

CULTURA GEEK, ENSINO E ARTES

# VEGAXP

*VOL. 2*

# GUIA DO EVENTO

**Versão 01.02**

Copyright © dos autores. Todos os direitos reservados.

Esta obra é uma obra aberta ao público, sob intuito exclusivo de informar os leitores sobre os conteúdos do referido evento. O conteúdo neste apresentado é de inteira responsabilidade dos autores, que permitem o compartilhamento e o download deste documento livremente. É vedado, no entanto, editar seu conteúdo, adulterar, replicar indevidamente e utilizá-lo para fins comerciais sem autorização dos autores.

## **Guia Rápido do VegaXP vol.2**

Elaborado por Lucas Ribeiro de Moraes, licenciado em Letras — Língua Portuguesa (UAL/UFCG), Mestre em Linguagem e Ensino (PPGLE/UFCG) e presidente do VegaXP.

**Mais informações em:**

[vegaxp.com](http://vegaxp.com)

[@vegaxpoficial](https://www.instagram.com/vegaxpoficial)

**FEVEREIRO DE 2024**

**Campina Grande - PB**

## APRESENTAÇÕES

Organizar uma celebração não é tarefa fácil, mas colocar em prática uma ideia aparentemente complexa é sempre o maior desafio. **O VegaXP é um evento que une a cultura geek, tão rica, ao ensino.** Reúne professores e alunos do ensino básico, do ensino superior e fãs do mundo geek em momentos em que o lúdico é um forte aliado dos atos de ensinar e aprender.

Mais que isso, **vai além de fins pedagógicos e encontra sonhos individuais e coletivos em momentos singulares.** Porém, o caminho para que sonhos se realizem é sempre laborioso. O VegaXP, inicialmente chamado de “VIVAHQ!”, foi idealizado e criado por mim, Lucas Ribeiro de Moraes, aluno de graduação em Letras – Português, em 2018. Estudante da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus I, conversei com estimados amigos e colegas de curso sobre a possibilidade de realizar um mini-evento geek na academia, **algo raro em nossas experiências.**

Como estava a ministrar aulas de estágio em uma escola pública da cidade de Campina Grande - PB, perguntei aos alunos se gostariam de conhecer a universidade, com o claro **objetivo de aproximar os dois ambientes, ainda tão distantes um do outro.** Após tentativas, conseguimos levar alguns alunos à UFCG. Tivemos mesas redondas com ricas discussões sobre quadrinhos, graphic novels e ensino, além da exibição de um filme. Um programa completo, com a presença de cerca de 40 alunos e mais 20 inscritos.

Para o ano seguinte, pensamos em expandir a ideia e conversar previamente com escolas e instituições interessadas. O resultado foi um evento de três dias, com a presença de mais de 190 estudantes de 5 escolas públicas diferentes de Campina Grande – PB e também do entorno. **Houve mais de 600 participantes no total, incluindo a presença de universitários de mais de 30 cursos de graduação diferentes.**

Desses estudantes universitários, mais de 90 se propuseram à monitoria do evento, ajudando ativamente a montar a programação, que contou com **palestras, mesas redondas, minicursos, oficinas, torneios de videogame e concursos culturais**, e, obviamente, a organizar o evento, que ocorreu em espaços da UFCG e da UEPB, contando também com o valoroso apoio de professores e dos Centros Acadêmicos das duas instituições. Com a expansão bem sucedida do evento em 2019 e com os momentos inesquecíveis que vivemos, **estávamos prontos para ampliar essas experiências em uma terceira edição**. Porém, a pandemia da COVID-19 e os cuidados necessários contra a doença motivaram a suspensão do evento em 2020, 2021 e 2022.

Durante esse tempo duro para toda a sociedade, pensamos em diversas ideias para a realização anual do evento a partir de 2023, visando, mais do que nunca, **união, felicidade, momentos de alegria e contribuições para o ensino a partir da riquíssima cultura geek e todos os seus infindáveis meandros**. O evento precisou mudar de nome, mas a essência segue exatamente a mesma: **valorização da cultura geek, do ensino e das artes**.

Considerando todos esses aspectos, conseguimos retomar o evento sob novo nome e novo ânimo. O VegaXP Vol. 1 alcançou nossas expectativas e alcançou mais de 620 participantes contabilizados, superando os 600 da última edição antes da pandemia. Foram minicursos, oficinas, palestras, torneios, apresentações de trabalhos, desfiles de cosplays e muitas outras atrações, distribuídas em um novo formato de quatro dias, nas universidades UEPB (dois dias) e UFCG (dois dias). Mais de 150 alunos de quatro escolas estiveram presentes, sendo três de Campina Grande — PB e uma de Picuí - PB. Nosso objetivo, atualmente, é superar essas experiências e a presença de público, especialmente destes alunos.

Em 2024, temos o prazer de anunciar que **a nova edição do evento irá ocorrer mais uma vez**. Intitulada de **“VegaXP Vol. 2”**, está prevista para ocorrer nos dias



**24, 25, 26 e 27 de setembro, novamente nos espaços da UFCG e da UEPB, em Campina Grande - PB.** Pretendemos realizar os **três primeiros dias de atrações na UEPB** e o último dia de evento **na UFCG**. Em anexo a este documento, estão as fotos das edições anteriores.

**Contamos com a colaboração de todos** para que nossos objetivos sempre sejam cumpridos no querido VegaXP e que a edição deste ano seja **positivamente rica e inesquecível para todos os envolvidos**.

### **Briefing do evento**

Para situar os leitores e participantes, evidenciamos que o VegaXP vol. 2 possui as seguintes previsões de realização e temáticas:

**Tema:** Cultura geek, ensino e artes;

**Locais de realização:** Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) campus I e Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) campus I;

**Datas previstas:** 24, 25 e 26 de setembro (UEPB) e 27 de setembro (UFCG);

**Horários:** 8h às 21h, nos quatro dias de evento;

**Público-alvo:** alunos do ensino básico, professores do ensino básico, professores em formação, universitários e amantes da cultura geek;

**Número previsto de participantes:** 1.000 participantes, sendo 300 alunos do ensino básico;

**Condições para participação:** apresentação de convites, sorteios de entradas, inscrições pagas como ouvintes, como apresentadores de trabalhos, como participantes de oficinas, minicursos, torneios e concursos, inscrições de monitoria e inscrições gratuitas enquanto professores e alunos do ensino básico, através de projetos pedagógicos desenvolvidos em conjunto entre professores, escolas e organizadores do evento.

**Arrecadação ideal para realização de todas as atividades:** R\$ 20 mil (Vinte mil reais).

**Principais formas de arrecadação:**

- Doações via Pix (83996245514, Lucas Ribeiro, Nubank)
- Patrocínios diretos
- Pagamentos de inscrições
- Compra de produtos do evento
- Pagamento de taxa para venda de produtos durante o evento

**Endereços importantes:** [vegaxp.com](http://vegaxp.com) (site oficial),  
[vegaxpevento@gmail.com](mailto:vegaxpevento@gmail.com) (e-mail) e [@vegaxpoficial](https://www.instagram.com/vegaxpoficial) (Instagram).

**Atenciosamente, Lucas Ribeiro de Moraes,**  
Idealizador e presidente do VEGAXP.

**VegaXP Vol. 2**

2024.

Todos os direitos reservados.

**FOTOS DE EDIÇÕES ANTERIORES**



# 2019



**O CONCURSO DE COSPLAYERS DE 2019 FOI UMA DAS ATRAÇÕES PRINCIPAIS DO EVENTO. DE DEADPOOL A HOMEM-ARANHA, TIVEMOS UM MAIS DE UMA DEZENA DE COSPLAYERS INSCRITOS E CERCA DE 300 PESSOAS ASSISTINDO AO MOMENTO, NO ATÉ ENTÃO MAIOR AUDITÓRIO DA UFCG.**



**A EDIÇÃO DE 2019 CONTOU COM MAIS DE 10 OFICINAS E 10 MINICURSOS, TODOS COM PARTICIPAÇÃO EFETIVA DE ALUNOS DO ENSINO BÁSICO. À ESQUERDA, UMA OFICINA DE RPGS COM DEZENAS DE ALUNOS DO ENSINO BÁSICO.**

@rafaela.fotografica



**O VEGAXP DE 2019, AINDA CHAMADO "VIVAHQ!", CONTOU COM PALESTRAS VOLTADAS PARA EXPERIÊNCIAS DE ENSINO ENVOLVENDO A CULTURA GEEK.**

@rafaela.fotografica





A EDIÇÃO DE 2023 DO VEGAXP CONTOU COM TRÊS PALESTRAS, TENDO SUA ABERTURA REALIZADA POR PROFESSORES DO ENSINO BÁSICO E O LENDÁRIO CARTUNISTA FRED OZANAN (AO CENTRO). OS INTEGRANTES DA MESA REDONDA INICIAL CONTARAM SUAS EXPERIÊNCIAS COM ENSINO E CULTURA GEEK, UM DOS ALICERCES DO EVENTO.

@rafaela.fotografa



O PÚBLICO DAS PALESTRAS E MESA REDONDAS FOI COMPOSTO POR UMA MÉDIA DE 50 ALUNOS POR DIA, NOS TRÊS DIAS DO EVENTO EM QUE TROUXEMOS ALUNOS DO ENSINO BÁSICO PARA AS SUAS ATRAÇÕES

# 2023



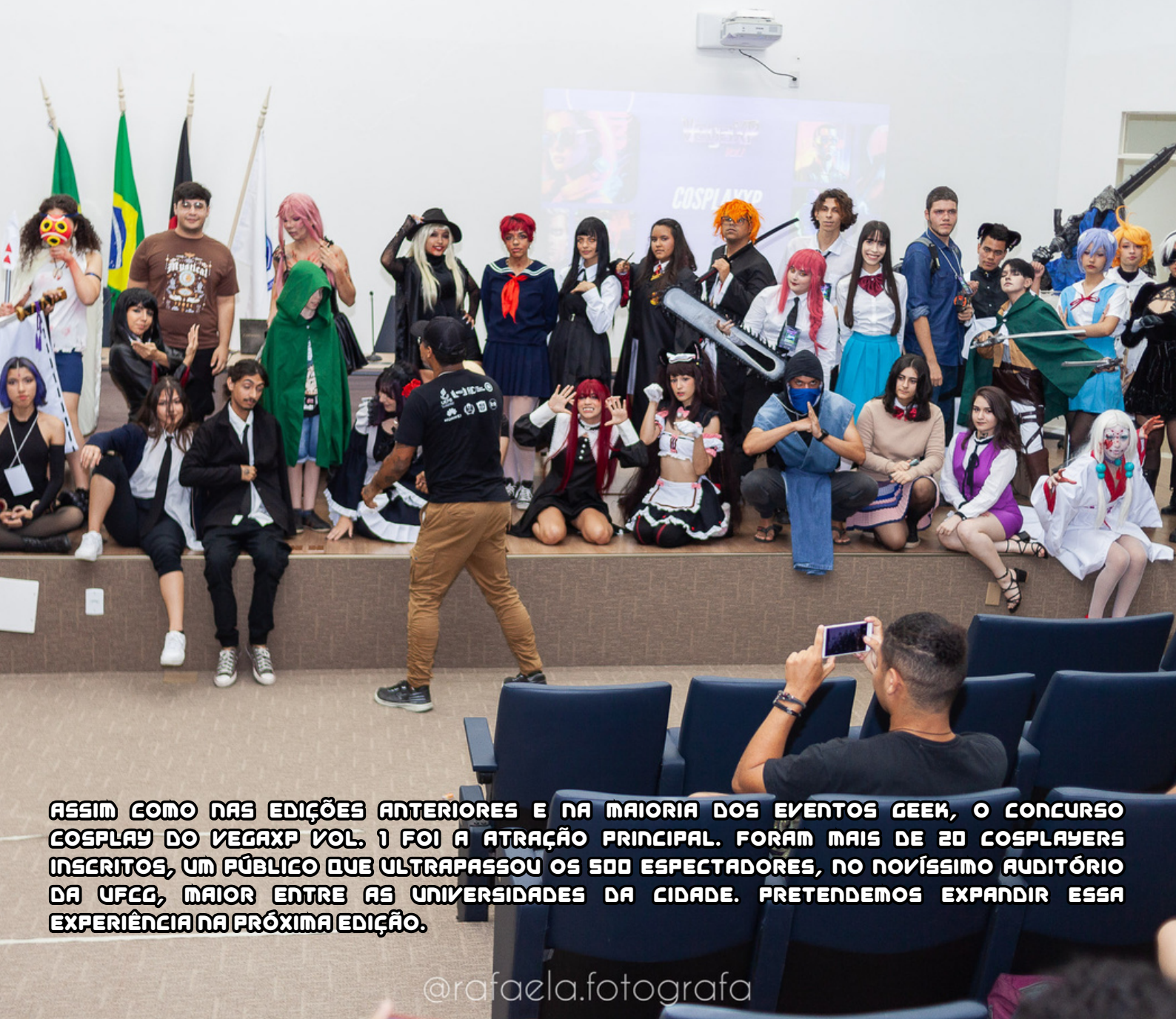
TAMBÉM TIVEMOS UMA PALESTRA SOBRE A REDE 5G, OFERECIDA PELO EXPERIENTE PROFESSOR DR. EDIMAR GURJÃO (ENGENHARIA ELÉTRICA, DEE/UFCC), SOB OFERECIMENTO DA HUAWEI BRASIL, PRINCIPAL PATROCINADORA DA ÚLTIMA EDIÇÃO DO VEGAXP.



ALGUNS CURTA-METRAGENS FORAM EXIBIDOS (ACIMA, FOTO DE UM CURTA DE "THE WITCHER"), ASSIM COMO TAMBÉM HOUVE A REALIZAÇÃO DE UMA MESA DE RPG AO VIVO. CONSEGUIMOS A RESERVA DOS MAIORES AUDITÓRIOS DA UFCC PARA ESSES MOMENTOS.



# 2023



ASSIM COMO NAS EDIÇÕES ANTERIORES E NA MAIORIA DOS EVENTOS GEEK, O CONCURSO COSPLAY DO VEGAXP VOL. 1 FOI A ATRAÇÃO PRINCIPAL. FORAM MAIS DE 20 COSPLAYERS INSCRITOS, UM PÚBLICO QUE ULTRAPASSOU OS 500 ESPECTADORES, NO NOVÍSSIMO AUDITÓRIO DA UFEG, MAIOR ENTRE AS UNIVERSIDADES DA CIDADE. PRETENDEMOS EXPANDIR ESSA EXPERIÊNCIA NA PRÓXIMA EDIÇÃO.

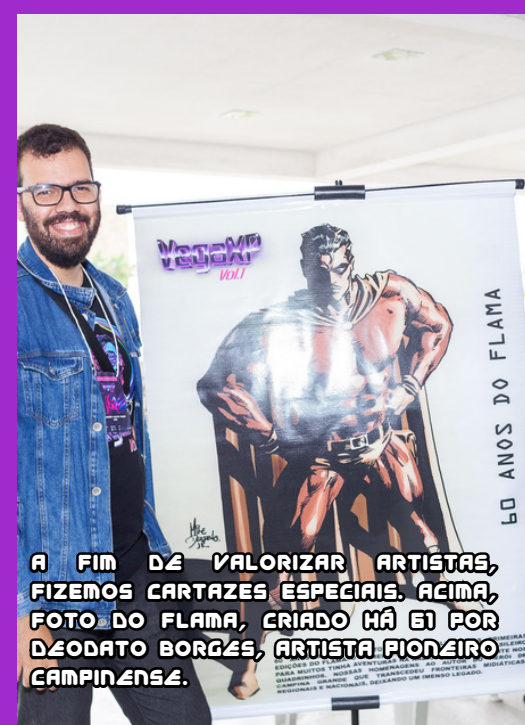
@rafaela.fotografa



COSPLAYERS DE DIVERSAS REGIÕES ESTIVERAM COMPETINDO OU APENAS SOCIALIZANDO.



COMO NÃO PODIA FALTAR, A VENDA DE PRODUTOS GEEK E SEMELHANTES, ATRAIU O PÚBLICO DURANTE OS QUATRO DIAS DE EVENTO



A FIM DE VALORIZAR ARTISTAS, FIZEMOS CARTAZES ESPECIAIS. ACIMA, FOTO DO FLAMA, CRIADO HÁ 61 POR DEODATO BORGES, ARTISTA PIONEIRO CAMPINENSE.



**2023**

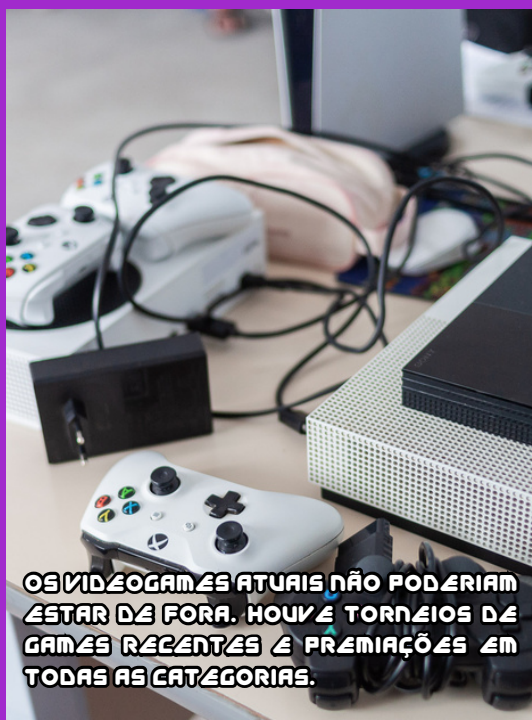


**OS TORNEIOS DE GAMES DO VEGEXP VOL. 1 TAMBÉM FORAM UMA GRANDE ATRAÇÃO. FORAM MAIS DE 20 GAMES SIMULTÂNEOS E UM FLIPERAMA FIXO PARA O PÚBLICO. A CENTRAL DE AULAS DA UEPB CONTOU COM A CIRCULAÇÃO DE ALUNOS DE TRÊS ESCOLAS DIFERENTES (FOTO ACIMA), MAIS DE 90 MONITORES DO EVENTO E DEZENAS DE INSCRITOS NOS TORNEIOS, ALÉM DOS ALUNOS DA UNIVERSIDADE QUE TIVERAM SUA CURIOSIDADE DESPERTADA.**

@rafaela.fotografa



**CONSOLES E GAMES CLÁSSICOS, COMO SUPER NINTENDO E PLAYSTATION 2, FIZERAM SUCESSO.**

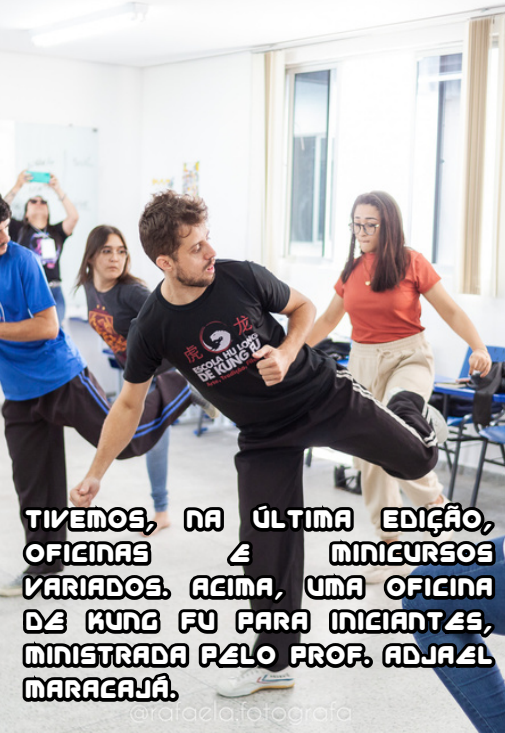


**OS VÍDEOGAMES ATUAIS NÃO PODERIAM ESTAR DE FORA. HOVE TORNEIOS DE GAMES RECENTES E PREMIAÇÕES EM TODAS AS CATEGORIAS.**



**ALGUNS TORNEIOS GERAIS TAMBÉM ESTIVERAM PRESENTES, COMO FÉBOLIM, XADREZ TEMÁTICO DE HARRY POTTER E TETRIS EM TABULEIRO.**





TIVEMOS, NA ÚLTIMA EDIÇÃO, OFICINAS E MINICURSOS VARIADOS. ACIMA, UMA OFICINA DE KUNG FU PARA INICIANTEs, MINISTRADA PELO PROF. ADJAL MARACAJÁ.

@rafaela.fotografa



2023

TIVEMOS UM AULÃO DE K-POP, MINISTRADO POR HANNA ALBINO E BIANCA DIAS, DANÇARINAS PROFISSIONAIS HÁ MAIS DE UMA DÉCADA.

@rafaela.fotografa



A OFICINA DE RPG É UMA MARCA REGISTRADA DO VEGAXP. NA ÚLTIMA EDIÇÃO, ENVOLVEU ALUNOS DO ENSINO BÁSICO E SUPERIOR.

@rafaela.fotografa



O VEGAXP VOL. 1 CONTOU COM A PARTICIPAÇÃO DE 93 MONITORES, A IMENSA MAIORIA FORMADA POR ALUNOS UNIVERSITÁRIOS QUE. ESSAS MONITORES, ALÉM DE TEREM EM COMUM A CULTURA GEEK COMO PAIXÃO, POSSUEM DISPOSIÇÃO, VOLUNTARISMO E PROTAGONISMO ÍMPARES. OS MONITORES DO VEGA, QUE TAMBÉM SÃO ORGANIZADORES, FORAM RESPONSÁVEIS PELO BOM FUNCIONAMENTO DE 24 OFICINAS E MINICURSOS, TRÊS PALESTRAS, 16 TORNEIOS DE GAMES, 32 APRESENTAÇÕES DE TRABALHOS ACADÊMICOS, VENDA DE PRODUTOS DE MAIS DE 10 LOJAS, INSCRIÇÃO DE MAIS DE 20 COSPLAYERS E PARTICIPAÇÃO DE MAIS DE 600 PESSOAS DURANTE O EVENTO. SEM ELAS, O EVENTO NÃO SERIA POSSÍVEL, E, COM O APOIO DE MAIS PARCEIROS, GARANTIMOS QUE TEREMOS EDIÇÕES AINDA MAIS INESQUECÍVEIS.

@rafaela.fotografa



**Créditos de todas as fotos: Rafaela Oliveira.** Proibida a reprodução sem os devidos créditos e uso para fins comerciais também expressamente proibidos.

**Agradecimentos pela realização da última edição do VegaXP:** Equipe VegaXP, Huawei Brasil, Huawei ICT Academy, Departamento de Letras e Artes da UEPB, Centro de Humanidades da UFCG, PPGLE da UFCG, Projeto de Extensão Nas Asas da Leitura, Editora Benares e GELP-UFCG, além de todos os lojistas parceiros.

**VegaXP Vol. 2**

2024.

Todos os direitos reservados.



CULTURA GEEK, ENSINO E ARTES

# VEGAXP

*VOL. 2*

**TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.**