2017

- Retrospectiva 2017.2 (2017-12-11)
- Retrospectiva 2017.1 (2017-08-02)

Retrospectiva 2017.2 (2017-12-11)

Contexto

Retrospectiva sobre as atividades desenvolvidas pelo grupo no segundo semestre de 2017.

- **Participantes:** Lucas Dario, Caroline, Akira, Caru, Guilherme, Daniel, Livia, Victor Domiciano, Rodrigo, Pão, Wil, Yan.
- **Local:** Saguão do CCSL
- **Data:** 11/12/2017
- **Duração:** 2h15min

Ações a serem tomadas

1. Novamente, tomar cuidado com as licenças usadas nos nossos trabalhos e nos que usamos de terceiros (ver ata da retrospectiva de 2017-I)
2. Novamente [2], vamos tentar fazer camisetas do grupo. O **Akira** e a **Livia** estão cuidando das artes e o **Guilherme** vai negociar com a loja (Camisetas 24h). Vejam também o tópico no fórum.
3. Para quem ainda não tem biometria na porta ou conta nos PCs do LabX, procurem o Nelson Lago (este cara). Ele costuma ficar no primeiro laboratório do primeiro andar do CCSL (o andar da passarela/ponte).
4. Vamos realizar uma inédita **reunião de prospectiva** no começo do semestre letivo (Março) para discutir, principalmente, os projetos que faremos na temporada
    1. Essa ideia foi motivada pelo fato que a última reunião de retrospective (2017-I) foi no começo do semestre e teve muito mais quórum
    2. Convenientemente, ela vai servir para deixar todo mundo por dentro do que vai rolar no semestre
    3. Possivelmente usaremos a reunião para propor projetos novos/antigos para os demais membros do grupo. Se fizermos isso, vai ser no formato de *pitches* (exposições de curta duração, tipo 1 ou 2 minutos, no máximo 5), e mesmo assim seria bom fazer um post no fórum antes da reunião para preparar a galera.
5. Usar mais o chat de Whats e do Discord para avisos importantes e/ou urgentes
    1. Não está nos chats? Avise aqui.

6. Uma sugestão para futuros projetos/considerações: criar um multiverso UGD com todos nossos personagens e cenários XD
7. Tentar casar os horários da reuniões de trabalho para haver mais interação entre os projetos
    1. Isso talvez seja mais plausível agora que o BCC vai sempre deixar as tardes de sextas livres para todos os anos =)
8. Realizar uma Jam interna do USPGameDev, seja no modelo tradicional (tema sorteado) ou para trabalharmos nos projetos do próprio grupo
9. Publicar coisas divertidas nas redes sociais para nos fazermos mais lembrados
    1. **Pão** candidatou-se para postar gifs dos nossos jogos no facebook
    2. Obviamente, isso requer que criemos o hábito de fazer mais vídeos dos nossos jogos e mandemos pra ele =)
10. Em cada temporada, escolher um Instituto vítima na USP para spammar sobre o USPGameDev, garantindo mais diversidade de formações sem, ao mesmo tempo, crescer demais o grupo e perdermos o controle
    1. Para a temporada 2018-I, estávamos cogitando ir atrás da Física ou da Bio (não lembro qual >.<)
11. Manter os workshops de arte, música e roteiro (esse último é novo)
12. Usar mais o fórum para discurrões técnicas
    1. Por exemplo, implementou uma IA super lecal no seu jogo? Compartilhe com o resto do grupo!
    2. Ou, está travado no design das classes do seu incrível MMORPG? Manda lá que a gente dá um jeito!
13. Tentar realizar o próximo let's (test) play no bloco B do IME. Possíveis lugares:
    1. No espaço da Matemateca/Lanchonete
    2. No saguão mesmo e é isso aí
    3. Nas salas de aula, com auê do lado de fora para chamar atenção
14. "Acampamento de férias": uma ou duas semanas com palestras + desenvolvimento intensivo de algum projeto, durante as férias
15. Fazer uma mostra (inspirada no let's play) **interna** todo mês, mostrando o estado atual dos jogos (do verbo: rodar eles para todo mundo ver na hora)
    1. Talvez usar o horário premium das tardes de sexta
16. Criar perfil no [itch.io] e publicar o que for possível dos nossos projetos
    1. **Guilherme** encarregou-se dessa tarefa
17. Pesquisa e descobrir a viabilidade de desenvolver jogos para consoler
    1. **Akira** vai correr atrás das SDKs disponíveis
18. CORUJÃO
    1. **Rica**, é com você

Retrospectiva 2017.1 (2017-08-02)

Contexto

Retrospectiva sobre as atividades desenvolvidas pelo grupo no primeiro semestre de 2017.

- **Participantes**: Wil, Victor, André, Akira, Rica, Omar, Enjuu, Renato Utaki, João, Guilherme, Zé, Girotto, Daniel (pessoas que não lembro o nome: colega do Girotto, colega do João e do Guilherme, colega do Daniel, moço que conhece o Lucas Dário). Faltou alguém?
- **Local**: Saguão do CCSL
- **Data**: 2/8/2017
- **Duração**: 2h

Ações a serem tomadas

1. Cuidados com licenças e direitos autorais
    1. Lembrar de colocar licenças no nossos projetos (MIT, GPL, Creative Commons, etc.)
    2. Não usar imagens encontradas no Google pois a licença delas não é clara. Prefira opengameart, freesound, game-icons.net, etc.
    3. FONTES (do verbo arial, monospace, helvetica, etc.) também possuem licença! Em geral as do Google Fonts são abertas
    4. SEMPRE CREDITAR OS AUTORES ORIGINAIS
2. Mandar lembrete de reuniões importantes (integração e retrospectiva) nos chats
    1. Girotto vai ver se consegue fazer um Bot pra isso
    2. PREENCHAM O DOODLE PARA AS REUNIÕES DE INTEGRAÇÃO
3. Regular digressões durante reuniões de trabalho
    1. Sugestões: usar técnica pomodoro ou Test-Driven Development (TDD)
4. Como conseguir mais assets:
    1. Renderizar sprites usando Blender
    2. Editar assets feitos por outros (é mais fácil do que fazer um do zero)
    3. Participar dos workshops (ELES NÃO EXIGEM EXPERIÊNCIA PRÉVIA)

    4. Bfxr para efeitos sonoros 8bit
    5. Gravar sons (funciona melhor do que parece)
    6. Conteúdo procedural (difícil, mas interessante)
    7. Acolher melhor artistas no grupo, deixando eles participarem do processo criativo e fazerem a arte do jeito que eles preferirem
5. Frequentar mais o fórum e o discord
    1. No fórum, dar like para sabermos se as pessoas estão lendo os posts
6. (No BoomScience) Ler os roteiros!!!!
7. Projetos da temporada:
    1. Confirmados
        1. BoomScience
        2. Deviant
        3. Marvelous Inc.
        4. Backdoor
    2. Não confirmados
        1. Psycho: the Ball
        2. Breed
        3. UGDK
        4. Sistemas de RPG/Simulador de D&D
        5. Sajuuk's Heirs
8. Fazer um evento em parceria com o Existimos do IME para incentivar representatividade de gênero no grupo
9. Postar no fórum uma explicação sobre os níveis de comunicação do grupo
10. Atualizar as páginas principais da Wiki no começo e no final da temporada (Rica se candidatou)
11. Dividir o treinamento de maneira a dar mais tempo para o mini-projeto. Proposta de um terço + dois terços
12. Workshops e Materiais para:
    1. Desenho (Akira)
    2. LMMS (Rica)
    3. Música/Composição (Lívia? Amigo do Rica?)
13. Divulgar let's (test) play nos letreiros da USP
14. Enquete para jogatina de FDS (sugestão: nomic)
15. Fazer Atas nas reuniões de integração
16. Listar proficiências dos membros do grupo para saber quem perguntar
17. Projetos tentarem spammar um pouco os canais de comunicação para chamar participantes
18. Comprar camisetas
19. Patrocínio Buscapé no let's (test) play