



Instituto Federal de Brasília
Campus Brasília
Curso Superior de Tecnologia em Eventos

VALDERI JUNIO VIEIRA DO AMARAL
ANDRESSA BARBOSA GUIMARÃES

**PLATAFORMAS DE GESTÃO DE EVENTOS ONLINE:
uma mesa-redonda sobre avanços tecnológicos no setor de eventos no
período da pandemia da Covid-19**

**Brasília
2021**

VALDERI JUNIO VIEIRA DO AMARAL
ANDRESSA BARBOSA GUIMARÃES

**PLATAFORMAS DE GESTÃO DE EVENTOS ONLINE:
uma mesa-redonda sobre avanços tecnológicos no setor de eventos no
período da pandemia da Covid-19**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso Superior de Tecnologia em Eventos do campus Brasília do Instituto Federal de Brasília, como requisito parcial para obtenção de título de Tecnólogo em Eventos.

Orientador: Me. Adriano Vinicio da Silva do Carmo

**Brasília
2021**

SUMÁRIO

1.0 Apresentação	4
2.0 Referencial teórico	5
2.1 Desenvolvimento tecnológico	5
2.2 Tecnologia nos Eventos Onlines	7
2.3 Pandemia	8
2.4 Entretenimento e Lazer na pandemia	8
3.0 Pesquisa de Mercado	9
3.1 Plataformas de Transmissão ao vivo	9
3.1.1 Sympia	9
3.1.2 Eventbrite	10
3.1.3 Even3	11
3.1.4 Doity	11
4.0 Tipologia do Evento	12
4.1 Local	13
4.2 Público-alvo	13
4.3 Programação	14
5.0 Objetivo Geral	14
5.1 Objetivos Específicos	15
5.2 Justificativa	15
6.0 Metodologia	17
7.0 Sustentabilidade	18
8.0 Comunicação	19
9.0 Viabilidade Econômica	19
10.0 Plano de Segurança	20
10.1 Matriz De Risco	22
11.0 Responsabilidades	24
12.0 Resultados Esperados	25
13.0 Referências	26
14.0 Anexo	28

1.0 Apresentação

Este projeto está relacionado à área geral de desenvolvimento, sua abordagem tecnológica é essencial para futuros profissionais, até mesmo aos atuais empreendedores. A importância de um estudo relacionado aos avanços tecnológicos durante a pandemia é marcante para uma geração que está em constante mudanças, principalmente considerando-se as possibilidades de meios mais eficientes que podem amenizar situações econômicas desfavoráveis. Além de inúmeras outras questões positivas deste estudo, procurar ter um conhecimento atual e profissional na área de trabalho, lhe permite ter uma base a mais de ideias e inovações para projetos próprios.

Em outras questões, a inovação permite o avanço social, econômico, educacional e industrial, sua integridade em proporcionar algo satisfatório à humanidade acaba levando a uma sociedade acelerada, sendo essencial a todos os trabalhadores um acompanhamento desse desenvolvimento.

Este projeto irá trabalhar algumas modificações tecnológicas realizadas durante a pandemia, destacando-se plataformas especializadas para a nova realidade digital. Serão enfatizados os avanços tecnológicos decorrentes da situação de isolamento social imposta pela Pandemia da Covid-19, após isto, será apresentado um projeto de evento referente ao tema em discussão.

2.0 Referencial teórico

2.1 Desenvolvimento tecnológico

O avanço dos estudos tecnológicos vem se ampliando a cada dia, sua abrangência está interligada à ciência e a história do homem moderno, em desenvolver o que hoje é apresentado como inteligência artificial. Atualmente podemos ter presente em casa, em nosso local de trabalho ou nos estudos, o que antes tínhamos somente em empresas de alta tecnologia.

A ideia de tecnologia não se aplica apenas aos aparelhos que temos hoje, o desenvolvimento tecnológico acontece através de conhecimentos, estudos e em avanços inteligentes da raça humana. Foi um dos grandes saltos da tecnologia, em 1946, quando os cientistas norte-americanos John Presper Eckert e John W. Muchly criaram o primeiro computador geral de grande escala, o ENIAC. Outro marco importante foi em 1935, quando um estudante de King 's College, chamado Alan M.Turing, buscava por um novo tipo de cálculo matemático, indo além de conhecimentos da época. É válido citar que por meio deste estudo veio sua grande criação de Turing, próprio nome dado à primeira máquina abstrata conforme o mesmo afirmou, contendo recursos inovadores em operações sucessivas, resultando no sucesso de sua teoria, influenciando o que veio a se chamar de “Ciência da Computação”.

O desenvolvimento tecnológico tem sido acelerado, e atualmente podemos ver as consequências desse conhecimento. Na época atual temos a facilidade de empregar atividades complexas por meio de aparelhos tecnológicos, por meio destes pode-se afirmar que a vida se tornou mais fácil. Diariamente usamos recursos tecnológicos para realizar atividades seja individuais ou sociais. A concretização da inteligência artificial expandiu métodos viáveis de praticidade. Joseph-Marie Jacquard (1752-1834) teve grande participação no progresso de proporcionar que uma máquina substituísse o trabalho humano, habilitando-a a exercer um processo padronizado de desenhos de tecelagem, a partir de cartões perfurados contendo as instruções de cada peça que seria tecida. Esse fato faz parte da história da Computação, uma vez que esse mesmo padrão de cartões foi utilizado mais tarde nos primeiros computadores. Tal história está agregada à cooperação para o crescimento da ciência e tecnologia, em meios

que viabilizem a amplificação na execução de atividades trabalhosas (FONSECA, 2007, p. 85 a 130).

A dinâmica no avanço tecnológico se destaca na rapidez e aplicabilidade de seu processo, é incontestável sua mudança no decorrer dos séculos, e sua participação no desempenho industrial. As empresas tiveram grandes atributos sobre sua modernidade trabalhistas, com a rapidez e competência nas aplicações realizadas, com crescimentos de métodos eficientes nas atividades de grandes informações, superando a satisfação do usuário, beneficiando assim a organização. O aperfeiçoamento tecnológico do século XXI é proeminente devido a grande ampliação dos estudos científicos. Atualmente é concebível obter grandes recursos avançados no emprego de práticas cotidianas, englobando meios tecnológicos, como redes de informações com extensas escalas mundialmente (CYSNE, 1996).

A conceitualização da tecnologia é explorada em muitos estudos, além de sua grande participação econômica no mundo ela reorienta perspectivas sociais e científicas, mesmo que sua abrangência seja visível, pesquisadores ainda procuram por mais avanços, proporcionando equipamentos surpreendentes, impactando o público e claro, estimulando o progresso no desempenho digital. Entre as várias tipologias onde a tecnologia se encontra uma delas com feitos importantes é a comunicação, onde houve contribuição em métodos rápidos de práticos na expansão de informações compartilhadas. Na década de 70 era comum e praticável a realização de trocas de cartas, hoje com a alta modernidade digital, as mensagens são trocadas em questões de segundos tendo uma presteza eficaz no seu exercício, propiciando vários artifícios satisfatórios para uma boa comunicação (CURY e CAPOBIANCO, 2011).

Foi em 1753 que Benjamin Franklin teve a grande ideia de usar a eletricidade para a transmissão de mensagens à distância, essa possibilidade logo se tornou certeza para o avanço do telégrafo (aparelho de comunicação dos estudos de William Fothergill e Charles Wheatstone), na abrangência das observações científicas da época, devido a isso a continuação dos estudos forneceu melhor entendimento para os futuros pesquisadores, o que resultou no aparelho telefônico que temos atualmente (LOPEZ, 2009). Os desenvolvimentos decorrentes do uso de tecnologias computacionais ou de comunicação fizeram com que a humanidade chegasse nos tempos atuais, os quais são marcados pela Internet e digitalização da vida nas redes sociais.

2.2 Tecnologia nos Eventos Online

Devido a nova pandemia do covid-19, a Portaria de n 1.565, de 18 de julho de 2020 (BRASIL, 2020), teve que ser empregada, resultando no fechamento temporário de boates, casas noturnas, shows ou qualquer atividades com índole de aglomerações ou tumulto. O objetivo da portaria era possibilitar o distanciamento social, evitando a propagação do vírus. A partir dessa situação empreendedores tiveram que solucionar novos meios de trabalho, afinal não podiam parar, assim possibilitaram a realização de atividades de entretenimento online, onde pessoas poderiam se conectar sem sair de casa. Entretanto, o setor de eventos foi um dos mais prejudicados por causa da pandemia, vários especialistas e empreendedores souberem aproveitar a situação para novos investimentos, o que antes poderia ter uma escala nacional agora seria global. Mesmo que eventos e lives online fossem um bom meio de continuação aos shows e saraus, existia ainda uma demanda de qualidade, de conteúdo e outros como som, imagem, produção, luzes e afins. O entretenimento virtual possibilitou o desenvolvimento tecnológico dentro dos eventos online, assim o que anteriormente não era tão possível de ser captado, agora era possível com as altas resoluções nas apresentações. Entre outras qualidades, a manipulação da figuração permitiria que o leitor tivesse acesso até aos pequenos detalhes do evento (ARAÚJO e CIPINIUK, 2020).

Recentemente a exploração da tecnologia nos eventos foi estimulada por conta da pandemia havendo a necessidade de novas atualizações e aplicativos, sendo o auge de reajustes imprescindíveis nos sites e redes virtuais de informação. Assim como o Instagram, que até então era uma rede social mais sociável a conversas e publicações, logo após o isolamento foi utilizado em grande escala para lives com alto porte de alcance, e claro que para este tipo de atividade teve que haver reajustes necessários à proporção do que era exigido. Os eventos online agora, por sua vez, adquiriram instrumentos mais eficazes para seus feitos, os softwares tiveram o escopo voltado para este tipo de atuação. Entre outros desenvolvimentos, os sistemas de informações criados ou aperfeiçoados permitiram atingir significativamente bases de usuários, facilitando pesquisas de mercado. Cada evento passou a ter acesso a quadros de controle geral para o administrador, com uma boa apresentação de dados informativos sobre a live, permitindo relacionar o quantitativo de localidade e redes anexadas, além da disponibilidade de sistemas de gerenciamentos para melhor efetividade dos processos, gerando relatórios constituintes de dados gerais (MIRANDA, 2015).

2.3 Pandemia

Meados de novembro a dezembro de 2019 na China exatamente em Wuhan, começaram a surgir casos de síndrome respiratória aguda grave (Sars), sendo uma doença com capacidade de transmissão global, pouco se sabia sobre a doença e no início era chamada de pneumonia, mas logo estudaram a cepa e se descobriu que se tratava de um coronavírus, que causava a Sars logo batizado como Sars-CoV, e logo em seguida mudando o nome para Sars-Cov-2 ou Covid-19 (coronavírus do ano de 2019) (ALEXANDER, 2021).

Dia 11 de março, Tedros Adhanom, o diretor da OMS (organização mundial da saúde) declarou a Covid-19 como pandemia pelo fato da transmissão ter sido geograficamente rápida demais (AGÊNCIA, 2020).

No Brasil foi identificada no dia 26 de fevereiro, em São Paulo, a primeira contaminação pelo Covid-19 (AGÊNCIA, 2021), com a transmissão comunitária em todo o Brasil. Medidas para conter o vírus foram adotadas, como a suspensão de eventos ou quaisquer atividades que causassem aglomerações. Todas as atividades foram afetadas, seja de entretenimento, religiosa, esportiva ou comercial. Em alguns estados do Brasil foi implantado o distanciamento social e, dependendo da região e eficácia do isolamento social, era instaurado o *lockdown* (fechamento total).

2.4 Entretenimento e Lazer na pandemia

Com todas as atividades afetadas, buscava-se meios de entretenimento, e opções de sanidade mental para ter lazer entre os entes familiares dentro de suas casas ou apartamentos. Demandas de criatividade foram impostas por produtores de eventos e artistas levando em consideração a segurança para todos, e tudo isso levou a ferramentas online ou à Internet, de forma em geral.

Lives surgiram como oportunidades para artistas e patrocinadores, que não perderam a chance de ter ganhos com a situação, permitindo também a realização de ações beneficentes, para além de notícias desastrosas e trágicas. O pioneiro das lives foi o artista Gustavo Lima com um show em sua residência, tendo um marco de 2,77 milhões de visualizações simultâneas no youtube. (UAI, 2020)

Com a gigantesca visualização dos shows transmitidos pelo YouTube, o mercado publicitário encontrou nas lives uma oportunidade de um novo modelo de negócio (MARQUES DA COSTA p.19, 2020). Artistas do Brasil em diferentes estilos musicais adotaram a ideia e, a partir daí, os finais de semanas começaram a segurar seus fãs com acesso a dispositivos com Internet.

Com o passar do tempo, nas localidades em que estavam em decadência os picos de morte ou contaminação, governos locais buscavam flexibilizar o acesso à academia, praças de caminhadas, florestas, havendo até centros de entretenimento sendo cogitados para a volta dos eventos na modalidade presencial.

3.0 Pesquisa de Mercado

3.1 Plataformas de Transmissão ao vivo

Plataformas que suportam eventos já existiam bem antes da pandemia, com o decorrer do distanciamento social e os eventos proibidos na modalidade presencial, houve uma grande necessidade de rever como levar o entretenimento e lazer para as pessoas. Além disso, se preocupava sobre como ganhar dinheiro através da internet sem cancelar os eventos, sendo esta uma tomada de decisão mais drástica para os produtores.

Considerando o grande público de pequenos organizadores de eventos que abrangem, escolhemos para pesquisa de mercado os sites Sympla, Eventbrite, Even3 e Doity. Eles serão base para uma pesquisa de evolução tecnológica para eventos, tendo como foco as tecnologias e informações reunidas por cada site em busca de soluções para produtores de eventos, levando em conta o momento pandêmico. Como recurso tecnológico, vários desses sites produziram artigos e e-books para produtores de eventos e participantes, materiais focados em auxiliar ambos nas tomadas de decisões. São materiais diferentes, que possuem suas particularidades que serão discriminadas abaixo:

3.1.1 Sympla

Com os brasileiros cada vez mais buscando evitar sair de casa, e os empregos sendo transformados em home office, quase tudo que fazia parte de nossas vidas presencialmente logo se transformou em digital. Empresas logo buscaram inovações e ideias para poder fazer

com que o mercado de eventos sobrevivesse. O Sympla encontrou um modo de usar seu site para dar um alívio ao setor de eventos, mostrando ferramentas que se adequassem a todos os tipos de eventos durante a pandemia, como o Sympla Play e o Sympla Streaming.

Sympla Play traz consigo uma solução tecnológica que é a utilização da ferramenta para produção de cursos online com certificado, e um ambiente tecnológico fazendo upload do material, seja ele em powerpoint gravado ou em formato de vídeo, em que é possível escolher se vai ser um material gratuito ou pago.

Sympla Streaming é uma ferramenta de integração com sites ou aplicativos de dispositivos móveis. Ele oferece uma autonomia que permite dinamizar o evento ao máximo, trazendo um conteúdo gamificado. Com os recursos disponíveis, os participantes conseguem ter uma melhor experiência através das integrações, por exemplo, para fazer uma corrida coletiva basta fazer o download de um dos aplicativos sugeridos pela ferramenta ou um aplicativo que os participantes escolherem, logo em seguida preencherem os dados e ver como será feita a validação da atividade a ser realizada.

3.1.2 Eventbrite

O Eventbrite é uma plataforma tecnológica de eventos online melhor reconhecida do mundo, e devido a pandemia foi necessário fazer algumas mudanças. O site disponibiliza artigos, eventos e suportes para a flexibilidade dos organizadores, fornecendo catálogos com conteúdos preparatórios em eventos online, tendo diversas tipologias de abordagem. Em 2019 o Eventbrite teve cerca de 4,7 milhões de eventos realizados no aplicativo, com experiências satisfatórias em 180 países. Percebendo a desenvoltura do processo em 2020, o site adquiriu maiores tributos, mais práticos e fáceis de acesso, como por exemplo sua parceria com o aplicativo Zoom, que já possuía uma grande visibilidade dos eventos online, agora também podendo ser acessado diretamente pelo Eventbrite, havendo no próprio site uma página de instruções com todas as possíveis dúvidas e forma de uso.

Em seguida, o aplicativo proporcionou meios de acessibilidade para criadores de eventos com cancelamentos e reembolsos, com orientações específicas da OMS (Organização Mundial de Saúde). Apesar dos decaimentos logo no início da pandemia, onde empreendedores ainda estavam se adequando ao novo estado, de acordo com Solaris (2020, p. 3), a Eventbrite teve um alcance de 30 vezes maior do que o último semestre de 2019.

Convenientemente a Eventbrite forneceu cursos e informações sobre o coronavírus no setor de eventos, meios preparatórios e seguros para criar um evento durante a pandemia, gratuitamente no blog do site.

3.1.3 Even3

O Even3 também é uma das plataformas de eventos digitais com uma grande diversidade em conteúdos de qualidade, temos, por exemplo, sua grande extensão de parcerias em transmissões ao vivo, entre as quais estão o YouTube Live, Vimeo, Twitch e Vídeo RNP, permitindo que o usuário tenha mais opções de uso, adequando a ferramenta para o que lhe for mais prático e ao seu público alvo.

Em 2020 uma nova ferramenta foi acrescentada na plataforma, o “Even3 Streaming” também chamado de Simulive, desenvolvido com o intuito de assegurar aos organizadores uma plataforma própria de streaming, permitindo mais segurança e comodidade nas transmissões dos eventos . Logo após o fechamento dos estabelecimentos devido ao covid-19, as plataformas tiveram que investir consideravelmente nas condições de seus meios de uso em eventos digitais já existentes, a Even3 sem cogitar na possibilidade de expansão no mercado tecnológico aderiu a instrumentos que contribuíssem no avanço da plataforma.

Com a participação de 150 países em acessos logados em 2020, a plataforma sentiu a necessidade de aderir a tradução simultânea, tendo 9 idiomas inseridos, sendo eles inglês, chinês, japonês, alemão, francês, russo, português, espanhol e coreano, com parceria direta com Zoom, a Even3 promove um evento digital de grande categoria. A expansão no acréscimo de usuários durante a pandemia estimulou a ampliação de novas tecnologias na plataforma, não só melhorando a visibilidade do público diante dos eventos oferecidos, como dos próprios organizadores na realização de seus eventos híbridos ou sociais.

3.1.4 Doity

Doity é uma excelente ferramenta de gerenciamento em eventos virtuais, presente desde de 2013 e em mais de 1.500 cidades no Brasil e Portugal, que também sofreu com o impacto econômico em relação ao covid-19, referente a isso a plataforma aderiu a novas mudanças necessárias. A Doity se preocupou com os danos causados aos organizadores e diminuiu as taxas entre os meses de abril e junho de 2020, início da pandemia, além de materiais disponibilizados para aprendizagem em novos estilos de eventos digitais.

Um das novas ferramentas criadas no período de pandemia foi a **Doity Play**, um meio rápido e eficiente de acessar seu evento, proporciona uma maneira mais adequada de comunicação, permitindo um melhor gerenciamento dos participantes, os emails de presença do integrante são enviados novamente automaticamente, 1 hora antes do evento ter iniciação. A nova ferramenta da Doity trouxe grandes satisfações para o mercado tecnológico dentro da plataforma, uma sala de recepção online é criada para receber os convidados até o evento começar, gerando um melhor conforto social entre o palestrante e inscitos, ademais a ferramenta viabiliza a criação de um aplicativo exclusivo para os participantes do evento terem acesso direto.

4.0 Tipologia do Evento

Primeiramente um evento se conceitualiza em acontecimentos instantâneos, sem originalidade em um só fator, são atividades esperadas e planejadas, sua abrangência se engloba de um congresso político a uma festa com familiares, e obviamente suas definições e tipologias se expandem em diversas crenças e culturas, todavia, com tantas opções de eventos é necessário a colocação de cada um deles. A diferenciação dos tipos de eventos facilita a elaboração do evento específico, considerando seu porte e características, além do seu dinamismo social ou formal. A realização do evento proposto neste trabalho será feita no formato de uma **mesa-redonda**, propondo uma socialização dos convidados sobre o avanço tecnológico em eventos decorrentes da pandemia do Coronavírus. A mesa-redonda é uma reunião de pessoas especializadas no mesmo setor, que discutem sobre determinado assunto, oferecendo conhecimentos para acrescentar nos estudos propostos (MARTIN, 2017).

O evento tratará de temas atuais, em que os debatentes irão se posicionar com suas ideias, levando em consideração o tema central. A mesa-redonda é um tipo de reunião onde os participantes dispõem de um tempo estipulado para cada fala, logo após todos haverem dito, o conteúdo em pauta é discutido entre si. O moderador responsável pelo evento organiza e monitora os exercícios, dispondo perguntas e temas para os componentes. Este tipo de evento se adequa melhor ao tema disponível para o debate, o avanço tecnológico tem muito o que somar nas discussões empresariais de cada participante, e os meios pelas quais serão abordadas as temáticas de evento será exclusivamente para os profissionais da área de interesse em novos empreendimentos e noção de mudanças realizadas durante a pandemia.

A intenção da reunião é atualizar os profissionais e estimular um discurso de crescimento dentro do setor de eventos, juntamente às plataformas digitais, mostrando benefícios adquiridos devido a forma inteligente de usos tecnológicos na expansão do mercado. A mesa-redonda é a melhor forma de suceder novas metas e objetivos para as corporações que desejam evoluir economicamente no período pandêmico, os integrantes poderão aderir às ideias compartilhadas e inovar seus segmentos digitais futuros. O evento não tem quaisquer índole competitiva ou pejorativa sobre as novas condutas apresentadas, estará aberto à exposição dos convidados mas devidamente monitorado para que não haja nenhum tipo de má interpretação de conteúdo.

4.1 Local

O IFB (Instituto Federal de Brasília) tem vários locais em seu campus com ligação direta com a Internet, alguns exemplos são os laboratórios de tecnologia do LABinova, laboratórios de informática, e até mesmo a Biblioteca. Com o evento sendo realizado de forma híbrida, é conveniente que durante a pandemia sejam usados esses espaços por aquelas pessoas que não tenham acesso aos meios digitais.

Com estes lugares as pessoas que não tem acesso podem fazer uma visita por meio de um prévio agendamento para uso dos equipamentos, de maneira que possa ter sua participação efetiva no evento. Aos demais participantes existe a possibilidade de participar do evento pelo seu domicílio, a partir da conexão à Internet.

4.2 Público-alvo

O público-alvo selecionado serão aquelas pessoas que tenham alguma relação com eventos, sendo um evento voltado principalmente para profissionais que buscam soluções na área de eventos que foram afetadas pela pandemia ou até tenham perdido o emprego.

O evento é voltado para jovens e adultos, quaisquer que sejam suas faixas-etárias, sejam eles estudantes ou profissionais, desde que estejam no âmbito do mercado de entretenimento e lazer, tanto para aqueles que fazem estágio remunerado ou voluntário.

O evento se destina também a pesquisadores que busquem por algum intermédio um resultado inovador ou alguma aplicação tecnológica que facilite o trabalho de todos os envolvidos no setor de eventos.

4.3 Programação

Os representantes e/ou fundadores das empresas Sympla, Doity, Even3 e Eventbrite aceitaram o convite para participar de uma mesa-redonda para discriminar as tecnologias que auxiliam nesse momento tão difícil na pandemia.

Graças às tecnologias implantadas em cada site, milhares de empregos e soluções surgiram como alternativas para os produtores de eventos, com isto observa-se que essas inovações precisam ser discutidas com mais clareza a ponto de sanar todas as dúvidas.

No dia 10 de Novembro de 2021, a partir das 13h do horário de Brasília, o evento será realizado com os 4 convidados das empresas Sympla, Doity, Even3, Eventbrite. A estratégia inicial é trazer um evento mais prático com uma comunicação nacional e internacional, ou seja, nesse caso por meio virtual com a CEO da Eventbrite.

Os convidados da Even3 foram o Caio Barbosa e Leandro Ramgund representante de marketing, Cláudio Barbosa representante de produtos da Even3, e por último Renato Cruz representante de operações da Even3.

O convidado do Sympla foi o próprio CEO da empresa, assim como foi convidado na Eventbrite a co-fundadora e CEO da eventbrite onde ela aceitou fazer parte da mesa-redonda com a condição de que a entrevista dela fosse no próprio site da empresa.

Partindo da Doity os sócios Uziel Barbosa e Geraldo Neves, aceitaram o convite prontamente com base em seus valores institucionais, contribuindo em um maior acesso às informações da plataforma.

5.0 Objetivo Geral

Analisar as manifestações de mudanças tecnológicas no setor de eventos em decorrência da pandemia, proporcionando um estudo conceitual de dados em plataformas online.

5.1 Objetivos Específicos

- Proporcionar uma análise de dados no avanço tecnológico devido a pandemia.
- Identificar plataformas e meios consideráveis para os gestores de eventos.
- Apresentar novas ferramentas criadas durante a pandemia.
- Oferecer dados de pesquisas para conhecimento nas atualizações no setor de eventos.

5.2 Justificativa

São essenciais nos conhecimentos básicos da atualidade desenvolver estudos em relação às novas ferramentas digitais, em relação a seus desenvolvimentos tecnológicos., Não obstante a pandemia ter causado crises consideráveis em educação, saúde, economia etc, empreendedores tiveram a possibilidade de expandir seus aprendizados e elaborar novas formas de rendimentos econômicos. Gestores e administradores tiveram a chance de agregar as práticas empresariais em seus negócios, mesmo que a ciência nas mudanças, no crescimento digital, seja evidente, sua contribuição industrial não pode ser contestada. Este projeto propõe observações desejosas para profissionais em eventos, abordando alguns pontos positivos do isolamento social, dando lugar a nova dinâmica de entretenimentos online, com mais qualidade e acessibilidade nos processos digitais.

A escolha das plataformas mencionadas anteriormente, foi por meios dos critérios apresentados pelas mesmas, como as maiores dentre os outros sites dissemelhantes, mostraram claramente mudanças interligadas as novas condutas sobre o covid-19, además, são sites com escalas mundiais, que por meio de suas influências conseguiram amenizar as causas afetadas. Portanto a Doity, Even3, Sympla e Eventbrite, mostrou maior desempenho em sua atuação, demonstrando a importância de uma melhor acessibilidade para seu público.

É possível considerar que a pandemia no sentido geral trouxe performances diferentes em vários fatores distintos, devido a isto várias outras situações foram necessariamente realizadas e de certo modo mudadas. O sistema social na área de lazer foi afetado de forma considerável, e os eventos logo tiveram que recriar um novo estilo de trabalho. A carência despertada por essas circunstâncias levou os profissionais a um novo meio de pensamento mais abrangente no meio tecnológico.

É significativo citar que, o empreendimento digital é um dos setores positivamente atingidos, nesse sentido o conhecimento é um processo jamais invalidado, o saber das novas eras do profissionalismo acadêmicos, em áreas seja qual for, sempre estará em

desenvolvimento, e isto nos mostra o quanto é preciso reuniões e eventos com esse argumento.

6.0 Metodologia

Este projeto será realizado sob uma abordagem qualitativa, segundo Schmidt (1995) a abordagem qualitativa oferece diferentes possibilidades de pesquisas, oferecendo espaço para o estudo tecnológico e em ampliações digitais. A parte inicial deste trabalho foi realizada a partir de pesquisas com base exploratória, cujo objetivo e análise foi trazer dados de crescimento na área digital das plataformas de eventos. Devido a isto, foi necessário uma avaliação de informações concedidas pelas plataformas, exigindo uma observação ampla na prestação de referências. O exame das coletas teve duração de 3 dias, sendo que cada plataforma tem estruturas diferentes de informações.

Após a coleta dos materiais, foi construído um texto referente a cada site, disponibilizando as atualizações identificadas em cada pesquisa. Logo mais, foi perceptível notar o avanço e a demanda de mudanças tecnológicas a respeito da pandemia. Schmidt (1995) também afirma que, enquanto o estudo qualitativo for um exercício de pesquisa, não será apresentado uma estruturação base na proposta do conteúdo, e sim permite que o autor tente a criatividade na construção da ideia, levando os leitores a terem novas percepções do assunto tratado.

Este projeto apresenta os avanços tecnológicos em decorrência do Covid-19 e da nova implementação legislativa do isolamento e distanciamento social. Os recursos utilizados como fontes de informações foram artigos acadêmicos, blogs e livros.

Como já relatado, a tipologia do evento será uma mesa redonda, dispondo de profissionais da área na contribuição do ensino prestado para o desenvolvimento do tema, assim aprofundando o exercício de pesquisa das próprias plataformas. Como já especificado acima, o evento será transmitido no Instituto Federal de Brasília, o evento será híbrido. Como descrito, cada participante terá seu tempo estipulado para sua apresentação de ideia, logo após todos já terem contribuído, será aberto para o debate entre si, dentre isto o público poderá tirar suas dúvidas, escolhendo um dos participantes para responder.

O mediador trabalhará a fim de manter a ordem das falas e das perguntas no decorrer do evento. O evento será híbrido, apenas a equipe de produção e os organizadores estarão presencialmente disponíveis no local para a transmissão do evento, os demais terão acesso livre para assistir virtualmente. A transmissão terá convite aberto para todos os indivíduos que tiverem interesse no conteúdo.

O evento terá duração de 2 horas, havendo possibilidade de extensão sendo no máximo 30min, de acordo com a interação do público. Ao finalizar o evento os participantes terão direito a um certificado por sua participação, as certificações serão enviadas nos e-mails que foram cadastrados e logados.

7.0 Sustentabilidade

Na montagem do evento, será fornecido a conscientização do lixo zero dentro do Instituto, uma prática realizável em qualquer outro ambiente, o próprio IFB defende as causas da importância da sustentabilidade no cotidiano e no local de estudo, se atentando às lixeiras e espaços de higiene do campus. Mesmo que o evento não seja de grande porte, é necessário que os organizadores e colaboradores tenham ciência da instabilidade sustentável de cada evento, assim também para próximas atividades realizadas em outros lugares.

A decoração do cenário não se expandirá em relação a objetos, será um espaço moderno com poucos utensílios, a ideia é que os slides projetados e iluminação, estejam coerente ao movimento de debate, como a mediação será presencial, os convidados a debater estarão informados sobre suas qualidades de dispositivos e internet.

O plano de fundo da reunião será a marca criada para identificação do evento, a cada vez de fala dos palestrantes, terá uma pequena disponibilidade de informação do convidado com nome, idade, representante de qual plataforma e naturalidade abaixo de sua imagem. O evento também contará com painéis e estandes dentro do cenário.

O evento acontecerá no auditório do Bloco C do Campus Brasília. Aproveitando a parceria do instituto com o evento, a gestora propôs a utilização do espaço para uma melhor qualidade de transmissão e organização da mesa redonda. A ideia é que a mediação apresentada tenha um cenário apropriado ao evento, como o auditório do instituto disponha de iluminação e instrumentos tecnológicos mais eficientes a realização será transmitida por meio desta.

8.0 Comunicação

O presente estudo apoia os recursos disponibilizados pelas plataformas online na acessibilidade do seu público, essa assistência engloba meios viáveis para que pessoas PcD tenham melhor acesso das informações prestadas, portanto o evento contará com a presença de intérpretes do próprio campus IFB. A transmissão também prestará apoio técnico na qualidade de legendas e imagens, para que as condições de visualização sejam melhores captadas. No decorrer do evento as propostas de avanços tecnológicos na acessibilidade serão apresentadas exclusivamente para este público. A comunicação inclusiva é um dos objetivos do exercício, garantindo um lugar de fala para pessoas PcD que sentem interesse e necessidade de aprendizagem na área, algo fundamental no estímulo do processo no alcance profissional.

O evento conterà com parcerias com alguns times de empreendedores, a divulgação acontecerá por meio das redes sociais, Instagram e Facebook, e a criação da página do evento ficará sob responsabilidade da empresa de marketing associada, sendo ela a Mobilize, localizada no Distrito Federal. A página nas duas redes sociais fornecerá publicações que estimulem o interesse do público no evento, dispondo de informações sobre tecnologia e seus feitos durante a pandemia, além de alguns spoilers do evento. Já o Hotsite será desenvolvido para trazer destaques do evento para a audiência, terá a missão e objetivos da reunião, vídeos e podcast dos convidados, será por este hotsite em que o evento será transmitido. O projeto também obteve apoio e parceria com o IFB, não só para o ocorrido, mas na divulgação e certificação para os alunos do técnico e tecnólogos de eventos do instituto Federal.

9.0 Viabilidade Econômica

O evento terá um valor base para a realização, sendo 5.592 reais sendo disponibilizado pelos produtores do evento sendo eles Andressa Barbosa e Valderi Júnior, para o uso de despesas do evento. Os profissionais convidados para o debate irão se disponibilizar de forma voluntária para as atividades, como sua participação será de forma online, o custo será apenas com os materiais enviados para cada contribuinte e para aqueles que precisarem de uma ajuda de custo. A divulgação do evento ficará sob responsabilidade das parcerias com alguns influencers, sendo apenas dois.

O Instituto Federal também divulgará o evento para seus alunos, disponibilizando certificados de participação por parte da comissão organizadora. Também haverá emissão de certificados para voluntários da equipe de trabalho do evento, e participantes. A decoração do espaço será produzida por alguns voluntários do próprio campus do curso de eventos, sendo remunerados pelas atividades prestadas.

A parte cenográfica será totalmente relacionada à tecnologia, já que este é o assunto central, então, optamos por uma decoração mais informativa, por exemplo: painéis com imagens relacionadas ao covid, outros relacionados a shows e eventos, e a logo permanente do evento no fundo do cenário. Grande parte do material o IFB fornecerá, por já haver disponível nos laboratórios.

Os intérpretes de Libras contribuirão com seus serviços, sendo dois, também remunerados. A equipe geral de produção técnica se esforçará para que não haja quaisquer interrupções na transmissão virtual. Com base nestas informações, apresentamos abaixo uma tabela melhor detalhada dos gastos financeiros do evento.

Todos os servidores serão no total de 12 funcionários, sendo alguns deles com remuneração e outros como parceiros da produção do evento, que são: Produtor Digital; Equipe de Comunicação/Publicidade; os serviços de limpeza ficarão por responsabilidade do Instituto lixo zero.

Instituto Federal de Brasília-IFB						
Endereço: SGAN Quadra 610 Módulos D, E, F, G - Asa Norte, Brasília						
Telefone: (61) 2103-2100						
Orçamento						
Nome do item	Descrição	Qtd	Preço unitário		Preço Total	
Buffet	Atuação Principal	1		R\$ 2.300,00	R\$ 2.300,00	
Divulgação	Atuação Principal	1		parcerias	Parcerias	
Decoração	Atuação Principal	1		R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00	
Ajuda de Custo	Atuação Secundaria	5		R\$ 50,00	R\$ 250,00	
Parcerias	Atuação Principal	1		Parcerias	Parcerias	
Banco Seat Garden Carretel Ferro	Atuação Principal	8		R\$ 149,00	R\$ 1.192,00	
Painel Pallet com Mesa Madeira	Atuação Principal	1		R\$ 350,00	R\$ 350,00	
Certificados	IFB	-----		R\$00,00	R\$00,00	
Interpretes	h\trabalhada	2		R\$ 250,00	R\$ 500,00	
					Preço Total: R\$ 5.592,00	

10.0 Plano de Segurança

No pré-evento é necessário que os produtores do evento recebam uma ata com informações documentadas sobre as decisões do segmento do evento, antes da escolha do

local, foi feita uma análise de ambiente e da infraestrutura disponível, logo depois uma vistoria nos locais de extintores, saídas de emergências, entradas e saídas do estabelecimento, verificando se estão adequadamente disponíveis para uso. Antes da realização do evento a pessoa responsável fez uma visita técnica, para ver e avaliar se aquele lugar é o melhor e mais viável a ser realizado.

Todos os participantes presenciais da produção do evento terão de usar máscaras e equipamentos de proteção contra o covid-19. Não haverá permissão de entrada ou estadia no local sem o cumprimento dessas medidas. Logo na entrada do estabelecimento será medida a temperatura e será disponibilizado álcool em gel.

A comunicação irá se aplicar nas diversas atividades, entre o produtor, técnico e mediador do evento, na parte técnica haverá uma verificação nas instalações técnicas, até mesmo nas voltagens disponibilizada pela rede do campus, para que aparelhos sejam instalados de forma adequada sem causar quaisquer danos às duas partes. Haverá acompanhamento constante da parte técnica no desenvolvimento do evento. Caso haja instabilidade na Internet ou interferências de sinais atrapalhem a continuação do evento, logo serão acionadas estratégias de mitigação como uma pausa ou outra dinâmica de mediação enquanto o erro possa ser resolvido.

A pessoa responsável pelo monitoramento de acessos virtuais, terá de ter grande observações direcionadas ao público, quando as ações do indivíduo forem de má índole, sinalizando alguma atividade mal intencionada. Já que o evento por parte será online, o cuidado com a demanda de acessos tem que ser averiguada, se o site ou aplicativo utilizado terá capacidade para sustentar a quantidade logadas sem cair ou ter qualquer tipo de interferência. Caso algum desses problemas ocorra, a parte técnica precisará estar atenta para integrar o evento de volta ao ar, antes de uma perda significativa de participantes. A manutenção da infraestrutura será feita, atentando-se às áreas sinalizadas do palco, que possui rampas e escadas com iluminação, já que o ambiente é mais escuro.

Um dos segmentos importantes de segurança é a faixa etária de idade do público, como o assunto é um tema livre, beneficente ao estudo público e privado, ficará disponível a partir do 12 anos. Sobre os riscos naturais, a data do evento foi proposta para um dia ensolarado, sem índices de chuvas ou tempestades, assegurando a realização de um evento sem o risco de algum dano nas redes de internet.

Sobre as possíveis questões biológicas, estão englobadas nas manutenções de aparelhos, como ar condicionado ou revisão de disponibilidade de lixeiras, bebedouros e afins. No pós-evento será feito um relatório do que ocorreu no evento e toda sua base de

desenvolvimento será destacada, um ficará com a gestora do Instituto e outro com a gestora do evento. Além disso, será feito um checklist de aparelhos montados e desmontados no local, apontando quais entraram e quais saíram, tudo sob responsabilidade da equipe.

10.1 Matriz De Risco

PORCENTAGEM(PROBABILIDADE DE ACONTECER)	RISCOS	BAIXO/ MÉDIO / ALTO CHANCES DE ACONTECER
10%	EQUIPAMENTOS DE TRANSMISSÃO DO EVENTO FALHAR	BAIXO
20%	EQUIPE	BAIXO
30%	EQUIPAMENTOS DE COMUNICAÇÃO DE EQUIPE FALHAR	BAIXO
40%	INTOXICAÇÃO PELO A&B	MÉDIO
50%	QUEDA DE ENERGIA	MÉDIO
60%	VISTORIA(REPROVAR O ESPAÇO)	MÉDIO
70%	COVID-19	ALTO
80%	FALTA DE RECURSOS MONETÁRIOS	ALTO
90%	ROUBO DE DADOS	ALTO
100%	DESISTÊNCIA DE CONVIDADO	ALTO

Os equipamentos de transmissão e os equipamentos de comunicação da equipe podem falhar, isso foge do nosso controle, mas o que pode ser feito por parte da comissão organizadora é testar os equipamentos com 1 hora de antecedência para que imprevistos sejam resolvidos sem nenhum problema e com total tranquilidade.

A equipe sempre deve estar a postos e com vontade de mostrar trabalho, serem motivados para que eventuais situações possam avançar sem demais problemas e sem consequências que possibilitem a inviabilidade do evento, buscaremos manter um cadastro de colaboradores que possam substituir faltas eventuais de algum membro da equipe.

A intoxicação pelo A&B ele é um risco médio pelo motivo de ser um momento de consumidor depois do evento ou antes do evento, isso por que existe a possibilidade de cuidados médicos de urgência, caso não tenha atendimento, a intoxicação pode levar a pessoa a óbito. caso alguém venha queixar de alguma espécie de problema de saúde, procuremos hospital mais próximo junto com um brigadista acompanhando o até o local.

A queda de energia no brasil é comum, porém caso venha acontecer durante o evento geradores no espaço serão utilizados até o fim do evento. Caso alguma fiscalização venha paralisar as atividades no campus Brasília, ou a entrada da comissão organizadora no evento, a solução imediata será buscar espaços que possam ser utilizados para transmissão, se ainda permanecer inviável esta proposta, o evento será realizado totalmente remoto.

Em pandemia o risco biológico é alto, contudo uma solução para equipe poder trabalhar na transmissão seria por meio dos testes de PCR (teste rápido), em conjunto com o uso de máscara e álcool em gel e manter ao máximo distância entre os funcionários.

A viabilidade econômica é um risco alto, visto que bons recursos materiais e humanos geralmente custam caro. Quando olhamos para um projeto grande como um evento, logo pensamos em muito dinheiro porque queremos um evento grande e com tudo do melhor e o mais próximo do que imaginamos, e quando começamos a tirar da mente pra vida real a viabilidade econômica é o que vai falar se o evento pode acontecer ou não.

Para evitar o roubo de dados, orientamos logo no ato da inscrição do evento, criar uma senha exclusiva para o evento, com intenção de dificultar que hackers por meio da internet consigam roubar dados pessoais, assim evitando transtornos para a equipe organizadora e o indivíduo que sofreu eventuais danos.

O risco com a maior porcentagem de acontecer, é a desistência de um convidado, o que é comum no meio de uma pandemia. Isso pode ocorrer por diversos fatores, tanto por causas naturais ou por motivos de saúde. Busca-se como solução entrar em contato com o convidado para que veja juntamente com a equipe organizadora, a viabilidade do mesmo poder participar do evento. Caso contrário será comunicado ao público que tal convidado não poderá participar do evento.

11.0 Responsabilidades

A tabela abaixo apresenta todos os membros da equipe, sua construção consiste nas funções e atividades que serão empregadas durante o evento, a execução do processo terá uma data estipulada, depois que a avaliação do espaço e vistoria forem realizados, haverá necessidade de início de produção técnica no local, antes, cada responsável já apresentará uma base de ideias já programadas, para melhor desenvolvimento nas atuações seguintes:

Responsável	Função	Exercício	Período
Pessoa 1	coordenador geral	organização, monitoramento	1 Ano
Pessoa 2	produtor	produção, roteiro e planejamento, cenário	1 Ano
Pessoa 3	comunicação/publicidade	marketing, publicações, gestoria dos sites e mídias sociais/ divulgação	7 Meses
Pessoa 4	produtor técnico	infraestrutura e serviços	1 semana
peessoa 5	sonoplastia	áudios, imagens, manipulações digitais	1 dia
peessoa 6	segurança	segurança do local, possíveis riscos físicos, químicos e biológicos	1 dia
peessoa 7	mediador	dinamismo, atuação e oratória	1 dia
peessoa 8	assistente técnico digital	monitoramento da live, comentários e auxílio ao mediador	1 dia
peessoa 9	limpeza	vistoria de álcool, máscara, ambiente limpo	2 dias
peessoa 10	intérprete/libras	tradução de fala (libras) durante o evento	1 dia
peessoa 11	assistentes de produção	auxiliar na produção e construção do cenário	2 dias
peessoa 12	auxiliar administrativo	certificados, cartas de agradecimento, e-mails, confirmações, dados de metas alcançadas...	5 dias antes/pós

12.0 Resultados Esperados

Este projeto tem como objetivo principal alcançar credibilidade em atividades mais simples e práticas no setor tecnológico em eventos, incluindo a importância e vantagens digitais devido a pandemia, contribuindo assim, para melhor aplicação desses meios nas organizações, e participando de forma positiva na qualidade econômica das novas propostas de realizações. Convenientemente o projeto promoverá uma exploração mais aprofundada dessas ideias no mercado atual de eventos, sendo reconhecido como um ensino de recursos financeiros favoráveis às instituições, tendo base na construção do projeto.

O número de alcance estipulado pela ciência de qualidade da reunião, será cerca de no mínimo de 1.800 contas logadas, e uma variação de impacto de 300 a 550 empresas de eventos que terão acesso ao conteúdo.

A adoção na conduta do desenvolvimento de marketing e divulgação do projeto, será por meio de contribuintes da área, realizando posts e publicações citadas acima (**comunicação**). Respectivo ao quadro de dados, a proposta de pessoas envolvidas no network do evento será de 10 pessoas ao total, tendo como meta atingir abordagens digitais de 3.000 indivíduos, em visualizações e acompanhamento em páginas oficiais do evento nas redes sociais.

Ainda julgamos adquirir uma boa qualidade de ensino, se possível, por meios destas, desenvolver mais projetos relacionados aos avanços tecnológicos no setor de eventos, de acordo com o decorrer do encontro. As propostas de instruções serão para que os integrantes possam se habilitar em possíveis negócios futuros, a meta é atingir um valoroso crescimento nas plataformas, existe uma possibilidade de 25% desses objetivos serem alcançados.

13.0 Referências

ARAUJO, Mayara Terra Maluf de; CIPINIUK, Alberto. O entretenimento online - a sociedade espetacular das lives nos tempos de pandemia. **R. Inter. Interdisc. Art&Sensorium**, Curitiba, v.7, n.2, p. 193 – 206 Jul.- Dez. 2020. Disponível em: <<http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/3801>>. Acesso em: 09 jun. 2021.

BRASIL. Portaria nº 1.565, de 18 de junho de 2020. **Diário Oficial da União**, Poder Executivo, Brasília, DF, 19 jun. 2020. Edição: 116, Seção 1, p.64. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-1.565-de-18-de-junho-de-2020-262408151>>. Acesso em: 09 jun. 2021.

AGÊNCIA Brasil. **Organização Mundial da Saúde declara pandemia de coronavírus**. Agência Brasil. 11 de mar. 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-03/organizacao-mundial-da-saude-declara-pandemia-de-coronavirus>>. Acesso em: 03 de jun. de 2021.

FREUND Alexander. **O que se sabe sobre a origem do novo coronavírus?**.Made for minds. 28 de mai de 2021. Disponível em:<<https://www.dw.com/pt-br/o-que-se-sabe-sobre-a-origem-do-novo-coronav%C3%AADrus/a-57703087>> acesso em: 03/06/2021.

WERNECK Natasha. **Retrospectiva 2020:lives dominaram o ano, e Brasil é destaque mundial**. Uai. 22 de dez de 2020. Disponível em<<https://www.uai.com.br/app/noticia/musica/2020/12/22/noticias-musica,266318/retrospectiva-2020-lives-dominaram-o-ano-e-brasil-e-destaque-mundial.shtml>> acesso em: 03/06/2021

Time event3.**Quer trabalhar na Even3? Estamos à procura de pessoas talentosas**. event3.05 de jul de 2021. Disponível em<https://carreiras.even3.com.br/?utm_source=instagram&utm_medium=socialpost> acesso em:05/07/2021

CURY.Cecília.**Por dentro da Sympla.Sympla Blog**. 05 de Julho de 2021. Disponível em <<https://blog.sympla.com.br/por-dentro-da-sympla/>> .Acesso em: 05/07/2021.

EVENTBRITE.**Conheça os Britelings**.eventbrite.05 de Jul. de 2021. Disponível em<<https://www.eventbrite.com/team/>> . Acesso em: 05/07/2021.

DOITY.**Quem somos**.doity. 05 de Jul. de 2021.Disponível em<<https://doity.com.br/quem-somos>>. Acesso em:05/07/2021.

FILHO, Clézio Fonseca. **História da Computação**: o caminho do pensamento e da tecnologia. Porto Alegre: PUCRS, 2007. 204 p. Disponível

em:<https://books.google.com.br/books?id=_YRy1IKnniEC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>. acesso em 19/08/2021

CYSNE, Fatima Portela (1996). **Transferência de tecnologia e desenvolvimento.** *Ciência Da Informação*, 25(1). Recuperado de <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/672>> acesso em 19/08/2021

CURY, Lucilene; CAPOBIANCO, Ligia. **Princípios da história da tecnologia da informação e comunicação** in: Oitavo encontro nacional da história da mídia, 2011, Guarapuava/PR, USP/SP, 2011, 13 p. acesso em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/8o-encontro-2011-1/artigo/>> ultimo acesso em 20/08/2019.

MIRANDA, Lucas Agnaldo De. **Aplicativo para dispositivos móveis e sistema web para gerenciamento de eventos.** Paraná: UTFPR, 2015. 47 p. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/23165>> acesso em 20/08/2021

MARTIN, Vanessa. **Manual prático de eventos: Gestão estratégica, patrocínio e sustentabilidade.** CAMPUS, 2017, 280 p. acesso em <[https://books.google.com.br/books?id=QmHjBwAAQBAJ&dq=\(MARTIN,+2017\)>](https://books.google.com.br/books?id=QmHjBwAAQBAJ&dq=(MARTIN,+2017)>)

14.0 Anexo



**VENHA
ENTENDER DE
TECNOLOGIA
PARA EVENTOS
COM QUEM
DOMINA O
ASSUNTO, EM
UMA MESA-
REDONDA**