

# Reunião 2015-06-03

- Ordenamos os problemas atuais dos grupo de acordo com as relações de dependência entre eles, risco, impacto e dificuldade:
  1. Comunicação interna não efetiva;
  2. Reuniões dispersas e pouco produtivas;
  3. Espaço físico;
  4. Retenção dos ingressantes;
  5. Atração de novos membros;
  6. Oportunidades sendo perdidas;
  7. Relações interpessoais e questões de individualidade;
  8. Projetos sendo interrompidos antes de sua conclusão.
- Os primeiros dois tópicos foram discutidos e chegamos a um consenso sobre as ações que precisam ser feitas para resolvê-los:

## 1. Comunicação

1. Adotar o fórum o meio oficial de comunicação e discussão;
2. Garantir que todos os integrantes do USPGameDev saibam dessa mudança (divulgar a notícia de todas as formas possíveis);
3. Os demais canais de comunicação serão mantidos apenas para os assuntos satélite, ou "off-topic";
4. Configurar o fórum para sempre enviar notificações de novos tópicos e/ou respostas
  - Rever e atualizar, se for preciso, a página com instruções de como acompanhar as discussões no fórum
  - Caso não exista um forma prática e simples de habilitar notificações generalizadas, buscar outro sistema de fórum que atenda a essa necessidade

## 2. Reuniões dispersas e pouco produtivas

*Obs: A questão do espaço físico ainda não discutida, muito menos resolvida. Assim sendo, a palavra "sala" está se referindo ao local de trabalho reservado ao USPGameDev, seja ele onde for. Ou seja, não estamos nos referindo explicitamente ao Laboratório de Extensão.*

1. Tornar as reuniões mais concisas, focadas e dedicadas a atividades do USPGameDev;
2. Definir um "horário de atendimento"
  - Os membros estiverem na sala durante o horário de atendimento estão obrigatoriamente se comprometendo a atender às pessoas que forem tirar dúvidas ou querendo conhecer o USPGameDev;
  - Os membros que não quiserem assumir esse compromisso não devem ocupar a sala durante o horário de atendimento;
  - Caso alguma pessoa externa ao grupo venha fora do horário de atendimento, os membros presentes na sala podem esclarecer as dúvidas pontuais e rápidas, mas devem cordialmente explicar que conversas mais extensas devem ser tratadas apenas durante o horário de atendimento (ou por agendamento);
3. Nos demais horários, a princípio, o uso da sala fica livre. Porém, a partir do momento que forem acontecendo "encontros regulares" para realizar atividades do USPGameDev, esses encontros passam a ter prioridade sobre o espaço
  - Cada membro terá mais autonomia sobre sua participação em projetos;
  - Quando dois ou mais membros começarem a se dedicar a alguma atividade do grupo, isso deve ser comunicado através do fórum;
  - Esses membros devem, pelo fórum, combinar cada encontro;
  - A partir do momento no qual essas pessoas sentirem necessidade de tornar os encontros regularmente periódicos, deve ser feito um comunicado no fórum indicando os dias e horários;
    - Nesses horários, a sala passa a ser usada **exclusivamente** para as atividades do USPGameDev;
    - As pessoas que não forem realizar tarefas relacionadas ao grupo devem deixar a sala desocupada nesse momento(!);
    - Quem não estiver fazendo parte do encontro original, mas for trabalhar em outras coisas do USPGameDev, pode aproveitar a "reserva" da sala em conjunto;
    - Fica a cargo das próprias pessoas (que agendaram o encontro regular) monitorar o engajamento na atividade e abdicar da "reserva" em caso de falta de assiduidade (comunicando a decisão no fórum);