

# Why english?

## Improving the Communication of the Game Design and Development area

Francisco Nunes

### Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—A reestruturação de um site foi uma oportunidade de compreender as implicações por detrás das decisões de desenho e consequentemente da imagem que se procurou criar. Serão explicadas não só as competências adquiridas como também a experiência de encontrar e implementar um conjunto de objectivos em que todas as partes interessadas pudessem concordar e colaborar.

**Palavras Chave**—(Área de Jogos, site, comunicação, cooperação).

Documento sobre em Soft-Skills !!

CONTEXTO !!!

## 1 INTRODUÇÃO

Por vezes, na criação de um produto para outras pessoas, surge várias vezes a tentação de criar uma solução que se adequa apenas a quem a desenvolve. Efectivamente, é difícil pôr-nos no lado do cliente, de modo a verificar se as funcionalidades resultantes correspondem aos seus desejos. Somos então confrontados com a dificuldade de formalizar e justificar um conjunto de requisitos.

Face a tal desafio, surge uma pressão no sentido de encarar este tipo de trabalhos de forma crítica. Tal atitude implica uma boa capacidade de comunicação e discussão, para que não hajam quaisquer dúvidas ou hesitações acerca da solução a desenvolver. Nas secções seguintes será demonstrado até que ponto estas capacidades se reflectiram na construção do site para a Área de Jogos.

## 2 OBJECTIVOS DE APRENDIZAGEM

Relativamente a competências técnicas, estas incidiam naturalmente no desenvolvimento de tecnologias web. Trata-se de uma área em constante crescimento, vendo-se cada vez

mais uma preferência pelo desenvolvimento de aplicações e oferta de serviços pela Internet. O desenvolvimento de um site acaba por ser mais uma contribuição no processo de adquirir as competências necessárias para este tipo de produtos.

Quanto aos restantes objectivos, relacionados com o aperfeiçoamento de *soft-skills*, são destacados os seguintes: organização na divisão de tarefas, de modo a não haver conflitos ou dependências indesejáveis entre as várias partes a serem desenvolvidas; capacidade de aceitar e providenciar críticas construtivas relativas a quaisquer aspectos do projecto; discussão produtiva na escolha de requisitos a realizar, para além da responsabilidade em conseguir cumprí-los, com validação através de reuniões com o professor promotor da actividade; iniciativa na procura de informação técnica capaz de solucionar as dificuldades encontradas durante a implementação do site.

## 3 RESULTADOS

Ao todo, as reuniões de validação dos requisitos propostos acabaram por ser escassas. Isto deveu-se não só a uma dificuldade de organização de tempo face às restantes cadeiras, como também ao facto de ser necessário ter a solução suficientemente avançada para se poder aferir se os requisitos estavam a ser

- Francisco Nunes, nr. 66988,  
E-mail: francisco.m.nunes@tecnico.ulisboa.pt,  
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito recebido a 6 de Junho de 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	0.6	0.6	0.6	0.8	0.8		0.8	0.8	1.0	1.0	0.8	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

alcançados, ou se estes necessitavam de ser relaxados.

No entanto, houve uma coordenação do trabalho em grupo que permitiu um desenvolvimento da solução sem conflitos apreciáveis. A fase inicial foi talvez a mais difícil, pois ainda não existia uma visão clara da direcção em que levar a remodelação do site, sendo que cada elemento tinha ideias divergentes. Apesar disso, uma cuidada revisão dos compromissos de cada opção foi realizada, permitindo chegar a um consenso. Graças ao apoio mútuo e frequência de comunicações entre a equipa, foi possível refinar gradualmente os planos a seguir para atingir os nossos objectivos. Seria de prever que a actividade exigisse bastante mais tempo de cada elemento caso não houvesse tal dinâmica.

Houve também uma partilha de conhecimento técnico essencial para o entendimento de como as diferentes funcionalidades iriam coexistir. Ainda não tinha grande experiência com os conceitos e ferramentas utilizadas, pelo que foi necessário alguma perseverança em não ficar desapontado com as dificuldades de implementação que surgiram, encontrando sempre uma maneira de as superar.

## 4 CONCLUSÃO

Através do desenvolvimento de um site envolvendo diferentes elementos interessados, comprovou-se o papel essencial que as competências de trabalho em equipa desempenharam ao longo deste projecto. Ao adoptar-se uma atitude focada em colaboração, foi possível chegar a uma solução que permite comunicar com sucesso a nova imagem da Área de Jogo, tal como esta tinha sido imaginada pelo professor responsável da actividade.

Além disso, foram desenvolvidas capacidades de comunicação e organização de trabalho, o que me deixou mais confiante e preparado para encarar com profissionalismo quaisquer desafios semelhantes no futuro.



**Francisco Nunes** cresceu e vive em Lisboa, onde actualmente está a tirar o seu mestrado no IST, com majorado em Engenharia de Software e minorado em Multimédia. Combinando o seu gosto por software com arte e design, o seu desejo é de desenvolver programas criativos, estimulantes e amigos do utilizador.