

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);