

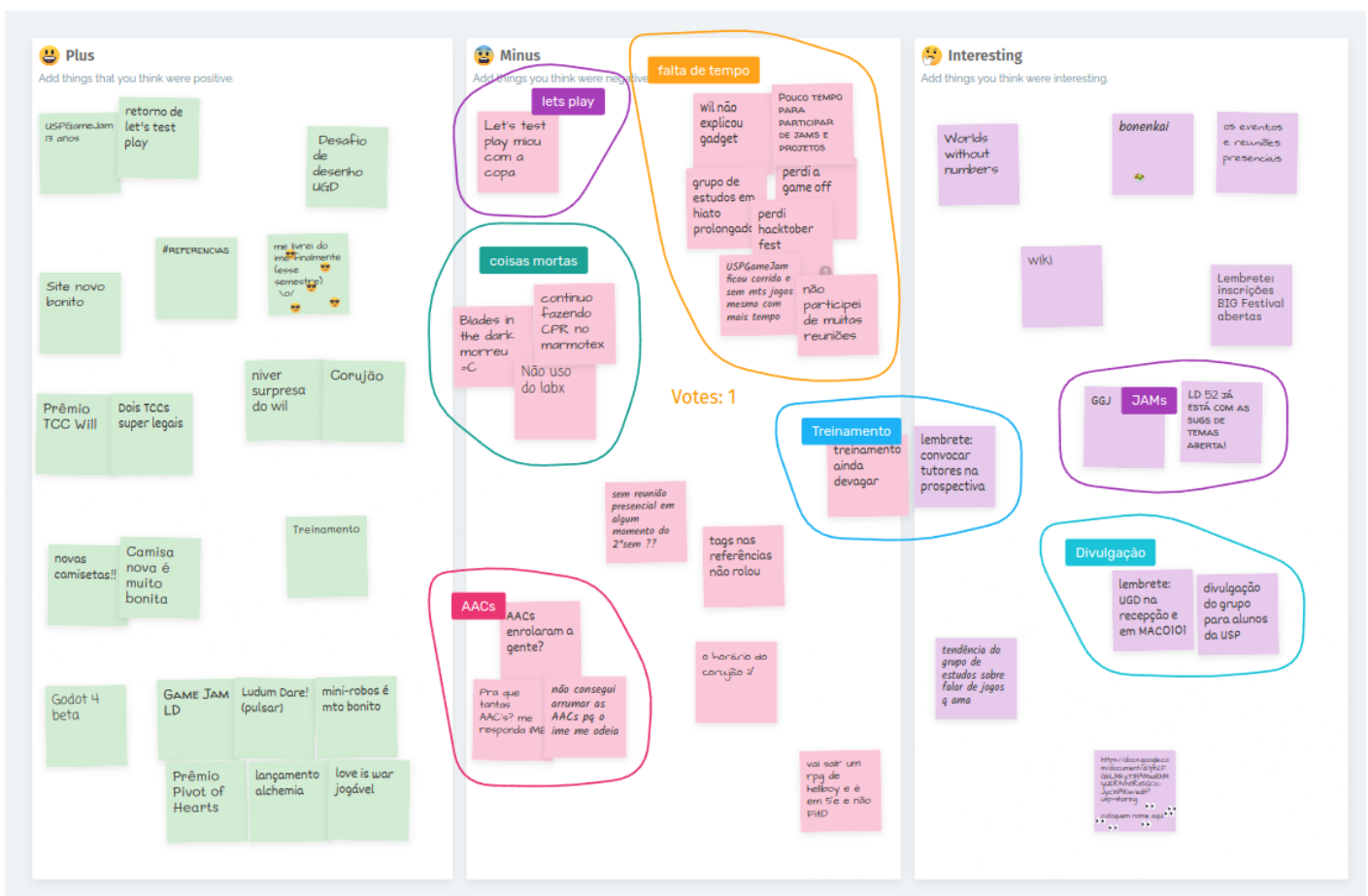
2022

- [Retrospectiva 2022.2 \(2022-12-19\)](#)
- [Prospectiva 2022.2 \(2022-09-02\)](#)
- [Retrospectiva 2022.1 \(2022-07-22\)](#)
- [Prospectiva 2022.1 \(2022-02-04\)](#)

Retrospectiva 2022.2 (2022-12-19)

Dados gerais

Reunião de retrospectiva do segundo semestre de 2022, que aconteceu no dia 19/12/2022 via Discord.



- Início: 17h
- Término: 19h10

Presentes

- Ariel
- Chico
- Guilherme
- Klinsmann

- Karina
 - Anbriel
 - João Naldi
 - Luciano
 - Samina
 - Tui
 - Rato
 - Rodrigo
 - Wil
-

Pontos de Discussão

Aniversário do UGD

- Conseguimos realizar o evento!
- Agora pessoas das novas gerações sabem melhor como lidar com burocracias

Ação: incentivar novos membros a participarem da organização de eventos para manter o conhecimento nas próximas gerações

let's (test) play

- Foi miado mas a gente se divertiu

Ação: Não fazer eventos ou atividades em dias de jogo da Copa

USPGameJam

- Ficou corrida porque foi no final do semestre

Ação: Alocar eventos do UGD para o começo ou meio dos semestres

Ação: No caso do aniversário, fazer só uma comemoração simples entre nós

Projetos

Gadget

- Parado, em parte porque o Wil não explicou como funciona

Ação (Wil): Marcar e fazer a explicação do padrão Rulebook e da arquitetura do Gadget

Grupo de Estudos

- Deixamos que as pessoas propusessem temas espontaneamente
 - Teve bem poucas reuniões e a expectativa era que ia ter mais
 - **Ação:** pensar mais uma vez sobre o cronograma de reuniões, se a expectativa é ter atividades mais recorrentes ou tudo bem ser mais esporádico - e nos programarmos de acordo
- Klinsmann e Karina vão apresentar TLoU 2 também!

MARMOTEX

- Se tiver pelo menos mais uma pessoa, o Gabriel acha que haveria bem mais incentivo para restaurar o projeto

Ação (Wil): vai refletir sobre o que fez desanimar com o MARMOTEX e trazer propostas como tentativa de re-engajar as pessoas no projeto

Projetos legais que fizemos esse semestre

- PULSAR (Ludum Dare)
- Mini Robôs ficando muito bonito
- Pivot of Hearts (demo)
- Alchemia no Steam!
- Love is War começando a ser jogável

Reuniões do grupo

- Como muita gente do grupo trabalha hoje em dia, há certa preocupação em não viesar as votações por horário de reunião de forma a não bater com horários da graduação. Por outro lado, essas pessoas são parte do grupo e não tem nada de errado em contemplar elas também.
 - **Ação:** para as reuniões de integração, vamos tentar reforçar a alternância de horários
 - **Ação:** para reuniões de projetos, talvez incentivar modelos de trabalho assíncrono, já que pode funcionar melhor para quem tem horário menos previsível
 - Ainda assim seria bom ter algumas reuniões menos frequentes para alinhar ou, no pior dos casos, usar as reuniões de integração para isso
 - **Ação (Wil):** oferecer workshops para equipar as pessoas para trabalho assíncrono:
 - Boas práticas de Git
 - Métodos ágeis
- Só tivemos uma reunião presencial (a de Prospectiva?)
 - **Ação:** estabelecer uma cota de reuniões presenciais na Prospectiva e cumprí-la
- Seria legal uma reunião para receber novos membros
 - Tem que ser depois da recepção
 - Prospectiva não é um tipo de reunião bom pra isso
 - **Ação:** ver o calendário da graduação na Prospectiva e ver como uma reunião dessas seria possível

Campanhas de RPG

- Foi observado que sessões remotas tendem a desmotivar e que reuniões presenciais podem animar mais as pessoas a se manterem engajadas nas campanhas
 - **Ação:** tentar começar ou converter campanhas para sessões presenciais
- Wil vai mestrar um oneshot de Worlds Without Number, quem quiser acompanhar só pingar ele

LabX

- Praticamente ninguém mais do grupo frequenta o laboratório, possíveis motivos:
 - Falta de periféricos nas máquinas (teclado, mouses, etc.)
 - Não ter um membro mais veteranos constantemente lá, que dava certa autenticidade para o uso do espaço
 - Precisa ficar pegando a chave na portaria e, nesses casos, significa que você provavelmente vai ficar sozinho no lab
 - Os hábitos pós-pandemia fazem reuniões remotas serem mais convenientes
- O principal problema de não usarmos o LabX é o histórico que o IME tem de tentar se apropriar de espaços estudantis, como aconteceu com o LabEclipse no CEC. Ocupar o LabX é a principal forma de legitimarmos ele como espaço dos alunos.

Ação: ficar atento se algum projeto (ex: Rogue Fungi) não teria como ter suas reuniões no labX

AACs

- Falta só fazer os certificados para os professores assinarem

Ação (Samina e Rod): terminar os certificados (FEITO)

Discord

- Tags para referências não foram implantadas
 - **Ação (Tui):** tentar resgatar essa proposta e fazer o post explicando como usar as tags
- Desafio de desenhos foi legal e fez muito sucesso
 - **Ação:** considerar mais eventos desse tipo
- Canal de referências está muito bom, continuemos mandando coisas nele!

Treinamento

- Ainda devagar: tivemos só 3 turmas esse semestre
- **Ação:** tentar mais uma vez o esquema de ter datas fixas

- Inclusive, tentar fazer todas as equipes acabarem juntas. Aí eles apresentam juntos e têm um espaço em reunião para propor ou aderir a outros projetos.
- Talvez ter todas as equipes da mesma turma com projeto mais semelhante, para elas poderem acompanhar umas as outras melhor

Ação: incentivar quem está treinando a participar das reuniões de integração para já ir conhecendo as pessoas e os projetos.

Ação: considerar a proposta de complementar o treinamento com workshops na mesma época

Confraternizações

- Corujão que começa tarde acaba impedindo parte das pessoas de irem

- **Ação:** tentar começar corujões mais cedo
- **Ação:** fazer mais rolês diurnos
- **Ação:** repetir corujão remoto

- Bolo surpresa do Wil no corujão foi sucesso
- Bonenkai

- **Ação (Tui):** vai sugerir data e lugares no Discord

Ação: fazer mais rolês presenciais quando possível

Wiki

- Não sabemos em que pé está o novo sistema proposto pelo Cabeça
- Agora o Wil sabe mais como subir sistemas na Ra

Ação: bump disso na prospectiva

Eventos externos

- BIG Festival: submissões abertas de jogos até 28/Fevereiro!
 - Vale destacar que tem uma categoria para jogos estudantis!

Jams

- Global Game Jam: sede aprovada, quem quiser ajudar na organização avisem o Wil no servidor dedicado. Para participar, só ficar de olho nas inscrições quando abirmos elas!
- Vai ter uma Ludum Dare em Janeiro e as propostas de temas já estão liberadas

Divulgação do grupo

- Temos uma boa presença do UGD na comissão de trote, então devemos conseguir atrair muitos bixes do IME!
- Palestra de MAC0101
 - **Ação:** achar alguém para dar a palestra
- Antes do treinamento, oferecer workshops introdutórios a público geral para atrair a galera
 - **Ação:** planejar isso na Prospectiva, decidindo quem vai dar e quando

Site

Graças ao Schneider, temos o novo site (provisório) do UGD!

Camisetas

A Maki fez mais camisetas para o grupo!

- Ainda falta uma galera pegar
- Ajuda bastante a divulgar o grupo

- Queremos mais

Ação: ver se rola uma nova leva semestre que vem

Atividades acadêmicas

- O semestre foi difícil mas estamos conseguindo acabar
- Tese de doutorado do Wil foi premiada no SBGames
- Tivemos dois TCCs esse ano no grupo (ambos orientados pelo Wil) e possivelmente teremos mais um do Rod ano que vem

Notícias GameDev

- Godot 4 está em beta!
 - Wil recomenda para jogos de Jam mas não para projetos longos ainda, porque os updates constantes acabam quebrando coisas e depois demora para consertar. Mas isso foi na época do alfa, agora talvez esteja melhor.

Prospectiva 2022.2 (2022-09-02)

Dados gerais

Reunião de Prospectiva para o segundo semestre de 2022, que aconteceu no dia 2 de Setembro de 2022, às 16h na Sala de Reuniões do Bloco C do Instituto de Matemática e Estatística da USP.

Presentes

- Ariel
- Maki
- Rod
- Samina
- Pedro Schneider
- Pedro Côrtes
- Chico
- Karina
- Luciano
- João Naldi
- Klinsmann
- Wil
- FastShow
- Corsinha
- Lucas
- Gabriel
- Karim
- Bruno

Pontos de Discussão

Camisetas

Trouxemos as camisetas e entregamos para quem tinha encomendado e estava presente na reunião. Temos que ver um jeito de entregar o que falta para as outras pessoas.

Treinamento

- Vamos ter 2 turmas esse semestre, embora a segunda esteja um pouco em aberto ainda:
 - Turma 1: Setembro a Novembro
 - Tutores: **Klinsmann**
 - Turma 2: Outubro a Dezembro
 - Tutores: **Schneider** (se necessário)
 - Obs: acabar no meio do mês, antes das provas

Precisamos de mais tutores ⇒ Wil vai fazer uma chamada

Let's (test) play

- Vamos tentar reviver o evento tradicional, mas:
 - Estamos atrasados esse semestre
 - Essa edição não vai servir o papel de meta para o semestre anterior
- Então resolvemos **deixar para fazer a exposição durante o Aniversário de UGD (ver mais abaixo)**
- A partir de 2023, voltamos a fazer no começo do semestre e o evento volta a ser nossa meta para os projetos

Compra de materiais

Os post-its que usamos na retrospectiva estavam super velhos e capengas, então pensamos em comprar mais material. Em reunião agora decidimos que o jeito mais prático de fazer isso é comprar por demanda. Isto é, sempre que formos ter uma reunião ou evento que precisa de algum tipo de material, nos organizamos para providenciá-lo.

Site

- Homepage
 - **Schneider vai montar uma GitHub Page com a versão "em manutenção" do site para colocarmos no ar**
 - Quando estiver pronto, **Wil vai ver o que precisa fazer na Ra para funcionar**
- Redes sociais
 - **Samina vai colocar link para servidor de Discord nas nossas redes sociais**
- GitLab

-

Precisamos nos assegurar que todos os repositórios estejam público e com licença aberta até 19/10

- **Wil vai agitar um mutirão até lá**
- Nova Wiki
 - Queremos migrar para algo mais fácil das pessoas acessarem e editarem
 - Cabeça pediu acesso à [Ra](#) para fazer alguma coisa, é a última atualização que temos a respeito
 - **Cabeça e Luciano estão cuidando disso**

Rolê

- **Schneider vai agitar alguma coisa**

Aniversário do UGD

- 13 anos + retorno pós-pandêmico
- Queremos fazer um evento com:
 - let's (test) play com jogos acumulados da pandemia
 - corujão
 - USPGameJam
- Tem que ver se vale a pena fazer todos essas três atividades
 - Tanto corujão quanto jam exigem um fim de semana
 - Acaba forçando o evento a icar espalhado em mais de uma semana
 - Ou podemos ver se tem como aproveitar o feriado do dia 15/11
 - Já vai ter tido a Ludum Dare um mês antes
 - Talvez evitar muitas jam
 - Ou fazer as duas mas deixar focar a mobilização para *participar* na Ludum Dare
- Comissão de organização do evento:
 - **Samina**
 - **Ariel**
 - **Corsinha**
 - **Rod**
 - **Maki**
 - **Côrtes**

Game Jams

- Ludum Dare 51 (30/Set - 3/Out)
 - Nossa jam favorita
 - Vamos tentar agitar para bastante gente participar!
 - **Wil vai cuidar disso**

- Game Off (Novembro)
 - Dura um mês
 - É legal porque é organizada pelo GitHub e costuma ter temas bons
 - Mas é algo mais difícil de agitar em grupo, então fica mais como sugestão para quem quiser ir individualmente ou grupos menores

Guilda dos GameDevs

- A gente queria voltar a interagir com eles
- Mas... infelizmente ninguém na reunião tinha condições de representar o UGD lá
- Então se eles fizerem alguma coisa a gente repassa, mas por hora não vamos iniciar nada

Cursos e Workshops

- **Schneider vai eventualmente agitar um workshop de Computação Gráfica**
- Intersecção com Grupo de Estudos
 - Agora que o grupo de estudos mudou para um formato onde cada um apresenta um assunto, ele consegue suprir uma parte da demanda que os cursos e workshops tinham
 - Então se alguém quer falar ou ouvir sobre um tema, nossa recomendação é começar por lá
 - Se ver que é algo que vale a pena fazer em um formato mais estendido (curso ou workshop), aí evolui a proposta
 - O grupo de estudos deu uma engasgada por diversos motivos, mas acreditamos que ele ainda é desejado apesar das oscilações nas atividades

Wil vai colocar as gravações no canal do YouTube e, se os ministrantes permitirem, deixar os vídeos listados publicamente

Créditos AACs

- A princípio só vai ter 2 tipos de créditos que podemos aproveitar:
 1. Participação em reuniões (atividade em grupo de extensão)
 2. Treinamento (curso)
- Outros tipos de crédito dependem de como vai ser a nova tabela

Samina fez anúncio no servidor a respeito, vejam e ajam de acordo

Projetos

Rogue Fungi

- PROCURA-SE ARTISTAS

"Jogos de carta em tempo real"

- Proposta do Schneider
- Ele vai detalhar melhor depois

Gadget: Ars Bellica

- Várias pessoas manifestaram interesse em participar
- **Wil vai explicar como o código funcionar para que o projeto possa seguir melhor sem ele**

Love is War

- Jogo de cartas + dating simulator
- Em fase de prototipagem
- Todes são bem-vindes!

Cleber's Dungeon

- Parece estar morrendo

Mini Robô Games

- Side-view stealth com mini-games
- Implementação bem no começo ainda

Open VTT

- Tá difícil mas ainda queremos

E alguns outros projetos que parecem estar em vias de morrer (ou já morreram)

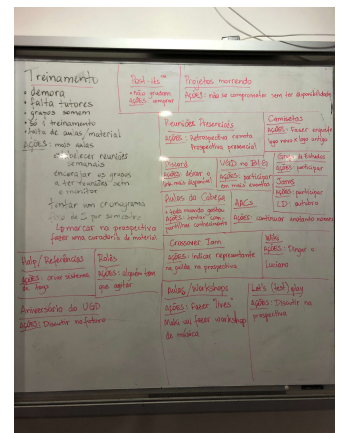
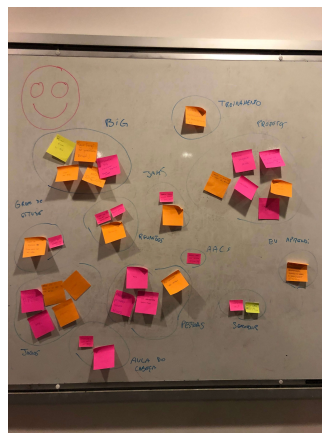
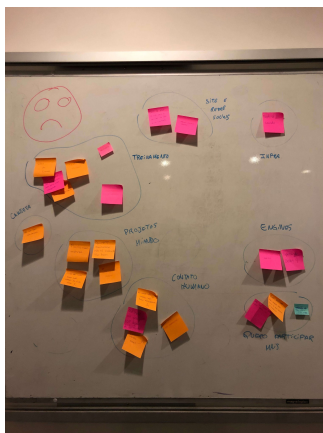
Extra

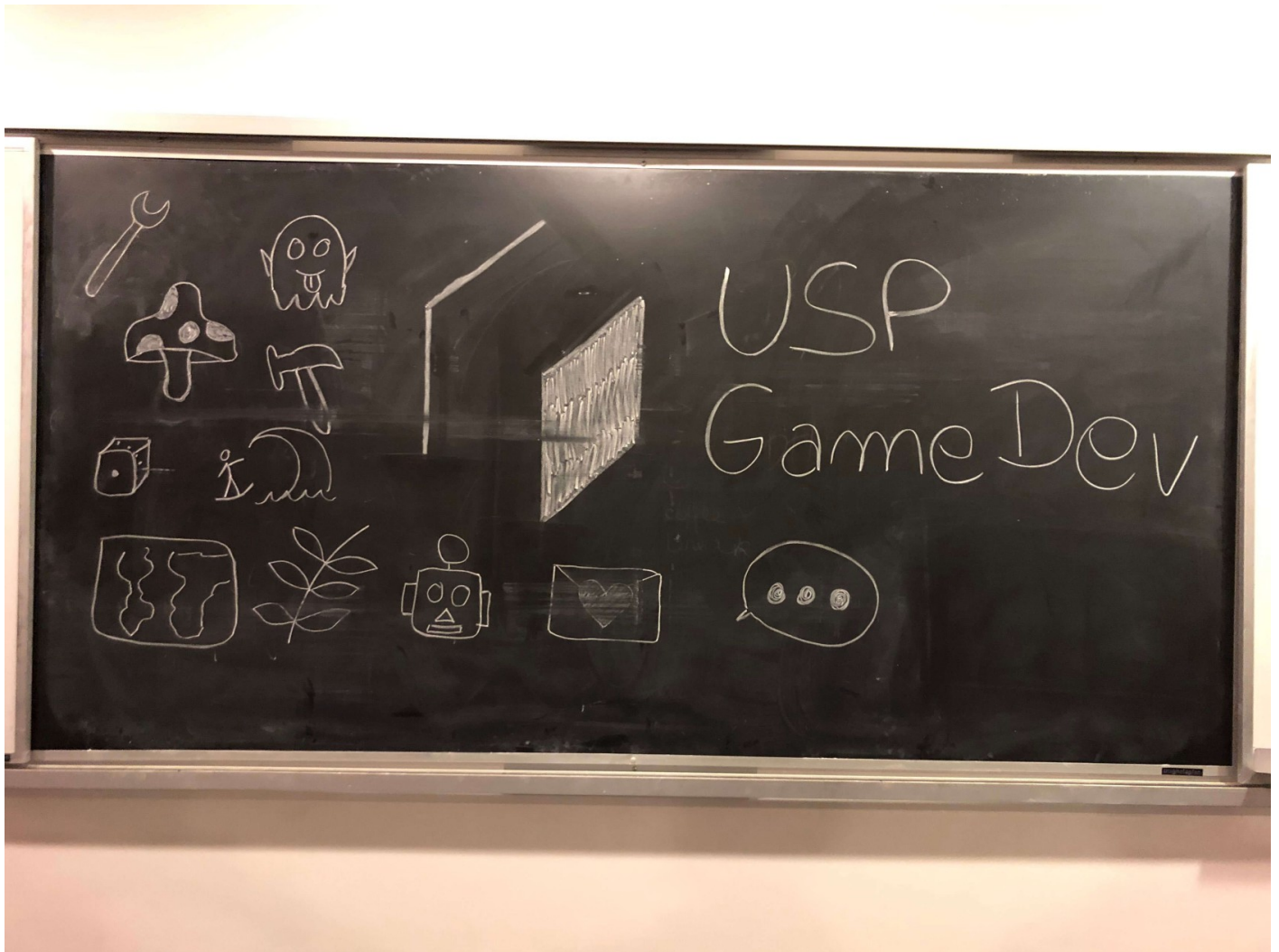
- Ariel tem visto bastante sobre arte usando IA como algo que pode ser usado para facilitar a produção de assets nos nossos jogos
- Se tiver interesse, cutuque ele

Retrospectiva 2022.1 (2022-07-22)

Dados gerais

Reunião de retrospectiva do primeiro semestre de 2022, que aconteceu no dia 22/07/2022 no auditório do CCSL.





Presentes

- Wil
- Maki
- Bruno Stephan
- Tui
- Klinsmann
- Luciano Leão
- João Naldi
- Rod
- Gabriel (membro novo)
- Lucas (membro novo)

Pontos de Discussão

Treinamento

Problemas atuais:

- Demora para começar as turmas
- Faltam tutores
- Grupos somem
- Só 1 treinamento (?)
- Falta de aulas e material

Ações:

- Cobrir mais nas aulas iniciais
- Obrigiar, na medida do possível, a ter reuniões semanais
- Estimular que haja reuniões sem o tutor
- **Ter um cronograma fixo de 2 turmas por semestre**
 - Já deixar marcado na prospectiva!
- Fazer curadoria de material

Com um cronograma fixo, os participantes têm uma ideia mais clara de quando vão poder começar e os tutores têm mais chance de se preparar e se programar para ter tempo. A quantidade bate mais ou menos com o que já fazemos atualmente.

Infraestrutura

- Post-its caem (como sempre)

Ação: comprar mais!

Projetos

- Vários projetos morreram ou congelaram esse semestre (Plantamon, Gadget, OpenVTT, etc.)

Ação: não se comprometer sem ter disponibilidade

Reuniões gerais do grupo

- Pouca gente na retrospectiva
 - Problema 1: fim de semestre. Ou é época de prova ou todo mundo voltou pra cidade natal.
 - Problema 2: USP é longe para quem já se formou, e agora temos bastante gente nessa situação

Ação: preferir retrospectivas remotas, mas fazer prospectiva presenciais já que começo de semestre é mais fácil

Camisetas

- Pessoas querem
- Estamos dependendo do novo logo, mas o Akira não tem tempo

Ação: fazer uma camiseta com o logo atual mesmo (Maki vai fazer!)

Discord

- Não tem um jeito fácil de achar o link pro servidor
 - O site seria um bom lugar, mas não dá para editar
 - E o novo site também depende do logo novo

Ação: fazer um site temporário do UGD "em construção" com o link pro servidor

- Não tem um bom jeito de procurar referências no canal delas

Ação: bolar e usar um sistema de tags a partir de agora

Rolês

- KEDE

Ação: alguém agita pf

Aniversário do UGD

- Em Novembro

Ação: marcar uma data na prospectiva para lembrarmos de discutir isso

Eventos

- BIG foi muito legal

- **Ação: participar de mais eventos, como BIG, SBGames e afins!**

- Jams têm sido legais também

- **Ação: participar!!! As próximas são a Ludum Dare (final de Setembro) e a Game Off (Novembro)**

- **Ação: eleger novos representantes na Guilda e agitar uma nova Crossover Jam**

Grupo de Estudos

- Mais uma vez está minguando
- O tema "meu jogo favorito" foi muito legal

- **Ação: chacoalhar pessoas para lembrar que existe**

Cursos e workshops

- Aulas do Cabeça fizeram sucesso
- É uma maneira de quem não está em projetos participar do grupo mesmo assim

- **Ação: fomentar mais atividades desse tipo!**

- Talvez fazer lives colocando a mão na massa em um projeto
- A Maki vai preparar um novo workshop de música!

AACs

- Ainda não saiu o novo regulamento
- **Ação: continuar anotando a presença em reuniões para quando pudermos contabilizar as horas**

Wiki

- Cabeça está trabalhando para melhorar e propôs de mudarmos para outra ferramenta, como o BookStack
- **Ação: Luciano falou que pode ajudar, mostrar para ele onde fica o canal da wiki no servidor**

let's (test) play

- Talvez seja a hora de retomar essa prática!
 - **Ação: discutir na prospectiva**

Prospectiva 2022.1 (2022-02-04)

Dados gerais

Reunião de Prospectiva para o primeiro semestre de 2022, que aconteceu no dia 4 de Fevereiro de 2022, às 17h via Discord.

Presentes

- Tio Klinsmann Hengles
- ???????????
- GTA 6
- Tui
- ariel
- Rica
- Cabeça
- Samina
- Pedro Côrtes
- Gabriel anb
- Bruno
- João Naldi
- Maki
- Schneider
- Rodrigo
- Wil

Pontos de Discussão

Treinamento

Vamos continuar com a duração de 2 meses e grupos com 2 a 4 participantes. Manter treinamento o mais simples possível para cobrir informações básicas. Grupos geralmente rendem mais se um dos participantes já tem experiência com gamedev, então levar isso em consideração. Idealmente uma reunião semanal de 2hrs dos tutores com o grupo (verificar o andamento e oferecer ajuda). Função do tutor de organizar o projeto de treinamento (dividir funções, definir objetivos semanais).

Se for possível, o tutor pode oferecer treinamento presencial no LabX.

Tutores:

- Klinsmann (a partir de março)
- Wil
- Rafael (aka eldskald)
- Pedro Schneider
- Gabriel (reserva)
- Tui (reserva)

Semana de Recepção

14 de março (data a confirma) é o dia da semana de recepção que haverá stands (das 14h às 17-18h) para os grupos de extensão se apresentarem aos bixes.

Voluntários para receber pessoas e/ou levar jogos:

- Anbriel
- Rod
- Samina
- Pedro Schneider (talvez)
- Wil (reserva)

Reuniões no semestre

Como a pandemia ainda tá rolando e a USP parece estar mais burocrática para receber pessoas (requer passaporte da vacina para alunos e email para convidados), vamos priorizar as reuniões remotas mas tentar encaixar 2 ou 3 reuniões presenciais ao longo do semestre. Vamos reservar semanas onde teriam reuniões de integração longas para eleger um dia e local para uma reunião presencial na USP. Mais ou menos a cada dois meses.

Game Jams do semestre

Jams gostaríamos de participar nesse semestre:

- [Brackey's Jam \(20-27/02\)](#)

- [Ludum Dare 50 \(1-4/04\)](#)
- [7-day Rogue-Like challenge \(4-14/3\)](#)

Noob Jam

Fora isso, pensamos em organizar uma Jam para novatos no começo do segundo semestre, depois que o pessoal fez as matérias introdutórias da faculdade.

Eventos

Nossos planos para organizar ou participar em eventos.

Conferência/Feira da Guilda dos GameDevs

Temos interesse em fazer mais feiras como a que rolou ano passado com a Guilda. Os representantes que irão atrás disso são:

- Tui
- Klinsmann (reserva)

Alguém mais quer ser representante?

Confraternização

Para finalmente nos conhecermos depois de 2 anos de pandemia!

As principais sugestões são rolês para comer:

- Pic-nic na praça do relógio
- Rolê no foodtruck Doki-Doki da USP
- Churrasco na casa de alguém

Corujão

O tão esperado. Rafael (aka eldskald) vai agitar, possivelmente remoto.

Alguém mais pode ajudar?

Discord

Coisas para melhorar o servidor.

Tutorial de Sesh

Vimos que esse bot é muito útil.

- A Samina ficou de montar um guia e colocar no canal de referências.

Por que tem muitas pessoas no servidor?

Porque o servidor é, atualmente, projetado para ser um espaço público onde qualquer um interessado em desenvolvimento de jogos ou no UGD pode entrar e interagir. Os canais específicos das atividades internas (e.g. projetos) são todos bloqueados por cargos, mas os canais públicos exigem apenas concordar com as regras e o link de convite pro servidor é público e perpétuo.

- O Wil vai tentar ver se tem como deixar essa informação mais acessível para outros participantes do UGD para que todos pelo menos saibam o contexto do servidor.

Redes Sociais

Agora vamos considerar as redes sociais do UGD um **projeto oficial do grupo**.

Haverá reuniões periódicas para que a equipe do projeto possa planejar o conteúdo que publicaremos. A equipe no momento consiste dos membros:

- Pedro Cortx
- Anbriel
- Samina
- Pedro Schneider
- Klinsmann (só Twitter)

Parte das propostas é seguir um ritmo mais lento de posts para não sobrecarregar a equipe.

Também passamos a ter um [Instagram](#), que pode ser usado para postar no Facebook também.

MAC0346 - Introdução a Programação de Jogos Digitais

Vamos cutucar o Kon para ver se tem como ter mais oferecimentos.

- A Samina vai falar com ele

AACCs

Vamos investigar se é possível ganhar AACCs com atividades do UGD nos moldes de [MAC0214](#).

Responsáveis:

- Samina
- Pedro Schneider
- Ariel

USPGameDirect e let's (test) play

Apesar das atividades presenciais voltarem, ainda não achamos seguro fazer um let's (test) play, dado que seu principal objetivo é juntar o máximo de pessoas possível.

Fora isso, parte do objetivo original desses eventos era ter um prazo recorrente para os projetos do UGD tentarem produzir jogos mais finalizados. Dado que mesmo sem eles os projetos tem sido de excelente qualidade nos últimos semestres, achamos que podemos deixar esse aspecto dos eventos de lado até segunda ordem.

Dito isso, ainda gostaríamos de fazer um USPGameDirect esse semestre, só que sem a pressão de ser logo no começo. Vamos agitar isso ao longo das reuniões de integração.

Projetos do semestre

Projetos em que propomos trabalhar esse semestre e quem pretende ficar em cada um.

Grupo de Estudos

Além de manter esse projeto de grande sucesso, tentaremos incluir mais temas técnicos, incluindo apresentações de quem entender melhor do assunto seguido da discussão usual.

MARMOTEX

Sistema de RPG universal que entrou em hiatus no último semestre. Querem retomar projeto:

- Anbriel
- Pedro Schneider

Slide Puzzle

O jogo já está pronto e falta só a parte principal de encher de efeitos especiais, mas parece que os participantes desanimaram.

Alguém ainda quer tocar o projeto?

Plantomon

Projeto baseado em Pokémon só que com plantas. Proposto pelo Rato e pelo Anbriel, que trabalham esporadicamente nele. Se alguém tiver interesse, pode cutucar eles.

Gadget: Ars Bellica

Sucessor espiritual do *Grimoire: Ars Bellica*, é um RPG por turnos de exploração, combate tático, e gameplay multiplicativo onde você manufatura equipamentos diversos para poder se aventurar por um lugar misterioso. Participantes:

- Wil
- Pedro Schneider
- Ariel
- Klinsmann
- Maki
- Tui (novo)
- Pedro Cortx (novo)

OpenVTT

Proposta de um aplicativo Virtual Table-Top (VTT) que seja código aberto e feito em Godot para subrir as deficiências dos outros VTTs do mercado para jogar RPG. Participantes:

- Wil
- Pedro Schneider
- Tui
- João Naldi
- Edda
- Pedro Cortx (com uma proposta de trilha sonora universal)

Rogue Fungi (antigo Projeto X)

Estão focando em lançar uma build no final de Fevereiro para submeter para o [BIG Festival](#). Sabem que não vai dar mas aceitam toda e qualquer ajuda. Estão aproveitando as férias para trabalhar

todos os dias (das 14h às 18h) e render o máximo possível. Depois que as aulas voltarem, retomarão um ritmo mais tranquilo. Participantes no período:

- Klinsmann
- Rodrigo
- André
- Saulo
- Bruno