

Compiling the History of the "Área de Jogos do IST"

António Machado

Relatório de Aprendizagem

Resumo—Para esta actividade foi desenvolvido um Website, de acordo com alguns requisitos do Professor Rui Prada, que desse uma noção do que foi feito ao longo dos 8 anos nesta área e que permitisse visualizar futuros projectos a serem desenvolvidos. Foi então criado um website, inspirado no antigo site do professor, utilizando a ferramenta de Web design "Wordpress". O site ficou dividido em secções, uma página para a biblioteca de jogos, uma para notícias, uma para forum e outra que foi chamada de MOJO (MOtra JOgos). Na biblioteca é possível visualizar todos os jogos que foram feitos, utilizando diferentes filtros (Ano tipo de jogo, etc), os jogos são demonstrados em formato de grelha com vários "thumbnails", e ao premir num deles é possível ver uma breve descrição , imagens e um vídeo do jogo. Nas notícias vão estar informações sobre eventos e últimas novidades da área. A MOJO não foi desenvolvida pelo grupo, mas ficou um link para redirecionar as pessoas para a página correcta.

1 INTRODUÇÃO

O objectivo principal desta atividade, tal como o título do relatório indica, é compilar a história da área de jogos do IST. Mas o trabalho desenvolvido, foi muito mais além do que uma mera compilação de informação. Devido ao grande número de participantes e à falta de organização da informação, esta atividade foi dividida em 3 tarefas, das quais me coube a mim e a outros 2 colegas criar uma página Web, onde se pudesse meter e mais tarde consultar todos os jogos criados pelos alunos das disciplinas de Tecnologias de Jogos e Simulação (TJS) e Desenho e Desenvolvimento de Jogos (DDJ). As outras duas tarefas foram descritas no relatório de atividade.

2 REUNIÕES

Ao longo da realização da atividade foram feitas várias reuniões, de modo a introduzir as

- *António Machado, nr. 68122,
E-mail: antonio.machado@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.*

[Redacted] Relatório submetido a 17 de Janeiro de 2015

pessoas à atividade, a organizá-las em tarefas e para apresentar e receber feedback do professor responsável. Ao todo realizaram-se 5 reuniões, das quais compareci em 3.

2.1 Primeira reunião

Esta reunião teve como objectivo introduzir as pessoas à actividade. Aqui conheci todos os membros envolvidos. Foi nos explicado também o que era esperado de nos e os objectivos a atingir no final da atividade. O professor Rui Prada definiu que tínhamos que para além de organizar e compilar os jogos criados num catálogo , entrar em contacto com todos os alunos que frequentaram as cadeiras da área, de modo a criar uma rede para estes manterem contacto e estarem a par de futuros eventos, como também para obter informação sobre as suas atuais funções e também desenvolver uma página Web, que contivesse informação sobre os jogos criados e futuros eventos a realizar. No final o professor pediu que cada aluno desenhasse um protótipo de uma possível página Web.

2.2 Segunda reunião

Aqui foram apresentados os protótipos e discutidos os requisitos do professor para a página, como também as ferramentas a utilizar para o seu desenvolvimento. Ao qual foi sugerido a utilização da ferramenta "Wordpress".

2.3 Terceira reunião

Foi discutido aqui a atribuição de tarefas a realizar, das quais me coube a mim e mais dois colegas desenvolver a página Web. Foram criados outros dois grupos de dois alunos para as restantes tarefas.

2.4 Quarta reunião

Esta reunião serviu para apresentar o trabalho feito até ao momento e receber feedback do professor. Após demonstrar-mos o trabalho o professor sugeriu em fazer algumas alterações a website eliminar qualquer informação nos espaços laterais da página, apenas no centro; apresentar os jogos em forma de grelha com thumbnails de imagens ou vídeos de cada jogo e que ao carregar num deste que abrisse um pop-up. Foram nos dados também as referências de alguns sites para ter-mos uma ideia melhor do que o professor queria.

2.5 Quinta reunião

Foi a última reunião realizada, onde cada grupo mostrou os seus trabalhos finais de modo a receber a aprovação do professor. No nosso caso não foi possível apresentar nada pois os servidores estavam em baixo nesse dia. Algo que tivemos que fazer noutro dia por email com o professor.

3 EQUIPAS

Ao todo foram formadas 3 equipas, duas de 2 membros, uma para o catálogo e outra para criar uma rede de ex-alunos. A última equipa, onde constam eu e mais 2 colegas, ficou encarregue de criar a página Web. Eu e outro colega pertencemos à Alameda e o terceiro ao campus do TagusPark, algo que impossibilitou o grupo de se encontrar pessoalmente para

O grupo é da Alameda

trabalhar, tirando nas reuniões. No entanto comunicámos sempre através do Skype, o que nos permitiu trocar ideias e estar a par do que cada um estava a fazer. E como a ferramenta que foi utilizada permitia trabalhar-mos ao mesmo tempo, levou com que o trabalho se realizasse de forma contínua e sem grandes problemas. Com os outros grupos foi sempre realizada uma comunicação via email, para marcar as reuniões.

4 ESTUDO INICIAL

Foi nos pedido inicialmente que realizássemos várias pesquisas para juntar-mos ideias para uma possível página para a área de jogos, de modo a desenvolver um possível protótipo em papel, como também possíveis ferramentas que nos ajudassem a desenvolver a mesma. Visitei diversos sites de jogos para inspiração, dos quais me baseei principalmente no humblebundle.com e steampowered.com. O professor sugeriu-nos mais tarde também para ver-mos o site tocaboca.com. Foi a partir destes que desenvolvi depois um protótipo. Para a ferramenta a utilizar, explorei na Internet quais as que haviam disponíveis, que fossem gratuitas e que ao mesmo tempo permitissem uma criação rápida e simples sem conhecimentos prévios. Descobri uma chamada Wix que permitia fazer exatamente isso. Passada esta semana de estudo, na segunda reunião decidiu-se então utilizar antes a ferramenta "Wordpress", pois o professor tinha acesso a esta mesma, e assim podia-nos dar mais facilmente feedback e que permite também uma criação rápida e simples de uma página Web.

5 WEBSITE

5.1 Protótipo

Para desenhar um protótipo, foi necessário fazer uma pesquisa inicial, tal como foi descrito anteriormente. Pesquisei sites próprios de venda de jogos, para perceber como estes disponham a sua informação. Inspirei-me ao todo em 3 sites, steampowered, humblebundle e origin, cada um com maneiras diferentes de expor os jogos. Retirei ideias dos 3 e comecei a desenhar, juntamente com um dos colegas. Como não

*TODA ESTA SEÇÃO 5 afunilar
não serve ao objectivo da Aprendizagem!*

pude comparecer na reunião em que se apresentou estas ideias, foi enviado por email ao professor os desenhos feitos. Em anexo ficam duas imagens do que foi enviado.

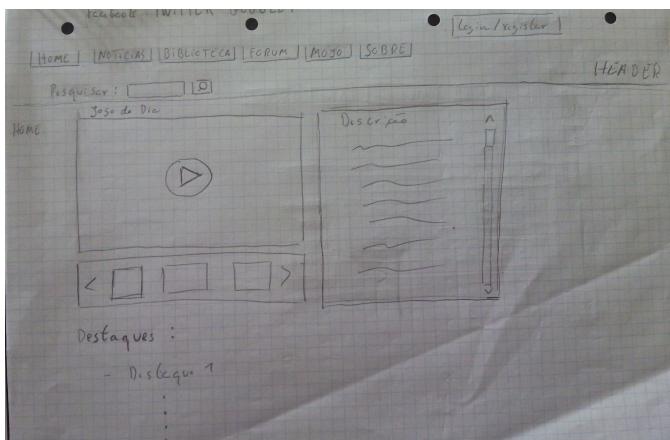


Figura 1 Desenho página inicial

Figura sobre a qual referida no Texto!

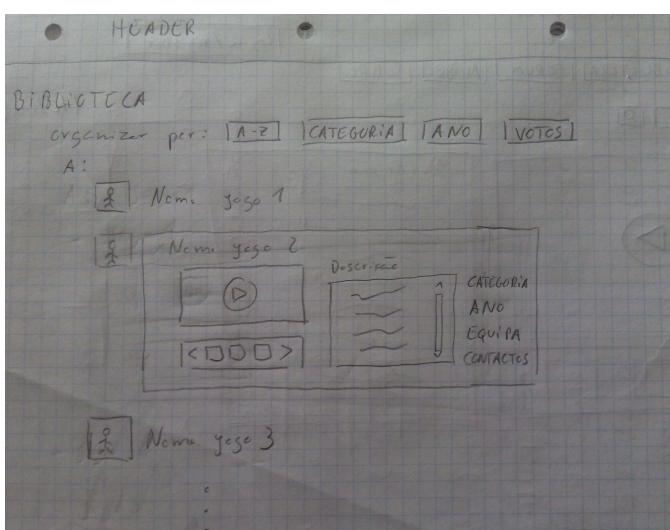


Figura 2 Desenho página biblioteca

Figura sobre a qual referida no Texto!

5.2 Ferramenta

Antes do professor ter proposto a utilização do "Wordpress", foi também realizado uma procura inicial de possíveis maneiras de desenvolver um Website. Como não tinha experiência a desenvolver este, programar à mão, não era uma alternativa muito viável de modo a obter os resultados desejáveis. Logo procurei por ferramentas que fizessem isso por mim automaticamente. Consultei um amigo que já tinha feito alguns websites e ele sugeriu utilizar a

ferramenta *online Wix*. Explorei como funcionava e posso dizer que não era muito intuitivo. No entanto, após uma das reuniões o professor Rui Prada sugeriu a utilização da ferramenta "Wordpress", pois era algo que ele já conhecia e tinha também acesso. Logo optámos desenvolver o *site* a partir deste. Tal como o *Wix*, não era uma ferramenta em que se pudesse logo começar a trabalhar pelo que foi necessário fazer algumas experiências antes de começar a desenvolver o *site* final, para me ambientar a esta.

5.3 Desenvolvimento

Esta foi a etapa mais complexa, pois envolveu bastante trabalho e apresentou muitos desafios que tivemos de ultrapassar.

Após explorar a ferramenta que iria ser utilizada, "Wordpress", de forma a conhecermos melhor as potencialidades e as restrições que esta apresentava. Depois de alguma investigação, percebemos que esta ferramenta implicava:

- Escolha de um tema adequado;
- Selecção de *plugins* para guardar e apresentar a informação multimédia;
- Programação de alguns aspectos para ter comportamento não presente no tema.

Era importante a escolha de um tema adequado, pois era o tema que controla a forma como a informação é disposta e o aspecto do Website em si. O tema tinha também que permitir o redimensionamento da informação exposta, para se poder ver diversos dispositivos, ou seja, permitir que o website seja apresentado com qualidade, quer em tablets, telemóveis ou computadores. Também teria de ser simples e adaptável, de forma a cada página ter apenas a informação essencial e não ter espaços em branco.

Para os *plugins*, foi difícil encontrar um que satisfizesse todos os nossos requisitos pois, geralmente, satisfaziam apenas alguns. Estes requisitos eram portanto:

- Dispor a informação sob a forma de uma grelha;
- Cada elemento da grelha ser apenas um *thumbnail* com uma imagem ou vídeo;

- Ao carregar num *thumbnail* apresentar uma janela *pop-up* com toda a informação, vídeo e imagens do jogo respectivo;
- Filtros que permitiriam seleccionar a informação a ser visualizada.

Dado que os *plugins* gratuítos não nos ofereciam todos estes requisitos necessários para completar o *Website*, foi preciso comprar um *plugin*, que permitiu criar uma galeria de imagens muito mais funcional e atractiva.

A programação de alguns aspectos para acrescentar ou modificar comportamento nos temas, foi bastante difícil e por isso, reduzida, devido a falta de experiência em programação para *websites*.

5.4 Resultado

O *website* final ficou dividido em 5 secções. Uma para a "Home", uma para a "Biblioteca", outra para as "Notícias", uma para a "MOJO" e por último uma intitulada "Quem Somos".

A *Home* é ua página inicial, tem algumas imagens de jogos com um *link* para a "Biblioteca"e as últimas notícias, onde são apresentadas as cinco mais recentes.

Na biblioteca estão dispostos todos os jogos desenvolvidos na área. Estes estão organizados por diversos filtros, como o ano em que foram realizados e a sua categoria. Os jogos são dispostos em formato grelha, utilizando um *thumbnail* de uma imagem do próprio jogo, que ao ser seleccionado irá abrir uma janela de expansão onde se pode ver uma descrição do jogo, imagens, um vídeo e os autores do mesmo. Ao carregar nas imagens é aberto um *slideshow* que permite visualizá-las num formato maior e mais apelativo.

Nas notícias vão estar *posts* de futuros eventos a serem realizados, jogos em destaque, etc.

A MOJO não foi desenvolvido, pois não era uma tarefa que nos competia, mas no site fica um *link* para redireccionar as pessoas à página apropriada.

Em anexo seguem imagens do trabalho realizado com a ferramenta "Wordpress".

6 DIFICULDADES

Foram várias as dificuldades encontradas começando, pela altura em que a atividade teve

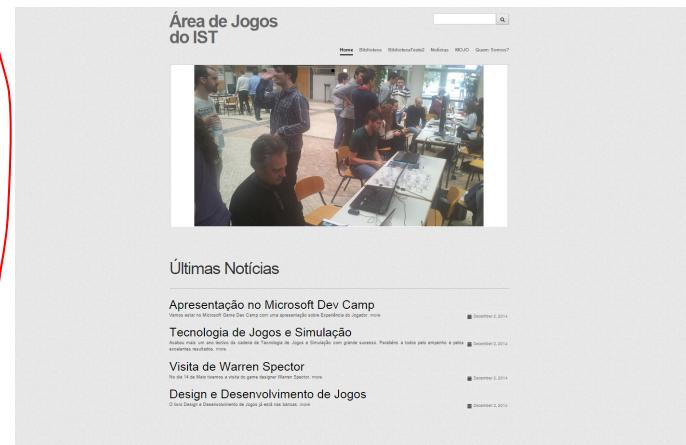


Figura 3. Página inicial desenvolvida.

Figura abrindo referida no Texto!



Figura 4. Página biblioteca desenvolvida.

Figura abrindo referida no Texto!

início. Esta começo numa altura, que coincidiu com teste e entregas de projetos, algo que dificultou de tempo e conciliação das tarefas como também a presença numa reunião. O facto de a atividade se realizar em grande parte no campus do TagusPark e um dos membros pertencer a este, dificultou também o desenvolvimento do trabalho como a presença nas reuniões. Devido a inexperiência na criação de páginas e na utilização das ferramentas necessárias e ao facto de os dados estarem bastantes dispersos, foi necessário perder tempo com a aprendizagem e organização dos dados, algo que atrasou o desenvolvimento também.

7 CONCLUSÃO

Quando escolhi esta atividade, não esperava fazer o que foi descrito neste relatório. Esperava algo mais na ordem da leitura e escrita, em vez de algo mais virado para a informática. Talvez

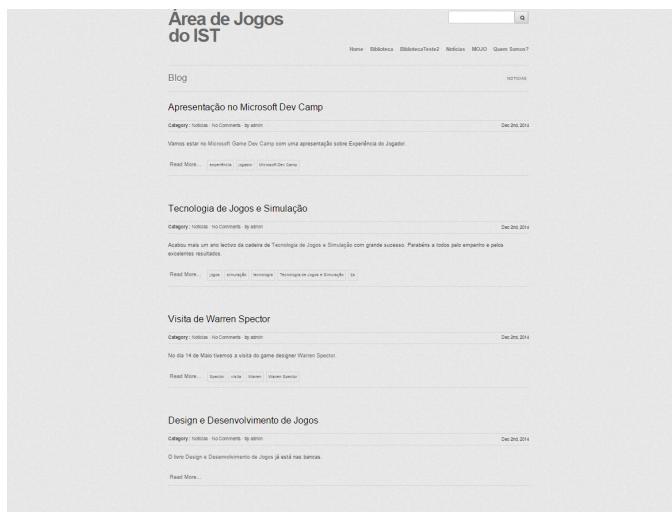


Figura 5. Página notícias desenvolvida.

Figura abre para referida no Texto!

por sermos um grupo grande, tendo em conta também que o número inicial de alunos era 3, e pela informação estar um bocado desorganizada, isso não tenha sido possível. Apesar de não ter aprendido muito sobre o que foi dado nas cadeiras nesta área, sinto que foi possível ter uma noção do que é trabalhar numa equipa grande, com diferentes grupos, para tentar atingir um objectivo único. No entanto também aprendi a utilizar uma ferramenta que um dia me poderá vir a ser útil. Penso que o resultado final desta atividade, após um mês e meio de trabalho, foi bem conseguido e fico contente por ter minimamente ajudado a revelar esta área extremamente interessante e com grande futuro ao público.

*Nestas Tipos de documentos (Técnico)
a Conclusão deve começar com
um Resumo do assunto abordado
e depois deve realçar os resultados*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao professor Rui Prada que acompanhou toda a execução desta actividade de um modo pro-activo e que mostrou empenho para que a actividade fosse bem sucedida. Também gostaria de agradecer aos meus colegas de trabalho André Pires, André Bico, Francisco Dourado, João Reis, Sancho de Mascarenhas e Alexandre Pimentel pelo vosso esforço e pelo que para mim foi um grande trabalho realizado ao longo deste mês e meio.