

Transcrição da entrevista

Tudo bem, sem problema. Então, para começar, como que vocês atualmente organizam os jogos no Lúdico? Para ter um controle e saber quais jogos tem, quais jogos que estão na salinha, quais jogos que estão emprestados para o pessoal do Lúdico e por aí vai.

Atualmente, a gente tem uma pasta no Drive, no Google Drive, né? A gente não tinha esse controle antes, aí eu fui e criei uma planilha de Excel mesmo, assim, simples.

E aí tem essa planilha, ela é uma completa, que é para o acesso interno do Lúdico. Então, tem nome do jogo, as informações básicas, né? Tempo médio de jogo, idade, quantidade de jogadores, mecânicas. E também tem aonde esse jogo fica guardado nos armários, porque os armários também são etiquetados, né? Então, eles são separados por tempo de jogo estimado.

E aí a gente tem essa planilha, que toda vez que chega jogo novo, a gente insere manualmente. Entendo, entendo. Aí, com base nessa planilha, a gente faz a outra tabela, que é a de empréstimo, que aí tem os jogos emprestados, o usuário que emprestou o RA dele, o nome completo.

Se foi emprestado, tipo, para jogar dentro da sala, a gente anota quantas partidas foram jogadas, o tempo que as pessoas ficaram com aqueles jogos e o RA de todo mundo que estava na sessão. Entendi, entendi. Então, atualmente, qualquer aluno pode ir lá e jogar na salinha, mas não tem nenhuma forma de, por exemplo, eu marcar um horário e deixar a salinha reservada ou o jogo que eu quero jogar reservado para mim jogar? Não.

É na forte, porque essa tabela de empréstimo, ela é só interna também. Então, os usuários externos não têm acesso a ela. Além dessa tabela, vocês têm algum software específico para controle ou é só a tabela? A gente tem um software que é utilizado só nos eventos.

E aí, é um software bem simples, na verdade, que foi inclusive um aluno que fez para a gente também. E ele é um software que você tem que cadastrar o evento. Você inicia o programa cadastrando um evento novo.

Porque depois que os eventos são encerrados, você não pode mais mexer em nada que seja muito importante ali, sabe? Tipo, empréstimo de jogo, essas coisas, não pode mexer. Pessoas que participaram, etc. Aí, a gente inicia cadastrando um evento.

E aí, a gente tem que passar jogo por jogo que vai ser levado ao evento. Então, a gente passa um código de barra do jogo. E aí, ele vai reconhecendo lá na tabela, porque está conectado a um banco de dados que tem os jogos.

Só que eles não são automaticamente carregados para o evento. A gente tem que fazer isso manualmente. Ele reconhece as informações adicionais do jogo pelo código de barra.

Então, o nome do jogo, todas aquelas informações que são importantes para cada jogo. Esse software reconhece, mas a gente tem que cadastrar cada um individualmente e manualmente. E aí, durante o evento, a gente também faz o cadastro de pessoas participantes.

Isso é para gerar o certificado de participação do evento. Então, a gente coloca manualmente também, nome IRA, campus e e-mail de contato. Para cadastrar as pessoas que participaram do evento.

Então, atualmente, o único controle feito por software é o controle dos eventos. Exato. Então, imaginando que fosse ser feito um software para uso interno.

Para uso do próprio Lúdico, com algumas funcionalidades para os alunos. Por exemplo, o cadastro de jogos, já podendo pegar essa planilha e importar ela direto para o software. E possibilitando isso que eu comentei com você.

Os alunos poderem marcar um horário na salinha para jogar ou reservar algum jogo para jogar na salinha. Como você imaginaria que seria esse software? Quais funcionalidades você imagina que esse software deveria ter? Deixa eu pensar. É um software para uso interno e algumas informações seriam expostas ao público, certo? Certo, possibilitando para os alunos poderem marcar horário, por exemplo.

Então, os alunos poderiam ver quais horários já estão reservados. E quais horários estão disponíveis. Tem gente na salinha, não é sempre que tem gente.

Então, a salinha só funciona durante o período de permanência de algum bolsista do projeto. Então, o software teria que ter um cadastro de horários para os bolsistas. Colocarem os horários que estão presentes na salinha.

Para que esses horários disponíveis sejam disponibilizados para o público. Certo? Teria que ter um banco com todos os jogos do projeto. Que teria que ser interligado com uma sessão de empréstimo.

Que jogos que foram emprestados para externamente. Porque, às vezes, acontece alguns eventos. Tipo, a EJ vai fazer um evento com a galera da EJ.

E pegam alguns jogos emprestados. Então, a gente teria que ter essa tabela também. Esses dados, né? Qual jogo foi emprestado, por quanto tempo.

Tipo, dois dias, três dias. Quer dizer que, no momento presente que a pessoa quer jogar aquele jogo, ele não está na salinha. É importante ter também a tabela que a gente disponibiliza para o público externo.

Que é com o acervo completo do lúdico. Para a pessoa poder ver quais jogos existem na sala. Mesmo que, no momento, eles não estejam disponibilizados para o público.

Isso faz todo sentido. Mesmo que ela não esteja disponível no momento. Ela pode reservar para a semana seguinte, por exemplo.

Exatamente. Estou olhando aqui para o lado, porque aqui do lado está a lista de perguntas. Está tranquilo.

Quais são os principais problemas nas organizações dos encontros? Seja por evento ou seja na própria salinha. Então, o principal problema dos eventos é... Bom, é ter que primeiro cadastrar cada jogo individualmente. Porque demanda muito tempo anterior ao evento.

Então, não é só o trabalho ou o tempo que o evento demanda. Mas tem todo o tempo que a gente demora para cadastrar cada jogo individualmente. Que é para ele estar disponível.

Porque no software a gente tem que colocar quem foi que pegou o jogo. E qual jogo foi durante os eventos. Isso para a gente ter uma base de dados.

Quais jogos são mais emprestados durante os eventos. Quais jogos tem mais... As pessoas gostam mais. Mais popularidade.

Exato. Qual jogo tem mais popularidade. Qual tipo de jogo que é. Então, esse é um trabalho que poderia ser feito.

Por exemplo, selecionando todos os jogos e colocando. Todos os jogos vão ser levados ao evento. Ao invés de ter que cadastrar manualmente.

A lista dos jogos e ter uma checkzinha. Um checkbox que você só vai marcando os que vão ser levados. Exato.

Porque a gente já tem esses jogos num banco de dados. Mas a gente não consegue acessar eles para dizer que vão ser levados ao evento. Então, isso é um trabalho dobrado.

Tem o trabalho de cadastro de pessoas. Mas eu não sei uma forma que seria possível de resolver isso. Porque tem vários dados que a gente tem que inserir de cada pessoa.

Então, não sei uma forma unânime de recolher todos os dados de uma pessoa. Rapidamente. Mas também, às vezes, quando chega muitas pessoas de uma vez.

Aí a galera tem que ficar esperando para a gente cadastrar elas no sistema. Para ela poder entrar no evento e pegar algum jogo emprestado. Entendo.

Esse é um problema que pode ser resolvido. Mas eu tenho que conversar com o pessoal da faculdade. Se tem como fazer alguma integração com o sistema da faculdade.

A partir do R&A eu pegar esses dados. Perfeito. Seria muito útil.

Até porque é um sistema que é feito para eventos dentro da universidade. Exatamente. Faz sentido estar integrado com o sistema da faculdade.

Exato. Não seria burlar a lei de proteção de dados das pessoas. Porque são dados da universidade mesmo.

Deixa eu ver. E esse levantamento que a gente faz também seria interessante que ele fosse feito de forma automática no final do evento. Então, qual jogo foi mais emprestado? Qual jogo levou mais tempo jogado? Porque às vezes foi um jogo que foi pego só duas vezes no evento.

Mas ele ficou quatro horas sendo jogado. Entendeu? Esse tipo de informação sobre os jogos. Qual o tipo de jogo que é mais emprestado durante os eventos? Seria uma coisa que seria interessante de ser feita automaticamente.

Logo após o fechamento do evento. O evento está concluído, acabou. E a gente ter esses dados de forma fácil.

E esses problemas que são de integração mesmo. Então, de cadastrar. Porque a gente tem uma planilha inteira com todos os jogos.

Aí a gente tem que fazer outra planilha para o acervo externo. Para a galera ter acesso a esse acervo. E ter acesso só a algumas informações.

É uma coisa que a gente não consegue fazer no Excel, por exemplo. Se eu te dou acesso a uma planilha, você vai ver todas as informações. E não apenas algumas.

Sim. Já com o software é questão de permissão. Exatamente.

O usuário interno tem permissão de ver todas as informações. Exato. O usuário aluno só vai poder ver se o jogo está disponível ou não.

É, e ver informações que seriam relevantes para levantar o interesse da galera. Sim. Tempo de jogo, participantes.

Exato. As mecânicas do jogo. As vezes a galera gosta de ver.

Verdade. Então, mais essa questão de integração mesmo. Entre uma coisa e outra aqui.

Para não ficar sempre tendo que levantar dados individualmente. Em uma planilha. E depois ter que ir para outra e fazer de novo.

O mesmo trabalho. Próxima pergunta então. Já houveram conflitos de horários ou usos de jogos? E como foram resolvidos? Seja isso dentro da salinha mesmo ou durante os eventos? Mais de uma pessoa, mais de um grupo de pessoas.

Querer jogar o mesmo jogo no mesmo horário. Então, acontece direto. Porque a maior parte dos jogos que a gente tem são uma cópia só.

Tem alguns jogos que são duplicados. Mas a maioria é um só. E aí, o que a gente normalmente faz é pedir para a pessoa guardar.

E recomendar algum outro jogo que seja com a mesma temática. Ou mesma mecânica do jogo que ela queria jogar. Isso me deu algumas ideias.

Durante o dia a dia na salinha. O sistema de reservas já resolveria esse problema 100%. Durante o evento, daria para fazer uma recomendação de jogos.

As pessoas selecionam um jogo que não está disponível. Já abre uma seleção ali com jogos relacionados. Que ela talvez tenha interesse.

Mas no evento, a única pessoa que tem acesso a esse sistema. São pessoas voluntárias do próprio projeto. O público não tem acesso a isso.

Entendi, entendi. Então não seria algo assim. Você entrar no seu celular e ver qual jogo está disponível.

Porque a gente dispõe eles de forma visível. Para o público. Sim, sim.

Então seria mais uma questão de... Tipo, nos eventos acontece assim. A galera procura lá o jogo. Que sabe que a gente tem o jogo.

E aí, não acha. Vem até a gente e pergunta. Viu, tal jogo está emprestado? Ou vocês não trouxeram? A gente checa no sistema.

Se ele está no evento. E se está. Com quem que está.

Tipo, se está emprestado. Ou se sumiu. Porque pode acontecer.

Mas raro. Pode, realmente. Se ele está no evento, mas não está emprestado.

Quer dizer que sumiu. A gente checa se está no evento. Se está emprestado.

E se estiver emprestado. A gente tenta recomendar algum. Que seja aparecido.

Para a pessoa aguardar até o jogo ser devolvido. Bem, essa próxima pergunta seria. Se é difícil saber quem participou das sessões com os jogos.

Durante o evento. Pelo que você já me falou. Não é difícil.

Porque já tem o sistema. Que define a pessoa que pegou o jogo. Mas tem como saber todas as pessoas que participaram da mesa? Não.

Só a pessoa que realmente pegou. Exato. Tipo, até a pessoa.

A galera até escolhe quem que vai ser a pessoa. Que vai ficar com o nome lá no sistema. Entendi, entendi.

Para vocês, tem algum interesse saber isso? Para, por exemplo. Saber se. Quantas pessoas estão jogando aquele jogo? Porque tem jogos que variam a quantidade de jogadores.

Aí daria para saber, por exemplo. Quais jogos estão atraindo o número máximo de pessoas? Quais que estão ficando ali mais próximo do número mínimo? Olha, a quantidade de pessoas. Talvez seja interessante.

Quem são todas as pessoas? Não é relevante, de fato. Sim. Sim.

Certo, certo. Certo, certo. Sim.

Sim. Sim. Sim.

Exato. Exato. Exato.

Exato. Entendi, entendi. Sim.

Sim. Saquei. Saquei, saquei.

Saquei. Saquei. Saquei.

Saquei. Sim. Sim.

Sim. jogam daquele jogo não querem mais jogar aquele jogo e pegam o jogo que eles já conhecem que eles já jogaram tá ligado então essa questão não não sei se seria tão facilitador para um usuário externo certo mas eles terem acesso mais fácil a quando tem alguém na sala e ao trabalho isso para que um usuário ter mais acesso às informações do que a marcar horários em si exato tipo que nem aquela questão que a gente falou se a gente empresta um jogo que vai ser para uso externo né tipo você vai sair da salinha esse jogo a gente colocar lá nesse jogo tipo esse jogo não está na sala no momento até o dia tal disponível até já tal exato isso é isso sim é muito interessante esse próximo aqui também já seria respondido que algumas perguntas aqui foi mais focado na reserva porque eu imaginei e a reserva seria algo interessante para até para quem não conhece muito o lúdico mas gosta de jogar RPG saber que pode reservar um horário e esse tipo de coisa então a próxima seria quem poderia autorizar cancelar ou bloquear uma reserva de horário seria o usuário interno seria o professor exato e eu acho assim para questão porque agora parando bem para pensar é para o RPG possa ser interessante a questão da reserva da sala o RPG já marca um horário antes com antecedência eles usam a sala por um longo período de tempo exato e até porque assim quando a sala estivesse reservada para a galera jogar RPG não seria tão viável a galera ir para jogar board games porque meio que atrapalha uma sessão atrapalha outra ali mas aí teria que ver se olha aí é só é só pensar um pouquinho que a funcionalidade entendeu mas daí teria que ser conversado com o Bruno que é o bolsista do RPG agora para ver como funciona é tipo assim se alguém do RPG acompanharia porque a sala não pode ser aberta para público externo sem que tenha um responsável lá ou algum voluntário ou algum bolsista tem que estar lá para preservar os produtos as coisas que o lúdico tem né o acervo do lúdico concordo plenamente e aí estão roubando até computador para roubar um jogo ali em dois palitos exato cada jogo ali custa 340 reais então tem que ter esse contato com ele para ter certeza e tipo assim se for só público externo que for jogar tem que ter um acompanhamento de alguém de dentro do lúdico né e se for o público do lúdico né para tipo assim a tá sobrando vaga aqui nessa sessão a abrir ao público exato então teria que conversar com ele mas acho que é uma boa ideia de reserva para eles agora três perguntinhas específicas sobre essa reserva e agendamento a primeira seria se realmente é importante poder reservar com antecedência algum jogo ou algum horário para eu falar uma coisinha aí eu tô no lúdico há pouco tempo mas por esse pouco tempo que eu tô lá eu vejo que tem dia ali que a salinha está lotada quase de inteiro sim então ao meu ver seria não sei se seria importante mas seria interessante para alguns poder ter ali uma uma horinha marcada pelo menos marcada reservado para o grupinho de amigos ou para o grupo de RPG como você comentou então pessoalmente falando eu acharia interessante também porém a gente entra em conflito com o fato de que a salinha ela é aberta ao público então fazendo isso a gente delimitaria isso e talvez algumas pessoas pudessem perder o interesse em ir para lá por ter essa burocracia mais entendeu então assim como alguém que eu já estava no lúdico antes de ter sala entendeu então tipo é uma coisa que a gente conseguiu conquistar só agora isso já são dois anos de salinha e só agora que a galera começou a ir de verdade começou a divulgar a falar sobre essa linha a se encontrar para lá o que abre interesse na galera pode não ser interessante ela estar sempre cheia mas daí tipo tem muita gente vai lá só porque tipo aí eu estou com a vaga agora eu não quero ir para casa aí eu vou lá só matando o tempo entendeu as vezes a gente vai só para conversar para ficar com os amigos que já estão lá tipo essas coisas então acho que mataria um pouco o

interesse da galera e isso encaixa na próxima pergunta já me dando uma ideia e seriam se seriam melhores horários fixos ou flexíveis para reserva isso me deu uma ideia seria interessante deixar alguns horários já fixos para reserva fixos que por exemplo se ninguém reservou tá livre ali mas deixa ele duas horinhas no mesmo dia que se alguém reservar essas duas horinhas ficam reservadas para o RPG por exemplo e aí seria seria um horário a mais além do horário do que o lúdico já fica aberto já está disponível bom então eu não vou saber responder essa pergunta porque como eu falei assim para galera jogar board games eu não acho interessante ter reserva né então para fazer uma reserva pré-definida tipo a gente esse horário a sala tem que estar só com a gente seria para galera do RPG porque se for para jogar board games você consegue jogar mesmo que a sala esteja lotada o único assim impedimento seria de mesa né quando a gente quer a gente sempre arranja um lugarzinho também fica galera sentada lá no sofá lá no colchão net lá e aí libera um espaço na mesa para galera jogar board games então se fosse marcar para board games seria mais para sei lá deixar o jogo já reservado eu vou ter aula vaga agora tarde de manhã eu já vejo se o jogo está disponível para mim reservar ele para tarde para jogar ele a tarde é eu não acho interessante a questão da reserva mas da pessoa poder ver se ele tá na salinha se ele tá disponível lá seria interessante sim é que eu pensei na reserva para sei lá por exemplo outra pessoa chegou lá antes e pegou o jogo que eu queria jogar mas aí tem uma reserva tão grande ali que é só pegar outro jogo é mas também acontece né porque também a gente tem que pensar no na ordem do quem chega primeiro às vezes as pessoas que chegam primeiro elas têm um certo privilégio mesmo assim realmente agora você falou sobre sobre as informações que poderiam ser geradas relatórios poderiam ser gerados ao fim do evento agora eu tenho algumas perguntinhas justamente sobre isso a primeira seria quais dados você gostaria de acompanhar no sistema quais dados você gostaria de que fossem gerados ao fim de um evento ou ao fim do mês eu vou falar por cima aqui do que eu acho mas se for realmente ser um projeto é palpável futuramente seria interessante você trocar essa ideia dessa questão dos dados até com o professor Maurício mas eu acho que pra gente pós-evento seria interessante a gente ter é os jogos mais emprestados quantidade de vezes que ele foi emprestado durante o evento ou durante os eventos de tanto período de tempo durante os últimos três eventos o jogo mais emprestado foi esse é quantas horas o jogo foi jogado então às vezes não é o número de vezes que ele foi emprestado que é relevante para gente mas quanto de de aderência ele teve com o público então o jogo que foi jogado por mais tempo às vezes é mais importante do que um jogo que foi emprestado mais vezes realmente que por exemplo

Este arquivo é mais longo que 30 minutos.

[Atualize para Ilimitado](#) em [TurboScribe.ai](#) para transcrever arquivos de até 10 horas.