

# LAGE2: Multimedia Team

*de que??  
Não m começa anim!*

Rafael Ramos

## Relatório de Actividades

**Resumo**—Descrição detalhada e comentário sobre as tarefas por mim realizadas na Multimédia Team da LAGE2, incluindo as reuniões com o coordenador de equipas, comunicação com o mesmo, comunicação com a parte interessada, elaboração de posters e covers para o Facebook e contratempos. Terminamos com um comentário geral e apreciativo sobre actividade.

**Palavras Chave**—(actividades, LAGE2, produção multimédia, posters, edição de imagem, promoção de actividades, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X).

## 1 INTRODUÇÃO

N<sup>O</sup> presente documento pretendo listar e descrever as actividades elaboradas pelo autor com a LAGE2, na Multimédia Team. Começo por descrever as partes envolvidas e o qual é o objectivo da Multimédia Team.

## 2 MULTIMÉDIA TEAM

### 2.1 LAGE2 e Grupo Lúdico

A LAGE2 (Laboratório de Apoio à Gestão Actividades Extra-curriculares dos Estudantes) é um núcleo de estudantes que se propõe a criar e promover actividades extra curriculares aos alunos do Instituto Superior Técnico. As actividades promovidas incluem cursos de línguas, cursos de *marketing* e *entrepreneurship*, feiras do livro, estágios e outras actividades variadas. A minha actividade era com toda a LAGE2, mas na prática apenas interagi com o Grupo Lúdico. O Grupo Lúdico é uma secção da LAGE2 que se dedica às actividades de lazer. Tais actividades incluem torneios de videojogos, jogos de tabuleiro, concursos de fotografia, exposições de arte, a Montra de Jogos do IST, entre outras. Eu interagi com as porções sediadas no *Taguspark* de ambos os grupos.

- Rafael Ramos, nr. 68182,  
E-mail: rafael.ramos@tecnico.ulisboa.pt,  
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

*Manuscript received June 9, 2015.*

### 2.2 Objectivos

A Multimédia Team é um grupo de três alunos de portfólio juntados com o intuito de criar posters, *flyers*, e *covers* para o Facebook para actividades a realizar da LAGE2. Estes conteúdos seriam usados pela LAGE2 para divulgação e promoção dos seus eventos, tanto *online* como em paredes e placares. Vídeos de promoção e publicidade também seriam elaborados pela equipa mas não cheguei a receber pedido para tal.

### 2.3 Quem?

A Multimédia Team foi composta por 3 alunos e coordenada pelo Ricardo J. Ferreira da LAGE2. Não posso referir nomes dos outros 2 alunos incluídos pois não cheguei a ter contacto com eles. Após uma reunião com o Ricardo passei a comunicar também com o André Reis, do Grupo Lúdico. O André estava a cargo das actividades que me envolviam e acabou por ser com ele com quem mais comuniquei sobre trabalho desenvolvido. Para além dos membros relacionados com a Multimédia Team também fui contactado pela Coaching Team, também da LAGE2. Estes pretendiam verificar o bom decorrer das outras actividades de portfólio com a LAGE2 e foram os primeiros a me contactar. Ao longo da actividade perguntaram por email como estava a decorrer a actividade e na inicial indisponibilidade do Ricardo para contactos foi a eles que me dirigi.

(1.0) Excellent	ACTIVITY						DOCUMENT						
(0.8) Very Good	Object × 2	Opt × 1	Exec × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	1.0	1.0	1.0	0.7	0.8		1.0	1.0	1.0	1.0	0.8	0.6	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

### 3 ACTIVIDADES

#### 3.1 Primeiros contactos

Ao me submeter para as actividades de portfólio, este semestre, não tive qualquer aviso ou sinal de qual actividade iria acabar por executar. A página referia que a proposta estava submetida, mas durante uns tempos não houve alterações na página nem contacto por parte de ninguém. A 23 de Março fui contactado pela Coaching Team a perguntar se já tinha começado a actividade com a Multimédia Team e como estava a correr. Informei-os que ainda não tinha obtido resposta da LAGE2 e perguntei se seria outro o contacto ao qual me devia dirigir. Confirmaram que o que fiz era o correcto e que agora teria que esperar uma resposta. A 31 de Março recebi o meu primeiro email do Ricardo da LAGE2. Para se marcar uma reunião presencial entre nós submeti a minha disponibilidade num *Doodle*. Quando chegou a penúltima data que coloquei, 9 de Abril contactou-me o Ricardo a dizer que não poderia se reunir comigo devido a um imprevisto. 5 minutos depois, antes de responder comunicou a remarcar a reunião para o dia seguinte.

#### 3.2 Reunião

Na reunião fui recebido na sala da LAGE2 no Taguspark pelo Ricardo. Falamos sobre as minhas expectativas e capacidades e do tipo de trabalho que seria me pedido. Posters, *flyers* e *covers* de Facebook para eventos. Comunicações seriam elaboradas via Facebook e o trabalho seria feito remotamente, entrega de ficheiros e *feedback* feitos pela Internet. Acabamos a reunião sendo eu informado que seria mais tarde contactado.

#### 3.3 Primeira actividade

A 17 de Abril fui contactado via Facebook pelo Ricardo com o primeiro trabalho: um poster e *cover* para Facebook para uma exposição e concurso de arte a ser feita pelo Grupo Lúdico, em data indeterminada. Deram-me liberdade ao aspecto e tema. Eu inquiri sobre algum tema ou restrição na competição, recebendo resposta negativa. No dia seguinte submeti a primeira

versão para *feedback*. O Ricardo informou-me que iria mostrar ao pessoal do Grupo Lúdico para *feedback*. Dia 21 falou-me o André Reis no Facebook, apresentando-se e referindo que poderia dirigir-me directamente a ele acerca do trabalho para a exposição. No mesmo dia submeti a versão mais recente do poster. Recebi resposta dia 24, e discutimos como se deveria alterar o que estava feito. Dia 26 enviei duas versões do poster e *cover* e dia 1 de Maio recebi do André mais informações de que texto realmente colocar nos posters para substituir os *placeholders* e que o Grupo gostou de ambas as versões e provavelmente utilizariam ambas em simultâneo. Recebi também pedido da próxima actividade.



Figura 1. Posters para exposição de arte.

#### 3.4 Game Jam

O trabalho seguinte seria poster e *cover* de Facebook para outro evento, uma Game Jam. Esta tinha uma data e localização já escolhidos pelo que não levou texto *placeholder*. A 3 de maio, enviei as primeiras versões do poster e *cover* da Game Jam e versões equalizadas dos posters que tinha desenvolvido para a exposição. um par de dias depois recebi *feedback* e dia 6 foram-me pedidos os ficheiros da exposição sem compressão, visto que o meio que a gente tinha utilizado para os transmitir, o Facebook os comprimia. Dia 8 fui informado que a data da Game Jam tinha sido alterada para 29 e 30 de Maio pelo que procedi a enviar posters com as datas alteradas.

*Figuras têm que estar referenciadas no texto!*



Figura 2. Poster para Game Jam.

### 3.5 Impressão

Por esta altura o pessoal do Grupo Lúdico deve ter imprimido os posters da exposição de arte e reparou que as datas estavam erradas. Dia 11 de Maio vieram falar comigo e eu expliquei que ainda não tinha recebido qualquer informação sobre data ou local e que o que imprimiram tinha a data *placeholder* 22/22/22. Rectifiquei a informação referente à data do evento para as datas fornecidas e enviei os posters corrigidos.

## 4 EXECUÇÃO DE UM POSTER

A execução de um conjunto poster/*cover* demorou em média 15 horas. Dando o cliente liberdade e pouca ou nenhuma *guideline*, começava por gastar uma boa quantidade de tempo a pesquisar uma imagem interessante que fosse visualmente marcante, com o cuidado para verificar licença do autor. Procedia a editar a tal imagem no *Photoshop* e acrescentar limites e texto. Entrava então num ciclo de *feedback* e alterações até cada um estar tratado. Importante salientar que enquanto que as 15 horas não eram seguidas, a maioria do tempo, sensivelmente 7 horas, eram gastas na elaboração inicial do cartas, ajustes demoravam menos e a principal complicação era entender o que o cliente queria.

## 5 QUEBRA DE COMUNICAÇÃO

Após os contactos anteriores não me dadas novas instruções ou pedidos de trabalho. A 22 de Maio perguntei pela existência de mais trabalhos e se ficou tudo bem após impressão. O André disse "Correu tudo ok" e que não tinha mais nada a me dar, pelo que fiz o mesmo pedido ao Ricardo e acrescentei questão sobre a data de término da actividade. O Ricardo transmitiu que por agora não havia nada e que a actividade terminaria no final do semestre. Até a presente data de elaboração relatório não houve mais comunicações. Sei no entanto que os posters da Game Jam foram aceites e imprimidos tendo sido afixados no IST, pólo do Taguspark.

## 6 CONCLUSÃO

Neste documento detalhei cronologicamente e descrevi as actividades realizadas que foram efectuadas com a Multimédia Team da LAGE2. Do meu envolvimento resultaram 3 posters e 2 *covers* de Facebook, os da Game Jam em actual utilização. Embora a actividade tenha decorrido no espaço de tempo previsto tinha expectativas de que me seriam feitos mais pedidos. A ausência de um maior número destes foi-me justificada pelo trabalho dever ser o melhor distribuído possível pelos 3 membros da Multimédia Team.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor Rui Cruz por ter prestado um *template* de *LaTeX* explícito e bem comentado que pude utilizar para elaborar este documento. Agradeço também à LAGE2 pela oportunidade de fazer esta actividade.



**Rafael Ramos** Aluno de mestrado em Engenharia Informática e Computadores no Instituto Superior Técnico.