



PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

Supervisão de Gestão de Contratos

Rua Líbero Badaró, 425, 34º andar - Bairro Centro - São Paulo/SP - CEP 01009-000

Telefone: 2075-7253

PROCESSO 6023.2021/0000846-2

Termo SMIT/CAF/SGC Nº 047701692

TERMO DE FOMENTO Nº 01/SMIT/2021

PROCESSO ELETRÔNICO Nº 6023.2021/0000846-2

PARTÍCIPES: SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA – SMIT e o INSTITUTO CAMPUS PARTY

OBJETO DO FOMENTO: Realização do evento “Campus Party Digital São Paulo 2021”

VALOR DESTES TERMO: R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais)

DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA Nº 23.10.12.126.3022.4307.3.3.50.39.00.00

NOTA DE EMPENHO Nº 53.321/2021

O **MUNICÍPIO DE SÃO PAULO**, por intermédio da **SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA**, inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda - CNPJ/MF sob n.º **46.392.163/0001-68**, localizada na Rua Líbero Badaró, 425 – 34º andar – Centro – CEP: 01009-000 – São Paulo/SP, neste ato representada legalmente pelo senhor Chefe de Gabinete **GEORGE AUGUSTO DOS SANTOS RODRIGUES**, conforme delegação de competência atribuída pela Portaria SMIT n.º 67, de 28 de agosto de 2018, doravante designada simplesmente o **MUNICÍPIO**, e, de outro lado, o **INSTITUTO CAMPUS PARTY**, doravante denominado **INSTITUTO**, inscrito no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda - CNPJ/MF sob o n.º **10.912.323/0001-05**, com sede na Avenida Paulista, 171 – 4º andar – Sala 160 – Bela Vista – CEP: 01311-904 – São Paulo/SP, neste ato, representada nos termos do seu estatuto, por seu Presidente **FRANCESCO FARRUGGIA**, portador da Cédula de Identidade RNE n.º V448414-3 e inscrito no Cadastro Nacional da Pessoa Física do Ministério da Fazenda - CPF/MF sob o n.º 844.514.835-49, RESOLVEM, com fundamento no Decreto Municipal nº 57.575/2016 e na Lei Federal nº 13.019/2014, com a redação alterada pela Lei nº 13.204/2015, e nas demais normas vigentes sobre a matéria, firmar o presente **TERMO DE FOMENTO**, registrado no SEI – Sistema Eletrônico de Informações, sob o n.º **6023.2021/0000846-2**, nos termos da autorização contida no Despacho Autorizatório sob doc. 047351336, exarado no dia 07/07/2021, que deverá ser executado fielmente pelos Partícipes, de acordo com as seguintes cláusulas e condições dispostas neste documento:

CONSIDERANDO:

(I) O artigo 23 da Constituição Federal, que atribui competência aos Municípios para proporcionar os meios de acesso à cultura, à educação, à ciência, à tecnologia, à pesquisa e à inovação;

(II) O artigo 25 da Lei Federal 8666/1993 que dispõe sobre os casos passíveis de inexigibilidade de chamamento público ou processo licitatório em caso de inviabilidade de competição;

(III) O artigo 203, inciso IV, da Lei Orgânica do Município de São Paulo, segundo o qual é dever do Município garantir a educação inclusiva que garanta as pré-condições de aprendizagem e acesso aos serviços educacionais, a inserção no processo de ensino de crianças e jovens em risco social, a erradicação do analfabetismo digital, a educação profissionalizante e a provisão de condições para que o processo educativo utilize meios de difusão, educação e comunicação;

(IV) O artigo 221, inciso V, da mesma Lei, que se refere à manutenção de programas e projetos integrados e complementares a outras áreas de ação municipal, para qualificar e incentivar processo de inclusão social;

(V) O artigo 2º, VIII, da Lei nº 13.019/2014 que dispõe sobre o termo de fomento, instrumento por meio do qual são formalizadas as parcerias estabelecidas pela administração pública com as organizações da sociedade civil para a consecução de finalidades de interesse público e recíproco propostas pelas organizações da sociedade civil, que envolvam a transferência de recursos financeiros;

(VI) O artigo 10 da Lei Federal 13.019/2014 que dispõe sobre o compromisso com a transparência e a lisura em todos os processos, tornando obrigatória a administração pública manter, em seu sítio oficial na internet, a relação das parcerias celebradas e dos respectivos planos de trabalho, até cento e oitenta dias após o respectivo encerramento.

(VII) O art. 69, caput, bem como seus 84º da Lei nº 13.019/2014 e o art. 36 e 58, 1 e 81º do Decreto nº 57.575/2016;

(VIII) O artigo 31 Da Lei Federal nº 13.019/2014 que dispõe sobre a inexigibilidade de chamamento público na hipótese de inviabilidade de competição entre organizações da sociedade civil em razão da natureza singular do objeto da parceria ou se as metas somente puderem ser atingidas por uma entidade específica quando a parceria decorrer da

transferência para organização da sociedade civil que esteja autorizada em lei na qual seja identificada expressamente a entidade beneficiada, inclusive quando se tratar da subvenção prevista no inciso | do 83º do art. 12 da Lei nº 4.320, de 17 de março de 1964, observando o disposto no art. 26 da Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000;

(IX) O artigo 42, inciso VII da Lei Federal 13.019/2014, que dispõe sobre o instrumento jurídico a ser usado para a formalização da parceria, bem como a obrigação de prestar contas com definição de forma, metodologia e prazos;

(X) O artigo 51 do Decreto Municipal 57.575/2016 que dispõe sobre a obrigação de prestar contas com definição de forma, metodologia e prazos, determinando as obrigações da Secretaria ou ente público de fornecer manuais específicos às organizações da sociedade civil e também dar publicidade por meios oficiais caso hajam alterações nos procedimentos de prestação de contas;

(XI) Nos termos exatos do artigo 14 do Decreto Municipal 44.279/03 que dispõe sobre a criação da comissão especial de análise dos requisitos de inexigibilidade de chamamento público ou processo licitatório nos casos de notório saber e especialização;

(XII) A Política Municipal de Inclusão Digital, instituída na Cidade de São Paulo pela Lei nº 14.668/2008, disciplinada pelo Decreto Municipal nº 50.554/2008, com o objetivo de fomentar a inclusão digital dos cidadãos paulistanos, de forma a possibilitar o real exercício da cidadania;

(XIII) As competências de incentivar, prospectar, desenvolver e implantar métodos, instrumentos e técnicas que conduzam à melhoria e inovação na organização e serviços prestados pelo MUNICÍPIO, utilizando recursos da tecnologia da informação e comunicação, de modo a ampliar a qualidade do atendimento ao cidadão e promover sua participação no desenvolvimento de uma cidade inteligente foram atribuídas à Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia - SMIT, pelo art. 8º do Decreto 58.411/2018;

1. **CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO**

1.1. O presente **TERMO DE FOMENTO** tem como objeto a parceria entre a Prefeitura do Município de São Paulo por intermédio da Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia e a Organização da Sociedade Civil Instituto Campus Party para a realização do evento **“Campus Party Digital São Paulo 2021”** conforme as especificações constantes do Plano de Trabalho anexo, que constitui parte integrante e indissociável deste instrumento.

2. **CLÁUSULA SEGUNDA - DAS OBRIGAÇÕES DOS PARTÍCIPES**

2.1. São obrigações comuns aos **PARTÍCIPES**:

2.1.1. Pautar-se sempre e exclusivamente pelo interesse público, que constitui o fim último da presente parceria;

2.1.2. Agir em consonância com os princípios da Administração Pública, mais especificamente os da legalidade, impessoalidade, moralidade, publicidade, eficiência e isonomia, de forma que o objeto do presente não seja utilizado para finalidades outras que aqui previstas;

2.1.3. Divulgar suas participações na presente parceria da forma mais adequada ao interesse da coletividade, inclusive em seus sites na internet, ficando vedada a utilização de nomes, símbolo ou imagens que, de alguma forma, descaracterizem o interesse público e se confundam com promoção de natureza pessoal;

2.1.3.1. As publicações e a divulgação dos resultados derivados do objeto do presente Termo de Fomento farão, necessariamente, referência expressa às partes envolvidas, sendo vedada sua divulgação total ou parcial sem o conhecimento prévio do **MUNICÍPIO**.

2.2. São obrigações do **MUNICÍPIO DE SÃO PAULO**:

2.2.1. Disponibilizar recurso para fomentar a realização do Projeto **“Campus Party Digital São Paulo 2021”**, pela realização do evento;

2.2.1.1. A disponibilização prevista no item acima não contempla a prestação de serviços, a promoção de adequações no espaço do evento, a expedição de licenças e autorizações e demais exigências do Poder Público, independentemente da natureza ou finalidade, bem como não enseja a responsabilização do **MUNICÍPIO**, de qualquer ordem, eventualmente havida pela realização do evento;

2.2.2. Orientar, acompanhar, fiscalizar e avaliar a execução do objeto desta Parceria, comunicando ao Instituto quaisquer impropriedades na execução do plano de trabalho, nos termos da legislação vigente;

2.2.3. Analisar a prestação de contas apresentada pelo Instituto na consecução do objeto desta Parceria, nos termos da **cláusula quinta**;

2.3. São obrigações do **INSTITUTO**:

2.3.1. Executar o objeto pactuado na cláusula primeira deste instrumento, em total consonância com o Plano de Trabalho, que integra o presente, independente de transcrição, zelando pela boa qualidade das ações e serviços prestados, assim como pela eficiência, eficácia, efetividade e economicidade em suas atividades;

2.3.2. Adimplir integralmente as obrigações derivadas do presente ajuste;

2.3.3. Responsabilizar-se pelo pagamento por todos os tributos, encargos de natureza trabalhista e previdenciários dos profissionais eventualmente envolvidos na execução do presente;

- 2.3.4. Zelar e fazer com que terceiros colaboradores para a realização e/ou participantes do evento cumpram fielmente as normas de segurança, inclusive as emanadas pelas autoridades administrativas porventura existentes no local do evento;
- 2.3.5. Em qualquer situação, os profissionais contratados e/ou subcontratados para a prestação de serviços para a execução do plano de trabalho permanecerão subordinados ao Instituto, não estabelecendo qualquer vínculo com o Município de São Paulo;
- 2.3.6. Se, por qualquer circunstância, o Município venha a ser acionado por responsabilidade do Instituto, fica, desde logo, autorizado a proceder à denúncia da lide ao Instituto, que se obriga a assumir o polo passivo da relação processual;
- 2.3.6.1. Na hipótese de Poder Judiciário negar o pedido de denúncia de lide, o Instituto se obriga a intervir como assistente do Município, ficando expressamente consignado que toda e qualquer condenação imposta por responsabilidades do parceiro ensejará o direito de ingressar, imediatamente, com a medida cabível para a salvaguarda dos direitos do Município;
- 2.3.7. Responder por todos os tributos e encargos, de qualquer natureza, decorrentes de ajustes formalizados com terceiros por ocasião da execução do objeto do presente acordo, inclusive os referentes a direitos autorais e perante órgãos de arrecadação e de classe, não cabendo ao Município qualquer responsabilidade;
- 2.3.8. Responsabilizar-se pela contratação e adimplemento de cachês artísticos e musicais, bem como pelo pagamento de direitos autorais e conexos, inclusive os decorrentes de execução pública de obras musicais e fonogramas;
- 2.3.9. Responsabilizar-se pela reparação de danos que porventura causar, direto ou indiretamente, às pessoas ou à propriedade pública ou de terceiros, inclusive os decorrentes de acidentes de qualquer natureza;
- 2.3.10. Providenciar a cobertura de seguros voltados à segurança das pessoas e bens, durante a realização do evento, atentando-se às disposições da Lei Estadual nº 11.265/2002;
- 2.3.11. Proceder ao controle de acesso do público ao evento e a eventuais espaços fechados que venham ser montados no local, obedecendo aos limites quantitativos estabelecidos pelas autoridades administrativas;
- 2.3.12. As partes se comprometem a tratar os dados pessoais envolvidos na confecção e necessários à execução do presente Acordo, única e exclusivamente para cumprir com a finalidade a que se destinam e em respeito a toda a legislação aplicável sobre segurança da informação, privacidade e proteção de dados, inclusive, mas não se limitando à Lei Geral de Proteção de Dados (Lei Federal n. 13.709/2018), sob pena de incidência de multa por descumprimento contratual, sem prejuízo de perdas e danos.
- 2.3.13. Manter espaço e pessoal especializado para atendimento médico no local do evento, adequando à previsão quantitativa do público, inclusive com a disponibilização de ambulâncias equipadas com UTI, durante toda a realização do evento;
- 2.3.14. Cumprir integralmente as disposições da Lei Municipal nº 14.223/2006;
- 2.3.15. Ceder ao Município a reserva de **10 slots** de 30 minutos (cada) na agenda da **CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO** para apresentação de conteúdo indicado pela Prefeitura de São Paulo nos Palcos Temáticos conforme apontados no item **11.2** do Plano de Trabalho.
- 2.3.16. Possibilitar o envio de 01 (uma) comunicação ao banco de dados dos credenciados para o evento, a fim de divulgar projetos ou ações especiais do **MUNICÍPIO**, desde que observados os trâmites administrativos da OSC;
- 2.3.17. Autorizar o direito de utilizar a imagem do **MUNICÍPIO** nas campanhas de finalidade institucional promovidas pelo Instituto;
- 2.3.18. Divulgar a logomarca do **MUNICÍPIO**, como apoiador institucional, em seu site eletrônico, mídias sociais, bem como nos materiais de comunicação visual, no painel de boas-vindas e no relatório final do evento;
- 2.3.19. Franquear acesso aos documentos, informações e aos locais relacionados à execução do objeto da presente parceria ao seu gestor, bem como aos agentes de controle interno e do Tribunal de Contas do município;
- 2.3.20. Cumprir as exigências de transparência previstas nos Decretos Municipais nº 93.623/2012 e 57.575/2016, bem como nas Leis Federais nº 12.527/2012 e 13.019/2014;
- 2.3.21. Proceder ao registro de fotos e vídeos do evento, nos diferentes espaços, em horários de execução do objeto, quando da apresentação da prestação de contas ao **MUNICÍPIO**.
- 2.3.22. Se responsabilizar pelos encargos decorrentes das despesas de água, luz e eventuais danos a si, ao proprietário do imóvel e a terceiros, que forem causados em razão do evento, mesmo que anterior ao presente ajuste.
- 2.3.23. Responder por qualquer dano causado à contratante ou terceiros decorrente de culpa ou dolo na execução do Contrato, ainda que ocasionalmente, por empregado, preposto ou contratado;
- 2.3.24. A não prorrogação do prazo de vigência da parceria por conveniência da Administração não gerará ao Instituto direito a qualquer espécie de indenização.

3. **CLÁUSULA TERCEIRA - DOS RECURSOS FINANCEIROS, DA TRANSFERÊNCIA E APLICAÇÃO E DA DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA**

- 3.1. Os recursos financeiros para execução deste Termo serão custeados exclusivamente pelo **MUNICÍPIO**, por meio da **SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA** e utilizados em estrita conformidade com o plano de trabalho, conforme a seguinte dotação orçamentária:

3.2. O montante total de recursos a serem empregados na execução do objeto do presente Termo de Fomento é de **R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais)** e correrão à conta da dotação alocada no orçamento do **MUNICÍPIO**, vinculada a Dotação Orçamentária n.º **23.10.12.126.3022.4307.3.3.50.39.00.00**, à conta de recursos oriundos do Tesouro, Fonte de Recursos Tesouro Municipal, Natureza da Despesa.

3.3. O **MUNICÍPIO** se obriga a fazer o pagamento da importância de R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais) até **15 de julho de 2021**, conforme disposto na **cláusula quatorze** do plano de trabalho, mediante transferência eletrônica sujeita à identificação do beneficiário final e à obrigatoriedade de depósito em sua conta bancária específica vinculada a este instrumento.

3.3.1. A liberação dos recursos financeiros a cargo do **MUNICÍPIO**, previstos na cláusula 3.3, será liberada em parcela única, observada a legislação aplicável.

4. **CLÁUSULA QUARTA - DAS CONTRAPARTIDAS**

4.1. O **INSTITUTO** disponibilizará as contrapartidas descritas no Plano de Trabalho, parte integrante do presente termo.

5. **CLÁUSULA QUINTA – DO ACOMPANHAMENTO, DA FISCALIZAÇÃO E DA PRESTAÇÃO DE CONTAS**

5.1. Relatório técnico a que se refere o art. 59 da Lei Federal 13.019/2014, sem prejuízos de outros elementos deverá conter:

5.1.1. Análise dos documentos comprobatórios das despesas apresentados pelo Instituto Campus Party na prestação de contas, quando não for comprovado o alcance das metas e resultados estabelecidos no respectivo termo de colaboração ou de fomento;

5.1.2. Análise de eventuais auditorias realizadas pelos controles interno e externo, no âmbito da fiscalização preventiva, bem como de suas conclusões e das medidas que tomaram em decorrência dessas auditorias;

5.1.3. Valores efetivamente transferidos pelo **MUNICÍPIO**;

5.2. Na hipótese de inexecução por culpa exclusiva do Instituto Campus Party, a administração pública poderá, exclusivamente para assegurar o atendimento de serviços essenciais à população, por ato próprio e independentemente de autorização judicial, a fim de realizar ou manter a execução das metas ou atividades pactuadas:

5.2.1. Retomar os bens públicos em poder do Instituto, qualquer que tenha sido a modalidade ou título que concedeu direitos de uso de tais bens;

5.3. O **MUNICÍPIO** exercerá as atribuições de acompanhamento, fiscalização e avaliação da execução deste Termo, além do exame das despesas realizadas, a fim de verificar a correta utilização dos recursos correspondentes, mediante a elaboração de relatórios, realização de inspeções e visitas, e atestação da satisfatória realização do seu objeto.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Fica assegurado que o **MUNICÍPIO** terá livre acesso de seus técnicos devidamente identificados para acompanhar, a qualquer tempo e lugar, a todos os atos de fatos praticados, relacionados direta ou indiretamente a este Termo, quando em missão fiscalizadora e/ou de autoria.

PARÁGRAFO SEGUNDO: O acompanhamento, a fiscalização e a avaliação da execução deste Termo, a cargo do **MUNICÍPIO**, serão executados pelos servidores nomeados através de despacho autorizatório.

PARÁGRAFO TERCEIRO: Em caso de afastamento, impedimento ou desligamento dos quadros do **MUNICÍPIO** do servidor indicado para realizar o acompanhamento, a fiscalização e a avaliação deste Termo, deverá ser imediatamente designado substituto (a), mediante registro despacho autorizatório.

PARÁGRAFO QUARTO: O(s) parecer (es) e/ou laudo (s) técnico (s) elaborado (s) pelo (a) servidor (a) indicado (a) para realizar o acompanhamento, a fiscalização e a avaliação deste termo deverá (ão) atestar o percentual físico de realização do objeto, se este percentual é compatível com o montante financeiro dos recursos despendidos, bem como se foram atingidos os fins propostos, e cumpridos os indicadores e metas dispostos no plano de trabalho, e, ainda, contemplar, as seguintes informações:

5.4. Para fins de monitoramento e avaliação do cumprimento do objeto do presente termo, servidores do **MUNICÍPIO** efetuarão visitas in loco e realizarão pesquisa para apurar o grau de satisfação do público-alvo;

5.5. A prestação de contas deverá ser apresentada pelo Instituto Campus Party em até **90 (noventa) dias**, contados a partir do fim da execução das atividades previstas, prorrogável por meio de aditivo ao presente Termo de Fomento, limitado a mais 30 (trinta) dias;

5.6. Na apresentação da prestação de contas, o Instituto Campus Party deverá observar as disposições contidas nos artigos 51 a 59 do Decreto Municipal nº 57.575/2016 e as orientações constantes do Manual Específico elaborado pelo **MUNICÍPIO**, entregue nesta data à Organização da Sociedade Civil - OSC;

5.6.1. Na prestação de contas realizada pela OSC, deverá ser demonstrada a vantagem econômica na locação do espaço destinado a comportar o evento, observado, no que couber, as disposições constantes no art. 4º, do Decreto Municipal nº 44.279/03.

5.7. A fiscalização da execução da parceria envolverá a análise da prestação de contas apresentada pelo Instituto Campus Party, com posterior emissão de relatório técnico de monitoramento e avaliação da parceria, parecer técnico conclusivo de análise da prestação de contas e manifestação conclusiva dispendo sobre a aprovação ou a rejeição das contas, a serem realizadas pelo **MUNICÍPIO**.

6. **CLÁUSULA SEXTA - DAS PENALIDADES**

6.1. O descumprimento das cláusulas do presente instrumento e a execução da parceria em desacordo com o plano de trabalho e com as normas do Decreto Municipal nº 97.979/2016 e da Lei nº 13.019/2014 poderão ensejar a aplicação das seguintes sanções ao **INSTITUTO CAMPUS PARTY**:

6.2. Advertência formal, quando verificadas impropriedades praticadas pelo Instituto Campus Party no âmbito da parceria que não justifiquem a aplicação de penalidade mais grave;

6.3. Suspensão temporária da participação em chamamento público e impedimento de celebrar parceria ou contrato com órgãos e entidades do MUNICÍPIO, por prazo não superior a dois anos, quando verificadas irregularidades na celebração, execução ou prestação de contas da parceria e não se justificar a imposição da penalidade mais grave, considerando-se a natureza e a gravidade da infração cometida, as peculiaridades do caso concreto e os danos eventualmente causados;

6.4. Declaração de inidoneidade para participar de chamamento público ou celebrar parceria ou contrato com órgãos e entidades de todas as esferas de governo, quando verificada a inexecução do objeto da parceria ou constatadas graves irregularidades na celebração, execução ou prestação de contas da parceria, enquanto perdurarem os motivos determinantes da punição ou até que seja promovida a reabilitação perante a autoridade sancionadora, concedida após o efetivo ressarcimento da administração pública pelos prejuízos resultantes e decorrido o prazo de dois anos da aplicação da sanção de declaração de inidoneidade;

6.5. A não realização do objeto do presente Termo de Fomento ensejará na retenção do valor a ser repassado ao INSTITUTO.

6.6. O procedimento para a aplicação das sanções garantirá a prévia defesa da OSC e observará as disposições contidas no Decreto Municipal nº 57.575/2016 e na Lei nº 13.019/2014.

7. **CLÁUSULA SÉTIMA - DA VIGÊNCIA E SUA PRORROGAÇÃO**

7.1. O presente **TERMO DE FOMENTO** entrará em vigor na data de sua assinatura e terá duração de **09 (nove) meses**.

7.2. O ajuste, mediante prévia justificativa consignada em parecer técnico elaborado pelo gestor da parceria, poderá ser prorrogado por meio de assinatura de termo aditivo.

8. **CLÁUSULA OITAVA - DO FORO**

8.1. Fica eleito o Foro da Fazenda Pública da Comarca de São Paulo para, esgotada obrigatoriamente a tentativa de solução administrativa, conforme disposto no inciso XVII, do artigo 42, da Lei nº 13.019/2014, dirimir as controvérsias decorrentes da execução deste Termo de Fomento, com renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que seja;

E por estarem de acordo, firmam o presente instrumento, na presença das testemunhas abaixo nomeadas e indicadas, para que surtam seus jurídicos e legais efeitos, em juízo e fora dele.

GEORGE AUGUSTO RODRIGUES
Chefe de Gabinete
Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia

FRANCESCO FARRUGIA
Representante Legal
INSTITUTO CAMPUS PARTY
Organização da Sociedade Civil - OSC

Testemunhas:

Nome: Thamires Lopes S. da Silva
RF: 851.020-2

Nome: Fernanda Ribeiro de Oliveira
RF: 877.551-6



CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO
2021

PROPOSTA DE TRABALHO APRESENTADA

À PREFEITURA DE SÃO PAULO

JUNHO/2021



À

Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia

A/C. Sr. Juan Quirós

Ref.: Proposta Campus Party Digital São Paulo

Prezado Secretário,

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

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

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

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

Segue proposta para a realização desta edição com o intuito de colaborar com a Prefeitura de São Paulo na oferta de soluções para o cidadão da cidade.

Atenciosamente,



Francesco Farruggia
Presidente
Instituto Campus Party

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO.....	5
2. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO	6
3. HISTÓRICO	7
4. JUSTIFICATIVA.....	9
5. EDIÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO	11
6. OBJETIVOS	11
7. PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA	13
8. METODOLOGIA.....	13
8.1. PALCOS	13
8.2. EXPERIÊNCIAS.....	15
GAMES E ESPORTS.....	15
SPOTS.....	15
9. CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL NECESSÁRIA	15
10. METAS E RESULTADOS ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS.....	17
10.1. INDICADORES	17
INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO WORK LIFE	17
INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO GREEN DEAL	18
INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO LIVING BETTER.....	19
INDICADOR 4: CONTEÚDOS – PALCO JOY OF LIFE.....	19
INDICADOR 5: CONTEÚDOS – PALCO NEW HORIZONS	20
11. OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS.....	21
11.1. OBRIGAÇÕES	21
11.2. CONTRAPARTIDAS.....	22
12. MÉTODOS DE MONITORAMENTO.....	23
13. INVESTIMENTO	23
14. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO	23
15. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	23
16. APLICAÇÃO DOS RECURSOS	24
16.1. SOBRE TRIBUTOS E ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS E % DE VERBAS RESCISÓRIAS	24
16.2. SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA.....	24
16.3. APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS.....	24

16.4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS.....	25
17. PRAZOS.....	25
18. DECLARAÇÃO.....	25

1. IDENTIFICAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO

ORGANIZAÇÃO		
Nome da entidade INSTITUTO CAMPUS PARTY		CNPJ 10.912.323/0001-05
Rua Av. Paulista nº 171	Bairro Bela Vista	Cidade São Paulo
Complemento 4º andar	Estado São Paulo	CEP 01311-000
E-mail: financeiro@institutocampusparty.org.br		Celular: (31) 98451-5064
Site: http://www.campus-party.org/		
RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO		
Nome completo: FRANCESCO FARRUGGIA		
CPF: 844.514.835-49		RG: V-448414-3
Endereço: Condomínio Buscavida, Condomínio Laguna do Sol	Bairro: Estrada do Coco	Cidade: Camaçari
Complemento: Lote 03, KM 08	Estado: Bahia	CEP: 42800-000
E-mail: farruggia@protonmail.com		Celular: (71) 99973-9307

Cargo: Presidente	
Eleito em: 31/03/2021	Vencimento do mandato: 31/03/2025
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA	
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Gisele Valdivia Castro	Função na parceria: Gerente Relações Institucionais e Convênios (interino)
RG: 273167364 SSP/SP	CPF: 285.926.348-90
E-mail do responsável: gisele.castro@campus-party.org	Celular: (11) 986570166

2. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome do evento: CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO

Período de realização: **22 a 24 de julho de 2021.**

Período de execução: 2021.

Público alvo: **Estudantes e Profissionais**

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

Valor global da parceria: R\$ **150.000,00 (Cento e cinquenta mil reais).**

3. HISTÓRICO

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

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

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

Sempre com o compromisso de trazer conteúdos importantes e relevantes considerando o cenário atual do país e da região que irá sediar o evento, a Campus Party possibilitou a vinda de nomes de peso e referências nas mais diversas áreas de atuação como: o consultor estabelecido no Vale do Silício, Matthew F. Reyes, o cientista de dados brasileiro, Ricardo Capra, a artista interdisciplinar que trabalha com a intersecção da arte e ciência, Anne Liu, o artista multimídia e criador de show de drones, Horst Hörtnner, a diretora-executiva da Mauricio de Sousa Produções, Mônica Sousa, que inspirou a famosa personagem dos quadrinhos, líder da Turma da Mônica; a ganhadora do prêmio Nobel de

Química, Ada Yonath; o membro do Board do Linux Professional Institute, Jon "Maddog" Hall; Candice Pascoal, a fundadora e CEO do site de financiamento coletivo Kickante, considerado o maior de crowdfunding da América Latina; a pesquisadora e especialista em biotecnologia, Priscila Monteiro Kosaka, o Doutor em Comunicação e Campuseiro, Dado Schneider, Paul Zaloom, do Mundo do Beakman, Marcos Roberto Palhares, pioneiro no voo civil ao espaço; os influenciadores digitais Irmãos Piologo; a professora de astronomia Ana Leonor Chies, vencedora do prêmio L'Oréal UNESCO ABC Para Mulheres na Ciência na área de Física; Carlos Cândido, precursor do campeonato de drones, Nolan Bushnell, fundador da Atari conhecido como o pai do videogame; Mat Pat criador de conteúdo que alia o mundo dos video-games com lógica e ciência no canal de YouTube The Game Theorists; e Greg Gage, neurocientista e engenheiro elétrico, além de cofundador e Ceo da BackYard Brains, instituição que foca em democratizar o conhecimento sobre neurociência.

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

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

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

4. JUSTIFICATIVA

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

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

A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou, em 30 de janeiro de 2020, que o surto da doença causada pelo novo coronavírus (COVID-19) constitui uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional – o mais alto nível de alerta da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional. Em 11 de março de 2020, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia.

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

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

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

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

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

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

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

A Campus Party Digital São Paulo contará com 3 dias de experiências ininterruptas e on-demand: centenas de conteúdos gratuitos com palestrantes nacionais e internacionais através de transmissão ao vivo por meio de redes sociais como Facebook e Youtube, além de vídeos on demand que estarão disponíveis no site oficial da Campus Party.

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

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

Usando habilidades digitais será possível ajudarem:

- Pessoas vulneráveis que precisam de assistência;
- Pequenas empresas a promover uma transição digital rapidamente;
- Na melhoria de discussões sobre os impactos da pandemia na sociedade;
- Na oferta de conteúdos informativos ou de entretenimento leve, que estimulem as pessoas;
- Nas atividades que trazem alegria, bem-estar, atividades prazerosas, leitura e conversas;
- Na apresentação de ferramentas para trabalhar eficientemente em casa;
- Na recolocação no mercado de trabalho, para pessoas que perderam seus empregos;
- Na sensação de confinamento ser substituída pelo uso da tecnologia para o bem;
- A enxergar oportunidades;
- A desenvolver a cultura de desempenho e responsabilidade.

A proposta mantém a Campus Party no calendário oficial da cidade sem afetar as necessidades da prefeitura no momento atual.

5. EDIÇÃO CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO

O evento Campus Party Digital São Paulo será realizado de **22 a 24 de julho de 2021**. Serão **3 dias ao vivo e on demand por meio do site da Campus Party**.

6. OBJETIVOS

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

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

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

A Campus Party Digital São Paulo é uma oportunidade única para a Prefeitura:

- Incentivar a proximidade do cidadão com a tecnologia;
- Ampliar o alcance da informação;
- Proporcionar uma experiência remota, porém poderosa a um grande público de qualidade;
- Criar um forte elo com a geração digital (Millennials, Geração Z);

- Estimular, apoiar e mostrar ideias criativas, perspectivas e soluções concretas que ajudem a melhorar a vida de todos;
- Criar um relacionamento duradouro com o nosso público, entregando uma jornada anual garantindo maior engajamento;
- Contribuir ativamente para desenvolver ou sustentar iniciativas estratégicas que tenham um impacto positivo neste momento de grande necessidade;
- Aumentar a conscientização, envolvimento e a visibilidade da prefeitura perante a sociedade no apoio às ideias ou iniciativas para a criação de soluções voltadas a saúde e ao emprego neste momento de crise;
- Despertar a curiosidade e busca por informações, conteúdos, cursos e atividades relacionados às ferramentas tecnológicas para melhorar o futuro do indivíduo e da sociedade, oportunidade de suma importância neste momento;
- Inserir os indivíduos no cenário tecnológico atual e indicador de futuro a partir de atividades disponibilizadas gratuitamente através da transmissão web gratuita das palestras;
- Apresentar e destacar novas ferramentas tecnológicas e tendências para o futuro, proporcionando aos indivíduos acesso a informações e iniciativas que estão percorrendo várias partes do país e do mundo;
- Proporcionar o ambiente ideal para conectar pessoas e projetos inovadores de diferentes segmentos e favorecer a criação de novas realizações e/ou empreendimentos;
- Impulsionar o ecossistema empreendedor convocando startups, investidores, empresas, mentores e aceleradoras para participarem das atividades correlatas;
- Fomentar a discussão sobre os impactos e rumo da sociedade em paralelo com a transformação digital, das novas tecnologias, da educação, da saúde e empreendedorismo;
- Estruturar ambiente democrático onde instituições públicas e privadas para que possam se comunicar com novos talentos gerando oportunidades a todos;
- Utilizar a plataforma campuse.ro (via site e aplicativo) para divulgar as atividades e

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

7. PÚBLICO ALVO E ABRANGÊNCIA

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

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

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

8. METODOLOGIA

8.1. PALCOS

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

Os palcos e suas temáticas serão:

- **WORK LIFE: Emprego e Economia**

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

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

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

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

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

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

- **LIVING BETTER: Saúde e Ciência**

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

- **NEW HORIZONS: Educação e Cidades**

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

8.2. EXPERIÊNCIAS

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

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

GAMES E ESPORTS

A Campus Party traz a proposta de criar uma jornada digital pelas mais importantes comunidades do universo de games e esports (esporte eletrônico) do Brasil. O objetivo da ação é trazer visibilidade e apoio às comunidades importantes para o fomento e desenvolvimento da atividade no Brasil. Vale destacar a participação de comunidades focadas na diversidade e inclusão.

SPOTS

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

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

A Campus Party se certificará de que nenhum recurso fique inexplorado!

9. CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL NECESSÁRIA

Para que o Instituto Campus Party entregue o projeto Campus Party Digital São Paulo 2021, fora a mão de obra operacional necessária durante a realização do evento, dependerá de uma equipe formada por profissionais específicos em diversas áreas. Na atuação gerencial será necessária formação superior completa ou experiência de no mínimo 2 anos comprovado

de atuação na área afim. Faz-se desejável que tenha participado de alguma edição presencial da Campus Party.

São eles:

- **Assessoria Contábil** - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado a facilitar as contratações no que diz respeito a NF's, contratos e recolhimentos;
- **Assessoria Jurídica** - Responsável pela orientação para gestão de modo adequado facilitar as situações cotidianas durante o projeto e evitar problemas jurídicos futuros;
- **Gerência Administrativa Financeira** - Responsável pelos processos de contas a pagar e receber; pelo fluxo de caixa; interface com a contabilidade, tanto no departamento pessoal quanto administrativo-financeiro; atualização das certidões e títulos da organização;
- **Gerência de Comunicação e Marketing** - Responsável por elaborar planos estratégicos das áreas de comercialização e comunicação para o evento. Define e supervisiona a elaboração dos catálogos de produtos, promovendo a sua divulgação na promoção do evento;
- **Gerência de Conteúdos e Comunidades** - Responsável pela estratégia na execução e a integração do conteúdo a ser apresentado no evento. Pesquisa e busca inovações no mercado para que sejam apresentados ao público participante. Tem como objetivo planejamento e coordenação dos conteúdos;
- **Gerência de Desafios e Hackathons** - Tem como objetivo incentivar a criação de soluções inovadoras voltadas à temática escolhida e a uma problemática específica. Organiza desde a divulgação até a formação de equipes e a instrução de mentores multidisciplinares em busca de ideias inovadoras;
- **Gerência Relações Institucionais e Convênios** - Desenvolve o relacionamento com instituições, articulando estratégias para estabelecer parcerias entre a empresa e governos. Responsável por conduzir o trâmite burocrático desde a construção da proposta até a prestação de contas após realização e entrega do objeto do projeto;
- **Gerência de Operações e Produção** - Gerencia custos da área de produção, planeja, promove, realiza, administra e controla os recursos para que o evento aconteça.

Negocia com fornecedores, supervisiona a produção durante a montagem e a desmontagem dos eventos.

10. METAS E RESULTADOS

ESPERADOS/IMPACTOS PREVISTOS

Pela criação, promoção e desenvolvimento de projetos nas áreas de inovação e tecnologia, a Campus Party Digital São Paulo espera incentivar estudos, pesquisas e projetos que tenham como objeto o desenvolvimento de tecnologias alternativas à produção e divulgação de informações de conhecimento técnico e científico.

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

10.1. INDICADORES

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

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

INDICADOR 1: CONTEÚDOS - PALCO WORK LIFE

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço dedicado a conteúdos envolvendo o futuro do trabalho, economia na era digital e suas transformações. Temas como: Profissões do Futuro, Gestão, Economia Criativa, Especialização em Novas

CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO 2021

18/25

	Tecnologias, Empreendedorismo entre outras.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras

INDICADOR 2: CONTEÚDOS - PALCO GREEN DEAL

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

CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO 2021

19/25

	24/07/2021 - 4 palestras
--	--------------------------

INDICADOR 3: CONTEÚDOS - PALCO LIVING BETTER

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	O espaço trará como pilares duas frentes essenciais na sociedade: Saúde & Bem-Estar e Ciências. Temas: Internet das Coisas, Robótica, Computação Quântica, Telemedicina, entre outros.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras

INDICADOR 4: CONTEÚDOS – PALCO JOY OF LIFE

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço voltado para entretenimento e criatividade. Temas: Games, Mídias Digitais, Design, Artes, Música, entre outros.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão

RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras

INDICADOR 5: CONTEÚDOS – PALCO NEW HORIZONS

OBJETIVO ESTRATÉGICO:	Proporcionar conteúdo em formato de Palestra, Painel ou Debate
DESCRIÇÃO:	Espaço com conteúdo voltado para Educação e Cidades Inteligentes. Temas: Aprendizagem Criativa, Ensino a distância, Tecnologia na sala de aula, Inclusão Digital, Mobilidade Urbana, Automação, entre outros.
O QUE MEDIR:	Atividades propostas aos participantes
COMO MEDIR:	Registro de imagens, vídeos ou transmissão
RESPONSÁVEL:	Departamento de Conteúdos
UNIDADE DE MEDIDA:	Quantidade de Atividades
PERÍODO:	22, 23 e 24 de julho de 2021
METAS:	22/07/2021 - 4 palestras 23/07/2021 - 4 palestras 24/07/2021 - 4 palestras

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

11. OBRIGAÇÕES E CONTRAPARTIDAS

11.1. OBRIGAÇÕES

O Instituto Campus Party deverá seguir as seguintes obrigações a título de parceria durante a Campus Party Digital São Paulo 2021. São elas:

- Publicidade
 - Direito de usar a imagem da Campus Party (Marcas, Logotipo e Imagens) nas campanhas sociais da Prefeitura de São Paulo, desde que seja aprovado pela organização da Campus Party;
 - Relações Públicas
 - Participação virtual do Excelentíssimo Prefeito ou representante na live de lançamento da edição, nas mensagens de abertura e encerramento do evento, gravadas em local definido para gravações da edição da Campus Party Digital São Paulo;
 - Direito de realizar uma coletiva de imprensa com o excelentíssimo prefeito no local da edição da Campus Party Digital São Paulo, em data previamente anunciada pela Prefeitura de São Paulo.
- *Importante: O local atenderá todos os protocolos sanitários para a devida utilização.**
- Comunicação Web
 - Inserção do logo da Prefeitura de São Paulo nos canais oficiais online do evento como apoio institucional (Redes sociais Instagram, Twitter e Facebook);
 - Inserção do logo da Prefeitura de São Paulo identificado na página da Campus Party Digital São Paulo e no Relatório Final do evento;
 - Imprensa
 - Release das ações da Prefeitura de São Paulo para serem enviadas durante a Campus Party Digital São Paulo 2021 sendo que o conteúdo base é de responsabilidade da PMSP;

- Conteúdos
 - Produção de 1 Desafio intitulado Demoday
 - O Demoday é desenvolvido pelo Instituto Campus Party com a aprovação da Prefeitura de São Paulo. A proposta é de uma competição de inovação com objetivo de encontrar bons projetos empreendedores e aproximar o ecossistema de startup entre todos atores envolvidos. Através de uma inscrição e seguido processo de seleção, potencializar o networking das startups frente a parceiros que impulsionam seus negócios. As startups selecionadas serão aquelas com mais sinergia com o tema central da iniciativa.

A área de comunicação em coordenação com a assessoria de imprensa do Instituto Campus Party realiza disparo de *release* para mailing de veículos previamente credenciados em edições da Campus Party anteriores. São oferecidas pautas relevantes para os editoriais com as temáticas de tecnologia, ciências, internet, variedades e comportamento.

A divulgação dos conteúdos que serão apresentados pela Prefeitura de São Paulo será realizada por meio de canais oficiais da Campus Party, sendo eles: Instagram, Twitter e Facebook.

11.2. CONTRAPARTIDAS

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

- **Reserva de 10 slots de 30 minutos cada na agenda da CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO para apresentação de conteúdo indicado pela prefeitura de São Paulo nos Palcos Temáticos.**

12. MÉTODOS DE MONITORAMENTO

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

13. INVESTIMENTO

Para o cumprimento de todas as metas do projeto e de acordo com o estudo de viabilidade realizado pelo Instituto Campus Party, o apoio financeiro necessário será para a realização da edição será de **R\$ 150.000,00 (Cento e cinquenta mil reais)** destinados exclusivamente à viabilidade do evento.

14. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

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

Parcela	Valor	Data	Fase*
Única	R\$ 150.000,00	15 de julho de 2021	Da assinatura do Termo/Convênio, Planejamento, Contratação de Serviços, Realização do evento e o pós-evento.

15. 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 fase e etapa poderão ser encontradas no Anexo I "CPDIGITALSP_Cronograma de Execução".

16. APLICAÇÃO DOS RECURSOS

A aplicação dos recursos pode ser identificada no Anexo II "CPDIGITALSP_Planilha de Compatibilidade Financeira".

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

O Instituto Campus Party, em seu escopo de atuação no evento, não é responsável pela contratação de pessoal para a execução do projeto. Consequentemente, é isenta do recolhimento de impostos referentes à contratação de pessoal e pagamento de encargos decorrentes das mesmas contratações. 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.

16.2. SOBRE AQUISIÇÃO DE BENS DECORRENTES DA PARCERIA

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

16.3. APLICAÇÃO DE RECURSOS EXTRAS

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

16.4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS

Os resultados alcançados serão apresentados por meio de relatório de execução contendo, dentre outras informações, a descrição de todas as contrapartidas e ações desenvolvidas com suas respectivas comprovações, em respeito às diretrizes do Art. 54 do Decreto 57.575 de 29 de dezembro de 2016.

17. PRAZOS

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

18. DECLARAÇÃO

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

São Paulo, 18 de junho de 2021.



Francesco Farruggia
Presidente
Instituto Campus Party

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO									
CAMPUS PARTY DIGITAL SÃO PAULO - 22 a 24 de julho de 2021		Pré-evento		Execução			Pós-evento		
Item	Responsável	-	-	Q	S	S	-	-	-
		Maior a Julho/2021	19 a 21 de Julho de 2021	22/7	23/7	24/7	25 a 31 de julho de 2021	Agosto/2021	Setembro/2021
Organização de documentos para parceria	Institucional/Administrativo								
Contratação de equipe operacional	Produção								
Contratação de assessorias	Produção								
Contratação de fornecedores	Produção								
Agenda de comunicação	Comunicação								
Desenvolvimento da página web do evento	Comunicação								
Atendimento online Campuseiro	Comunicação								
Monitoramento de mídia	Comunicação								
Desenvolvimento da agenda de conteúdos	Conteúdos								
Streaming	Conteúdos								
Envio de convites palestrantes	Conteúdos								
Envio de Convites autoridades	Institucional								
Relatório de Conteúdos	Conteúdos								
Relatório Comunicação Mídias	Comunicação								
Relatório Parcerias	Comunicação								
Relatório/Listagem Patrocinadores	Comercial								
Relatório Financeiro	Produção								
Relatório Final Prestação de contas	Institucional/Administrativo								

* ESTE DOCUMENTO É PARTE INTEGRANTE DO PLANO DE TRABALHO APRESENTADO EM 30/04/2021.
** As datas representam um planejamento prévio e serão atualizados após assinatura do Termo/Contrato

PLANILHA DE COMPATIBILIDADE FINANCEIRA									
	Nº	ITEM	EVENTO/MOMENTO	DESCRIÇÃO	FORNECEDOR	VLR UNIT. R\$	QTDE	PERÍODO	
EQUIPE / ADM / LEGAL	1	Serviços de organização, produção e promoção do evento	CPDIGITALSP	Empresa especializada em serviços de organização, produção e promoção do evento - Criação, planejamento e execução da edição virtual. Será responsável por realizar a negociação com fornecedores, gestão de pessoas, assessoria financeira e burocrática, planos estratégicos das áreas de comunicação, clipping, curadoria de conteúdos, taxas de veiculação de mídia em geral, compra de insumos de escritório para o período do evento, entre outros.	EMPRESA DETENTORA DA EXCLUSIVIDADE DE EXECUÇÃO DA EDIÇÃO	R\$ 125.200,00	1	1	R\$
	SUBTOTAL EQUIPE / ADM / LEGAL								
SERVIÇOS / TECNOLOGIA	2	Assessoria de imprensa	CPDIGITALSP	Mapeamento dos órgãos de imprensa relacionados ao evento - Criação de mailing com todos os veículos - Elaboração de press kit digital e envio por email - Produção de release e notas	a definir	R\$ 8.000,00	1	1	R\$
	3	Ajuda de custo - Colabs	CPDIGITALSP	12 Colaboradores durante os 3 dias de evento em turnos variados	a definir	R\$ 900,00	12	1	R\$
	4	Mestre de cerimônias	CPDIGITALSP	Contratação de 2 Mc's para apresentação em estúdio durante os 3 dias de evento em turnos variados	a definir	R\$ 1.000,00	2	3	R\$
	SUBTOTAL SERVIÇOS								
TOTAL ITENS - EQUIPE / ADM / LEGAL, SERVIÇOS / TECNOLOGIA									R\$

* ESTE DOCUMENTO É PARTE INTEGRANTE DO PLANO DE TRABALHO APRESENTADO EM 30/04/2021.
 ** Os valores representam uma previsão e serão atualizados após período de concorrência de fornecedores.



Documento assinado eletronicamente por **Thamires Lopes Soares da Silva, Supervisor(a)**, em 08/07/2021, às 09:28, conforme art. 49 da Lei Municipal 14.141/2006 e art. 8º, inciso I do Decreto 55.838/2015



Documento assinado eletronicamente por **Fernanda Ribeiro de Oliveira, Assessor(a) Administrativo(a) II**, em 08/07/2021, às 10:01, conforme art. 49 da Lei Municipal 14.141/2006 e art. 8º, inciso I do Decreto 55.838/2015



Documento assinado eletronicamente por **George Augusto dos Santos Rodrigues, Chefe de Gabinete**, em 08/07/2021, às 13:32, conforme art. 49 da Lei Municipal 14.141/2006 e art. 8º, inciso I do Decreto 55.838/2015



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://processos.prefeitura.sp.gov.br>, informando o código verificador **047701692** e o código CRC **DD7181E2**.