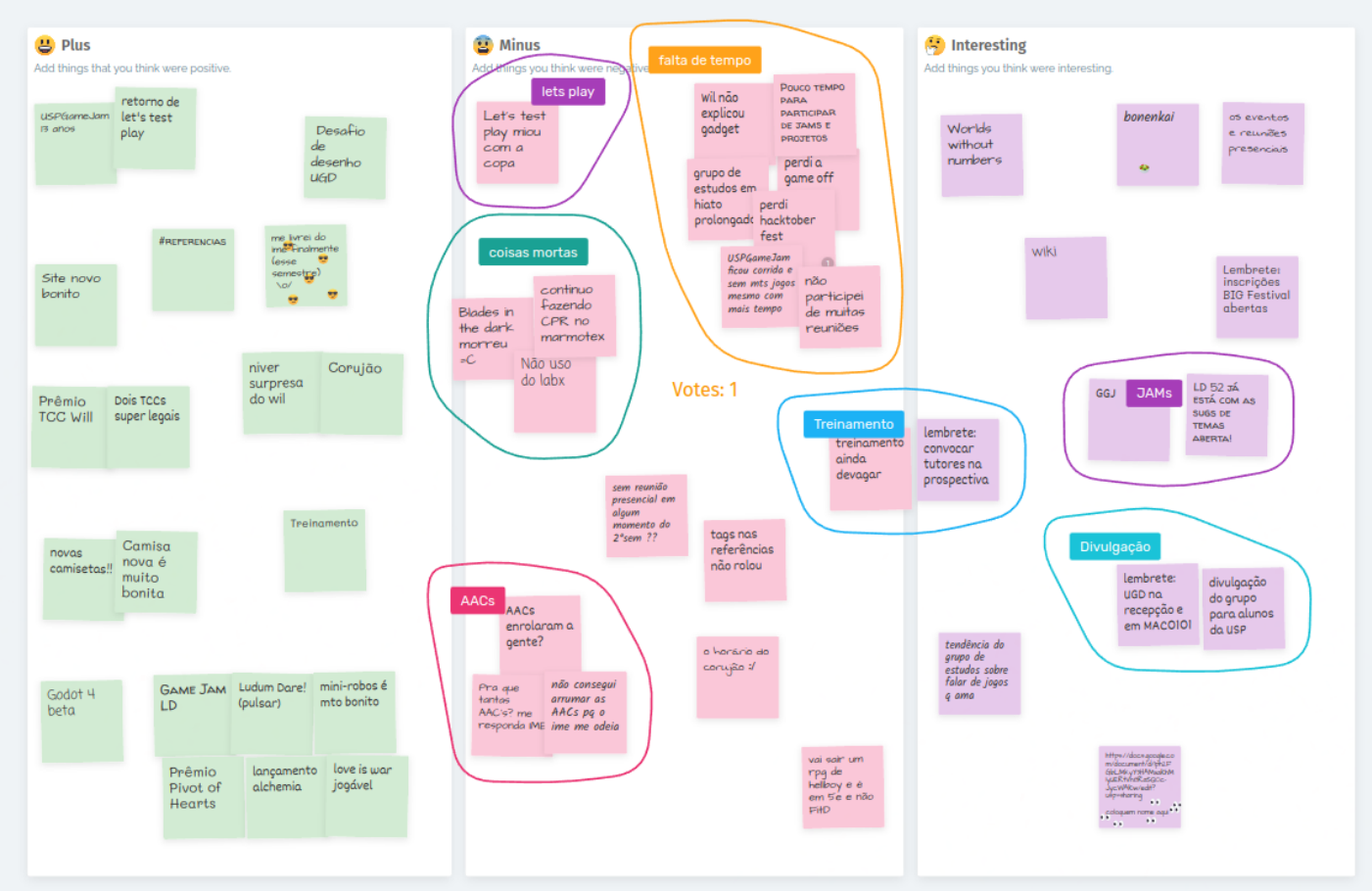
# Retrospectiva 2022.2 (2022-12-19)

## Dados gerais

Reunião de retrospectiva do segundo semestre de 2022, que aconteceu no dia 19/12/2022 via Discord.




- Início: 17h
- Término: 19h10

## Presentes

- Ariel
- Chico

- Guilherme
- Klinsmann
- Karina
- Anbriel
- João Naldi
- Luciano
- Samina
- Tui
- Rato
- Rodrigo
- Wil

---

# Pontos de Discussão

## Aniversário do UGD

- Conseguimos realizar o evento!
- Agora pessoas das novas gerações sabem melhor como lidar com burocracias

> **Ação**: incentivar novos membros a participarem da organização de eventos para manter o conhecimento nas próximas gerações

## let's (test) play

- Foi miado mas a gente se divertiu

> **Ação**: Não fazer eventos ou atividades em dias de jogo da Copa

## USPGameJam

- Ficou corrida porque foi no final do semestre

> **Ação**: Alocar eventos do UGD para o começo ou meio dos semestres

> **Ação**: No caso do aniversário, fazer só uma comemoração simples entre nós

# Projetos

## Gadget

- Parado, em parte porque o Wil não explicou comofas

> **Ação (Wil)**: Marcar e fazer a explicação do padrão Rulebook e da arquitetura do Gadget

## Grupo de Estudos

- Deixamos que as pessoas propusessem temas espontaneamente
  - Teve bem poucas reuniões e a expectativa era que ia ter mais
  - > **Ação**: pensar mais uma vez sobre o cronograma de reuniões, se a expectativa é ter atividades mais recorrentes ou tudo bem ser mais esporádico - e nos programarmos de acordo
- Klinsmann e Karina vão apresentar TLoU 2 também!

# MARMOTEX

- Se tiver pelo menos mais uma pessoa, o Gabriel acha que haveria bem mais incentivo para restaurar o projeto

> **Ação (Wil)**: vai refletir sobre o que fez desanimar com o MARMOTEX e trazer propostas como tentativa de re-engajar as pessoas no projeto

# Projetos legais que fizemos esse semestre

- PULSAR (Ludum Dare)
- Mini Robôs ficando muito bonito
- Pivot of Hearts (demo)
- Alchemia no Steam!
- Love is War começando a ser jogável

# Reuniões do grupo

- Como muita gente do grupo trabalha hoje em dia, há certa preocupação em não viesar as votações por horário de reunião de forma a não bater com horários da graduação. Por outro lado, essas pessoas são parte do grupo e não tem nada de errado em contemplar elas também.
  - **Ação**: para as reuniões de integração, vamos tentar reforçar a alternância de horários
  - **Ação**: para reuniões de projetos, talvez incentivar modelos de trabalho assíncrono, já que pode funcionar melhor para quem tem horário menos previsível
  - Ainda assim seria bom ter algumas reuniões menos frequentes para alinhar ou, no pior dos casos, usar as reuniões de integração para isso
  - **Ação (Wil)**: oferecer workshops para equipar as pessoas para trabalho assíncrono:
    - Boas práticas de Git
    - Métodos ágeis
- Só tivemos uma reunião presencial (a de Prospectiva?)
  - **Ação**: estabelecer uma cota de reuniões presenciais na Prospectiva e cumprí-la
- Seria legal uma reunião para receber novos membros
  - Tem que ser depois da recepção
  - Prospectiva não é um tipo de reunião bom pra isso
  - **Ação**: ver o calendário da graduação na Prospectiva e ver como uma reunião dessas seria possível

# Campanhas de RPG

- Foi observado que sessões remotas tendem a desmotivar e que reuniões presenciais podem animar mais as pessoas a se manterem engajadas nas campanhas
  - **Ação**: tentar começar ou converter campanhas para sessões presenciais
- Wil vai mestrar um oneshot de Worlds Without Number, quem quiser acompanhar só pingar ele

# LabX

- Praticamente ninguém mais do grupo frequenta o laboratório, possíveis motivos:
  - Falta de periféricos nas máquinas (teclado, mouses, etc.)
  - Não ter um membro mais veteranos constantemente lá, que dava certa autenticidade para o uso do espaço
  - Precisa ficar pegando a chave na portaria e, nesses casos, significa que você provavelmente vai ficar sozinho no lab
  - Os hábitos pós-pandemia fazem reuniões remotas serem mais convenientes
- O principal problema de não usarmos o LabX é o histórico que o IME tem de tentar se apropriar de espaços estudantis, como aconteceu com o LabEclipse no CEC. Ocupar o LabX é a principal forma de legitimarmos ele como espaço des alunes.

> **Ação**: ficar atento se algum projeto (ex: Rogue Fungi) não teria como ter suas reuniões no labX

# AACs

- Falta só fazer os certificados para os professores assinarem

> **Ação (Samina e Rod)**: terminar os certificados (FEITO)

# Discord

- Tags para referências não foram implantadas
  - > **Ação (Tui)**: tentar resgatar essa proposta e fazer o post explicando como usar as tags
- Desafio de desenhos foi legal e fez muito sucesso
  - > **Ação**: considerar mais eventos desse tipo
- Canal de referências está muito bom, continuemos mandando coisas nele!

# Treinamento

- Ainda devagar: tivemos só 3 turmas esse semestre

- **Ação**: tentar mais uma vez o esquema de ter datas fixas
  - Inclusive, tentar fazer todas as equipes acabarem juntas. Aí eles apresentam juntos e têm um espaço em reunião para propor ou aderir a outros projetos.
  - Talvez ter todas as equipes da mesma turma com projeto mais semelhante, para elas poderem acompanhar umas as outras melhor

**Ação**: incentivar quem está treinando a participar das reuniões de integração para já ir conhecendo as pessoas e os projetos.

**Ação**: considerar a proposta de complementar o treinamento com workshops na mesma época

## Confraternizações

- Corujão que começa tarde acaba impedindo parte das pessoas de irem
  - **Ação**: tentar começar corujões mais cedo
  - **Ação**: fazer mais rolês diurnos
  - **Ação**: repetir corujão remoto
- Bolo surpresa do Wil no corujão foi sucesso
- Bonenkai
  - **Ação (Tui)**: vai sugerir data e lugares no Discord

**Ação**: fazer mais rolês presenciais quando possível

## Wiki

- Não sabemos em que pé está o novo sistema proposto pelo Cabeça
- Agora o Wil sabe mais como subir sistemas na Ra

**Ação**: bump disso na prospectiva

## Eventos externos

- BIG Festival: submissões abertas de jogos até 28/Fevereiro!
  - Vale destacar que tem uma categoria para jogos estudantis!

## Jams

- Global Game Jam: sede aprovada, quem quiser ajudar na organização avisem o Wil no servidor dedicado. Para participar, só ficar de olho nas inscrições quando abrirmos elas!
- Vai ter uma Ludum Dare em Janeiro e as propostas de temas já estão liberadas

## Divulgação do grupo

- Temos uma boa presença do UGD na comissão de trote, então devemos conseguir atrair muitos bixes do IME!
- Palestra de MAC0101
  - **Ação**: achar alguém para dar a palestra
- Antes do treinamento, oferecer workshops introdutórios a público geral para atrair a galera
  - **Ação**: planejar isso na Prospectiva, decidingo quem vai dar e quando

## Site

Graças ao Schneider, temos o novo site (provisório) do UGD!

## Camisetas

A Maki fez mais camisetas para o grupo!

- Ainda falta uma galera pegar
- Ajuda bastante a divulgar o grupo
- Queremos mais

> **Ação**: ver se rola uma nova leva semestre que vem

## Atividades acadêmicas

- O semestre foi difícil mas estamos conseguindo acabar
- > Tese de doutorado do Wil foi premiada no SBGames
- Tivemos dois TCCs esse ano no grupo (ambos orientados pelo Wil) e possivelmente teremos mais um do Rod ano que vem

## Notícias GameDev

- Godot 4 está em beta!
  - Wil recomenda para jogos de Jam mas não para projetos longos ainda, porque os updates constantes acabam quebrando coisas e depois demora para consertar. Mas isso foi na época do alfa, agora talvez esteja melhor.

---

Revision #1
Created 28 September 2023 16:47:37 by Borabee
Updated 28 September 2023 17:02:19 by Borabee