

Montra de Jogos do IST

Francisco Bicho

Relatório de Actividades

Resumo—Este relatório pretende retratar a actividade que tenho vindo a desenvolver desde Novembro de 2014 no âmbito da cadeira de Portfólio Pessoal III, no qual tenho estado a colaborar na organização de um evento denominado Montra de Jogos do IST. A MOJO tem como objectivo expor os jogos desenvolvidos pelos alunos das cadeiras de Desenvolvimento de Jogos e Tecnologia de Jogos e Simulação do IST ao público, bem como dar oportunidade aos alunos de outras universidades de Lisboa de submeter os seus jogos para serem expostos na MOJO.

Palavras Chave—MOJO, Jogos, Exposição, IST, AJIST.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da minha evolução como aluno do Instituto Superior Técnico apercebi-me que não podia dedicar-me exclusivamente à minha carreira académica, pois ser um bom Engenheiro Informático requer mais que simplesmente um bom conhecimento teórico, também é preciso expandir os horizontes como pessoa e aperfeiçoar outras competências mais práticas ligadas ao mundo profissional.

Ter-me juntando à organização da Montra de Jogos do IST através da disciplina de Portfólio III ajudou-me a adquirir exactamente o que me faltava: consegui não só aumentar a minha experiência em termos profissionais, como também lidar com problemas do mundo real onde é verdadeiramente necessário boas capacidades de comunicação.

2 A MOJO

Das várias actividades propostas pela cadeira de Portfólio III, percebi que a MOJO seria a escolha mais apropriada de modo, a desenvolver algumas "soft skills" que acho necessárias para o meu progresso académico.

A minha ideia inicial era entrar na organização de um evento relacionado com

Informática, como por exemplo, a Semana Informática do IST (SINFO), já que acho muito interessante a ideia de ajudar na realização do mesmo, mas também possuo um especial interesse por jogos sendo por isso a MOJO a junção ideal.

3 O QUE É MOJO?

A Montra de Jogos do IST (MOJO) é um evento que já se realiza há 8 anos no campus do Instituto Superior Técnico (IST) no Taguspark e onde os alunos das cadeiras de Desenho e Desenvolvimento de Jogos (DDJ) e Tecnologia de Jogos e Simulação (TJS) podem expor os seus jogos ao público como parte da sua avaliação. A 5ª Edição da MOJO levou os alunos à exposição internacional GameOn no Museu de Arte Popular em 2012.

Este ano (2015) a MOJO pretende expandir o leque disponível de jogos e por isso expandir a participação a todos os estudantes universitários de Lisboa, e até docentes ou funcionários. As equipas participantes podem entrar num concurso de voto popular e/ou num concurso em que um júri seleccionado, avaliará cada jogo.

O Objectivo da MOJO é criar novas oportunidades para os alunos que querem desenvolver jogos, assegurar entretenimento ao público e proporcionar-lhe interacção directa com os criadores.

- Francisco Bicho, nr. 73101,
E-mail: francisco.nina@ist.utl.pt, Instituto Superior Técnico,
Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue no dia 24 de Janeiro de 2015.

(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
	1.6	0.8	3.2	0.7	6.3	0.2	0.25	0.25	0.15	0.4	0.5	1.75

4 ACTIVIDADE

A Actividade teve início no dia 13 de Novembro de 2014 com uma reunião com o Professor Rui Prada e os restantes membros da organização da MOJO, o André Silvestre e o Ian Flores. Nessa reunião o Professor Rui Prada explicou a missão da MOJO e a necessidade da realização de um plano de execução em que especifica as tarefas a realizar, os materiais necessários, a gestão dos recursos humanos bem como a gestão das submissões por parte dos alunos.

Após a produção do plano de execução da MOJO, foi organizada outra reunião com os membros da MOJO, desta vez através do Skype, em que foi decidido que seria essencial a existência de dois documentos, um para cativar os Participantes, isto é, uma descrição para participantes, e outro para os eventuais apoiantes. Chegou-se à conclusão que, seria necessário uma página web onde se podia expor a informação exclusiva ao evento da MOJO em vez de integrar na página web da Área de Jogos do Instituto Superior Técnico (AJIST).

4.1 Página Web

Apesar de ter ajudado na produção destes documentos, dediquei mais tempo na concretização da página web, no qual usei ferramentas como o HTML, JavaScript, CSS, Bootstrap, JQuery e Skel.

A maior parte da realização do primeiro protótipo do site foi executada por mim, os meus colegas ajudaram dando algumas opiniões relativamente ao site. Para fazer este protótipo, usei fundamentalmente as bibliotecas bootstrap, jquery e usei um tema para o bootstrap chamado Yeti da Bootswatch.

Na produção ultrapassei algumas adversidades, como não ter o logótipo, ou sequer informação relativamente a MOJO, pois a MOJO não possuía uma página web, mas resolvi rapidamente com uma troca de *emails* com o professor Rui Prada.

O protótipo da página web é simples, contendo basicamente na página principal, o logótipo da MOJO, um *slider* com fotografias da MOJO do ano 2014 e uma descrição essencial do que é a Montra de Jogos do IST.

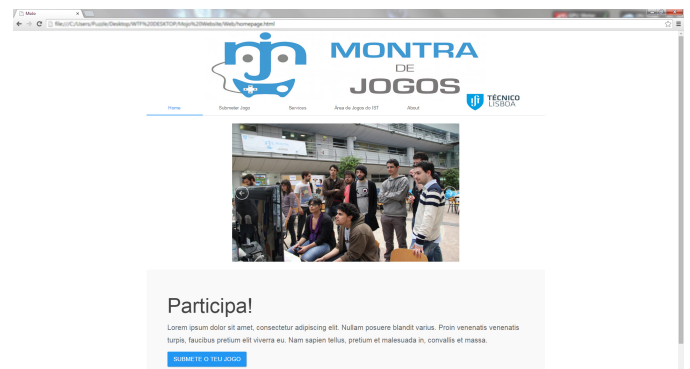


Figura 1. Protótipo da Página Web da MOJO

figura deve estar referida no texto!

É importante ainda referir que existem ainda mais duas páginas, uma que serve para fazer a submissão de jogo por parte dos alunos das outras universidades de Lisboa para o concurso e outra página com informação dos membros da MOJO.

Posteriormente à entrega do protótipo da página web, foi agendada outra reunião, desta vez presencialmente no Taguspark, em que o Professor Rui Prada mencionou algumas melhorias nas descrições para apoiantes e participantes como também algumas actualizações necessárias para implementar a página web.

Para a página web final decidi usar um *template* de uma página web que o professor Rui Prada sugeriu, mais concretamente o Arcana do html5up. Este template usa exclusivamente jquery e Skel, por isso existiram alguns contrastos na transição de alguns elementos do protótipo da página web, para a página web final, pois esta usava bootstrap o qual não era directamente compatível.

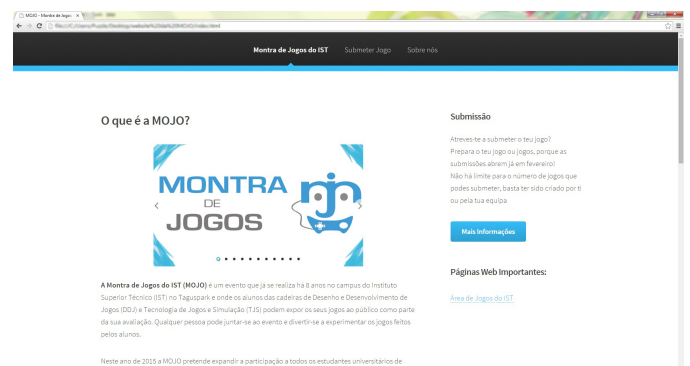


Figura 2. Página Web final da MOJO

figura deve estar referida no texto!

Apesar do uso do *template*, foi necessário

também o auxílio da ferramenta *photoshop cs6* da adobe. O *Photoshop* permitiu-me modificar algumas imagens e ícones para o uso na página web, para assim, estar de acordo com algumas ideias que o professor Rui Prada mencionou.

5 CONCLUSÃO

Pertencer a um evento deste tipo como a MOJO foi enriquecedor em todos os aspectos, adquiri experiência em criação e design de páginas web mas também principalmente certas *soft skills* indispensáveis para o futuro de qualquer Engenheiro.

Estar no curso de Engenharia Informática e Computadores no IST, que é uma faculdade que sempre se distinguiu por uma cultura de exigência e qualidade, fornece-me uma formação ao nível dos mais elevados padrões internacionais em termos técnicos, e por isso mesmo maior é a importância de apostar também nas capacidades menos técnicas mas igualmente indispensáveis como a disciplina de Portfólio III me possibilitou aprender.

Neste tipo de documento (Técnico)
a Conclusão deve começar com
um resumo do assunto abordado
e depois deve valer o resultado

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos os membros da Montra de Jogos do IST da qual tenho muito orgulho de fazer parte, especialmente ao Professor Rui Prada, por ter me aceite na organização da MOJO, como também por toda ajuda que me forneceu.