

# MOJO Organização

Tiago André da Silva Cardoso

## Relatório de Aprendizagens

**Resumo**— Neste relatório, apresento as aprendizagens e capacidades adquiridas durante os últimos quatro meses enquanto parte da Montra de Jogos do IST (MOJO), produção de publicidade, divulgação, preparação e coordenação.

**Palavras Chave**— Organização, MOJO, Publicidade, Divulgação, Videojogos, Relatório, Preparação, ISTEX.

## 1 INTRODUÇÃO

Este relatório tem como objectivo expressar as aprendizagens obtidas e capacidades adquiridas com a minha estadia na MOJO. Nele explico o que aprendi e experienciei tanto no contexto informático como no de qualquer atividade no geral.

## 2 TRABALHO EM EQUIPA

O trabalho em equipa foi uma das partes mais importantes na atividade a nível de aprendizagem, eramos uma equipa tivemos de trabalhar como tal.

Tal como expliquei no relatório de atividade tínhamos uma lista de objetivos/tarefas que íamos escolhendo conforme o necessário, olhando para trás isto pode não ter sido a melhor maneira de resolver a questão, se tivéssemos atribuído as tarefas todas logo talvez conseguíssemos uma melhor organização em termos do tempo demorado em cada tarefa e uma carga de trabalho de cada aluno mais justa. Ao longo da atividade trabalhei mais lado a lado com o Francisco Silva e o Carlos Margarido, especialmente na parte da divulgação, logo apesar de ter trabalhado com

estes dois elementos da equipa acho que deveria ter havido mais comunicação entre o grupo, o que poderia ter feito o trabalho mais eficiente.

Houve um grande atraso na divulgação pelas redes sociais pois precisávamos do site oficial operacional o que não ficou feito e tivemos de acabar por questionar cada grupo uma a uma pelo material que precisavam no evento.

Também houve problemas com o resto da equipa o que me levou a ter de estar no TagusPark sozinho para preparar o espaço para o evento, que poderia ter corrido melhor com mais alguma assistência.

## 3 APRENDIZAGEM PESSOAL

Sempre tive uma ideia de que um evento desta dimensão dá imenso trabalho a organizar mas depois desta atividade ganhei muito mais noção do tempo demora que afinal é muito maior do que eu pensava.

Apesar de não ser muita carga de trabalho tive alguns problemas com a gestão de tempo pois o trabalho do semestre e os projetos acabou por me atrasar o trabalho para a atividade o que poderia ter sido corrigido se eu tivesse organizado melhor o meu tempo previamente.

Durante a divulgação tive de melhorar a minha capacidade de produzir conteúdo publicitário para fazer os conteúdos de divulgação da MOJO, o que se revelou bastante útil pois é uma *skill* também necessária para Produção de Conteúdos Multimédia (PCM).

- Tiago André da Silva Cardoso, nr. 68516,  
E-mail: tiagoasc.69@hotmail.com,  
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue a 9 de Julho de 2015.

(1.0) Excellent	LEARNINGS						DOCUMENT						
(0.8) Very Good	Context × 2	Skills × 1	Reflect × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	1.0	0.9	0.9	0.8	0.6		1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

## 4 PREPARAÇÃO E ORGANIZAÇÃO

Durante a preparação do evento MOJO aprendi que muita coisa pode correr mal. Para começar nem todo o material estava reservado tivemos de, mais tarde, ir buscar mais cadeiras e mesas a outras salas.

Um dos grupos não tinha postér do jogo, outro precisava de mais material, e foi preciso improvisar um sistema de inquéritos sobre os jogos que acabou por ser um *google docs*. Após resolver estes problemas surgiram mais problemas, o espaço não estava devidamente assinalado e era preciso de alguma forma sinalizá-lo logo fui imprimir uns panfletos para identificar o espaço.

Após tudo isto o evento no TagusPark correu sem mais problemas para mim e teve bastante adesão, passaram mais de uma centena pessoas e houve mais de 60 votos no inquérito feito aos visitantes.

No dia 28 tudo correu mal, como referi no outro relatório só pareceram quatro grupos na Alameda, pois só é obrigatória a presença na MOJO do TagusPark aos alunos a fazer Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS). Como só pude comparecer à hora do almoço, hora esta em que já só estavam presentes dois grupos, estes a arrumar para se irem embora. Visto isto não havia muito a fazer fomos falar com o professor Rui Prada e demos o evento por concluído.

## 5 CONCLUSÃO

Olhando ao evento como todo posso considerar que a divulgação para o evento correu relativamente bem, pois no dia 27 ainda tivemos bastante visitantes, enquanto à preparação podia ter corrido um pouco melhor pois muita coisa acabou por ser definida no local, quanto à organização sinto que podia ter tido um pouco mais de ajuda a preparar/organizar a montra na manhã do dia 27 mas decorreu como esperado. Quanto ao dia 28 não nos foi possível realizar o evento na totalidade pois não havia grupos para demonstrar trabalho o que foi uma pena pois o segurança, no dia seguinte, revelou-nos que houve bastante alunos a irem à portaria perguntar onde era a MOJO. Olhando para trás acho que todo o dia 28 devia ter sido revisto senão cancelado pois visto não haver

obrigatoriedade para os alunos de TJS participarem na Alameda o evento neste polo vai ter sempre menos adesão. No geral acho que este evento melhorou imenso o meu sentido de responsabilidade, as minhas noções de trabalho de equipa e diria até mesmo a minha gestão de tempo no contexto de trabalho. Ganhei também conhecimento sobre o funcionamento do evento deste calibre e também como é o seu decorrer visto tencionar inscrever-me a TJS para o próximo semestre.

*Qual o evento? Olhando como?*

*Levando apenas a conclusão como filo a navalha qual o assunto abordado?*

*para Trás de quê?*