

# 2015

- [Reunião 2015-06-24](#)
- [Reunião 2015-06-17](#)
- [Reunião 2015-06-10](#)
- [Reunião 2015-06-03](#)

# Reunião 2015-06-24

## 1. Uso do fórum

- É preciso deixar o post [Como acompanhar as mensagens do fórum](#) mais visível ou transformá-lo em um FAQ com destaque;
- Se possível, mandar as instruções para o recebimento de notificações na mensagem enviada ao novo usuário no momento do cadastro (ou aceite do cadastro).

## 2. Experimentos com a Godot

As pessoas relataram o que tem feito para aprender mais sobre a Godot.

- O Kazuo começou a implementar a proposta do Giuliano (e o Vinícius acompanhou um pouco);
- André, Isabela e Victor passarão a usar a Godot nas reuniões de quinta feira.

## 3. Horário de atendimento durante as férias

As pessoas se mostraram receosas em assumir um compromisso durante as férias por conta das incertezas de disponibilidade. Com isso, a princípio o atendimento está marcado para:

**Quinta feira das 14:00 às 15:00**

- Isso precisa ser divulgado;
- Pessoas que vierem conhecer o grupo fora desse horário devem ser cordialmente "redirecionadas" ao momento certo;

Além disso, também discutimos sobre o roteiro dos assuntos de precisam ser tocados durante o atendimento.

1. Breve descrição da [origem do USPGameDev](#);
2. É muito importante mostrar alguns demos funcionando e/ou o [vídeo dos jogos](#);
3. Falar um pouco sobre nossos [Valores, Missão e Visão](#). Em especial:
  - Trabalho em equipe;
  - Participação e organização de eventos;

- Experimentos com tecnologias e ferramentas de desenvolvimento (não só de programação);
4. Falar sobre os projetos em andamento no momento (se houver);
  5. Explicar brevemente como são as reuniões;
  6. Mostrar o fórum e deixar claro que ele é nosso meio de comunicação.

O Fernando comentou em tom de brincadeira que poderíamos fazer um vídeo "Introdução ao USPGameDev" com os tópicos acima. No final, a ideia pareceu boa e produtiva.

## 4. Local de trabalho

Sobre os planos de encontrar um novo lar:

- **CITI:** O Vinícius e Wilson contaram como foi a visita ao CITI. A ação em andamento sobre isso é tentar entrar em contato com o Prof. Marcelo Zuffo e conversar sobre a possibilidade de usarmos o espaço de lá;
- **CEC:** O Wilson tentará conversar com o Prof. Alfredo Goldman para ter mais informações sobre o processo de reserva do CEC; **UPDATE:** é só mandar um e-mail que o Gold reserva, e pode fazer reservas semanais!
- **C1-10:** É preciso mandar um e-mail para o Giuliano falando que começamos a implementar a proposta de jogo dele e, aproveitando o gancho, podemos comentar nossa atual situação e perguntar se ele tem o contato do novo orientador pedagógico.

## 5. Projeto introdutório

- Provavelmente os experimentos com a Godot se tornem bons projetos introdutórios;
- Também comentou-se sobre usar jogos de tabuleiro como forma de introduzir questões não relacionadas a programação.

# Reunião 2015-06-17

## Ferramenta "padrão"

- A reunião foi iniciada retomando a discussão sobre a adoção ou não de uma ferramenta "padrão" do grupo.
- Levantou-se a possibilidade de esperarmos a Valve soltar a Source 2 para ver se vem com um editor legal e tentarmos aprender fazendo mods. Mas vamos deixar essa ideia guardada na manga por hora.
- As exigências que as candidatas a "ferramenta padrão" precisariam ter são:
  1. Precisa ser fácil de criar um projeto introdutório;  
A ferramenta deve ser amigável e fácil de aprender para os ingressantes tanto de computação quanto de outras áreas.
  2. Também precisa ser boa de usar para projetos maiores que o introdutório  
Afim, espera-se que muitos outros projetos usem a ferramenta, facilitando a transição dos ingressantes em projetos já em andamento.
  3. É fundamental ter boa documentação  
Não podemos depender exclusivamente do material didático que nós mesmos produzamos.
  4. A ferramenta precisa facilitar a resolução de tarefas não relacionadas à programação  
Ingressantes não programadores precisam conseguir usar a ferramenta para contribuir com os projetos.
- Dadas essas restrições, decidimos que **adotaremos a Godot** como opção padrão para desenvolvimento dos projetos do grupo.
- A motivação para essa escolha foi que a Godot atende a todas as restrições acima, além de:
  - É fácil de instalar em qualquer computador (basta [baixar o executável](#) para o sistema operacional correspondente);
  - A *engine* é *open source* (com licença MIT)
  - Quem gosta de se interessar por C++ e/ou programação de *engines* de jogos poderá fazer contribuições pelo [GitHub](#) deles  
(Vimos que eles tem aceitado *pull requests* com uma frequência legal)
  - Pelo próprio editor visual é possível construir os cenários, como se consegue fazer com o [Tiled](#).

# Atração de novos membros

- Por enquanto, não vamos fazer uma campanha de divulgação "proporções USP";
- Vamos esperar algumas coisas se definirem, ou no mínimo se encaminharem, como as questões do horário de atendimento e espaço físico;
- Como micro-ação de atração, vamos aproveitar a palestra para a turma do BCC 2015 e fazer propagando para as pessoas virem para o USPGameDev no segundo semestre;

## Ações

Foi consenso que já discutimos muitas coisas e várias ações já foram listadas, mas ainda não começaram a ser executadas. Para começarmos a agir e ter alguns resultados mais palpáveis, montamos a seguinte lista de tarefas:

1. Rever e documentar o *workflow* de como novos usuários do fórum fazem para receber notificações de acompanhamento de *threads*;
2. Todo mundo precisa fazer os [tutoriais da Godot](#) e fazer experimentos com a ferramenta. (essa atividade será melhor aproveitada se feita em duplas ou grupos pequenos)
3. Definir as questões do **Horário de Atendimento**
  - Planejar o qual será esse dia e horário para as férias e segundo semestre;
  - Montar o "roteiro" do atendimento (tópicos a serem comentados quando as pessoas vem perguntar "O que é o USPGameDev?");
4. Descobrir mais informações sobre os locais candidatos a "nova sala"

Locais:

- CEC (Laboratório de computadores do bloco B do IME);
- C1-10 (Antiga sede do USPGameDev, no prédio do Biênio-Poli);
- CITI (Prédio "verde" novo do lado da Poli Elétrica, Prof. Zuffo);
- Sala BCC (Laboratório 258 do bloco A do IME);

1. Ir a cada um dos locais;
2. Verificar se eles atendem às nossas necessidades de infraestrutura;
3. Descobrir quem é o responsável pelo local;
4. Conversar com essa pessoa para levantar qual a burocracia para usarmos o local.

# Reunião 2015-06-10

## 3. Espaço físico

- Sabendo que o Laboratório de Extensão é um local "garantido", por hora continuaremos por lá.
- Apesar disso, o LabX não é adequado para o "funcionamento ideal" do grupo e não há margem alguma para crescimento;
- Precisamos procurar por locais que tenham:
  - Possibilidade de reserva por longos períodos (por semestre ou por ano);
  - Ter mesas e cadeira para trabalhar com notebooks;
  - Tomadas;
  - Acesso à internet garantido e estável;
  - Capacidade para comportar no mínimo 16 pessoas.
- Os locais para onde podemos tentar ir são:
  1. CEC (Laboratório de computadores do bloco B do IME);
  2. C1-10 (Antiga sede do USPGameDev, no prédio do Biênio-Poli);
  3. CITI (Prédio "verde" novo do lado da Poli Elétrica, Prof. Zuffo);
  4. Sala BCC (Laboratório 258 do bloco A do IME);
  5. Algum laboratório da ECA (por meio do Prof. Gilson ou Prof. Wagner);
  6. Algum laboratório da FEA;
  7. Reservar salas de aula do IME;
- Será preciso ir a cada um desses locais para descobrir a viabilidade de levar o grupo para lá;
- Também é preciso descobrir qual a burocracia necessária para a reserva.

## 4 e 5. Atração e retenção de novos membros

- Constatamos que a abordagem com as pessoas interessadas em conhecer e/ou entrar no USPGameDev deve envolver:
  - Direcionar os ingressantes passando-lhes tarefas de trabalho (talvez com um exemplo já pronto como guia);
  - Os veteranos acompanharem de perto as atividades dos ingressantes;
  - Indicar e reforçar uma grande meta (como apresentar no Encontro BCC ou algum outro evento);

- Mostrar aos ingressantes que o que eles estiverem produzindo é uma contribuição para o grupo.
- Foi cogitado elaborarmos um "projeto introdutório" que todos os ingressantes receberão como tarefa inicial
  - Esse projeto poderia ser um jogo simples que os ingressantes tentariam copiar;
  - Ou um projeto só com a estrutura básica para o ingressantes tentar completar;
  - Ou ambos
- Para esse projeto introdutório se encaixar com a proposta de "o trabalho dos ingressantes contribui para o grupo", começou-se a discutir sobre o USPGameDev deixar de ser um grupo focado em C++;
  - Se o grupo adotar uma ferramenta com menor barreira inicial para a maioria dos projetos, fica mais fácil introduzir novas pessoas em projetos já iniciados;
  - Uma escolha desse tipo também tende a ser mais receptiva a pessoas que não queiram se envolver em programação;
  - Esse tópico não terminou de ser discutido e será revisitado na próxima reunião.

# Reunião 2015-06-03

- Ordenamos os problemas atuais dos grupo de acordo com as relações de dependência entre eles, risco, impacto e dificuldade:
  1. Comunicação interna não efetiva;
  2. Reuniões dispersas e pouco produtivas;
  3. Espaço físico;
  4. Retenção dos ingressantes;
  5. Atração de novos membros;
  6. Oportunidades sendo perdidas;
  7. Relações interpessoais e questões de individualidade;
  8. Projetos sendo interrompidos antes de sua conclusão.
- Os primeiros dois tópicos foram discutidos e chegamos a um consenso sobre as ações que precisam ser feitas para resolvê-los:

## 1. Comunicação

1. Adotar o fórum o meio oficial de comunicação e discussão;
2. Garantir que todos os integrantes do USPGameDev saibam dessa mudança (divulgar a notícia de todas as formas possíveis);
3. Os demais canais de comunicação serão mantidos apenas para os assuntos satélite, ou "off-topic";
4. Configurar o fórum para sempre enviar notificações de novos tópicos e/ou respostas
  - Rever e atualizar, se for preciso, a página com instruções de como acompanhar as discussões no fórum
  - Caso não exista um forma prática e simples de habilitar notificações generalizadas, buscar outro sistema de fórum que atenda a essa necessidade

## 2. Reuniões dispersas e pouco produtivas

*Obs: A questão do espaço físico ainda não discutida, muito menos resolvida. Assim sendo, a palavra "sala" está se referindo ao local de trabalho reservado ao USPGameDev, seja ele onde for. Ou seja, não estamos nos referindo explicitamente ao Laboratório de Extensão.*



1. Tornar as reuniões mais concisas, focadas e dedicadas a atividades do USPGameDev;
2. Definir um "horário de atendimento"
  - Os membros estiverem na sala durante o horário de atendimento estão obrigatoriamente se comprometendo a atender às pessoas que forem tirar dúvidas ou querendo conhecer o USPGameDev;
  - Os membros que não quiserem assumir esse compromisso não devem ocupar a sala durante o horário de atendimento;
  - Caso alguma pessoa externa ao grupo venha fora do horário de atendimento, os membros presentes na sala podem esclarecer as dúvidas pontuais e rápidas, mas devem cordialmente explicar que conversas mais extensas devem ser tratadas apenas durante o horário de atendimento (ou por agendamento);
3. Nos demais horários, a princípio, o uso da sala fica livre. Porém, a partir do momento que forem acontecendo "encontros regulares" para realizar atividades do USPGameDev, esses encontros passam a ter prioridade sobre o espaço
  - Cada membro terá mais autonomia sobre sua participação em projetos;
  - Quando dois ou mais membros começarem a se dedicar a alguma atividade do grupo, isso deve ser comunicado através do fórum;
  - Esses membros devem, pelo fórum, combinar cada encontro;
  - A partir do momento no qual essas pessoas sentirem necessidade de tornar os encontros regularmente periódicos, deve ser feito um comunicado no fórum indicando os dias e horários;
    - Nesses horários, a sala passa a ser usada **exclusivamente** para as atividades do USPGameDev;
    - As pessoas que não forem realizar tarefas relacionadas ao grupo devem deixar a sala desocupada nesse momento(!);
    - Quem não estiver fazendo parte do encontro original, mas for trabalhar em outras coisas do USPGameDev, pode aproveitar a "reserva" da sala em conjunto;
    - Fica a cargo das próprias pessoas (que agendaram o encontro regular) monitorar o engajamento na atividade e abdicar da "reserva" em caso de falta de assiduidade (comunicando a decisão no fórum);