

COLABORAÇÃO NO GRUPO LÚDICO DO LAGE2

André Filipe Salgado de Ascensão

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Ao longo do presente documento serão descritas as aprendizagens mais importantes, adquiridas na preparação e realização da actividade de Colaboração no Grupo Lúdico. A realização desta actividade permitiu-me adquirir experiências, competências e conhecimentos que ainda não tinha explorado ao longo do meu percurso académico

nao e' um resumo do documento.

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

documento focado no aspecto da actividade com reduzida expressão no soft-skills

1 INTRODUÇÃO

ESTE relatório aborda as aprendizagens e experiências adquiridas na actividade de Colaboração no Grupo Lúdico, realizada no 2º Semestre do ano lectivo de 2014/2015 no Instituto Superior Técnico - Taguspark.

Antes de ter terminado o 1º Semestre do presente ano lectivo (2014/2015), e sabendo que iria frequentar a cadeira de Portfolio IV no semestre corrente, decidi candidatar-me a uma entrevista para integrar o Laboratório de Apoio à Gestão de Atividades Extracurriculares dos Estudantes (LAGE2), mais propriamente o Grupo Lúdico.

Fui muito bem recebido por todos os elementos do grupo, estando entre eles alguns membros que já conhecia, e que facilitaram muito a minha integração no grupo e, consequentemente, o trabalho que viria a realizar.

A ideia de colaborar com o Grupo Lúdico do LAGE2 surgiu da vontade de me integrar num grupo académico dinâmico e com actividades apelativas, algo que sempre despertou em mim bastante interesse. De facto, tal colaboração pareceu-me algo diferente daquilo a que estou

habituação a fazer, sendo que desde cedo se tornou num estimulante desafio.

Este projecto cativou-me não só por estar à procura de uma actividade que pudesse usar para a cadeira de Portfolio mas também porque, na minha opinião, existe um grande défice na oferta de actividades que não estejam ligadas ao mundo académico no campus Taguspark. Não menosprezando o valor que essas actividades trazem ao enriquecimento curricular, penso que existe também a necessidade de estimular outro tipo de capacidades dos estudantes. Actividades como aquelas que são organizadas pelo LAGE2 dão-nos a possibilidade de nos abstrairmos de temas mais sérios, recorrendo a actividades de carácter lúdico.

Tendo tudo isto em consideração, a possibilidade de poder contribuir para contrariar esta tendência, foi algo que me entusiasmou de imediato.

2 A EQUIPA

A equipa que constitui o Grupo Lúdico contou com 8 elementos. Como em qualquer trabalho que seja realizado em equipa, as relações interpessoais dentro do grupo são um factor-chave para o sucesso das actividades a realizar. Neste caso, e visto que já conhecia grande parte dos elementos, a integração tornou-se bastante mais fácil e também mais rápida.

- André Filipe Salgado de Ascensão, nr. 66355,
E-mail: andrefscensao@gmail.com
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received June 06, 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	0.6	0.6	0.4	1.0		0.6	0.8	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

Visto que o grupo era constituído por 8 elementos, todos com horários bastante distintos, chegámos desde logo à conclusão que seria mais produtivo a comunicação basear-se num grupo privado no Facebook e também através de pequenas reuniões, mais informais, apenas com os responsáveis por cada tarefa. Com esta organização decidida, foi possível manter um contacto constante entre os membros do grupo, sem que isso afectasse os horários pessoais de cada um. Além destas reuniões informais, foram ainda realizadas duas reuniões em que estiveram presentes todos os elementos do grupo lúdico, e também uma reunião geral do LAGE2 a pedido da Direcção. Apesar da boa comunicação e do método encontrado ter agradado a todos os elementos, não se pode negar que houve bastante trabalho a fazer para conseguir tornar o grupo mais eficiente. Muitas das vezes ao repartir as tarefas não era definido um prazo para que estas fossem concluídas. Tal facto levou a que, em alguns casos, a conclusão das actividades fosse sucessivamente adiada, levando ao aparecimento de alguns contratempos que poderiam não ter ocorrido caso se estabelecessem metas e objectivos com prazos estipulados. Uma das formas que encontramos para conseguir estruturar melhor o trabalho foi através da criação de uma lista de actividades no Facebook. Cada lista tinha, então, um responsável que todos os dias procedia à actualização da mesma, assinalando a evolução dos trabalhos e estipulando os responsáveis por estes. Desta maneira era possível a todo o Grupo Lúdico ver quem eram os elementos que, de facto, estavam a trabalhar nas suas tarefas e quais os que não estavam a cumprir o plano de trabalho, lembrando-os de que tal tinha de ser feito. Creio que este método acabou por ser uma ajuda importante para conseguirmos cumprir os nossos objectivos atempadamente, uma vez que estimulava a entreaajuda entre os elementos do grupo. Por outro lado, este método acabava por estimular, também, os elementos que por vezes deixavam atrasar um pouco as tarefas a si propostas.

3 OS EVENTOS

Cada um dos eventos realizados permitiu, de certa forma, obter uma experiência diferente. Como tal, ao longo deste relatório refletirei sobre cada um destes separadamente, falando das várias fases que os compuseram e das experiências vividas em cada um.

3.1 Secret Santa

O evento a que decidi denominar "Secret Santa" surgiu da necessidade, que senti aquando da minha entrada no LAGE2, que existisse um maior entrosamento entre os diferentes grupos dentro da instituição. Na primeira reunião geral em que estive presente senti que havia um grande distanciamento entre os grupos do LAGE2, as pessoas de diferentes grupos mal se conheciam e havia um ambiente que chegava até a ser um pouco hostil entre os elementos dos diferentes grupos. Após a constatação desse facto, resolvi sugerir a realização de uma troca de prendas entre todos os elementos do LAGE2, de modo a promover o convívio fora de reuniões oficiais e a melhorar o espírito de equipa. Deste modo, pretendia-se que as pessoas vissem o LAGE2 como um só, e não como vários grupos separados, sem qualquer tipo de ligação. Surpreendentemente, o evento teve uma adesão acima do esperado. A maioria dos elementos do LAGE2 esteve presente na troca de prendas, e juntamente com este evento, foi realizado um lanche. Deste modo, o evento não se limitou somente a uma troca de prendas, mas sim, numa tarde de convívio entre todos. A actividade foi um sucesso e será, muito provavelmente, uma actividade a manter no futuro do LAGE2.

3.2 Torneio de League of Legends

A realização de um torneio de jogos on-line foi, desde cedo, uma aposta minha, uma vez que é uma das minhas áreas de interesse. Como tal, vi nesta actividade uma oportunidade de adquirir capacidades no desenvolvimento de projectos deste tipo, desde a organização de eventos até ao contacto com os participantes, elaboração de um regulamento, entre outros. A escolha do jogo foi baseada num inquérito

realizado on-line e que teve mais de 100 respostas, demonstrando que os estudantes tinham uma preferência clara pelo jogo "League of Legends", sendo "Hearthstone" a segunda escolha.

Como forma de divulgar o evento decidimos apoiar-nos nos meios de comunicação digitais, nomeadamente no Facebook. Sendo que actualmente a maior parte da comunidade académica se encontra ligada a esta rede social, esta foi considerada a melhor forma de fazer chegar a nossa ideia a um maior número de pessoas, de forma rápida e eficaz. O desafio encontrado nesta fase foi conseguir chamar a atenção para o evento, visto que muitas vezes se torna complicado conseguir destacar a ideia e cativar a atenção das pessoas.

Para complementar, resolvemos pedir cartazes e espalhar pelo campus. Foi uma experiência interessante visto que foi necessário contactar o grupo de marketing do LAGE2, o que promoveu a relação entre grupos e, acima de tudo, nos permitiu juntar outro grupo do LAGE2 a uma actividade por nós desenvolvida.

Após a divulgação, e tal como tínhamos delineado no planeamento da actividade, foram abertas as inscrições. Estas podiam ser feitas não só na sala do LAGE2, mas também on-line através de um google-forms, o que pensámos poder trazer mais inscritos à actividade, especialmente estudantes do campus da Alameda.

Ao fim de algum tempo sem inscrições suficientes para realizar o torneio e após estender o prazo de inscrições, com vista a obter mais participantes, fomos informados que já estava a decorrer, desde o início no semestre na Alameda, uma liga de "League of Legends" (também organizada por um grupo de estudantes).

Chegámos, então, à conclusão que a razão pela qual não estávamos a conseguir o número de inscritos necessários não seria por falha na divulgação, mas sim porque a maior parte do nosso público-alvo já estava inscrito numa actividade semelhante. Desta forma, resolvemos cancelar o evento e redireccionar todos os nossos esforços para o torneio que havia ficado como plano alternativo.

Esta experiência permitiu-me perceber a

importância do contacto com os restantes núcleos/grupos estudantins (incluindo os existentes fora do campus Taguspark).

Mesmo que a função destes seja apenas de informar sobre as actividades que se irão realizar ou de "passar a palavra" sobre eventos do Grupo Lúdico, esta colaboração e contacto são essenciais para que não ocorram situações semelhantes que não permitam a realização de eventos com sucesso.

3.3 Torneio de Hearthstone

Assim que o Grupo Lúdico começou a perceber que as inscrições para o Torneio de League of Legends não estavam a correr de acordo com o esperado, começou-se de imediato a dividir tarefas, já tendo em vista o plano alternativo ("Torneio de Hearthstone"). O regulamento começou a ser escrito e a estrutura a ser pensada, mesmo antes do evento anterior ter sido cancelado. Isto fez-me ver a importância de ter sempre uma alternativa preparada, e não apenas pensada, mesmo quando todos os dados indicavam que o evento principal se iria realizar com sucesso. Antes de qualquer tipo de divulgação, e aprendendo com o evento anterior, contactámos de imediato todas as organizações, quer da Alameda quer do Taguspark, de forma a aferir se algum evento com o mesmo tipo de jogo se iria realizar no mesmo período.

A forma de divulgar o evento foi em tudo parecida com a do evento anterior. Isto porque o grupo tinha chegado à conclusão que o problema não tinha sido a divulgação do mesmo, mas sim o desconhecimento acerca das actividades de um outro grupo estudantil da Alameda. De facto, este grupo estava a realizar uma actividade semelhante à por nós proposta, havendo sobreposição de ambas.

Tendo isto em conta, a divulgação foi uma vez mais feita recorrendo aos meios de comunicação digitais, nomeadamente o Facebook. Além disso, cartazes foram, também, afixados no campus do Taguspark. Estes foram novamente solicitados ao Grupo de Marketing do LAGE2, de forma a tentar incluir outros grupos nas actividades realizadas pelo Lúdico.

Após a divulgação e tal como delineado no planeamento da actividade, foram abertas

mais uma vez as inscrições, quer presenciais na sala do LAGE2, quer online através de um formulário criado por nós. Desta vez, e ao contrário do verificado na actividade anterior, a adesão foi bastante maior e rapidamente conseguimos confirmar que o problema da actividade anterior tinha sido de facto o conflito de calendário para eventos iguais, e não o modo de divulgação do mesmo.

Durante toda a actividade, e como coordenador do evento, desenvolvi capacidades que vou levar comigo para o resto da vida, e que despertaram em mim uma nova área de interesse, a coordenação/organização de eventos. Nunca tinha tido a oportunidade de realizar uma actividade do género numa área do meu interesse e desde cedo descobri que era sem dúvida algo que, além de desenvolver capacidades, me iria dar muito prazer.

O acompanhamento constante da equipa que comigo estava responsável pela organização do torneio, a delegação e divisão de tarefas, o contacto constante com todos os participantes, quer via e-mail quer durante o próprio torneio, e acima de tudo a componente do planeamento de todo o evento, fez com que eu descobrisse capacidades que até então desconhecia - facilidade no relacionamento inter-pessoal, na capacidade de gestão e de liderança e também do trabalho em equipa.

4 CONCLUSÃO

Após a realização de todos estes eventos, sinto que cresci, que hoje me sinto mais à vontade no contacto com pessoas que me são desconhecidas e que adquiri aprendizagens muito importantes para a minha vida futura, tanto em termos pessoais como profissionais. Essas capacidades, por mim descobertas durante a realização desta actividade, fizeram com que despertasse em mim a vontade de num futuro profissional apostar mais na parte de Gestão do que propriamente na componente de programação, o que me fez ainda mudar algumas escolhas feitas em relação a cadeiras de mestrado a realizar no próximo semestre. As actividades realizadas no âmbito do Grupo Lúdico permitiram-me trabalhar e ganhar alguma experiência na organização de eventos

em áreas de grande interesse para mim. Pude, portanto, aplicar algum do meu conhecimento nomeadamente em jogos online, no desenvolvimento destas actividades, bem como estimular o contacto entre as diferentes pessoas que fazem parte da comunidade IST (dentro e fora do LAGE2). Apesar de alguns contratemplos que ocorreram aquando da realização do torneio de League of Legends, o trabalho desenvolvido neste semestre foi bastante positivo. Tendo estes pontos em conta posso assumir que foi desenvolvido um trabalho positivo no sentido de dinamizar a comunidade académica. Penso, ainda, que este trabalho tem espaço para crescer no futuro semestre.

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.

