



CAMPUS PARTY BRASÍLIA | 2019

PLANO DE TRABALHO

Projeto apresentado ao

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

JUNHO / 2019

Sumário

1.	DADOS CADASTRAIS	4
1.1	- DA ORGANIZAÇÃO	4
1.2	- DO RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO	4
1.3	- DADOS BANCÁRIOS	5
1.4	- DIRETORIA	5
1.5	- CORPO TÉCNICO	5
1.6	- CONSELHO FISCAL	6
2.	DO PROJETO	6
2.1	IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO	6
2.2	OBJETIVO GERAL	7
2.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
2.4	JUSTIFICATIVA	11
2.5	PÚBLICO ALVO / BENEFICIÁRIOS	12
2.6	ÁREA DE ABRANGÊNCIA	12
2.7	METODOLOGIA	13
2.8	CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL / QUALIFICAÇÃO EQUIPE TÉCNICA	16
3.	METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS	18
3.1	INDICADORES	18
a.	INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO FEEL THE FUTURE	18
b.	INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO STEAM	19
c.	INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO ENTREPRENEURSHIP	20
a.	INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO CODERS	20
b.	INDICADOR 5: CONTEÚDOS - PALCO CREATIVITY	21
c.	INDICADOR 6: CONTEÚDOS - ÁREA STARTUP & MAKERS	22
a.	INDICADOR 7: CONTEÚDOS – ÁREAS DE WORKSHOPS	23
4.	OBRIGAÇÕES	24
5.	MÉTODOS DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO	26
6.	INVESTIMENTO	26
6.1	RECURSOS FINANCEIROS	26
6.2	CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO	26
6.3	CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	27
6.4	PLANO DE APLICAÇÃO DOS RECURSOS	27
6.5	CONTRAPARTIDAS	27
7.	SOBRE TRIBUTOS E ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS, BEM COMO % DE VERBAS RESCISÓRIAS	30
8.	SOBRE A AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA	30
9.	SOBRE A DESTINAÇÃO DE OUTRAS FONTES DE RECURSOS	30
10.	PRAZOS E VIGÊNCIA	31
11.	DECLARAÇÃO	31



À
Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal

Plano de Trabalho Campus Party Brasília 2019

Prezado Secretário,

Por meio deste documento, apresentamos o projeto Campus Party Brasília que chega ao ano de 2019 realizando a 3ª edição da Campus Party na capital federal.

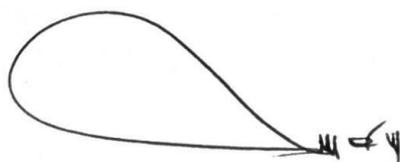
Desde a sua primeira edição em Brasília o apoio institucional do Governo do Distrito Federal esteve presente no desenvolvimento da Campus Party e, conseqüentemente, contribuindo para o crescimento do ecossistema de tecnologia, inovação e empreendedorismo do DF. A participação do GDF não somente nos engrandece e nos honra como também reafirma o posicionamento em melhorar a vida do cidadão e buscar iniciativas que conduzem ao reconhecimento de um governo inovador e de uma sociedade mais inovadora.

A Campus Party Brasília 2019 acontecerá de 19 a 23 de junho de 2019 e oferecerá, dentre esses dias, 24 horas de atividades contínuas e uma robusta estrutura para atender todos os seus participantes da melhor forma possível, propiciando a melhor oportunidade e o melhor cenário possíveis para que eles aprendam, produzam e compartilhem conhecimento entre si.

O evento oferece uma vasta programação em seus palcos e áreas de workshops que tratam dos mais variados assuntos dentre empreendedorismo, criatividade, inovação, ciência e entretenimento, além de espaços dedicados à educação digital e atividades especiais como hackathons que tem como foco o desenvolvimento de soluções para diferentes problemas e desafios nos mais diversos segmentos econômicos e sociais, incluindo governo.

Nada mais havendo, coloco-me à disposição na expectativa de contar com vossa colaboração.

Respeitosamente,



Instituto Campus Party
Francesco Farrugia
Diretor Geral

1. DADOS CADASTRAIS

CP Instituto™

Instituto Campus Party

Praça Ramos de Azevedo, nº 209 · Conjunto 43
CEP: 01037-010 · São Paulo / SP

www.institutocampusparty.org.br | www.campus-party.com.br



1.1 - DA ORGANIZAÇÃO		
Nome da entidade Instituto Campus Party		CNPJ 10.912.323/0001-05
Rua Praça Ramos de Azevedo 209	Bairro República	Cidade São Paulo
Complemento Conjunto 43	Estado São Paulo	CEP 01037010
Telefone: (11) 3056-6000	Celular: (11) 97189-9957	
E-mail: patricia.ruiz@institutocampusparty.org.br		
Site: http://www.campus-party.org/		
1.2 – DO RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO		
Nome completo: Francesco Farruggia		
CPF: 844.514.835-49		RG: V-448414-3
Endereço: Condomínio Buscavida, Condomínio Laguna do Sol	Bairro: Estrada do Coco	Cidade: Camaçari
Complemento: Lote 03, KM 08	Estado: Bahia	CEP: 42800-000
Telefone: (11) 3056-6000	Celular: (71) 99973-9307	

CP Instituto™

Instituto Campus Party

Praça Ramos de Azevedo, nº 209 · Conjunto 43
CEP: 01037-010 · São Paulo / SP

www.institutocampusparty.org.br | www.campus-party.com.br



E-mail: farruggia@protonmail.com	
Cargo: Presidente	
Eleito em: 31/03/2019	Vencimento do mandato: 31/03/2021
1.3 – DADOS BANCÁRIOS	
Banco: Banco de Brasília	
Agência: 0270	Número da Conta: 46.386-0
1.4 – DIRETORIA	
Nome completo: Francesco Farruggia	Cargo: Presidente
1.5 – CORPO TÉCNICO	
Nome completo: Patrícia Santos Guerra Ruiz	Cargo: Secretária
1.6 – CONSELHO FISCAL	



Nome completo: Sidiane Claudia Zanin	Cargo: Conselheiro Fiscal

2. DO PROJETO

2.1 IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome do evento: Campus Party Brasília 2019

Período pretendido total: das 8hs do dia 13 de junho as 20hs do dia 25 de junho de 2019.

- **Período de Montagem do evento:** das 8hs do dia 13 de junho de 2019 as 20h do dia 18 de junho de 2019;
- **Período de Montagem dos estandes na área Open Campus:** das 8hs do dia 16 de junho de 2019 até às 20hs do dia 18 de junho de 2019;
- **Período de realização da área denominada Arena:** das 12hs do dia 19 de junho de 2019 as 12hs do dia 23 de junho de 2019;
- **Período de realização da área denominada Open Campus:** das 10hs do dia 20 de junho de 2019 as 21hs do dia 22 de junho de 2019;
- **Período de Desmontagem do evento:** a partir das 12hs do dia 23 de junho de 2019 até às 20hs do mesmo dia; e a partir das 8hs do dia 24 de junho de 2019 até as 20hs do mesmo dia; e a partir das 8hs do dia 25 de junho de 2019 até as 20hs do mesmo dia.

Número de diárias, considerando montagem, realização e desmontagem: 13 dias.

2.2 OBJETIVO GERAL

O projeto Campus Party Brasília 2019 tem como objetivo fomentar o distrito federal dentro das temáticas da comunidade global da Campus Party: empreendedorismo, criatividade, desenvolvedores, ciência e entretenimento. Afirmando o Distrito Federal no cenário de inovação e tecnologia global, através de experiências em encontros presenciais ou online, palestras, workshops, desafios de inovação aberta com os atores locais: empresas, instituições de ensino, comunidades, parceiros de mídia e instituições públicas.

Sendo Brasília a capital federal e levando em consideração a importância de incentivar o evento vemos a parceria entre o Instituto Campus Party e o Governo do Distrito Federal com



grande significado para o serviço público bem como para instituições, ongs e empresas privadas reforçando as temáticas necessárias para que haja um desenvolvimento ainda maior da população.

Pretende-se:

- Inovar apresentando novas ferramentas tecnológicas e cenários futuros
- Inserir os indivíduos no cenário tecnológico atual e indicador de futuro a partir de atividades disponibilizadas gratuitamente nas áreas físicas do evento ou através da transmissão web gratuita das palestras que acontecem nos palcos;
- Proporcionar o ambiente ideal para conectar pessoas e projetos inovadores de diferentes segmentos e incentivar a criação de novos projetos;
- Provocar a curiosidade e busca por informações, conteúdos, cursos e atividades relacionados às ferramentas tecnológicas para melhorar nosso futuro como inteligência artificial, internet das coisas, robótica, drones, ciência de dados, cidades inteligentes cibernéticas, etc;
- Promover um cenário apto ao ecossistema empreendedor convocando startups, investidores, empresas, mentores e aceleradoras para participarem das atividades correlatas;
- Incentivar estudos e pesquisas para o desenvolvimento de tecnologias alternativas, produção e divulgação através da reprodução de conhecimentos técnicos e científicos no que tange as atividades mencionadas no Projeto Campus Party;
- Promover a capacitação de pessoas em ferramentas tecnológicas relacionadas temas as temáticas da Jornada Campus Party e a participação de jovens em programas de inovação, pesquisa e desenvolvimento;
- Fomentar a discussão sobre os rumos do meio digital, da internet e da educação;
- Expor as principais inovações tecnológicas e fomentar a troca de conhecimento e debates sobre os temas;
- Estruturar ambiente democrático onde instituições públicas e privadas possam se comunicar com novos talentos gerando oportunidades a todos;
- Utilizar a plataforma campuse.ro (via site e aplicativo) para divulgar as atividades e conectar pessoas.

2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A Campus Party Brasília 2019 será um grande catalisador de talentos de diversos segmentos. Conectará em 4 anos pessoas de diferentes áreas de conhecimento em diversos níveis, onde compartilharão suas experiências teóricas e práticas em um ambiente democrático, sem barreiras ou divisões.



Com diferentes atividades os conteúdos contribuirão para uma sociedade mais informada por meio dos seguintes pilares tecnológicos:

1. Internet das Coisas

A Internet das Coisas, também conhecida pela sigla IoT (*do inglês Internet of Things*), é um conceito que lida com a conexão de dispositivos físicos. Não se trata apenas de ter mais dispositivos para acesso a internet por meio de uma melhor conectividade entre diversos objetos ajudando a melhorar suas utilidades. Dentre muitos exemplos podemos mostrar esta conectividade acontecendo nos lares com a utilização de celulares, televisão, geladeira, ar condicionado e campainha por exemplo. Nas empresas por exemplo com relatórios da utilização de equipamentos e seus dados guardados em nuvem. No setor público também existem aplicações de coisas conectadas, como postes de iluminação conectados, lixeiras inteligentes entre outras aplicações que podem auxiliar o poder executivo.

2. Computação em nuvem

Na computação em nuvem, os sistemas são compartilhados e conectados através de servidores em qualquer lugar do mundo por meio da internet. Isso permite se amplie os limites dos servidores pessoais ou corporativos pelas possibilidades de conectividade entre os sistemas. Como resultados têm-se os serviços mais baratos e eficientes do que o modelo antigo dando espaço para o investimento em mão de obra especializada.

3. Big Data

Big Data é o termo utilizado para se referir a uma quantidade imensa de dados que é coletada e armazenada em servidores tanto locais como em nuvem pela utilização da rede mundial de computadores.

4. Segurança

A segurança está entre as maiores preocupações de grandes empresas que dedicam diversas áreas para tratar do assunto.

Com a constante atualização das áreas de segurança com a utilização de máquinas inteligentes faz-se necessário profissionais que entendam a comunicação entre as máquinas e com as máquinas. As necessidades vão além de profissionais de suporte técnico mas também engenheiros de hardware e software que possam entender os sistemas de informação e prevenir falhas de segurança na comunicação entre as máquinas.



5. Inteligência artificial

Com o Big Data (coleta, armazenamento e tratamento de dados), a internet das coisas (conexão entre máquinas e sistemas) e a Segurança vemos a necessidade cada vez maior de que os jovens estejam cientes que a interface humana é necessária para todas essas áreas.

Apesar de a inteligência artificial (IA) seja o que permite a tomada de decisão da máquina sem a interferência humana para as operações pretendemos acabar com o mito de que Inteligência Artificial substituirá as pessoas e acabaram com os postos de trabalho. Os empregos como conhecemos hoje se transformarão em outros tantos novos surgirão.

O sistema que utiliza inteligência artificial pode realizar tarefas, armazenar e analisar milhões de dados e controlar linha de produção, mas não será capaz de criar estratégias do zero. Ainda, diferentes emoções e características adquiridas mesmo em um contexto onde a Inteligência Artificial esteja, ainda haverá a necessidade de interação entre o homem e a máquina.

6. Privacidade de Dados

Os conceitos privacidade envolvem riscos como rastreamento de informações, vigilância, observadores intermediário e roubo de informação. Já a privacidade digital os riscos envolvem Cookies, Impressão Digital, Motores de Busca, Redes Sociais, Geolocalização, Provedores de internet entre outros riscos à privacidade.

A Privacidade na internet envolve a capacidade de controlar como e quais informações produzidas pelo usuário podem ser acessadas, gravadas e compartilhadas a terceiros no âmbito da Internet. Importante ter em mente que segurança de dados não é o mesmo que privacidade. Muitas pessoas confundem ambas ou até acreditam ser a mesma coisa. Apesar de terem o mesmo objetivo, que é a proteção de dados sensíveis, segurança de dados e privacidade não se resumem na mesma coisa.

Segurança de dados e privacidade têm abordagens bastante diferentes para alcançar o objetivo principal. A segurança de dados está mais focada em proteger a informação de ataques cibernéticos e violações. Já a privacidade trabalha a parte de como essa informação é coletada, compartilhada e utilizada.

A importância de falar sobre privacidade é que mesmo após notícias sobre ataques cibernéticos e violação de dados a preocupação com a privacidade ainda é muito pequena.



Para incentivar a troca de conhecimento convidamos diferentes perfis de pessoas para um ambiente colaborativo e criativo, sendo jovens e adultos, de empreendedores a já profissionais reconhecidos, palestrantes especialistas, comunidades, instituições públicas e privadas.

Para esse contexto benefícios trazidos projeto serão:

- Atualização do conhecimento que impactem nos níveis acadêmicos, sociais e intelectuais;
- Intercâmbio entre jovens talentos com empresas e instituições participantes;
- Imersão de jovens e adolescentes em temas que os despertem para as profissões do futuro;
- Networking entre as pessoas, de projetos embrionários, startups, empresas já estabelecidas e instituições em geral;
- Fortalecimento da cultura digital regional;
- Engajamento de comunidades de diferentes segmentos e de todo o país, reforçando uma rede importantíssima que reúne raros talentos;
- Popularização de metodologias aplicadas à formação dos indivíduos nas linhas educacionais e profissionais;
- Democratização do acesso às informações relacionadas a inovação e a tecnologia;
- Fortalecimento da cultura empreendedora da região através da exposição de cases de sucesso, modelos de negócio e ferramentas que auxiliam na jornada de um negócio;
- Favorecimento de conteúdos propostos pelas comunidades, criando uma rede de curadoria incentivando a descoberta e promoção de novos temas e talentos;
- Ampliação do conhecimento dos participantes e apresentação de possibilidades de aplicações das ferramentas tecnológicas em diferentes áreas como arte, educação, saúde e meio ambiente.

2.4 JUSTIFICATIVA

A Campus Party nasceu na Espanha, na cidade de Valência em 1997, a partir de um encontro de jovens antenados com o universo da tecnologia, naquele ano as operadoras de telefonia estavam começando a difundir a internet para uso doméstico, que juntos criaram um grande festival para reunir pessoas, pensadores, influenciadores e empresas com o intuito trazer, discutir e fomentar assuntos como inovação, criatividade, ciência, empreendedorismo, robótica e entretenimento digital conectados a na rede mundial de computadores - a Internet. Ao longo dos anos, formou um grupo entusiasmado que acabou tornando a comunidade como referência no quesito experiência tecnológica e tal fato impulsionou a internacionalização da



Campus Party para diferentes locais, tornando-se um dos principais encontros de pessoas que utilizam tecnologia como ferramenta para mudar o mundo.

A Campus Party de olho no Brasil, que estava em crescente ascensão realizou a primeira edição da Campus Party no país em 2008 na cidade de São Paulo. Logo se consolidou como um dos principais hubs de comunidades dentro das suas temáticas centrais, deixando de ter apenas uma edição especial para se tornar o país mais importante dentro da comunidade global. Além de grandes encontros desta comunidade em São Paulo, tivemos a necessidade de também ter grandes encontros regionais em outras cidades do Brasil: Recife, Salvador, Natal, Belo Horizonte, Pato Branco, Porto Velho e também a capital federal Brasília, que no ano de 2018 se consolidou como o 2º maior encontro presencial da comunidade no Brasil.

As palestras, debates e oficinas fazem da Campus Party uma experiência única, neste período se transforma no principal ponto de encontro das mais importantes comunidades digitais do país, momentos onde é possível interagir, compartilhar conhecimento, produzir novidades e por seus palcos acompanhar as principais tendências de um universo onde inovar é transformar o padrão em coisas novas.

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

A Campus Party possui ampla experiência adquirida ao longo da última década realizando encontros presenciais em diversos lugares e formatos levando novas tendências para jovens e adultos nos mais diversos setores. Catalisando o ecossistema e criando uma comunidade própria, que hoje possui engajamento entre os próprios campuseiros e comunidades atuantes nos encontros. Incentivamos a troca de conhecimento e experiências, sejam elas técnicas como



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

2.5 PÚBLICO ALVO / BENEFICIÁRIOS

O Instituto Campus Party propõem atividades que tem como foco jovens de até 25 anos e profissionais de diferentes temáticas para que haja uma verdadeira interação através da multidisciplinaridade de conhecimento onde proporcionará incentivo para que a geração de novos projetos e empresas com a geração de emprego e renda para que se apresente um futuro melhor não só para os descendentes de Brasília como para todo participantes.

2.6 ÁREA DE ABRANGÊNCIA

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

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

A Campus Party auxilia nesse intercâmbio oferecendo um ecossistema construído pelos jovens que incentivam difusão de idéias e a construção de projetos. Propagar o ciclo colaborativo do evento impulsiona as pessoas a buscarem conceitos e práticas nas novas tecnologias apresentadas.

O espaço democrático estabelecido pela Campus permite que jovens de diferentes perfis e interesses possam se atualizar e gerar um ciclo de trocas de conhecimento. A Campus Party potencializa o conhecimento quando ultrapassa os limites físicos do evento.

2.7 METODOLOGIA

CP Instituto™

Instituto Campus Party

Praça Ramos de Azevedo, nº 209 · Conjunto 43
CEP: 01037-010 · São Paulo / SP

www.institutocampusparty.org.br | www.campus-party.com.br



A Campus Party Brasília 2019 contará com uma programação voltada para a experiência das pessoas com ferramentas tecnológicas em diversos níveis e áreas de atuação. Pretende-se construir um lugar igualitário que impulse o contato entre todos os participantes e conseqüentemente fomente a troca de conhecimento. Serão trabalhadas diferentes temáticas para mostrar ao público novas tendências e ideias.

Com o objetivo de tornar a vivência dos participantes ainda melhor, a Campus Party Brasília 2019 será dividida em Open Campus (Área Gratuita), Arena (Área Paga) e Camping (Barracas dos Campuseiros com direito a barraca). Melhor descrição das áreas abaixo:

Open Campus

A OpenCampus oferece entrada gratuita ao grande público e pessoas com diferentes perfis e interesses, onde o objetivo é conectar qualquer cidadão às novas tecnologias e áreas de aprendizado.

Trata-se de um ambiente interativo e pensado para que o público possa entrar em contato com as diversas formas de apoio à tecnologia, inovação e criatividade digital. Com acesso livre para qualquer pessoa, o espaço recebe famílias, estudantes, universitários, profissionais e autônomos envolvidos ou meramente interessados em tecnologia.

Será neste espaço de grande circulação do público em geral que sugerimos o posicionamento das ações do Governo do Distrito Federal. A Proposta deste espaço é utilizá-lo como ferramenta de divulgação dos programas inovadores do governo e aproveitar o conhecimento e habilidade de jovens presentes para a troca de conhecimento e contribuir com uma gestão pública mais inovadora.

i.Startups

Com o objetivo de proporcionar espaço para fomento ao ecossistema empreendedor local com sessões de mentoria, competição de *pitches*, rodadas de conversa com investidores e estandes para *startups*, o espaço é dedicado a receber aproximadamente 20 startups por dia selecionadas da região e de todo o Brasil será configurado para que cada uma delas possa expor seus produtos e modelos de negócios.

Trata-se de uma oportunidade de receber investimento de empresas e investidores anjos ali presentes, buscar talentos entre os campuseiros e participar de mentorias especializadas que auxiliem no processo evolutivo da empresa.

A seleção das startups é realizada por meio de inscrição na página do evento onde submetem informações pertinentes para que uma banca avalie seu estágio (em fase iniciante ou



já em fase de amadurecimento) e a aplicabilidade do negócio. Cada startup recebe um espaço com possibilidade de exposição do seu logo e mini lounge para explorar o networking.

Os visitantes da Open Campus podem acessar ao Startup & Makers justamente para conhecerem o que há de novo no quesito novos negócios digitais que trazem muitas vezes soluções para o dia-a-dia por meio de aplicações.

ii. Palco Temático

Com uma programação extensa, o Palco apresentará para o público visitante palestras com temas inovadores com foco no interesse do público jovem.

iii. Outras atividades

A proposta para cada edição é superar as expectativas dos participantes. Pensando nisso, a Campus Party oferecerá:

- **Zona de Drones** - uma área é dedicada para a corrida e apresentação dessa nova tecnologia que tanto encanta e oferece funcionalidades;
- **Simuladores** - uma das atividades mais tradicionais na Campus Party porém sempre trazendo inovações a cada edição, a área de simuladores é uma das atrações de maior movimento da Open Campus e conta com diferentes simuladores do tipo vôo, automobilístico e realidade virtual;
- **Educação do Futuro** – área destinada a educação e em parceria com universidades apresentará e criará programas e projetos desenvolvidos por alunos, criando uma maior exposição e visibilidade para projetos criativos e inovadores de jovens estudantes;
- **Área de Robôs** - uma área é dedicada para interação e atividades com robôs

Arena

i. Palco Principal

O Palco Principal da Campus Party, que conta sempre com palestrantes nacionais e internacionais para compartilharem seus conhecimentos e experiências. O objetivo é conectar personalidades reconhecidas de diversos segmentos do mundo tecnológico e inovador para conversar com um público altamente talentoso e interessado em impactar positivamente a sociedade a partir dos exemplos ali presentes. O conteúdo pode também ser acompanhado gratuitamente via internet.



ii. **Palcos Temáticos**

Espaços onde palestrantes de renome nacional ou locais compartilham com o público experiências ou discussões sobre tecnologias já existentes ou de futuro, dentro das temáticas principais da Campus Party. O conteúdo pode também ser acompanhado gratuitamente via internet.

iii. **Workshops Temáticos**

Ambiente voltado para conteúdo mão na massa, onde os participantes irão trocar experiências com facilitadores das áreas de Games, entretenimento e robótica entre outros segmentos que pretendem ampliar a experiência do usuário. Os participantes poderão entender e aprender na prática em um ambiente que reúne Entusiastas e pessoas que como hobbies são capazes de criar, construir, modificar ou fabricar objetos e/ou projetos, com ou sem o uso de tecnologia, englobando diversas áreas nas temáticas com sinergia entre a Campus Party e a internet das coisas. A programação contará com discussões sobre a evolução destas áreas e as implicações no dia-a-dia das pessoas.

iv. **Comunidades**

Espaço de networking para as comunidades contribuírem com a grade de programação. O objetivo será convocar mais de 20 comunidades e distribuir as atividades de forma a serem diversas e que contemplem diferentes temas. A intenção é destacar o valor e o papel desses importantes aliados na formação da maior experiência tecnológica do mundo.

v. **Hackathons**

Pioneira em sediar hackathons a Campus Party sempre abre o evento para atividades em prol do desenvolvimento de soluções que melhorem a vida do cidadão ou tenham um impacto social nas cidades.

vi. **Camping**

Área restrita aos participantes que adquirirem Ingressos 'Campuseiro com direito a barraca'. Nessa área serão instaladas barracas, estrutura com banheiros e chuveiros, nos quais os participantes terão acesso com a opção de ficarem em barracas duplas ou solteiras de acordo com a disponibilidade.



Desde sua primeira edição a Campus Party mantém a tradição de registrar até 3 computadores por credencial para auxiliar no controle de equipamentos e proporcionar segurança aos participantes da Arena.

Os postos de registro estão localizados dentro do espaço Arena, sendo necessário o registro de desktops e laptops. Ao sair com qualquer equipamento os participantes devem apresentar o código de barras recebido no momento do registro que estará registrado no sistema na credencial do campuseiro em questão. A entrada de computador sem credencial campuseiros não é permitida.

2.8 CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL / QUALIFICAÇÃO EQUIPE TÉCNICA

A equipe apresentada corresponde aos responsáveis pela entrega do projeto Campus Party Brasília 2019 descrito neste Plano de Trabalho.

Assessoria Jurídica

Responsável pela orientação para gestão de modo adequado facilitar as situações cotidianas durante o projeto e evitar problemas jurídicos futuros.

Coordenadoria de Credenciamento

Responsável pelo planejamento, criação, controle dos processos de credenciamento desde a emissão de credenciais, cupons e pacotes de vendas com variantes de valores e itens (barracas). Acompanha e gerencia os resultados de forma on-line a fim de garantir a cobertura das necessidades por área. Faz o mapeamento das necessidades de produção em função da área de credenciamento.

Coordenadoria de Hackathons

Tem como objetivo incentivar a criação de soluções inovadoras voltadas à temática escolhida e a uma problemática específica. Organiza desde a divulgação até a formação de equipes e a instrução de mentores multidisciplinares em busca de ideias inovadoras.

Diretoria Geral

Planeja e supervisiona todo o projeto visando assegurar o bom andamento das atividades relacionadas a prospecção, produção, contratos, planos de vendas, atendimento a clientes, gestão financeira, recursos humanos, tecnologia, serviços, conteúdos, e demais atividades necessárias a garantir a entrega do evento dentro das políticas estabelecidas pela organização.

Gerência Administrativa Financeira

CP Instituto™

Instituto Campus Party

Praça Ramos de Azevedo, nº 209 · Conjunto 43
CEP: 01037-010 · São Paulo / SP

www.institutocampusparty.org.br | www.campus-party.com.br



Responsável pelos processos de contas a pagar e receber; pelo fluxo de caixa; interface com a contabilidade, tanto no departamento pessoal quanto administrativo financeiro; atualização das certidões e títulos da organização.

Gerência de Comunicação e Marketing

Responsável por elaborar planos estratégicos das áreas de comercialização e comunicação para o evento. Define e supervisiona a elaboração dos catálogos de produtos, promovendo a sua divulgação na promoção do evento.

Gerência de Conteúdos

Responsável pela estratégia na execução e a integração do conteúdo a ser apresentado no evento. Pesquisa e busca inovações no mercado para que sejam apresentados ao público participante do evento. Suas principais tarefas são planejamento e coordenação dos conteúdos.

Gerência Institucional

Desenvolve o relacionamento com instituições, articulando estratégias para estabelecer parcerias entre a empresa e governos. Responsável por conduzir o trâmite burocrático desde a construção da proposta até a prestação de contas pós realização e entrega do objeto do projeto.

Gerência de Parcerias

Busca parcerias junto ao mercado. Identificação e aproximação de possíveis parceiros de mídia e influenciadores. Desenvolvimento de propostas e valoração das mesmas. Conduz as parcerias e atendimento aos mesmos no pré, durante e pós-evento.

Gerência de Produção

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

3. METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS

3.1 INDICADORES

a. INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO FEEL THE FUTURE

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Paineleu Debate
------------------------------	----------------------------------------------------------------------



DESCRIÇÃO:	Conteúdo voltado para softwares, hardwares, plataformas, tecnologias e linguagens de programação, aprimorando a desenvoltura, experimentar a construção coletiva do conhecimento, exercitar o empreendedorismo sustentável de uma maneira lúdica e melhorar a relação entre as pessoas.
O QUE MEDIR:	Execução da atividade proposta aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos e Institucional
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	19 a 22 de junho de 2019
METAS:	19/06/2019 - 1 palestra 20/06/2019 - 5 palestras 21/06/2019 - 5 palestras 22/06/2019 - 4 palestras

b. INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO STEAM

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Conteúdo voltado para softwares, hardwares, plataformas, tecnologias e linguagens de programação, aprimorando a desenvoltura, experimentar a construção coletiva do conhecimento, exercitar o empreendedorismo sustentável de uma maneira lúdica e melhorar a relação entre as pessoas.



O QUE MEDIR:	Execução da atividade proposta aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos e Institucional
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	20 a 23 de junho de 2019
METAS:	20/06/2019 - 4 palestras 21/06/2019 - 4 palestras 22/06/2019 - 4 palestras 23/06/2019 - 3 palestras

c. INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO ENTREPRENEURSHIP

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Conteúdo voltado para softwares, hardwares, plataformas, tecnologias e linguagens de programação, aprimorando a desenvoltura, experimentar a construção coletiva do conhecimento, exercitar o empreendedorismo sustentável de uma maneira lúdica e melhorar a relação entre as pessoas.
O QUE MEDIR:	Execução da atividade proposta aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos e Institucional
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades



PERÍODO:	20 a 22 de junho de 2019
METAS:	20/06/2019 - 6 palestras 21/06/2019 - 6 palestras 22/06/2019 - 3 palestras

a. **INDICADOR 4: CONTEÚDOS - PALCO CODERS**

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Conteúdo voltado para softwares, hardwares, plataformas, tecnologias e linguagens de programação, aprimorando a desenvoltura, experimentar a construção coletiva do conhecimento, exercitar o empreendedorismo sustentável de uma maneira lúdica e melhorar a relação entre as pessoas.
O QUE MEDIR:	Execução da atividade proposta aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos e Institucional
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	20 a 22 de junho de 2019
METAS:	20/06/2019 - 6 palestras 21/06/2019 - 6 palestras 22/06/2019 - 3 palestras

b. **INDICADOR 5: CONTEÚDOS - PALCO CREATIVITY**



OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painele ou Debate
DESCRIÇÃO:	Conteúdo voltado para softwares, hardwares, plataformas, tecnologias e linguagens de programação, aprimorando a desenvoltura, experimentar a construção coletiva do conhecimento, exercitar o empreendedorismo sustentável de uma maneira lúdica e melhorar a relação entre as pessoas.
O QUE MEDIR:	Execução da atividade proposta aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos e Institucional
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	20 a 22 de junho de 2019
METAS:	20/06/2019 - 6 palestras 21/06/2019 - 6 palestras 22/06/2019 - 3 palestras

c. INDICADOR 6: CONTEÚDOS - ÁREA STARTUP & MAKERS

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar espaço dedicado para startups nos estágios iniciais e maduros, além de oferecer oportunidade a projetos universitários pela área Campus Future. Apresentar oportunidades de conseguir investimento e tornar os projetos conhecidos pelo público visitante.
DESCRIÇÃO:	A área de Startup & Makers receberá



	<p>durante os dias 20 e 21 de junho de 2019 receberá startups selecionadas da região e de todo o Brasil, com o objetivo de expor seus modelos de negócio a visitantes, empresas, instituições e investidores. Na mesma área nos dias 22 e 23 de junho de 2019 projetos universitários selecionados pelo programa Campus Future estarão presentes para expor ao público, empresas e investidores.</p>
O QUE MEDIR:	Execução da atividade proposta aos participantes
COMO MEDIR:	Listagem de empresas selecionadas
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Listagem com nome, descrição, produto, número de funcionários
PERÍODO:	20 a 23 de junho de 2019
METAS:	<p>20/06 Startups Growth – 12 no total 21/06 Early Stage – 12 no total 22 e 23/06 Campus Future – 20 no total</p>

a. INDICADOR 7: CONTEÚDOS – ÁREAS DE WORKSHOPS

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar espaços dedicados a workshops com o objetivo de transmitir conhecimento através de palestras com ensinamento prático.
DESCRIÇÃO:	A área de Workshops terá entre os dias 20 e 22 de junho de 2019 receberá startups selecionadas da região e de todo o Brasil, com o objetivo de expor seus modelos de



	negócio a visitantes, empresas, instituições e investidores. Na mesma área nos dias 22 e 23 de junho de 2019 projetos universitários selecionados pelo programa Campus Future estarão presentes para expor ao público, empresas e investidores.
O QUE MEDIR:	Execução das atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Quantidade de espaços e conteúdos
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Listagem com título, descrição, local
PERÍODO:	20 a 22 de junho de 2019
METAS:	<p>Workshop Startups 20/06/2019 - 3 workshops 21/06/2019 - 3 workshops 22/06/2019 - 3 workshops</p> <p>Workshop IoT 20/06/2019 - 3 workshops 21/06/2019 - 3 workshops 22/06/2019 - 3 workshops</p> <p>Workshop Creators 20/06/2019 - 3 workshops 21/06/2019 - 3 workshops 22/06/2019 - 3 workshops</p>

4. OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a Campus Party Brasília 2019:

- Publicidade e Marketing



- Envio de 1(um) e-mail marketing para a Base de Dados de campuseiros para divulgação de projetos e ações especiais com consentimento da equipe de comunicação da Campus Party, desde que encaminhado à organização com no mínimo 10 dias de antecedência ao disparo da comunicação;
 - Direito de usar a imagem da Campus Party (Marcas, Logotipo e Imagens) nas campanhas sociais do governo do Distrito Federal, desde que seja aprovado por parte da organização da Campus Party;
 - Inclusão de 1(um) item informativo do Governo no Welcome Pack, kit entregue a todos os campuseiros, imprensa e convidados. A produção do item será de total responsabilidade do Governo do Distrito Federal e deverá ser encaminhado até x dias antes do início do evento.
- Relações Públicas
 - Participação do Excelentíssimo Governador do Distrito Federal para participação na coletiva de imprensa, na abertura oficial e no show de encerramento do evento.
- Comunicação Visual
 - Inserção do logo do Governo do Distrito Federal como Apoio Institucional;
- Cerimonial
 - Menção do apoio do Governo do Distrito Federal nos principais atos de comunicação, na nota de imprensa e direito a um porta-voz tanto na coletiva de imprensa como abertura e show de encerramento do evento;
- Comunicação Web
 - Inserção do logo em todos os canais oficiais online do evento como co-realizador;
 - Inserção do logo no Painel de Boas Vindas da Campus Party e no Relatório Final do evento;
- Imprensa
 - Release das ações do Governo do Distrito Federal na Campus Party
- Conteúdos
 - Reserva de 10 slots na agenda da Jornada Campus Party Brasília para apresentação de conteúdo indicado pelo Governo no Palco Principal e nos Palcos ou workshops temáticos;

Espaço/Palco	Data	Horário
Creativity	20/06/2019	14h15 - 15h00
WS Creators	20/06/2019	15h15 - 17h00



Coders	20/06/2019	18h15 - 19h00
Entrepreneurship	20/06/2019	19h15 - 20h00
WS IoT	20/06/2019	11h15 - 13h00
Feel The Future	21/06/2019	19h15 - 20h00
Creativity	21/06/2019	18h15 - 19h00
WS Startups	21/06/2019	13h15 - 15h00
WS Startups	21/06/2019	17h15 - 19h00
WS Startups	22/06/2019	11h00 - 13h00

- Produção de 1 Hackathon com até 3 subtemas a serem definidos entre o Instituto Campus Party e o Governo do Distrito Federal.

5. MÉTODOS DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

O objetivo é medir a satisfação dos usuários dos espaços identificados da Campus Party. Será feita pesquisa de satisfação para o feedback dos campuseiros referente a tudo do evento, da infraestrutura a conteúdos.

A pesquisa qualitativa será realizada após o evento de forma online com toda a base de banco de dados dos participantes do evento. Por meio dos elogios, críticas e sugestões recebidas saberemos o que poderá ser melhorado para futuras edições do evento.

6. INVESTIMENTO

6.1 RECURSOS FINANCEIROS

Para o cumprimento de todas as metas do projeto e de acordo com o estudo de viabilidade realizado pelo Instituto Campus Party, o apoio financeiro necessário é de R\$ 3.500.000,00 (Três milhões e quinhentos mil reais) destinados exclusivamente à estruturação física do evento conforme planilha apresentada no Anexo II deste Plano de Trabalho.

6.2 CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Abaixo apresentamos o cronograma de desembolso de acordo com as necessidades previstas.

Parcela	Valor	Data	Fase*
---------	-------	------	-------



Única	R\$3.500.000,00	Junho de 2019	Da assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e pós evento.
-------	-----------------	---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.3 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

O Cronograma de Execução apresentará as fases ou etapas qualificadas e quantificadas, por suas unidades de medida, com previsão de início e fim conforme verificado neste Plano de Trabalho.

Cada uma dessas fases e etapas podem ser encontrados no Anexo I_CPBSB3_2019_Cronograma de Execução.

6.4 PLANO DE APLICAÇÃO DOS RECURSOS

A aplicação dos recursos pode ser identificada no Anexo II_CPBSB3_2019_Planilha de Execução Financeira.

6.5 CONTRAPARTIDAS

Contrapartidas oferecidas pelo Instituto Campus Party:

Item	Descrição	Qtd e	Un	Valor Unitário	Total
Espaço	Espaço de estande em local de destaque do evento com circulação na área denominada Open	100	m2	R\$750.00	R\$75,000.00
Espaço	Montagem de estande em local de destaque do evento com circulação na área denominada Open	120	m2	R\$1,500.00	R\$180,000.00



	Open Campus com estrutura de elétrica e rede cabeada de internet.				
	O projeto inclui estrutura do estande, mobiliário e Comunicação visual.				
	Ambientação e decoração com paisagismo.				
Subtotal Item Espaço					R\$255,000.00
Item	Descrição	Qtde	Un	Valor Unitário	Total
Ingressos	Ingressos para campuseiros com direito à barraca individual, totalizando 400 barracas. Os ingressos darão acesso a todas as áreas do evento exceto Área VIP. As barracas são de propriedade dos beneficiários do ingresso. Preço unitário campuseiro barraca individual: pré-venda R\$ 180,00	400	Credenciais	R\$180.00	R\$72,000.00
	Ingressos para campuseiros sem barraca. Os ingressos darão acesso a todas as áreas do evento exceto Área VIP e área de camping. A Campus Party compromete-se em fornecer os códigos referentes a cada ingresso ao contato ou grupo designado pela equipe de trabalho do GDF por correio eletrônico. É de responsabilidade dos beneficiários que façam a ativação dos seus ingressos pelo link indicado pela organização oficial da Campus Party Brasília até a data indicada. Ressaltamos que os ingressos só poderão ser destinados a maiores	2000	Credenciais	R\$90.00	R\$180,000.00



	de 18 (dezoito) anos ou menores acompanhados que apresentarem a documentação expressamente solicitada no Regulamento do evento. A retirada das credenciais poderá ser feita nos guichês de credenciamento do evento. Preço por pessoa do ingresso campuseiro sem barraca: pré-venda R\$ 90,00				
	Pulseiras VIPs que concedem acesso a Área VIP, Open Campus e Arena. A utilização da pulseira não concede registro de equipamentos conforme descrito no item 6.b.; Preço por pessoa do ingresso equivalente à entrada campuseiro sem barraca: pré-venda R\$ 90,00	100	Pulseira	R\$90.00	R\$9,000.00
	Credenciais do tipo "Patrocinador", que concedem acesso a Open Campus e Arena, com o direito de levar computador para o espaço "Arena". Preço por pessoa do ingresso campuseiro sem barraca: pré-venda R\$ 90,00	60	Credenciais	R\$90.00	R\$5,400.00
	Credenciais do tipo "Convidado", que concedem acesso a Open Campus e Arena, com direito a levar computador. Preço por pessoa do ingresso campuseiro sem barraca: pré-venda R\$ 90,00	200	Credenciais	R\$90.00	R\$18,000.00
	Pulseiras "daypass" que concedem acesso a Open Campus e Arena, válidos por somente 1(um) dia, sem direito a levar computador para o espaço "Arena". Preço da pulseira equivalente ao valor diário da	400	Pulseira	R\$22.50	R\$9,000.00



	credencial campuseiro sem camping (pré-venda R\$ 90,00 / 4 dias de atividades = R\$ 22,50)				
	Pulseiras para identificação dos jovens convidados pelo Governo do Distrito Federal. Esta pulseira tem como objetivo identificação e não dará acesso a área denominada Arena.	5000	Pulseira	R\$0.00	R\$0.00
Subtotal Item Credenciais e Pulseiras - Ingressos					R\$293,400.00
TOTAL DE CONTRAPARTIDAS					R\$548.400.00

7. SOBRE TRIBUTOS E ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS, BEM COMO % DE VERBAS RESCISÓRIAS

O Instituto Campus Party, em seu escopo de atuação na Campus Party Brasília 2019, não realiza contratação ou pagamento de pessoal utilizando recursos oriundos desta parceria. 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 contratação de empresas prestadoras de serviços com a devida coordenação do Instituto para a boa consecução do objeto.

8. SOBRE A AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA

Os recursos recebidos pelo Instituto Campus Party da parceria serão destinados somente para a contratação de serviços, incluindo locações de televisores/computadores/etc, com exceção das camisetas e barracas que serão doadas aos participantes por se tratarem de bens para consumo e benefício dos mesmos, visto que eles as utilizam durante o evento. Tanto as camisetas quanto as barracas também servem como uma forma de “legado” do evento.

9. SOBRE A DESTINAÇÃO DE OUTRAS FONTES DE RECURSOS

Conforme explanado anteriormente, o Instituto Campus Party possui outras fontes de recursos para a realização da Campus Party Brasília 2019, visto que os R\$ 3.500.000,00 (três milhões e quinhentos mil reais) do Governo do Distrito Federal por si só não são suficientes para arcar com todos os custos do evento. O custo estimado para cada ingresso é de R\$ 120,00 (cento



e vinte reais) e há a expectativa de que sejam arrecadados aproximadamente R\$ 103,420.00 pela venda de, aproximadamente, 1134 ingressos. Além disso, há também uma terceira fonte de recursos por meio de patrocinadores, pelos quais é esperado uma arrecadação de aproximadamente R\$ 260.800,00.

Os R\$ 260.800,00 de recursos complementares de outras fontes serão integralmente reinvestidos no próprio evento, em especial para o custeio de atividades educacionais e no provimento da internet de alta velocidade, visto que será oferecida uma conexão dedicada de 20 Gbps para os participantes do evento. Aproveitamos também para reiterar o caráter não lucrativo do Instituto Campus Party e que 100% dos recursos obtidos para uma edição da Campus, sejam eles públicos ou privados, são reinvestidos na própria.

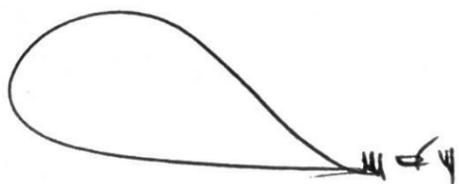
10. PRAZOS E VIGÊNCIA

Esta parceria terá vigência de 6 (seis) meses a contar da data de sua assinatura ou até a apresentação do Relatório de Execução do Objeto, o que ocorrer primeiro.

11. DECLARAÇÃO

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro, para fins de prova junto ao Governo do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da lei, que inexistem qualquer débito em mora ou situação de inadimplência com qualquer órgão ou entidade da Administração Pública Municipal, Federal ou Estadual, que impeça a celebração da parceria, na forma deste Plano de Trabalho.

São Paulo, 7 de junho de 2019.



Francesco Farruggia
Presidente
Instituto Campus Party



Atendimento Campuseiro	Credenciamento	Pavilhão/Interno					
Entrega de welcome kits	Credenciamento	Pavilhão					
Registro de fornecedores	Produção						
Planejamento estrutural - plantas	Produção						
Monitoramento de mídia	Comunicação						
Monitoramento de inscritos	Credenciamento						
Monitoramento de menções (clipping)	Comunicação						
Envio de convites palestrantes	Conteúdos	Interno					
Envio de Convites autoridades	Institucional	Interno					
Instalação A/V	Produção						
Instalação Cenografia	Produção						
Testes de rede	Produção						
Testes som e luz	Produção						

* ESTE DOCUMENTO É PARTE INTEGRANTE DO Plano de Trabalho CPBSB3_03062019

* As datas representam um planejamento prévio e serão atualizados após assinatura do Termo/Convênio



CLIENTE: GDF
 EVENTO: CPBSB3
 PERÍODO: 13 a 25 de Junho de 2019
 MONTAGEM: De 13 a 18 de Junho de 2019
 EVENTO: De 19 a 23 de Junho de 2019
 DESMONTAGEM: De 23 de Junho (após 19 horas) até 24 de de Junho (23:59h)
 LOCAL: Mané Garrincha

PLANILHA FINANCEIRA COM ORÇAMENTOS												
EVENTO	Nº	Item	EVENTO/MOMENTO	Descrição	Fornecedor	Vir Unit. R\$	Qtde	Período	Vir Total. R\$	Orçamento 01	Orçamento 02	Orçamento 03
LIBERAÇÃO / ADM / LEGAL	1.0	Fee MCI	CPBSB3	MCI é a empresa detentora da marca Campus Party no Brasil. Exclusividade na criação, planejamento e execução das edições anuais. Valor engloba custos com visita técnica e reuniões no DF, reembolso de alimentação de locomoção de equipe bem como valor das mesmas proporcional ao tempo trabalhado para o projeto em questão. Valores de advogados e documentação, bem como envio das mesmas, ARTS de estruturas temporárias necessárias para a liberação do evento, taxas de veiculação de mídia em geral, ECAD, despesas com serviços e fornecedores contratados para o lançamento do projeto, frete de materiais, welcome pack, locação de passa cabos, assessoria de imprensa, pastas Campus Party personalizadas, sinalização de serviço, sinalização do evento, camisetas Hackathon, compra de insumos de escritório para o período do evento, insumos para workshops de todas as áreas, camisetas, entre outros.	MCI	R\$ 750.000,00	1	1	R\$ 750.000,00	não pertinente	não pertinente	não pertinente
	1.1	Despachante para liberação do evento	CPBSB3	Serviço de mão de obra especializada para obtenção de documentos para alvará de evento provisório.	À DEFINIR	R\$ 13.500,00	1	1	R\$ 13.500,00	Bloco A - R\$ 13.500,00	THG Engenharia - R\$ 18.750,00	JJ Soluções Assessoria - Não executa o serviço fora de São Paulo
	1.2	Seguro de Responsabilidade Civil	CPBSB3	Cobertura total do evento, estrutura, equipe e público. Apólice de R\$4.800.000,00 e com cláusula de garantia em caso de greve.	À DEFINIR	R\$ 29.799,64	1	1	R\$ 29.799,64	HDI Global - R\$ 29.799,64	Mapfre Brasil - R\$ 39.086,32	Berkley Brasil - R\$ 59.270,87
	1.3	Estádio Mané Garrincha	CPBSB3	Locação do estádio Mané Garrincha para realização do evento	À DEFINIR	R\$ -	1	1	R\$ -	-	-	-
	SUB TOTAL LIBERAÇÃO / ADM / LEGAL									R\$ 793.299,64		
	2.0	Contratação de tradutor para palestras de magistrals	CPBSB3	01 tradutor com intervalos de 1:30h para atender o palco principal. Demanda poderá ser alterada de acordo com a necessidade do conteúdo.	À DEFINIR	R\$ 1.650,00	1	4	R\$ 6.600,00	Easy - R\$ 13.000,00	Pointer Soluções - R\$ 23.850,00	
	2.1	Programa de gerenciamento de resíduos sólidos	CPBSB3	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.	À DEFINIR	R\$ 16.000,00	1	1	R\$ 16.000,00	Neutralize - R\$ 89.612,90	Aliquam - R\$ 16.000,00	Sou Ambiental - R\$ 20.800,00
	2.2	Limpeza	CPBSB3	332 diárias divididas da seguinte for: Período de 15 a 24 de Junho. 15/6 - 10 // 16/06 - 10 // 17/06 - 20 // 18/06 - 20 dia / 16 noite // 19/06 - 30 dia / 16 noite // 20/06 - 30 dia / 16 noite // 21/06 - 30 dia / 16 noite // 22/06 - 30 dia / 16 noite // 23/06 - 30 dia - 16 noite // 24/06 - 26 dia.	À DEFINIR	R\$ 193,50	332	1	R\$ 64.242,00	Lek Eventos - R\$ 81.900,00	Eventall - R\$ 75.250,00	Jota Neto - R\$ 77.000,00
	2.3	Insumos	CPBSB3	Luvas, papel higienico, vassouras, desinfetante, papel toalha, rodos, pano de chão, pá de lixo, balde, sabpnete líquido, água sanitária, detergente, sacos alvejados, saco de lixo (50 & 100l), mop, placa de sinalização de "piso molhado". PLANILHA COM DESCRITIVO SEGUE ANEXO.	À DEFINIR	R\$ 26.000,00	1	1	R\$ 26.000,00	Eventall - R\$ 26.000,00	Jota Neto - R\$ 26.000,00	Aguardando orçamento

OPERAÇÃO/ SERVIÇO	2.4	Carregadores	CPBSB3	226 diárias: 14/06 - 20 // 15/06 - 20 // 16/06 - 20 // 17/06 - 20 // 18/06 - 20 dia + 8 noite // 19/06 - 16 dia + 6 noite // 20/06 - 10 dia + 6 noite // 21/06 - 10 dia + 6 noite // 22/06 - 10 dia + 6 noite // 23/06 - 20 dia + 8 noite // 24/06 - 20 dia	À DEFINIR	R\$	192,00	226	1	R\$	43.392,00	Lek Eventos - R\$ 59.377,50	Eventall - R\$ 43.392,00	Jota Neto - R\$ 53.750,00	
	2.5	Segurança	CPBSB3	662 diárias (turnos de 12 horas), considerando período de montagem, evento e desmontagem, já incluso alimentação, transporte e encargos sociais trabalhistas. Cronograma será definido posteriormente após fechamento e aprovação de todas as áreas.	À DEFINIR	R\$	225,00	662	1	R\$	148.950,00	Grupo Defesa - R\$ 240.000,00	Eventall - R\$ 228.750,00	CZC - R\$ 148.950,00	
	2.6	Brigadista	CPBSB3	224 diárias de Brigadista para o período de 14 a 24 de Junho divididos em dois turnos de 12 horas: 14/06: 4 dia / 2 noite // 15/06: 4 dia / 2 noite // 16/06: 8 dia / 4 noite // 17/06: 8 dia / 4 noite // 18/06: 10 dia / 4 noite // 19/06: 10 dia / 10 noite // 20/06: 30 dia / 10 noite // 21/06: 30 dia / 10 dia // 22/06: 30 dia / 10 dia // 23/06: 20 dia / 10 noite // 24/06: 4 dia	À DEFINIR	R\$	61.065,24	1	1	R\$	61.065,24	-	-	-	
	2.7	Locação de Extintor	CPBSB3	Locação de 62 extintores para todo o período distribuídos por todo o evento.	À DEFINIR	R\$	196,98	62	1	R\$	12.212,76	Grupo de Defesa - R\$ 21.700,00	Eventall - R\$ 22.050,00	CZC - R\$ 20.000,00	
	2.8	Assistência Médica	CPBSB3	De 14 a 18/06 - 01 ambulância UTE por turno de 12 horas // De 18 a 22/06 - 01 ambulância UTI + Posto Médico por turno de 12 horas // 23/06 - 01 ambulância UTE + 01 ambulância UTI das 08:00h às 20:00h // 24/06 - 01 ambulância UTE das 08:00h às 20:00h	À DEFINIR	R\$	43.029,00	1	1	R\$	43.029,00	IsLife - R\$ 71.050,00	WMED - R\$ 43.029,00	Aguardando orçamento	
	2.9	Cerimonial	CPBSB3	Pré - Evento: Envio e confirmação de convites, gestão do email do cerimonial, elaboração do roteiro prévio da cerimonia, redação do roteiro (caso necessário) // O Evento: 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 pronunciamento.	À DEFINIR	R\$	8.000,00	1	1	R\$	8.000,00	Casa da Redação - R\$ 8.000,00	Tetris - R\$ 12.000,00	Tramma - R\$ 10.000,00	
SUB TOTAL OPERAÇÃO/ SERVIÇO											R\$	429.491,00			
CREDENCIAMENTO	3.0	RH de credenciamento	CPBSB3	308 diárias divididas da seguinte forma: 17/06 - 4 // 18/06 - 24 dia / 20 noite // 19/06 - 42 dia / 24 noite // 20/06 - 40 dia / 18 noite // 21/06 - 36 dia / 18 noite // 22/06 - 34 dia / 18 noite // 23/06 - 30 dia	À DEFINIR	R\$	230,00	308	1	R\$	70.840,00	9Dade - R\$ 80.480,00	Eventall - R\$ 84.640,00	Lek Eventos - R\$ 84.193,20	
	3.1	Sistema de credenciamento	CPBSB3	INCLUSO: CAEX: Sistema Credenciamento e emissão de etiquetas com código de barras para feira seguindo as necessidades do projeto/cliente Equipamentos: 02 notebooks, 02 webcam, 02 biometria, 01 impressora térmica (ribbon/etiqueta) 01 impressora multifuncional laser P&B (com primeiro tonner) // CRENCIAMENTO PRINCIPAL: Sistema Credenciamento e emissão de etiquetas com código de barras para feira seguindo as necessidades do projeto/cliente. Equipamentos: 14 notebooks, 14 leitoras biométricas, 08 impressoras térmicas 14 pontos de rede (cabos, conectores e ativos) Equipe: Horário 8:00h às 18:00h: 01 coordenador, 01 técnico, Horário 18:00h às 22:00h 01 técnico Suprimentos: 14 rolos de etiquetas 14 ribbons // ARENA: Cadastramento de equipamentos Arena: Sistema cadastro dos equipamentos dos participantes da Campus Party Equipamentos: 06 notebooks, 06 web câmeras, 06 leitoras, 03 impressoras térmicas, 06 pontos de rede (cabos, conectores e ativos) Suprimentos: 12 rolos de etiquetas 12 ribbons // ACESSO PRINCIPAL: Sistema de controle de acesso ao evento Campus Party Equipamentos: 10 notebooks 10 leitoras de código de barras 10 leitoras de biometria 10 pontos de rede (cabos, conectores e ativos) // CAMPING: Sistema de controle de acesso ao evento Campus Party Equipamentos: 06 notebooks 06 leitoras de código de barras 06 leitoras de biometria 06 pontos de rede (cabos, conectores e ativos) // GUARDA VOLUMES: Equipamentos: 01 notebook 01 leitora de código de barras 01 leitora de biometria 01 webcam // INCLUSO AINDA: MANUTENÇÃO/ TÉCNICO PARA SUPORTE NO LOCAL E LOGÍSTICA DO MESMO.	À DEFINIR	R\$	64.000,00	1	1	R\$	64.000,00	Fazendo Mais - R\$ 117.320,00	HBA - R\$ 71.500,00	Aguardando orçamento	
	3.2	Credencial - PÚBLICO/ PATROCINADORES/ AUTORIDADES, ETC.	CPBSB3	PVC, gramatura 0,56 - 14.000 unidades	À DEFINIR	R\$	1,39	15400	1	R\$	21.406,00				

	3.4	Pulseira - VIP / DAY PASS	CPBSB3	Semi sintética, sem gramatura - 20.000 unidades	À DEFINIR	R\$ 0,18	20000	1	R\$ 3.600,00	TXT - R\$ 26.346,00	Cordões Digital R\$ 26.978,00	Tirantes R\$ 38.470,00
	3.5	Pulseira - GDF	CPBSB3	Tyvek, sem gramatura - 7.000 unidades	À DEFINIR	R\$ 0,11	7000	1	R\$ 770,00			
	3.6	Apoio CAEX e Credenciamento	CPBSB3	Assistente geral para apoio durante todo o tempo de funcionamento do CAEX e do Credenciamento - Considerando 40 dias de trabalho. Antes do evento alocado no escritório da Campus Party, durante o evento no estádio e pós evento no escritório para relatório.	À DEFINIR	R\$ 3.000,00	2	1	R\$ 6.000,00	Yolanda Rodrigues - R\$ 3.000,00	Matheus Fonseca - R\$ 3.000,00	Fabiana Silva - R\$ 3.500,00
SUB TOTAL CREDENCIAMENTO										R\$ 166.616,00		
PRODUÇÃO/ ESTRUTURA	4.0	Estrutura e cenografia	CPBSB3	Areas: Entrada, credenciamento, StartUp, campus Future, Educação do Futuro, Steam, Drones, arena gamer, Simuladores, RobotiCampus, Include, Mentoria, Sala de Imprensa, Espaço GDF, Bancadas e cadeiras comunidade, bancadas e cadeiras público em geral, Ovni, 05 Palcos, 03 Workshops e mobiliário para salas de serviço. Valor estimado e em revisão até o término da criação e aprovação de todas as áreas do evento.	À DEFINIR	R\$ 307.600,00	1	1	R\$ 307.600,00	Divicenter - R\$ 367.600,00		Aguardando orçamento
	4.2	Comunicação visual	CPBSB3	Areas: Entrada, credenciamento, StartUp, campus Future, Educação do Futuro, Steam, Drones, arena gamer, Simuladores, RobotiCampus, Include, Mentoria, Sala de Imprensa, Espaço GDF, Bancadas e cadeiras comunidade, bancadas e cadeiras público em geral, Ovni, 05 Palcos, 03 Workshops e mobiliário para salas de serviço. Valor estimado e em revisão até o término da criação e aprovação de todas as áreas do evento.	À DEFINIR	R\$ 27.500,00	1	1	R\$ 27.500,00		Gaia - R\$ 450.000,00	Aguardando orçamento
	4.1	Mobiliário	CPBSB3	Areas: Entrada, credenciamento, StartUp, campus Future, Educação do Futuro, Steam, Drones, arena gamer, Simuladores, RobotiCampus, Include, Mentoria, Sala de Imprensa, Espaço GDF, Bancadas e cadeiras comunidade, bancadas e cadeiras público em geral, Ovni, 05 Palcos, 03 Workshops e mobiliário para salas de serviço. Valor estimado e em revisão até o término da criação e aprovação de todas as áreas do evento.	À DEFINIR	R\$ 32.500,00	1	1	R\$ 32.500,00	Blue Gardens - R\$ 86.531,50		Virginia D'arc - R\$14.900,00 (só cadeiras)
	4.3	Grades	CPBSB3	500 grades	ESTÁDIO MANÉ GARRINCHA	R\$ -	500	1	R\$ -	não pertinente	não pertinente	não pertinente
	4.4	Locação de unifilas	CPBSB3	300 unidades - Incluso frete de entrega e retirada. Período: 16 a 24/06/2019.	À DEFINIR	R\$ 45,00	300	1	R\$ 13.500,00	Rental Brasil - R\$ 18.000,00	Multi Tendas - R\$ 24.300,00	Aguardando orçamento
	4.5	Compra de barracas individuais	CPBSB3	Compra de 1500 barracas individuais para área de Camping. (Padrão Campus Party) - Incluso FRETE.	À DEFINIR	R\$ 74,80	1500	1	R\$ 112.200,00	MOR Distribuidora - R\$ 154.275,00	Nautika - R\$ 199.014,40	Bel Fix - R\$ 156.513,50
	4.6	Compra de barracas duplas	CPBSB3	Compra de 500 barracas individuais para área de Camping. (Padrão Campus Party) - Incluso FRETE.	À DEFINIR	R\$ 84,15	500	1	R\$ 42.075,00			
	4.7	Contratação de cabine e rádios	CPBSB3	Locação de 200 unidades de rádio e 01 cabine. Somente para o palco principal.	À DEFINIR	R\$ 8.960,00	1	1	R\$ 8.960,00	Interlinguae - R\$ 8.970,00	FR Tecnologia - R\$ 8.960,00	Tradusom - R\$ 22.900,00
	SUB TOTAL PRODUÇÃO / ESTRUTURA										R\$ 544.335,00	
	5.0	Locação de câmeras de monitoramento	CPBSB3	Locação de 24 cameras Dome IPI - 2mega - full HD, giro de 360º - zoom de 36 optico // 56 cameras fixas box IPI - 2 mega pixel - full HD com lente varifocal. INCLUSO equipe de monitoramento.	À DEFINIR	R\$ 58.000,00	1	1	R\$ 58.000,00	GWA - R\$ 80.000,00	FR Tecnologia - R\$ 58.000,00	Aguardando orçamento
	5.1	Locação de rádios HT	CPBSB3	Locação de 80 rádios HTs com 16 canais programáveis. Período de 13 a 24/06.	À DEFINIR	R\$ 65,00	80	1	R\$ 5.200,00	InTouch - R\$ 13.600,00	Mend - R\$ 8.800,00	Alpharadius - R\$ 5.200,00
	5.2	Locação de Gerador	CPBSB3	Locação de 02 geradores de 250KVA/cada para o período de 16 a 23/06/2019 - Período de funcionamento de aprox. 18 horas/dia com reposição de combustível incluso. Os geradores trabalharão em paralelo para garantir a segurança das áreas atendidas. INCLUSO: Geradorista	À DEFINIR	R\$ 71.400,00	1	1	R\$ 71.400,00	Grupo Forte - R\$ 71.400,00	Iggy - R\$ 100.000,00	Prime DF - R\$ 105.500,00

TÉCNICA	5.3	Infraestrutura de Elétrica	CPBSB3	Cabeamento e pontos de energia para todos os espaços do evento. Descritivo completo segue anexo.	À DEFINIR	R\$ 225.000,00	1	1	R\$ 225.000,00			
	5.4	Infraestrutura de Hidráulica	CPBSB3	INCLUSO: 15 Cabines de Chuveiros Masc / estrutura em alumínio e painel TS / piso antiderrapante com drenagem / portas articulada / iluminação da cabine / ducha eletrônica / saboneteira / 15 Cabines de Chuveiros Fem. estrutura em alumínio e painel TS / piso antiderrapante com drenagem / portas articulada / iluminação da cabine / ducha eletrônico / saboneteira 02 Cabines de Chuveiros PNE estrutura em alumínio e painel TS piso antiderrapante com drenagem portas articulada iluminação da cabine ducha eletrônica saboneteira // Complemento Hidráulica Material complementar necessário para montagem das áreas acima mencionadas. Reservatório para água potável Reservatórios para dejetos Pressurizador para água potável de 0 cv Bomba de 0 cv para água servida Bomba de 1 cv para detritos Mangueira 250 libras 3/4" água potável Mangueira 250 libras 1/2" água servida Mangueira Chata 2" dejetos Registros esfera (1/2", 3/4" e 2") Conexões (1/2", 3/4" e 2")	À DEFINIR	R\$ 61.000,00	1	1	R\$ 61.000,00	Grupo Forte - R\$ 286.000,00	GIGA - R\$ 321.500,00	Iggy - R\$ 330.000,00
	5.5	Locação de passa cabos	CPBSB3	Locação de 2400 passa cabos.	À DEFINIR	R\$ 11,61	1200	1	R\$ 13.932,96			
	5.6	Sonorização/ iluminação e LED	CPBSB3	Valor estimado sujeito à alteração após definição e aprovação das áreas.	À DEFINIR	R\$ 142.500,00	1	1	R\$ 142.500,00	LED - R\$ 260.000,00	Aguardando orçamento	Aguardando orçamento
SUB TOTAL TÉCNICA									R\$ 577.032,96			
TECNOLOGIA	6.0	Switchers	CPBSB3	Envio do material - reserva de verba baseada na edição anterior. Valor final após término do evento	CAMPUS PARTY GLOBAL	R\$ 12.907,00	1	1	R\$ 12.907,00	Showfreighter	não pertinente	não pertinente
	6.1	Manutenção de cabos e fibras	CPBSB3	Equipe para confecção, manutenção e teste de aproximadamente 5.000 cabos de internet.	CAMPUS PARTY GLOBAL	R\$ 10.000,00	1	1	R\$ 10.000,00	CWA - R\$ 24.500,00	2Advanced - R\$ 28.000,00	R\$ 16.000,00
SUB TOTAL TECNOLOGIA									R\$ 22.907,00			
COMUNICAÇÃO	7.0	Captação, edição (Streaming)	CPBSB3	Edição, finalização para web, upload Youtube, imagens aéreas e inserção de legendas na plataforma. 05 palcos x 5 dias	À DEFINIR	R\$ 20.000,00	1	1	R\$ 20.000,00	FR Tecnologia - R\$ 40.000,00	Conexão BSB - R\$ 100.000,00	Media Streaming - R\$ 105.700,00
	7.1	Contratação de cobertura para foto e vídeo	CPBSB3	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, imagens aéreas e inserção de legendas na plataforma.	À DEFINIR	R\$ 17.210,00	1	1	R\$ 17.210,00	Video Mais - R\$ 27.560,00	Aguardando orçamento	Aguardando orçamento
	7.2	Contratação de empresa para assessoria de imprensa	CPBSB3	Mapeamento, triagem, criação e produção de materias para divulgação do evento em todos os tipos de mídia.	À DEFINIR	R\$ 22.000,00	1	1	R\$ 22.000,00	Virta - R\$ 22.000,00	DePaula - R\$ 24.000,00	Business Factory - R\$ 25.000,00
	7.3	Contratação de Clipping	CPBSB3	Rádio, TV, jornal, mídia digital - Valor estimado e sofrerá alteração até o término do evento.	À DEFINIR	R\$ 900,00	1	1	R\$ 900,00	Clipping Service - R\$ 900,00	Top Clip - R\$ 1.900,00	SINO - R\$ 2.000,00
	7.4	Planejamento de comunicação e gerenciamento estratégico	CPBSB3		À DEFINIR	R\$ 32.000,00	1	1	R\$ 32.000,00	Unius - R\$ 32.000,00	WAP - R\$ 37.500,00	MKT Comunicação - R\$ 35.000,00
	7.5	Colab (comunicação e mkt)	CPBSB3		À DEFINIR	R\$ 600,00	3	1	R\$ 1.800,00	não pertinente	não pertinente	não pertinente
	7.6	Anúncios Facebook, Instagram e Twitter + Mídia Offline (produção das peças para painéis)	CPBSB3		À DEFINIR	R\$ 37.400,00	1	1	R\$ 37.400,00	-	-	-
SUB TOTAL COMUNICAÇÃO									R\$ 131.310,00			
7.6	8.0	Colaboradores	CPBSB3	16 para atender conteúdo // 01 para atender institucional	À DEFINIR	R\$ 600,00	17	1	R\$ 10.200,00	não pertinente	não pertinente	não pertinente
	8.1	Bruce Dickinson (KEYNOTE INT'L)	CPBSB3	VALOR ESTIMADO: 25,000 libras + estimativa para 02 passagens executivas + hospedagem + passagem do segurança do artista (RIO-BSB-Rio) + transporte + alimentação.	À DEFINIR	R\$ 195.296,68	1	1	R\$ 195.296,68	CSA - R\$ 195.296,68	Aguardando orçamento	Aguardando orçamento

CONTEÚDO	8.2	Drones	CPBSB3	Conteúdo para ARENA DRONES - 04 experiências: 1º - Batalha de drones; sessões diárias de 2 horas capacidade de 30 pessoas por sessão // 2º - Workshop de drones; Sessões diárias de 2 - 3 horas cada capacidade de até 25 pax - incluso 5 kits de drones // 3º - Experimentação de drone; Voos de aproximadamente 2 minutos por pessoa com duração máxima de 2 horas // 4º - Corrida de drones; Duração de 4 horas por fase, incluso 4 pilotos profissionais por dia.	À DEFINIR	R\$	16.000,00	1	1	R\$	16.000,00	Dronelab - R\$ 16.000,00	Maurício Montiel - R\$ 18.500,00	Aguardando orçamento	
	8.3	Simulador	CPBSB3	Processo de cotação em análise e estudo para entender o melhor tipo de equipamento para a edição e seu público visitante. Estima-se que serão locados aproximadamente 20 simuladores.	À DEFINIR	R\$	20.000,00	1	1	R\$	20.000,00	BS Motion - R\$ 60.000,00	Aguardando orçamento	Aguardando orçamento	
SUB TOTAL CONTEÚDO											R\$	241.496,68			
HACKATHON / EDUCAÇÃO DO FUTURO	9.0	Colab	CPBSB3		À DEFINIR	R\$	600,00	2	1	R\$	1.200,00	não pertinente	não pertinente	não pertinente	
	9.1	Camisetas	CPBSB3		À DEFINIR	R\$	13,37	50	7	R\$	4.679,50	Camiseta 24h - R\$20,00	Limão Confeccões - R\$ 13,37	Aguardando orçamento	
	9.2	Consultoria	CPBSB3		À DEFINIR	R\$	5.700,00	3	1	R\$	17.100,00	Connaction - R\$ 34.000,00	Aguardando orçamento	Aguardando orçamento	
SUB TOTAL HACKATHON / EDUCAÇÃO DO											R\$	22.979,50			
EQUIPE	10.0	Arquiteto/ Engenheiro de segurança	CPBSB3	Responsável pelo planejamento e entrega da planta completa com todos os espaços aprovados, informações obrigatórias por lei, tais como sinalização de metragem de corredores, entradas, saídas, etc... Incluso reuniões presenciais durante todo o período do pré evento. Durante o evento presença obrigatória desde o primeiro dia da montagem, até o término da desmontagem.	À DEFINIR	R\$	30.000,00	1	1	R\$	30.000,00	Paulo Nery - R\$ 37.000,00	Fectura - R\$ 42.200,00	Barcanti - R\$ 30.000,00	
	10.1	Produtor de Áreas	CPBSB3	06 profissionais DE 14/06 A 25/06/2019	À DEFINIR	R\$	5.000,00	6	1	R\$	30.000,00	Oriando Filho - R\$ 5.000,00	Renato Maranhão - R\$ 5.000,00	Robson Santos - R\$ 5.000,00	
	10.2	Produtor Area Open	CPBSB3	Responsável pela coordenação de toda a área Open + Praça de alimentação desde o início da montagem até o término da desmontagem. Período de 14 a 24 de Junho.	À DEFINIR	R\$	4.000,00	1	1	R\$	4.000,00	Felipe Monteiro - R\$ 4.000,00			
	10.3	Produtor de Logística	CPBSB3	Profissional responsável pelo planejamento, definição e execução de toda logística do evento. Considerando 1 mês de trabalho.	À DEFINIR	R\$	7.000,00	1	1	R\$	7.000,00	Carolina Estelian - R\$ 7.000,00			
	10.4	Assistente de Logística	CPBSB3	Profissional responsável por assistir o produtor de logística coordenando e certificando-se de que toda parte de logística atenderá todas as equipes e participantes.	À DEFINIR	R\$	4.500,00	1	1	R\$	4.500,00	Mariana Vitorino - R\$ 4.500,00			
	10.5	Assistente de Produção Geral	CPBSB3	Responsável pelo atendimento das demandas de todas as áreas durante todo o período de realização do evento. Assiste também gerência e diretoria. Processos administrativos, financeiros, cobrança de documentos diversos, manuseio, entre outras coisas.	À DEFINIR	R\$	3.000,00	4	1	R\$	12.000,00	Fabiana Silva - R\$ 3.500,00	Yolanda Rodrigues - R\$ 3.000,00	Matheus Fonseca - R\$ 3.000,00	
	10.6	Coordenador de Credenciamento	CPBSB3	Monitores para atender o público visitante durante todo o evento, informar, conservar a ordem e organização das áreas durante todo o tempo.	À DEFINIR	R\$	3.000,00	1	1	R\$	3.000,00	Fabiana Silva - R\$ 3.500,00	Yolanda Rodrigues - R\$ 3.000,00	Matheus Fonseca - R\$ 3.000,00	
SUB TOTAL EQUIPE											R\$	90.500,00			
LOGÍSTICA	11.0	Passagens aéreas EQUIPE	CPBSB3	Valor estimado com base no seguinte racional: PASSAGEM NACIONAL: Máximo de 40 pessoas	À DEFINIR	R\$	800,00	40	1	R\$	32.000,00	-	-	-	
	11.1	Passagem nacional PALESTRANTE	CPBSB3	Valor estimado com base no seguinte racional: PASSAGEM NACIONAL: Máximo de 117 passagens	A DEFINIR	R\$	1.100,00	117	1	R\$	128.700,00	-	-	-	

TRANSPORTE	11.2	Shuttle oficial do evento EQUIPE	CPBSB3	Valor estimado para fornecimento de serviço de shuttle 24 horas para as empresas e suas equipes de trabalho dentro do evento. Trajatos: Aeroporto/Hotel/Aeroporto // Hotel/Estádio/Hotel - Racional considerando 11 Van (capacidade 10 pax) x 2 turnos x 7 dias (englobando 1 dia antes e 1 dia após o evento).	À DEFINIR	R\$	280,00	11	7	R\$	21.560,00	-	-	-	
	11.3	Transfer PALESTRANTE	CPBSB3	Valor estimado com base no seguinte racional: 117 transfer (IN/OU)	A DEFINIR	R\$	100,00	117	1	R\$	11.700,00	FDA - R\$ 200,00	IndyTur - R\$ 500,00	Aguardando orçamento	
SUB TOTAL TRANSPORTE											R\$	193.960,00			
HOTEL	11.4	Hospedagem PALESTRANTE	CPBSB3	Valor estimado com base no seguinte racional: Aproximadamente 70 quartos por dia x 5 dias de evento com café da manhã incluso.	À DEFINIR	R\$	255,98	351	1	R\$	89.848,98	-	-	-	
	11.5	Hospedagem EQUIPE	CPBSB3	Valor estimado com base no seguinte racional: Aproximadamente 160 quartos com café da manhã incluso.	À DEFINIR	R\$	255,98	320	1	R\$	81.913,60				
SUB TOTAL HOTEL											R\$	171.762,58			
A&B	11.6	Estrutura para Catering equipe	CPBSB3	12 dias de locação de estrutura base para apoio de cozinha e restaurante que será montado dentro do estádio para atender a equipe	À DEFINIR	R\$	6.057,90	1	1	R\$	6.057,90				
	11.7	Alimentação PALESTRANTES	CPBSB3	Valor estimado considerando o limite máximo de 1500 tickets refeição para todos os dias de evento considerando CAFÉ/ALMOÇO/JANTAR	A DEFINIR	R\$	35,70	1500	1	R\$	53.550,00	-	-	-	
	11.8	Alimentação EQUIPE	CPBSB3	Valor estimado considerando o limite máximo de 1000 tickets refeição para todos os dias desde o primeiro dia de montagem (14/6) até o último de desmontagem do evento (24/06), considerando CAFÉ/ALMOÇO/JANTAR	À DEFINIR	R\$	35,70	1533	1	R\$	54.728,10				
SUB TOTAL A&B											R\$	114.336,00			
SUB TOTAL LOGÍSTICA											R\$	480.058,58			
TOTAL GERAL											R\$	3.500.026,36			