

# Compiling the history of the "Área de Jogos do IST"

André Bico

## Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—Este relatório destinasse a relatar os diversos conhecimentos que adquiri ao contactar com ex-alunos da Área de Jogos do IST (AJIST), variando entre interacção com profissionais da área de jogos e simulação, trabalho de equipa, discussão de ideias e até conhecimento profundo sobre redes sociais.

**Palavras Chave**—área de jogos, portefólio, jogos, ex-alunos, contacto, redes sociais.

## 1 INTRODUÇÃO

Devido a um número elevado de pessoas presente, na primeira reunião foi decidido adicionar duas componentes ao trabalho inicial, nomeadamente a criação de um website e o contacto com ex-alunos da área. Quando posto o desafio de tentar contactar antigos alunos e obter as experiências dos mesmos, decidi aceitar o mesmo juntamente com o meu colega Sancho, aceitei com naturalidade e algum entusiasmo, pois com o desenvolvimento da área de jogos no IST nos últimos anos têm havido uma

- António Santos Ferreira Machado, nr. 68122,  
E-mail: antonio.machado@tecnico.ulisboa.pt,
- André Elias Bastos Pires, nr. 68593,  
E-mail: andre.b.pires@tecnico.ulisboa.pt,
- André José Faria Bico, nr. 69657,  
E-mail: andre.jose.faria@tecnico.ulisboa.pt,
- Francisco Horta Dourado, nr. 69962,  
E-mail: francisco.dourado@tecnico.ulisboa.pt,
- João Luís Parracho Fazenda dos Reis, nr. 70123,  
E-mail: joao.l.reis@tecnico.ulisboa.pt,
- Sancho Fernandes de Mascarenhas, nr. 70526,  
E-mail: sancho.de.mascarenhas@tecnico.ulisboa.pt,
- Alexandre Libério Lobo Pimentel, nr. 70554,  
E-mail: alexandre.pimentel@tecnico.ulisboa.pt,

Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue em 17 de Janeiro de 2015.

crescente necessidade de dinamizar e aumentar a importância da mesma.

Estando eu próprio a frequentar disciplinas da área aplicacional de jogos e simulação, os benefícios a ganhar com esta actividade aplicam-se também a mim próprio. Consequentemente desde o início houve uma motivação extra para obter um bom resultado. Estes benefícios variam desde o contacto pessoal com possíveis empregadores ou simplesmente na tomada de conhecimento das empresas que empregam pessoas formadas nesta área.

Este relatório irá fazer uma ligação entre as diversas actividades realizadas e as aprendizagens obtidas em concreto. Isto poderá permitir obter uma melhor percepção sobre as "soft skills" adquiridas.

## 2 CONTACTO INICIAL

Na fase inicial desta actividade houve logo uma consciencialização que apesar de eu estar a representar a área de jogos, também era embaixador do nome do técnico. Isto foi um factor bastante importante que tive que ter em conta quando escrevia um email, uma mensagem de Facebook ou um convite de LinkedIn.

Apesar de ser aluno do IST, uma instituição reconhecida tentar contactar com um ex-aluno não é um processo simples, isto porque o mesmo poderá já não estar interessado ou simplesmente considerar irrelevante o que eu

	LEARNING					DOCUMENT						
	CONTEXT x2	SKILLS x1	REFLECT x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(1.0) Excelent												
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.0	0.6	2.4	0.6	4.6	0.2	0.15	0.15	0.2	0.4	0.5	1.6

lhe quiser transmitir. Portanto tentei sempre demonstrar as vantagens do que se faz actualmente no IST. Ao mesmo tempo tentei ao máximo que o contacto fosse o mais institucional possível para me credibilizar como um representante oficial da área, e não um simples aluno.

### **3 REUNIÕES E ADAPTAÇÃO**

Outra fase deste projecto que permitiu adquirir aprendizagens importantes foi o constante feedback que obtínhamos das reuniões com o professor Rui Prada. Num processo inicial a quantidade de contactos obtidos foram bastante reduzidos e efectivamente não havia soluções óbvias para resolver este problema. O próprio professor Rui Prada chegou a afirmar que certas pessoas que conhecia, que foram contactadas decidiram não responder devido a não conhecerem quem os estava a contactar. Estas reuniões permitiram melhorar a metodologia usada e efectivamente melhorar o número de contactos obtidos. Em termos de aprendizagens consegui obter uma noção melhor de como trabalhar em equipas maiores que 4 pessoas e com diferentes responsabilidades, visto cada um de nós discutia e criticava o trabalho um dos outros.

### **4 REDES SOCIAIS E PROGRESSO**

Depois de um período inicial problemático devido ao começo tardio da actividade juntado ao facto de ainda não termos credibilidade suficiente, a utilização das redes sociais permitiu obter um aumento bastante significativo em termos do número de contactos. Também consegui obter uma motivação extra para continuar com a actividade.

Foi permitido obter uma visão global sobre quem passou pela a área de jogos, e sobre as principais empresas e áreas onde trabalharam. A título de exemplo existem pessoas espalhadas pelos mais diversos sítios do mundo a trabalhar em jogos e técnicas de multimédia. Este ultimo facto é bastante motivador pois demonstra efectivamente que é possível trabalhar numa área que se gosta com suficiente dedicação e trabalho.

Em termos de aprendizagens técnicas consegui adquirir um conhecimento bastante mais profundo de como realmente utilizar redes sociais para chegar a um número alargado de pessoas. Adicionalmente foi feito uma análise sobre aplicações para gerir redes sociais e ao mesmo tempo arranjar ideias sobre possíveis eventos a realizar. Isto permitiu ter um conhecimento mais abrangente sobre o que universidades como o MIT fazem com os seus antigos alunos. Também consegui perceber como efectivamente manter um grupo de contactos online activo e dinâmico.

### **5 CONTACTO AVANÇADO**

Equipado com um conjunto de ferramentas à minha disposição eu e o meu colega conseguimos finalmente avançar progressivamente com a actividade. A título de exemplo recebemos respostas bastante positivas indicando que existe uma vontade em participar, simplesmente não existia até este momento indicação por parte do IST para o efeito.

### **6 FINALIZAÇÃO E TRABALHO FUTURO**

Uma das componentes mais importantes que como aluno não estava habituado, foi a de preparar o trabalho juntamente com um conjunto de instruções para uma futura equipa. Isto permitiu ter uma perspectiva diferente do que passei no meu percurso académico. Efectivamente existem problemas que convém não se repetirem com uma futura equipa.

A pedido do professor Rui Prada desenvolvemos também uma formulário para alunos da cadeira de Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS) preencherem com contactos, pessoalmente foi interessante ter o cuidado em desenvolver algo que eu próprio vou utilizar quando tiver esta cadeira.

### **7 CONCLUSÃO**

Em termos de resultados obtidos conseguimos 70 contactos confirmados num universo de cerca de 240 pessoas. O professor Rui Prada demonstrou numa reunião final que este valor é bastante positivo considerando que muitas pessoas não seguem esta área profissional.

Apesar de diversos problemas esta actividade foi bastante importante pois além de providenciar aprendizagens em termos de trabalho de equipa, de comunicação e de adaptação, permitiu melhorar a minha percepção da área e das suas saídas profissionais.

Também consegui ganhar motivação adicional para continuar os meus estudos relacionados com a área de jogos e simulação num contexto profissional. Estou confiante que quando terminar o meu curso terei uma rede de contactos preparada e extensa na qual trabalhei para construir e farei parte da mesma.

Neste tipo de documento (Técnico)  
a Conclusão deve começar com  
um resumo do assunto abordado  
e depois deve realçar o resultado

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao professor Rui Prada pela oportunidade de realizar esta actividade e também pela sua disponibilidade para a marcação e realização de reuniões tendo em conta os nossos horários lectivos.