 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM COMUNIDADE 4 - SWITCHES - 10 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PALCO TEMATICO - 2 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T - 7 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PALCO TEMÁTICO MESAS - 2 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM PALCO TEMÁTICO - PALCO - 1 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM PALCO TEMÁTICO - SOM E LUZ - 2 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T PAVIMENTO TÉRREO - ARENA - ACESSO 24H - 4 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – ARENA - ACESSO CAMPING - 4 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – ARENA - ARENA GAMES - 15 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – ARENA - PALCO TEMÁTICO - 2 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T - 7 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – ARENA - WORKSHOP - 11 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM - 1 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – DUCHAS (32 UNIDADES) - 32 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T PAVIMENTO TÉRREO – OPEN - CAEX - 3 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM PAVIMENTO TÉRREO – OPEN - CAMPUS KIDS - 1 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T PAVIMENTO TÉRREO - OPEN - CAMPUS KIDS - EXPOSIÇÃO - 12 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – OPEN - CAMPUS KIDS - MESAS - 18 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM PAVIMENTO TÉRREO – OPEN - CAMPUS KIDS - SWITCHES - 1 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – OPEN - CAMPUS KIDS - TV'S - 2 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – OPEN - CAMPUS PLAY - MESAS - 16 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM PAVIMENTO 				
---	--	--	--	--

<p>TÉRREO – OPEN - CAMPUS PLAY - SWITCHES</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – <p>OPEN - CAMPUS PLAY - TV'S</p> <ul style="list-style-type: none">- 4 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – <p>OPEN - CREDENCIAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none">- 10 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM- 2 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – <p>OPEN - DRONES</p> <ul style="list-style-type: none">- 5 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM- 1 UN PONTO DE AC 63A, CEE FORM, 3F+N+T- 1 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T PAVIMENTO TÉRREO <p>–</p> <p>OPEN - PRINT CHEF (01 UNIDADE 5X7M)</p> <ul style="list-style-type: none">- 8 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T PAVIMENTO TÉRREO <p>– OPEN - RESTAURANTES (01 UNIDADE 10X7M)</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 UN PONTO DE AC 63A, CEE FORM, 3F+N+T				
---	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - 1 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T PAVIMENTO TÉRREO - OPEN - SIMULADORES 01 E 02 - 10 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM - 1 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO – OPEN - STAND GOVERNO - 1 UN PONTO DE AC 63A, CEE FORM, 3F+N+T PAVIMENTO TÉRREO - OPEN - STARTUP & MAKERS - 42 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N PAVIMENTO TÉRREO– OPEN - PETROBRAS (01 UNIDADE 10X10M) - 1 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T SALA DE IMPRENSA CAFETERIA - 1 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N SALA DE IMPRENSA MESAS - 12 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM SALA DE IMPRENSA - SWITCHES - 1 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N SALA DE IMPRENSA TV'S/SOM - 2 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N STUDIO LIVES (20X5M) - 4 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM STUDIO LIVES (20X5M) - SWITCH - 2 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N USE TELECOM (5X5M) - 3 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM - 1 UN PONTO DE AC 32A, CEE FORM, 3F+N+T WORKSHOP - MESAS - 10 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM WORKSHOP - PALCO - 1 UN PONTO DE RÉGUA COM 4 TOMADAS, CEE FORM WORKSHOP SWITCHES - 1 UN PONTO DE AC 16A, CEE FORM, 3F+N Contratação de Serviços e Prestação de serviços. 				
Sub-Total					R\$ 2.166.590,17
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
3.1	Tradutor de Libras - Intérpretes de libras: 2 pessoas x 6 horas x 4 dias (cobertura no evento de 12 horas)- Esses intérpretes ficarão no palco principal e volante. Regime de contratação: Prestação de serviço.	período	16	R\$ 1.100,00	R\$ 17.600,00
3.2	Programa de gerenciamento de resíduos sólidos - Assessoria, plano de gerenciamento, coordenação do gerenciamento de todo resíduo coletado, treinamento com equipes diretamente envolvidas no evento, destinação correta de todos os resíduos, envio de relatório final e equipe para acompanhamento técnico durante todo o evento. Incluso: Esta proposta inclui atividades de triagem, serviço de coleta, transporte, destinação e disposição final dos resíduos sólidos. ** Serão disponibilizadas até 10 caçambas para armazenamento dos resíduos. *** Serão disponibilizados dois profissionais para realização da triagem dos resíduos, que estarão disponíveis, no máximo, sete horas por dia. Regime de contratação: Prestação de serviço	serviço	1950 0	R\$ 1,00	R\$ 19.500,00
3.3	Despachante para liberação do evento -Profissional especializado para demanda de obtenção de documentos e alvará de evento provisório.Regime de contratação: Prestação de serviço	serviço	1	R\$ 11.000,00	R\$ 11.000,00

3.4	Seguro de Responsabilidade Civil - [descrição detalhada da despesa com informações técnicas, sobre período de execução, carga horária, valor de tributos, dentre outras] e indicar o regime jurídico de contratação de profissionais (ex. CLT, RPA, prestação de serviços de empresa) e, nos casos de contratação via CLT, indicar valores referentes aos encargos sociais e trabalhistas] Contratação de Serviços.	seguro	1	R\$ 12.295,69	R\$ 12.295,69
3.5	Ambulância Uti - Contratação de Ambulância Uti móvel pelo período de 20/03 a 26/03 - 01 uti móvel x 12 horas x 7 dias Locação de Uti móvel para período de desmontagem - 01 Uti móvel x 12 horas x 02 turnos X 2 DIÁRIAS - Regime de contratação: Prestação de serviços	locação	9	R\$ 1.900,00	R\$ 17.100,00

3.6	Limpeza - Empresa responsável pela limpeza, limpeza durante o período de montagem, evento e desmontagem 400 diárias Carga horária 12 horas/turno - Incluso todos os insumos necessários. Regime de contratação: Prestação de serviços	serviço	400	R\$ 310,00	R\$ 124.000,00
3.7	Carregadores - Empresa responsável pela alocação de carregadores para carga/descarga e serviços de montagem para o período de montagem, evento e desmontagem, já incluso alimentação e transporte - Carga horária 12 horas/turno	serviço	250	R\$ 230,00	R\$ 57.500,00
3.8	Brigadista - 220 profissionais exclusivos para realização Profissional responsável pela garantia das medidas de segurança do evento, contra riscos, rotas de fuga e prevenção de incêndio. Distribuição por todo o complexo. Carga horária 12 horas/turno - considerando período de montagem, evento e desmontagem. Contratação: Prestação de serviços	diária	220	R\$ 260,00	R\$ 57.200,00
3.9	Segurança - - 575 realização - Profissionais para segurança do evento, conferência na entrada, circulação e obediência a regras e normas de realização. Carga horária 12 horas/turno considerando período de montagem, evento e desmontagem. Estimados 575 diárias / cachês ao valor unitário de R\$ 280,00. Contratação: Prestação de serviços -	diária	575	R\$ 280,00	R\$ 161.000,00
3.10	Posto médico - Posto médico para período do evento, realização. 01 Posto médico x 12 horas x 02 turnos - 5 DIÁRIAS Equipe: 1 médico, 1 enfermeiro, 3 técnicos de enfermagem (24 horas) 1 diária é igual 2 turnos de 12hs. Contratação: Prestação de serviços	diária / locação	10	R\$ 1.900,00	R\$ 19.000,00
3.11	Locação de extintor -Locação de 80 extintores para todo o período distribuídos por todo o evento - Quantidade pode ser alterada após vistoria do Bombeiro .Locação de serviços.	locação	80	R\$ 45,00	R\$ 3.600,00
3.12	Ambulância Simples Remoção - Ambulancia simples remoção (complemento do Posto médico) 1 diária é igual 2 turnos de 12hs Locação de Serviços.	diária / locação	10	R\$ 900,00	R\$ 9.000,00

3.13	Cerimonial - Acompanhamento e assessoria, recepção das autoridades e encaminhamento para salas, identificação das autoridades governamentais e recepção dos mesmos, reserva de cadeiras, acompanhamento e posicionamento das autoridades no palco, preparação de nominatas e execução de pronunciamentos. Suporte abertura, palestras magistrais, encerramento. 6 dias no evento. Prestação de Serviços.	cache / diária	6	R\$ 1.183,33	R\$ 7.100,00
3.14	Credencial - PÚBLICO/ PATROCINADORES/ AUTORIDADES, ETC. - Formato 90x130mm, 4x1 cores em papel rígido laminação brilho frente e verso. - Previsão de 12 artes Cantos arredondados e furo jacaré - Sem cordão . Contratação: Prestação de serviços	unidade	1000 0	R\$ 1,90	R\$ 19.000,00
3.15	Cordão de Credencial - Cordão com LOGO - Cordão de crachá em fita acetinada, formato aberto 800x25mm,com acabamento em argola e jacaré. Digital 4 cores.Prestação de Serviços.	unidade	1000 0	R\$ 2,90	R\$ 29.000,00
3.16	Pulseira Serviços - Pulseira Tyvek - 20.000,00 para serviços, área vip, day pass, governo, etc. Identificação e circulação nas áreas do evento.Prestação de Serviços.	unidade	2000 0	R\$ 0,20	R\$ 4.000,00
3.17	Camiseta para equipe / colaboradores - Camiseta para equipe do evento,colaboradores e voluntários - Camisetas gola careca algodão fio 30.1,personalizada em serigrafia 1 cor peito e 1 cor nas costas.(4 Artes e cores da malha diferentes)Prestação de Serviços.	unidade	350	R\$ 24,94	R\$ 8.729,00

3.18	Logística Arena Robocore - transporte individualizado devido cuidado com as peças. transporte - Iveco 4 metros - Retirada no galpão da Robocore em SP, entrega no Mané Garrincha; Transporte de ida e volta . Contratação Prestação de serviços	trajeto	4	R\$ 3.300,00	R\$ 13.200,00
3.19	Arquiteto/ Engenheiro de segurança - Responsável pelo planejamento e entrega da planta completa - Desenho e implantação do evento no espaço, alterações, sinalização de riscos, alterações e adaptações, com todos os espaços aprovados, informações obrigatórias por lei, tais como sinalização de metragem de corredores, entradas, saídas. Incluso reuniões presenciais durante todo o período do pré evento,evento desmontagem - Contratação: Prestação de serviços	projeto	1	R\$ 35.000,00	R\$ 35.000,00
3.20	Concepção Visual do projeto - Responsável pela identidade visual de todos os espaços do projeto, trabalhando na concepção visual de todas as áreas de cenografia depois que o Key visual foi aprovado. Prestação de Serviços.	serviço	1	R\$ 5.500,00	R\$ 5.500,00
3.21	Coordenador de Credenciamento - Responsável pela gestão de toda equipe de credenciamento, links de credenciamento,gestão de todo material utilizado no credenciamento (pulseiras, cordões, credenciais) que irá atender o público visitante durante todo o período do evento 1 pax x 1/2 1 mês de trabalho (período). Prestação de Serviços.	período	1	R\$ 5.831,02	R\$ 5.831,02

3.22	Produtor de Áreas - 06 profissionais para período de montagem,evento e desmontagem - 6 profissionais x 1 mês	período	6	R\$ 6.000,00	R\$ 36.000,00
3.23	Produtor Revista Científica - Curador da revista científica, responsável pela validação, acompanhamento dos projetos publicados junto com o corpo técnico da revista responsável por avaliar a aderência dos projetos as diretrizes da revista; Além de acompanhar durante o evento os projetos participantes do espaço Campus Future; Prestador de Serviços.	período	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00
3.24	Produtor Area Open - Responsável pela coordenação de toda a área Open do evento, alinhamento de todas as entregas desse espaço com os principais parceiros envolvidos + Praça de alimentação desde o início da montagem até o término da desmontagem - 1 profissional x 20 dias (conta-se o período). Prestação de Serviços.	período	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
3.25	Produtor Operacional - Caex Produtor responsável por receber todos os projetos do evento, e liderar aprovação com a área de arquitetura, durante o evento fica responsável pelo acessos de todos os fornecedores envolvidos no evento - 1 profissional x 1 mês . Prestação de Serviços.	período	1	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
3.26	Assistente de conteúdos - Responsável pela estratégia na execução e a integração das comunidades aos conteúdos a serem apresentados no evento. Tem como objetivo planejamento e coordenação das atividades das comunidades - Atuam na pré produção e durante todos os dias do evento - 2 profissionais x 2 meses . Prestação de Serviços.	mês	4	R\$ 2.975,00	R\$ 11.900,00
3.27	Produtor de Logística - Profissional responsável pelo planejamento, definição e execução de toda logística do evento. Considerando 2 meses de trabalho.Prestação de Serviços.	mês	2	R\$ 5.000,00	R\$ 10.000,00
3.28	Colab (colaboradores distribuídos pelo evento_ Ajuda de custo para colaboradores responsáveis auxílio em todas as áreas do evento,palestrantes,espaços de atividades,palcos,credenciamento - Valores para pacote - 30 colaboradores x 10 dias. Contratação: voluntariado com verba	serviço	28	R\$ 1.200,00	R\$ 33.600,00

	de custo de R\$ 1.200,00. Prestação de Serviços.				
3.29	Passagens aéreas EQUIPE, PALESTRANTES E PARCEIROS - PASSAGEM NACIONAL: Média de 110 pessoas entre equipe, parceiros e palestrantes - nível brasil. Prestação de Serviços.	verba	1	R\$ 200.000,00	R\$ 200.000,00
3.30	Hospedagem - Apto SGL - 250 diárias para equipe, parceiros, e palestrantes - Divisão entre aptos sgl e dbl - Período de 19/03 a 02/04 - os hóspedes são alocados com capacidade de diárias totais, para que seja possível o transporte ida/volta para o evento seja feito com maior agilidade / economicidade. orçado hotel com disponibilidade pelo período mencionado e total de 510 diárias. Locação de serviços.	diária	250	R\$ 366,45	R\$ 91.612,50
3.31	Hospedagem - Apto DBL - 293 diárias para equipe, parceiros, e palestrantes - Divisão entre aptos sgl e dbl - Período de 19/03 a 02/04 . Locação de Serviços.	diária	293	R\$ 418,95	R\$ 122.752,35

3.32	Transfer Van - In / Out evento, equipe, parceiros e palestrantes - Contratação de Vans para Shuttle de palestrantes, equipe, e parceiros Hotel x Local do evento x Hotel - Considerando diária de 12 horas - com 100km incluso. Locação de serviços.	serviço	1	R\$ 20.650,00	R\$ 20.650,00
3.33	Coffee break -coletiva de imprensa - Verba para welcome coffee da Coletiva de Imprensa para até 100 pessoas; : Lanches frios, pão de queijo, frutas, petit four, bolo, água, suco, refrigerante e café - Incluso reposição e utensílios: copos, guardanapos, descartáveis, etc... Locação de Serviços.	serviço / produtos	1	R\$ 3.200,00	R\$ 3.200,00
3.34	Catering para salas - Verba para catering das salas com os seguintes: Petit Fours; snacks, bolos, Pães de queijo; mini sanduíches, frutas, água, sucos, refrigerantes e café considerando os 2 abastecimentos diários, um na parte da manhã e um na parte da tarde - Stand governo - Sala Instituto - Sala Vip - Sala de produção - Sala de palestrantes - Todos esses espaços são controlados com acesso via pulseira. Contratação via prestação de serviços e/ou aquisição . Locação de Serviços.	[unidade]	5	R\$ 7.100,00	R\$ 35.500,00
3.35	Alimentação (Café da manhã) - voluntários e colabs- Limite máximo de 770 tickets de café da manhã, para equipe de voluntários e colaboradores do evento Cardápio do café: café, leite, suco, lanche, frutas e bolo - contratação: via prestação de serviços e/ou aquisição. Locação de Serviços.	[unidade]	770	R\$ 27,00	R\$ 20.790,00
3.36	Alimentação equipe - Limite máximo de 4200 tickets refeição para todos os dias desde o primeiro dia de montagem até o último de desmontagem do evento considerando ALMOÇO e JANTAR . Tipo de Contratação: prestação de serviço e/ou aquisição.Locação de Serviços.	[unidade]	4200	R\$ 32,00	R\$ 134.400,00
3.37	Locação de espaço - estádio Mané Garrincha - Locação do estádio Mané Garrincha para realização do evento - Período de montagem - evento e desmontagem - Total de 14 diárias De 20/03 a 02/04 - montagem começa no dia 20/03, mas o espaço é aberto um dia antes para vistoria , recebimento de material e preparo. Contrato e repasse.Locação de Serviços.	locação	14	R\$ 122.142,87	R\$ 1.710.000,00
Sub-Total					R\$ 3.078.560,56
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade					
4.1	Foto e Vídeo - Captação de todas as atividades do evento, gravação dos depoimentos e entrevistas, time lapse, imagens aéreas, edição diária de vídeos resumos do dia, edição aftermovie, vídeo final com dados numéricos do evento, fotografia de todas as atividades e entrega de fotos em tempo real. // Edição, finalização para web, upload Youtube e imagens aéreas.Locação de Serviços.	serviço	6	R\$ 3.833,34	R\$ 23.000,03
4.2	Assessoria de Imprensa - Mapeamento, triagem, criação e produção de matérias para divulgação do evento em todos os tipos de mídia, por um período de 2 meses.Prestação de Serviços.	mês	2	R\$ 9.950,00	R\$ 19.900,00

4.3	Gestão de Marketing Digital / Trajeto / Comunicação- Gestão e execução de planejamento de tráfego, impulsionamento de mídias nas redes sociais Fb,Instagram, Twitter - Anúncios Facebook, Instagram e Twitter + Mídia Offline .Locação de serviços.	verba	1	R\$ 55.000,00	R\$ 55.000,00
4.4	Clipping -Contratação de clipping para evento - Pré-Evento Monitoramento semanal, com envio às sextas-feiras, às 14hs • Layout básico, mas com possibilidade de leitura e impressão das matérias; • Mailing de envio até 20 usuários (após esse número comunicar); • Clipping com o conteúdo dos eventos (impresso e online,rádio e TV). • Durante o Evento – Monitoramento Diário, com envio aomeio dia.Prestação de Serviços.	serviço	1	R\$ 2.750,00	R\$ 2.750,00
4.5	Influenciadores -Contratação de nomes relevantes no mercado com função de influencers, youtuber, blogueiro ou semelhança de relevância para ampliar a comunicação do evento. Serão negociadas ações que ampliem a visibilidade do evento e seu alcance de público. A verba será repartida de acordo com o nome /relevância de cada influenciador, variando entre os nomes. A proponente se compromete em apresentar a relação de todos os envolvidos junto a prestação de contas do projeto. Contratação via agência ou emissão de nota fiscal. Prestação de serviços.	verba	1	R\$ 134.555,00	R\$ 134.555,00
4.6	Mega Banners - Produção de banner para comunicação visual externa do local de realização.Prestação de Serviços.	verba	1	R\$ 140.000,00	R\$ 140.000,00
Sub-Total					R\$ 375.205,03
VALOR TOTAL>>>					R\$ 7.500.000,00

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

PORTFÓLIO DA OSC

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

[] OUTROS. Especificar: apresentação argumentação inexigibilidade e exclusividade

DECLARAÇÕES

DECLARAÇÃO DE DÉBITOS

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da lei, que inexistem quaisquer débitos 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, 21 de março de 2024

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

DECLARAÇÃO DE TRIBUTO SE ENCARREGO SOCIÁIS
E TRABALHISTAS E % DE VERBAS RESCISÓRIAS

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da lei, que 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.

São Paulo, 21 de março de 2024

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

DECLARAÇÃO

Cumprimento do Art. 28, Decreto 37.843/2016

Declaro para os devidos fins, em nome do Instituto Campus Party, inscrito no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda - CNPJ/MF - sob o no 10.912.323/0001-05, com sede na Avenida Paulista, 171 - 4o andar - Bela Vista - São Paulo/SP, CEP 01311-904, São Paulo, que estamos em conformidade com o Art. 28, Decreto 37.843/2016.

São Paulo, 21 de março de 2024.

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

DECLARAÇÃO

Art. 7o XXXIII, CF

Declaro para os devidos fins, em nome do Instituto Campus Party, inscrito no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda - CNPJ/MF - sob o nº 10.912.323/0001-05, com sede na Avenida Paulista, 171 - 4o andar - Bela Vista - São Paulo/SP, CEP 01311-904, São Paulo,, que estamos em conformidade com o Art. 7o XXXIII, CF: Art. 7o São direitos dos trabalhadores urbanos e rurais, além de outros que visem à melhoria de sua condição social: XXXIII - proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de dezoito e de qualquer trabalho a menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz, a partir de quatorze anos; (Redação dada pela Emenda Constitucional no 20, de 1998)

São Paulo, 21 de março de 2024.

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

DECLARAÇÃO

Declaração de não celebração de convênios anteriores referente ao mesmo objeto

Declaro para os devidos fins, em nome do Instituto Campus Party, inscrito no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda - CNPJ/MF - sob o no 10.912.323/0001-05, com sede na Avenida Paulista, 171 - 4o andar - Bela Vista - São Paulo/SP, CEP 01311-904, São Paulo, que estamos em conformidade com a não celebração de convênios anteriores, referente ao mesmo objeto.

São Paulo, 21 de março de 2024.

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

Declaração de não celebração de convênios anteriores referente ao mesmo objeto

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da lei, que mesmo não sendo responsável pela contratação direta de pessoal para a execução do projeto, o Instituto Campus Party compromete-se a aplicar as normas da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) quando a parceria envolver repasse de recursos para pagamento de despesas de pessoal. Nesse sentido, em casos excepcionais em que houver repasse de recursos para pagamento de pessoal, nos comprometemos a provisionar os percentuais e valores necessários para as verbas rescisórias, conforme estabelecido pela CLT. Tais provisionamentos serão realizados de acordo com as disposições legais vigentes e de forma transparente, garantindo o cumprimento das obrigações trabalhistas e o respeito aos direitos dos trabalhadores envolvidos no projeto.

São Paulo, 21 de março de 2024.

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE LEGAL

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da lei, que a referida organização e seus dirigentes não incorrem em qualquer das vedações previstas no art. 39 da Lei Nacional nº 13.019/2014 e no art. 8º do Decreto Distrital nº 32.751/2011.

Comprometemo-nos a cumprir integralmente com todas as disposições legais e regulamentares pertinentes, zelando pela transparência, legalidade e ética em todas as nossas ações e relações.

São Paulo, 21 de março de 2024

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

DECLARAÇÃO DE VERACIDADE

Por meio desta declaração, atestamos a veracidade e a expressão de verdade de todo o contexto apresentado no plano de trabalho elaborado para o projeto em questão. Confirmamos que todas as informações contidas no documento são precisas, completas e refletem fielmente os objetivos, metas, atividades e recursos necessários para a execução do projeto conforme acordado.

Comprometemo-nos a cumprir todas as etapas e atividades descritas no plano de trabalho, assim como a utilizar os recursos disponibilizados de maneira eficiente e transparente, em conformidade com as diretrizes estabelecidas pela Secretaria da Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal.

Estamos à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas ou fornecer informações adicionais que possam ser necessárias para garantir o pleno entendimento e a correta execução do projeto. Atenciosamente,

Sidiane Zanin

Sidiane Zanin (Mar 21, 2024 22:07 ADT)

Sidiane Zanin

Presidente Executiva

Instituto Campus Party

CPBSB6_PLANODETRABALHO_modeloportaria_v4.docx

Final Audit Report

2024-03-22

Created:	2024-03-22
By:	Instituto Campus Party ICP (silvia.bertochi@institutocampusparty.org.br)
Status:	Signed
Transaction ID:	CBJCHBCAABAAAXvr8qazYyfK9_oHTTb1beFEH4MBk2Odx

"CPBSB6_PLANODETRABALHO_modeloportaria_v4.docx" History

 Document created by Instituto Campus Party ICP (silvia.bertochi@institutocampusparty.org.br) 2024-03-22
- 1:06:34 AM GMT

 Document emailed to Sidiane Zanin (contratos@institutocampusparty.org.br) for signature 2024-03-22
- 1:06:38 AM GMT

 Email viewed by Sidiane Zanin (contratos@institutocampusparty.org.br)
2024-03-22 - 1:06:50 AM GMT

 Document e-signed by Sidiane Zanin (contratos@institutocampusparty.org.br) Signature
Date: 2024-03-22 - 1:07:21 AM GMT - Time Source: server

 Agreement completed.

2024-03-22 - 1:07:21 AM GMT



