

COLABORAÇÃO NO GRUPO LÚDICO DO LAGE2

Miguel Nicolau de Oliveira

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Este relatório tem como principal objectivo expor o meu ponto de vista sobre o que aprendi em todas as actividades nas quais estive envolvido ao longo deste semestre no âmbito da minha participação no Grupo Lúdico do LAGE2. Irei reflectir sobre todos os pontos positivos e negativos da minha experiência. Após esta reflexão, irei procurar perceber quais as principais experiências e aprendizagens adquiridas ao longo deste semestre e em que poderão ser úteis no meu futuro pessoal e profissional.

Palavras Chave—LAGE2, Grupo Lúdico, planeamento, organização, realização de eventos, trabalho de equipa.

1 INTRODUÇÃO

INSERIDO na Área Cultural do Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extra-curriculares dos Estudantes, o Grupo Lúdico tem como principal objectivo proporcionar à comunidade académica do campus Taguspark do IST actividades de carácter lúdico, potenciando a diversão, competição saudável e espírito de equipa entre os alunos.

No início deste semestre, vários colegas meus sugeriram que me integrasse no Laboratório de Apoio à Gestão de Actividades Extra-curriculares dos Estudantes (LAGE2) como colaborador. Foi uma sugestão que segui com todo o gosto pois já conhecia este núcleo e alguns dos seus membros. Após ter entrado para o LAGE2, chegou então a altura de escolher em qual dos grupos iria ser integrado. A escolha final residiu no Grupo Lúdico. Este projecto cativou-me não só por estar à procura de uma actividade que pudesse usar para a cadeira de Portefólio Pessoal IV mas também porque é fácil constatar que a comunidade do campus Taguspark tem um défice na oferta de

actividades que não estejam ligadas ao mundo académico. Não tirando o valor que essas actividades trazem ao enriquecimento curricular, não deixa de ser verdade que existe também a necessidade de, por vezes, abstrair-nos destes temas com actividades de carácter lúdico. Tendo isto em conta, a possibilidade de poder contribuir para contrariar esta tendência chamou a minha atenção.

2 O GRUPO LÚDICO

A equipa que constitui o Grupo Lúdico contou com oito elementos. Como em qualquer grupo que necessita de trabalhar em equipa, as relações inter-pessoais dentro do mesmo são um factor determinante para o sucesso do projecto. No caso do grupo lúdico, grande parte dos elementos já se conhecia e mantinha boas relações pessoais e profissionais, o que tornou a integração de todos os membros bastante mais fácil. Outro dos benefícios que o conhecimento prévio dos vários elementos do grupo nos trouxe foi o facto de este conhecimento facilitar bastante a coordenação das tarefas, o que nos permitiu diminuir o número de reuniões oficiais em que deveriam estar presentes todos os membros do grupo. Visto que um grupo com oito elementos, todos eles com horários diferentes, tornaria bastante complicado o agen-

- Miguel Nicolau de Oliveira, nr. 63575,
E-mail: miguel.nicolau.oliveira762@gmail.com
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received June 06, 2015.

| (1.0) Excellent | LEARNINGS | | | | | | DOCUMENT | | | | | | |
|-----------------|-------------|------------|-------------|-----------|------------|-------|--------------|-------------|----------|------------|-------------|-----------|-------|
| (0.8) Very Good | Context × 2 | Skills × 1 | Reflect × 4 | Summ × .5 | Concl × .5 | SCORE | Struct × .25 | Ortog × .25 | Exec × 4 | Form × .25 | Titles × .5 | File × .5 | SCORE |
| (0.6) Good | 0.8 | 0.6 | 0.6 | 1.0 | 0.8 | | 0.8 | 0.8 | 1.0 | 1.0 | 0.8 | 1.0 | |
| (0.4) Fair | | | | | | | | | | | | | |
| (0.2) Weak | | | | | | | | | | | | | |

damento destas reuniões, chegamos então à conclusão de que seria mais produtivo realizar pequenas reuniões, mais informais, apenas com os responsáveis por cada tarefa que depois, por sua vez deveriam comunicar o resultado dessa reunião aos restantes membros envolvidos nessa actividade. Apesar deste ponto a favor, não se pode negar que houve bastante trabalho a fazer para conseguir tornar o grupo mais eficiente.

Um dos aspectos onde houve mais trabalho a fazer foi no aspecto da organização pessoal. Muitas das vezes ao repartirmos as tarefas não era definido um prazo específico para que estas fossem cumpridas, o que em alguns casos levou a que surgissem alguns contratemplos. Uma das formas que encontramos para conseguir estruturar o trabalho foi criar uma pasta partilhada pelo grupo lúdico, subdividida em sub-pastas com as diferentes tarefas e actividades a cargo dos diferentes elementos do grupo. Utilizando este método, conseguimos facilmente organizar as diferentes ideias e actividades de forma a que todos os elementos do grupo pudessem contribuir facilmente não só para as suas actividades, como para outras actividades que precisassem de ajuda extra.

Outro dos principais pontos foi a escolha das datas para a organização e realização dos eventos. Uma vez que normalmente cada actividade foi organizada por mais que um elemento, foi necessário chegar a um consenso no que diz respeito às datas. Dado que grande parte dos elementos do grupo já se conhecia e o nível de confiança entre os mesmos era elevado, foi fácil chegar a um acordo, sendo que mesmo que um dos elementos não estivesse disponível numa certa data, outro elemento poderia substituí-lo.

3 Os EVENTOS

Ao longo do semestre estive envolvido na organização de alguns dos eventos organizados pelo grupo lúdico. Cada um destes eventos permitiu-me obter diferentes experiências no que diz respeito à minha organização e pro-actividade. Nas próximas sub-seções irei reflectir sobre os pontos positivos e negativos, bem como aquilo que aprendi do ponto de vista pessoal e profissional ao estar envolvido

na organização de cada um dos diferentes eventos.

3.1 Torneio de League of Legends

De entre os diferentes tipos de eventos que podem ser organizados pelo grupo lúdico, a realização de um torneio de jogos online pareceu ser a opção mais segura. Do ponto de vista de aprendizagem, esta actividade é apelativa pois proporciona uma boa oportunidade para adquirir e desenvolver capacidades de organização, escrita de um regulamento e contacto com diferentes pessoas, como os participantes do torneio ou mesmo possíveis patrocinadores.

Sendo assim, decidimos realizar um questionário online, de forma a apurar qual a preferência dos estudantes em relação ao jogo que preferiam para a realização do torneio. Este inquérito obteve mais de 100 respostas, sendo que os estudantes tinham uma preferência clara pelo jogo "League of Legends", seguido do jogo "Hearthstone" como segunda escolha.

De forma a divulgar o evento, decidimos apoiar-nos nas redes sociais, nomeadamente no Facebook. Esta forma de divulgação pareceu-nos ser a mais óbvia, pois não só a maior parte da comunidade académica visita esta rede social com regularidade, mas também existem grupos especialmente dedicados à divulgação deste tipo de eventos. O maior desafio passou por conseguir chamar a atenção para o evento de forma atractiva, sendo que muitas vezes é difícil cativar a atenção das pessoas, mesmo quando o tema é do seu interesse.

Para complementar a divulgação, decidimos criar cartazes e espalhá-los pelo campus. Este processo foi mais desafiante do que aparenta à primeira vista, uma vez que foi necessário contactar o grupo de marketing do LAGE2 de maneira a obter os cartazes. Esta foi uma experiência positiva, uma vez que promoveu a relação entre grupos e permitiu-nos juntar outro grupo do LAGE2 a uma actividade desenvolvida pelo grupo lúdico.

Concluída a divulgação do torneio, procedemos à abertura das inscrições. As inscrições podiam ser feitas na sala do LAGE2 ou online. Optámos por abrir as inscrições online

de forma a trazer mais inscritos, especialmente alunos do campus da Alameda.

Depois de concluído o período de inscrições inicialmente estipulado, decidimos estendê-lo de forma a obter mais participantes. Mesmo assim, não conseguimos inscrições suficientes para realizar o torneio. No início pensamos que isto se deveu a uma falha na divulgação. Mas mais tarde fomos informados que já estava a decorrer uma actividade semelhante no campus da Alameda.

Conseguimos então chegar à conclusão que o baixo número de inscritos não se deveu a uma falha na divulgação, mas sim porque uma grande parte do nosso público-alvo já estava inscrito numa actividade semelhante. Assim, decidimos cancelar este evento e alocar os nossos esforços para um novo torneio do jogo que tinha ficado como segunda opção ("Hearthstone").

Com esta experiência aprendi que a boa comunicação entre os diversos grupos responsáveis por organizar eventos desta natureza é fundamental para que não ocorram situações semelhantes à nossa.

3.2 Torneio de Hearthstone

Assim que ficou estabelecido que não seria possível realizar o Torneio de "League of Legends" devido ao défice de inscrições, começamos de imediato a organizar o evento que estava proposto como alternativo. Mesmo antes de cancelar o torneio, já existia um formato e regulamento do novo torneio ("Hearthstone") preparado. Fiquei assim ciente da importância de ter sempre uma alternativa, mesmo parecendo inicialmente que o torneio original se iria realizar.

Com a experiência que foi adquirida na organização do torneio anterior, decidimos antes fazer qualquer tipo de divulgação do torneio, verificar se não existia já outra actividade semelhante a decorrer. Para isto contactámos todas as organizações, quer na Alameda quer no Taguspark, de forma a perceber se se iria realizar algum torneio do mesmo género durante este período.

Uma vez que verificámos que o problema do torneio anterior não tinha sido na divulgação

do mesmo, decidimos fazer a divulgação deste torneio da mesma forma, através do Facebook e cartazes afixados no campus do Taguspark. Estes cartazes, á semelhança dos anteriores também foram solicitados ao Grupo de Marketing do LAGE2, de maneira a promover a inclusão dos diferentes grupos do LAGE2 nas actividades realizadas pelo grupo lúdico.

Após a divulgação, foram abertas as inscrições para o torneio na sala do LAGE2 e online. Desta vez, ao contrário do torneio anterior, a adesão foi um sucesso.

Durante a realização desta actividade desenvolvi capacidades ao nível de organização e coordenação de eventos. Uma vez que nunca tinha organizado um evento deste género sinto que esta foi uma experiência construtiva para o meu futuro. Também descobri o gosto por este tipo de actividades devido ao seu carácter gratificante ao ver que fizemos alguma diferença na vida dos estudantes do IST, proporcionando-lhes algum divertimento fora das actividades académicas, que por vezes podem ser esgotantes e monótonas.

O trabalho constante de planeamento, coordenação e organização do torneio e contacto constante com os participantes do torneio via email ou durante o próprio torneio fez com que tivesse que utilizar e desenvolver capacidades no âmbito do relacionamento inter-pessoal, capacidade de gestão, liderança e trabalho em equipa.

4 CONCLUSÃO

A realização destes eventos ao longo do semestre permitiu-me crescer como pessoa e profissional. Esta experiência também me permitiu ficar mais à vontade no contacto com pessoas desconhecidas no âmbito profissional. Assim, sinto que esta experiência irá ter um grande impacto na minha futura vida profissional, bem como pessoal.

Para além das aprendizagens que esta experiência me proporcionou, também sinto que esta me levou a abrir os meus horizontes e possivelmente considerar outras saídas profissionais ligadas a diferentes áreas neste âmbito.

A realização destes eventos também me permitiu trabalhar e ganhar experiência na sua

organização, o que pode vir a ser útil no meu futuro, uma vez que tenho interesse neste tipo de jogos e eventos.

Pude assim, portanto, aplicar o meu conhecimento anterior de jogos online na realização destas actividades, e também criar contactos entre as diferentes pessoas da comunidade académica do IST.

Apesar de nem todas as actividades terem sido concretizadas com sucesso (Torneio de "League of Legends"), considero que o balanço do trabalho realizado durante este semestre foi bastante positivo, sendo que este tipo de eventos tem potencial para crescer nos próximos semestres.

AGRADECIMENTOS

Deixo aqui os meus agradecimentos a todos os elementos do Grupo Lúdico e do LAGE2 por me terem acompanhado durante a realização deste projecto.



Miguel Here I am. I am pursuing my Engineering studies at IST.