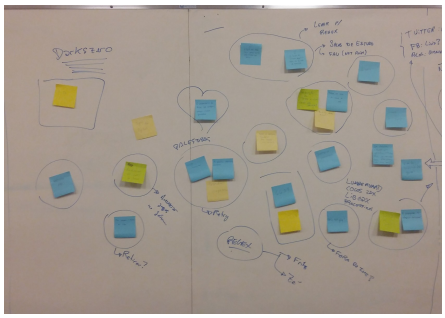
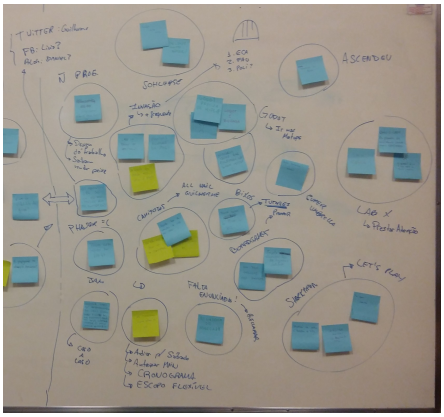
Retrospectiva 2018.2 (2018-12-07)

Dados gerais

Reunião de retrospectiva do segundo semestre de 2018. WIP (parei antes das coisas ruins)

- **Quando**: 7/12/2018
- **Onde**: sala de reuniões do bloco C do IME-USP
- **Início**: 13h
- **Fim**: 15h20

Presentes

1. Daniel
2. Pedro Paulo
3. Larissa
4. Eduardo
5. Yukio
6. João G
7. Guilherme
8. Jairo
9. Zé
10. Matheus
11. Tui
12. Tumache

13. Erica
14. Fritz
15. Éricles
16. Livia
17. Wil
18. Rica
19. Nathy

Decisões

Estas foram as decisões tomadas na retrospectiva.

Organização do Grupo

Reuniões de Integração

O formato atual de reuniões de integração parece estar funcionando bem. Manteremos na próxima temporada. O formato consiste em:

1. Alternar reuniões curtas e longas
2. Alternar os dias quando não há um que contemple todos
3. Alternar a alternância para que, por ex., reuniões longas não caiam sempre no mesmo dia
4. Montar um calendário de reuniões no começo do semestre
5. Sempre avisar no fórum na mesma semana e nos chats um dia antes

Palestras Internas

Vamos tentar mantê-las ano que vem, só evitando de cair nas reuniões de integração porque fica corrido.

Camisetas

> Temos que cutucar o Guilherme para ele lembrar de fazer.

Eventos

Godot Meetup

Teve 3 Meetups até agora. Não pudemos ir no primeiro, mas fomos no segundo (na Livre Game Jam) e no terceiro (no CCSL).

Vimos que é muito legal e vale a pena participarmos. Vamos fazer um esforço de ir nas próximas edições, e o Jairo comentou de talvez alternar a sede entre o CCSL e outro lugar de São Paulo.

Também vamos tentar contribuir com nossas próprias palestras!

Workshop de ~Chiptune~

> Lotou o Lab e fez muito sucesso! Vamos continuar fazendo workshops!!!

Game Jams

Tivemos dificuldades na última ludum dare. Juntando com nossas experiências prévias, pensamos em tentar algumas coisas:

- Adiar para sábado caso a ludum dare comece muito tarde
- Ter uma ideia melhor do cronograma dos participantes
- Ser mais flexível no escopo do jogo (i.e. estarmos preparados para cortar o que for preciso)
- Sempre ter a mente aberta para formação de grupos (e.g. N grupos fazem o MESMO jogo)

Divulgação dos jogos de jams

Apesar de nossos jogos de jams estarem entre os mais bem-sucedidos do grupo, nós nunca fazemos um post no fórum sobre eles, e isso deixa eles com bem pouca visibilidade! Vamos tentar sempre postar eles no fórum depois das jams, e eventualmente subir todos no itch.io.

Interação com outros grupos

REGEX

É o meta-grupo de extensão do BCC. Cada grupo tem direito a dois representantes lá, e agora esse papel foi passado para o Fritz e o Zé.

Espaço

Temos cada vez mais pessoas usando o LabX. Algumas alternativas são o saguão do CCSL, as salas de estudo da biblioteca do IME (concorridas), e as mesas da FAU (internet ruim).

Vamos levar a questão para o REGEX já que todos os grupos de extensão compartilham da mesma limitação.

Divulgação do grupo

Queremos usar mais as redes sociais. O Guilherme se candidatou para cuidar do nosso twitter, a Livia estava cuidando do facebook, e o Daniel talvez escreva no blog.

Invasão

Vamos fazer invasões mais frequentemente, contanto que tenhamos braço pra receber gente. Ao invés de sortear aleatoriamente, vamos ser mais estratégicos. O próximo alvo vai ser a ECA, depois a FAU e então a Poli(?).

Rolês

Karaokê

> Realizamos com sucesso um rolê ao karaokê. Bora fazer mais!

Corujão

10/10 corujaria novamente. KEDE PRÓXIMO CORUJÃO.

Treinamento

Como vamos lidar com novos integrantes do grupo?

Curso de Produção de Jogos

Mesmo tentando fazer algo que não precise de programação, ainda precisa de programação.

Tutores

Ao invés de um curso, surgiu a ideia de "tutores": os membros novos começam a fazer o mini projeto desde o começo do ano, aprendendo na prática com tutores para orienta-los. Alternativamente, eles podem se juntar a um projeto e alguém dele se torna tutor.

Projetos

Questões relacionadas aos nossos projetos na última temporada.

Atividades para não-programadores

A gente não sabe muito bem passar atividades para não-programadores, mas sabemos por experiência que arte e design dá tanto trabalho quanto. Vamos nos esforçar para enunciar melhor as necessidades de design de cada projeto para que não-programadores possam sempre ter coisas engajantes para fazer.

Laboratório de Métodos Ágeis

> Conseguimos pela primeira vez ter projetos bem sucedidos na disciplina de LabXP.

Vimos que é muito importante ter alguém que se dedique como cliente e que haja uma proposta clara do projeto. Faremos o possível para ter sempre pelo menos um projeto na disciplina!

MAC0214

Faltam explicações melhores do que precisa ser feito, isso é, um "enunciado" claro para o que é pedido dos alunos. Vamos tentar conversar com os professores responsáveis.

Board Games

> Precisamos de mais propostas de board games!!!

Super Umbrella

O projeto está mais ou menos completo para o que queríamos no curso, mas como talvez não tenhamos mais o curso, talvez seja legal investir para fazer o Super Umbrella algo útil para a comunidade?

Sohlepse

Precisa de balanceamento XD

Sharktron

> Ficou muito legal, temos que mostrar pra todo mundo no próximo let's play!

Outras engines

Algumas alternativas à Godot e à LÖVE:

- Lumberyard (IDE)
- Cocos2D-X (Framework C++ ou IDE com JS)
- LibGDX (Framework Java)
- Processing (IDE-ish Java)

Coisas boas que aconteceram e não precisam de ação

- **Muitos projetos e pessoas**. Esse semestre foi o recorde de projetos e participantes do USPGameDev, com diversas jams, projetos em MAC0214, dois projetos em LabXP, além dos vários outros projetos regulares.

- **Visita de estudantes do ensino médio**. O REGEX montou stands para os estudantes conhecerem os grupos de extensão do BCC. No stand do USPGameDev, deixamos vários de nossos jogos para eles conhecerem.

- **GitLab**. Temos preferido usar o GitLag agora que o GitHub foi tomado pela Microsoft. Mas também achamos estratégico ter alguns repositórios no GitHub pela visibilidade e pelas camisetas do HacktoberFest =3

- **TCCs**. Tivemos 3 TCCs esse ano relacionados ao USPGameDev:
  - TCC do Fritz, onde ele fez um tower defense e pretende tornar um projeto do UGD no futuro próximo
  - TCC da Livia, sobre a retroatividade nostálgica do chiptune
  - TCC do Gustavo, que não é membro do UGD mas foi co-orientado pelo Wil. Foi sobre glitches usados em speedruns e TASes.

- **C++**. Aparentemente pessoas gostam de sofrer aprendendo C++.

- **Entrevista na Rádio USP**. O REGEX teve a oportunidade de ser entrevistado pela rádio USP, e o UGD teve sua vez de se apresentar.

- **Curso de Produção de Jogos**. Conseguimos (mais ou menos) completar a edição pré-alfa do curso!

- **Feliz aniversário Rica!!!**

Dúvidas que ficaram

- O rica conseguiu sacar o dinheiro do Steam???
- Quando teremos mais jogos analógicos???
- Que tal levarmos o let's (test) play pra fora do IME????

Revision #2
Created 28 September 2023 02:05:18 by Borabee
Updated 28 September 2023 03:33:33 by Borabee