

Dados gerais

- Capítulo de caso
- Se selecciona un caso (un fenómeno)
- Obj. y pregunta de investigación
- Diseño de datos que se van recolectando
 - Entrevista
 - Entrevista en profundidad
 - Entrevista en grupo
 - Entrevista en profundidad
 - Entrevista en grupo
 - Observación
 - Observación participante
 - Observación no participante
- Conclusiones

- Captação de água
- Se necessário, realizar reposição (na biblioteca)
- JAR, v/ Phosforo e Nitrogenio
- Distribuição de sementes
 - em campo
 - planta
- Polinização
 - Floração
 - Transmissão
 - Recepção
 - Polin. a longo prazo
 - pol. direta
- Colheita
- Qualidade de Integridade
 - na época de colheita
 - na amostra
- Repor em solo útil?
- Polímeros
 - Na biblioteca, após de estudo
 - Avaliação de impacto
- Exatidão em dados
 - Cálculo de densidade de massa de integridade
 - na amostra
- Tabela de distribuição por tempo de duração
 - Tabela de distribuição por tempo de duração
 - Tabela de distribuição por tempo de duração
 - Tabela de distribuição por tempo de duração
- Exatidão em dados
 - Cálculo de densidade de massa de integridade
 - na amostra
- Colheita de sementes
- Exatidão em dados
 - Cálculo de densidade de massa de integridade
 - na amostra
- Polímeros e grupos de polímeros
- Liberação em dados
- Polímeros e Liberação

A whiteboard with a mind map for 'PROYECTO'. The central node is 'PROYECTO'. It branches into several categories, each with sub-nodes represented by sticky notes:

- ENTRADA** (blue sticky notes):
 - ENTRADA
 - ENTRADA
 - ENTRADA
 - ENTRADA
 - ENTRADA
- CONCEPTOS** (yellow sticky notes):
 - CONCEPTOS
 - CONCEPTOS
 - CONCEPTOS
 - CONCEPTOS
 - CONCEPTOS
- TEMA** (yellow sticky notes):
 - TEMA
 - TEMA
 - TEMA
 - TEMA
 - TEMA
- LABX** (yellow sticky notes):
 - LABX
 - LABX
 - LABX
 - LABX
 - LABX
- GRUPO** (yellow sticky notes):
 - GRUPO
 - GRUPO
 - GRUPO
 - GRUPO
 - GRUPO
- DOLAR** (yellow sticky notes):
 - DOLAR
 - DOLAR
 - DOLAR
 - DOLAR
 - DOLAR
- VENTAS** (yellow sticky notes):
 - VENTAS
 - VENTAS
 - VENTAS
 - VENTAS
 - VENTAS
- TUTORIA** (yellow sticky notes):
 - TUTORIA
 - TUTORIA
 - TUTORIA
 - TUTORIA
 - TUTORIA

There are also some handwritten notes on the right side of the whiteboard, including 'PROYECTO' and 'TUTORIA'.

The whiteboard features a central mind map with 'DOLAR' at the core. The branches and their associated sticky notes are as follows:

- LABX**: 2 sticky notes
- GRUPO**: 2 sticky notes
- TUTORIA**: 2 sticky notes
- S.VENZOS**: 5 sticky notes
- OCC**: 1 sticky note
- TENDENCIAS**: 5 sticky notes
- EVENTOS**: 4 sticky notes
- CATEGORIA**: 4 sticky notes
- TEMPO**: 3 sticky notes

Additional handwritten elements include:

- A question mark '?' in the center.
- A note 'LABX' with 'OCC' written below it.
- A note 'TUTORIA' with 'OCC' written below it.
- A note 'S.VENZOS' with 'OCC' written below it.
- A note 'OCC' with 'OCC' written below it.
- A note 'TENDENCIAS' with 'OCC' written below it.
- A note 'EVENTOS' with 'OCC' written below it.
- A note 'CATEGORIA' with 'OCC' written below it.
- A note 'TEMPO' with 'OCC' written below it.
- A note 'LABX' with 'OCC' written below it.
- A note 'GRUPO' with 'OCC' written below it.
- A note 'TUTORIA' with 'OCC' written below it.
- A note 'S.VENZOS' with 'OCC' written below it.
- A note 'OCC' with 'OCC' written below it.
- A note 'TENDENCIAS' with 'OCC' written below it.
- A note 'EVENTOS' with 'OCC' written below it.
- A note 'CATEGORIA' with 'OCC' written below it.
- A note 'TEMPO' with 'OCC' written below it.

Presentes

- Wilson
- Matheus
- Nathalia
- Erica
- José

- Lara
 - Gustavo
 - Luigi
 - (Cabeça)
 - (Pessoas que eu esqueci o nome)
 - (Pessoas que eu esqueci completamente)
-

Pontos de Discussão

Lab X e Regex

Outros grupos de extensão fazendo barulho no Lab X

- Podemos chegar para a pessoa e pedir para ela fazer menos barulho sem problemas; é uma atitude aprovada e recomendada pelo regex.

Comunicação fraca entre a UDG e o Regex

- Comunicados do Regex não pareciam ter muito efeito no grupo. Melhorar atenção nesse aspecto.
- Mudar sistema de embaixadores do grupo? Discutir isso na prospectiva porque os embaixadores não estavam na retrospectiva

Comunicação do Grupo (entre si)

O fórum tem estado menos ativo, principalmente os posts de reuniões e de projetos. Além disso, as últimas reuniões de integração tiveram menos pessoas.

Fórum

Talvez a era do fórum esteja chegando ao fim, mas por enquanto temos algumas coisas para tentar ainda:

- Destacar a **opção de receber os posts por email** (fazer um post disso e divulgar nos chats)
- Tornar parte do processo de entrada no grupo

Mais canais de chat (especialmente Telegram?)

Por experiência prévia, tememos que usar mais canais de chat fragmente o grupo. Mas, ao mesmo tempo, pode ser que facilite para algumas pessoas. Então propomos de '*fazer um estudo* para saber quem aderiria a um novo chat. Discutiremos isso na prospectiva.

Projetos e reuniões

Algumas questões que discutimos sobre as reuniões e projetos do grupo.

Reuniões de trabalho

Provas e trabalhos atrasam os projetos

- Se necessário, avisar o grupo (com antecedência) e temporariamente paralisar o projeto.

Reuniões de integração

Reuniões de integração tem horários ruins para quem entrou depois.

- Não marcar todas as reuniões de uma vez só. Por exemplo, marcar só metade no começo do semestre e depois marcar as demais.

Projeto de LabXP/Métodos Ágeis

Teremos algum semestre que vem? Lembrar disso na prospectiva!

Eventos do grupo

Jam para projetos internos

A ideia é fazer uma jam onde a galera do UGD trabalha intensamente nos projetos ativos do semestre. Interessante, mas precisamos de pessoas para organizar. Agitar na prospectiva.

Corujão no segundo semestre

Todo mundo quer e ama! Agitar na prospectiva.

Dia de rpgs de mesa

Aparentemente a (FFLCH? EACH?) fez um evento aberto para chamar o pessoal para jogar rpgs de mesa.

Bora copiar. Ver na prospectiva.

Alternativa são um corujão aberto (que é difícil de fazer no IME) ou só um "workshop" de open bar de jogos.

Jam aberta para divulgar o grupo

Precisamos de pessoas dispostas a organizar o evento. Parece haver interesse.

Possibilidade de ser uma sede da livre game jam para roubarmos a organização deles.

Palestras e Workshops

- Palestra sobre métodos ágeis para agilizar o projeto (@Wil)
- Workshops sob demanda: dizemos o que queremos aprender e pedimos para alguém ensinar (até ela ensinar). Precisa ter alguém responsável por organizar as enquetes e contatar palestrantes – ver na prospectiva!
- Palestras compulsórias, novo esquema: cada grupo de projeto precisa fazer uma palestra por semestre. Lembrar na prospectiva!

Participação em eventos

Excursão até o Big

- O local é pequeno, se o grupo inteiro chegar lá não tem espaço.

Divulgação do grupo

Queremos que o grupo tenha mais visibilidade!

Facebook

Precisamos de pessoas para ficarem colocando posts interessantes e legais (na real só shitpost mesmo) no Facebook da USPGameDev.

Vamos eleger alguém novamente na reunião de prospectiva.

Invasão

Invasão (de cartazes da UGD) de algum instituto próximo semestre (provavelmente ECA). Vamos organizar a partir da prospectiva.

Eventos

Podemos realizar mais eventos para chamar a atenção dos outros, como JAMs próprias. Também podemos participar mais de eventos como o BIG, a SPIN, o SBGames, a Godot Meetup... Assim vamos construindo contatos e divulgando o grupo.

Relembrar na prospectiva!

Comunidade

Podemos nos apresentar e divulgar em chats (por ex. de discord) como o do [Gamed3v](#) e da [Godot](#).

Retomar na retrospectiva!

Camisetas

Camisas são uma maneira de divulgar o grupo, mas precisamos de uma leva para poder pedir.

Recepção de novos membros no grupo e tutoria

1. Primeiro contato: direcionar para reunião de integração ou marcar uma conversa com algum membro.
2. Tutorias continuam existindo por enquanto: ordenar tutores por quanto tempo eles tem disponível.
3. Jogos da tutoria não tem o escopo bem definido, podendo demorar muito.
 - Proposta: ao invés de fazer um jogo do zero, implementar novas funções em jogos antigos.

Então a ideia é que os mini-projetos de treinamento são sempre baseados em **apenas um** jogo clássico, mas com a possibilidade de alterar o design do jogo pontualmente.

Exemplo: fazer um space invaders que você pode customizar sua nave.

Revision #2

Created 28 September 2023 02:39:13 by Borabee

Updated 28 September 2023 03:33:16 by Borabee