

## Participacao no LAGE2 como membro do Grupo Ludico

Ricardo Silva

## Relatório de Actividades

**Resumo**—A actividade realizada ao longo do semestre no âmbito de Portfólio Pessoal consistiu na integração no Grupo Lúdico. Foram pensados alguns eventos, sendo que não foi possível executar todos. A estrutura é bastante semelhante entre eventos: organização (salas, posters, etc), divulgação e execução em si. Os eventos são consagrados a temas bastante variados, desde videojogos a workshops de Origami, e têm como objectivo chamar a atenção dos estudantes para algumas actividades com as quais podem não estar tão familiarizados. Embora nem todos os eventos tenham sido realizados no primeiro semestre, seja por falta de tempo, seja por falta de interesse/disponibilidade da comunidade, nenhum foi deixado de parte e estamos empenhados em tornar todos os eventos uma realidade no segundo semestre.

**Palavras Chave**—Taguspark, Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extracurriculares dos Estudantes (LAGE2), Grupo Lúdico, Jogos de Tabuleiro, Divulgação, Organização, Patrocinadores, Game Jam, Videojogos

# 1 INTRODUÇÃO

O LAGE2 é um grupo que tem como objetivo apoiar e potenciar as actividades extracurriculares dos alunos, independentemente do ano ou curso, bem como as aprendizagens comportamentais por eles obtidas através dessas actividades, permitindo suportar a sua gestão e aperfeiçoamento ao longo do tempo.

O LAGE2 é composto por vários grupos:

- Feira do Livro;
- Grupo Lúdico;
- Grupo de Empreendedorismo;
- Grupo de Fotografia do IST (GFIST);
- Portal de Apoio e Entreaajuda dos Estudantes do IST (PISTAE);
- Grupo de Contacto com Empresas.

## 2 INTEGRAÇÃO NO LAGE2

Quando soube que o LAGE2 fazia parte das actividades disponíveis para realizar no âmbito

- *Ricardo Silva, nr. 69641,  
E-mail: ricardo\_silva\_3657@tecnico.ulisboa.pt, Instituto Superior  
Técnico, Universidade de Lisboa.*

*Manuscript received Month Day, 2015.*

de Portfólio, chamou-me bastante a atenção, pois já conhecia algumas pessoas que faziam parte do grupo e também já tinha participado em actividades organizadas pelo mesmo em semestres passados, nomeadamente em encontros de jogos de tabuleiro dinamizados pelo Grupo Lúdico.

O passo seguinte foi escolher a qual dos grupos mencionados na secção 1 me iria candidatar.

Uma vez que o meu curso é multimédia com área aplicacional de jogos, o grupo que me chamou mais a atenção foi o Grupo Lúdico, e foi a esse que me candidatei.

### 3 ACTIVIDADES PROPOSTAS

As actividades que me propus a realizar foram as seguintes:

- Preparar e organizar encontros de jogos de tabuleiro, à semelhança dos realizados em semestres anteriores;
- Procurar e contactar potenciais patrocinadores para futuros torneios ou encontros de jogos de tabuleiro;
- Organizar um local para uma Game Jam;
- Organizar um torneio de videojogos.

[illegible]

### 3.1 Encontro de Jogos de Tabuleiro

À semelhança do semestre anterior, realizaram-se 2 encontros de jogos de tabuleiro, com uma estrutura idêntica. Estes encontros têm a duração de cerca de 5 horas (desde as 18h00 até às 00h00 com uma hora de intervalo para jantar) e no qual os participantes inscritos se juntam numa sala para jogar vários jogos de tabuleiro. Estes encontros foram sempre realizados com o apoio do Grupo de Estratégia Simulação e Tática (GEST), que se disponibilizava a emprestar os jogos a serem usados durante os encontros.

#### 3.1.1 Preparação

Numa primeira fase da preparação, foi preciso olhar para os calendários dos exames e entregas de projectos dos vários anos de modo a escolher-se uma data que não coincidissem com alturas de grande carga de trabalho.

Depois de algumas datas escolhidas, o passo seguinte foi contactar com o GEST de modo a saber a sua disponibilidade para levarem os jogos de e para o local da realização, bem como reservar uma sala com capacidade para albergar o evento.

#### 3.1.2 Divulgação

Antes da divulgação do encontro propriamente dita, foi necessário criar uma imagem chamativa para o evento em si, que seria usada posteriormente para os vários meios de divulgação.



Figura 1. Imagem usada para o 1º encontro de jogos de tabuleiro deste semestre.

Depois da imagem criada, foi preciso fazer a divulgação e, para isso, foram usados vários meios:

- Cartazes;
- Facebook;
- Ecrãs nos corredores do campus do Tagus;
- E-mail.

A divulgação por cartazes consistiu em imprimir a imagem relativa ao evento e colocá-la pelo campus do Taguspark.

A divulgação no facebook foi bastante directa e passou por criar e partilhar um evento de modo a atingir 2 objectivos: divulgar o evento e ter uma ideia do número de participantes esperados.

Também conseguimos obter permissão para colocar a imagem nos ecrãs disponíveis nos corredores do Tagus.

Por fim, enviou-se um e-mail a alguns professores que se pensou terem interesse em participar num evento deste estilo.

#### 3.1.3 Execução

Uma vez tudo preparado, a execução foi bastante simples. Em termos logísticos, foi apenas necessário saber quando era preciso abrir e fechar a porta de modo a nunca ficar a sala sem ninguém para tomar conta dos jogos. Quanto à execução em si, foi apenas necessário explicar cada um dos jogos aos participantes e jogar!

#### 3.1.4 Avaliação

Embora os encontros tenham decorrido sem problemas em ambas as vezes, o número de participantes por sessão sempre ficou um pouco abaixo do esperado, sendo as razões prováveis as seguintes:

- Falta de acesso ao campus do Taguspark à hora do evento;
- Pouca antecedência na divulgação;
- Estratégia errada de divulgação;
- Escassez de eventos e falta de sensibilidade para os mesmos.

Quanto ao primeiro ponto, é impossível ter controlo sobre a situação, pois no Grupo Lúdico não podemos garantir transporte a todos os participantes no evento (embora muitas vezes seja preciso dar boleia a alguém).

Quanto à antecedência de divulgação houve uma melhoria significativa do primeiro evento para o segundo, sendo que se vai continuar a tentar melhorar ainda mais a situação.

A estratégia de divulgação com maior alcance (e por conseguinte, maior influência) é sem dúvida a partilha do evento no Facebook e, no caso dos encontros de jogos, adoptou-se a estratégia de pedir aos vários elementos do grupo que partilhassem o evento na sua própria página e/ou páginas institucionais (IST, licenciatura de informática, mestrado de informática, etc) consoante tivessem disponibilidade. Isto fez com que o evento estivesse exposto muito pouco tempo, uma vez que as pessoas o partilhavam relativamente em simultâneo.

Para resolver este problema, e como será descrito mais abaixo, na subsecção 3.4, a estratégia usada foi outra, muito mais eficaz.

Por fim, a escassez de eventos e falta de sensibilidade ainda não está resolvida, mas já se estão a tomar medidas para que se inverta esta situação. Essas medidas passam principalmente por realizar uma parceria com o GEST de modo a se realizarem os encontros periodicamente. Pensamos que desta forma as pessoas já estarão mais alerta para a data dos encontros e será mais fácil de comparecerem aos mesmos.

## **3.2 Patrocinadores para os Jogos de Tabuleiro**

Existem dois objectivos principais nesta tentativa de procura e contacto com patrocinadores.

O primeiro é ter alguma independência em relação ao GEST no que toca aos encontros de jogos de tabuleiro, que se pretende que sejam cada vez mais frequentes. Tal independência é necessária pois, tal como referido na secção 3.1, todo o evento depende da disponibilidade do GEST em fornecer os jogos.

O segundo é que os patrocinadores possam disponibilizar prémios para futuros torneios de jogos de tabuleiro. Para esta situação não podemos estar dependentes do GEST, uma vez que os jogos que eles possuem não são possíveis de entregar como prémio.

Os passos necessários para que isto se possa concretizar são os seguintes:

- Pesquisa de potenciais patrocinadores;
- Contacto com os patrocinadores escolhidos;
- Possível negociação com os patrocinadores.

### **3.2.1 Pesquisa de Patrocinadores**

Este é o único passo completo desta actividade, que ainda se encontra numa fase muito inicial dado o pouco tempo desde a sua proposta, sendo que para já ainda só foi feita uma recolha de potenciais patrocinadores, enquanto que o contacto em si ainda não foi feito.

### **3.2.2 Contacto com os Patrocinadores**

O contacto com as empresas/lojas será feito por e-mail para depois esperar respostas. Se ao fim de algum tempo não se tiver obtido resposta passar-se-á a contacto telefónico com as mesmas.

### **3.2.3 Negociação com os Patrocinadores**

No caso de as empresas/lojas não mostrarem disponibilidade ou interesse para patrocinarem os encontros, já foram pensadas algumas propostas para aumentar o seu interesse, tal como acordos especiais com o LAGE2, em que os participantes nos eventos poderão obter alguma espécie de desconto ou benefício ao adquirirem produtos nas lojas correspondentes.

Eventualmente poderá ainda ser proposta venda directa de jogos nos eventos (servindo assim como um intermediário).

## **3.3 Local para uma Game Jam**

Uma Game Jam é um encontro de programadores/artistas que se juntam em equipas com o objectivo de realizar um videojogo desde a raíz, com duração entre 24 e 72 horas, com um tema específico.

Todos os anos (desde 2013) em Janeiro é realizada uma Global Game Jam, com duração de 3 dias. Para que isso seja possível, existem vários organizadores por todo o mundo que preparam locais específicos para que equipas interessadas se possam juntar e participar na Game Jam. Este local específico não é necessário (as equipas podem fazer todo o processo através de casa), mas parte da mística consiste em que as equipas se juntem todas no mesmo sítio de modo a poderem partilhar ideias e os seus resultados no fim do processo.

O LAGE2 pensou em organizar um destes locais no Taguspark, e algumas questões logísticas foram até pensadas e resolvidas,

como o local, comida, café e projectores para se poderem mostrar e partilhar ideias. Infelizmente, verificou-se que não haviam interessados suficientes para a realização da mesma, pelo que a ideia foi cancelada.

No entanto, não se deixou de parte a hipótese de organizar outra Game Jam no futuro, uma vez que estas acontecem com bastante regularidade e frequência.

### 3.4 Torneio de Videojogos

O interesse por videojogos tem crescido exponencialmente nos últimos tempos e um pouco por todo o lado. Cada vez mais se vêem ser realizados torneios de videojogos, sendo que nunca existe falta de interesse por parte da comunidade.

Isso aliado ao facto de alguns elementos do LAGE2 terem também um interesse em videojogos, fez com que fosse lançada a ideia de se organizar um torneio no Taguspark.

#### 3.4.1 Preparação

Para a realização do torneio, o primeiro passo foi apurar o interesse dos alunos no mesmo, bem como algumas perguntas para apoiar do ponto de vista logístico (se os participantes preferiam o torneio online ou presencialmente, que jogo preferiam, que formato de torneio preferiam, etc) e para isso foi realizado um inquérito online.

#### 3.4.2 Divulgação

Antes da divulgação propriamente dita, foi necessário criar uma imagem chamativa para o evento em si, que seria usada posteriormente para os vários meios de divulgação.

A divulgação do evento e do inquérito correspondente foi feita através de duas formas:

- Cartazes;
- Facebook.

A divulgação por cartazes passou por imprimir e colocar cartazes como os mostrados na figura 2 ao longo do campus do Taguspark.

Quanto à divulgação pelo facebook, e à semelhança do encontro de jogos, criou-se um evento no facebook que depois foi partilhado pelos elementos do Grupo Lúdico nas suas páginas pessoais e institucionais.



Figura 2. Imagem usada para o divulgação do torneio de videojogos

No entanto, houve uma fundamental diferença na partilha do evento: em vez de cada pessoa partilhar quando quisesse, houve um "calendário de partilha", de modo a não serem todas concentradas num ou dois dias. Este pequeno detalhe fez com que o número de respostas e visualizações fosse muito maior do que aquando do evento dos jogos de tabuleiro.

#### 3.4.3 Execução

O projecto encontra-se ainda numa fase inicial, pelo que a execução ainda não foi realizada, embora vá ser num futuro muito próximo (provavelmente a meio de Fevereiro).

Os dados dos inquéritos já foram recolhidos e já se fecharam uma série de informações, tal como o jogo do torneio, formato, local e número de inscritos.

As respostas foram tão animadoras que se está inclusivamente a considerar fazer dois torneios simultaneamente, embora de jogos diferentes.

## 4 TRABALHO FUTURO

Embora me tenha candidatado ao LAGE2 para a actividade de Portfólio, a experiência foi bastante interessante e agradável, pelo que penso continuar no grupo até ao fim da minha vida académica.

Tendo isto em consideração, existem alguns projectos que estamos a pensar desenvolver

no Grupo Lúdico (bem como acabar projectos inacabados do primeiro semestre) e que serão para realizar no segundo semestre, tais como:

- Workshop de Origami;
- Exposição do trabalho de um artista relacionado com jogos;
- Contacto com as empresas a respeito de patrocínio;
- Parceria com o GEST;
- Organização de um local para uma Game Jam;
- Realização do torneio de videojogos.

## 5 CONCLUSÃO

Penso que a minha participação no grupo está a correr bastante bem e prova disso é a minha vontade de continuar por mais tempo no mesmo.

Infelizmente nem todas as actividades a que me propus foram possíveis de realizar até ao fim, seja por falta de aderência da comunidade, seja por ainda não ter havido ainda tempo de as concluir mas, em qualquer dos casos, valeu pela experiência pois todos os projectos tiveram pelo menos uma parte inicial, que serve sempre para enriquecer a vivência e treinar algumas *soft skills* tão importantes no mundo empresarial. Foi também uma maneira de aprender com os erros, de modo a que não se tornem a repetir.

Por outro lado, foi sempre um orgulho fazer parte das actividades que se conseguiram organizar com sucesso, pois dão inspiração e motivação para continuar.

Espero que o resto do ano corra ainda melhor que o primeiro semestre e que se consiga concluir com sucesso tudo aquilo a que nos propusemos.

## APÊNDICE

### PROVA DE PARTICIPAÇÃO



## Certificado de Actividade

O LAGE2 - Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extracurriculares dos Estudantes - certifica que o(a) aluno(a) **Ricardo Silva**, com o número **69641**, realizou actividade neste laboratório durante o **1º** semestre do ano lectivo **2014/2015** no âmbito do(s) **Grupo Lúdico**, cumprindo o requerido pelo regulamento dos Portfolios Pessoais.

**Laboratório de Apoio à Gestão de  
Actividades Extracurriculares dos Estudantes**

O Presidente,

*Ricardo Ferreira*

Ricardo J. Ferreira