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);

Revision #1
Created 28 September 2023 21:54:47 by Borabee
Updated 28 September 2023 22:04:53 by Borabee