

# Organização da Montra de Jogos do IST

Francisco Bicho

## Relatório de Actividades

**Resumo**—Este relatório pretende explicar as aprendizagens que foram sendo apreendidas durante a actividade desenvolvida desde Abril de 2015 no âmbito da cadeira de Portfólio Pessoal IV, no qual tenho estado a colaborar na organização de um evento denominado Montra de Jogos do IST (MOJO). A MOJO é um evento que ocorre anualmente que expõem os jogos desenvolvidos pelos alunos da cadeira de Desenho e Desenvolvimento de Jogos (DDJ) e Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS) do Instituto Superior Técnico (IST) ao público, bem como outros alunos de outras universidades de Lisboa.

**Palavras Chave**—MOJO, Jogos, Exposição, IST, AJIST.

O Texto deste documento não descreve a ACTIVIDADE!

## 1 INTRODUÇÃO

Não decorrer do meu percurso académico e sendo aluno do Instituto Superior Técnico que é célebre pela sua qualidade e exigência técnica, apercebi-me que não podia cingir-me exclusivamente ao curso em si. Não só é necessário uma boa formação académica mas também é evidentemente essencial dar importância às *soft skills*, cruciais numa realidade profissional competitiva como a que encontraremos. Sem Portfólio não me teria apercebido desta necessidade tão cedo.

Considero muito importante fazer parte de um projecto tão ambicioso como a MOJO, não só em termos curriculares como também na aquisição de certas *soft skills* indispensáveis no mundo profissional.

## 2 SELECÇÃO DA ACTIVIDADE

Escolhi continuar a fazer parte da actividade relacionada com a organização da MOJO, porque como o professor Rui Prada me propôs ficar a coordenar os novos membros desta, achei que seria adequado permanecer na entidade pois comparativamente ao trabalho realizado anteriormente.

- Francisco Bicho, nr. 73101,  
E-mail: francisco.nina@ist.utl.pt  
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue no dia 27 de Junho de 2015.

## 3 DESENVOLVIMENTO DA ACTIVIDADE

### 3.1 Reuniões

Este semestre foram realizadas três reuniões nas quais participei em duas, o resto do contacto foi feito por email e pelo Skype.

Neste tipo de reuniões mais profissionais o ambiente é totalmente diferente em comparação com um debate entre colegas, visto que, existe um líder, neste caso, o professor Rui Prada, que avalia e atribui tarefas. No entanto, mesmo que por vezes exista discordância com a entidade líder, é necessário exprimirmos a nossa opinião de um forma humilde, respeitando a decisão do líder.

É importante também realçar que existem pequenos detalhes indispensáveis que terminam por ter um enorme impacto no desempenho da execução do que é pedido, como por exemplo, a necessidade de levar um bloco de notas, para apontar ideias e deste modo memorizar mais facilmente o que é preciso fazer evitando equívocos.

As reuniões diferenciaram-se relativamente da actividade anterior devido ao aumento da equipa. Uma reunião com seis pessoas é um pouco mais complicado conseguir participar.

Estar numa reunião no sentido formal foi uma das *soft skills* mais importantes que desenvolvi com esta experiência.

No meu ponto de vista, esta experiência será muito útil num contexto profissional.

LEARNINGS!

(1.0) Excellent	ACTIVITY					DOCUMENT							
(0.8) Very Good	Object x.2	Opt x.1	Exec x.4	Summ x .5	Concl x .5	SCORE	Struct x .25	Ortog x .25	Exec x 4	Form x .25	Titles x .5	File x .5	SCORE
(0.6) Good	1.0	1.0	0.8	0.0	0.0		0.6	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

## 3.2 Página de Submissões

A página de submissões é uma página no site da MOJO, que tem como objectivo permitir aos estudantes de outras universidades de Lisboa, submeter os seus jogos. As submissões são compostas pelos dados do criador ou da equipa, como por exemplo nome e email, um ficheiro em formato PDF que descreva sucintamente os aspectos fortes do jogo e por fim um *link* que demonstre o jogo em funcionamento.

Para esta página, o professor Rui Prada pretendia um solução simples mas que cumprisse a tarefa de forma eficiente. Por isso, não utilizei nenhum tipo de base de dados.

Inicialmente, tentei implementar um sistema através dos formulários da Google, pois seria mais fácil geri-la. Aprendi a *API* necessária, mas após algumas tentativas apercebi-me que os formulários da Google não suportam a simples funcionalidade de guardar ficheiros, o que impossibilita guardar o ficheiro PDF necessário. Encontrei outras soluções viáveis mas infelizmente não eram gratuitas.

De seguida, implementei em HTML formulários na própria página da MOJO e algumas verificações *client-side* de *input* em JavaScript, como podemos observar na Figura 1. Posteriormente, criei um *script* em PHP que guarde o ficheiro PDF fornecido pelo utilizador, e um ficheiro com todos os dados fornecidos através do HTML.

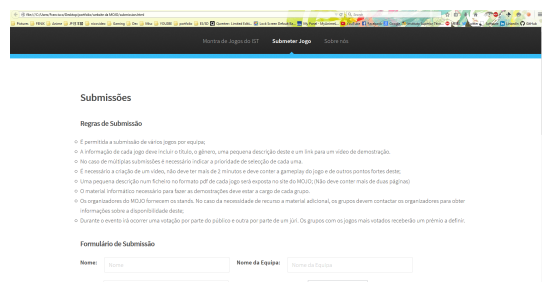


Figura 1. Página de submissões

A criação da página ajudou-me não só a desenvolver as minhas capacidades programáticas em PHP, HTML e JavaScript como também me fez perceber a importância de cumprir exactamente os requisitos pedidos. Também desenvolvi capacidades de planeamento para arranjar um solução eficaz, mas

que ao mesmo tempo cumpra os requisitos especificados.

## 3.3 Dia do evento

Acho que é também importante frisar o dia do evento em que foi necessário proceder à sua montagem. Existiram algumas eventualidades que levaram a montagem a demorar mais de duas horas do que era esperado. O que contribuiu para o encerramento precoce do evento.

Este dia mostrou-me o quão fundamental é possuir certas *soft skills* que parecem básicas para alguns mas não deixam de ser fundamentais, como por exemplo, ser honesto, principalmente quando algo inesperado ocorre. Lidar com circunstâncias inesperadas pode ser complicado mas a melhor solução para tratar de questões do qual não estamos à espera ou não podemos controlá-las é mesmo tentar evitá-las. Isto é, tentar prever o que pode correr mal, para assim, preparar melhor aspectos contra estas situações.

Acho que, apesar do ocorrido, adquiri várias *soft skills* distintas, que não poderia ter aprendido caso contrário.

## 4 CONCLUSÃO

Em suma, a MOJO foi um evento bastante interessante para o público poder ver e experimentar jogos e para os criadores que tiveram oportunidade de expor os seus jogos publicamente.

Este evento proporciona uma oportunidade única aos participantes comparativamente com os actuais eventos de vídeo jogos em Portugal. A MOJO é sem dúvida dos eventos de vídeo jogos mais promissores e possui uma enorme potencialidade.

Para uma pessoa um pouco introvertida como eu, considero que foi um grande passo para melhorar o meu relacionamento interpessoal. É bastante importante referir que a *soft skill* mais positiva, que esta atividade me trouxe foi uma maior capacidade de organização e gestão de tempo. Conciliar o tempo com as inúmeras atividades que é preciso fazer cumprindo certas *deadlines* pode ser caótico. Inicialmente foi difícil contudo com o passar

do tempo, fui começando a adaptar-me as circunstâncias e coordenando melhor o meu horário.

Um aspecto fundamental que ainda não referido foi a capacidade de comunicação e trabalho em equipa. Fazer parte de um grupo de seis pessoas, faz com que seja bastante importante ter uma boa capacidade de comunicação, para existir uma constante relação e cooperação mútua.

Finalizo este relatório, referindo que foi uma grande experiencia

### **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a toda a equipa da Mostra de Jogos do IST da qual tenho orgulho de fazer parte, especialmente ao professor Rui Prada por me ter convidado a participar de novo na MOJO, como também por toda ajuda que me forneceu.

*Este texto não  
comprende o  
conteúdo do  
documento!*

*Bio??*