

MOJO

Organização de Evento

Francisco Tomás Simões Faria da Silva - 69581

Não d'note ??

Relatório de Actividades

Resumo— No seguinte relatório, apresento as actividades desenvolvidas durante os últimos três meses enquanto parte da equipa de organização da Montra de Jogos do Instituto Superior Técnico (MOJO), envolvendo as necessárias preparações, a divulgação, e a logística de execução do evento, bem como, *a posteriori*, o desenvolvimento de um relatório de análise do mesmo.

Palavras Chave— Jogos, MOJO, Tarefas, Equipa, Relatório, Anúncios, Redes Sociais.

1 INTRODUÇÃO

TENDO trabalhado capacidades de divulgação e *marketing* no trabalho concretizado no semestre passado na Semana Informática do IST (SINFO), no âmbito de Portfólio Pessoal III, procurei como actividade deste semestre algo que se encontrasse relacionado com as *skills* previamente desenvolvidas. Por razões organizacionais, não mantive o cargo que desempenhei na SINFO no 1º semestre, pelo que tive que considerar a realização de uma outra actividade para o âmbito de Portfólio Pessoal IV. Não tendo programada nenhuma actividade extra-curricular apropriada para ser utilizada como de auto-proposta, comecei a analisar as minhas opções no que tocava às actividades institucionais.

Após consideração cuidada, de entre as opções apresentadas, dei prioridade à organização da MOJO, tendo deixado como segunda opção a dinamização do *CoderDojo*. De entre ambas, foi aprovada a minha candidatura para a Montra de Jogos.

- Francisco Tomás Simões Faria da Silva, nr. 69581,
E-mail: franciscotsilva33@gmail.com,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue a 27 de Junho de 2015

2 CONTEXTO E MOTIVAÇÃO

A MOJO vem a desenvolver, nos últimos anos, um trabalho relevante na divulgação de jogos desenvolvidos por estudante das áreas de Jogos/Multimédia, no âmbito das disciplinas de Desenho e Desenvolvimento de Jogos (DDJ) e Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS). O evento consiste numa exposição dos diversos jogos criados pelos participantes para todos os interessados, quer do público geral e de empresas da especialidade. Durante o mesmo, os espectadores podem experimentar os jogos e interagir de forma descontraída e conversar os seus criadores, que aproveitam para divulgarem os seus jogos, bem como receber *feedback* importante. Mais recentemente, foi expandida a participação a todos os estudantes universitários de Lisboa, e até docentes ou funcionários.

Este ano teve lugar a 8ª edição anual da MOJO, que originalmente tinha lugar durante um dia completo no *Campus TagusPark* do Instituto Superior Técnico (IST). No ano passado este foi aumentado, passando a ter também um dia completo de evento no *Campus Alameda*, situação que se repetiu este ano. Não tendo acesso a verbas substanciais e não tendo quaisquer fontes de receitas, o evento é exclusivamente organizada por alunos voluntários, com a ajuda dos professores organizadores.

Optei por me candidatar à organização da

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

MOJO foi uma decisão que envolveu alguma ponderação, face às restantes opções apresentadas. Acabei por optar por este evento por várias razões: a experiência adquirida na organização e divulgação da SINFO no primeiro semestre, o facto de ser um evento de muito menor envergadura. A este junta-se o o facto de que me oferecia um outro nível de destreza e de 'independência' de acções e decisões a tomar que nunca tinha experimentado anteriormente, devido à ausência de uma estrutura hierárquica considerável. Por outro lado, juntou-se o meu gosto de por videojogos, um gosto que influenciou sobremaneira a minha precoce opção por Engenharia Informática.

3 ADESÃO À MOJO

A adesão à organização demorou algum tempo, devido à espera pela confirmação na plataforma. De forma a sermos rapidamente envolvidos no trabalho em curso, fomos contactados pelo prof. Rui Prada, o responsável pela actividade, que me convocou a mim e aos restantes colegas para uma reunião de *briefing*. Nesta fomos informados acerca do plano estratégico delineado por alunos que já haviam colaborado para a MOJO no semestre anterior, ao qual também deveríamos fornecer algum *input* pessoal, passando depois à sua execução. Rapidamente daí partimos à troca de contactos e organização de canais de comunicação por onde dividiríamos todas as tarefas.

4 OBJECTIVOS

Na sequência da divisão de tarefas acordadas entre mim e os restantes colegas da organização da MOJO ficaram definidos alguns objectivos das actividades que viríamos a desenvolver:

- Preparação de materiais de divulgação do evento - pósters, *flyers*, entre outros.
- Análise de possíveis patrocinadores do evento.
- Apoio logístico para o evento: requisições de material e de espaços, apresentação do evento aos alunos que iriam participar, apoio na montagem dos espaços e supervisão dos mesmos.

- Expandir o conjunto de participantes da MOJO, ao convidar alunos de outros cursos e universidades.
- Acima de tudo: criar novas oportunidades para os alunos que querem desenvolver jogos e proporcionar um evento de entretenimento e lazer ao público com interesse em jogos e no seu desenvolvimento.

Os meus restantes colegas tiveram tarefas específicas a si atribuídas, como por exemplo, a produção do *website* e do sistemas de inscrições para o participantes, tendo eu ficado, com os meus colegas Carlos Margarido, encarregue da divulgação do evento, que se iria realizar no TagusPark e na Alameda nos dias 27 e 28 de Maio, respectivamente.

5 ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS

As actividades desenvolvidas tiveram vertentes variadas, de forma a cumprir todos os preparativos para o evento. Tendo em conta a divisão de tarefas efectuada e os objectivos definidos, aqui ficam algumas das actividades mais relevantes que levei a cabo para o evento:

5.1 Divulgação da MOJO

Tendo em conta os objectivos definidos para esta edição, pretendeu-se divulgar a MOJO além-portas do próprio IST. Como tal, em conjunto com os meus colega Carlos Margarido e Tiago Cardoso, começamos pela produção de conteúdos publicitários: *flyers* e cartazes. Através do uso da *suite Adobe Photoshop*, criámos alguns protótipos funcionais que, após revisão com os nossos restantes colegas, levámos para produção de versões finais.

Para além disso, apesar do cepticismo do prof. Rui Prada, partimos também para a criação da página oficial da MOJO no *Facebook* (<https://www.facebook.com/MOJO.IST>). No mundo contemporâneo, muito do trabalho publicitário passa pelo uso deste tipo de redes sociais como ferramentas de divulgação, a meu ver, extremamente mais versáteis, especialmente tendo em conta a faixa etária do público-alvo, maioritariamente composto por jovens. Utilizando esta página, divulgou-se diversos *teasers* do evento, bem como fotos e

notícias sobre os eventos de anos anteriores... O prof. Rui pretendia que esta publicitasse, acima de tudo, a página oficial da MOJO. Mas devido aos sucessivos atrasos do lançamento da mesma (que só ficou *online* uma semana antes do evento...), optámos por estar a divulgar material relacionado com o evento directamente no *Facebook*.

Há que salientar etapa teve algumas dificuldades também... Devido à ausência de financiamento que se verificou, não tivemos oportunidade de imprimir e difundir os cartazes e flyers criados, pelo que estes foram utilizados sobretudo na divulgação efectuada através do *Facebook*. Aproveitei uma variedade de grupos privados aos quais pertenço para divulgar o evento, como grupos de *game developers* portugueses, alunos e *alumni* do IST, e de outras universidades...

Para além dos métodos 'publicitários', estive também, presencialmente, a divulgar como se iria processar a MOJO aos alunos de TJS, a pedido do prof. Carlos Martinho, responsável da disciplina. Compareci a uma das últimas aulas antes do evento no qual procedi a explicar aos participantes o material que poderiam requisitar, qual teriam, à partida, disponível, e como deveriam efectuar as inscrições dos seus respectivos grupos.

5.2 Apoio Logístico ao Evento

De forma a preparar os eventos em ambos os *Campi*, partiu-se de imediato para as reservas dos espaços e de material, pelo que imediatamente se entrou em contacto com o Núcleo de Apoio ao Estudante (NAPE). No TagusPark, o espaço seria, à semelhança dos anos anteriores, no espaço central do piso 0. Para a Alameda ainda existiu alguma indecisão face às diferentes opções de espaço para o evento. No fim, acabou-se por optar pelo átrio do Pavilhão de Civil, em detrimento do átrio do Pavilhão Central. Este processo foi substancialmente mais moroso do que o que havia antecipada, fruto de longos tempos de espera das respostas por parte do NAPE. E houve diversas falhas de comunicação, que

levaram a que até na véspera do evento me tenha tido que me deslocar ao Pavilhão de Civil para confirmar se o espaço, as mesas e as cadeiras se encontravam verdadeiramente confirmadas.

Em ambos os casos, houve a necessidade de providenciar todo o material necessário para o evento. No momento das inscrições, foi pedido a todos os grupos para que indicassem quais as requisições de material que consideravam pertinentes de entre uma lista de materiais que nos predispusemos a providenciar (mesas, cadeiras, placares, tomadas/extensões), informação essa que lhes foi transmitida aquando da minha presença na aula de TJS. Conseguimos também ainda providenciar um televisor, onde os espectadores poderiam experimentar vários dos jogos em exposição, em vez dos computadores dos alunos.

Por motivos relacionados com o meu calendário académico, não pude estar presente no evento do TagusPark, onde, no entanto, estiveram 3 dos meus colegas, que se asseguraram da montagem e disposição dos materiais, ficando depois a apoiar os participantes em tudo o que lhes fosse necessário.

No entanto marquei presença, com apenas os colegas Francisco Nina e André Silvestre, no evento na Alameda, onde encontramos várias dificuldades: muito fraca adesão por parte dos participantes (grupos que se haviam inscrito e não compareceram, visto não ser obrigatória, no contexto de TJS, a presença no evento da Alameda) e dos espectadores (muitos já em estudo para os exames, não tendo muito tempo para despender). Além disso, o NAPE apenas nos entregou 1/4 do número de extensões requisitadas, o que levou a procura pela Alameda de locais onde pudéssemos requisitar material extra. Nem contámos com apoio sequer, por parte dos serviços académicos, para a montagem do espaço, pelo que nos encontrámos 3 pessoas, sozinhas, a montar todo o espaço, incluindo trazer placares extremamente pesados do sótão do Pavilhão Central, e mesas e cadeiras da

cave do Pavilhão de Civil...

A nossa desilusão foi total quando dois dos grupos nos vêm informar, ao fim de apenas pouco mais de três horas de evento, que iriam abandonar o mesmo, justificando-se já não se encontravam a ser avaliados, pelo que não eram obrigados a ficar. Ou seja, poucas horas depois de concluirmos a montagem do espaço (que havia sido bastante morosa, e com as complicações já enunciadas), deparamo-nos com um 'evento' praticamente vazio. Após um contacto com o prof. Rui Prada, procedemos então à arrumação do espaço e retornámos todo o material que havia sido requisitado, dando o evento por encerrado por volta das 14h (sendo que apenas deveria ter terminado as 18h).

5.3 Relatório de Análise

Após os eventos em ambos os *campi*, fomos convocados pelo prof. Rui Prada para uma curta reunião que funcionaria como ponto de situação. Nesta debatemos alguns assuntos e expressámos algumas opiniões sobre o que correu bem e mal com toda a organização e o evento. Ficou acordado que lhe enviaríamos, no mês de Julho (de modo a não nos ocupar tempo durante a época de exames) um relatório conjunto onde analisaríamos pormenorizadamente todo o trabalho feito, o que faltou e o que poderia ter sido melhor. Este pretenderá, acima de tudo, deixar recomendações e avisos a todos os alunos que venham a trabalhar na MOJO nas próximas edições, e directivas para todos os aspectos onde se devem focar, informação essa que teria facilitado muito as tarefas ao nosso grupo, caso as tivéssemos à partida.

6 CONCLUSÃO

A adesão a esta actividade, apesar das contrariedades que existiram, foi bastante positiva. Tive a oportunidade de por em prática capacidades que comecei a desenvolver na actividade anterior, desta vez tendo uma muito maior 'dose' de autonomia e também responsabilidades acrescidas, derivada dessa

mesma autonomia. Mais uma vez, houve um grande ênfase no trabalho em equipa, e neste caso, nas dificuldades de o pôr em prática de forma apropriada sem um grau de gestão e organização apropriada. Daqui podemos salientar um membro que nunca se apresentou para fazer qualquer tarefa, e outros com conflitos de calendário com os restantes, tendo feito contribuições menores nalgumas tarefas. Mas a existência de algumas dessas contrariedades também trouxe ao de cima um esforço adicional da minha parte e de dos meus colegas, para que tudo corresse da melhor forma possível, de forma a proporcionar um óptimo evento, quer para os participantes, quer para os restantes interlocutores!

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao Prof. Rui Prada pela oportunidade que deu a mim e aos meus colegas. Apesar das dificuldades que surgiram com o evento, foi uma importante lição de organização e autonomia, lições essas que ficarão sempre presentes para a organização de um qualquer evento no futuro.

No contexto do grupo de organização, deixo também o meu agradecimento ao trabalho realizado pelos meus colegas Tiago Cardoso e Carlos Margarido, que estiveram mais próximos de mim na realização das tarefas, tendo existido entre nós um elevado nível de sinergias que nem sempre se estenderam ao restante grupo.

À semelhança do que aconteceu, fica também um especial agradecimento dirigido ao Prof. Rui Santos Cruz pela existência do modelo de sugestões institucionais que acaba por ser muitíssimo conveniente para os alunos, fazendo-os considerar uma actividade *outside of the box* que fomenta o desenvolvimento de outras capacidades extra-curriculares. Muitos alunos não se encontram inseridos em actividades apropriadas para serem do âmbito da disciplina, pelo que este modelo lhes oferece uma alternativa eficaz para poderem realizar a disciplina.

Qual?

Por parte de quem?

Devo apenas a conclusão como foi a obra qual o assunto abordado?

ANEXOS



Adoras videojogos?
Vem jogar e explorar os jogos
criados pelos futuros game
developers portugueses.

Aproveita esta oportunidade
para conhecer a arte de criar
videojogos.

Desenvolves jogos?
Vem desafiar os teus colegas
com os teus níveis e puzzles.
Inscreve o teu projecto já!

Aproveita esta oportunidade
para receber feedback de
profissionais da área.

27 de Maio - Campus do TagusPark - Piso 0

28 de Maio - Campus da Alameda - Pavilhão Central



ÁREA DE JOGOS
INSTITUTO SUPERIOR TÉCNICO

<https://www.facebook.com/MOJO.IST>
<https://mojo.tecnico.ulisboa.pt>



Anexo 1: Exemplo de um dos conteúdos produzidos (poster) para a divulgação do evento.



Anexo 2: *Preview* do evento da MOJO na Alameda, lançado no *Facebook* no início do mesmo, procurando começar a cativar audiência.