



Texto: Ângela Lopes

Virtual Office

# Plataforma para empresas de TI



Um grupo de alunos do **Instituto Superior Técnico** de Lisboa desenvolveu um escritório virtual virado para as empresas de Tecnologias de Informação. O objetivo é colmatar as limitações existentes, nomeadamente na comunicação interna.

Como o nome indica, o Virtual Office pretende ser uma mais-valia para as empresas de Tecnologias de Informação portuguesas, que visa a implementação de um mundo virtual. O projeto, que tem muitos outros interligados, visa desenvolver um escritório que só existe virtualmente que possa facilitar a vida às empresas e colmatar algumas das limitações empresariais de que as mesmas se queixam. A Comunicação Interna, a formação de Recursos Humanos e a Gestão de Informação são os principais alvos desta plataforma de trabalho colaborativa.

A plataforma virtual foi desenvolvida no âmbito da cadeira de Programação 3D para Simulação de Jogos inserida no Mestrado de **Engenharia Informática** e de Computadores, do Instituto Superior

**Técnico** (IST), campus da Alameda, Lisboa. O IST foi também o palco da demonstração do que será o futuro escritório virtual a três dimensões, durante a qual foram feitas projeções de algumas imagens que ilustravam o projeto levado a cabo pelos aspirantes a Mestre. A sessão pública de apresentação dos projetos serviu para mostrar os resultados alcançados pelos alunos, mas também para potenciar novas parcerias com o mercado de trabalho, pois estiveram presentes no evento várias entidades ligadas ao meio.

O Virtual Office visa criar uma plataforma de trabalho colaborativo tirando partido de ambientes virtuais distribuídos e integrados com plataformas standard, tais como o Gmail, Microsoft Office, Google Docs, Redes Sociais, muitos entre outros. Segundo João Madeiras Pereira, Professor do IST, "o desafio que foi lançado aos estudantes pretendeu, acima de tudo, proporcionar-lhes o desenvolvimento de plataformas de trabalho colaborativas tendo como base o Projeto TARGET. Este é um Projeto de Investigação Europeu que visa a utilização de "Jogos Sérios" em ambientes empresariais".

## Gerir funcionários em todo o mundo

Com esta plataforma de simulação, as empresas que têm, por exemplo, diversas filiais distribuídas em vários países, vão ver a sua vida muito facilitada no que diz respeito à gestão dos funcionários. Mesmo que separados geograficamente, o escritório virtual vai permitir que os mesmos possam estar em contacto, em direto, sempre que quiserem. A fórmula é simples e pode vir a ser muito eficaz e rentável para as empresas de TI que





atuam no mercado nacional e querem projetar o negócio no estrangeiro, sem a necessidade da existência de filiais físicas.

A ideia foi desenvolvida a partir do desafio lançado pelo Professor João Madeiras Pereira, presidente do Departamento de **Engenharia Informática** da faculdade e investigador do INESC-ID/VIMMI (Visualization and Intelligent Multimodal Interfaces Group), por 16 alunos do 1º ano do Mestrado já mencionado. Os candidatos a Mestre tinham de desenvolver várias soluções que pudessem ser aplicadas a empresas de Tecnologias de Informação. O grande objetivo era, sem dúvida, "melhorar a comunicação remota, usando um conjunto de ferramentas como os serviços de comunicação por voz e por texto", explicou o docente do IST.

### Escritórios personalizados

Com base numa plataforma virtual colaborativa, os alunos tinham de criar cenários de escritórios completos, auditórios, salas de reunião e até espaços de convívio onde os funcionários virtuais iriam interagir. Tudo pensado ao pormenor, inclusive a disposição e organização do espaço. Depois tiveram de elaborar um avatar para representar cada um dos elementos da empresa, distribuídos hierarquicamente pelos diferentes locais da empresa e respetivas atividades. Depois de muitas horas de trabalho chegou-se a um resultado bastante positivo. Os alunos desenvolveram uma série de escritórios virtuais personalizados, adequados às necessidades das empresas para as quais "trabalharam", tendo posto à prova os conhecimentos dos alunos na área da computação gráfica. "Ao criarem os cenários tiveram de recorrer a efeitos especiais, ao nível de luzes, paredes com textura e relevo, para recrear um ambiente mais realista", explicou o investigador João Madeiras Pereira.

Os trabalhos académicos foram apresentados a um conjunto de empresas que se mostraram bastante satisfeitas com a inovação e a minimização dos contactos fora de portas através do Virtual Office. Os alunos do IST mostraram apenas alguns exemplos das potencialidades da plataforma do projeto europeu TARGET, também este apresentado por Cláudia Ribeiro.

### Nokia e Siemens abraçam projeto

O objetivo do projeto, que envolve o **INESC-ID**, a Nokia e a Siemens, passa por criar jogos sérios, capazes de identificar as necessidades de aprendizagem de cada elemento que integra a empresa no escritório virtual, desenvolver e testar competências de líderes e funcionários, e avaliar como se comportam os candidatos a ambientes organizacionais. "Podemos colocar um recém-licenciado que chega a uma empresa perante um conjunto de situações e, com o jogo, pode rapidamente adquirir competências para a gestão de projetos", exemplificou João Madeiras Pereira.

Após a demonstração dos alunos, da apresentação do Grupo VIMMI pelo Professor João Madeiras Pereira e da discussão sobre a importância dos Mundos Virtuais e Jogos Sérios no contexto empresarial, liderada por João Fernandes, o investigador fez ainda uma revelação. "Dentro de dois ou três meses vamos apresentar um jogo de gestão de conflitos nas empresas". Está ainda prevista a adaptação da plataforma ao serviço da educação, para crianças dos 3 aos 12 anos, adiantou o docente do IST.

