

Tudo bem

Estágio Profissional IEFP - Miniclip

Egas Pinto Basto

(Relatório de Actividade)

Resumo— Desde o início do semestre que estagiei numa empresa do ramo, Miniclip. Este documento relata não só o dia-a-dia desse estágio mas também todo o processo de contacto inicial e minha candidatura ao posto.

Palavras Chave—Estágio, IEFP, Miniclip, Scrum.

Deixar as minhas ideias.

1 INTRODUÇÃO

DURANTE o primeiro semestre candidatei-me para um estágio profissional através do Instituto do Emprego e Formação Profissional (IEFP) a uma empresa de informática, Miniclip. Tendo sido aceite para um período de 1 ano só comecei no início deste semestre. Os escritórios da Miniclip em Portugal estão situados no Tagus Park perto das instalações do Instituto Superior Técnico (IST), o que facilitou ser trabalhador-estudante.

2 CONTACTO COM A EMPRESA

A Miniclip é uma empresa de desenvolvimento de jogos para telemóveis e jogos web. Foi fundada em 2001 por Robert Small e Tihan Presbie e desde então cresceu muito, tendo actualmente escritórios em Portugal, Suíça e Reino Unido.

A primeira vez que tive contacto com a empresa Miniclip como pontencial empregadora, foi numa das conferências da SINFO de 2011. Até então apenas conhecia a página web miniclip.com [1] onde já houvera passado tempo a jogar os jogos que disponibilizam. Nessa conferência, Sergio Varanda contou a história de como trabalhava para a Skype e foi contactado

pela Miniclip para abrir um escritório de desenvolvimento dedicado a jogos de telemóvel. Podia escolher abrir o escritório onde quisesse e por isso decidi abrir em Portugal. Na altura os escritórios portugueses ainda eram recentes e, por isso, podia apenas falar de um projecto. No final da conferência, alguns colegas e eu ficámos a falar com o Sérgio Varanda e algures no decorrer da conversa, ele deu-nos o seu contacto.

Foi só no fim da primavera de 2013 que eu decidi contactar a Miniclip sobre a possibilidade de me tornar seu colaborador. O cartão dado por Sérgio Varanda na conferência já há muito tinha sido perdido mas eu ainda me lembrava do nome dele e então decidi arriscar e mandar um email para sergio.varanda@miniclip.com. A verdade é que o email estava certo e consegui entrar em contacto com ele. Conte-lhe as minhas intenções e ele explicou-me que iam abrir estágios com o IEFP, exactamente para alunos acabados de tirar o curso ou em vias disso. Convidou-me a concorrer e redirecionou-me para as pessoas indicadas.

3 PROCESSO DE CANDIDATURA

O email inicial foi mandado a dia 18 de Julho de 2013, mas só dia 8 de Agosto fui redireccionado a falar com a Rita Pais, *Recruitment Assistant*. A Rita ficou de me contactar para marcar a entrevista. Dia 20 de Agosto, não tendo ainda recebido nenhuma resposta, fiz então mais uma tentativa de contacto e com

- Egas Pinto Basto, nº. 58381,
E-mail: egas.ist@gmail.com
aluno de Eng. Informática e Computadores,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue em Junho de 2014.

(1.0) Excelent (0.8) Very Good (0.6) Good (0.4) Fair (0.2) Weak	ACTIVITY					DOCUMENT						
	Objectives x2	Options x1	Execution x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
	2	1	4	0.8	7.8	0.25	0.2	0.2	0.23	0.5	0.5	1.88

isso ficou marcada uma entrevista para dia 27 de Agosto.

A entrevista foi conduzida por Sérgio Varranda, *Head of Mobile*, Marius Monalache, *Studio Manager* e Mikael Suvi, *Senior Development Lead*. Visto o Marius e o Mikael não serem portugueses a entrevista foi conduzida em inglês. Todas as perguntas feitas foram de cariz técnico focando-se na técnica de resolução de problemas e não tanto na técnica de programação em si. Fui informado que, apesar de estar a ter aquela entrevista, como Gilberto Medeiros, Developer Lead, estava de férias, teria de voltar para ter uma entrevista com ele. Esta foi marcada para dia 5 de Setembro.

A segunda entrevista foi só entre mim e o Gilberto Medeiros e foi em português. A entrevista constou apenas numa pergunta técnica, similar às apresentadas anteriormente. Após isso ficámos a falar sobre a empresa em si e eu pude tirar muitas das minhas dúvidas. Foi aí que descobri que também estavam a concorrer dois colegas meus dos IST que conhecia bem. Entrei em contacto com eles e descobri que ainda não tinham todos feito as suas entrevistas. E, através deles, fui-me mantendo a par dos outros processos de candidatura.

Só a 17 de Setembro recebo o telefonema a dizer que fui aceite para o estágio. Foi-me pedido um conjunto de documentos, entre os quais o Certificado de Habilitações. Este é um documento passado pelo IST que prova que de facto tinha a licenciatura concluída, fato importante pois subia-me no escalão do estágio e a remuneração era consideravelmente maior. No entanto a secretaria do IST informou-me que só podia pedir tal documento depois de pedir o Diploma, que para além de ser caro (cerca de 50€) podia demorar até 2 meses a ser lançado. Para agravar a situação, a reitoria da Universidade Técnica de Lisboa (UTL) estava em processo de fusão com a da Universidade de Lisboa (UL) e isso implicava que, até todo este processo estar concluído, não emitiam qualquer tipo de documentos. Para colmatar esta falha pedi um documento oficial que justificasse a razão da reitoria não emitir o certificado, assim como o registo das cadeiras concluídas onde se poderia ver que a soma dos créditos dava os 180 necessários para acabar

o curso. Esperei que isso fosse o suficiente para o IIEFP aceitar a nossa proposta a estágio. Tanto eu como a Miniclip fomos apanhados de surpresa quando nos disseram que só mesmo o certificado de Habilitações podia provar a minha licenciatura, e que teríamos de esperar até o ter para começar o estágio.

Foi a dia 7 de Outubro que por fim recebemos a confirmação por parte do IIEFP que este houvera aprovado o estágio. Isto passou-nos para a segunda fase onde os documentos a preencher já eram para o IIEFP directamente. Embora os documentos tivessem sido entregues, o tempo ia passando e não tínhamos novidades em relação ao estágio. A 14 de Novembro informaram-nos então que, como o processo de estágio tinha sido pedido para todos os novos colaboradores da empresa, o processo só destravava quando todos tivéssemos os documentos em ordem. Um de nós, por razões que não valem a pena referir, não a tinha. Tentámos pedir para os restantes começarem logo estágio, que o outro iniciaria quando pudesse, mas foi rejeitado, exactamente com a justificação de que estávamos todos dentro do mesmo processo. Por isso foi decidido cancelar esse processo de estágio e iniciar 4 novos, individuais. Isto implicou que todo o processo com o IIEFP desde a aprovação do estágio assim como a confirmação da atribuição tivesse que recomeçar. Só a 6 de Janeiro de 2014 começou então o nosso estágio, quase 6 meses após o contacto inicial. No entanto por nos considerar já colaboradores, apesar destas complicações, a Miniclip convidou-nos para o jantar de Natal da empresa.

4 METODOLOGIA DE TRABALHO

No primeiro dia foi-nos pedido para chegarmos umas horas mais tarde para eles terem tempo de preparar tudo. Combinamos ir juntos e tendo chegado lá, Gilberto Medeiros, o nosso *line manager*, direccionou-nos de forma semi aleatória para 3 cadeiras e com elas um projeto onde trabalhar. O meu projeto era um jogo de palavras com o nome de código, STOP. Este baseava-se no jogo que as crianças jogam, em que têm uma letra e 5 categorias e têm que arranjar uma palavra começada com aquela

letra para cada categoria. O primeiro a acabar grita "Stop!" e o todos têm de parar de escrever. Conta-se o número de palavras certas e adiciona-se à pontuação final. Embora baseado nesse jogo, a versão em que iria trabalhar, já não partilhava de quase regra nenhuma com o original. Durante toda a época do meu estágio respeitante a esta actividade de Portfolio Pessoal, fiquei alocado a este projecto. Por questões de natureza comercial não posso revelar muitos detalhes do projeto. Posso, no entanto, explicar a metodologia de trabalho da empresa e a que fui sujeito durante o estágio.

Foi atribuído a cada um de nós um *buddy*, um outro programador que serviria de guia e com o qual poderíamos tirar dúvidas, caso existissem. O trabalho dos *buddies* era o de guiar-nos na direcção certa de forma a sermos produtivos o mais cedo possível. O meu *buddy* chama-se Nuno Monteiro e é o único programador que também estava a trabalhar no meu projecto. A equipa de desenvolvimento era então composta apenas por mim e por ele, sendo ele o *Technical Owner* do projecto. Utilizando a mesmas palavras que foram usadas para me explicar este conceito, o *Technical Owner* "é o responsável pelo sucesso técnico do projecto". Qualquer tipo de decisão de natureza técnica era da responsabilidade dele.

Gilberto Medeiros é o nosso *Line Manager* e é o responsável por toda a equipa de desenvolvimento em ambientes iOS. Existem outras equipas na Miniclip cada uma com a sua função e com o seu *Line Manager*. Todas as semanas, para nós estagiários, ou de duas em duas semanas, para os restantes, o nosso *Line Manager* tem uma reunião *One-on-One* connosco, coloquialmente conhecida como O3. Estas serviam para ele nos conhecer melhor e para podermos ter um tempinho em que podemos reportar o que entendermos sem as distrações exteriores. Nestas aproveitei para tirar dúvidas técnicas que tinha, sugerir ideias novas, assim como pedir concelhos relacionados com o meu desenvolvimento pessoal e profissional.

O nosso projecto usa como metodologia de trabalho o Scrum. Utilizando a definição da Wikipedia: [2] "O Scrum é um processo de desenvolvimento iterativo e incremental para o gerenciamento de projetos e desenvolvimento

de software ágil". Este método de trabalho já nos houvera sido lecionado no IST na cadeira de Engenharia de Software (ES), pelo que me adaptei com facilidade. A gerir esta metodologia tivemos Pedro Nande, o nosso *Scrum Master*, que acompanhou todas as nossas reuniões. A função do *Scrum Master* não é a de tomar decisões nem a de gerir a equipa, mas sim a de garantir que a equipa está a seguir os ideais do Scrum, e que nenhum impedimento deste ideais que prejudique a produtividade da equipa ocorra. Associada a esta metodologia de trabalho estão também as reuniões diárias ditas como, *Daylie Stand-Up meetings*. Estas são reuniões curtas, com a duração máxima de 15 minutos, feitas de pé, em que a equipa de desenvolvimento reporta o que fez no dia passado e o que vai fazer no próximo dia. Deste modo, toda a gente da equipa, assim como o *Project Owner*, tem noção do trabalho do resto da equipa.

O *Project Owner* (a não confundir com *Technical Owner*) é alguém da equipa de produção que gere o projecto e serve de ponte entre a equipa de desenvolvimento e todos os *stakeholders*. Alocado ao meu projecto estava Samuel Ribas. Todas as semanas ocorre uma reunião de planeamento e de retrospectiva da semana anterior. Nestas o *Project Owner* explica o objetivo para a próxima semana e tendo priorizado o *Backlog* de tarefas do projecto e com as nossas estimativas de custo, decide as tarefas que a equipa se compromete a completar durante a semana. Sempre que havia algum tipo de decisão sobre o projeto que não nos cabia tomar, ou porque eram de natureza artística ou de natureza do *design* de jogo, era perguntado ao Samuel qual rumo seguir.

Por fim todas as semanas existe uma reunião com todos os colaboradores da miniclip onde os diferentes produtores reportam o estado dos diferentes projetos da Miniclip. Esta é uma reunião pequena, cerca de 15 minutos, e decorre na cozinha mesmo antes da hora de almoço. No seguimento desta reunião existe uma mais longa depois do almoço só para os *developers*. Esta tem a mesma filosofia que a anterior, ou seja, reportar o estado dos diferentes projetos mas sobre o ponto de vista técnico. Cada *Technical Owner* explica o o que foi feito

nessa semana e que decisões técnicas foram tomadas. Se alguém tem alguma coisa a discutir com o resto da equipa toda, aproveita este tempo para o fazer. Desde novas tecnologias que apareceram ou mesmo soluções tomadas para problemas específicos, de tudo um pouco foi falado nestas reuniões.

5 CONCLUSÃO E RESUMO

Embora o meu contacto inicial com a Miniclip ~~ter sido~~ em Julho do ano transacto só em Setembro foi marcada a entrevista para a integração de um estágio profissional através do IEFP na empresa Miniclip. Mesmo tendo sido aceite pouco tempo depois da entrevista, o processo burocrático demorou mais do que é normal e o estágio só iniciou a Janeiro deste ano.

Iniciei o estágio com mais dois colegas do IST, no entanto cada um foi trabalhar num projecto diferente. A metodologia de trabalho usada pela Miniclip é a conhecida Scrum. Esta envolve um conjunto de reuniões diárias e semanais para facilitar o processo de desenvolvimento. Para além destas a Miniclip tem ainda reuniões que caem fora da metodologia do Scrum.

Ainda estou a estagiar na Miniclip e o estágio deve decorrer até Janeiro do ano que vem, no entanto esta actividade foca-se apenas nos dois primeiros meses. Para além das responsabilidades para com a empresa ainda mantive a minha matrícula no IST onde tive inscrito como trabalhador-estudante, em tempo parcial.

REFERÊNCIAS

- [1] <http://sapo.miniclip.com/games/pt/> Página da Miniclip, versão portuguesa
- [2] [http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(software_development\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Scrum_(software_development)) Página da wikipédia sobre a metodologia Scrum, visitada a 4 de Junho de 2014

APÊNDICE

COMPROVATIVOS DE EXECUÇÃO



Declaração

Para os efeitos de apresentação na universidade, declara-se que Egas Lopes da Costa Pinto Basto, portador do Cartão de Cidadão nº 13381555, válido até 11/11/2018, é estagiário da Miniclip Portugal, Unipessoal Lda., ao abrigo da medida Estágios Emprego do IEFP, desde 06/01/2014 terminando previsivelmente em 05/01/2015.

Porto Salvo, 4 de Junho de 2014


MINICLIP
PORTUGAL
Miniclip Portugal, Lda
Taguspark, 2740-122 Oeiras
NIF: 509371388
www.miniclip.com
Direcção de Recursos Humanos