

LAGE2 - Grupo Lúdico

Organização Torneio Competitivo

Renato Filipe Jacob Esteves Lourinho

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Este relatório descreve as aprendizagens que considero mais importantes adquiridas ao longo da organização do evento competitivo no âmbito do Grupo Lúdico. Irei exprimir as minhas reflexões sobre estas mesmas aprendizagens.

Palavras Chave—Grupo Lúdico, LAGE2, planeamento, organização, realização de eventos, trabalho de equipa.

1 INTRODUÇÃO

O Objectivo deste relatório é resumir as aprendizagens adquiridas ao longo de toda a actividade de organizar o torneio do jogo de estratégia digital Hearthstone™, realizada no segundo semestre do ano lectivo de 2014/2015 no Instituto Superior Técnico, campus do Taguspark.

Inserido na Área Cultural do Laboratório de Apoio à Gestão Actividades Extracurriculares dos Estudantes (LAGE2), o Grupo Lúdico tem como missão proporcionar à comunidade académica do campus Taguspark do Instituto Superior Técnico (IST) actividades de carácter lúdico potenciando a diversão, competição saudável e espírito de equipa entre os alunos.

Antes de ter terminado o semestre lectivo anterior foi-me feita a proposta de integrar o LAGE2 como colaborador. Foi uma proposta que aceitei com todo o gosto pois já conhecia o núcleo e parte dos seus membros. Após ter aceite a proposta inicial, chegou então a altura de escolher em qual dos grupos iria ser integrado. Decidi juntar-me ao Grupo Lúdico pois tinha interesse em organizar um evento competitivo. Sugeri então à coordenação do Grupo

Lúdico o jogo de estratégia Hearthstone™ visto ser praticado por um grande número de alunos e fomentar o pensamento analítico.

Visto ser a primeira vez que fiz parte da organização de um evento do género, a coordenação do Grupo Lúdico decidiu destacar uma equipa para tal, composta por mim e os meus colegas André Ascensão e Miguel Oliveira. À semelhança de organizar um torneio de qualquer outro desporto, este evento apresentou várias tarefas a realizar para que fosse proporcionado aos competidores não só um bom ambiente lúdico mas também justo, competitivo e que não colidisse com as suas responsabilidades curriculares.

2 CONHECER O GRUPO

Apesar de já conhecer alguns membros do Grupo Lúdico, não conhecia os membros de outros grupos integrantes do LAGE2, grupos esses que se apoiam mutuamente na realização dos seus eventos, tal como o Grupo Multimédia nos forneceu ajuda na elaboração de cartazes para a divulgação do evento. Isto ajudou-me a desenvolver a capacidade de trabalhar em conjunto com pessoas desconhecidas que possuem ideias e formas de trabalhar diferentes, situação que certamente enfrentarei na minha vida profissional. Estas relações de trabalho com numerosas pessoas para além da equipa

- Renato Lourinho, nr. 63576,
E-mail: renato.lourinho@tecnico.ulisboa.pt, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received June 6, 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	0.7	0.7	0.7	0.5	0.8		0.6	0.8	0.8	0.8	0.8	0.6	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

de organização do evento implica a necessidade de um certo nível de organização pessoal considerando o facto de que frequentemente era impensável reunirmo-nos para resolver todas as tarefas devido a diferentes horários, ao invés do que acontecia até agora nas minhas actividades curriculares. Isto ajudou-me a perceber a importância da distribuição de tarefas entre vários elementos e como realizar essas tarefas individualmente de forma a que no fim fosse possível juntar todas as partes. Esta aprendizagem será muito útil não só na minha vida profissional mas também em num futuro mais próximo, em grupos de trabalho curriculares onde seja necessário divisão de tarefas.

Sob a tutela do coordenador e de outros membros mais experientes do Grupo Lúdico, percebemos rapidamente a necessidade de controlar o trabalho que ia sendo feito e o que estava por fazer. Desta forma foi nos possível terminar todas as tarefas necessárias, ainda que por vezes com ligeiros atrasos. Isto ensinou-me que a monitorização e coordenação é vital para a realização de um trabalho em equipa.

Ao invés de um trabalho individual, as opiniões dos elementos divergiam em certos assuntos, o que por vezes levou a que o planeamento do evento tomasse um caminho que nem sempre era aquilo que eu, pessoalmente, acharia mais correcto. Este factor ensinou-me a ouvir diferentes opiniões dos meus colegas, compreender diferentes pontos de vista e respeitar essas diferenças.

3 ORGANIZAÇÃO PESSOAL

Apesar da divisão de tarefas entre os elementos da equipa de organização, eram necessárias reuniões para fazer um ponto de situação. Como estas reuniões por vezes eram difíceis de realizar devido a conflitos de horários, decidimos fazer uma grande parte da união dos resultados das tarefas através de ferramentas baseadas em serviços *cloud*, nomeadamente a *Google Drive*. Esta ferramenta permitiu-nos comunicar mais frequentemente e partilhar os documentos necessários à organização do evento.

A nível pessoal descobri que a maneira mais eficaz de organizar as minhas tarefas e gerir

o meu tempo era a utilização de uma agenda. Esta ferramenta foi muito útil pois rapidamente conseguia saber quando tinha tempo livre para dedicar à organização do evento e quais as tarefas a realizar, o que me permitia gerir os meus dias de trabalho de uma forma muito mais eficiente. Prevejo que esta ferramenta me irá acompanhar durante toda a minha vida pessoal e profissional pois ajudou-me a ver os méritos de uma boa gestão de tempo.

4 PLANEAMENTO DO EVENTO

Procurámos realizar um evento de sucesso e sabendo que o Grupo Lúdico no passado já tinha organizado eventos similares que foram adiados ou cancelados, tentámos aprender das experiências das organizações anteriores e não cometer os mesmos erros. Considero que tivemos sucesso parcial, visto que do meu ponto de vista, certos aspectos poderiam ter sido mais bem organizados.

4.1 Avaliar o interesse da comunidade do IST

Visto que muitos eventos prévios falharam por falta de interesse ou comparência de participantes, ainda antes do semestre lectivo anterior ter terminado, eu e o meu colega André Ascensão realizámos um pequeno inquérito para avaliar o interesse nas actividades lúdicas da comunidade do IST. Apesar de recebermos bastantes respostas positivas, achei que deveríamos ter atingido um maior número de respostas, derivado de um uso ineficiente de ferramentas sociais ou o meu desconforto em comunicar com pessoas desconhecidas. Desta experiência apercebi-me da importância da comunicação interpessoal não só para recolha de informação numa situação profissional, mas também para o desenvolvimento da minha vida pessoal.

4.2 Divulgação do evento

Tal como mencionei no ponto anterior em relação a um uso ineficiente de ferramentas sociais, para a divulgação do evento empregámos uma estratégia adicional aos tradicionais cartazes publicados nos quadros espalhados pelos campus Taguspark. Divulgámos o evento

através dos canais de comunicação digitais do LAGE2 e do Grupo Lúdico e ainda todos os canais relevantes da comunidade do IST. Empregando esta estratégia, derivada da reflexão do ponto anterior, conseguimos de facto atingir um maior público alvo e alcançamos um número de pré-inscrições maior do que o que estávamos à espera.

5 REALIZAÇÃO DO EVENTO

Enquanto observador e juiz de cada partida do evento, tive oportunidade de por em prática algumas capacidades aprendidas durante o planeamento do evento, nomeadamente a organização pessoal. Devido à frequência de partidas realizadas, por vezes tornava-se difícil manter o torneio organizado a um nível que eu pessoalmente considerava aceitável, envolvendo tarefas como registo de resultados detalhado, organização de provas de resultados e actualizar a calendarização de partidas.

Outro aspecto do qual aprendi mais durante a realização deste torneio foi a mediação de conflitos entre jogadores. Considerando que este torneio tinha um ambiente competitivo, é natural que surjam estas situações e aprendi que a uma mediação cordial era a forma mais eficaz de as resolver. Isto implicou saber comunicar com os participantes, expondo diferentes pontos de vista e ao mesmo tempo eu compreender esses mesmos pontos de vista diferentes e decidir correctamente de acordo com a lei ditada pelo regulamento.

6 CONCLUSÃO

Organizámos este torneio com o intuito de oferecer à comunidade do IST uma experiência lúdica, que potencie a diversão e competição saudável, pois o campus Taguspark tem um défice na oferta de atividades extra-curriculares lúdicas.

Escolhi este evento por estar em linha com os meus interesses lúdicos e aprendi bastante por ter feito parte da organização deste evento competitivo. Considero um sucesso, desde o planeamento à execução pois a resposta dos participantes no torneio foi bastante positiva. É claro que há aspectos a melhorar e gostaria

de voltar a ter oportunidade de organizar um evento do género, em que acredito que teria mais facilidade pois tenho mais experiência não só a nível de trabalho de grupo mas também noutras *soft-skills* como comunicação, escrita de documentos e organização pessoal.

Foi uma experiência nova que me fez pensar sobre a maneira como abordo problemas e a ter em conta não só o meu trabalho individual mas também como trabalho em grupo. Sinto que não só cresci a nível de trabalho, mas também a um nível pessoal em termos de capacidade de empatia e respeito para com os outros e comunicação interpessoal. No entanto, penso que a área da qual retirei mais nesta experiência foi a área de organização pessoal. Reflectindo no meu percurso académico, a falta desta habilidade foi severamente prejudicial em vários trabalhos e acredito que com este crescimento irei ter mais facilidade no futuro, tanto na minha vida profissional como pessoal.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus colegas de equipa: André Ascensão e Miguel Oliveira, ao coordenador do Grupo Lúdico André Reis e ao LAGE2 pelo apoio prestado.

Bio??