Reunião 2015-06-10

3. Espaço físico

- Sabendo que o Laboratório de Extensão é um local "garantido", por hora continuaremos por lá.
- Apesar disso, o LabX não é adequado para o "funcionamento ideal" do grupo e não há margem alguma para crescimento;
- Precisamos procurar por locais que tenham:
  - Possibilidade de reserva por longos períodos (por semestre ou por ano);
  - Ter mesas e cadeira para trabalhar com notebooks;
  - Tomadas;
  - Acesso à internet garantido e estável;
  - Capacidade para comportar no mínimo 16 pessoas.

- Os locais para onde podemos tentar ir são:
  1. CEC (Laboratório de computadores do bloco B do IME);
  2. C1-10 (Antiga sede do USPGameDev, no prédio do Biênio-Poli);
  3. CITI (Prédio "verde" novo do lado da Poli Elétrica, Prof. Zuffo);
  4. Sala BCC (Laboratório 258 do bloco A do IME);
  5. Algum laboratório da ECA (por meio do Prof. Gilson ou Prof. Wagner);
  6. Algum laboratório da FEA;
  7. Reservar salas de aula do IME;

- Será preciso ir a cada um desses locais para descobrir a viabilidade de levar o grupo para lá;
- Também é preciso descobrir qual a burocracia necessária para a reserva.

4 e 5. Atração e retenção de novos membros

- Constatamos que a abordagem com as pessoas interessadas em conhecer e/ou entrar no USPGameDev deve envolver:
  - Direcionar os ingressantes passando-lhes tarefas de trabalho (talvez com um exemplo já pronto como guia);
  - Os veteranos acompanharem de perto as atividades dos ingressantes;
  - Indicar e reforçar uma grande meta (como apresentar no Encontro BCC ou algum outro evento);

    - Mostrar aos ingressantes que o que eles estiverem produzindo é uma contribuição para o grupo.

- Foi cogitado elaborarmos um "projeto introdutório" que todos os ingressantes receberão como tarefa inicial
    - Esse projeto poderia ser um jogo simples que os ingressantes tentariam copiar;
    - Ou um projeto só com a estrutura básica para o ingressantes tentar completar;
    - Ou ambos

- Para esse projeto introdutório se encaixar com a proposta de "o trabalho dos ingressantes contribui para o grupo", começou-se a discutir sobre o USPGameDev deixar de ser um grupo focado em C++;
    - Se o grupo adotar uma ferramenta com menor barreira inicial para a maioria dos projetos, fica mais fácil introduzir novas pessoas em projetos já iniciados;
    - Uma escolha desse tipo também tende a ser mais receptiva a pessoas que não queiram se envolver em programação;
    - Esse tópico não terminou de ser discutido e será revisitado na próxima reunião.

Revision #1
Created 28 September 2023 21:45:51 by Borabee
Updated 28 September 2023 22:04:53 by Borabee