

As Rubricas de Avaliação correspondem às componentes de 'Actividade'!

Organização da Montra de Jogos do IST

Francisco Bicho

Relatório de Aprendizagens

Resumo—O presente relatório pretende retratar a atividade que tenho estado a realizar na organização da Montra de Jogos do Instituto Superior Técnico (MOJO). A MOJO é um evento anual que tem como principal objectivo expor os jogos desenvolvidos pelos alunos das cadeiras de Desenho e Desenvolvimento de Jogos e Tecnologia de Jogos e Simulação do Instituto Superior Técnico (IST) ao público. A inovação mais importante desta edição em relação às anteriores é dar oportunidade de alunos de outras faculdades de Lisboa de exporem os seus jogos na MOJO com aprovação prévia da organização feita através de um sistema de submissões na página web.

Palavras Chave—MOJO, Jogos, Exposição, IST, AJIST.

O Texto deste documento não contém Aprendizagens

1 INTRODUÇÃO

NESTE relatório é retratado a continuação da atividade que tenho vindo a desenvolver durante a minha participação na coordenação da organização da MOJO.

A Montra de Jogos do IST (MOJO) é um evento do Instituto Superior Técnico (IST), coordenado pelo professor Rui Prada. A MOJO tem como principal objectivo a exposição dos jogos feitos pelos alunos das cadeiras de Tecnologia de Jogos e Simulação e Desenho e Desenvolvimento de Jogos do IST.

2 SELECÇÃO DA ATIVIDADE

No primeiro semestre durante Portfólio Pessoal III participei na organização da MOJO. No fim do primeiro semestre o professor Rui Prada propôs ao membros da MOJO de portfólio, nomeadamente ao André Silvestre, o Ian Flores e eu, que ficássemos a coordenar os novos membros que entrassem através de Portfólio IV. Por esta razão e porque como o evento iria decorrer neste semestre achei adequado dar continuidade à atividade já que seria diferente comparativamente ao trabalho realizado em Portfólio Pessoal III.

- Francisco Bicho, nr. 73101,
E-mail: francisco.nina@ist.utl.pt
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue no dia 27 de Junho de 2015.

3 A MOJO

Nesta secção será feita uma descrição mais pormenorizada dos objectivos da MOJO e da respectiva preparação necessária para o evento.

3.1 Objectivos

A MOJO tem como principal objectivo, já referido, expor jogos das cadeiras feitas pelos alunos das cadeiras de jogos do IST. A Montra de Jogos do IST é um evento que já se realiza há 8 anos no campus do IST no Taguspark, qualquer pessoa pode juntar-se ao evento e divertir-se a experimentar os jogos feitos pelos alunos.

A missão da MOJO é criar novas oportunidades para os alunos que querem desenvolver jogos e proporcionar entretenimento e lazer ao público com interesse em jogos e em desenvolvimento de jogos. Além disso, um dos objectivos é criar um espaço onde os alunos possam contactar diretamente com os criadores.

Esta edição destaca-se em relação às anteriores pois, pela primeira vez foi dada a oportunidade aos alunos de outras faculdades de Lisboa de exporem os seus jogos através de uma submissão na página web do evento. Uma das novidades desta edição é o prolongamento do evento em dois dias, em que cada dia se localiza nos diferentes campus do Técnico, Alameda e Taguspark, dando oportunidade a mais alunos de poderem experimentar os jogos.

ACTIVITY

(1.0) Excellent	LEARNINGS					DOCUMENT							
(0.8) Very Good	Context × 2	Skills × 1	Reflect × 1	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	1.0	1.0	1.0	0.0	0.0		1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

3.2 Submissões de jogos

Esta submissão é apenas obrigatória aos alunos de outras faculdades de Lisboa e é necessário para além do jogo, um vídeo que demonstre os pontos fortes deste e um documento que explique sucintamente o jogo. Estas submissões estão também sujeitas a regras estabelecidas nas reuniões da MOJO que tiveram lugar no primeiro semestre. A metodologia de aceitação das submissões é também dependente do espaço do evento. Os alunos das cadeiras de jogos do IST têm prioridade em relação aos alunos de outras faculdades pois faz parte da sua avaliação.

3.3 Reuniões

Este semestre foram realizadas três reuniões para preparação do evento, o resto do contacto foi feito por email e pelo Skype.

3.3.1 Primeira reunião

A primeira reunião, onde eu não pude estar presente devido a um teste, foi feita a introdução dos novos membros da MOJO e a atribuição de tarefas.

Os novos elementos, Carlos Margarido, Tiago Cardoso e Francisco Silva, ficaram encarregues da parte publicitária, isto é, a execução do flyer, do cartaz como também a criação e gestão da página do Facebook da MOJO.

Já que tinha feito o *mock-up* da página web fiquei encarregue de fazer a página para possibilitar a submissão de jogos na página web. Também fiquei encarregue da gestão total do site e a actualização necessária bem como o processo de requisição a Direção de Serviços de Informática (DSI) do domínio oficial da página web.

O André Silvestre ficou responsável pela reserva do material necessário para o evento e de um espaço no campus da Alameda que acabou por ser no pavilhão de civil, o Ian Flores ficou responsável pela a reserva no campus do Taguspark.

3.3.2 Segunda reunião

A segunda reunião, foi feita para fazer um ponto da situação actual, isto é, se estava a ser feita a divulgação como era pretendido e saber

o estado das reservas dos espaços. A reunião foi feita por Skype contando com a presença do professor Rui Prada, eu, Carlos Margarido e o Tiago Cardoso.

3.3.3 Terceira reunião

Por fim, a última reunião, foi realizada alguns dias após o dia do evento e teve o intuito de discutir os resultados.

O professor Rui Prada atribuiu a todos os membros um tarefa final de produzir um documento que contenha um plano para os alunos do próximo ano, uma análise do evento deste ano e todos os artefactos produzidos pela equipa da MOJO, como por exemplo a página web, *flyers* e cartaz.

Nesta reunião estiveram presentes todos os membros da MOJO excepto o Carlos Margarido.

4 ATIVIDADE

A atividade dividiu-se essencialmente em três tarefas: página de submissões, requisição do domínio *web* ao DSI e montagem do evento.

4.1 Página web

A atividade teve inicio com a conclusão total do *site*, isto é, a parte *server-side* da página de submissões de jogos, como podemos observar na Figura 1. Como pedido pelo o professor

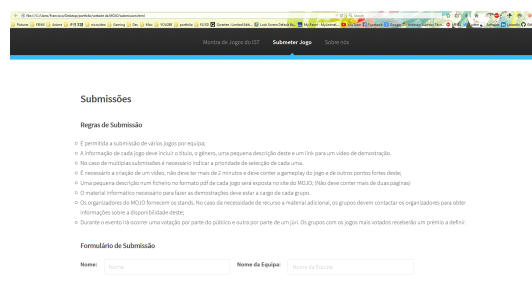


Figura 1. Página de submissões

Rui Prada, adaptei um modelo muito simples para guardar as submissões, invés de usar uma eventual base de dados tipo MySQL, optei por guardar cada submissão em apenas dois ficheiros. Um ficheiro contém os dados referentes a pessoa ou equipa que submeteu o jogo como também o *link* para o vídeo. O segundo

ficheiro apenas é o ficheiro no formato PDF fornecido pela pessoa ou equipa que submeteu o jogo. O *script* foi escrito usando a linguagem PHP. Para aumentar um pouco a segurança do sistema acrescentei algumas verificações de *input* por parte do cliente. Como por exemplo, verificação na parte *client-side* se o ficheiro submetido é do formato PDF. Estas verificações foram feitas em HTML e JavaScript.

4.2 Requisição do domínio

A requisição do domínio da página web deu-se exclusivamente por troca de emails com a DSI, onde foi necessário explicar o propósito da MOJO precisar de um domínio web. Apesar de ter sido a atividade mais simples, não deixa de ser importante referi-la.

4.3 Montagem do evento

O professor Rui Prada contactou a equipa através do email a pedir para estar uma hora antes do evento (8:30h) na Alameda e Taguspark para ajudar na montagem. Infelizmente não pude atender a MOJO no dia que se localizou no Taguspark devido a um teste, por isso apenas ajudei no dia da Alameda.

Cheguei cinco minutos depois da hora marcada mas para minha surpresa quando cheguei não se encontrava ninguém no local da equipa da MOJO. Após mandar alguns emails e de algum tempo a espera, o André Silvestre chegou e começamos assim a preparar o evento. Pouco tempo depois chegou o Francisco Silva que também ajudou a montar o evento. Devido aos atrasos e por terem vindo apenas três membros da MOJO, o evento apenas ficou pronto duas horas depois da hora de abertura. Passado duas horas de o evento estar montado, os alunos que estavam a expor os seus jogos decidiram-se ir embora, porque apesar de serem avaliados na exposição, é apenas necessário permanecerem no dia do Taguspark.

Foi de facto, algo que não estávamos a espera porque não nos foi cedida essa informação. Por isso, infelizmente fomos obrigados a proceder a desmontagem e fecho do evento. Na terceira reunião o professor Rui Prada, constatou que o principal problema foi a divulgação não ter sido com sucesso.

A montagem do evento foi definitivamente a parte da atividade que originou mais problemas, mas acho que lidamos da forma correcta de acordo com a situação, e demonstra que nem tudo por vezes pode correr bem.

5 CONCLUSÃO

Em suma, a MOJO foi um evento bastante positivo para o público poder ver e experimentar jogos criados por alunos do técnico.

É importante demonstrar ao público em geral, que existem jogos muito criativos e com imensa potencialidade feitos no IST. É do interesse da MOJO também despertar curiosidade e interesse em relação a como estes jogos são feitos perante o público. A industria de videos jogos em Portugal encontra-se em crescimento mas é necessário existirem eventos como a MOJO para ajudar Portugal a crescer ainda mais. A MOJO é sem dúvida dos eventos mais promissores no que toca a vídeo jogos e possui uma enorme potencialidade.

O evento não correu totalmente como era pretendido, mas em geral foi uma ótima experiência da qual gostei muito ter feito parte.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a toda a equipa da Mostra de Jogos do IST da qual tenho orgulho de fazer parte, especialmente ao professor Rui Prada por me ter convidado a participar de novo na MOJO, como também por toda ajuda que me forneceu.

*Este texto não
compõe o
conteúdo do
documento!*