

# COLABORAÇÃO NO GRUPO LÚDICO DO LAGE2

André Filipe Salgado de Ascensão

## Relatório de Actividades

**Resumo**—Este documento pretende fornecer uma descrição das actividades realizadas por mim na organização de actividades no Grupo Lúdico do LAGE2. As actividades mencionadas neste relatório incluem as reuniões de trabalho e o planeamento, divulgação e realização de eventos.

**Palavras Chave**—LAGE2, Grupo Lúdico, Torneio, Eventos.

## 1 INTRODUÇÃO

INSERIDO na Área Cultural do Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extra-Curriculares dos Estudantes, o Grupo Lúdico tem como missão 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.

Tendo em conta a missão deste grupo, os principais objectivos desta actividade consistiam em realizar eventos que proporcionassem uma alternativa lúdica ao grande número de eventos com carácter mais académico que se realizam ao longo do semestre. Além disso, a actividade tinha o intuito de estabelecer um conjunto de eventos que pudesse ser mantido e realizado durante os próximos anos lectivos, pelos actuais ou por futuros membros do grupo.

Este documento contém uma descrição de todas as actividades desenvolvidas por mim no Grupo Lúdico, passando pelo planeamento, divulgação e realização propriamente dita das actividades propostas.

Tratando-se de um documento extenso, este

encontra-se dividido em quatro secções, cada uma referente a uma actividade ou um grupo de actividades. Contém ainda alguns anexos de forma a complementar a informação aqui descrita.

## 2 REUNIÕES

Uma das etapas mais importantes e decisiva da organização das actividades do Grupo Lúdico foi sem dúvida as reuniões de trabalho. Esta secção do relatório está dividida em 3 subsecções, sendo as primeiras duas relativas às reuniões realizadas exclusivamente entre membros do Grupo Lúdico e uma terceira relativa à Reunião Geral do LAGE2.

### 2.1 Reuniões do Grupo Lúdico I

A primeira reunião contou, para além dos elementos do Grupo Lúdico, com a presença de um membro da direcção do LAGE2. Esta reunião serviu para a apresentação dos novos membros do Grupo Lúdico, bem como para a partilha, com estes, de recomendações e experiências por parte de quem já tinha feito parte do grupo no passado. Para além disso foi escolhido o coordenador do grupo, através de eleição, tendo sido eleito o membro André Reis para esta função, uma vez que era a pessoa mais experiente, fazendo já parte do Grupo Lúdico. O coordenador marcou de imediato

- André Filipe Salgado de Ascensão, nr. 66355,  
E-mail: andrefascensao@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	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	1.0	0.8	1.0	0.8	1.0		1.0	0.8	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

nova reunião, com vista a apresentação de ideias para as actividades a realizar durante o semestre.

## 2.2 Reuniões do Grupo Lúdico II

A segunda reunião contou com a presença de grande parte dos elementos do grupo. Esta reunião serviu para delinear as actividades que o Grupo Lúdico iria realizar durante o semestre. Cada elemento apresentou as suas sugestões e foram decididas, por consenso, as seguintes actividades a realizar durante o semestre:

- Encontro de Jogos de Tabuleiro
- Exposição de arte
- Torneio de Jogos Online
- Organização de um "Secret Santa"

A cada uma destas actividades foi atribuído um responsável dentro do Grupo Lúdico, ficando eu a cargo da organização do Torneio de Jogos Online. Tal escolha deveu-se ao facto de a ideia da organização deste tipo de jogos ter sido sugerida por mim, visto ser uma área de interesse pessoal, na qual gostaria de desenvolver competências.

Fiquei então encarregue, numa primeira fase, de fazer um questionário para perceber quais os jogos que despertavam mais interesse na comunidade IST, de modo a que o Torneio fosse de encontro ao que os estudantes queriam e não a um jogo imposto pela organização.

O coordenador deixou ainda bem claro que apesar de existir um responsável por cada actividade a realizar, todos os elementos do Grupo Lúdico deveriam participar na organização de todas as actividades propostas.

## 2.3 Reunião Geral do LAGE2

Para a reunião geral do LAGE2, a direcção convidou todos os colaboradores a estarem presentes numa reunião que seria geralmente reservada à Direcção e Coordenação. Esta reunião serviu para que os elementos dos diferentes grupos do LAGE2 se conhecessem e também para que cada grupo, através do seu coordenador, expusesse as actividades propostas a

realizar. Foi, ainda, apresentada uma proposta ao Grupo Lúdico, por parte do Presidente do LAGE2, para ser organizado um designado "Dia do LAGE2", um dia reservado a actividades destinadas a promover o convívio entre todos os membros do LAGE2.

## 3 ACTIVIDADES

Na primeira reunião do Grupo Lúdico foram apresentadas várias propostas de actividades por parte dos vários elementos. Estas foram avaliadas de acordo com a sua viabilidade e atratividade perante a população do campus universitário. Foram, ainda, definidos períodos de preparação para cada uma das actividades bem como as datas ou períodos de calendário indicados para a sua realização.

### 3.1 Secret Santa

Uma vez que tinha planeado frequentar a cadeira de Portfolio Pessoal IV no 2º semestre do ano lectivo 2014-2015, tomei a iniciativa de me candidatar a um lugar no Grupo Lúdico do LAGE2 ainda durante o 1º semestre. Por essa razão, a actividade "Secret Santa" realizada na época de Natal, foi sugerida e organizada por mim antes de frequentar a cadeira. O objectivo desta actividade era, mais uma vez, promover o convívio entre os membros dos vários grupos do LAGE2.

A actividade consistia na troca de prendas, de forma secreta, entre todos os membros do LAGE2. Foi, então, sugerido um valor para o presente e foi realizado um lanche com todos os participantes, no último dia do semestre. A actividade foi um sucesso e será, muito provavelmente, uma actividade a manter no futuro do LAGE2.

### 3.2 Jogos de Tabuleiro

Sendo esta uma actividade pela qual eu não era responsável, não tive participação activa na organização nem na divulgação da actividade. Contudo, prestei apoio no dia em que se realizou o evento, estando presente na sala e ajudando/esclarecendo os participantes sobre questões relacionadas com o mesmo. Após o evento, questionei o colega responsável por

este torneio acerca de possíveis patrocinadores para futuros encontros de Jogos de Tabuleiro, uma vez que me parece uma actividade de enorme interesse para os estudantes.

### 3.3 Torneio de League of Legends

Esta actividade tinha como objectivo estimular a participação dos estudantes em actividades extracurriculares de carácter lúdico. Tendo em conta a minha experiência em jogos online e sendo uma área de grande interesse para mim, acabei por ser o coordenador de ambas as actividades relacionadas com jogos online.

#### 3.3.1 Planeamento

O planeamento desta actividade começou com a elaboração de um inquérito online de modo a aferir junto da comunidade IST qual o jogo que gostaria de ver organizado em formato de Torneio. A escolha de todas as perguntas e das várias hipóteses de resposta do questionário foi discutida entre todos os membros do Grupo Lúdico e o inquérito foi, então, partilhado em formato digital, através do Facebook. A divulgação do inquérito seguiu um plano com datas e horas de partilha diferenciadas de modo a atingir o maior número de estudantes possível. Após a análise dos dados de mais de uma centena de respostas, chegámos à conclusão de que havia dois jogos que se destacavam dos outros: em primeiro lugar League of Legends e em segundo lugar Hearthstone. Foram então analisadas as duas opções mais votadas, uma para realização imediata (League of Legends) e outra como actividade mais secundária, para realização caso a primeira não corresse como previsto. Uma vez tomada a decisão do jogo que seria jogado no torneio, deu-se início ao planeamento específico para o jogo escolhido. Procedeu-se, assim, à elaboração de uma lista de decisões-chave que tinham de ser tomadas em grupo para a realização de um evento bem estruturado:

- Formato do Torneio
- Elaboração do regulamento
- Forma de inscrição dos participantes
- Decisão acerca do prémio a atribuir

- Contacto com patrocinadores
- Divulgação do evento

Após análise das várias hipóteses, concluímos que o formato de Torneio mais adequado seria o misto - a fase de qualificação realizar-se-ia online, sendo a fase final realizada no IST Taguspark - visto que seria impossível, em termos de logística e de tempo, realizar todos os jogos fisicamente no campus IST. A elaboração de todo o regulamento para o torneio ficou a meu cargo uma vez que conhecia bem o jogo e já havia estado presente em eventos do género. Foi também decidido, em conjunto com todos os membros do Grupo Lúdico, que as inscrições se iriam poder realizar quer online, quer na sala do LAGE2 (Taguspark) e que cada inscrição teria o preço de dois euros, sendo que todo o dinheiro iria para os prémios a atribuir aos vencedores do torneio. Por fim, foi ainda decidido que a divulgação do evento iria ser feita quer em formato digital, através das redes sociais, quer em formato físico, através de cartazes afixados em ambos os campus.

#### 3.3.2 Divulgação

Como principais métodos de divulgação deste evento foram usados meios físicos, através de afixação de cartazes no campus, e meios digitais, através de partilha de imagens dos cartazes nas redes sociais.

Para a realização dos cartazes, quer em formato físico, quer em formato digital, contactámos o Grupo de Marketing do LAGE2, composto por colaboradores com conhecimentos na área do design que, prontamente disponibilizaram as suas capacidades em prol do evento.

Foi, também, organizado entre os elementos do Grupo Lúdico um calendário para a divulgação do evento nas redes sociais (horas, dias e grupos de Facebook diferentes) de modo a que o evento chegasse ao maior número de pessoas possível.

#### 3.3.3 Realização

Uma vez estabelecida a data do evento, notou-se que a adesão ao mesmo não correspondia às expectativas estabelecidas inicialmente e que

constavam nos resultados do questionário realizado nas semanas anteriores. Fomos então informados que estava já a decorrer no campus Alameda um campeonato de League of Legends, somente com equipas do IST, e que coincidia, em alguns dias, com as datas escolhidas por nós para a realização da nossa actividade. Quando tomámos conhecimento da situação, contactei de imediato a organização da Alameda questionando-os sobre a possibilidade de haver uma alteração nas datas das actividades. Contudo, mesmo havendo acordo sobre a não sobreposição das actividades, o número de inscritos não aumentou, possivelmente devido ao facto de os alunos não terem disponibilidade para frequentar duas actividades lúdicas relacionadas com o mesmo jogo num semestre escolar, com todo o trabalho a que isso obrigava.

### 3.4 Torneio de Hearthstone

À medida que fomos tomando conhecimento da fraca evolução das inscrições no Torneio de League of Legends, e tendo consciência de que muito provavelmente não se iria realizar, começámos de imediato o planeamento para a organização da segunda opção mais votada no inquérito por nós realizado - Hearthstone. Iniciaram-se, então, novamente todos os procedimentos para a realização desta actividade, seguindo os mesmos métodos utilizados para o Torneio de League of Legends.

#### 3.4.1 Planeamento

O planeamento desta actividade foi em tudo idêntico ao realizado para o Torneio de League of Legends, uma vez que tudo tinha corrido de acordo com o previsto e todos os elementos do Grupo Lúdico tinham colaborado de alguma maneira na organização do mesmo. Assim, foi decidido que o formato do Torneio seria mais uma vez um formato misto, em que todos os jogos até à final seriam realizados online, com a final a ser realizada no Taguspark. Foi ainda decidida a elaboração de um novo regulamento, desta vez adaptado ao jogo em causa, e foram contactados patrocinadores diferentes dos contactados para a actividade anterior. O resto das decisões tomadas seguiu exactamente

a mesma estrutura descrita no planeamento da actividade anterior. Foi ainda criado um email para contacto entre organização e jogadores de forma a facilitar a escolha de horários e datas, bem como a troca de informações adicionais acerca do torneio. Foi também criado um do-ogle com o objectivo de inquirir as horas/dias em que cada participante estaria disponível para realizar os seus jogos.

#### 3.4.2 Divulgação

A divulgação desta actividade foi em tudo semelhante à realizada para a actividade anterior, visto que o problema ocorrido não havia sido falta de divulgação, mas sim, conflito de calendários com actividades iguais realizadas no outro campus da universidade. Foi, mais uma vez, contactado o grupo de marketing do LAGE2 para a realização dos cartazes, quer em formato físico, quer em formato digital e foi, também, organizado um calendário para a divulgação do evento nas redes sociais.

#### 3.4.3 Realização

Visto que havíamos obtido o número mínimo de jogadores por nós estipulado para a realização do torneio, procedemos à realização do mesmo. Adaptámos o formato do torneio ao número de inscritos, decidindo-se que este iria consistir primeiramente numa fase de grupos. Desta fase de grupos, apenas os melhores participantes de cada grupo disputariam uma fase final. Baseado nas respostas que obtivemos, organizámos os grupos de jogadores de modo a que nenhum jogador jogasse fora do seu horário ideal.

Informámos os participantes acerca do site onde poderiam fazer o acompanhamento online do progresso, resultados e horários de todos os jogos do torneio. Em todos os jogos realizados, estive presente, não só a observar o jogo, mas também a dar apoio aos jogadores sobre regras, esclarecimentos gerais, e verificando se as regras estavam a ser cumpridas ou não (mais uma vez, acompanhamento em modo online).

Durante todos os dias em que decorreu o Torneio de Hearthstone, fui responsável pela actualização do estado do torneio, esclarecimento de dúvidas e horários dos jogos a realizar,

através do envio de e-mails aos participantes, todos os dias após os jogos.

Depois de finalizado o torneio, realizei ainda um inquérito, enviado por mail, a todos os jogadores, de modo a tomar conhecimento dos pontos fracos e fortes do torneio, bem como do grau de satisfação destes com a organização.

## **4 CONCLUSÃO**

Após a realização das actividades decorridas no âmbito do Grupo Lúdico do LAGE2, é, então possível concluir acerca dos aspectos positivos e negativos das mesmas. Sendo assim, como ponto negativo apenas a não realização do torneio de League of Legends pode ser referida (por causas claramente identificadas como a incompatibilidade de horários dos possíveis jogadores, devido à sobreposição com uma actividade semelhante a decorrer na mesma universidade). Contrariamente, é de ressaltar a realização do torneio de Hearthstone, cujas várias etapas decorreram de forma exemplar, com a minha participação e o auxílio de todos os membros do Grupo Lúdico. De salientar, ainda, que o inquérito realizado aos jogadores após o torneio demonstrou uma elevada satisfação por parte destes. Concluindo, considero que as ideias que fui apresentando ao LAGE2, em especial ao Grupo Lúdico, foram importantes para o desenvolvimento de um trabalho positivo, contribuindo de algum modo para a dinamização da comunidade académica.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer aos restantes membros do Grupo Lúdico, por me terem acompanhado ao longo deste projecto, e a toda a equipa do LAGE2.



## 5 ANEXOS



Figura 1. Cartaz do Torneio de League of Legends



Figura 2. Cartaz do Torneio de Hearthstone