Retrospectiva 2019.2 (2019-12-06)

Dados gerais

Ata da retrospectiva realizada no dia 06/12/2019, às 14h00 no auditório do CCSL.

Presentes

- Ayrton
- Klinsmann
- Livia
- Matheus
- Rafael
- Tui
- Yukio
- Wil

Pontos de Discussão

Pouca gente nas reuniões de integração

- Ver se ela ainda tá cumprindo seu propósito
- Pensar em oferecer comida (não coffee break, tipo uns amendoins)
- Talvez mudar modelos de reuniões:
  - Ao invés das pessoas ficarem falando sobre os jogos, deixar as pessoas jogarem os jogos uns dos outros
- Repensar engajamento
- Talvez tornar algumas coisas obrigatórias?

Pouca gente nos eventos (jam aberta, workshops)

- Fazer os eventos mais pro meio do semestre (muitas pessoas não foram por causa de provas/trabalhos)

- Divulgar melhor (1 mês de antecedencia)
  - Faltou cartaz
  - Faltou site do evento (tipo um hotsite), pra concentrar informações e apresentar melhor pro público
  - Fazer grupo do evento no zap, pra incluir pessoas de fora do grupo
    - Ajuda a não perder o hype e a não desistirem de ir
- Ideia de gamificar os eventos
- Lembrar da ideia de fazer jams internas pra trabalhar nos jogos já existentes

Pouca gente no Let's Play

- Pensar num lugar que tenha mais visibilidade (na FAU teve pouca)
- Ficar no caminho das pessoas é legal
- Fazer mais divulgação

Pouca gente no imex

- Arranjar representantes pro regex

Hospedagem do site

- Mudar de wordpress pra algo mais simples
- Achar um domínio mais barato
- Refazer o blog

Demoras pra votar no jogo escolhido da jam

- Procurar uma ferramenta pra otimizar a votação, já que a gente sempre faz meio que igual

Conflito entre apresentação musical e open games

- Tinha gente querendo apreciar por completo cada um dos eventos, separadamente
- Separar os eventos
- Talvez fazer a música na parte da comida

Conversar com outros institutos

- Invasão no semestre que vem
- Na ECA?
- Divulgar em mais institutos

RPGs do grupo morreram

- Temos que fazer mais RPG (QUEREMOS JOGAR)
- Voltar as mesas de RPG que tinham no grupo

Sumiu grupo que estava sendo tutorado

- Pensar em como aumentar retenção
- Ideia de fazer uma jam pra iniciantes
  - Pra eles perceberem logo no começo se já é realmente o que eles querem
- Não deve ser a única maneira deles entrarem
  - É legal deixar pessoas entrarem no meio do semestre
- Problema de iniciantes fazerem jam
  - Não manjam mto, acabaram de entrar
  - Fazer workshops ou aulas pra iniciantes
- Talvez ao invés de uma jam, fazer um mini-projeto
  - Com deadline curta (uma semana) e game design bem específico pra evitar que viajem muito
- Precisamos ver quem vai ensinar os novatos
  - Rafael gosta de ensinar (teach me senpai)

Wil é detentor de todo o conhecimento

- Se ele sair o grupo falece
- Ele nunca vai deixar de ser um consultor do grupo, principalmente pra coisas burocráticas e relacionadas ao site

Corujão

- Jogar joguinhos a noite inteira
- A gente pede pizza e dorme no IME
- Lembrar o rica de organizar issae

Prospectiva

- Lembrar o que deu certo
- Deixar ela mais acessível

Hooksharks

- Vai ser lançado na steam, dia 20 de janeiro!!

Reuniões de integração

- Foi bom separar o agendamento por semestre ao invés de por ano
- Se a gente perceber que entrou muita gente no meio do semestre, a gente muda as datas das reuniões

Matéria de programação pra jogos digitais (MAC0346)

- Wil não vai mais poder dar aulas
- Há a possibilidade de alguém do gamedev dar aulas no lugar dele
  - Oficialmente seria monitor, mas na real vai dar as aulas e corrigir os trabalhos
- Remuneração de monitor (perto de 500 reais acho)
- Pode ser uma carga dividida em vários alunos
- Material já tá pronto, só teria que mudar os EPs pq o gabarito foi disponibilizado

Workshops internos

- Pro próximo semestre fazer workshops de game design e de arte

Camisetas

- Temos que abrir uma planilha contínua de camisetas.
- Aí pedimos quando chegar no número necessário pra pedir

Global Game Jam

- Duas semanas antes vai ter aquecimento, nela tem várias palestras:
  - Uma introdutória do Wil
  - Uma do gamedev
  - Uma dos palestrantes

- Precisa de alguém pra dar a palestra do gamedev
  - Assuntos possíveis: brainstorms, organizar tempo, como usar ferramentas legais, métodos ágeis

Redes sociais

- FB:
  - Klinsmann e Cabeça tão cuidando bem
  - Divulgar Global Game Jam
  - Divulgar lançamento do Hooksharks

    - Divulgar o (talvez) lançamento alfa do Backdoor

- Linkedin:
    - Dá pra fazer uma página de empresa ou instuto de ensino, mas essas coisas não fazem mto sentido com o grupo
    - Serviria mais pras pessoas poderem referenciar a gente, mas não achamos muito necessário
    - Além de que teria que ter alguém pra gerenciar

- Youtube:
    - Pegar os vídeos do evento de 10 anos, editar e colocar no youtube [Klinsmann vai fazer]

Coisas legais

- Pessoas do grupo ajudam-se uns aos outros
- Variamos o lugar do lets play
- Pessoas tem paciência pra ensinar gente nova (talvez incentivar os novatos a perguntarem mais)
- Melhor resultado que tivemos em uma Ludum Dare
    - Nothing Matters (7° em innovation, 63° em theme, 150° overall)
    - Spooky [do Susumu] (39° em fun, 42° overall, 55° em graphics)
- Workshop de áudio da godot foi bom
- Evento de 10 anos mto legal, pessoas curtiram open games, vamos fazer de novo
- Matéria de joguinhos foi mtooo bom
- Gravamos eventos, foi daora, podemos postar em algum lugar
- Tivemos patrocínio, comidas e camisetas
- Mesa redonda com pessoas excelentes da indústria
- Evento de 10 anos foi um sucesso

Revision #2
Created 28 September 2023 02:50:49 by Borabee
Updated 28 September 2023 03:33:01 by Borabee