Reunião 2015-06-24

1. Uso do fórum

- É preciso deixar o post Como acompanhar as mensagens do fórum mais visível ou transformá-lo em um FAQ com destaque;
- Se possível, mandar as instruções para o recebimento de notificações na mensagem enviada ao novo usuário no momento do cadastro (ou aceite do cadastro).

2. Experimentos com a Godot

As pessoas relataram o que tem feito para aprender mais sobre a Godot.

- O Kazuo começou a implementar a proposta do Giuliano (e o Vinícius acompanhou um pouco);
- André, Isabela e Victor passarão a usar a Godot nas reuniões de quinta feira.

3. Horário de atendimento durante as férias

As pessoas se mostraram receosas em assumir um compromisso durante as férias por conta das incertezas de disponibilidade. Com isso, a princípio o atendimento está marcado para:

> **Quinta feira** das **14:00** às **15:00**

- Isso precisa ser divulgado;
- Pessoas que vierem conhecer o grupo fora desse horário devem ser cordialmente "redirecionadas" ao momento certo;

Além disso, também discutimos sobre o roteiro dos assuntos de precisam ser tocados durante o atendimento.

1. Breve descrição da origem do USPGameDev;
2. É muito importante mostrar alguns demos funcionando e/ou o vídeo dos jogos;
3. Falar um pouco sobre nossos Valores, Missão e Visão. Em especial:
   - Trabalho em equipe;

    - Participação e organização de eventos;
    - Experimentos com tecnologias e ferramentas de desenvolvimento (não só de programação);
4. Falar sobre os projetos em andamento no momento (se houver);
5. Explicar brevemente como são as reuniões;
6. Mostrar o fórum e deixar claro que ele é nosso meio de comunicação.

O Fernando comentou em tom de brincadeira que poderíamos fazer um vídeo "Introdução ao USPGameDev" com os tópicos acima. No final, a ideia pareceu boa a produtiva.

4. Local de trabalho

Sobre os planos de encontrar um novo lar:

- **CITI**: O Vinícius e Wilson contaram como foi a visita ao CITI. A ação em andamento sobre isso é tentar entrar em contato com o Prof. Marcelo Zuffo e conversar sobre a possibilidade de usarmos o espaço de lá;
- **CEC**: O Wilson tentará conversar com o Prof. Alfredo Goldman para ter mais informações sobre o processo de reserva do CEC; **UPDATE:** é só mandar um e-mail que o Gold reserva, e pode fazer reservas semanais!
- **C1-10**: É preciso mandar um e-mail para o Giuliano falando que começamos a implementar a proposta de jogo dele e, aproveitando o gancho, podemos comentar nossa atual situação e perguntar se ele tem o contato do novo orientador pedagógico.

5. Projeto introdutório

- Provavelmente os experimentos com a Godot se tornem bons projetos introdutórios;
- Também comentou-se sobre usar jogos de tabuleiro como forma de introduzir questões não relacionadas a programação.

Revision #1
Created 28 September 2023 21:35:20 by Borabee
Updated 28 September 2023 22:04:53 by Borabee