

Desenvolvimento de Plataforma Web de ligação EDP - Universidades

Sebastião Queiroz e Mello

(Relatório de Aprendizagem)

Resumo— Este documento tem como objectivo apresentar as experiências vividas e as aprendizagens obtidas ao longo da realização desta actividade, enquanto membro da equipa de desenvolvimento da plataforma *WithU*. Também irá encontrar as dificuldades que o aluno teve ao longo deste semestre, tanto na forma como comunicou com o cliente, como a sua circunstância em termos pessoais.

Palavras Chave—Portefólio, EDP, Comunicação, *WithU*, Plataforma.

1 INTRODUÇÃO

ESTE documento tem como objectivo apresentar as vivências e as aprendizagens obtidas, ao longo do semestre corrente, enquanto membro da equipa responsável pelo desenvolvimento do *WithU*.

O *WithU* é o plataforma web, que permite ligar a EDP ao mundo estudantil. Esta plataforma permite à EDP, perceber o que de melhor se faz em cada universidade, através da apresentação de temas de tese de mestrado, para os quais os professores se podem candidatar.

Ao longo do semestre corrente, realizou-se um trabalho quase diário de modo a conseguir criar a primeira versão desta plataforma.

2 MOTIVAÇÕES

No início do semestre corrente, foram-nos feitas várias propostas de actividade institucionais, de modo a ter uma pequena experiência no mercado de trabalho e a desenvolver as nossas competências de *soft skills*.

- Sebastião Queiroz e Mello, nº. 70498, E-mail: sebastiao.q.melo@tecnico.ulisboa.pt, é aluno do curso de Engenharia Informática e de Computadores, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue em 20 de Junho de 2014.

Uma das propostas apresentadas, foi feita pela EDP, Energias de Portugal, que pertencia, criar a plataforma referida anteriormente. Aquando das candidaturas para as propostas, não hesitei em colaborar com esta empresa, pois é uma das maiores multinacionais portuguesas, presente ao em toda a África, América e Europa.

O meu objectivo principal, não era desenvolver a plataforma, mas sim integrar esta empresa, para tal achei que a realização deste projecto pudesse ser uma excelente porta de entrada.

Outras das razões que me levaram à realização desta actividade, foram as seguintes:

- Desenvolvimento das competências sociais;
- Percepção do meio empresarial;
- Melhorar o meu curriculum.

3 PRINCIPAIS APRENDIZAGENS/DESAFIOS

3.1 Apresentar ideias

Enquanto pessoa, nunca tive grandes dificuldades em apresentar ou expor o meu ponto de vista, no entanto sempre tive grandes dificuldades na forma como o faço.

Durante a execução do projecto, houve algumas divergências entre a nossa equipa e a equipa da EDP, nomeadamente quanto ao

(1.0) Excelent	LEARNING					DOCUMENT						
	CONTEXT x2	SKILLS x1	REFLECT x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.6	0.8	2.8	0.5	5.7	0.13	0.13	0.10	0.23	0.5	0.5	1.59

design da plataforma e as funcionalidades que esta deveria ter. Como eu tinha ficado responsável entre a relação entre as partes, por vezes tinha de contra-argumentar as ideias expostas pela equipa da EDP, o que fazia com que entrássemos em conflito, devido à forma como tentava apresentar os meus argumentos.

Durante esta actividade, percebi que a forma é mais importante do que o conteúdo quando queremos apresentar uma ideia ou contra-argumentar. Este sempre foi o meu ponto fraco, pois por vezes, quando alguém não está a perceber o meu ponto ou não concorda comigo, eu tento mostrar-lhe a ideia de outra maneira, e caso a pessoa não perceba o que eu quero dizer, começo a ficar frustrado, o que me leva, algumas vezes a levantar o tom de voz.

3.2 Compreender as necessidades do cliente

Enquanto futuro engenheiro, é fundamental conseguir converter aquilo que o cliente quer, no que aquilo que é preciso realmente fazer.

No início da execução do projecto, foi-nos feito um *briefing*, onde nos explicaram aquilo que eles gostavam de ver concretizado, no entanto nem toda a equipa da EDP, tinha o conceito bem definido, o que para nós foi mais complicado perceber aquilo que eles desejavam, pois um elemento dizia uma coisa, o outro dizia exactamente o oposto e nunca, ou raramente, alguma decisão chegava a um consenso.

Sugeriram que nós disseste-mos quais as funcionalidades que nós acreditávamos que fossem fáceis de implementar em tempo útil. Sugerimos três funcionalidades:

- Criar utilizadores;
- Criar propostas de tese;
- Fazer carregamento de ficheiros para a plataforma.

Estas funcionalidades foram todas implementadas, contudo o cliente não ficou satisfeito com o trabalho apresentado, pois não compreendemos que a forma como a informação e as funcionalidades eram apresentadas é mais importante, do que a própria funcionalidade em si.

Quando comecei a execução do projecto, tinha uma ideia completamente diferente do que é o mundo real. Acreditava que a EDP pudesse ser um cliente modelo, pois são uma das maiores empresas portuguesas. No entanto aquilo que eu penso e aquilo que é o mundo real, é muito diferente, pois na minha cabeça pensava que quando trabalhava-mos para um cliente, ele tinha uma ideia muito bem definida daquilo que desejava, e neste caso, e em muitos outros, o cliente não sabe aquilo que quer, logo a minha tarefa enquanto engenheiro é descodificar aquilo que o cliente quer.

Este ponto é fundamental para o meu futuro enquanto engenheiro, pois é esta a minha tarefa, tentar compreender, traduzir e "esmiuçar" aquilo que o cliente me diz, de modo a conseguir implementar aquilo que este deseja.

3.3 Falta de resposta por parte do cliente

Durante a execução desta actividade, houve várias reuniões, várias chamadas telefónicas e efectuadas e vários emails trocados.

Muitas das chamadas telefónicas, não passaram de tentativas, tentava ligar duas a três vezes por semana para ter algum *feedback*, mas raramente obtinha resposta.

Quando foi necessário aprovar a última versão do site, ficamos mais de uma semana a aguardar resposta por parte de algum colaborador da EDP.

Num projecto com uma duração tão curta e tão mal definido, estar em contacto directo com o cliente é crucial para o sucesso do projecto.

3.4 Falta de equipa

A nossa equipa era composta por três elementos, nós os três somos alunos de engenharia informática e não criativos ou *designers*.

Se a equipa tivesse alguém que se focasse na usabilidade e na apresentação do conteúdo, seria muito mais fácil de satisfazer o cliente. Contudo, para colmatar esta falha, eu tentei pedir ao elemento da EDP, que representa o Departamento de Marketing e Comunicação, para que nos ajuda-se com toda esta parte. O pedido que realizei foi rejeitado, pois assim seria o cliente a trabalhar para o fornecedor.

Numa situação real, teria contratado um *designer* para que me ajudasse a resolver esta grande falha.

3.5 Capacidade de aprendizagem

No início desta actividade, eu tinha alguns conhecimentos de *PHP5*, *HTML5*, *CSS* e *MYSQL*, o que não era suficiente para desenvolver uma plataforma como esta.

Ao longo do meu percurso académico no Instituto Superior Técnico, fui desenvolvendo uma grande capacidade de aprendizagem, o que num projecto como estes é fulcral.

A criação do *WithU*, veio confirmar a minha afirmação anterior, pois as minhas competências de *hard skills* evoluíram muito ao longo do desenvolvimento desta plataforma.

3.6 Motivação

Na primeira reunião do projecto eu pedi ao cliente que nos oferecessem alguma contrapartida para execução deste projecto, ao que eu sugeri que nos arranjassem um estágio de verão. Este era o tipo de *input* que eu precisava na minha motivação.

Ao longo deste semestre, fui percebendo que a EDP não nos iria dar o estágio e o projecto que estávamos a realizar iria acabar por ser destruído, pois em 2015 a EDP iria pagar a um empresa para desenvolver esta plataforma. Sabendo isto a minha motivação começa a diminuir.

Não considero justo que uma empresa como esta, que factura milhões de euros, anualmente, não fosse capaz de oferecer nada a três estudantes universitários, para a concretização desta actividade.

Este ponto aliado a uma volta trágica na minha situação familiar, fez com que, em parte, o meu trabalho, o meu desempenho e o meu profissionalismo, saíssem muito afectados.

Um engenheiro tem de conseguir separar a vida pessoal da vida profissional, no entanto eu não fui capaz, pois sofri um grande impacto psicológico, pondo em causa todo meu semestre.

Na minha opinião, este ponto, foi a principal razão pela qual, da minha parte, o projecto não correu como deveria ter corrido. Contudo,

também sei que o ser humano não é de ferro e em determinadas situações, não conseguimos aguentar.

Contudo, considero que caso esta empresa tivesse oferecido um incentivo, não necessariamente financeiro, o trabalho teria corrido de outra maneira.

4 CONCLUSÃO

Esta actividade foi fundamental para a minha formação enquanto pessoa e profissional.

Ao longo desenvolvimento do *WithU*, a minha relação com o cliente foi-se deteriorando, pondo em causa todo o projecto. As razões para que levaram a que isto acontecesse foram apresentadas anteriormente. Contudo, considero que em parte eu e a minha equipa não actuá-mos da melhor forma possível, mas o nosso cliente também não conseguiu compreender as nossas limitações temporais, nem de competências, pois achavam que nós para além de engenheiros também éramos *designers*.

Ao concluir esta actividade e ao escrever este relatório, consigo ver quais foram os pontos onde eu não agi correctamente, e onde tenho espaço para melhorar a minha atitude profissional e pessoal.

Este tipo de actividades são essenciais para o desenvolvimento dos alunos do Instituto Superior Técnico, e este tipo de reflexões, embora "enfadonhas", são muito importantes para apresentar os nossos problemas e para nos ajudar a melhorar.

AGRADECIMENTOS

O autor agradece ao Professor Rui Santos Cruz, pois a forma como remodelou a cadeira de *Portfólio Pessoal VI*, permitiu aos alunos, como eu, viver experiências profissionais, como a que eu vivi, fazendo melhorar-me enquanto pessoa e profissional.

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