

FugISTe

Tiago Santos

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Entrei no FugISTe devido a uma combinação de interesse pessoal por jogos "Escape Room" e necessidade de ter uma actividade para Portefólio Pessoal IV. O FugISTe foi uma actividade que exigiu vários organizadores e como estes têm actividades curriculares diferentes, foi difícil reunir a equipa completa frequentemente. Eu e o Nuno Xu ficámos com a tarefa de criar o guião. Ao contrário das minhas expectativas, foi um processo relativamente rápido devido às limitações que tínhamos, aumentou o nosso poder criativo. Preparar a sala foi um processo rápido também, devido às contribuições criativas de toda a equipa. A monitorização da sala foi inicialmente efectuada através de uma janela no exterior da sala, o que tornava os participantes nervosos e afectava o seu desempenho, no futuro será necessário encontrar uma solução alternativa. O FugISTe enquanto um todo, foi um sucesso, os participantes divertiram-se imenso, o que foi experiência gratificante. Todo o processo contribuiu imenso para a minha capacidade de pensamento criativo.

isto é um Resumo do documento??

Palavras Chave—(FugISTe, Escape Room).

Onde estão as SOFT-SKILLS?

1 INTRODUÇÃO

ESTE relatório tem como propósito explicar as minhas motivações e objectivos enquanto organizador do FugISTe, se os cumpri, e o que aprendi com toda a actividade.

2 MOTIVAÇÃO

A minha maior motivação para realizar esta actividade foi a curiosidade. Nunca tinha organizado algo do género apesar de já ter jogado um jogo deste tipo, o Locked In Riddles [1]. Quando a oportunidade surgiu, pensei em juntar o útil ao agradável e candidatei-me a esta actividade.

2.1 Expectativas

Nesta actividade esperei que o maior desafio fosse a criação dos puzzles em si. Como fazer com que os puzzles sejam desafiantes? Como fazê-los interessantes? Como deixar pistas subtis o suficiente para não serem óbvias mas óbvias o suficiente para não serem ignoradas.

- Tiago Santos, nr. 72960,
E-mail: tiago.f.dos.santos@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Relatório recebido Junho 6, 2015.

3 PLANEAMENTO

Como muitos trabalhos de grupo, a parte mais complicada foi mesmo coordenar a equipa. Durante o semestre está toda a gente muito ocupada com projectos, testes e aulas, quase todas com cadeiras diferentes, e neste caso ainda, em campi diferente o que impede a disponibilidade simultânea de todos os participantes.

Eu e o Nuno Xu desenvolvemos o guião no campus da Alameda. As maiores dificuldades que tivémos foi na criação dos puzzles, visto que um puzzle pode consistir de inúmeros elementos. Algo que denotei que acelerou imensamente o processo foi a limitação de budget que tínhamos. Como não tínhamos financiamento nenhum, só podíamos usar os objectos que tínhamos (doados ou pela professora Luísa Coheur ou por nós) isso incentivou a nossa criatividade e permitiu-nos criar os puzzles de uma forma muito mais eficiente.

4 PREPARAÇÃO DA SALA

Este foi um processo que eu estava à espera que fosse complicado devido ao espaço disponível, que era de dimensões reduzidas. No entanto com uma pequena sessão de troca de ideias

(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	0.5	0.5	0.6	0.8	0.8		1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

quase tudo foi posicionado, muitas de maneiras inventivas que não me tinham ocorrido. Foi uma das coisas que denotei que foi muito mais produtivo executar em grupo. Um pouco de criatividade de cada um contribuiu para uma melhor variedade de posições de pistas e objectos.

5 AVALIAÇÃO DA SALA

Dois grupos foram usados para testar a sala. Tínhamos uma ideia de como vigiar a sala, a partir de uma janela presente na sala, ver figura 1, um monitor estaria sempre disponível para providenciar pistas se os participantes assim desejassem e ver se os participantes demonstravam o desempenho esperado nos puzzles que preparámos. Isto, apesar de funcionar de uma perspectiva de monitorização, tornava os participantes nervosos pois estavam constantemente a ser observados. Idealmente seriam usadas câmeras ou uma superfície espelhada que permitisse a monitorização da sala. Como nenhuma destas alternativas é possível sugiro que o monitor esteja presencialmente dentro da sala ou que apenas consulte a sala ocasionalmente através do vidro.

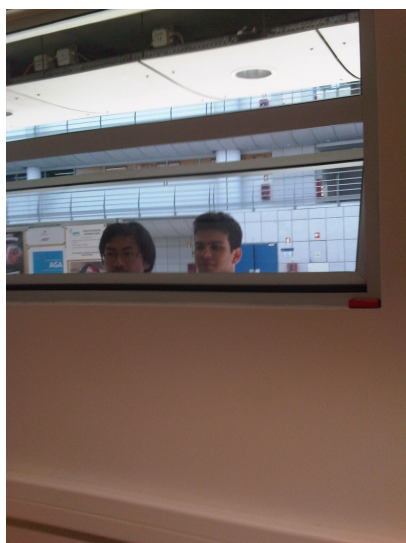


Figura 1. Organizadores a monitorizar a sala

6 CONCLUSÃO

O projecto foi, acima de tudo o resto, divertidíssimo de realizar. O que tornou possível

Qual projecto?

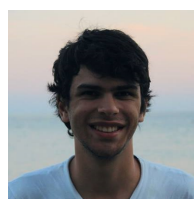
a realização deste projecto foi o gosto que cada membro do grupo tinha por jogos "Escape Room". Mesmo sem financiamento e com tempo livre quase nenhum, foi capaz de criar um desafio pedagógico e divertido. O empenho que os participantes demonstraram na resolução dos puzzles foi extremamente gratificante e ainda mais gratificantes foram os sorrisos que exibiram quando desvendavam o significado de uma pista e avançavam em direcção à sua fuga. Gostava apenas de ter conseguido dedicar mais tempo à avaliação individual de cada puzzle de maneira a ter conseguido poupar os grupos de teste da tortuosa tarefa de lidar com pistas ligeiramente mal construídas. Em suma, consegui melhorar a minha capacidade de desenvolvimento de puzzles e pensamento criativo ao mesmo tempo que criei, em conjunto com os meus colegas, uma experiência divertida.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente à professora Luísa Coheur por ter criado o FugISTe e por nos providenciar esta oportunidade interessantíssima. Gostaria de agradecer ao meu colega Nuno Gonçalves por ter sido um grande companheiro em todo o processo de desenvolvimento do FugISTe. Aos nossos companheiros do FugISTe do campus do Tagus Park, André Fernandes, Luís Santos e Francisco Carreira. E finalmente aos nossos voluntários do "test drive" da sala, Joana Teixeira, Nuno Sousa e Alexandre Simões.

REFERÊNCIAS

- [1] L. I. Riddles. Locked in riddles. [Online]. Available: www.lockedinriddles.pt



Tiago Santos O meu nome é Tiago Santos, e acabei no ano lectivo passado a minha Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores no Instituto Superior Técnico (IST). Estou agora no primeiro ano do Mestrado na mesma área majorando em Engenharia de Software e minorando em Sistemas Inteligentes. Sempre gostei de Engenharia de Software e gostaria de ser arquitecto de Software no futuro.