

Compiling the history of the “Area de Jogos do IST”

Alexandre Pimentel

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Este relatório irá descrever tudo o que foi aprendido ao longo da realização da actividade, com atenção aos passos de desenvolvimento entre cada reunião do grupo. Serão descritos os vários passos por que passei, os principais problemas encontrados e o que foi aprendido.

Palavras Chave—Área de Jogos, *alumni*, catálogo, design, reuniões, L^AT_EX, relatório.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da realização desta actividade, foram encontrados e ultrapassados vários obstáculos. Este relatório irá descrever os principais problemas com que me deparei e o que aprendi ao ultrapassá-los.

Durante as várias reuniões foi debatido que tarefas realizar, sendo que o objectivo principal da actividade para mim foi recolher informação e formar um catálogo com informação sucinta relativa aos jogos desenvolvidos no Instituto Superior Técnico (IST).

- António Santos Ferreira Machado, nr. 68122, E-mail: antonio.machado@tecnico.ulisboa.pt,
- André Elias Bastos Pires, nr. 68593, E-mail: andre.b.pires@tecnico.ulisboa.pt,
- André José Faria Bico, nr. 69657, E-mail: andre.jose.faria@tecnico.ulisboa.pt,
- Francisco Horta Dourado, nr. 69962, E-mail: francisco.dourado@tecnico.ulisboa.pt,
- João Luís Parracho Fazenda dos Reis, nr. 70123, E-mail: joao.l.reis@tecnico.ulisboa.pt,
- Sancho Fernandes de Mascarenhas, nr. 70526, E-mail: sancho.de.mascarenhas@tecnico.ulisboa.pt,
- Alexandre Libério Lobo Pimentel, nr. 70554, E-mail: alexandre.pimentel@tecnico.ulisboa.pt,

Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

2 O INÍCIO DA ACTIVIDADE

Um dos principais problemas com qualquer actividade de Portefólio deste semestre foi a dificuldade em perceber o que fazer para começar a realizar a actividade. Foi-nos indicada uma plataforma para inscrição, onde seriam escolhidas 3 actividades. Inscrevi-me nelas, com alguma dificuldade, apesar do atraso na disponibilização da plataforma, tendo discutido com o meu colega André Pires que actividades poderíamos fazer em conjunto. Devido a uma série de bugs na plataforma, acabámos por ficar com a actividade que escolhemos em primeiro lugar, juntamente com o nosso colega Sancho de Mascarenhas, actividade essa com 3 vagas, as quais pensámos que íamos preencher. No entanto, para nosso (des)agrado, foram atribuídos 7 alunos à realização da actividade, pelo que os objectivos iniciais acabaram por ser um pouco alterados para toda a gente ter trabalho para fazer.

Com esta primeira fase, aprendi principalmente que a capacidade de realização de uma actividade não depende de mim, mas sim da organização das coaching teams e da cadeira de Portefólio. O contacto dado pelas coaching teams foi escasso, apenas um e-mail a dizer qual a actividade que eu iria realizar e quem contactar, o que me obrigou a ter de tomar as decisões adequadas e avançar com a realização da actividade sem qualquer orientação.

(1.0) Excelent	LEARNING					DOCUMENT						
(0.8) Very Good	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
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.2	1.4	2.8	0.7	6.1	0.2	0.2	0.2	0.15	0.4	0.5	1.65

3 REALIZAÇÃO DA ACTIVIDADE

3.1 Primeira reunião

Após o contacto com o Professor Rui Prada, foi marcada uma reunião inicial para introduzir o tema da actividade. Durante essa reunião, foi discutida a realização de um *website* e quais os conteúdos a expor no mesmo. Entre esta e a segunda reunião, foi proposto pesquisarmos plataformas e *websites* que pudessem mostrar um catálogo de jogos. Assim, pesquisei *websites* que tivessem essa mesma função para propor como ideias para desenho na próxima reunião. O que aprendi com esta primeira fase de realização da actividade foi, principalmente, que tipo de informação existe nesta área e como é que ela é exposta *online*.

3.2 Pesquisa inicial

Durante a segunda reunião, foi proposto pelo Professor Rui Prada pesquisarmos como fazer um catálogo PDF que listasse os jogos realizados pela Área de Jogos, um *website* com informação, imagens e vídeos sobre os jogos e como contactar os *alumni* que passaram pelas cadeiras. Assim, pesquisei sobre como fazer *sites* simples a partir de *templates* parecidos com o pedido pelo Professor e que ferramentas gratuitas existem para design de livros ou catálogos. Adquiri, assim, conhecimento sobre ferramentas que se podem usar com este intuito, tal como várias plataformas para desenhar *sites* facilmente.

3.3 Terceira e quarta reunião

Após a terceira reunião, foram atribuídas tarefas, sendo a minha tarefa e a tarefa do meu colega André Pires trabalhar no catálogo. Desta forma, aprendi algumas noções sobre *design* de catálogos ou documentos semelhantes e aprendi a usar as ferramentas Microsoft Publisher e Adobe Photoshop. Para além disso aprendi a seleccionar informação (texto e imagens) e a escrever resumos sobre jogos que nem sempre tinham informação suficiente para os definir. Na quarta reunião apresentei um *template* inicial, *template* este que foi aperfeiçoado de acordo com o *feedback* dado pelo Professor Rui Prada. A criação deste catálogo, juntamente

Qual relatório? Como é que o leitor deste documento tem acesso a ele? Onde está? = Referências?
com as dificuldades encontradas, estão descritas no relatório de actividade de grupo.

Nesta fase quase final, aprendi a reavaliar o meu trabalho, tentando melhorá-lo e completá-lo de acordo com os requisitos impostos.

3.4 Quinta reunião e entrega do projecto

Infelizmente não pude estar presente na quinta e última reunião mas, com a informação transmitida pelo meu colega de grupo, trabalhei no catálogo de forma a dar os retoques finais e permitir expansão posterior. Não houve nada para aprender neste passo, apenas uma última, pequena, iteração como a anterior.

4 SOFT SKILLS ADQUIRIDAS

Ao longo da realização da actividade, deparei-me com vários problemas, nomeadamente a falta de comunicação com os organizadores e *coaching team* da cadeira de Portefólio. Desta forma, uma das principais **soft skills adquiridas foi a proactividade**. Apenas com a informação de qual a actividade a realizar, eu e todo o restante grupo tivemos de fazer o melhor possível para andar com a actividade para a frente. Com o apoio do Professor Rui Prada, isto foi possível com apenas algumas reuniões, cujo principal objectivo foi sempre expor o trabalho feito e propor soluções para realizar a actividade, tudo com o apoio e ideia do que o Professor Rui Prada queria como resultado da actividade.

Por último, o trabalho de equipa também foi muito importante para ser possível realizar esta actividade, visto que após a divisão de tarefas cada sub-grupo teve de trabalhar em conjunto.

5 SKILLS "NÃO-INFORMÁTICA" ADQUIRIDAS

Esta actividade, apesar de ser sobre jogos, não teve qualquer relação com o curso de Engenharia Informática. As principais tarefas realizadas foram recolha e tratamento de informação (texto e imagens) e *design* gráfico, sendo que, apesar de não serem *soft skills*, são outro tipo de capacidade que me poderão ser úteis no futuro.



6 CONCLUSÃO

Esta actividade foi bastante enriquecedora no sentido de me ajudar a conhecer mais daquilo que se faz no IST na minha área de especialização.

Para além disso, aprofundei os meus conhecimentos de design gráfico e as minhas capacidades de comunicação e trabalho de equipa. Apesar de todas as dificuldades encontradas e o prazo menos de dois meses para realizar a tarefa e escrever os respectivos relatórios, a actividade correu bem e de acordo com o que estava à espera. Finalmente, aprendi a usar \LaTeX com a escrita dos relatórios, que me será útil para a escrita de outros documentos, nomeadamente da tese de mestrado.

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

AGRADECIMENTOS

Queria agradecer ao Professor Rui Prada pela ótima ideia de recolha de informação sobre as cadeiras da Área de Jogos do IST e a disponibilidade e motivação que demonstrou ao longo da realização da actividade. Foi uma actividade interessante e de certa forma útil para a Área de Jogos.

Agradeço, também, aos meus colegas que trabalharam comigo ao longo do semestre, por estarem sempre abertos a novas ideias.

Por fim, apesar da dificuldade desnecessária que foi começar a realizar a actividade, queria agradecer, também, ao corpo docente da cadeira de Portefólio pela diversidade de actividades que apresentaram aos alunos e pela ideia da plataforma de inscrição criada.