2016

- Retrospectiva 2016.2 (2016-12-15)
- Reunião 2016-08-08
- Reunião 2016-02-24

Retrospectiva 2016.2 (2016-12-15)

Contexto

Retrospectiva sobre as atividades desenvolvidas pelo grupo no segundo semestre de 2016.

- Participantes: Wil, André, Victor, Kei, Gabriel
- Local: LabX (Laboratório 16 do bloco C)
- Data: 05/12/2016
- Duração: cerca de 1h40min

Pontos positivos

- Fórum
  - Bot no *Discord*
    Notificar novas postagens, etc
- Evasão
  - Divulgar mais sobre jogos analógicos
- Ritmo menor
  - BoomScience 4ever alone
    - Propaganda
      Participação do Wil!
- Integração
  - Intercâmbio entre projetos
    Em datas previamente estabelecidas os membros ativos visitarão

reuniões de outros projetos

- Reuniões de integração
  - Testar 13h
- POO
  - Game Programming Patterns
  - Refactor Days
  - Divulgar novas referências
- Git

    - Referências
      Aprender VCS para projetos
- LabX
    - Pedir silêncio
    - Falar com Nelson
- Happy Hour
    - Corujão
    - Jogatina

Pontos a discutir

- Jams
    - GGJ e LD
      Participar sempre que possível. Detalhe: a GGJ 2017 será organizada por nós!
- Seções fechadas (fórum)
    - *Read-only*
      Tornar as seções fechadas públicas para leitura
- MAC0214

Reunião 2016-08-08

Dados gerais

- **Participantes:** Wil, Goroba, Akira, Correia, Victor, Isa, André, Guilherme, Gabriel (esqueci alguém?)
- **Local:** Sala de reuniões do bloco C do IME
- **Início:** 17h30
- **Término:** 19h

Pontos de Discussão

Visão geral dos projetos e membros ativos do UGD

Wil mostrou tudo que ele tem de informações sobre os projetos atualmente ativos e quem está trabalhando no quê, juntando as informações do fórum com as disponíveis neste workflowy (qualquer problema ou dúvida, pergunte ao Wil).

O USPGameDev cresceu muito nesse ano, atingindo um total de pelo menos 34 membros ativos no momento desta reunião. O Wil não está mais conseguindo dar conta de tudo, e por isso foi feito um brainstorm do qual surgiu as decisões nas seções a seguir.

Integração entre membros e projetos

Um dos problemas do grupo ter crescido tanto é que só o Wil sabe quem está fazendo o quê. Para que todos possam conhecer melhor uns aos outros e, assim, aprimorar a interação entre membros e projetos do grupo, foram decididas as seguintes ações:

1. Cada projeto deve fazer o possível para manter as informações sobre si atualizadas, o que inclui:

- Uma descrição curta em uma thread da seção "Projetos" no fórum
- Uma thread com as datas de reuniões ativas na seção "Reuniões" do fórum
- Links na descrição curta para qualquer outra documentação relevante do projeto (como game design documents aqui na wiki)

2. Todo membro que se considere ativo precisa anotar na sua descrição de perfil do fórum em quais projetos está participando ativamente (a descrição de um usuário aparece quando você clica

no avatar dele).

3. FESTAS DURO FEAT. GOROBA-DONO, do verbo vamos aumentar a interação do grupo através de rolês, eventos e afins.

Novo sistema de temporadas do UGD

Como não estamos dando conta da quantidade de novos membros (graças ao sucesso do novo sistema de treinamento decidido ano passado), optamos por adotar um sistema de temporadas no grupo, onde:

1. Cada temporada dura 4 meses, equivalendo aos semestres letivos do ano (Março-Abril-Maio-Junho e Agosto-Setembro-Outubro-Novembro).

2. Novos membros serão convidados apenas durante o começo das temporadas, e serão recebidos pelos Gate Keepers:

- Wil (que vai disponibilizar o template de "entrevista")
- Akira
- Gabriel
- Correia
- Guilherme

3. Os projetos do grupo poderão ser iniciados ou trancados a cada mudança de temporada, assim cada membro pode escolher no que trabalhará a cada ciclo, e ao mesmo tempo oficializando um pouco mais o compromisso e o prazo de cada projeto.

4. Haverá ROLÊS entre as temporadas e no meio de cada um delas, com um total de QUATRO ROLÊS POR ANO. Quando possível tentaremos juntar esses ROLÊS com eventos relevantes como Jams e afins.

Melhorias no treinamento para programação em jogos

1. O treinamento vai ser dividido em duas partes durante um temporada. A primeira metade são os exercícios, e a segunda é o mini-projeto, agora com tempo limite. Os participantes poderão abrir mão de features em prol de alcançar a meta do período, mas se não terminar o projeto tudo bem também: o importante é levar o aprendizado para o próximo.

2. Usar tutoriais interativos de Git para poupar uma aula dos instrutores

3. Melhorar a oficina de Godot e fixar a data dela no meio da temporada, entre os exercícios e o mini-projeto

4. Dar uma aula de métodos ágeis para as turmas que concluírem a "temporada introdutória"

Botão "Fudeu"

Sempre que um membro do USPGameDev precisar de ajuda do resto do grupo, seja porque está com algum problema bem grande no seu projeto ou porque precisa de uma decisão do USPGameDev como um todo, ele ou ela poderá convocar uma reunião como essa, e o grupo deverá se esforçar para comparecer e contribuir da maneira que for possível.

Bastante óbvio mas é bom deixar claro que **qualquer um do grupo que precisar de ajuda é só falar!!!!**

Reunião 2016-02-24

Participantes: Wil, Omar, Isa, André, Pão (outro André), Victor, Akira (só no final) e Gorodoitsu.

---

1. Disciplina de Cultura e Extensão

Nenhum membro atual do grupo está fazendo a disciplina de Cultura e Extensão do BCC.

2. Novos membros

O processo para os novos membros vai ser o seguinte:

1. 1. O interessado deve mandar um e-mail marcando uma conversa introdutória.
2. Na conversa, anotaremos dados de contato e horários disponíveis da pessoa (e outras perguntas para conhecer eles melhor)
3. Marcamos horários de "treinamento" com os novos membros
4. Na primeira fase do treinamento, passamos exercícios soltos em LÖVE ou PyGame onde eles precisam mudar um código para implementar um funcionalidade
5. Na segunda fase, eles fazem um projeto em grupo onde eles portam um jogo antigo do UDG (Asteroid Wars, Vikings, etc) para a Godot. A ideia é isso durar o primeiro semestre inteiro.
6. No segundo semestre, ele começam seu próprio projeto ou entram em algum em andamento

A ideia é principalmente aprender com código já funcional e ir cutucando de maneira exploratória. Ao mesmo tempo, o port para Godot faz eles se familiarizarem com a ferramenta.

3. Novo projeto

Para o novos projeto, foi combinado fazer um jogo com todos os participantes da reunião. Para montar a proposta de jogo, foi feito um brainstorm direcionado. Cada um anonimamente propôs uma feature que queria ter no jogo (ou no processo de fazer o jogo) que seria imutável. O que saiu foi o seguinte:

- 1. Explosões
- 2. Conteúdo processual

- 3. Inteligência Artificial
- 4. Enredo forte
- 5. Save files
- 6. Código organizado (wtf)

Como as imposições ficaram muito genéricas, foi feito uma segunda rodada, dessa vez aberta:

- 7. Combate
- 8. Plot twists
- 9. Multiple endings
- 10. Steam Punk
- 11. Stealth
- 12. Upgrades

Esses doze pontos são os fundamentos do jogo, por mais que eles tenham ficado bastante genéricos... Cada um ficou responsável por dizer se o projeto está ou não satisfazendo as features que propês. Por exemplo, o Wil é responsável por dizer se o jogo satisfaz "Conteúdo processual" e "Steam Punk". TEndo determinado essas features, discutimos e fechamos os seguintes aspectos fundamentais:

- a. Plataforma: desktop
- b. Play time: 8h
- c. Idioma: Inglês
- d. Real-time ou Turn-based: Real-time
- e. Jogador: personagem "folha em branco" com aparência minimamente customizável
- f. Ação principal: ainda não decidido

Além disso, outras premissas do projeto é que ele será feito na Godot e será 2D.

A próxima reunião será sexta-feira 26/2/2016, às 14h, na sala de reuniões. Ela já contará como uma reunião exclusiva do projeto novo.