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

Revision #2
Created 28 September 2023 01:29:33 by Borabee
Updated 28 September 2023 17:02:19 by Borabee