

Planeamento da MOJO

Elaboração de um plano para expansão do evento

André Silvestre

Relatório de Actividades

Resumo—O planeamento da MOJO envolveu algumas horas de conceptualização da realização do evento, previsão dos recursos necessários e discussões sobre como o evento será divulgado. Este relatório irá explorar as decisões que foram tomadas e o que conduziu ao resultado final desse planeamento.

Palavras Chave—IST, MOJO, DDJ, TJS.

1 INTRODUÇÃO

NA actividade Planeamento da Montra de Jogos do IST (MOJO) pretende-se desenvolver um plano para organizar e expandir a MOJO no ano de 2015. A MOJO é um evento de exposição de videojogos limitado aos alunos das disciplinas de Desenho e Desenvolvimento de Jogos (DDJ) e Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS) que se realiza no Taguspark e se pretende levar para a Alameda e abrir a participação a um maior conjunto de pessoas. Este relatório irá incidir sobre os objectivos do evento, como serão alcançados e o material que será necessário obter para a sua realização.

2 PRIMEIRA REUNIÃO

A actividade foi iniciada na primeira reunião que decorreu no campus do Taguspark no dia 13 de Novembro. Nesta reunião foram apresentados os principais objectivos do evento para 2015. Há 8 anos o evento tem decorrido no Taguspark, com excepção de 2014 em que ocorreu pela primeira vez na Alameda, e serve o propósito de permitir aos alunos de DDJ e

TJS expor os seus jogos ao público além de fazer parte da avaliação nessas disciplinas. É um evento apenas de exposição dos jogos, sem competição, em que as pessoas que assistem ao evento podem ir experimentar os jogos.

2.1 Objectivos

Em primeiro lugar foram apresentados os objectivos. A MOJO tem limitado a participação aos alunos das cadeiras de DDJ e TJS, como parte da avaliação, e tem decorrido no Taguspark. Mas agora pretende-se que seja realizada também na Alameda e que esteja aberta para estudantes de qualquer universidade de Lisboa, ainda assim garantindo um lugar aos referidos alunos. A meta então é planear o evento de maneira que chegue ao ouvido de outras universidades e atraia pessoas interessadas em expor os seus jogos.

2.2 Primeira Tarefa

Tendo em conta estes objectivos, a primeira tarefa proposta foi elaborar um plano de execução do evento que referisse os objectivos, qual o material necessário, quais as fases mais importantes do evento e outros pontos considerados importantes. Este plano de execução foi elaborado em conjunto com os outros inscritos nesta actividade.

• André Silvestre, nr. 73465,
E-mail: andre.d.silvestre@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received January 17, 2015.
PORQUE NOTIVO ESTÁ EM INGLÊS?

	ACTIVITY					DOCUMENT						
	Objectives x2	Options x1	Execution x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(1.0) Excelent												
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.4	0.7	2.8	0.7	5.6	0.2	0.25	0.25	0.2	0.5	0.5	1.9

A primeira iteração do plano de execução continha os objectivos e referia vários recursos considerados necessários como: um espaço reservado, mesas, computadores e fichas se necessário, material de divulgação como panfletos, posters, página numa rede social, um *website* principal com um sistema de submissão de jogos, parcerias com outras associações do Instituto Superior Técnico (IST) (como o grupo Lúdico) e com empresas que possam apoiar o evento. O espaço reservado no Taguspark será o mesmo que nos outros anos, mas na Alameda os melhores espaços considerados foram o Pavilhão Central ou o Pavilhão de Civil, já que têm espaço suficiente para o evento no caso de várias pessoas quererem participar. Alguns pontos ficaram em aberto, como: qual o formato das submissões, quando começa o período de submissão, quem vai aprovar as submissões e quem pode participar.

3 SEGUNDA REUNIÃO

A segunda reunião decorreu no dia 26 de Novembro via Skype, e foi feita uma primeira revisão do plano de execução bem como uma análise dos pontos em falta. Em particular, foram definidas algumas regras para o procedimento de submissão de jogos. As pessoas podem participar individualmente ou em grupo e submeter mais do que um jogo, cada submissão deverá conter um relatório modelo (a definir) de apresentação do jogo e um vídeo do seu jogo, e submissões que contenham material impróprio serão invalidadas. Outra questão discutida foi se o evento terá algum tipo de concurso para atrair participantes: um concurso em que o público vota no melhor jogo ou um concurso em que os jogos são avaliados por um júri. Foi então decidido que o evento poderia ter os dois concursos, mas ainda sem prémios nem júri definidos.

3.1 Segunda Tarefa

A segunda tarefa consistiu em escrever dois documentos adicionais, um que descreve o evento no ponto de vista dos participantes e outro no ponto de vista dos potenciais patrocinadores, e criar um primeiro protótipo para o site.

O documento que descreve o evento para os participantes deve explicar quem pode participar, como se pode participar e submeter jogos, quais os prémios a ganhar, os dias do evento e onde ocorre e ainda o que a MOJO pode fazer para ajudar os participantes. O segundo documento, para os apoiantes, deverá conter uma descrição do evento, quem participa, quem está presente e o que a MOJO pode oferecer aos apoiantes como retorno pelo seu apoio.

4 TERCEIRA REUNIÃO

Decorreu no dia 18 de Dezembro, via Skype, e serviu para fazer o balanço do planeamento feito até ao final das aulas. Foi feita uma nova revisão do plano de execução e uma primeira revisão dos outros documentos e do site.

O documento destinado aos participantes apresenta alguns elementos já referidos no plano de execução mas mais detalhados para os participantes, referindo que os objectivos são: expor os jogos dos estudantes de DDJ e TJS ao público, permitir a participação de qualquer pessoa associada a uma universidade de Lisboa (não se limitando a estudantes) e cativar o público ao desenvolvimento de jogos. Também é referido que o sistema de submissão existe no site e exige o envio de um relatório e um vídeo do jogo.

O documento destinado aos apoiantes define a MOJO como sendo um evento orientado aos estudantes universitários e que os desafia a desenvolver e expor os seus jogos ao público. Tanto estudantes como professores ou até funcionários podem participar, mas apenas pessoas associadas com uma universidade podem participar. Também é referido estão previstos dois concursos, voto popular e um concurso mais sério. Outro objectivo não referido anteriormente é que a MOJO pretende criar um espaço em que estudantes possam contactar com profissionais. Além disto, a MOJO pode promover os seus apoiantes com referências em todos os materiais de divulgação do evento e, possivelmente, um stand no dia da realização do evento.

Este último documento estava algo incompleto nos objectivos e quanto aos benefícios de patrocinar a MOJO, e devia também ter uma

introdução com um pouco história da MOJO que já existe há 8 anos. Foi um melhoramento que ficou para a reunião seguinte.

4.1 Terceira Tarefa

Tendo feito a revisão dos documentos o coordenador da actividade propôs uma nova iteração do plano de execução que considerasse a calendarização das tarefas que terão que ser realizadas pelos membros da MOJO, quantas pessoas serão necessárias e quantas horas terão que ser despendidas para a execução de cada tarefa.

5 FINALIZAÇÃO DA ACTIVIDADE

A actividade terminou com uma última reunião presencial no Taguspark no dia 9 de Janeiro, para fazer o balanço da actividade no âmbito de portfolio. Desde a última reunião houve poucas modificações aos documentos, no entanto foram designadas algumas tarefas no plano de execução e definidos os dias do evento. O evento decorrerá nos dias 28 e 29 de Maio, um dia no Taguspark e outro na Alameda, desde as 9:00h até às 18:00h. Entre as tarefas necessárias estão: entrar em contacto com a direcção do IST sobre o patrocínio do evento, reserva do espaço, formar uma comissão para rever e seleccionar as submissões de jogos, ajudar os participantes a situar-se no evento e a preparar os seus stands. Faltou no entanto elaborar a calendarização das tarefas e quantas pessoas são necessárias para a sua execução. Senda esta a última reunião da actividade no âmbito de Portfolio, o plano de execução não ficou acabado e será terminado posteriormente à data final de execução de actividades de Portfolio.

6 CONCLUSION

Nesta actividade foi feita a conceptualização de um evento que é a MOJO em função dos seus objectivos, e tendo vários possíveis pontos de vista para a sua realização. Esta conceptualização envolveu prever as condições necessárias para a realização do evento, os recursos necessários para criar essas condições

e como atrair participantes. No final da actividade o plano de execução não ficou completamente terminado.

AGRADECIMENTOS

O autor gostaria de agradecer ao coordenador da actividade por ter seleccionado a sua inscrição.

7
6



André Silvestre Sou estudante no 1º ano do Mestrado em Engenharia Informática e Computadores (MEIC) no IST. Tenho interesse em programação, em inteligência artificial, particularmente em agentes, e em desenvolvimento de jogos, daí ter escolhido esta actividade para organizar um evento de exposição de jogos.

Inglês ???

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