

aluno Sem limitação a Exatidão, respondido pelo LAGEZ  
Grupo Lúdico por insuficiência!

por incurrimento!



~~André Cruz, Gonçalo Varela,~~

**Palavras Chave**—Grupo Lúdico, LAGE2, Eventos, Workshop, Palestra.

◆

entre os vários colaboradores e fornecer o apoio necessário na realização dos eventos. O coordenador é responsável por essa gestão, por tomar decisões mais importantes quando necessário e também para servir de elo de comunicação entre o grupo e a direcção do LAGE2. Para conseguir atingir esses objectivos, era necessário que o coordenador estivesse sempre a par de todos os passos efectuados em cada uma das actividades. Com essa finalidade, foram marcadas várias reuniões ao longo do semestre com todos os colaboradores do Grupo Lúdico. Para transmitir essas informações à direcção e também para solicitar algum suporte que fosse necessário, existiram também reuniões entre a direcção e os coordenadores de todos os grupos do LAGE2. Tanto as reuniões internas do Grupo Lúdico, bem como as reuniões com a direcção encontram-se detalhadas em maior pomenor nas subsecções seguintes.

Num grupo responsável pela organização de variadas actividades distintas, é preciso que haja uma boa coordenação para monotORIZAR cada uma dessas actividades, dividir o trabalho

- 1) Self comparison

A direcção precisa de estar a par de todas as actividades e do estado das mesmas de todos os grupos que fazem parte do LAGE2 pois apenas dessa forma é possível existir uma boa gestão de actividades e de alocação de recursos. Com esse objectivo, existiram reuniões entre a direcção e os coordenadores de cada grupo. Nestas reuniões, os coordenadores tinham de

[illegible]

reportar toda a informação sobre as actividades que se estavam a organizar em cada grupo. Isto permitia à direcção verificar se os grupos estavam a ser bem geridos ou se era necessário adoptar novas estratégias. Este facto tornou-se uma boa ajuda e uma mais-valia uma vez que a direcção é formada por alunos que foram coordenadores no passado, e têm por isso uma grande experiência.

## 2.2 Reuniões com os elementos do Grupo Lúdico

Neste segundo semestre, foi preciso decidir as actividades que iriam ser realizadas, quais seriam os colaboradores que ficariam alocados a cada tarefa e também quais seriam as estratégias a seguir para a realização das actividades. Para tomar essas decisões e também para monitorizar a evolução de cada actividade, foram realizadas reuniões regulares com o grupo. Como a grande maioria da equipa tinha já iniciado as suas acções enquanto colaborador do Grupo Lúdico no primeiro semestre do ano corrente, existiam já algumas actividades iniciadas e com elementos delegados nas mesmas. Ainda assim, era preciso decidir quais dessas fariam sentido dar seguimento, quais deveriam ser descontinuadas e que novas ideias se juntavam às discutidas previamente e foi também isso discutido nas reuniões. Estas reuniões começaram por ter regularidade de duas reuniões por mês, pois é no início das actividades que existem mais detalhes a serem discutidos. Mais tarde, com as actividades bem encaminhadas e também com a chegada de épocas de maior carga horária de projectos e testes dos colaboradores, a regularidade das reuniões desceram. Com o objectivo da realização das cadeiras de Portefólio, entraram novos elementos para o Grupo Lúdico neste segundo semestre. Estas reuniões serviram também para os apresentar aos restantes membros, ao trabalho que já tinha sido realizado, e às actividades que iriam ainda ser realizadas.

## 3 ACTIVIDADES

O Grupo Lúdico organizou diversas actividades. Algumas foram realizadas com sucesso,

outras foram adiadas devido a não ser possível a sua realização. Todas essas actividades estão descritas com maior detalhe nas subsecções seguintes.

### 3.1 Workshop de Unity3D

#### 3.1.1 Planeamento

Conforme foi discutido no semestre anterior e novamente a na primeira reunião do Grupo Lúdico neste segundo semestre, uma das actividades a ser realizada deveria ser um *workshop*. Após uma sessão de *brainstorming* foi decidido que o tema global do evento seria os videojogos. Para que a actividade pudesse captivar o interesse do maior numero possível de pessoas, optámos por que esta fosse um *workshop* sobre o motor de jogo Unity3D. Tivemos em conta que não só é um motor de jogo bastante popular entre a comunidade de desenvolvimento de jogos, principalmente junto das empresas/estúdios mais pequenas(os), como é também parte integrante do currículo da disciplina de Programação 3D para Simulação de Jogos (PSJ) que está inserida na área de Sistemas Multimédia do Mestrado em Engenharia Informática e de Computadores. Consideramos que seria interessante se para o lugar de orador fosse escolhido alguém com ligação à nossa faculdade. Como tal a escolha recaiu sobre um antigo aluno que está a trabalhar na área de multimédia e dispõe de uma vasta experiência na utilização desta ferramenta. Sendo que alguns dos membros do grupo já mantinham contacto com o orador, a primeira abordagem foi algo facilitada. Conseguimos prontamente captar o seu interesse para este evento e como tal o processo de escolha de conteúdos a abordar e do próprio ambiente desejado para o evento de forma a tornar o mesmo apelativo aos participantes.

#### 3.1.2 Divulgação

Para a tarefa de divulgar o evento, fizemos rascunhos de materiais de marketing da nossa autoria, sendo que pouco depois, fomos incentivados a utilizar o recentemente formado grupo de Marketing do LAGE2 para nos ajudar a desenvolver estes materiais e a sua consequente divulgação. Colaborando então com

esse mesmo grupo, desenvolvemos um cartaz e outros materiais de marketing do nosso agrado para podermos começar a campanha de divulgação. Nos espaços comuns do campus fizemos uma divulgação física através da afixação de cartazes e distribuição de *flyers* à comunidade. Como uma outra forma de fazermos chegar a mensagem a mais pessoas fizemos uso das redes sociais, partilhando tanto nos nossos canais de comunicação como fazendo uso de canais de comunicação de parceiros frequentes.

### 3.1.3 Realização

A realização do evento ocorreu sem grandes percalços. Foi feita a prévia reserva e preparação da sala e, juntamente com o orador, realizados testes para verificar a funcionalidade dos equipamentos a utilizar durante a sua apresentação. Para que o conhecimento transmitido no *workshop* pudesse chegar a um número maior do que o de pessoas presentes na sala, foi resolvido que o evento deveria ser filmado para que posteriormente pudesse ser disponibilizado através das redes sociais. Sendo que o grupo do LAGE2 que anteriormente estava encarregue desta função não se encontra activo, as funções de filmagem e edição recaíram sobre os membros do Grupo Lúdico presentes. Por forma a medir o grau de satisfação dos participantes, foi enviado um questionário nos dias seguintes ao evento. De forma global as respostas foram positivas. Também nesse questionário foi pedido para que nos dessem sugestões para possíveis eventos que gostariam de ver realizados e uma grande maioria das respostas apontam para que seja dada continuidade a este tipo de evento e mesmo a este tema.

## 3.2 Palestra/Conversas Lúdicas

Dando continuidade a trabalho que o grupo anteriormente tinha mostrado interesse em desenvolver, sessões de palestras sobre vários temas. Em termos históricos existiu uma palestra anterior denominada então de "Conversas Lúdicas" com um formato particular em que os oradores interagiram entre si para responderem ao público reduzindo o tempo da

sua palestra individual. Esta versão do evento centrou-se no desenho de jogos em Portugal. Partindo então de algum trabalho já realizado, foi confirmado um orador de grande relevo na área dos videojogos, temática a qual decidimos abordar desta vez. Este orador, residindo num país estrangeiro, exigia apenas o pagamento da sua deslocação. Isto fez com que o próximo passo fosse o contacto de empresas com potencial interesse em patrocinar um evento centrado na temática do desenvolvimento de videojogos. Ao mesmo tempo houve uma tentativa de atrair um convidado da mesma área de actividade profissional dentro de Portugal que pudesse tornar a palestra no formato do evento "Conversas Lúdicas" ao mesmo tempo que permitiria manter o custo projectado inicialmente. Infelizmente constatámos que tanto as empresas potenciais patrocinadoras como potenciais convidados se tornaram difíceis de interpelar, ignorando contactos ou criando formas de adiar a resposta constantemente. Passado este período e de forma quase coincidente, na altura em que se tornou claro que não teríamos possibilidade de fazer descolar o orador original, este também se demonstrou, infelizmente por outras razões, indisponível a comparecer. Com isto aproveitámos o momento para reorganizar os esforços por detrás de uma ideia que fosse mais fácil de realizar, escolhemos então um novo convidado como ponto de partida para falar sobre outras temáticas que achámos podiam ser de grande interesse também, enquanto desta vez nos certificámos que escolhendo um convidado que dado a sua proximidade geográfica e natureza poderia fazer uma apresentação a um custo reduzido ou nulo. Assim feito estendemos o convite, que prontamente foi aceite. A realização da palestra em si foi agendada para o início do primeiro semestre, dado que na altura que nos vimos forçados a reformular o evento tornou-se muito difícil encontrar uma data ainda durante o segundo semestre, que atraísse a população académica a este evento dado a existência de semanas proibitivas com múltiplas avaliações de alunos.

### 3.3 Hobbies Lúdicos

Esta actividade quando pensada e definida mostrou o potencial de ter um dos temas mais abrangentes, e tinha como objectivo permitir aos alunos do instituto a partilha dos seus talentos e interesses extra-curriculares com toda a população do campus. Para realizar esse objectivo o Grupo Lúdico entrou em contacto com vários alunos com talentos distintos.

#### 3.3.1 *Montra de Desenhos da aluna Ana Salta*

A Ana Salta é uma aluna de Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores (LEIC) que tem como principal hobby o gosto pelo desenho. Para organizar uma exposição dos seus trabalhos, foi iniciado contacto através do colaborador Diogo Romão para avaliar o interesse e a disponibilidade da aluna. A resposta da Ana foi positiva até porque já tinha realizado previamente exposições semelhantes. Com esta resposta foi então preciso organizar e realizar a exposição, escolher o local, data e estratégia de divulgação. Como primeira fase, foi preciso escolher as obras que iriam ser expostas. Para isso foi marcada uma reunião com a Ana para ela mostrar o seu trabalho e aí escolher quais dessas fariam mais sentido para a exposição. Finda a escolha, decidimos que seria melhor expor cópias dessas obras para que estas não fossem danificadas na exposição. A razão principal para essa decisão foi o facto de a exposição não ter nenhum aluno a vigiar as obras. Assim, foi preciso digitalizar, manipular e melhorar digitalmente algumas dessas digitalizações e, finalmente, imprimir as cópias. Para expor, foi pedido à direcção do campus a autorização para a realização da exposição no átrio central do campus e também que nos fossem facultados os biombos onde iriam ser expostos os trabalhos. A divulgação do evento fez-se através das redes sociais através de criação de um "evento" no Facebook do Grupo Lúdico e divulgar esse evento na nossa página, na página do LAGE2 e também na página do campus. Para além disso decidiu-se também realizar um video com a Ana para promover o evento. Esse video foi gravado e editado pelo Grupo Lúdico e partilhado nos mesmos espaços. Para além das redes sociais

foi colocado um computador na exposição a reproduzir o video ciclicamente. Nesse video a Ana fez um desenho do início ao fim, mostrando assim todo o processo que realiza na elaboração dos seus trabalhos. O exposição dos trabalhos de Ana Salta realizou-se na última semana de aulas, de 26 a 30 de Maio, por ser um período onde já existia menor carga de projectos académicos entre os alunos.

#### 3.3.2 *Montra de Spray Art da aluna Sofia Ferreira*

No decorrer da organização da exposição de desenhos da Ana Salta, foi organizado pelo IEEE-IST Student Branch, um workshop de Spray Art. Esse workshop teve como oradora uma aluna do IST que tem como principal hobby a criação de obras utilizando esta técnica de Spray Art. Para dar continuidade aos Hobbies Lúdicos em semestres futuros, decidimos entrar em contacto com a aluna e a perguntar se estaria interessada, também, em expor os seus trabalhos e a dá-los a conhecer a toda a população do nosso campus. A aluna mostrou-se interessada, e será realizada no futuro uma exposição com os seus trabalhos.

#### 3.3.3 *Concertos de música de alunos*

A música é uma expressão de arte que abrange vários gostos, e por isso, organizar concertos de música vai de encontro com os interesses de vários alunos e restantes elementos do nosso campus. O Grupo Lúdico teve conhecimento de um aluno que tocava guitarra numa banda amadora. Esse aluno era conhecido de um dos elementos do grupo, o que facilitou o contacto com o mesmo. Esse aluno mostrou-se interessado na nossa proposta de realizar um concerto com bandas de alunos do campus. Infelizmente, os restantes elementos da sua banda não partilharam a mesma opinião, o que prejudicou a realização desta actividade. No entanto, o aluno continuou a mostrar-se interessado em colaborar com uma actuação a solo e sugeriu outros dois colegas, também ligados ao mundo da música, para colaborarem também neste evento. Um desses colegas participa como baixista noutra banda e aceitou o convite para participar neste evento e a outra colega compõe músicas. O Grupo Lúdico

entrou também em contacto com a direção do campus para pedir autorizações para a realização de um evento deste tipo, pois requer condições diferentes e produz um volume audível maior. Essa autorização foi concedida. Embora não tenhamos tido sido possível realizar este evento no decorrido semestre, acreditamos que vamos conseguir realizá-lo em semestres futuros.

### 3.4 Encontros de Jogos de Mesa

Havia já há muito o desejo dentro do grupo de realizar torneios ou encontros de jogos de tabuleiro. Tivemos conhecimento da existência de eventos de carácter semelhante ao que queríamos no campus Alameda, estabelecemos então contacto com os organizadores, o Grupo de Estratégia, Simulação e Tática (GEST), uma secção autónoma da Associação de Estudantes, a fim de criar uma parceria que pudesse com os meios já dispostos pelo GEST realizar este evento no campus Taguspark. Com o ponto central já angariado, os jogos de mesa detido pelo GEST decidimos passar ao passo de divulgação. Em conjunto com o GEST acordámos um *design* de cartaz com toda a informação necessária, para que pudesse ser divulgado tanto fisicamente no campus, como nos canais de comunicação digitais do Grupo Lúdico e GEST. Realizámos o primeiro encontro com grande sucesso apesar de um pequeno percalço na hora de arranque devido a um atraso dos nossos parceiros. Constatámos ainda uma grande satisfação de todos os participantes e organizadores, mostrando vontade em repetir o evento. Para a segunda edição a realizar criámos novos materiais de divulgação e tratámos da mesma, desta vez o *design* do cartaz ficou a cargo do grupo de marketing do LAGE2 com o qual colaborámos para chegar a um produto do nosso agrado. Alguns dos participantes da primeira edição comunicaram connosco o desejo de comparecer, mas dado a data de realização coincidir com uma semana de algumas entregas de projectos académicos não poderiam estar presentes. Este comunicar por parte de anteriores participantes mostra no entanto a sua fidelização ao evento em edições futuras. O facto de alguns dos que seriam parti-

cipantes habituais não poderem comparecer foi aliviado com a participação de novas pessoas nesta segunda edição. De forma a manter a mensagem na mente de possíveis interessados, e divulgar mais a realização do evento criámos dois *timelapses* que depois de editados foram colocados no canal de YouTube do LAGE2 e de seguida divulgados em vários canais de comunicação.

### 3.5 Torneio de Videojogos

Um dos objectivos do Grupo Lúdico para este semestre era o de organizar um torneio de videojogos, uma vez que este é um *media* muito popular no nosso público alvo, os estudantes do campus do Taguspark. Para isso foi iniciado um contacto com a Academic Program Manager da Microsoft Portugal através da colaboradora Rita Matias. Apesar de inicialmente a comunicação ser positiva e se ter falado em empréstimo de algumas consolas Xbox360 para a realização de um torneio, essa cedência não foi possível o que tornou impossível a realização desta actividade. Esperamos no entanto, realizar actividades semelhantes no próximo ano lectivo.

### 3.6 Torneio de Magic

O jogo de Magic é dos jogos de cartas colecionáveis mais conhecidos no Mundo e que se baseia num jogador com o barulho de cartas que construiu tentar vencer o baralho do seu adversário.

Pretendia-se então então criar um torneio deste jogo tão conhecido na faculdade, mas para a sua realização seria necessário conseguir patrocínios para ser possível um prémio/brinde pela participação das pessoas. Sem este brinde seria um evento com uma participação muito baixa ou nula, e não faria sentido realizar-se já que já que nos torneios que existem deste jogo é norma oferecer-se algo aos participantes pelo seu contributo.

Começámos então a entrar em contacto com empresas, na sua maioria lojas e sites, relacionadas com o jogo a fim de saber a sua disponibilidade em patrocinar o evento com a oferta de brindes. Contactámos as seguintes empresas: Magictuga, Kult Games, Devir, a representante

da Wizards em Portugal ( que é a criadora do jogo), Gruta dos Jogos, White Dragon, Gargula e a Lotus Market. Destas empresas todas, apenas duas contribuíram com brindes, a Gruta dos Jogos e a Lotus Market. Os brindes que ofereceram foram muito poucos. Com este grande obstáculo não foi possível realizar o evento, já que o nosso objectivo era ter a possibilidade de premiar os participantes e consequentemente resultaria num torneio mais interessante tanto para nós que estávamos a organizar, bem como para os participantes que teriam um objectivo ao participar.

### 3.7 Dinamizar o desporto no nosso campus

No desporto existem modalidades que necessitam de um grupo de jogadores para se praticar (p.ex. futebol, andebol, voleibol), frequentemente denominados por desportos colectivos. Muitas vezes os alunos querem praticar este tipo de desportos mas o facto de não encontrarem colegas de equipa ou adversários obrigam os a cancelar essa prática ou a adiar para datas menos convenientes.

Foi com este pensamento e intuito que resolvemos criar um meio para os alunos do campus poderem, com mais facilidade, encontrar os tão desejados e necessários jogadores. O nosso objectivo era criar um grupo onde vários alunos de campus se inscrevessem, com os seus dados, disponibilidade e desportos de interesse, para que deste modo pudessem ser contactados quando existisse um evento desportivo em actividade. Outro objectivo proposto foi, após um número considerável de inscritos, organizar eventos, como torneios ou "maratonas" (de acordo com as preferências desportivas dos alunos) entre os inscritos.

Durante a primeira reunião do Grupo Lúdico além de estipulados os objectivos da actividade foi pedido para se desenvolver os meios de publicidade/marketing e de gestão interna da actividade (cartazes, grupo no Google Drive para partilha de ficheiros) do evento bem como todo o material necessário para que os alunos se conseguissem inscrever (formulários, fichas de inscrição).

Após o desenvolvimento de todo o material

foi convocada uma segunda reunião em que o trabalho já criado foi apresentado ao grupo e enviado posteriormente ao grupo de marketing do LAGE2 para aprovação e divulgação.

Após a aprovação dos cartazes tratámos de os afixar e tornar público o evento, para que os alunos se pudessem inscrever. Infelizmente a aderência à actividade foi nula e os objectivos da mesma não foram atingidos.

## 4 CONCLUSÃO

Da realização destas actividades podemos tirar um balanço positivo em vários aspectos, desde o aparente crescimento de notoriedade dos eventos realizados pelo Grupo Lúdico têm vindo a ter como pela satisfação geral demonstrada pelos participantes desses mesmo eventos. Podemos dizer isto tudo apesar de alguns eventos não terem chegado a ser levados até ao final. Para alguns destes eventos no entanto isto não nos impediu de tirar partido das experiências das primeiras fases de organização e inclusivé ter eventos preparados para um arranque de novo ano lectivo com eventos num período mais cedo do que é habitual.

## AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem aos restantes membros do Grupo Lúdico, à equipa do LAGE2 e todos os grupos que servem de suporte à organização de actividades como sendo a direcção e o grupo de marketing.

**André Reis** Colaborador nas actividades de Palestra, Workshop de Unity3D, Hobbies Lúdicos e Encontros de Jogos de Mesa.

**André Cruz** Colaborador na actividade de "Torneio de Magic"

**Gonçalo Varela** Colaborador na actividade de "Dinamizar o desporto no nosso campus"

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

**Óscar Nunes** Colaborador nas actividades de Workshop de Unity3D, Palestra e Encontros de Jogos de Mesa.

**Ricardo Ferreira** Coordenador do grupo e colaborador nas actividades que necessitaram de apoio.

## APÊNDICE

### COMPROVATIVOS DE EXECUÇÃO



### Certificado de Actividade

O LAGE2 - Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extracurriculares dos Estudantes - certifica que o(a) aluno(a) **André Reis**, com o número **63547**, realizou actividade neste laboratório durante o **2º** semestre do ano lectivo **2013/2014** no âmbito do(s) **Lúdico**, cumprindo o requerido pelo regulamento dos Portfolios Pessoais.

Laboratório de Apoio à Gestão de  
Actividades Extracurriculares dos Estudantes

O Director Executivo,

**SIGN HERE** *António Cardoso Junior*

António Cardoso Junior





## Certificado de Actividade

O LAGE2 - Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extracurriculares dos Estudantes - certifica que o(a) aluno(a) **Óscar Nunes**, com o número **63569**, realizou actividade neste laboratório durante o **2º** semestre do ano lectivo **2013/2014** no âmbito do(s) **Lúdico**, cumprindo o requerido pelo regulamento dos Portfolios Pessoais.

Laboratório de Apoio à Gestão de  
Actividades Extracurriculares dos Estudantes

O Director Executivo,

**SIGN HERE**  
*António Cardoso Junior*

António Cardoso Junior



## Certificado de Actividade

O LAGE2 - Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extracurriculares dos Estudantes - certifica que o(a) aluno(a) **Ricardo Ferreira**, com o número **65939**, realizou actividade neste laboratório durante o **2º** semestre do ano lectivo **2013/2014** no âmbito do(s) **Lúdico**, cumprindo o requerido pelo regulamento dos Portfólios Pessoais.

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

O Director Executivo,

**SIGN HERE** *António Cardoso Junior*

António Cardoso Junior