

# Estágio de Verão

## Findmore Consulting

Bruno Rodrigues

### Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—Este estágio de Verão permitiu-me não só adquirir novos conhecimentos úteis para a conclusão do meu Mestrado, mas também o desenvolvimento da minha capacidade de comunicação, trabalho e cumprimento de horários. Foi um novo desafio que consegui superar com sucesso.

**Palavras Chave**—Estágio, trabalho, comunicação, aprendizagem

Documento muito claro na descrição de competências adquiridas/desenvolvidas. Em grande parte relata apenas aspectos de Actividade!

## 1 INTRODUÇÃO

ESTE relatório no âmbito da disciplina de Portefolio Pessoal III (PP III) descreve as várias aprendizagens que fui adquirindo ao longo dos dois meses de estágio neste último Verão.

Ao longo dos próximos capítulos é descrito que aprendizagens tirei de cada uma das entrevistas, bem como do tempo que me encontrei a estagiar.

## 2 O QUE PRETENDIA DE UM ESTÁGIO DE VERÃO

Sendo este estágio a minha primeira experiência profissional, eram muitas as expectativas em torno deste.

Tendo eu uma personalidade muito reservada, sempre tive dificuldade em sair da minha zona de conforto e assim nunca senti interesse/necessidade de procurar um emprego ou estágio. Para tal ocorrência teria de aprender a ter uma atitude adequada perante uma equipa de trabalho, com pessoas que eu não conheço, algo que não me sentia confortável antigamente.

- Bruno Rodrigues, nr. 66954,  
E-mail: bruno.rodrigues@tecnico.ulisboa.pt  
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received January 3, 2015.

PORQUE NOTIVO ESTÁ EM INGLÊS?

No entanto, sabia que esse acontecimento teria de chegar um dia, e após concluir a Licenciatura e iniciar o Mestrado pareceu-me o momento certo.

Procurei então um estágio que me permitisse não só adquirir conhecimentos técnicos para o futuro, mas também outras qualidades importantes para qualquer trabalhador integrado numa empresa. Assim, tive de aprender a interagir com pessoas diversificadas, tanto em idade, como em interesses e responsabilidades laborais.

## 3 AS ENTREVISTAS

### 3.1 Findmore Consulting

Quando chegou o dia da primeira entrevista, na Findmore Consulting, procurei manter-me descontraído apesar de estar um pouco nervoso. As instalações da Findmore são no Parque das Nações, partilhando o mesmo espaço com outra empresa chamada Layer 8.

A entrevista estava marcada para as 14h e quem me abriu a porta foi o meu futuro orientador, o João Gonçalves. Ele informou-me que o resto da equipa ainda se encontrava a almoçar, nomeadamente quem me iria conduzir a entrevista. Após uma curta espera, chegou um grupo de pessoas e pouco depois fui chamado para a sala de reuniões.

A entrevista foi conduzida por duas pessoas, Raquel Oliveira, pertencente aos Recursos Hu-

(1.0) Excelent	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
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	0	0.4	1.6	0	2	0.2	0.2	0.25	0.25	0.5	0.5	1.9

manos (com quem tratei de todo o processo desde a marcação da entrevista até à aceitação da proposta) e Nuno Bragado, Director de Tecnologia.

Durante a entrevista tentei manter sempre uma boa postura, falando de forma audível e com clareza. Expliquei da melhor forma que consegui os trabalhos que já tinha realizado na faculdade e que ideias tinha para o futuro. Contudo, foi quando a entrevista incidiu mais sobre o Unity 3D que consegui descontrair e falar com mais confiança. Infelizmente não tinha ido preparado com o meu computador ou tablet de forma a poder mostrar o meu trabalho.

No final da entrevista não sabia bem o que esperar. Por um lado sabia que não me enquadrava no trabalho que tinham pensado para o estagiário. Por outro todos pareceram ficar interessados na hipótese de fugir um bocado ao planeado e realizar um estágio em Unity.

### 3.2 BOLD International

A segunda entrevista foi na BOLD, na Av. 5 de Outubro, e decorreu duas semanas depois da entrevista na Findmore. Foi conduzida por Pedro Henriques, *Business Manager*, que me contactou previamente por email para fazer a marcação. Tratando-se de um estágio virado para o desenvolvimento *Mobile* desta vez levei o meu tablet e pude mostrar o que já tinha desenvolvido.

Em termos de perguntas a entrevista foi bastante parecida com a primeira. No entanto, apesar de este estágio não ser remunerado, fiquei muito mais agradado com este, uma vez que à muito tempo que tinha o desejo de aprender a desenvolver para *Android*. Senti que essa mensagem foi bem transmitida, pelo que no final estava confiante que poderia ser seleccionado.

### 3.3 InnoWaveTechnology

Quando tive a minha terceira e última entrevista, na InnoWave, já não estava nervoso como nas outras, pelo contrario. Penso que isso se deveu a dois factores, a experiência que já trazia de trás das outras entrevistas, e já ter

em mãos uma proposta da Findmore, o que me transmitia também alguma tranquilidade.

A primeira impressão que tive da empresa foi negativa, pois tive de esperar muito tempo após a hora marcada para que me chamassem. Ao longo do meu percurso escolar nunca brilhei pela pontualidade, mas num ambiente profissional cheguei sempre a horas, não só ao trabalho, mas principalmente às entrevistas, pois a pontualidade é um dos primeiros aspectos que definem a primeira impressão. Esta espera de quase 30 minutos deixou-me um pouco impaciente, o que não me ajudou a deixar uma boa impressão na entrevista.

Tive também de ser eu a questionar sobre todas as condições e objectivos do estágio, uma vez que no final da entrevista ainda não me tinha sido dada nenhuma informação concreta sobre este.

Ao sair da entrevista, tinha a certeza que não iria ser chamado. Tal verificou-se, e não recebi sequer um email ou chamada informativa da sua decisão.

### 3.4 Decisão

Com a InnoWave fora de hipótese, a minha decisão resumia-se a duas hipóteses: aceitar de imediato a proposta da Findmore, ou esperar por um novo contacto por parte da BOLD. Decidi ser honesto com ambas as empresas, e ao mesmo tempo que pedi à Findmore alguns dias para pensar na proposta, entrei em contacto com o Pedro Henriques da BOLD explicando que gostei muito da empresa e tinha interesse em trabalhar com eles, mas que tinha outra proposta pendente ao qual tinha de dar uma resposta. Ele foi muito compreensivo, poucos dias depois informou-me que tinham escolhido outro candidato.

De início não sabia muito bem como lidar com esta situação, mas penso ter respondido de forma correcta a este novo desafio.

## 4 ESTÁGIO

Como já referi antes, este estágio foi a minha primeira experiência profissional, pelo que tive de me adaptar a um novo ambiente e novos desafios.

A minha mesa de trabalho era dividida com mais 4 pessoas, o meu orientador, dois rapazes da minha idade a realizar um estágio de final de curso, e um outro trabalhador de *Web Development*. Para minha satisfação, o ambiente na empresa era informal, e foi fácil integrar-me na equipa, ajudando muito ter sido bem recebido por todos.

No entanto, durante o período de trabalho cada um está concentrado no seu trabalho. O verdadeiro teste à minha capacidade de interação social ocorria nas horas de almoço. O meu estágio incluía uma remuneração de 100 euros por mês. Uma vez que não era por razões monetárias que me encontrava a trabalhar, nem seria com 200 euros que ficaria rico, decidi que na maior parte das vezes iria acompanhar os meus colegas a almoçar fora. Como ninguém almoçava sempre fora, exceptuando o Director Geral (GM) e um outro colega, João Domingues, as pessoas com quem almoçava eram muitas vezes diferentes de dia para dia.

Durante o primeiro mês de estágio desloquei-me até à empresa através de transportes públicos. Mas num desses almoços com o GM fui questionado sobre essa situação, e sobre quanto tempo demorava para me deslocar até lá. Uma vez que na época de Verão está muita gente de férias, foi-me dito que poderia levar o carro até lá, estacionando no lugar de alguém que se encontrasse de férias. Isto veio-me ajudar a poupar imenso tempo em deslocações, bem como a cumprir horários, por não estar dependente de atrasos dos autocarros.

Relativamente ao trabalho desenvolvido, maior parte do trabalho foi realizado sozinho e não em equipa, o que acontece normalmente tanto em empresas como nas cadeiras da faculdade. Isso permitiu-me desenvolver a capacidade de auto-iniciativa e saber-me "desenrascar" ao surgirem problemas. De início perguntava sempre como deveriam ser as coisas, mas com o passar do tempo fui fazendo como achava ser correcto, obtendo aprovação posteriormente. Não quer isto dizer que comecei a fazer as coisas exclusivamente à minha maneira, pois soube pedir ajuda sempre que necessário.

Não tive contacto directo com nenhum cliente, nem a obrigação de ter de ter o tra-

balho terminado num determinado prazo. O mesmo não aconteceu com os outros dois estagiários que se encontravam a desenvolver uma aplicação *Android* relacionada com Judo. Como também aprendemos por observação directa dos outros, vi de que forma foram lidando e comunicando com o cliente, o que espero que me ajude quando for a minha vez.

#### 4.1 1º mês - Unity 3D

*Sumamente interessante!*

No que toca a conhecimentos técnicos este estágio foi também muito produtivo. O Unity é uma ferramenta que permite uma aprendizagem com relativa rapidez e facilidade, de forma que fui capaz de testar e trabalhar com praticamente todas as suas funcionalidades, e realizar tarefas bem diferentes, como por exemplo:

- animações
- controlar uma personagem
- personagens com Inteligência Artificial
- modelação de terrenos e paisagens

No como resultados finais, tenho produzidos dois jogos, muitos tutoriais completos, e muitas experiências que fui desenvolvendo como forma de aprendizagem.

#### 4.2 2º mês - iBeacon e Xamarin

No 2º mês de estágio foi-me pedido que estudasse a tecnologia *iBeacon*<sup>TM</sup> e a ferramenta Xamarin, no que toca a funcionalidades e utilização.

A tecnologia *iBeacon*<sup>TM</sup> funciona através da utilização da tecnologia Bluetooth Low Energy (Bluetooth 4.0) e consiste num Indoor Positioning System (IPS), tendo como exemplos de utilização determinar a localização de um produto num supermercado ou receber notificações de promoções de uma loja ao passar perto desta.

O Xamarin Studio é um IDE (Integrated Development Environment), semelhante ao Visual Studio ou Eclipse, que permite a escrita de aplicações nativas *iOS*, *Android* e *Windows Phone* através de código C#, bem como partilhar código entre estas plataformas, proporcionando *Native User Interfaces*, *Native API Access* e *Native Performance*<sup>1</sup> qualquer que seja a

1. <http://xamarin.com/platform>

plataforma para a qual a aplicação está a ser desenvolvida.

## 5 CONCLUSÃO

Este estágio (e percurso até lá) foi bastante enriquecedor tanto em componentes técnicas como sociais. Penso que consegui adaptar-me a um novo ambiente, e ter uma boa interacção com todos em ambiente de trabalho.

Sozinho ou com ajuda, ultrapassei com sucesso as dificuldades que se foram deparando, desenvolvendo capacidade de iniciativa, ajuda e espírito crítico.

Aprendi a cumprir um horário de trabalho e a ter maior responsabilidade e pontualidade.

Criei ainda novas amizades com pessoas com quem mantenho um contacto frequente.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas da Findmore que trabalharam comigo no dia a dia, especialmente a Rui Machado, GM, que tornou este estágio possível, e João Gonçalves que sempre me orientou e ajudou da melhor forma.

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