

COLABORAÇÃO NO GRUPO LÚDICO DO LAGE2

Miguel Nicolau de Oliveira

Relatório de Actividades

Resumo—Este relatório tem como principal objectivo descrever as actividades realizadas por mim durante a minha colaboração com o Grupo Lúdico do LAGE2 ao longo deste semestre. Mais especificamente, irei descrever as reuniões, planeamento, divulgação e realização de eventos.

Palavras Chave—LAGE2, Grupo Lúdico, planeamento, organização, realização de eventos, trabalho de equipa.

1 INTRODUÇÃO

INSERIDO na Área Cultural do Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extra-curriculares dos Estudantes, o Grupo Lúdico tem como principal objectivo proporcionar à comunidade académica do campus Taguspark do IST actividades de carácter lúdico, potenciando a diversão, competição saudável e espírito de equipa entre os alunos.

Neste relatório apresentarei uma descrição detalhada das diferentes actividades em que estive inserido no âmbito da minha colaboração com o Grupo Lúdico. Passando pelo planeamento, divulgação e realização dos eventos propostos.

As próximas secções apresentam a descrição das diferentes actividades realizadas, nomeadamente as reuniões, organização de eventos e as minhas conclusões em relação às actividades.

2 REUNIÕES

Durante o semestre foram realizadas várias reuniões com o Grupo Lúdico com o objectivo de apresentar propostas para a realização

de actividades. De entre as diferentes actividades que ficaram estabelecidas a que mais me chamou a atenção foi a realização de um torneio de Jogos Online. Assim, numa reunião posterior ficou decidido que eu seria um dos responsáveis pela realização destes torneios ao longo do semestre.

Para além das várias reuniões do Grupo Lúdico para decisão e acompanhamento das várias actividades, também foi realizada uma reunião geral do LAGE de forma a que todos os grupos que constituem o LAGE2 se ficassem a conhecer melhor. Assim, todos os grupos ficaram a conhecer melhor as actividades que iriam ser realizadas ao longo do semestre, facilitando assim, possíveis interacções futuras entre os grupos no que diz respeito à realização das mesmas.

3 ACTIVIDADES

Nas primeiras reuniões do Grupo Lúdico ficaram definidas quais as actividades que se iriam realizar ao longo do semestre e quem ficaria responsável pela realização de cada uma delas. Posteriormente, para cada uma das actividades houve um processo de planeamento, divulgação e realização das mesmas. Nas próximas sub-secções descrevo em mais detalhe como foram realizados estes processos para as actividades em que estive envolvido.

- Miguel Nicolau de Oliveira, nr. 63575,
E-mail: miguel.nicolau.oliveira762@gmail.com
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received June 06, 2015.

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

3.1 Torneio de League of Legends

A primeira actividade em que estive envolvido este semestre foi o planeamento, divulgação e realização de um torneio de jogos online, sendo o jogo escolhido pelos estudantes do IST o "League of Legends". Este torneio tinha como principal objectivo estimular os estudantes a participar em actividades extra-curriculares de carácter lúdico.

3.1.1 Planeamento

O primeiro passo no planeamento deste torneio foi a realização de um questionário online de forma a aferir qual o jogo que os estudantes do IST preferiam ver ser realizado um torneio. Após todos os elementos do Grupo Lúdico terem contribuído para a realização deste questionário sugerindo vários tipos de jogos online e formatos de torneio, este foi então partilhado nos grupos académicos do IST no Facebook. A divulgação do questionário foi feita seguindo um plano com datas e horas distintas de forma a abranger o maior número de estudantes possível e maximizar o número de respostas obtidas.

Concluído o questionário e analisadas as mais de 100 respostas obtidas, chegámos à conclusão que o jogo com maior preferência na comunidade académica seria o "League of Legends", seguido do "Hearthstone" em segundo lugar. Ficou então decidido que se iria realizar o torneio de "League of Legends", deixando o torneio de "Hearthstone" como escolha secundária caso o primeiro não corresse como previsto.

Após ter ficado decidido qual o jogo sobre o qual iríamos realizar o torneio, dividimos o planeamento em várias fases. Estas fases passaram pela criação do formato e regulamento do torneio, inscrições dos jogadores, decisão do prémio a atribuir, contacto com possíveis patrocinadores e divulgação do evento.

Ficou então decidido que o formato do torneio mais adequado seria a realização das qualificações online, e a fase final no campus do IST no Taguspark. Foi então elaborado o regulamento para o torneio (disponível em anexo). Foi também decidido que as inscrições do torneio se iriam realizar online e também na sala

do LAGE2 no campus do Taguspark, sendo o preço da inscrição de 2 euros, revertendo este dinheiro na sua totalidade para o prémio final. Por fim, decidimos que a divulgação do torneio iria ser feita nas redes sociais, nomeadamente no Facebook e através de cartazes afixados nos campi do Taguspark e Alameda.

3.1.2 Divulgação

Os principais meios de divulgação do torneio foram a afixação de cartazes (disponível em anexo) nos campi do Taguspark e Alameda, bem como a partilha dos cartazes nos grupos académicos do IST no Facebook.

Foi necessário contactar o grupo de Marketing do LAGE2, o qual possui pessoas com qualificações e conhecimentos na área de design, que prontamente nos ajudaram na concepção dos cartazes.

A divulgação online do evento seguiu um escalonamento de cada grupo de Facebook, em função dos dias e horas, de forma a que a divulgação abrangesse o maior número de estudantes.

3.1.3 Realização

Terminadas as inscrições, notámos que o número de inscrições não era suficiente para a realização do torneio. Inicialmente pensámos ter sido um problema na divulgação do torneio, mas mais tarde fomos informados que já estava a decorrer um torneio semelhante no campus da Alameda, em que algumas datas coincidiam com as nossas. Após contactar a organização desse torneio de forma a sincronizarmos as datas de maneira a evitar conflitos, o número de inscrições ainda não era suficiente. Pensamos que isto se deveu ao facto de mesmo não havendo sobreposições nas datas, ainda era complicado para maior parte dos estudantes frequentar os dois torneios ao mesmo tempo, sendo um deles na Alameda e outro no Taguspark.

3.2 Torneio de Hearthstone

Devido à fraca adesão verificada no torneio de "League of Legends", decidimos cancelar a realização do mesmo e proceder à organização do torneio que tinha ficado como segunda

opção, o torneio de "Hearthstone". Utilizando a mesma metodologia seguida na organização do torneio de "League of Legends", procedemos então ao planeamento, divulgação e realização do torneio de "Hearthstone".

3.2.1 Planeamento

O planeamento para este torneio foi semelhante ao planeamento do torneio de "League of Legends", uma vez que este tinha corrido de acordo com o previsto com excepção do facto de não ter havido inscritos suficientes para a sua realização.

Ficou então decidido que o formato torneio seria idêntico ao anterior, sendo todos os jogos realizados online, excepto a final, que viria a ser realizada no campus do Taguspark. Também foi elaborado um novo regulamento adaptado ao jogo (disponível em anexo) e ainda foram contactados possíveis novos patrocinadores.

Foi ainda criado uma conta de email para a organização de forma a facilitar o contacto com os jogadores e possíveis patrocinadores. Para além disso, de maneira a facilitar a sincronização de datas e horas para os diferentes jogos, foi criado um doodle que seria divulgado posteriormente aos participantes do torneio.

3.2.2 Divulgação

A divulgação do torneio foi feita de forma idêntica ao anterior. Mais uma vez contactámos o grupo de marketing do LAGE2 para a criação dos cartazes (disponível em anexo) que foram afixados no campus do Taguspark. Também partilhámos as informações do evento nos grupos académicos do IST no Facebook, seguindo mais uma vez um escalonamento com as datas e horas para cada grupo de forma a maximizar o número de estudantes a quem seria divulgado o evento.

3.2.3 Realização

Desta vez, para nosso contentamento, as inscrições para o torneio foram um sucesso, passando por muito o número mínimo de inscritos que estava estipulado no planeamento para a realização do torneio.

De maneira a adaptar o formato do torneio ao número de inscritos dividimos os vários

participantes em grupos de três e agendámos os respectivos jogos dentro de cada grupo seguindo as datas disponibilizadas pelos participantes no doodle fornecido no início do torneio. Assim, o agendamento dos jogos foi feito de maneira a que nenhum dos participantes fosse prejudicado em relação ao horário dos mesmos.

Após a criação dos grupos, os participantes foram informados através de email sobre onde poderiam acompanhar o progresso, resultados e horários dos jogos do torneio. Em todos os jogos, pelo menos um dos organizadores do torneio esteve presente para prestar esclarecimentos adicionais e para verificar se as regras do torneio estavam a ser cumpridas (este acompanhamento foi feito online).

Terminado o torneio, foi realizado um inquérito por email, a todos os participantes do torneio de forma a perceber quais foram os melhores e piores aspectos da organização do torneio, o grau de satisfação dos participantes e possíveis sugestões para futuros torneios do mesmo género.

4 CONCLUSÃO

Concluindo as actividades, é possível perceber quais foram os pontos positivos e negativos da realização das mesmas. Um dos pontos negativos passa essencialmente pela não realização do torneio de "League of Legends". Isto deveu-se ao facto existirem incompatibilidades nos horários dos jogadores, bem como a sobreposição com uma actividades de carácter semelhante a decorrer no campus da Alameda. Por outro lado, um dos principais pontos positivos foi a realização do torneio de "Hearthstone", o qual foi executado sem qualquer contratempo e exactamente como previsto. Para além disto, após o torneio e através de um questionário realizado aos participantes do torneio, pudemos constatar que estes sentiram-se bastante satisfeitos com a organização do torneio e que gostariam de voltar a participar num torneio semelhantes no futuro próximo.

Concluindo, considero que a minha colaboração com o Grupo Lúdico do LAGE2 este semestre foi bastante positiva, não apenas para mim, mas também para o resto da comunidade académica do IST.

AGRADECIMENTOS

Deixo aqui os meus agradecimentos a todos os elementos do Grupo Lúdico e do LAGE2 por me terem acompanhado durante a realização deste projecto.



Miguel Here I am. I am pursuing my Engineering studies at IST.

APÊNDICE

Vários documentos elaborados durante a realização das diferentes actividades.

05/06/2015

Questionário sobre torneios a realizar no futuro.

Questionário sobre torneios a realizar no futuro.

Desde já obrigado por responderes a este questionário. São apenas 6 perguntas e as tuas respostas irão ajudar-nos a melhorar a organização de futuros torneios realizados pelo Grupo Ludico do LAGE2 e a saber o que está neste momento a despertar maior interesse na comunidade a nível de jogos.

As tuas respostas são anónimas e confidenciais, o questionário ocupará menos de 2 minutos do teu tempo e consiste em perguntas de escolha múltipla, salvo indicação contrária.

*Obrigatório



1. **1. Que plataforma(s) de jogos preferes? ***

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ PC
- ☐ Consola
- ☐ Tabuleiro
- ☐ Cartas
- ☐ Outra:

2. **2. Quais os géneros de jogos digitais gostarias que se realizassem torneios? ***

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ Shooters
- ☐ Real-Time Strategy
- ☐ Turn-Based Strategy
- ☐ Racing
- ☐ Outra:

3. **3. Que jogo gostarias de jogar em futuros torneios organizados no IST? ***

Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ League of Legends
- ☐ Dota II
- ☐ CS:GO
- ☐ Hearthstone
- ☐ Outra:

<https://docs.google.com/forms/d/1lsz8lpMSbG3kmK7jzANrCDDY79OVPhADRPHNbwVz4/printform>

1/2

05/06/2015

Questionário sobre torneios a realizar no futuro.

4. **4. Gostarias que o torneio fosse exclusivo para alunos do IST ou aberto a pessoas externas ao IST? ***

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Exclusivo para alunos do IST
- ☐ As equipas deveriam ter um número mínimo de estudantes do IST
- ☐ Aberto a pessoas externas ao IST
- ☐ Outra:

5. **5. Qual o formato que acharias mais adequado para os torneios? ***

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Torneio realizado exclusivamente no IST
- ☐ Qualifiers realizados online e a final no IST
- ☐ Qualifiers realizados online e as meias finais e final no IST
- ☐ Outra:

6. **6. Gostarias que os jogos dos torneios fossem streamados? ***

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim.
- ☐ Não.
- ☐ Irrelevante.
- ☐ Outra:



Com tecnologia
 Google Forms

<https://docs.google.com/forms/d/1Isz8lpMSbG3kmK7jzANrCDDY79OVPhADRPHNbwVz4/printform>

2/2



Regulamento Torneio de League of Legends

O torneio terá 8 equipas de 5 elementos e terá uma fase de grupos realizada online, sendo as meias-Finais e a final realizadas no IST-Taguspark. Os jogos das meias-finais e da final serão streamados. Este evento obedecerá às condições que a seguir se indicam:

Inscrição e participação:

As equipas devem ter um número mínimo de 2 estudantes do IST.

A **pré-inscrição** das equipas que queiram participar no torneio é efectuada online ([Inscrições](#)) ou na sala do LAGE é completamente grátis e tem como objectivo saber o número de potenciais participantes no torneio.

Uma vez confirmada a realização do torneio o capitão de cada equipa será contactado para confirmar a inscrição da equipa e efectuar o pagamento na sala do LAGE2 no TagusPark. (10 € por equipa).

O valor completo das inscrições reverterá para a prize pool do torneio.

O número de participantes no torneio é limitado e será usado por ordem cronológica de inscrição da equipa. Considerando que só são válidas equipas que estejam completas até á data de fecho das pré-inscrições.

A lista de participantes estará disponível para consulta em [Inscrições](#).

Cada equipa tem a liberdade de alterar os jogadores inscritos/nome da equipa, bastando para isso aceder ao link acima indicado e editar a parte do documento **correspondente á sua equipa**.

Prémios:

O valor dos prémios a atribuir dependerá do numero de equipas inscritas, sendo que o rácio a atribuir aos três primeiros será de 50/30/20% do valor total das inscrições, a juntar aos prémios enviados pela Riot.

Todos os participantes receberão ainda um desconto no valor das inscrições do próximo Torneio realizado pelo Grupo Lúdico.

Opções de Jogo:

- No máximo participarão 8 equipas.
- Equipas de 5 elementos
 - Possibilidade de 1 suplente por equipa que terá de ser inscrito aquando da inscrição dos 5 elementos, e poderá ou não ser utilizado nos jogos do torneio. (**Não é obrigatória** a inscrição de 1 suplente)
- Os jogos serão realizados no server EU-West, com as contas dos participantes.
- Modo de Jogo – Tournament Draft
- Jogos em modo de Best of 1 na fase de grupos e Best of 3 nas meias-finais e finais.
- Mapa - Summoner's Rift.

Equipamentos para o Torneio:

Cada jogador deve ter o seu próprio computador e equipamento para utilização durante o torneio. O Grupo Lúdico não disponibilizará qualquer tipo de equipamentos à excepção de cabos de rede para ligação à internet.

Geral:

- O não respeitar os horários da organização poderá levar a eliminação da equipa.
 - Os participantes do torneio devem apresentar-se 30 minutos antes da hora do jogo.
 - Só é permitido fazer “PAUSE” no jogo caso em caso de falha técnica.
 - O Grupo Lúdico reserva-se o direito de alterar o presente regulamento sem necessidade de aviso prévio, mediante a publicação na página do site respectiva.
- O simples facto de participar implica a aceitação pura e simples do regulamento por parte dos candidatos.

Normas de actuação:

Todos os participantes deverão cumprir as normas de funcionamento e comportamento que sejam estabelecidas no regulamento, nas regras e estipuladas pela organização do torneio.

A organização é soberana nas suas decisões e na circunstância de ocorrência de qualquer falta de respeito e/ou ofensa, tanto contra a organização como para qualquer um dos adversários, poderá esta ser sancionada com a exclusão da equipa no seu todo do torneio em causa.





Torneio de Hearthstone

Geral

1. Torneio

O torneio de Hearthstone do LAGE2 - Lúdico é um torneio de entrada paga que reverte totalmente para o prémio. Não existe limite de vagas, sendo que o número total de participantes será restringido a número par por questões de organização.

A inscrição terá um custo de 2€ por participante e deverá ser feita na sala do LAGE2.

O prémio final será atribuído na totalidade ao vencedor, na forma de carteiras de cartas.

A data e local de realização do torneio estão definidos no ponto 5.6.

Regulamento e regras

2. Requisitos

- 2.1.** No acto de inscrição os participantes concordam sem excepção com o regulamento e qualquer decisão dos reguladores do torneio.
- 2.2.** Cada participantes reconhece o direito da organização de mudar qualquer regra a qualquer altura e sem aviso prévio.
- 2.3.** Cada participante deverá possuir uma cópia legítima do jogo Hearthstone.
- 2.4.** Cada participante deverá estar disponível e pronto para jogar qualquer partida durante a calendarização do torneio.

3. Conta de jogo

- 3.1.** Todos os participantes deverão informar a organização do seu Battle Tag (nickname#número) no acto de inscrição.

3.2. Os participantes são responsáveis por informarem a organização no caso de mudarem de conta, fornecendo o novo Battle Tag. **(APENAS APLICÁVEL ANTES DO INÍCIO DO TORNEIO)**

3.3. O uso de várias contas Battle.net durante o torneio não é permitido e o participante será desqualificado do torneio.

4. Formato do torneio

4.1. Eliminações

4.1.1. Cada ronda será à melhor-de-cinco partidas (BO5), eliminação única (o perdedor fica fora do torneio). Os vencedores de cada ronda serão colocados nos agrupamentos da ronda seguinte aleatoriamente.

4.2. Conquest Mode

4.2.1. Cada jogador terá que submeter três (3) decks de classes diferentes.

4.2.2. O jogador A (primeiro mencionado nos agrupamentos) escolhe o seu deck inicial primeiro, seguindo então a seguinte ordem:
A-B-B-A-B-A.

Correção: Os jogadores podem escolher qualquer um dos seus três decks para começar a ronda.

- 4.2.3.** Os jogadores podem mudar cartas dos decks entre rondas mas não entre partidas. Estas alterações devem ser comunicadas à organização.
- 4.2.4.** O vencedor de uma partida terá que mudar de deck para próxima partida, sendo que o deck vencedor não poderá ser utilizado outra vez nessa ronda. O perdedor poderá escolher jogar com o mesmo deck ou escolher outro deck.
- 4.2.5.** O vencedor da ronda será o primeiro jogador a ganhar três partidas com decks distintos.

4.3. Resultados

- 4.3.1.** Todos os jogadores deverão guardar um screenshot do ecrã de vitória/derrota após cada partida.
- 4.3.2.** O vencedor de cada ronda deverá comunicar à organização o resultado e submeter os screenshots indicados no ponto anterior.
- 4.3.3.** Em caso de empate em que ambos os jogadores são ficam a zero (0) de vida no mesmo turno (ambos vêm ecrã de derrota) a partida deverá ser repetida com os mesmos decks.

5. Regras e Organização

5.1. Perda de Conexão

- 5.1.1. Se um jogador perder a conexão e não for capaz de voltar à partida, será atribuída uma derrota a esse jogador, excepto ambos os jogadores concordem em repetir a partida com os mesmos decks.
- 5.1.2. O jogador que não perdeu conexão deverá esperar dois (2) minutos pelo jogador desconectado (jogando normalmente) antes de reportar à organização.

5.2. Comunicação

- 5.2.1. Cada jogador de cada ronda deverá adicionar o seu oponente à lista de amigos do jogo. Os contactos serão disponibilizados pela organização aquando publicação dos agrupamentos.
- 5.2.2. Os jogadores deverão proceder à comunicação com o seu oponente dez (10) minutos antes da sua primeira partida, salvo em casos excepcionais revistos pela organização (p.ex: demora imprevista de uma ronda anterior).
- 5.2.3. Jogadores que não se encontrem presentes para a sua partida ou não comuniquem com o adversário de acordo com o ponto anterior serão desqualificados e vitória atribuída automaticamente ao jogador legal.

5.3. Funcionamento imprevisto do jogo (Bugs)

- 5.3.1. Em caso de ocorrer um bug durante uma partida, ambos os jogadores deverão guardar um screenshot e comunicar à organização. A organização irá decidir como proceder.

5.4. Violação das regras e regulamentos

- 5.4.1. A organização reserva o direito de desqualificar ou atribuir derrotas a participantes que não sigam as regras e regulamentos estabelecidos neste documento.
- 5.4.2. Todos os protestos deverão ser comunicados à organização.

5.5. Prémio

- 5.5.1. O vencedor receberá como prémio o número máximo de carteiras de cartas possível com o total do valor de inscrições. A entrega do prémio, devido à sua natureza digital, será combinada entre a organização e o vencedor.

5.6. Data e Local

- 5.6.1. O torneio será realizado na semana de 18 a 22 de Maio, sem horário restrito. A hora dos encontros será definida pela organização de acordo com a disponibilidade dos jogadores.

5.6.2. Todos os encontros de eliminação serão realizados online, sendo a final realizada no campus Taguspark do Instituto Superior Técnico.

**Torneio Hearthstone****Confirmação de pagamento**

Nome: _____

Battle.Tag: _____ # _____

Assinatura LAGE2:

**Torneio Hearthstone****Confirmação de pagamento**

Nome: _____

Battle.Tag: _____ # _____

Assinatura LAGE2:

TORNEIO DE HEARTHSTONE

REGULAMENTO:



INSCREVE-TE EM
 /GRUPOLUDICO

2X 

Organização
Grupo Lúdico
LAGE²