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 uam 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 manufatora 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

Revision #4
Created 28 September 2023 01:17:44 by Borabee
Updated 28 September 2023 17:02:19 by Borabee