

Liderança e participação numa equipa do jogo electrónico competitivo *League of Legends* (LoL), com o apoio do Grupo de Estratégia, Simulação e Tática do IST (GEST)

Qual? O que é que está em causa?

João Diogo Figueira Pereira

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Este relatório tem como propósito apresentar uma análise descritiva das aprendizagens adquiridas ao longo do desenvolvimento da actividade em causa, aqui referenciada e analisada no âmbito da cadeira de Portfolio Pessoal IV. Por aprendizagens, refere todas as *soft skills*, experiências, competências desenvolvidas e todo o crescimento a nível pessoal neste âmbito não curricular. As aprendizagens aqui relatadas derivam directamente dos factos relatados no relatório de actividades.

Que relatório é? Porque está aqui? Como se obtém?

Palavras Chave—*Soft skills*, competição, maturidade, evolução individual, liderança.

Qual?

Qual é? Referências?

Qual? Ainda nada foi dito

1 INTRODUÇÃO

ESTE documento serve como reflexão ao crescimento e aprendizagem que resultou do desenvolvimento da actividade a que me propus no âmbito da cadeira de Portfolio Pessoal IV, exposta e descrita no relatório de actividades para esta mesma cadeira.

Num curso tão técnico como é o curso de Engenharia Informática e Computadores, onde são valorizados os conhecimentos matemáticos, técnicos e científicos, por vezes, as componentes de comunicação, relacionamento interpessoal, trabalho de equipa, resiliência e resolução de problemas, entre outras, são negligenciadas. No entanto, estas componentes poderão constituir uma mais valia na procura do sucesso.

Neste relatório explico sucintamente as actividades realizadas, de forma a poder enquadrar e explicar as aprendizagens a que fui exposto e ao desenvolvimento e obtenção de algumas *soft skills*.

- João Pereira, nr. 68509,
E-mail: joaodfperreira@gmail.com,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito recebido a 9 de Julho de 2015.

2 COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

Ao longo desta actividade, desenvolvi várias competências não técnicas, regularmente denominadas como *soft skills*, que constituem um factor decisivo na procura de emprego.

Soft skills são as qualidades intrínsecas de cada um. Incluem os nossos hábitos, atitudes e a forma como interagimos com quem nos rodeia. Estas são importantes pois ajudam-nos a desempenhar funções profissionais de forma eficiente e melhorar a forma como lidamos com empregadores, colegas e clientes. [1] Aproximando-se a conclusão do curso e a entrada para o mercado de trabalho, a importância do desenvolvimento destas competências é cada vez maior. Irei agora falar sobre as competências que considero ter evoluído num maior grau e que derivam directamente dos factos relatados do relatório de actividades.

2.1 Gestão de tempo

A meu ver, esta qualidade foi uma das mais desenvolvidas ao longo do desenrolar da actividade, pois a elevada carga horária imposta pelas restantes cadeiras obrigava a uma calendarização nem sempre fácil de concretizar.

(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	1.0	0.8	0.8	0.7	0.5		1.0	0.8	1.0	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

Tive a preocupação de gerir sempre a minha carga de trabalho semanal de maneira a permitir sempre um espaço para ser dedicado a eventuais sessões de treino e reuniões.

2.2 Organização

De alguma maneira ligada à gestão de tempo, esta qualidade foi também um foco nesta actividade. Criei, juntamente com o André Guilhoto, treinador da equipa, uma metodologia que permitia correlacionar os tempos disponíveis de cada um. No início de cada semana criávamos um *doodle* (Ferramenta de agendamento online que permite de uma maneira rápida e fácil encontrar uma data e hora que funcione melhor para todos) para recolher os dias e horas em que cada membro estava disponível, seleccionando no final os horários das sessões da semana correspondente, recorrendo ao jogador suplente quando necessário. Para além da marcação de horários de treino, tínhamos documentadas estratégias para efectuar nos treinos e potencialmente nas competições, análises de equipas adversárias (suas estratégias e preferências), as componentes mais forte de cada elemento da equipa, estatísticas de jogo e objectivos e metas a alcançar por cada jogador.

2.3 Liderança e componente emocional

Sinto de aprendi imenso sobre como lidar com uma equipa de pessoas e que muitas vezes, se estas não estão reunidas com o mesmo objectivo e ambições, a possibilidade de insucesso é muito maior. Não é fácil liderar e gerir um grupo de sete pessoas, com disponibilidades, expectativas e personalidades diferentes.

No que toca ao jogo em si, também tinha uma posição de liderança pois era eu que controlava todos os posicionamentos e movimentações estratégicas para alcançar um bom resultado. É também de notar que a dificuldade de gerir a componente emocional de uma equipa é directamente proporcional com a quantidade de obstáculos e insucessos com que a equipa se depara, pois é muito fácil de gerir esta vertente de uma equipa após uma maré de resultados positivos, ao contrário de quando o stress de não obter os resultados desejados se acumula.

2.4 Comunicação

A comunicação oral e escrita, tanto a um nível formal como informal, também foi desenvolvida com esta actividade. Foram inúmeras as ocasiões onde me reuni com órgãos organizadores e administrativos de eventos e com entidades patrocinadoras da equipa. Foi também uma nova experiência ter sido entrevistado publicamente para a Liga Portuguesa de League of Legends (figura 1) e de ter comentado alguns jogos do torneio de dia 30 de Junho, melhorando assim a minha capacidade de falar em público e de criatividade.

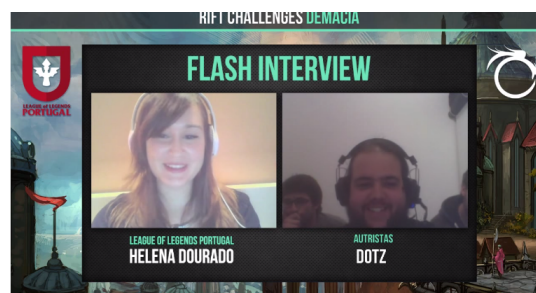


Figura 1. Entrevista com Helena Dourado para a Liga Portuguesa de League of Legends

Gostaria também de realçar a utilização de latex para a redacção deste relatório pois apesar de já a ter utilizado no semestre anterior para o mesmo propósito, considero que esta é uma ferramenta extremamente útil para a escrita de documentos profissionais e científicos e é sempre bom ganhar mais experiência com a sua utilização.

2.5 Relacionamento interpessoal e expansão de rede de contactos

Como referido anteriormente, foram vários os contactos com organizadores e eventos, patrocinadores, jogadores de equipas adversárias e administradores de torneios. Isto permitiu expandir a minha rede de contactos neste âmbito e melhor a minha capacidade de lidar com pessoas multiculturais de todas as idades e feitios. Permitiu-me também ter contacto com entidades fora do círculo do Instituto Superior Técnico e ter uma melhorada noção de como é o contacto com entidades ou empresas no exterior.

2.6 Maturidade e responsabilidade

A realização desta actividade contribuiu para um crescimento pessoal a nível de maturidade e de responsabilidade, pois exigia todo um compromisso da minha parte para um fim que não dependia só de mim.

Este aumento de responsabilidade levou a uma diferente abordagem da minha parte a este tipo de tarefas e, consequentemente, a uma visão mais séria e a um aumento de maturidade da minha parte.

2.7 Trabalho de equipa

Como seria de esperar, num ambiente de equipa competitiva, é desenvolvida a capacidade de trabalho de equipa, tanto dentro como fora do jogo. É importante saber lidar com as pessoas nos seus pontos altos e baixos e manter todo um espírito de camaradagem e amizade.

2.8 Resolução de problemas e conflitos

Como nem tudo são rosas, é natural surgirem alguns problemas neste ambiente competitivo, onde a tensão está em alta e, normalmente, caía na minha responsabilidade a mediação de todos estes conflitos, de modo a permitir uma resolução simples e eficaz. Era também meu dever certificar-me que as pessoas cumpriam as suas responsabilidades no que toca à assiduidade nas sessões de treino.

3 CONCLUSÃO

No desenrolar desta actividade foram-me exigidas diversas responsabilidades na gestão e liderança desta equipa. Estas responsabilidades contribuíram para um desenvolvimento e amadurecimento de diversas competências que me serão úteis, tanto no presente como no futuro. Por fim gostaria de salientar as áreas onde notei maiores progressos: gestão de tempo, organização, liderança, trabalho de equipa e relacionamento interpessoal.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer todos as pessoas que permitiram que esta actividade fosse efectuada com sucesso, nomeadamente ao GEST e aos

Panthers E-sports por todos os apoios prestados, a todos os membros da equipa que dedicaram parte do seu tempo a este projecto, em especial ao André Guilhoto e Rafael Pereira pela fulcral ajuda prestada na organização e gestão da equipa.

REFERÊNCIAS

- [1] "Soft skills: o que são e como podem ajudá-lo. acedido em 16 de janeiro de 2015 em <http://blog.alertaemprego.pt/soft-skills-o-que-sao-e-como-podem-ajuda-lo/>."

chegado a este ponto do documento ainda não se diz qual a ACTIVIDADE



Aqui estou eu. Tenho 23 anos e estou actualmente inscrito no Mestrado de Engenharia Informática e Computadores no Instituto Superior Técnico (IST). Tenho interesses nas áreas de Multimédia/Desenvolvimento de Jogos e Engenharia de Software.

Leu a apenas a conclusão como pôs a saber qual o assunto da actividade?

APÊNDICE

CERTIFICADO DE ACTIVIDADE



Para os devidos efeitos, declara-se que o(a) aluno(a) João Pereira, número mecanográfico 68509, no 2º semestre do ano lectivo 2014/2015, realizou a actividade Liderança e participação numa equipa do jogo electrónico competitivo League of Legends, de 5 pessoas, com o intuito de participar na cena competitiva portuguesa e universitária, com apoio e colaboração do Grupo de Estratégia Simulação e Tática do IST (GEST).

Lisboa, 2 de Junho de 2015

Rafael Pereira - Coordenador de Projectos do GEST: