



Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF  
Pró-Reitoria de Extensão – PROEX  
Núcleos de Extensão

FORMULÁRIO DE VINCULAÇÃO DE PROJETO

Título: Convenção de Cultura POP do Vale do São Francisco – Vale-POP

Proponente: DACC - Diretoria de Arte, Cultura e Ações Comunitárias

Coordenadores: Prof. Euriclésio Barreto Sodr  (Artes Visuais) e Prof. Marcelo Silva de Souza Ribeiro (Psicologia)

N cleo de Extens o vinculado:

- Ci ncias da Terra  
 Ci ncias da Vida  
 Ci ncias Humanas e Ci ncias Sociais aplicadas  
 Engenharias e Ci ncias Exatas

Equipe			
Nome	Unidade	Categoria Profissional	Fun�o no Projeto
Euricl�sio Barreto Sodr�	DACC	professor	Coordenador
Thi� Gomes dos Santos	DACC	T�cnico administrativo	Supervis�o t�cnica
Caio Felipe Nery Leal	UNIVASF	Estudante de Artes Visuais	colaborador
Alexandre Magno de Alencar	UFPE	Estudante de Odontologia	colaborador
Eduardo Henrique Silva	IF Sert�o-PE	Estudante de F�sica;	colaborador
Italo Alves Farias	UNEB	Estudante de Agronomia;	colaborador
L�cia Soares Teles de Menezes	Univasf	Estudante de Psicologia;	colaborador
Maicon Lopes Queiroz	Univasf	Estudante de Ci�ncias Biol�gicas;	colaborador
Victor Raniery Moura Matos	Univasf	Estudante de Psicologia, Coprodutor do Animekai (2008; 2010), KonbanWA (2009);	colaborador



Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF  
Pró-Reitoria de Extensão – PROEX  
Núcleos de Extensão

Yves Mota do Carmo de Souza	Facape	Estudantes de Comércio Exterior	colaborador
Elni Valadares	UNIVASF	Estudante de Engenharia Civil	colaborador
Iuri Custódio	UNIVASF	Estudante de Engenharia Mecânica	colaborador
Bonieque Bispo	UNIVASF	Estudantes de Engenharia de Produção	colaborador
Gabriel Costa Silva	FACAPE	Estudantes de Adm.	colaborador

Área temática: Artes e Ciências Humanas

Linha de Extensão: Artes e Cultura POP

**Apresentação:**

O Vale-Pop (Convenção de Cultura Pop do Vale do São Francisco) visa o estímulo à produção de cultura através das linguagens (Comics, Cinema, Animes, Mangás, Jogos, Séries Televisivas, Ficção Científica, Literatura, entre outras). O evento ocorrerá nos dias 13, 14 e 15 de novembro de 2015, das 10hs às 21hs, no Espaço Multieventos da UNIVASF/Campus Juazeiro.

Para articular essas diversas linguagens culturais, o Con-Pop trará convidados que atuam em algumas das diversas áreas citadas, promovendo a produção de cultura, oferecendo palestras, workshops, debates, oficinas, minicursos, concursos culturais, entre outras atividades.

O Vale-Pop não visa fins lucrativos, arrecadando alimentos não perecíveis para doação à entidades carentes da região.

**Justificativa:**

Com o aumento constante do acesso às diversas formas de mídia, uma enorme quantidade de informações tem sido compartilhada todos os dias entre crianças, jovens e adultos. Filmes, esportes, literatura, séries, HQs, animes, mangás, jogos digitais, música, moda, dentre outras tantas manifestações artísticas e culturais – com referências de todo o planeta – dialogando com a cultura local, tem constituído uma mistura cultural que, a cada dia que passa, torna-se objeto de mais interesse de milhares de jovens da região.

A cultura adquire, a partir do fenômeno da globalização e da inclusão digital, a possibilidade de um enriquecimento desejável e necessário que abre à futura população economicamente ativa da região do Vale do São Francisco um leque de possibilidades profissionais que dialoga diretamente com seus talentos, seus gostos pessoais e sua subjetividade.

As grandes cidades, já conscientes da força da Cultura Pop sobre o desenvolvimento cultural e econômico de uma região, têm estimulado fortemente todas essas manifestações (bem como colhido, ano após ano, os frutos disso), apresentando às suas crianças e jovens um mundo de possibilidades profissionais, principalmente, que dialoga diretamente com seus talentos e sua subjetividade – união que é o caminho mais próximo para que haja toda uma geração de profissionais dedicados e apaixonados por sua profissão.

Observa-se que, até o presente momento, a região não tem sido contemplada por iniciativas culturais que promovam a integração entre a Cultura Pop e suas muitas possibilidades, além daqueles eventos que visam exclusivamente o lucro, estimulando o simples e exacerbado consumo de itens personalizados de diversos tipos. É para apresentar a este público,



Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF  
Pró-Reitoria de Extensão – PROEX  
Núcleos de Extensão

atualmente meramente consumidor, que a Cultura Pop é rica de possibilidades profissionais, esportivas e educacionais e que, portanto, tem muito a contribuir para o desenvolvimento cultural e econômico do Vale do São Francisco, que a Vale-Pop, com apoio da Universidade Federal do Vale do São Francisco, foi pensado e planejado.

Objetivos:

- Geral: O Vale-Pop tem como objetivo proporcionar um espaço de produção e contemplação de Cultura Pop nas suas mais diversas manifestações. Através de atrações, debates, concursos, exposições, palestras, workshops e oficinas, apresentamos ao público novas possibilidades profissionais e culturais, ligadas à suas áreas de interesse, bem como promover o lazer.
- Específicos:
  - 1) Estimular a produção de Cultura Pop através das Oficinas de Desenho, Mangá, Papercraft e concursos de Cosplay e Dança;
  - 2) Apresentar e divulgar a prática de esportes;
  - 3) Produzir workshops com profissionais de diversas áreas, esclarecendo dúvidas sobre profissões possíveis, dentro do interesse Cultura Pop;
  - 4) Promover o lazer entre todos participantes, através das salas de exibição, espaço para jogos, stands de vendas etc.;
  - 5) Estimular a leitura, promovendo a troca, compra e venda de livros, HQs, mangás;
  - 6) Estimular o acesso às mídias audiovisuais, através da Sala de Compartilhamento de Arquivos, onde o público terá acesso a um enorme acervo digitalizado de documentários, filmes, séries, animes, etc.;
  - 7) Ajudar instituições carentes através da coleta solidária de livros e alimentos não perecíveis que, posteriormente, serão distribuídos entre as instituições escolhidas;
  - 8) Arrecadar o valor necessário para cobrir as despesas restantes e reservar dinheiro em caixa, para custear as próximas edições.

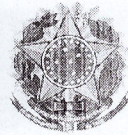
Metas:

	METAS DO PROJETO	QUANTIDADE
1.	Previsão de público atendido	1.000 – 1.500 por dia
2.	Previsão de valor arrecadado	10.000 – 15.000
3.	Previsão de alimentos arrecadados	2.000 – 3.000 Kg
4.	Previsão de participantes por Oficina/Workshop	200 - 300

Resultados Esperados:

No contexto em que se encontra a região média do Vale do São Francisco impulsionada, cada vez mais, através de sua economia, sente-se necessidade de atrelar/expandir esse desenvolvimento também a cultura de nossa região. Nessa perspectiva, o Con-Pop foi idealizado com o intuito de incentivar e promover a Cultura POP e suas vertentes através da linguagem tão diversa e atemporal do Nordeste brasileiro. Além disso, por meio da democratização do saber, esperamos desenvolver a reflexão e a autodescoberta de cada indivíduo como parte integrante e vital do evento.

Para isso, contamos com o auxílio de palestras, oficinas, workshops, além do estímulo musical, visual e solidário - por intermédio do lado filantrópico - proporcionando, assim, formadores de



Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF  
Pró-Reitoria de Extensão – PROEX  
Núcleos de Extensão

opinião cientes de seu papel na estruturação não só de nossa região, mas também de nosso país.

**Metodologia:**

Há uma articulação de vários estudantes e artistas através de reuniões e seleção de todas as idéias, divide-se as responsabilidades e começa-se a elaboração de produção gráfica. Começa-se a articulação da infra-estrutura básica para a produção do evento, patrocínios, pré-produção dos trabalhos, seleção da programação de vídeos, jogos e obras de arte, convites para palestrantes, apoios etc.

No dia 13 de novembro a equipe organizadora irá trabalhar na montagem, e no dia 14 de novembro, o evento abrirá as portas às 09h00 para o público, onde serão recolhidos os ingressos e alimentos a serem doados para a Fundação Lar Feliz. Em seguida, o participante receberá uma pulseira de acesso ao evento. No mesmo horário, serão iniciadas as atividades do Dagorhir, sala de jogos, Maid Café e a exposição dos trabalhos dos artistas convidados, que estarão funcionando durante todo o evento.

Às 11h00, será iniciada uma gincana temática que ocorrerá durante todo o evento, tendo suas atividades, desafios e brincadeiras intercaladas com as atrações do auditório principal. Paralelamente, será aberto o Cine-Pop - sala onde será exibida uma coletânea de filmes e animações com a temática Pop - e a sala de exibição de animes. Até às 12h00, esperar-se-á que todos já tenham visitado todos os espaços/atrações do evento, garantindo assim uma possibilidade de escolha de entretenimento.

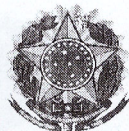
Às 16h00, haverá um Talk Show com o convidado a confirmar que se estenderá até as 17h00. O dia prosseguirá até às 19h00min, quando se iniciará o concurso de Dança Pop, com duração prevista de 1 hora.

Às 20h00, começará o encerramento com uma atração musical a ser escolhida, que fará uma apresentação de 2 horas. Às 22h00, todas as atividades do dia estarão encerradas.

No dia 15 de novembro, as portas serão novamente abertas às 09h00 e serão continuadas as atividades do Dagorhir, Salas de Jogos, Maid Café e a exposição.

Durante as atividades, às 15h00, será aberta uma mesa redonda com os convidados a confirmar, a qual se encerrará às 17h00. Neste horário será encerrada a gincana, com a divulgação do resultado a entrega da premiação para a equipe vencedora. Logo em seguida, será realizado o concurso de Cosplay, uma das atrações mais esperadas do evento, que irá durar até às 20h00. Com o final do Concurso de Cosplay, será iniciada a segunda e última atração musical, que tocará até o encerramento do dia.

**Referência Bibliográfica:**



Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF  
Pró-Reitoria de Extensão – PROEX  
Núcleos de Extensão

Público-Alvo: Todos aqueles que, de alguma forma, interagem com as diversas áreas da cultura popular.	Nº de Pessoas Beneficiadas	Entre 1.000 a 1.500 pessoas por dia.
---	----------------------------	--------------------------------------

Cronograma de Execução		
Pré-produção		
Evento	Período	Observações
Formação da equipe organizadora	Junho	
Captação de recursos	Junho	
Brainstorming	Junho	
Cronograma	Julho	
Formulação oficinas/workshops/mostras	Julho	
Formulação do esqueleto do evento	Julho	
Articulação com instituições parceiras	Julho	
Compra de materiais	Julho	
Articulação com convidados e atrações	Agosto	
Articulação com possíveis Staffs	Agosto	
Confecção de materiais	julho a outubro	
Divulgação	Julho a Novembro	
Oficinas nas instituições parceiras	Agosto a Outubro	
Produção		
Evento	Período	Observações
Organização e ornamentação	Novembro	
Montagem das Oficinas	Novembro	
Preparação dos Workshops	Novembro	
Recepção do público	Novembro	
Explicação das regras de boa convivência	Novembro	
Atrações	Novembro	
Introdução ao Concurso de Cosplay – Explicação das Regras	Novembro	
Introdução ao Concurso de Dança – Explicação das Regras	Novembro	
Introdução ao Concurso de Dagorhir – Explicação das Regras	Novembro	
Introdução aos demais concursos – Explicação das Regras	Novembro	



Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF  
Pró-Reitoria de Extensão – PROEX  
Núcleos de Extensão

Limpeza e organização	Novembro	
Pós-Produção		
Evento	Período	Observações
Prestação de contas	Novembro	
Análise e discussão de resultados	Novembro	
Apresentação do Relatório	Dezembro	

Proposta Orçamentária		
Cartazes e faixas	divulgação	
certificados	Palestrantes, equipe organizadora e ouvintes	
banners	Exposição de fotos	
	OBS. O material gráfico acima é produzido e financiado com recursos da UNIVASF através dos empenhos de produtos gráficos existentes na pró-reitoria de Extensão	
Total		R\$

Euriclesio Barreto Sodré  
Coordenador do Projeto