

2019

- [Retrospectiva 2019.2 \(2019-12-06\)](#)
- [Retrospectiva 2019.1 \(2019-06-28\)](#)
- [Prospectiva 2019.1](#)

Retrospectiva 2019.2 (2019-12-06)

Dados gerais

Ata da retrospectiva realizada no dia 06/12/2019, às 14h00 no auditório do CCSL.

Presentes

- Ayrton
 - Klinsmann
 - Livia
 - Matheus
 - Rafael
 - Tui
 - Yukio
 - Wil
-

Pontos de Discussão

Pouca gente nas reuniões de integração

- Ver se ela ainda tá cumprindo seu propósito
- Pensar em oferecer comida (não coffee break, tipo uns amendoins)
- Talvez mudar modelos de reuniões:
 - Ao invés das pessoas ficarem falando sobre os jogos, deixar as pessoas jogarem os jogos uns dos outros
- Repensar engajamento
- Talvez tornar algumas coisas obrigatórias?

Pouca gente nos eventos (jam aberta, workshops)

- Fazer os eventos mais pro meio do semestre (muitas pessoas não foram por causa de provas/trabalhos)
- Divulgar melhor (1 mês de antecedencia)

- Faltou cartaz
- Faltou site do evento (tipo um hot site), pra concentrar informações e apresentar melhor pro público
- Fazer grupo do evento no zap, pra incluir pessoas de fora do grupo
 - Ajuda a não perder o hype e a não desistirem de ir
- Ideia de gamificar os eventos
- Lembrar da ideia de fazer jams internas pra trabalhar nos jogos já existentes

Pouca gente no Let's Play

- Pensar num lugar que tenha mais visibilidade (na FAU teve pouca)
- Ficar no caminho das pessoas é legal
- Fazer mais divulgação

Pouca gente no imex

- Arranjar representantes pro regex

Hospedagem do site

- Mudar de wordpress pra algo mais simples
- Achar um domínio mais barato
- Refazer o blog

Demoras pra votar no jogo escolhido da jam

- Procurar uma ferramenta pra otimizar a votação, já que a gente sempre faz meio que igual

Conflito entre apresentação musical e open games

- Tinha gente querendo apreciar por completo cada um dos eventos, separadamente
- Separar os eventos
- Talvez fazer a música na parte da comida

Conversar com outros institutos

- Invasão no semestre que vem
- Na ECA?
- Divulgar em mais institutos

RPGs do grupo morreram

- Temos que fazer mais RPG (QUEREMOS JOGAR)
- Voltar as mesas de RPG que tinham no grupo

Sumiu grupo que estava sendo tutorado

- Pensar em como aumentar retenção
- Ideia de fazer uma jam pra iniciantes
 - Pra eles perceberem logo no começo se já é realmente o que eles querem
- Não deve ser a única maneira deles entrarem
 - É legal deixar pessoas entrarem no meio do semestre
- Problema de iniciantes fazerem jam
 - Não manjam mto, acabaram de entrar
 - Fazer workshops ou aulas pra iniciantes
- Talvez ao invés de uma jam, fazer um mini-projeto
 - Com deadline curta (uma semana) e game design bem específico pra evitar que viajem muito
- Precisamos ver quem vai ensinar os novatos
 - Rafael gosta de ensinar (teach me senpai)

Wil é detentor de todo o conhecimento

- Se ele sair o grupo falece
- Ele nunca vai deixar de ser um consultor do grupo, principalmente pra coisas burocráticas e relacionadas ao site

Corujão

- Jogar joguinhos a noite inteira
- A gente pede pizza e dorme no IME
- Lembrar o rica de organizar issae

Prospectiva

- Lembrar o que deu certo
- Deixar ela mais acessível

Hooksharks

- Vai ser lançado na steam, dia 20 de janeiro!!

Reuniões de integração

- Foi bom separar o agendamento por semestre ao invés de por ano
- Se a gente perceber que entrou muita gente no meio do semestre, a gente muda as datas das reuniões

Matéria de programação pra jogos digitais (MAC0346)

- Wil não vai mais poder dar aulas
- Há a possibilidade de alguém do gamedev dar aulas no lugar dele
 - Oficialmente seria monitor, mas na real vai dar as aulas e corrigir os trabalhos
- Remuneração de monitor (perto de 500 reais acho)
- Pode ser uma carga dividida em vários alunos
- Material já tá pronto, só teria que mudar os EPs pq o gabarito foi disponibilizado

Workshops internos

- Pro próximo semestre fazer workshops de game design e de arte

Camisetas

- Temos que abrir uma planilha contínua de camisetas.
- Aí pedimos quando chegar no número necessário pra pedir

Global Game Jam

- Duas semanas antes vai ter aquecimento, nela tem várias palestras:
 - Uma introdutória do Wil
 - Uma do gamedev
 - Uma dos palestrantes
- Precisa de alguém pra dar a palestra do gamedev
 - Assuntos possíveis: brainstorms, organizar tempo, como usar ferramentas legais, métodos ágeis

Redes sociais

- FB:
 - Klinsmann e Cabeça tão cuidando bem
 - Divulgar Global Game Jam
 - Divulgar lançamento do Hooksharks
 - Divulgar o (talvez) lançamento alfa do Backdoor

- LinkedIn:
 - Dá pra fazer uma página de empresa ou instituto de ensino, mas essas coisas não fazem mto sentido com o grupo
 - Serviria mais pras pessoas poderem referenciar a gente, mas não achamos muito necessário
 - Além de que teria que ter alguém pra gerenciar
- Youtube:
 - Pegar os vídeos do evento de 10 anos, editar e colocar no youtube [Klinsmann vai fazer]

Coisas legais

- Pessoas do grupo ajudam-se uns aos outros
- Variamos o lugar do lets play
- Pessoas tem paciência pra ensinar gente nova (talvez incentivar os novatos a perguntarem mais)
- Melhor resultado que tivemos em uma Ludum Dare
 - Nothing Matters (7° em innovation, 63° em theme, 150° overall)
 - Spooky [do Susumu] (39° em fun, 42° overall, 55° em graphics)
- Workshop de áudio da godot foi bom
- Evento de 10 anos mto legal, pessoas curtiram open games, vamos fazer de novo
- Matéria de joguinhos foi mtooo bom
- Gravamos eventos, foi daora, podemos postar em algum lugar
- Tivemos patrocínio, comidas e camisetas
- Mesa redonda com pessoas excelentes da indústria
- Evento de 10 anos foi um sucesso

- Gustavo
 - Luigi
 - (Cabeça)
 - (Pessoas que eu esqueci o nome)
 - (Pessoas que eu esqueci completamente)
-

Pontos de Discussão

Lab X e Regex

Outros grupos de extensão fazendo barulho no Lab X

- Podemos chegar para a pessoa e pedir para ela fazer menos barulho sem problemas; é uma atitude aprovada e recomendada pelo regex.

Comunicação fraca entre a UDG e o Regex

- Comunicados do Regex não pareciam ter muito efeito no grupo. Melhorar atenção nesse aspecto.
- Mudar sistema de embaixadores do grupo? Discutir isso na prospectiva porque os embaixadores não estavam na retrospectiva

Comunicação do Grupo (entre si)

O fórum tem estado menos ativo, principalmente os posts de reuniões e de projetos. Além disso, as últimas reuniões de integração tiveram menos pessoas.

Fórum

Talvez a era do fórum esteja chegando ao fim, mas por enquanto temos algumas coisas para tentar ainda:

- Destacar a **opção de receber os posts por email** (fazer um post disso e divulgar nos chats)
- Tornar parte do processo de entrada no grupo

Mais canais de chat (especialmente Telegram?)

Por experiência prévia, tememos que usar mais canais de chat fragmente o grupo. Mas, ao mesmo tempo, pode ser que facilite para algumas pessoas. Então propomos de '*fazer um estudo* para saber quem aderiria a um novo chat. Discutiremos isso na prospectiva.

Projetos e reuniões

Algumas questões que discutimos sobre as reuniões e projetos do grupo.

Reuniões de trabalho

Provas e trabalhos atrasam os projetos

- Se necessário, avisar o grupo (com antecedência) e temporariamente paralisar o projeto.

Reuniões de integração

Reuniões de integração tem horários ruins para quem entrou depois.

- Não marcar todas as reuniões de uma vez só. Por exemplo, marcar só metade no começo do semestre e depois marcar as demais.

Projeto de LabXP/Métodos Ágeis

Teremos algum semestre que vem? Lembrar disso na prospectiva!

Eventos do grupo

Jam para projetos internos

A ideia é fazer uma jam onde a galera do UGD trabalha intensamente nos projetos ativos do semestre. Interessante, mas precisamos de pessoas para organizar. Agitar na prospectiva.

Corujão no segundo semestre

Todo mundo quer e ama! Agitar na prospectiva.

Dia de rpgs de mesa

Aparentemente a (FFLCH? EACH?) fez um evento aberto para chamar o pessoal para jogar rpgs de mesa.

Bora copiar. Ver na prospectiva.

Alternativa são um corujão aberto (que é difícil de fazer no IME) ou só um "workshop" de open bar de jogos.

Jam aberta para divulgar o grupo

Precisamos de pessoas dispostas a organizar o evento. Parece haver interesse.

Possibilidade de ser uma sede da livre game jam para roubarmos a organização deles.

Palestras e Workshops

- Palestra sobre métodos ágeis para agilizar o projeto (@Wil)
- Workshops sob demanda: dizemos o que queremos aprender e pedimos para alguém ensinar (até ela ensinar). Precisa ter alguém responsável por organizar as enquetes e contatar palestrantes - ver na prospectiva!
- Palestras compulsórias, novo esquema: cada grupo de projeto precisa fazer uma palestra por semestre. Lembrar na prospectiva!

Participação em eventos

Excursão até o Big

- O local é pequeno, se o grupo inteiro chegar lá não tem espaço.

Divulgação do grupo

Queremos que o grupo tenha mais visibilidade!

Facebook

Precisamos de pessoas para ficarem colocando posts interessantes e legais (na real só shitpost mesmo) no Facebook da USPGameDev.

Vamos eleger alguém novamente na reunião de prospectiva.

Invasão

Invasão (de cartazes da UGD) de algum instituto próximo semestre (provavelmente ECA). Vamos organizar a partir da prospectiva.

Eventos

Podemos realizar mais eventos para chamar a atenção dos outros, como JAMs próprias. Também podemos participar mais de eventos como o BIG, a SPIN, o SBGames, a Godot Meetup... Assim vamos construindo contatos e divulgando o grupo.

Relembrar na prospectiva!

Comunidade

Podemos nos apresentar e divulgar em chats (por ex. de discord) como o do [Gamed3v](#) e da [Godot](#).

Retomar na retrospectiva!

Camisetas

Camisas são uma maneira de divulgar o grupo, mas precisamos de uma leva para poder pedir.

Recepção de novos membros no grupo e tutoria

1. Primeiro contato: direcionar para reunião de integração ou marcar uma conversa com algum membro.
2. Tutorias continuam existindo por enquanto: ordenar tutores por quanto tempo eles tem disponível.
3. Jogos da tutoria não tem o escopo bem definido, podendo demorar muito.
 - Proposta: ao invés de fazer um jogo do zero, implementar novas funções em jogos antigos.

Então a ideia é que os mini-projetos de treinamento são sempre baseados em **apenas um** jogo clássico, mas com a possibilidade de alterar o design do jogo pontualmente.

Exemplo: fazer um space invaders que você pode customizar sua nave.

Prospectiva 2019.1

Presentes

- Jairo
 - Daniel
 - José
 - Erica
 - Fritz
 - Guilherme
 - Yukio
 - Wil
 - Heitor
 - Matheus
 - Éricles
 - Dário
 - Cabeça
 - LordCamp
 - Turri
 - Tui
 - Pão
 - Maki
 - Henrique
 - Rodrigo da FAU
-

Pontos de Discussão

Trocar Data SIGEX - IMEX

- Decidimos trocar com o TECS a data. Nosso dia é 28/03.

MAC0101

- Nossa palestra está semi pronta, será dia 26/03. Terça, 13h-14h. Provavelmente vai durar 20min pq são outros 2 grupos.
- Wil vai passar os slides pros palestrantes.

- Palestrantes:
 - Matheus

IMEX - SIGEX

- Será dia 28/03. Quinta, 14h-16h.
- Continuar usar o Junken Wars e talvez Super Umbrela ou Skyjammers.
- Não fazer muito longo porque vão querer fugir.
- Palestrantes:
 - Matheus

Invasão

- O poster está feito.
- Local: ECA – mais não-programadores uhul!
- Na Educação floppou fortemente.
- Imprimir Bastante
- Espalhadores de Cartaz:
 - Tui
 - Rica
 - Erica
 - Turri
- Cuidadores de Poster:
 - Guilherme

Recepção e Stands

- José quase fiquei sem voz
- Muitos bixos, eles pareceram curtir

GODOT MEETUP

- Próximos 28/02 e 26/03.
- Falar das novas coisas de 3.1
- Google Campus perto da Brigadeiro e a outra é Espaço de Startups da Bradesco perto da Consolação.
- Vagas Limitadas em 60 pessoas, entra no aplicativo e se inscreve, RG CPF essas coisas.

- Ver se dá para fazer palestras _nossas_ na de Março.

Camisetas

- O mínimo de 30 camisetas baixou para 20. Temos 14 pedidos, faltam 6.
- O Gui está olhando isso.
- Duas cores
 - Preta 19 dinheiros
 - Branca 17 dinheiros
- Talvez não tenha como fazer feminina, vamos ver.

Palestras Internas

- Mestre Rica vai escolher alguém e para candidatar e vai rolar de 2 em duas semanas.

Colocar Games de Jams no Forum

- Chain Hostility > Gui
- Frozen Flame > Wil
- Mother's Home > Gui

Colocar as páginas de jogos no itch.io USPGameDev

- Tem como montar a página como sua e dizer que é do GameDev e o admin autoriza.
- Ou virar admin e publicar com a sua conta.

GameJam Interna

- USPGameJam
 - Julho?
 - Aberta/Fechada?
 - Quem vai Brainstormar:
 - GODOT Jam que tem todo mês
- 

Horários das Jams

- Discutir na véspera de cada Jam se a gente vai chegar no começo (que costuma ser tarde) ou na manhã seguinte.
- Comunicar melhor

LabX

- IME-SEC vai para o CEC, então vai diminuir um pouco o uso.
- Usar o grupo do Telegram do LabX.
- Falar com a Aurea, que é RD do CCSL.
- Falar com outros RDs.
- Trabalhar na Salas de Reunião.
- Tentar re-roubar a sala da POLI. C110 do biênio.
 - Quem costumava cuidar era a orientação pedagógica.

Métodos Ágeis

- Fica para a próxima porque é semestre par.

MAC0214

- Fazer os Cartazes e Enunciados. Tentar ajudar os que estão fazendo a saber como fazer.
- Fazer pressão nos professores para explicar direito.
- Montar uns templates de projetos e posters.
- Juntar as pessoas que fizeram para montar uma guia dos relatórios, posters e projetos.
- Perguntar para o Denis se é aceitável que era o responsável.
- Banco de Dados com exemplos
- Cara que faz os bagulhos
 - Tui
- Wil tem tudo, só perguntar para os autores originais se pode.

Let's Test Play

- Começo do semestre, depois do carnaval
 - Sexta depois da Carnaval: 10h-18h. Dia 15/03.
- Local, na ECA junto com a invasão. Senão, pode ser no Bloco B.
 - Teria que fazer ofício no bloco B, precisamos do espaço, mesas da matemateca, extensões etc. Uma assinatura de Prof. a Gente tem usado o Alfredo Goldman
 - Montar horários, Divulgação, Cartaz.
- Falar com GLITCH MUNDO
- Divulgar melhor
- Ano passado teve o Jornal da USP, será que vai ter de novo?
- Equipe de Organização:
 - Rica vai montar o Ofício.
 - José vai montar os horários e participar do test play.
 - Tui vai participar do let's test play.
 - Erica vai participar do let's test play.
 - Turri vai divulgar.
 - Wil vai cuidar dos posters.
- Divulgação:
 - Posts no Blog, que vai para twitter e fb espelhado
 - Posters
 - Apoio institucional do IME para colocar no site e fb e lançar na lista EMAIL
 - GLITCH MUNDO, se eles quiserem colocar coisas no glitch também.
 - Procurar por páginas da ECA.

Reunião de Integração

- Fazer o Doodle e colocar no Fórum:
 - Matheus

Rolls Roles Rolês

Treinamento

- Mestre Jedi e Padawã
- Participar de um projeto já existente ou,
- Trabalhar em jogos em Equipe com outros padawãs e o mentor.
- Talvez reproduzir um jogo clássico, Talvez de Tabuleiro.

- Ao invés de ter aulas estrito senso, vai ter um mentor por grupo.
- Depende dos mentores a inserção do ingressante.
- Mentores:
 - José
 - Wil
 - Fritz
 - Rica
 - Heitor
 - Matheus
 - Tui
 - Erica
 - João

Rolês

- RPG, entrem no Discord para ver, canal “rpg”:
 - “Tem nerd pra caramba no GameDev” – Gabriel 'Cabeça'.
 - Tem vários mestres e sessões auto contidas. 4h-5h. Horários diversos.
 - Não tem só GameDev. Mestrar é um ótimo estudo de Game Design.
 - Rumble:
 - Jogo de forum aberto muito complicado de leilão de poderes e gamedesign.
 - Corujão no final do semestre.
 - Corujinha, que não tem que varar a noite, mas vem jogar no fim de semana no IME.
-

Projetos

- Terminar
 - Neo Breaker. NEEDS MOAR JUIÇE
 - Aracnotopia. Estão testando outro esquema para a teia, melhorar o movimento. “Depois disso tem que fazer um jogo”.
- Shartron -> Hook Sharks para apresentar no BIG. Finalizar até Abril para o BIG.
- Warmaster:
 - Acharam um artista para o jogo. Uhu!
 - War GROW StarCraft mix analógico.
- Welcom to Your Mind:
 - Still alive.
 - Acharam mais um membro.
- Cabeça quer estudar o método de geração procedural “WFC” (muito foda).
- Backdoor:
 - Roguelike com mecânicas de cardgames, geração procedural, RPG magick e roguelikes.

- Grimoire Ars Bellica:
 - Roguelike Factorio Dwarf Fortress Harvest Moon Magic.
 - Migração para RUST.
- Spookmin, even better.
- LIES
- Fritz TCC – Path of the Wicked:
 - Tower defence de geração procedural com inimigos com IA adaptativa.
 - Precisa de Artistas e outros desenvolvedores.
- "Space Ship Battles":
 - Fork do Jogo dos Barquinhos
- Cutting Edge:
 - Fazer o tutorial.
- Marvellous Soft apenas cresce.
- Simulador de D&D Haskell edition.
- Documentação da UGDK.
- Square Dash:
 - DVD screensaver battle royale.