

Why English?

Improving the Communication of the Game Design and Development area

Francisco Nunes, João Santos, Nuno Reis

Qual?

Relatório de Actividades

Resumo—Esta proposta consistiu em melhorar a comunicação da imagem da Área de Jogos do Instituto Superior Técnico (IST). Para esse efeito, os esforços foram focados em refinar o site dedicado a esta área, procurando solucionar as carências encontradas na versão anterior. Estas mudanças implicaram uma reestruturação de vários elementos do site. Os resultados deste trabalho mostram como a página da Área de Jogos comunica agora a sua mensagem de forma mais completa e clara, permitindo que novos alunos estejam melhor esclarecidos quanto às oportunidades oferecidas por esta área.

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

1 INTRODUÇÃO

Qual Página? Qual Área de Jogos?

ACTUALMENTE a página da Área de Jogos não satisfaz os objectivos pretendidos quanto à comunicação do tipo de conteúdos que constituem esta área de mestrado, oferecida pelo IST no campus Taguspark. Por um lado, encontra-se bastante desactualizada, fazendo referência a acontecimentos e jogos desenvolvidos no ano passado. Por outro lado, a informação apresentada é bastante limitada, sendo difícil para um aluno novo decidir se esta área vai de encontro com os seus objectivos.

A abordagem que se escolheu seguir incide precisamente numa exposição mais interessante dos jogos desenvolvidos por alunos dos anos passados. Como tal, foi fornecido um catálogo com informação detalhada desses jogos, juntamente com imagens ilustrativas do estilo, mecanismos e experiência que estes oferecem ao jogador. O site passou a ser for-

temente baseado no conteúdo deste catálogo, procurando expor esta informação de forma mais interactiva e atractiva.

A nova versão do site já tinha sido começada antes do início desta actividade. Porém, encontrava-se ainda incompleta e com alguns pormenores a aperfeiçoar. Também foi apresentada alguma preocupação na forma como o conteúdo era adicionado, que não só o tornava difícil de categorizar mas também implicava ter que ser novamente reintroduzido quando o site estivesse finalmente pronto para ser transferido para um domínio definitivo. A solução obtida nesta actividade procura resolver estas limitações.

Neste relatório serão apresentados os objectivos propostos, a solução desenvolvida com base nos pontos atrás referidos e o grau com que esta corresponde à imagem esperada da Área de Jogos.

2 OBJECTIVOS

Seguidamente serão apresentados em detalhe os requisitos que nos foram pedidos, nomeadamente as alterações e refinamentos esperados na nova versão do site.

2.1 Actualizar o Site

O site precisava de renovação pois encontrava-se desactualizado, tanto no conteúdo como

- Francisco Nunes, nr. 66988,
E-mail: francisco.m.nunes@tecnico.ulisboa.pt,
- João Santos, nr. 70495,
E-mail: joao.b.dos.santos@tecnico.ulisboa.pt,
- Nuno Reis, nr. 68604,
E-mail: nunotiagoreis@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito recebido a 6 de Junho de 2015.

(1.0) Excellent	ACTIVITY						DOCUMENT						
(0.8) Very Good	Object × 2	Opt × 1	Exec × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Orthog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	0.8	0.7	0.8	0.8	0.6		1.0	0.8	1.0	1.0	0.8	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

na aparência, para isso o professor informou-nos do que pretendia para o site, qual a sua função e mais importante, que conteúdo é que deveria ter, para nós percebermos o que alterar no estado actual do site. Em particular, existiam algumas falhas na aparência da Ludoteca (catálogo de jogos interactivo), em que certos elementos não tinham uma aparência adequada ou faziam mau uso do espaço livre da página. Outras secções do site também necessitavam de descrições mais completas e cuidadas.

2.2 Fácil Introdução de Conteúdos

Antes da alteração no site, as únicas pessoas que podiam adicionar conteúdo eram o professor ou um grupo a que o professor tivesse dado permissões, de modo a que o sistema permitisse modificações por parte desse grupo. Para adicionar alguma coisa ao site, tinha de se fazer tudo manualmente, sem qualquer tipo de formato predefinido que garantisse alguma organização. Podemos ver como exemplo o caso de introduzir um novo jogo na base de dados, que implicava ter de se escrever em código as diversas informações do jogo (título, descrição, género), o que exige uma carga de trabalho considerável.

A fim de melhorar essa situação, o professor pediu que nós desenvolvêssemos uma forma mais fácil e sobretudo automática de submeter os jogos no site através dos futuros utilizadores. Seria então necessário utilizar a base de dados disponível e implementar um *frontend* simples, capaz de ser utilizado sem complicações e com menor probabilidade de introdução de erros por parte dos utilizadores.

2.3 Automatização

Esta tarefa prende-se com o facto de que só inserir dados na base de dados não chega, tem de haver código que processe de forma eficiente esses dados, para além de actualizar automaticamente a página. Este processo não deve implicar manipulação directa de código, principalmente quando se pretende adicionar conteúdo novo na página.

3 DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO

3.1 Divisão de trabalho

No início do trabalho, e depois de saber e aprovar os requisitos todos do professor, foi realizada uma reunião entre os três elementos do grupo para determinar por quais partes do projecto cada um iria assumir responsabilidade.

Após esta deliberação, ficou decidido que o João iria ficar responsável por implementar a parte da fácil introdução de conteúdos no site, o Tiago iria ficar responsável pela automatização da publicação da informação que se encontraria na base de dados e que o Francisco iria ficar responsável pelo design e reestruturação do site.

Quem são?

3.2 Reuniões de grupo

Optaram-se por reuniões via Internet, devido à sua comodidade e adaptação mais flexível ao horário de cada elemento. A grande parte do trabalho desenvolvido pelo grupo foi produzido desta forma, pois o grupo acredita que as tarefas que lhe competem são cumpridas de forma mais rápida e com melhor qualidade se cada elemento trabalhar no seu próprio ambiente, com o seu próprio computador. Assim, as reuniões que tiveram lugar centraram-se sobretudo no planeamento e distribuição de tarefas.

4 RESULTADOS

As reuniões de grupo mostraram-se ser essenciais, pois permitiam uma rápida troca de informação relativa às partes desenvolvidas por cada um. Na presença de alguma dúvida ou dificuldade, facilmente se podia resolver a situação sem provocar atrasos na implementação de funcionalidades. Durante as discussões de grupo houve sempre consideração em ouvir os diferentes pontos de vista oferecidos, de modo a chegar-se a um consenso pacífico e propício ao desenvolvimento sem grandes impedimentos do site.

Foi implementada com sucessão uma introdução cómoda e automática de novos conteúdos no site, que permitirá que os próprios alunos das cadeiras da Área de Jogos



Figura 1: Página principal do novo site da Área de Jogos

possam submeter os seus jogos sem intermédio do professor.

A Ludoteca apresenta um novo design, mais focado na apresentação concisa de informação. Além disso, foi possível ultrapassar as limitações existentes na apresentação de conjuntos de jogos, havendo maior flexibilidade na escolha de filtros.

Podemos observar na Figura 1 a página principal do site remodelado.

5 CONCLUSÃO

Foram enunciadas as falhas presentes na versão anterior do site e os respectivos requisitos propostos com a intenção de corrigir limitações e acrescentar novas funcionalidades. Foi possível, através de uma boa comunicação e colaboração no trabalho de equipa, implementar as funcionalidades desejadas. Não só a Ludoteca permite uma descoberta interessante de jogos por parte do utilizador, como também as diferentes secções do site apresentam descrições informativas, permitindo que

visitantes, incluindo novos alunos, compreendam melhor o que a Área de Jogos tem para oferecer.

Está previsto que a transição do site para o seu endereço final ocorra sem grandes dificuldades, graças à sua infraestrutura flexível.

AGRADECIMENTOS

O grupo gostava de agradecer ao professor Rui Prada pela proposta de actividade e também pela sua disponibilidade para esclarecer quaisquer dúvidas.