

# Planeamento da MOJO

## Balanço de aprendizagem na actividade

André Filipe Domingos Silvestre

### Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—Neste relatório será feito um balanço dos problemas que a actividade colocou, as decisões tomadas na execução das tarefas e o que levou ao resultado final.

**Palavras Chave**—IST, MOJO, DDJ, TJS.

*Este documento prova que não tem culpa de 1 Competências Transversais adquiridas/aproveitadas!*

*Este limita no desenvolver objectos de actividade!*

## 1 INTRODUÇÃO

COM este relatório pretende-se fazer um balanço das competências adquiridas com a execução da actividade. Num primeiro contacto com uma actividade deste tipo em que foi feita a conceptualização de um evento de exposição de jogos e prevendo as condições necessárias à sua realização.

## 2 INÍCIO DA ACTIVIDADE

No início da actividade foi proposta uma primeira tarefa que consistia em elaborar um plano de execução. Cada um dos três inscritos na actividade elaborou o seu plano de execução para depois se fazer uma discussão sobre os melhores pontos de cada plano e juntar num novo documento.

### 2.1 Elaborar o Plano de Execução

A elaboração do plano envolveu prever as condições necessárias á realização do evento. Eu nunca me tinha deparado com uma reflexão sobre essas condições para qualquer tipo de evento, e foi desafiante ter pensar em vários detalhes da organização. Foi necessário pensar em meios de divulgação, como será dado apoio

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

Manuscript received Month Day, 2015.

*Porque motivo está em inglês?*

aos novos participantes, quem é que devemos contactar para pedir apoio para o evento e para reservar o local onde o evento ser realizará.

### 2.2 Consolidar o Plano de Execução

Foi curioso ver que os planos de execução individuais eram bastante semelhantes e focavam-se nos mesmos pontos importantes, com algumas diferenças nos detalhes. Para a consolidação discutimos os pontos menos definidos, como o sistema de submissões e o formato das submissões, quem pode participar e quantas pessoas, quem dá aprovação aos jogos, onde irá decorrer, e como é que a MOJO vai ajudar os participantes que não pertencem às cadeiras de Desenho e Desenvolvimento de Jogos (DDJ) e Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS).

Com esta fase da actividade aprendi que este tipo de evento tem várias facetas. Há que saber o sítio mais provável ou desejado onde o evento vai decorrer, quando vai decorrer, quantas pessoas podem participar e como, que tipo de empresas é que teriam maior gosto em patrocinar o evento e quando temos de começar a divulgar o evento.

Todos estes pontos resultam do que o evento já conseguiu noutros anos e dos seus objectivos, mas é semelhante a qualquer outro evento do género.

(1.0) Excelent	LEARNING					DOCUMENT						
	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
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.4	0.4	1.6	0.7	4.1	0.15	0.25	0.25	0.2	0.5	0.5	1.85

### 3 SEGUNDA PARTE

Seguidamente ao primeiro plano de execução foi-nos pedido para escrever outros dois documentos, um que descrevesse a MOJO para os possíveis participantes e outra para os possíveis patrocinadores, além de criar um protótipo do site oficial.

As tarefas foram divididas entre os três inscritos e eu fiquei responsável por elaborar o documento de descrição aos patrocinadores.

### 4 DESCRIÇÃO AOS PATROCINADORES

O coordenador da actividade referiu que é importante ter um documento que contenha um pouco de informação sobre o que é o evento, quem participa e vai estar presente pois é importante para as empresas saber quem é o seu público alvo, e o que a MOJO pode fazer para retribuir aos apoiantes.

Esta tarefa foi algo diferente para mim, já que eu nunca tive que escrever um documento formal para convidar empresas a apoiar um evento. Não tendo muita informação sobre como escrever tal documento, nem muita experiência a escrever tais documentos, fiz uma pesquisa online sobre documentos relacionados.

Com essa pesquisa concluí que um documento cujo objectivo é obter patrocinadores deve ser curto e sucinto, já que quem vai ler o documento nunca vai querer perder muito tempo a ler um documento demasiado extenso, deve explicar com clareza o que é o evento, em que consiste e qual a sua missão, e informar sobre o conjunto da população presente, para que a empresa possa saber se pertence ao seu público alvo e se investir no nosso evento dá algum benefício.

Tive algumas dúvidas sobre o que o evento poderia oferecer. Para além de promover o patrocinador eu não tinha ideia do que o evento poderia oferecer nem o que uma empresa poderia querer, e marquei esse ponto para resolver com o coordenador da actividade na reunião seguinte.

### 5 TERCEIRA PARTE

Na terceira reunião fizemos uma discussão de revisão dos documentos para os participantes e

apoiantes e uma revisão do site. Havia alguns aspectos a melhor em todos, mas irei notar os pontos relativos ao documento destinado aos participantes já que foi a tarefa pela qual fiquei encarregue.

#### 5.1 Revisão do documento

Na descrição para patrocinadores faltava descrever o evento num ponto de vista histórico, pois o evento já decorre há 8 anos, já chegou a levar alunos à exposição GameON. O documento não oferecia essa parte da descrição.

Além disso a missão que escrevi dizia que a MOJO pretendia tornar o desenvolvimento de jogos numa área mais reconhecida e criar um dia de referência para toda a comunidade. No entanto, o evento pretende apenas dar participação a um nível universitário e não a um nível geral, apesar de qualquer pessoa poder experimentar os jogos.

Quanto ao que a MOJO pode oferecer aos patrocinadores, o coordenador da actividade referiu que podemos eventualmente oferecer um stand no dia do evento possivelmente com material de promoção. Outra alternativa seria *crowdfunding*, em que criávamos vários pacotes de apoio à MOJO que ofereciam diversos níveis de benefícios consoante o apoio que os patrocinadores estivessem dispostos a dar. Novamente com poucos detalhes, pois ainda não está decidido exactamente o que a MOJO pode oferecer.

#### 5.2 Nova iteração do plano

Na última parte da reunião o coordenador propôs uma última tarefa, para além de rever os outros documentos: fazer uma nova iteração do plano de execução. Desta vez o plano de execução tem de estar orientado a tarefas/pessoas/horas, isto é, tem de haver uma calendarização das tarefas que forem necessárias executar para a realização do evento, quanto tempo exige cada tarefa e quantas pessoas vão ser atribuídas a cada tarefa.

Esta fase compreende uma previsão do que é necessário executar para poder realizar o evento. É preciso ter uma noção de quais são as tarefas importantes, quantas pessoas serão necessárias e em quanto tempo se espera que se

realizem. Não é muito diferente, nesse aspecto, de gerir um projecto de software.

## 6 CONCLUSION

Inglês ??

A última iteração do plano de execução até ao dia 9 de Janeiro não ficou terminada. A maioria das tarefas já tinha sido definida nas iterações anteriores, mas não foi feita a calendarização nem o número de horas e pessoas requeridas.

Com esta actividade obtive algumas noções sobre os problemas com os quais um evento como a MOJO se depara durante a organização, sobre as suas limitações e que é preciso muito empenho e uma excelente organização para ter sucesso.

## AGRADECIMENTOS

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

Neste tipo de documento (Técnico)  
a Conclusão deve começar com  
um resumo do assunto abordado  
e depois deve realçar os resultados



**André Silvestre** Sou estudante no 1º ano do Mestrado em Engenharia Informática e Computadores (MEIC) no Instituto Superior Técnico (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.