

Montra de Jogos do IST

Francisco Bicho

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Este relatório pretende explicar as aprendizagens que foram sendo apreendidas durante a actividade desenvolvida desde Novembro de 2014 no âmbito da cadeira de Portfólio Pessoal III, no qual tenho estado a colaborar na organização de um evento denominado Montra de Jogos do IST. A MOJO é um evento anual que expõem os jogos desenvolvidos pelos alunos da cadeira de DDJ e TJS do IST ao público, bem como outros alunos de outras universidades de Lisboa.

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



1 INTRODUÇÃO

Não decorrer do meu percurso académico e sendo aluno do Instituto Superior Técnico que é célebre pela sua qualidade, exigência e por encontrar-se sempre na vanguarda da ciência e da tecnologia, apercebi-me que não podia cingir-me exclusivamente ao curso em si. Não só é necessário uma boa formação académica mas também é evidentemente essencial dar importância às *soft skills*, cruciais numa realidade profissional competitiva como a que encontraremos. Sem Portfólio III não me teria apercebido desta necessidade tão cedo.

Sempre demonstrei interesse em pertencer à organização de um evento, tinha bastante curiosidade acerca da forma como este era realizado, o planeamento, o marketing necessário, a gestão de recursos humanos, bem como a gestão dos materiais disponíveis.

Escolhi tentar fazer parte da actividade relacionada com o evento da MOJO, que apesar de se relacionar com o mundo informático, sobre o qual já tenho vasto conhecimento, tem bastante mais que informática para aprender.

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

Manuscrito entregue no dia 24 de Janeiro de 2015.

2 REUNIÕES

Um aspecto que gostava de frisar desta actividade foram as reuniões em que tive a possibilidade de participar, através das quais tive a oportunidade de experienciar um modo de estar mais “profissional”, claramente diferente de, por exemplo, uma reunião de projecto de faculdade entre colegas.

Neste tipo de reuniões mais profissionais é claramente diferente, visto que, existe um líder, neste caso o Professor Rui Prada, que avalia o trabalho, diz o que acha do mesmo e indica o que é preciso fazer a seguir. Mesmo que discordando do que possa dizer, argumentar com a entidade líder é completamente distinto de argumentar entre colegas de faculdade. Posto que se não concordarmos inteiramente com a visão do superior devemos exprimir essa opinião, mas de forma humilde. Há que saber debater ideias para chegar a um consenso e mesmo que no fim discorde, é preciso ser capaz de compreender e respeitar a decisão tomada pelo líder, dado que em última análise nada seguirá em frente sem a sua aprovação.

Também acho importante realçar que existem pequenos detalhes indispensáveis que acabam por ter um enorme impacto na performance da execução do que é pedido, como por exemplo, a necessidade de levar bloco de notas e uma caneta, para permitir apontar os pormenores mais importantes da reunião para depois não existirem equívocos em relação ao que é preciso

(1.0) Excelent	LEARNING					DOCUMENT						
	CONTEXT x2	SKILLS x1	REFLECT x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.6	0.7	2.8	0.7	5.8	0.2	0.25	0.25	0.15	0.4	0.5	1.75

ser feito.

Aprender a estar numa reunião no sentido formal foi uma das *soft skills* que desenvolvi com esta experiência. Adquiri também o gosto pelo debate de ideias e pela procura de consensos num contexto em que existe um líder que tem que ser convencido. De resto, a posição do Professor Rui Prada foi sempre de disponibilidade para novas ideias, o que me motivou bastante.

Contribuir desta forma para a criação e desenvolvimento de um projecto foi das melhores aprendizagens desta actividade, e que creio vir a ser muito útil no futuro.

3 ACTIVIDADE

Desde a minha entrada na organização da Montra de Jogos do IST, a actividade concentrou-se principalmente no desenvolvimento de uma página web para MOJO, pois não possuía nenhuma e três documentos: um plano de execução, uma descrição para participantes e outra descrição para apoiantes.

3.1 Plano de Execução

O plano de execução é um documento que descreve todo o processo necessário para a concretização da Montra de Jogos do Instituto Superior Técnico. Menciona as tarefas a realizar e a delegação destas, os materiais necessários, as pessoas externas à organização da MOJO necessárias, como também possui a gestão das submissões para o concurso. No plano de execução estão definidas algumas datas essenciais ao evento como por exemplo os dias do evento e o período de submissão válido para os concorrentes.

Considereei que o plano de execução foi algo bastante benéfico em termos de aprendizagens, já que no início confesso que pareceu-me não fazer muito sentido a necessidade de documento com esta informação. Porém após a sua realização, apercebi-me que é fundamental a existência de um documento como este, na organização de um evento desta complexidade, o que ao início não me pareceu tão óbvio.

3.2 Página Web

Seguiu-se a criação da página web e de dois documentos (um de descrição para participantes e outro de descrição para apoiantes). Sendo que existiam três tarefas a serem realizadas, e três pessoas para as fazer achamos melhor distribuir o trabalho. Eu sempre tive interesse em tecnologia, principalmente redes de computadores, por isso optei pela página web. Não só implementei a toda a parte programática e conteúdo textual do site usando HTML, JavaScript e CSS, como também parte do seu design, algumas imagens, ícones entre outros, com o auxílio do programa Photoshop CS6 da Adobe.

A criação da página web ajudou-me a desenvolver as minhas capacidades de programar, de edição de imagem e de escrita. Para minha surpresa, reparei que não só desenvolvi estas capacidades mais técnicas, como também algumas *soft skills* como por exemplo a capacidade de planeamento da página e as competências necessárias ao debate de ideias expondo-as de forma mais clara.

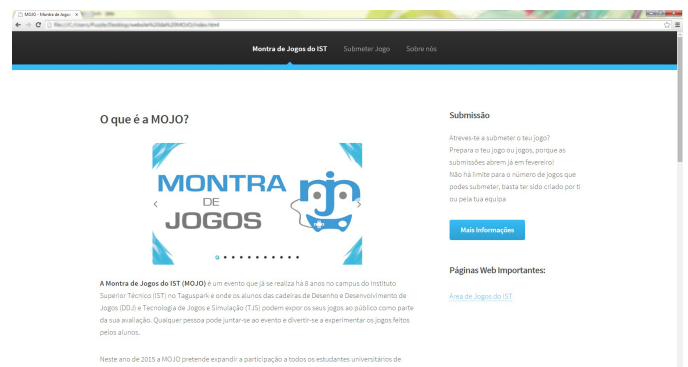


Figura 1. Página Web final da MOJO

Figura deve estar referida no texto!

4 CONCLUSÃO

A actividade teve início no dia 13 de Novembro de 2014 e terminou por volta de dia 18 de Janeiro. Considero que o tempo que estive neste projecto foi relativamente curto em comparação à quantidade de conhecimento retirado desta experiência, maior parte do qual foi adquirido de formas inesperadas. Aumentei a confiança nas minhas capacidades técnicas, sociais e comunicacionais.

Colaborar com um evento com o potencial e qualidade da Montra de Jogos do Instituto

Superior Técnico foi uma experiência muito enriquecedora não só em termos técnicos, mas também no que concerne ao desenvolvimento de capacidades não técnicas mas igualmente importantes e indispensáveis para o futuro de qualquer Engenheiro.

Neste tipo de documento (Técnico)
a Conclusão deve começar com
um resumo do assunto abordado
e depois deve valer o resultado

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos os membros da Montra de Jogos do IST da qual tenho muito orgulho de fazer parte, especialmente ao Professor Rui Prada, por ter me aceite na organização da MOJO, como também por toda ajuda que me forneceu ao longo da actividade.