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 hotsite), 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 instuto 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]

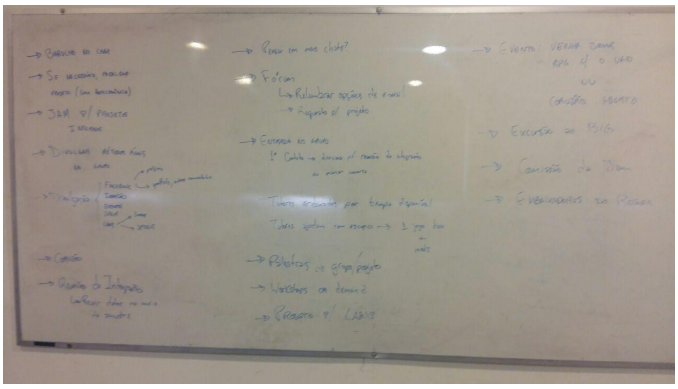
Coisas legais

- 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

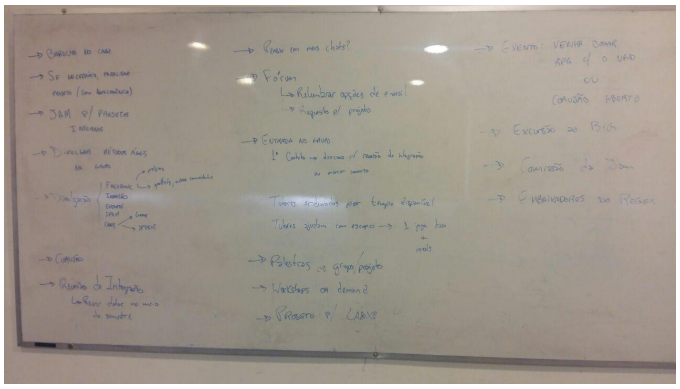
Retrospectiva 2019.1 (2019-06-28)

Dados gerais

Ata da retrospectiva realizada no dia 28/6/2019, as 13h00 no auditório do CCSL.



Lousa 1



Lousa 2

Lousa 3

Lousa 4

Presentes

- Wilson
- Matheus
- Nathalia
- Erica
- José
- Lara

- 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

> Wil Will Remember

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 diminuír 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 insersão 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. Uhul!
  - 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.