



veggaxp

Vol.1



Cultura geek, ensino e artes

2023

Versão 03.06

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 do VegaXP vol.1

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

Mais informações em:

vegaxp.com

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

JUNHO DE 2023

Campina Grande - PB

VegaXP vol. 1

2023

Presidência

Lucas Ribeiro de Moraes

Comissão executiva

Batista Emidio dos Santos Junior
Bruno Santos Melo
Dênis Barbosa Pequeno
Gislayne Azevedo Dias
Lucas Ribeiro de Moraes
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro

Comissão técnico-científica

Amanda Lopes Bezerra
Ana Karla Marcelino de Melo
Angelo Marcos Xavier Barbosa
Beatriz Farias Almeida
Bruno Santos Melo
Davi Ferreira Nóbrega
João Henrique dos Santos Soares
Jose Herbertt Neves Florencio
Laura Dourado Loula Régis
Laís Shauany Faustino da Silva
Lays Honório Teixeira
Lucas Ribeiro de Moraes
Mylena de Lima Queiroz
Patrícia Silva Rosas de Araújo |
Sinara de Oliveira Branco
Thiago Rodrigo de Almeida Cunha
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro
Viviane Moraes de Caldas

Comissão de finanças e orçamento

Amanda Lopes
Dênis Barbosa Pequeno
Felipe Marinho da Silva Neto
Gislayne Azevedo Dias
Lucas Ribeiro de Moraes
Solanes Laértia Nunes Sabino Nascimento
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro

Comissão de marketing

Chrislayne Farias da Silva
João Henrique dos Santos Soares
Lucas Ribeiro de Moraes

Assessoria de imprensa

Lucas Ribeiro de Moraes

Comissão de gestão e implementação do site

João Henrique dos Santos Soares
Lucas Ribeiro de Moraes
Thiago Almeida

Comissão de redes sociais

Amanda Lopes
Karen Lidianny Oliveira Alves
Lucas Ribeiro de Moraes
Luíza Oliveira Braz
Maria Eduarda de Souza Rocha
Gouveia Lima
Vitória Paloma Aguiar Alves

Comissão de músicas e trilha sonora

Áttilas Roosevelt Solino Lima
Calebe Nascimento Silva
Davi Silva de Araújo
Diego Alves Cacho
João Henrique dos Santos Soares
Luan Felipe Borba da Silva
Lucas Ribeiro de Moraes
Prissila Nunes
Solanes Laértia Nunes Sabino Nascimento

Comissão de projetos pedagógicos

Amanda Lopes
Batista Emidio dos Santos Junior
Kessia Diógenes
Lays Honório Teixeira
Lucas Ribeiro de Moraes
Marciana da Silva Santos
Mateus Floresta Tavares de Oliveira

Comissão de RPGs

Aslan Oliver da Silva Teberge
Davi Ferreira Alves da Nóbrega
Karen Lidianny Oliveira Alves
Letícia Barbosa da Silva
Mateus Floresta Tavares de Oliveira
Olga Karol Mendes
Solanes Laértia Nunes Sabino
Nascimento

Comissão de cosplays

Emanuelle Rodrigues Silva
Letícia Barbosa da Silva
Matheus Bartz Noy

Comissão de games

Aslan Oliver da Silva Teberge
Batista Emidio dos Santos Junior
Calebe Nascimento Silva
Davi Silva de Araújo
Felipe Marinho da Silva Neto
João Henrique dos Santos Soares
Kevyn Daniel Praxedes de Melo
Lucas Ribeiro de Moraes
Mateus Floresta Tavares de Oliveira
Matheus Bartz Noy
Renato dos Santos Cordeiro
Thiago Almeida

Comissão de quadrinhos

Ana Karla Marcelino de Melo
Beatriz Farias Almeida
Bruno Santos Melo
Felipe Marinho da Silva Neto
Luíza Oliveira Braz
Mateus Floresta Tavares de Oliveira
Olga Karol Mendes

Comissão de exposições de audiovisual

Átilas Roosevelt Solino Lima
Catarina Albino de Lima
Davi Silva de Araújo
Gabrielly Leite Moura
Kelvin Cirne de Lacerda Custódio
Lucas Ribeiro de Moraes
Mateus Floresta Tavares de Oliveira

Comissão de contatos com escolas

Dênis Barbosa Pequeno
Ivylle Lucas Batista
Lucas Ribeiro de Moraes
Marciana da Silva Santos

Comissão de recepção de escolas

Ana Caroline Ferreira da Silva
Diego Alves Cacho
Ivylle Lucas Batista
Kessia Diógenes
Lucas Ribeiro de Moraes
Marciana da Silva Santos
Olga Karol Mendes

Comissão de recepção de convidados

Chrisllayne Farias da Silva
Diego Alves Cacho
Letícia Barbosa da Silva
Lorena Soares Lima
Olga Karol Mendes

Comissão de literatura

Adriana Maria dos Santos
Bruno Santos Melo
Catarina Albino de Lima
Chrisllayne Farias da Silva
Davi Silva de Araújo
Erika Raylla Marinho Barbosa
Gabrielly Leite Moura
Ivylle Lucas Batista
Jordânia Dantas Freire
Kevyn Daniel Praxedes de Melo
Lays Honório Teixeira
Luan Felipe Borba da Silva
Maria Eduarda de Souza Rocha
Gouveia Lima
Mônielly Silva de Medeiros
Olga Karol Mendes
Raquel Maria Soares Rodrigues
Vitória Paloma Aguiar Alves

Comissão de inclusão

Lucas Ribeiro de Moraes

Comissão de sinalização

Calebe Nascimento Silva
Emanuelle Rodrigues Silva
Lorena Soares Lima

Comissão de confecção de crachás

Catarina Albino de Lima
Chrisllayne Farias da Silva
Emanuelle Rodrigues Silva
Jordânia Dantas Freire
Lorena Soares Lima
Lucas Ribeiro de Morais
Luíza Oliveira Braz
Olga Karol Mendes
Thiago Almeida
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro

Comissão de alimentação e nutrição

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de logística e transporte

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de ambientação e tematização

Adriana Maria dos Santos
Emanuelle Rodrigues Silva
Erika Raylla Marinho Barbosa
Felipe Marinho da Silva Neto
Lucas Ribeiro de Morais
Olga Karol Mendes
Renato dos Santos Cordeiro
Vitória Paloma Aguiar Alves

Comissão de cerimonial e protocolo

Dênis Barbosa Pequeno

Comissão de vendas

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de patrocínios e parcerias

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de cultura e shows

Ana Caroline Ferreira da Silva
Aslan Oliver da Silva Teberge
Áttilas Roosevelt Solino Lima
Davi Silva de Araújo
Prissila Nunes
Raquel Maria Soares Rodrigues
Solanes Laértia Nunes Sabino
Nascimento

Comissão de inscrições

Amanda Lopes
Angelo Marcos Xavier Barbosa
Batista Emidio dos Santos Junior
Catarina Albino de Lima
Erika Raylla Marinho Barbosa
Kelvin Cirne de Lacerda Custódio
Vitória Paloma Aguiar Alves

Comissão de tecnologia da informação e suporte tecnológico

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de serviços gerais

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de limpeza

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de segurança

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de saúde

Lucas Ribeiro de Morais

Comissão de suporte e reclamações

Amanda Lopes
Angelo Marcos Xavier Barbosa
Deise Maria Farias Lima

Todos os direitos reservados.

Sumário

Apresentações	8
Briefing do evento	10
Preceitos fundamentais do evento	11
Conexão fundamental da cultura geek com o ensino	12
A importância da cultura geek	14
Respeito à diversidade	15
Organização base do evento	16
Duração	16
Programação.....	16
Inscrições e modalidades de participação	18
Locais e datas de realização.....	19
Projetos pedagógicos	20
Comissões Organizadoras e formação das equipes	20
Comissão científica.....	22
Crachás e camisas personalizadas	23
Relação com instituições de ensino e com os alunos do ensino básico	24
Parcerias e patrocínios	24
Relações com fornecedores	25
Redes sociais e site	26
Contatos	26
Políticas e termos	27
Receita	28
Marketing	28
Logística	28
Segurança	29
Considerações finais	29
Referências	30

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, temos o prazer de anunciar que **a nova edição do evento irá ocorrer mais uma vez**. A edição de 2023 do VegaXP, intitulada de "**VegaXP vol. 1**", está prevista para ocorrer nos **dias 19, 20, 21 e 22 de setembro, novamente nos espaços da UFCG e da UEPB, em Campina Grande - PB**. Realizaremos os **dois primeiros dias de atrações na UEPB** e os **dois últimos dias na UFCG**.

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**.

Atenciosamente, Lucas Ribeiro de Moraes,

Idealizador e presidente do VEGAXP.

Briefing do evento

Para situar os leitores e participantes, evidenciamos que o VegaXP vol. 1 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: 19 e 20 de setembro (UEPB), 21 e 22 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.

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

Preceitos fundamentais do evento

O VegaXP possui princípios basilares desde sua fundação em 2018, sendo o principal deles a **tríade ensino-cultura geek-artes**. Além disso, **respeito, diversidade, tolerância, paixão pelo que se faz, paciência, humanidade e muitas referências do mundo geek** são indispensáveis em nosso evento.

É necessário reforçar que **são elementos constituintes e muito importantes em todos os momentos de todas as edições do evento**, desde o planejamento até sua realização.

A partir da consolidação dos acontecimentos e ideias postas nas edições anteriores e observando os motivos que levaram o evento a ser criado, **os objetivos do VegaXP, em todas as suas edições e versões, são:**

- a. Valorizar a cultura geek em todas as suas manifestações;
- b. Valorizar o ensino em todas as suas especificidades e modalidades;
- c. Valorizar as artes em todas as suas manifestações.
- d. Trazer contribuições para o ensino a partir dos diversos elementos da cultura geek.
- e. Aproximar alunos de escolas de ensino básico dos ambientes universitários e de eventos da cultura geek;
- f. Incentivar a altivez e o protagonismo de alunos do ensino superior, a partir da participação ativa de graduandos em todas as etapas da realização do evento.

A cada nova edição, as experiências são observadas, revistas e aprimoradas, mas **os objetivos sempre serão compostos pela tríade cultura geek-ensino-artes**.

Conexão fundamental da cultura geek com o ensino

A partir dos objetivos, não por acaso, fica nítida nossa **preocupação com o ensino**. O evento foi criado por um graduando e por colegas e amigos que também cursavam uma licenciatura. Foi construído a partir da preocupação de futuros professores com nossa educação.

O grupo de amigos levou alunos de seus estágios para a universidade para que pudessem ter um contato maior tanto o ambiente acadêmico quanto com a cultura geek, que pode ser representada por muitos elementos da cultura do cinema, dos quadrinhos, dos games, entre outros:

Figura 1 – Harry Potter, Liga da Justiça, Vingadores e Senhor dos Anéis, respectivamente, da esquerda acima para a direita abaixo. Representantes da cultura geek.



Fontes: Reprodução, Warner Bros., DC Comics, Paramount/Disney e Warner Bros., respectivamente.

Apesar de muitas dessas franquias estarem em alta hoje em dia, **essa cultura, por muito tempo, foi preconceituada e tratada com generalizações**, especialmente sobre pessoas que se interessavam por quadrinhos, games, filmes de aventura, fantasia e heróis, entre outros, sempre com um tom negativo. **Ao longo dos anos, a valorização sobre essa cultura cresceu e o estigma passou a ficar de lado:**

Este é um dos mais comuns termos relacionados ao meio nerd. Em muitos casos, é utilizado como sinônimo do termo nerd, sobretudo nos Estados Unidos, onde atualmente

ambos se encontram igualmente difundidos. Se procurarmos um significado mais específico para a expressão, veremos que a palavra "geek", em certos casos, é utilizada para retratar os nerds com especial interesse em tendências tecnológicas, computadores e dispositivos eletrônicos em geral. De modo geral, pode-se observar a prevalência de profissionais (ou aspirantes a profissionais, no caso dos mais jovens) ligados às áreas de comunicação, ciência e tecnologia (YOKOTE, 2014, p. 60).

Observando todas essas definições e esse percurso histórico relativamente recente, é possível notar que **a cultura geek**, a partir de games, quadrinhos, séries, filmes, podcasts e muitos outros gêneros, **passou a fazer parte da vida de vários alunos.**

Ao longo do tempo, com a consolidação de estudos sobre as múltiplas faces do ensino e sobre as diferentes mídias, professores e pesquisadores passaram a notar **as possibilidades de usos didáticos de diversos elementos da cultura geek em sala de aula**, principalmente tendo em vista que muitos alunos manifestam:

Figura 2 – Fotos da edição de 2019 do evento e cartaz da edição de 2018, respectivamente.



a capacidade de unir seu conhecimento ao de outros numa empreitada coletiva (como o spoiling de Survivor), a capacidade de compartilhar e comparar sistemas de valores por meio da avaliação de dramas épicos (como ocorre na fofoca em torno dos reality shows), a capacidade de formar conexões entre pedaços espalhados de informação (como ocorre quando consumimos Matrix, 1999, ou Pokémon, 1998), a capacidade de expressar suas interpretações e seus sentimentos em relação a ficções populares por meio de sua própria cultura tradicional (como ocorre no cinema de fã de Guerra nas Estrelas) e a capacidade de circular as criações através da Internet, para que possam ser compartilhadas com outros (de novo, como no cinema de fã). (JENKINS, 2009, p. 248-249).

Fonte: Cartaz de divulgação do VegaXP de 2018, ainda sob o nome VIVAHQ! (canto direito inferior) e alguns momentos da edição de 2019 (demais fotos).
Fotos por Rafaela Oliveira. Todos os direitos reservados.

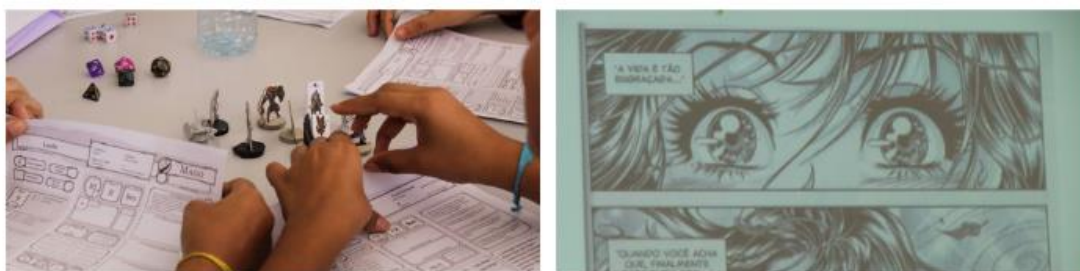
Tendo em vista essas múltiplas possibilidades de trabalhos, **conectando a vivência dos alunos com habilidades em sala de aula**, consideramos infinitas as possibilidades para o ensino vindas da cultura geek, além de muito importante

ouvir os alunos, torná-los **agentes mais ativos no processo de ensino-aprendizagem**, a partir do momento em que seus gostos pessoais são incluídos em sala de aula. Dessa forma, o VegaXP visa conectar essa rica cultura com o ensino, das diversas formas que for possível se discutir educação em um evento geek.

A importância da cultura geek

A cultura geek vai além de um nicho, é mais que um grupo pequeno de pessoas com interesses em comum, como erroneamente se considera em discussões em diferentes mídias ao longo dos últimos anos. Consideramos isso em nossa última edição do evento:

Figura 3 – À esquerda, fichas de personagens de RPG criadas por alunos do ensino básico. À direita, apresentação de trabalho acadêmico sobre a Turma da Mônica. Ambas atrações na última edição do evento, em 2019.



Fonte: Fotos por Rafaela Oliveira. Todos os direitos reservados.

Há, por exemplo, os jogadores de RPGs, como notamos na imagem anterior. Há leitores da Turma da Mônica, que aprenderam os primeiros passos na leitura e se apegaram aos livros por conta de suas histórias. Há, hoje em dia, milhares de eventos geeks em todos os cantos do mundo, cada vez mais crescentes. **Filmes de fantasia, terror, heróis e aventura levam milhões de pessoas aos cinemas, mesmo em uma era em que se discute o crescimento dos serviços de streaming.**

Games constituem uma indústria também crescente, bilionária e diversa, com jogos disponíveis online, gratuitamente, pagos, em consoles, celulares, na nuvem etc., ou seja, de maneira bastante abrangente na sociedade. RPGs (*Role-Playing Games*) são presentes desde os anos 80, e, mesmo tendo suas modalidades de jogo ampliadas, mantém a

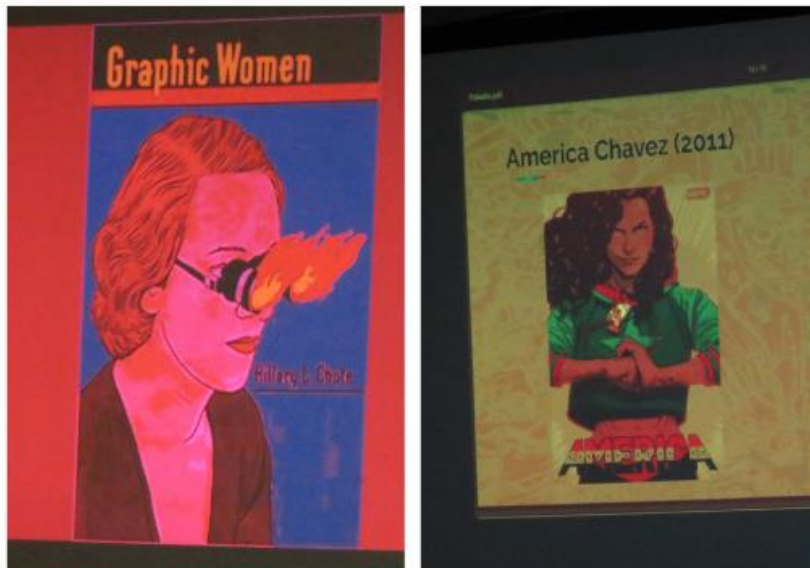
essência de conquistar novos adeptos, sendo integradas às novas tecnologias ou se jogando das maneiras tradicionais.

Essas são apenas algumas das várias possíveis considerações sobre a relevância e a abrangência dos elementos da cultura geek. Trazê-los à tona em um evento é mais que nosso objetivo, **é nossa forma de contar histórias e vivências.**

Respeito à diversidade

Como parte de sua essência, **o VegaXP possui um compromisso social em ajudar na formação e no crescimento de indivíduos.** Isso ocorre através das discussões sobre cultura geek, ensino e artes, mas não de maneira estanque. Há um elemento comum em todos os momentos do evento, **a diversidade e o respeito por todas as suas formas de representação:**

Figura 4 - Alguns momentos sobre representatividade e respeito à diversidade na edição de 2019.



Fonte: Fotos por Rafaela Oliveira. Todos os direitos reservados.

Tendo isso em mente, a organização do VegaXP sempre terá como **alicerce central o respeito pelas diferentes formas de ser, sentir, se identificar e de se expressar, desde que de maneira respeitosa e humana.** **Não há e nunca deve haver espaço para intolerância, preconceito, ódio ou desprezo pelo próximo.** As nossas maneiras formais de combate à

intolerância e de representação da diversidade estão no **Regimento Interno** do evento e na essência da sua organização, detalhada a seguir.

Organização base do evento

O VegaXP possui características essenciais durante todo o processo de organização do evento, desde a elaboração da programação, passando pelos convites, até a realização do mesmo. **A seguir o que geralmente é seguido e, se necessário, revisto a cada edição.**

Duração

Tendo em vista a prioridade **à participação de alunos de escolas públicas no evento**, o VegaXP é pensado especialmente tendo em vista esse aspecto. Dessa forma, a duração das atrações respeita o tempo provável de deslocamento das turmas ao local do evento e entre as atrações. O evento também é pensado, desde 2019, para ocorrer em mais de um dia, **visando trazer o máximo possível de alunos de escolas do ensino básico ao evento.**

Programação

As atrações do VegaXP são definidas com antecedência grande e sempre tendo em vista o público-alvo em cada momento, mas, principalmente, observando participação de alunos do ensino básico

Em edições anteriores, houve **mesas redondas, palestras, oficinas, minicursos, exibição de filmes, torneios de videogame, gincanas, apresentações artísticas e outras atividades variadas**, sempre em consonância com os objetivos do evento e as possibilidades da organização:

Figura 5 - Concurso de cosplayers, acima, e apresentação cultural da orquestra do Projeto PRIMA, abaixo, durante a edição de 2019.



Fonte: Fotos por Rafaela Oliveira. Todos os direitos reservados.

Como é possível notar na figura anterior, tivemos cosplayers e a presença de orquestra, em dois dos momentos mais requisitados da edição de 2019. São atrações que, muito além do lúdico, são frutos de planejamentos e estudos de profissionais, educadores e alunos que buscam seguir essas áreas, servindo ainda como inspiração para os alunos presentes.

Na edição de 2023, teremos palestras, mesas redondas, oficinas, minicursos, apresentação de trabalhos, feiras pedagógicas, torneios de videogames, desfile de cosplayers, concursos culturais, exibição de filmes, curtas, trilhas sonoras personalizadas, karaokês, exposição e venda de produtos, sorteios e muito mais. Todos esses tipos de atrações serão distribuídos em todos os turnos e dias do evento, para que pessoas inscritas com pouca disponibilidade possam participar de ao menos uma atração de cada tipo, se assim preferirem.

Inscrições e modalidades de participação

As inscrições para o evento são realizadas em quatro modalidades.

A primeira delas é a **inscrição para monitores**, feita ainda na etapa de organização do evento. Todos os monitores precisam adquirir a camisa de organização do evento, para fins de identificação e segurança. Com isso, têm acesso à parte gratuita do evento e até uma atração paga:

Figura 6 - Grupo de monitores e alunos do ensino básico juntos, durante a edição de 2019.



Fonte: Fotos por Rafaela Oliveira. Todos os direitos reservados.

Como é possível notar na imagem anterior, é nosso objetivo integrar o máximo monitores ao evento, tornando suas atividades parte essencial da realização do evento, especialmente no acompanhamento dos alunos do ensino básico presentes.

A segunda modalidade é a **inscrição de alunos e professores de escolas do ensino básico**. Todos estes, sem exceções, possuem inscrições gratuitas e participação garantida em todas as atrações do evento que desejarem. A organização do evento é quem geralmente busca as escolas, mas também **é aberto um formulário para possíveis interessados em levar suas turmas ao evento**. Simultaneamente, nossa organização busca escolas e professores para a realização de **projetos pedagógicos** que são desenvolvidos ao longo do ano e têm culminância no evento,

os quais descrevemos mais para frente, com a vinda de alunos e professores participantes e a apresentação do que foi realizado nesses projetos.

A terceira modalidade é a **inscrição como ouvinte**. Para a emissão de certificado, é necessário pagar a taxa de ouvinte, definida pela organização de cada edição a partir da demanda esperada para o evento. Essa taxa garante a inscrição sem preço adicional em uma oficina, um minicurso ou um torneio, à escolha do participante. Se quiser participar de oficinas, minicursos e torneios adicionais, o ouvinte precisa pagar uma taxa extra para cada atração adicional que escolher.

A quarta modalidade é a inscrição na **apresentação de trabalhos**, que já engloba a inscrição como ouvinte e, além disso, pode englobar também a inscrição de alunos do ensino básico, já que abriremos espaços para a apresentação de trabalhos também para esse público tão pouco presente durante sua vida escolar em apresentações de eventos científicos. Além de alunos do ensino básico, a modalidade contará com comunicações orais e apresentações em pôsteres de alunos e professores de todos os demais níveis de ensino.

Locais e datas de realização

A primeira edição do VegaXP, ainda sob nome de VIVAHQ!, ocorreu na cidade de Campina Grande – PB, em 2018, nos espaços da Universidade Federal de Campina Grande – Campus I. A segunda edição ocorreu em 2019, utilizando, desta vez, os espaços da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e da Universidade Federal da Paraíba (UEPB).

Desde então, a premissa do evento é ocorrer anualmente e ser debatido o local para o evento edição a edição. Ainda assim, não há

limite para filiais possíveis. Em caso de parcerias, é possível que essa realização seja expandida para outros locais.

Em 2023, o evento irá ocorrer nos espaços da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), ambas em Campina Grande-PB. Nos dias 19 e 20 de setembro, as atrações estarão ocorrendo na UEPB, e nos dias 21 e 22 de setembro, na UFCG.

Projetos Geeks Pedagógicos

O VegaXP possui um alicerce, que é a conexão com o ensino. A partir dessa noção, nós não somente buscamos trazer alunos do ensino básico ao evento, além de incentivar a participação de alunos do ensino superior, como **também propomos e escutamos propostas dos chamados Projetos Geeks Pedagógicos.**

Nossos organizadores estão disponíveis para desenvolver algum projeto envolvendo o universo geek em alguma escola ou turma, caso solicitado. Podemos apoiar também algum docente ou gestor que já esteja com projeto em andamento. Ao fim desses projetos, os alunos participantes são levados ao evento de maneira preferencial, caso a escola deseje, e, além de participar das atrações gerais, também têm a oportunidade de apresentarem a culminância desses trabalhos desenvolvidos.

Com isso, **buscamos ir além das contribuições que os quatro dias de evento podem trazer para os alunos**, tornando-os protagonistas de suas participações e de seus aprendizados através da cultura geek.

Comissões Organizadoras e formação das equipes

Para a realização dos trabalhos do VegaXP, com meses de antecedência, são formadas equipes, as chamadas **Comissões**

Organizadoras. Ao todo, são 36 Comissões Organizadoras, cuja formação está disponível no início deste documento, com distribuição sujeita a atualizações, mas com invariabilidade de funções.

Buscamos, com isso, garantir que todos os temas e aspectos da cultura geek sejam englobados na programação, assim como abarcar todas as funções necessárias para a realização do evento. Em complemento a essa formação preliminar, quando aberta a seleção para monitores, todas as Comissões ficam cheias de pessoas capacitadas e entusiasmadas com as funções que os mesmos escolhem e têm disponibilidade para cumprir.

Demonstrando a diversidade e variedade formativa dos nossos organizadores, trazemos a seguir alguns números da equipe do VegaXP. **Contamos atualmente com 49 organizadores, distribuídos entre as 36 Comissões Organizadoras do evento.** Dos 49 organizadores, **27 são graduandos e 22 possuem graduação em licenciatura ou bacharelado.** Destes, **05 são organizadores estão com mestrado em andamento, 05 possuem mestrado e 01 possui doutorado,** além de **01 membro com especialização em andamento.** **Dos cursos envolvidos na formação dos organizadores, podemos citar 17 no total:** Letras – Português, Letras – Português/Francês, Letras – Espanhol, Letras – Inglês, Educação Física, Ciências Econômicas, Linguagem e Ensino, Literatura e Interculturalidade, Pedagogia, Agronomia, História, Design, Química, Ciência da Computação, Filosofia, Ecologia e Conservação e Design de Moda, distribuídos entre as universidades **UFCG, UEPB, UNIP e Unicesumar.**

Além disso, entre nossos organizadores **há 13 professores atuando no ensino básico,** sendo 07 em escolas públicas e 06 na rede privada. Mais do que números, **esse levantamento expõe nossa diversidade, a abrangência das habilidades e relações de nossos organizadores e a relação próxima deles com o ensino básico e o ensino superior,** nosso grande objetivo.

Comissão técnico-científica

De maneira específica, a comissão científica do evento, chamada de **Comissão técnico-científica**, é constituída por pessoas de diferentes níveis de formação, mas com experiência na realização de eventos científicos. **Mestrandos, mestres, doutorandos, doutores, professores do ensino básico, em formação ou do ensino superior**: são essas as categorias em que nossos organizadores se enquadram para formar a comissão, pois **buscamos sempre a diversidade, diferentes visões, qualidade, experiência e vivacidade**.

Isso se dá pois, diferentemente de muitos outros eventos, **nós abrimos espaço para a apresentação de trabalhos de alunos do ensino básico**, pois queremos, o máximo possível, incentivá-los ao ingresso no ensino superior e à naturalização da apresentação de seus conhecimentos e pesquisas. Para a edição de 2023, além disso, são pelo menos dez eixos temáticos de Grupos de Trabalho (GTs), sendo eles, até o momento, os seguintes:

- 1 - Pesquisas envolvendo o universo geek;
- 2 - Relatos de experiência de ensino e aprendizagem utilizando elementos do universo geek;
- 3 - Cultura geek e formação docente;
- 4 - Interdisciplinaridade e cultura geek;
- 5 - Cidadania, direitos humanos e interculturalidade através da cultura geek;
- 6 - Cinema, cultura pop e intermedialidade;
- 7 - Literaturas populares e cultura geek.

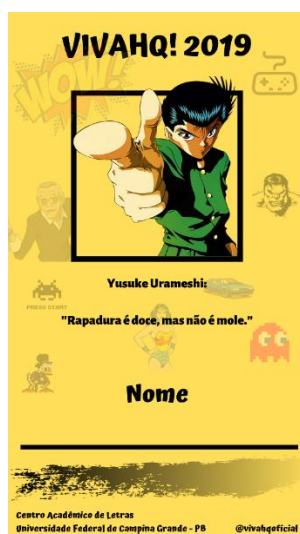
A partir desses eixos propostos pela nossa equipe, abriremos espaço para a apresentação de coordenação de GTs e outras propostas de aspecto científico, além das modalidades de apresentação em

comunicação oral e pôsteres, com normas e formatos ainda a definir. Mais detalhes podem ser encontrados em vegaxp.com/eixosegts.

Crachás e camisas personalizadas

Para fins de segurança, identificação e também para manter o clima geek do evento, o **VegaXP** geralmente conta com **dezenas de opções de crachás personalizados**. No ato de inscrição, cada envolvido no evento escolhe um personagem da cultura geek para estampar seu crachá, com uma frase típica sua e com o nome do participante. Em todas as edições do evento ocorreu essa opção, e em 2019 foram mais de 150 opções únicas de escolha:

Figura 7 - Exemplar de um dos mais de 150 crachás únicos personalizados para o VegaXP de 2019. Eles contam com um personagem à escolha do público e uma frase icônica sua.



Fonte: Canva e Cartoon Network. Todos os direitos reservados.

Além desses crachás, para a organização do evento, **cada monitor recebe a camisa de monitoria**, destacada com um visual único, durante toda a sua participação no evento, auxiliando com o VegaXP e mantendo o estilo geek em dia.

Relação com instituições de ensino e com os alunos do ensino básico

As relações dos organizadores do evento com as instituições de ensino prezam pela formalidade, a ética e a hierarquia das instituições e da própria organização do evento. O contato com escolas, para trazer alunos ao evento, ainda que ocorra primeiro informalmente com professores conhecidos, é sempre feito à diretoria da escola, com sua anuência

Além disso, **o detalhamento sobre a logística e o detalhamento sobre a ida, a participação dos alunos no evento e seu retorno é feito à diretoria da escola, ao professor responsável pela turma e aos pais e responsáveis, estes últimos por escrito. Nenhum aluno do ensino básico menor de idade, cuja escola estiver formalmente enviando alunos ao evento, pode participar sem a assinatura de termo de consentimento dos pais ou responsáveis adultos.**

Da mesma forma, **nenhuma turma do ensino básico pode participar do evento sem a presença, na ida, na sua realização e na volta à escola, de um professor responsável pela turma e de monitores.**

Parcerias e patrocínios

A organização do VEGAXP, antes, durante e depois das edições anuais do evento, sempre está à disposição de propostas de parcerias e patrocínios. Com ritos formais de transparência e ética, conversamos sempre para que os objetivos mútuos entre as partes sejam cumpridos da melhor maneira possível.

Enquanto um evento com grande foco na participação de alunos de escolas públicas, cujas inscrições são em grandes grupos e gratuitas,

necessitamos de apoio e suporte com diversos aspectos, como alimentação, transporte, aquisição de materiais, confecção de crachás de identificação, entre outros.

Ainda que os demais participantes paguem suas inscrições, a logística para participação de alunos de escolas públicas sempre é custosa. Como o evento possui foco nessa importante participação, **todas as propostas de parcerias, patrocínios e doações são bem vindas a todo o tempo.**

Para entrar em contato com a equipe do evento com propostas e ter acesso ao nosso **Modelo de Patrocínio**, basta acessar vegaxp.com/propostas. Para propostas de parcerias e patrocínios, envolvendo dinheiro ou não, envie um e-mail para parcerias.vegaxp@gmail.com. Caso queira expor produtos e serviços para venda ou exposição, envie um e-mail para vendas.vegaxp@gmail.com. Em caso de dúvidas, envie e-mail para vegaxpevento@gmail.com.

Relações com fornecedores

Assim como no caso das instituições de ensino e de parcerias e patrocínios, **as relações com fornecedores e parceiros respeitam princípios éticos e sensibilidade**. Os contatos com eles são feitos com meses de antecedência e observam os **objetivos do evento, o público-alvo, os interesses mútuos e a viabilidade de serviços dos fornecedores**, tudo de **maneira formal, mas humana**.

Todo o processo deve ser formalizado no papel, com assinaturas de todos os envolvidos e **o máximo de transparência possível**. Monitores do evento podem iniciar conversas informais com quaisquer potenciais fornecedores de serviços para o evento. Todavia, a partir da confirmação do interesse do fornecedor consultado, o fato deve ser

comunicado ao organizador principal do evento para que, a partir de então, tudo seja formalizado e informado aos demais organizadores do evento em todas as etapas.

Redes sociais e site

O site do VegaXP é vegaxp.com. O VegaXP também está disponível no Instagram, onde podemos ser encontrados em [@vegaxpoficial](https://www.instagram.com/vegaxpoficial).



Além disso, contamos também com uma playlist especial para amantes da cultura geek. No **Spotify**, a playlist do VegaXP foi construída por várias mãos e gostos geeks, desde a segunda edição, em 2019, com várias canções e temas memoráveis do mundo geek. Ela pode ser acessada a qualquer momento no site do evento e na plataforma de áudio, sob o nome "VegaXP", ou clicando [neste link](#). O canal do evento no **Youtube** também pode ser encontrado [clicando aqui](#).

Contatos

Os meios de contato com o evento estão sempre disponíveis para todos os tipos de sugestões, propostas e dúvidas. São eles:

E-mail geral do evento:

vegaxpevento@gmail.com

Instagram:

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

E-mail para envio de propostas de GTs e outras sugestões para a Comissão técnico-científica

trabalhos.vegaxp@gmail.com

E-mail da assessoria

assessoria.vegaxp@gmail.com

E-mail de contato com escolas e propostas de Projetos Pedagógicos

escolas.vegaxp@gmail.com

E-mail de propostas de parceria e patrocínios

parcerias.vegaxp@gmail.com

E-mail de propostas de vendas

vendas.vegaxp@gmail.com

Whatsapp:

(83)996245514 (Lucas Ribeiro)

Políticas e termos

O VegaXP possui organização e realização singulares em relação a muitos eventos, porém, assim como os demais, possui **políticas e termos** bem definidos, que não fogem às leis do mundo real nem a convenções éticas sociais.

O evento possui um Estatuto com mais de 20 capítulos e mais de 120 artigos detalhando, ponto a ponto, as diretrizes, direitos e deveres de todos os envolvidos na prática com o evento. O Estatuto do VegaXP pode ser acessado através de <https://www.vegaxp.com/politicasetermos> e <https://www.vegaxp.com/documentos>.

Receita

Os métodos de arrecadação do evento são compostos por **doações, patrocínios, financiamento coletivo, sorteios de rifas e por taxas de inscrição no evento**. O VegaXP possui diferentes modalidades de inscrição, com diferentes taxas em cada edição, a depender da demanda projetada e da arrecadação planejada para sua realização em pleno funcionamento, seguindo os objetivos traçados e o planejamento.

Marketing

O VegaXP conta sempre com monitores de diversas áreas de formação e com diversas habilidades, além de muita criatividade, típica do mundo geek. Tendo isso em mente, as equipes de marketing do evento são compostas pelos próprios organizadores e monitores. Ainda assim, **sempre estamos abertos a novas sugestões de parcerias na área**.

Diversos momentos do evento, de apadrinhamento de torneios a estandes, o evento possui espaços de propaganda com alta visibilidade, dado o fluxo esperado de 300 a 400 pessoas por atração coletiva. Antes do evento, também contaremos com **eventos promocionais** com divulgação ampla das atrações e dos parceiros do VegaXP.

Logística

A partir da arrecadação advinda das formas de arrecadação do evento, **a equipe do VegaXP busca sempre meios de garantir uma logística eficiente para o evento**, tanto de ida e vinda de alunos e

professores de escolas públicas quanto em relação à chegada de produtos e alimentação necessários para sua realização.

Assim como nas demais áreas, nossa equipe se mobiliza para a logística do evento funcionar da melhor forma possível, mas está sempre aberta a sugestões de parcerias.

Segurança

A organização do evento preza sempre pela segurança dos indivíduos envolvidos em sua realização, dentro de suas possibilidades. A partir do momento em que uma ou mais sedes são escolhidas para a realização do VegaXP, **a organização do evento mantém contato frequente com os responsáveis pelo local, a fim de combinar todos os detalhes para manutenção da segurança dos envolvidos.**

Para alunos e professores do ensino básico que venham ao evento, monitores estão disponíveis durante todo o percurso de ida, participação e volta à escola, para garantir que a segurança necessária está sendo disponibilizada para os participantes do ensino básico, tão importantes para manter a essência do VegaXP. Além disso, a partir do orçamento levantado para o evento, **buscamos a viabilização de segurança privada, alvarás e outros requerimentos necessários para a realização segura do VegaXP para todos.**

Considerações finais

A equipe do VegaXP agradece a atenção e o carinho recebidos desde a primeira edição. Torcemos e trabalhamos para que nosso evento leve cada vez mais cultura geek ao mundo, que leve cada vez mais contribuições para esta área, para o ensino e para as artes, que sua realização leve sempre cada vez mais alegria a todos os envolvidos.

Contamos com você, com suas sugestões, parcerias e colaborações para que o VegaXP seja sempre fonte de **alegria, conhecimento, cultura e amor.**

Presidente do VegaXP

Lucas Ribeiro de Moraes

Referências

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Trad. Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

YOKOTE, Guilherme Kazuo Lopes. **O mundo dos nerds:** imagens, consumo e interação. São Paulo: USP, 2014.

VegaXP vol.1

2023.

Todos os direitos reservados.



TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.