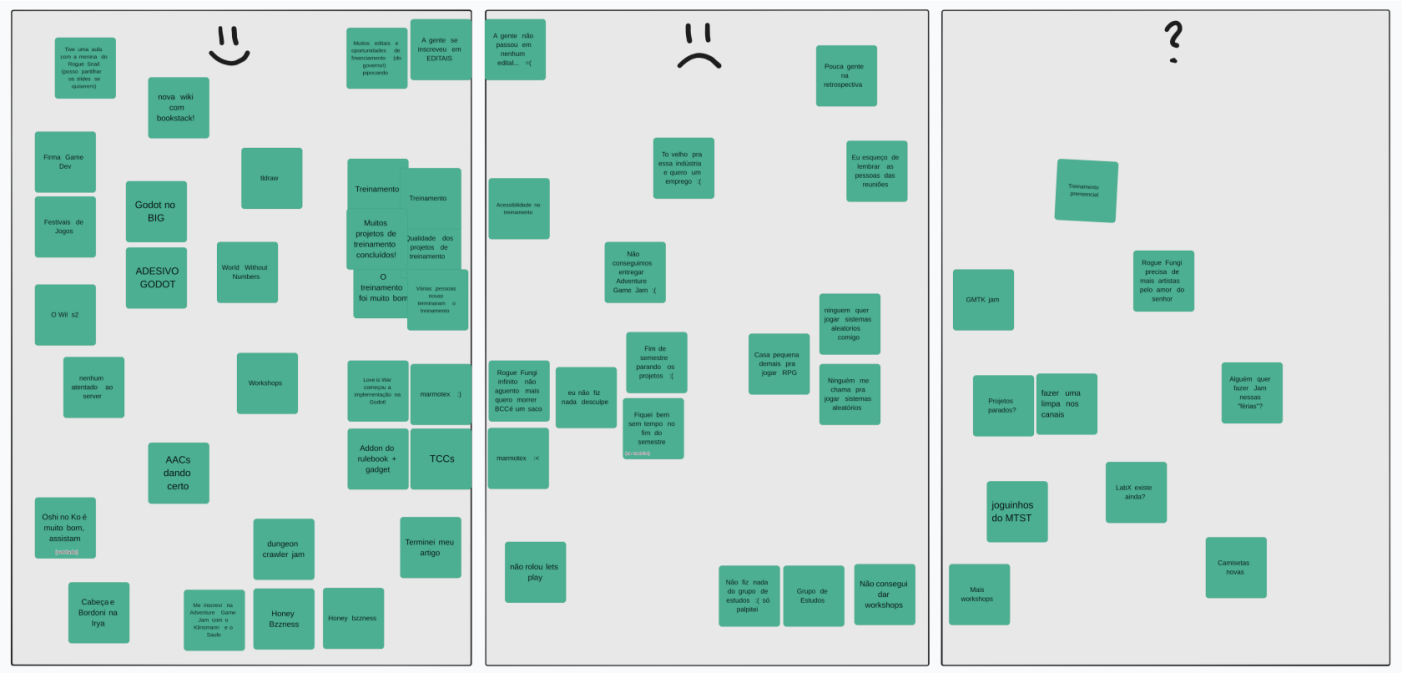
2023

- Retrospectiva 2023.1 (2023-07-14)
- Prospectiva 2023.2 (2023-08-19)
- Prospectiva 2023.1 (2023-03-16)
- Retrospectiva 2023.2 (2023-12-15)

Retrospectiva 2023.1 (2023-07-14)



Reunião realizada via Discord.

Presentes

- Wil
- Maki
- Gabriel Anb
- Corsinha
- Luciano
- Bruno Stephan
- Klinsmann
- João Naldi
- Chico
- Rod
- Tui

Treinamento

- Treinamento deu muito certo pq tivemos o maior índice de jogos terminados
- **AÇÕES QUE DERAM CERTO**
  - Tutores
  - Workshops antes do treinamento
  - Tempo do treinameto (10 semanas)
  - Período que não esbarra com fim do semestre
  - treinantes divididos tanto por afinidades com o projeto como por "cargo"
- **AÇÕES PARA TENTAR DA PRÓXIMA VEZ**
  - nem todas as pessoas tem pc, fazer em pessoa na usp ajuda isso
  - talvez separar grupo por pessoas que já tenham horários correspondentes
  - começar no break pode ser uma boa ideia para o pessoal ter mais tempo

Projetos

- *Gadget: Ars Bellica*
  - Projeto revivido
  - Add-on do *Rulebook* em rust
- TCCs
  - Matheus: jogos em que jogadores fazem jogos, e como isso ajuda em carreira dev/FOSS
  - Rod: addon de Godot para sistemas baseados em regras
- *MARMOTEX*
  - está andando
  - mas não muito rápido
  - **AÇÃO**: continuar divulgando
- *Love is War*
  - Projeto cresceu pra caramba (muitas pessoas entrando)
  - Começou implementação em Godot
- *Rogue Fungi*
  - deu uma parada mas tá voltando
  - **AÇÃO**: chamar mais artistas

Editais

- Teve vários esse semestre, mas ninguém conseguiu nenhum
- **AÇÕES**
  - Continuar tentando
  - Convidar o Pedro Zanbom para falar sobre

Wiki

- Inaugurando a wiki 2 com Bookstack!

- **AÇÃO**: agendar mutirão para migrar páginas da antiga

Godot no BIG

- Temos stickers e contatos!
- **AÇÕES**:
  - Pegar stickers no armário ou com o Wil
  - Ajudar George Marques com os Godot Meetups

Certificados AAC

- Conseguimos fazer, Rod está cuidando disso
- **AÇÃO**: cutucar quem pode querer o certificado

Reuniões

- **AÇÕES**:
  - evitar de reaproveitar when2meet para reuniões de retrospectiva
  - fazer uma agenda compartilhada para automatizar notificações
  - ou usar bots de discord

Jams

- Algumas foram meio miadas esse semestre
- Avisar de jams no canal de jans é ruim porque muita gente muta o canal, já que ele também é usado para discussão *durante* as jams
- **AÇÃO**: anunciar jams no canal "eventos" e agitar equipes no "procura-se"
- GTMK flopou pro UGD porque era uma semana muito ruim na graduação e era junto com Festival Jogatório
- **AÇÃO**: repassar feedback para a Guilda dos GameDevs

let's (test) play

- Esquecemos completamente
- **AÇÃO**: começar a ver isso logo na prospectiva, junto com o aniversário do UGD

Canais abandonados no Discord

- **AÇÃO**: avisar em cada um se pode arquivar e dar um prazo

LabX

- Muito barulhento, não muito convidativo
- **AÇÕES**:
  - Trabalhar na rede linux ou outras salas vazias
  - Conversar com quem frequente e discutir etiqueta de convívio

Camisetas

- **AÇÃO**: fazer levantamento de quantos comprariam o último design

Prospectiva 2023.2 (2023-08-19)

Reunião realizada via Discord. Durou das 17h às 18h30.

Presentes

- Klinsmann Hengles
- Thiago Brawerman
- Luciano
- Mateus Santos Freire
- Tui
- Wil
- Chico

Treinamento

- Tutores?
  - Luciano e Chico vão dividir uma turma
- Datas?
  - Semana da pátria até começo de Novembro
- Workshops?
  - Luciano pode dar um workshop
  - Wil pode dar um workshop

Aniversário do UGD + let's (test) play

- Juntar os dois eventos porque estamos com pouco braço
- Emendar no final do treinamento
- Proposta:
  - let’s play numa sexta (10/Nov?)
  - corujão vespertino no sábado seguinte
  - Talvez participar junto em uma jam na época
- Comissão:
  - Klinsmann (material de divulgação)

    - Wil (consultoria sobre burocracias)
    - Quem mais?

Projetos

Love is War

- Chico vai trabalhar como parte de MAC0214
- Dating sim card game!

Rogue Fungi

- Roguelike deckbuilder (aka UGD-like)
- Salvar a floresta dos fungos
- Para celular

Projeto novo misterioso!

- Klinsmann quer começar um projeto novo para submeter para o BIG 2024

Gadget: Ars Bellica

- RPG com elementos de Zelda
- Pós-apocalíptico
- Inclui plugin de Rulebook para Godot

MARMOTEX

- Anbriel pretende lançar mais uma versão esse semestre

Possível talvez projeto de sistema de RPG do Wil

- Não garanto nada, mas queria playtestar uma ideia minha

COLORZ

- Projeto do treinamento do semestre passado que continuou depois
- Puzzles de montar canos

Mini-Robô Games

- Vai continuar?

Em pausa

- The Gods we Worship

Reuniões de integração

- Quem pode organizar?
  - Klinsmann cuida das reuniões remotas
  - Precisa de ajuda para organizar a presencial na USP
- Considerar Calendar ou bots para automatizar notificações

Eventos externos

- Ludum Dare - final de setembro
- Game Off - durante novembro inteiro
- Brackeys Game Jam 2023.2 - ESSE FDS!!

Mutirão da Wiki

- Precisamos migrar o conteúdo importante da wiki antiga para a nova
- Quem pode ajudar no mutirão?
  - Luciano
  - Klinsmann
  - Tui
  - Wil
- Quando?
  - Wil vai agitar para escolher uma data

Discord

- Arquivar canais parados - quem pode?
  - Klinsmann vai fazer
  - Confirmar se Anbriel ainda vai fazer

Camisetas

- Demanda do último design?
  - Klinsmann vai fazer a consulta

Prospectiva 2023.1 (2023-03-16)

Dados gerais

Reunião de Prospectiva para o primeiro semestre de 2023, que aconteceu no dia 16 de Março de 2023, às 20h no servidor de Discord do USPGameDev. A reunião terminou às 22h10.

Presentes

- Luciano
- Tui
- Klinsmann
- Ratheus
- Wil
- João Naldi
- Chico
- Rodrigo
- Schneider
- Corsinha
- Lubia

Pontos de Discussão

AACs

Para quem não conhece:

- Alunos do BCC precisam cumprir 240h em atividades extra-curriculares
- Existe uma tabela que define o que conta e quais os limites anuais e semestrais

Para lembrarmos em todas as reuniões:

Sempre reforcem para todos colocarem os nomes na lista de presentes das reuniões

TREINAMENTO

- **Workshops complementares**
  - Uma proposta para complementar o treinamento, que pode ser feito tanto antes quanto em parelelo aos projetos
  - Apesar do nome, a ideia é ser em formato expositivo e gravar para que não pode ver ao vivo
  - Apesar de gravado, preferimos tentar fazer de novo sempre que possível ao invés de só reaproveitar as gravações, porque a interação com cada turma é única
  - Tópicos dos workshops
    - Engine (Godot e/ou Unity)
    - Programação básica
    - Arte 2D
    - Git
    - Cogitamos dar um de introdução a geometria e vetores, mas preferimos deixar a cargo dos tutores
- **Turmas de treinamento**: olhamos o calendário e concluímos que **só cabe uma turma neste semestre**
  - A data tentativa para começar a turma é no começo de Abril, após a semana santa
  - Pretendemos divulgar ao longo do resto de março
- Tutores e ministrantes
  - Cabeça - workshop
  - Luciano - workshop e treinamento
  - Lubia - workshop de arte 2D
  - Klinsmann - workshop e treinamento
  - Schneider - workshop
  - Rod - treinamento
  - Corsinha - workshop e treinamento
  - Wil - workshop

WIL VAI CONVOCAR REUNIÃO (mas na verdade o Corsinha já fez isso)

UGD NA GRADUAÇÃO

- Recepção foi tudo bem, foi sucesso!
- **MAC0101**
  - Fazer chamada para quem puder dar a palestra
  - Se ninguém puder, o Wil vai
  - Samina pode ir de suporte

        - Preferencialmente não para dar a palestra inteira, ir para tirar dúvidas

DISCORD

- Recepção de novos integrantes
    - **Schneider** vai fazer um template e fixar em algum lugar
        - Deixar espaços para personalizar obrigatoriamente
    - **Schneider e Corsinha** vão tentar receber as pessoas
    - **Wil** vai ver se tem como o carl-bot pingar a comissão quando tiver mensagem de apresentação
- Iniciativa "Arquivistas"
    - Surgiu da discussão sobre como taggear as referências no discord
    - Formamos uma comissão de arquivistas para reviver a wiki e pensar nessas questões de organização de conhecimento e referências no grupo
    - Arquivistas: **Tui, Wil, Cabeça, Pedro, Luciano**
- Mais eventos como o desafio de desenhos (inktober-ish)
    - Pensem em ideias!

REUNIÕES DE INTEGRAÇÃO

- Responsáveis do semestre
    - Rato
    - Samina
    - Wil (backup)
- Lembrar de alternar horários!
    - curta - longa - curta - longa
    - A - B - B - A (horários)
- Fazer a reunião de entrega dos treinamentos presencial!!

REUNIÕES DE PROJETOS

- Tentar reuniões presenciais quando possível (labx)
- Para projetos com dificuldades em marcar reunião:
    - Experimentar com modelo assíncrono
        - Ter pelo menos uma reunião por mês
    - Dividir em subtimes e ter reuniões separadas
        - Tomar cuidado para coordenar os times!

REUNIÃO DE RECEPÇÃO

- Quando: semana do dia 27 ao 31 de Março, provavelmente sexta às 16h
- Onde: reservar uma sala

- Pauta inicial (não necessariamente nessa ordem):
  - Oi
  - Explicar o grupo
  - Mostrar projetos (começar por aqui! usar vídeos que já temos)
  - Treinamentos e workshops
  - Reuniões
  - Rodinha de apresentação
  - Jogar alguma coisa?
- Responsáveis: **Corsinha, Schneider, Samina, talvez Klinsmann**

LET’S (TEST) PLAY E/OU USPGAMEDIRECT

- Fazer um lets play depois do treinamento ou de uma jam, para ter uma meta
  - Começar a planejar na reuinião pós-treinamento que vai ser presencial
  - Significa que vai rolar provavelmente lá pra Junho
  - Colar cartazes pela usp!!
  - E/ou tentar fora do IME

OUTROS EVENTOS DO UGD

- nenhum adicional por hora

WORKSHOPS

- Esses não são atrelados ao treinamento, e podem ser para um público que já tem alguma experiência ou não
- Propostas
  - Git (**Wil**)
  - Métodos ágeis (**Wil**)
  - Networking (**Rato**, talvez)
  - Arte 3D (**Corsinha**, talvez)
  - Pixel Art (**Corsinha**, talvez)
  - Computação Gráfica (**Schneider**, talvez)
  - Game Design (**Klinsmann**, talvez)

ROLÊS

- Vamos assistir o filme do Black Jack (aka mario) juntos!!
- Coisas presenciais que o pessoal pareceu animado:
  - Karaoke
- Coisas remotas que o pessoal pareceu animado:
  - Corujão

    - Lives de jogos no servidor
- Achar um nome melhor para a categoria “Estudando” (por hora colocamos uma obs em parêntesis)

EVENTOS EXTERNOS

- Ludum Dare vai ser no final de abril
- BIG vai ser na virada junho-julho

SITE

- Podem abrir issues ou MRs no repositório
- **Corsinha** vai propor uns designs para o **Schneider** implementar

ANIVERSÁRIO DO UGD

- Começar a planejar lá pra junho (**Wil** vai fazer um lembrete)
- A princípio fazer só uma comemoração entre nós

CAMISETAS

- Quem não pegou ainda???
- Wil vai levar sempre que puder

REDES SOCIAIS

== **Klinsmann** convoca para retomar redes sociais

Projetos

Projetos que já temos semi-confirmados para este semestre:

MARMOTEX

- Gabriel pediu para tentarmos reviver
- Algum bixe que visitou nosso stand também tinha interesse em reviver (o Ivan?)

GRUPO DE ESTUDOS

- Reuniões planejadas:
  - TLoU 2 (Klinsmann e Karina)
  - Disco Elysium (Corsinha?)
  - Algo sobre game design/balanceamento (Klinsmann?)
- Retomar discussão sobre cronograma desse projeto
  - Responsável: **Wil**

Rogue Fungi

- Projeto continua
- Boa sorte no edital da Spcine!!!

The Gods We Worship

- Projeto novo!!

Gadget

- Projeto retomado, Luciano achou novos participantes

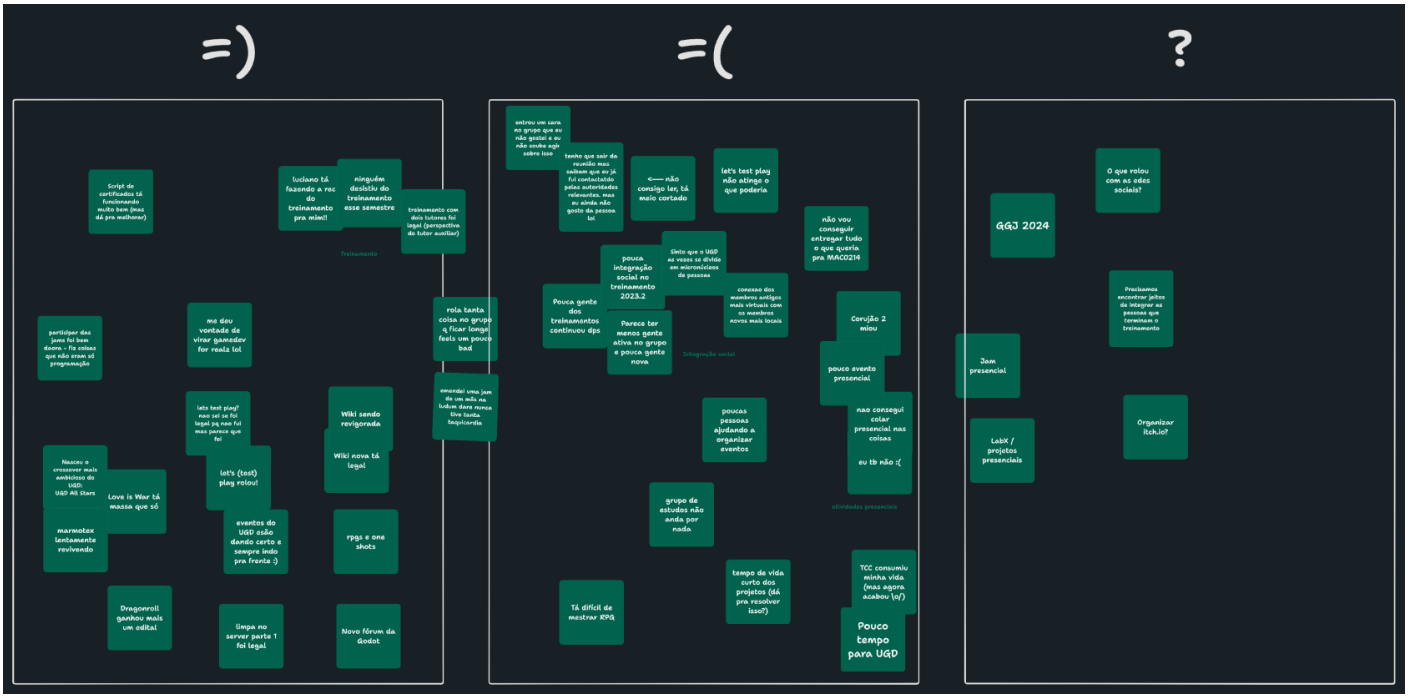
Mini-robo Games

- Projeto continua

Love is War

- Projeto continua

Retrospectiva 2023.2 (2023-12-15)



Dia: 15/12/23 | Horário: 17h | Fim: 19h25

Presentes

- Anbriel
- Wil
- Rod
- Luciano
- Lubia
- Chico
- Ivan
- Corsinha
- Tui
- Ollie
- Klinsmann
- Derbs

- jiro
- Maki (brevemente)

Coisas ruins

Integração social e treinamento

- A conexão dos membros antigos é mais virtual (até por não estarem mais na USP). Isso pode fazer esses membros se sentirem deslocados em relação ao resto do grupo (principalmente os mais novos e ativos presencialmente).
  - Talvez seja só uma impressão errada?
- Poucas pessoas continuam ativas no grupo depois do treinamento.
  - As reuniões de integração parecem “desconectadas” dos núcleos sociais menores dos projetos. Seria legal ter formas de ”criar o hábito” de vir nas reuniões de integração.
  - Talvez o formato das reuniões de integração não funcione para integrar socialmente as pessoas. As reuniões tem um ambiente de “entrega de tarefas”.
    - Bate-papo, jogatina
      - As reuniões são importantes, então vamos mantê-las
      - > Ter atividades recorrentes focadas em interações sociais. Discutiremos formatos melhores na prospectiva

  - Usar o treinamento como uma ferramenta social para incluir essas pessoas novas no UGD como um todo.
    - Especialmente a reunião inicial de dividir os grupos
    - Incentivar reuniões presenciais de trabalho
      - Tentar treinamento presencial
      - Talvez realizar um showcase de projetos depois do treinamento (os projetos vão atrás dos novos membros e não o contrário)

  - Introduzir com mais acompanhamento
  - Algumas pessoas até continuam em projetos específicos, mas não se integram com o resto do grupo.
  - Contextos sociais favoráveis/amigáveis facilitam a integração de pessoas (principalmente pós-treinamento).
  - MAC0214:
    - > **Monitores devem fazer um pouco de pressão para as pessoas participarem mais do grupo (principalmente das reuniões de integração).**

    - Não faz sentido usar a matéria para ganhar créditos nas costas do UGD e não participar de verdade do grupo.

    - Levar projetos até quem terminou o treinamento, chamando ativamente para participar

Falta de eventos presenciais

- Pensar em mais atividades que envolvem o grupo todo
    - Tentar usar o servidor para marcar coisas informais
    - Propor jogatinas presenciais menores além do corujão

Let’s test play poderia ter mais participação

- Talvez o formato/divulgação não esteja ideal
- Usar “let’s test play externos” para divulgar nossos jogos

Menos pessoas organizando os eventos do UGD

- Pensar em incentivos para as pessoas participarem da organização de eventos (levar na prospectiva)
    - Oferecer horas de AAC?

Projetos grandes ironicamente terminam cedo (por desistência)

- Incentivar a participação em game jams
- Produzir **demos dos projetos**
    - Ajuda na amostra de jogos do let’s test play
    - Também pode ser usado para um possível showcase pós-treinamento
    - Incentiva (juntamente com os pontos anteriores) a continuar desenvolvendo o jogo
    - > Reorganizar o itch.io do UGD. Débora vai tentar fazer o papel de organizador do itch.

Grupo de estudos

- O que exatamente tem dado errado?
- Pensar em sugestões para prospectiva

Usuário novo do discord um tanto incômodo

- Não consegue estabelecer conversas e tem interações um tanto estranhas

    - **Tentar conversar com a pessoa**

- **Repensar o que o servidor representa para visitantes**

COISAS A DISCUTIR

GGJ

- Precisamos de pessoas para ajudar na organização da Global Game Jam
- Maki e Débora se ofereceram

Redes sociais

- Facebook 100% morto
- Duas frentes:
    - Produção de conteúdo
    - Se comunicar com pessoas que vêm até nós
- Separar um grupo de voluntários para cuidar das redes sociais
    - É importante **planejar com muita antecedência o que será postado**. Dessa forma, o resto do UGD consegue ajudar com mão de obra super específica.

COISAS BOAS

- Não temos muitas anotações. Olhe o board! =)