Retrospectiva 2017.2 (2017-12-11)

Contexto

Retrospectiva sobre as atividades desenvolvidas pelo grupo no segundo semestre de 2017.

- **Participantes:** Lucas Dario, Caroline, Akira, Caru, Guilherme, Daniel, Livia, Victor Domiciano, Rodrigo, Pão, Wil, Yan.
- **Local:** Saguão do CCSL
- **Data:** 11/12/2017
- **Duração:** 2h15min

Ações a serem tomadas

1. Novamente, tomar cuidado com as licenças usadas nos nossos trabalhos e nos que usamos de terceiros (ver ata da retrospectiva de 2017-I)
2. Novamente [2], vamos tentar fazer camisetas do grupo. O **Akira** e a **Livia** estão cuidando das artes e o **Guilherme** vai negociar com a loja (Camisetas 24h). Vejam também o tópico no fórum.
3. Para quem ainda não tem biometria na porta ou conta nos PCs do LabX, procurem o Nelson Lago (este cara). Ele costuma ficar no primeiro laboratório do primeiro andar do CCSL (o andar da passarela/ponte).
4. Vamos realizar uma inédita **reunião de prospectiva** no começo do semestre letivo (Março) para discutir, principalmente, os projetos que faremos na temporada
    1. Essa ideia foi motivada pelo fato que a última reunião de retrospective (2017-I) foi no começo do semestre e teve muito mais quórum
    2. Convenientemente, ela vai servir para deixar todo mundo por dentro do que vai rolar no semestre
    3. Possivelmente usaremos a reunião para propor projetos novos/antigos para os demais membros do grupo. Se fizermos isso, vai ser no formato de *pitches* (exposições de curta duração, tipo 1 ou 2 minutos, no máximo 5), e mesmo assim seria bom fazer um post no fórum antes da reunião para preparar a galera.
5. Usar mais o chat de Whats e do Discord para avisos importantes e/ou urgentes

    1. Não está nos chats? Avise aqui.
6. Uma sugestão para futuros projetos/considerações: criar um multiverso UGD com todos nossos personagens e cenários XD
7. Tentar casar os horários da reuniões de trabalho para haver mais interação entre os projetos
    1. Isso talvez seja mais plausível agora que o BCC vai sempre deixar as tardes de sextas livres para todos os anos =)
8. Realizar uma Jam interna do USPGameDev, seja no modelo tradicional (tema sorteado) ou para trabalharmos nos projetos do próprio grupo
9. Publicar coisas divertidas nas redes sociais para nos fazermos mais lembrados
    1. **Pão** candidatou-se para postar gifs dos nossos jogos no facebook
    2. Obviamente, isso requer que criemos o hábito de fazer mais vídeos dos nossos jogos e mandemos pra ele =)
10. Em cada temporada, escolher um Instituto vítima na USP para spammar sobre o USPGameDev, garantindo mais diversidade de formações sem, ao mesmo tempo, crescer demais o grupo e perdermos o controle
    1. Para a temporada 2018-I, estávamos cogitando ir atrás da Física ou da Bio (não lembro qual >.<)
11. Manter os workshops de arte, música e roteiro (esse último é novo)
12. Usar mais o fórum para discurrões técnicas
    1. Por exemplo, implementou uma IA super lecal no seu jogo? Compartilhe com o resto do grupo!
    2. Ou, está travado no design das classes do seu incrível MMORPG? Manda lá que a gente dá um jeito!
13. Tentar realizar o próximo let's (test) play no bloco B do IME. Possíveis lugares:
    1. No espaço da Matemateca/Lanchonete
    2. No saguão mesmo e é isso aí
    3. Nas salas de aula, com auê do lado de fora para chamar atenção
14. "Acampamento de férias": uma ou duas semanas com palestras + desenvolvimento intensivo de algum projeto, durante as férias
15. Fazer uma mostra (inspirada no let's play) **interna** todo mês, mostrando o estado atual dos jogos (do verbo: rodar eles para todo mundo ver na hora)
    1. Talvez usar o horário premium das tardes de sexta
16. Criar perfil no [itch.io] e publicar o que for possível dos nossos projetos
    1. **Guilherme** encarregou-se dessa tarefa
17. Pesquisa e descobrir a viabilidade de desenvolver jogos para consoler
    1. **Akira** vai correr atrás das SDKs disponíveis
18. CORUJÃO
    1. **Rica**, é com você

Revision #1
Created 28 September 2023 20:26:50 by Borabee
Updated 28 September 2023 22:04:52 by Borabee