Reunião 2016-08-08

Dados gerais

- **Participantes:** Wil, Goroba, Akira, Correia, Victor, Isa, André, Guilherme, Gabriel (esqueci alguém?)
- **Local:** Sala de reuniões do bloco C do IME
- **Início:** 17h30
- **Término:** 19h

Pontos de Discussão

Visão geral dos projetos e membros ativos do UGD

Wil mostrou tudo que ele tem de informações sobre os projetos atualmente ativos e quem está trabalhando no quê, juntando as informações do fórum com as disponíveis neste workflowy (qualquer problema ou dúvida, pergunte ao Wil).

O USPGameDev cresceu muito nesse ano, atingindo um total de pelo menos 34 membros ativos no momento desta reunião. O Wil não está mais conseguindo dar conta de tudo, e por isso foi feito um brainstorm do qual surgiu as decisões nas seções a seguir.

Integração entre membros e projetos

Um dos problemas do grupo ter crescido tanto é que só o Wil sabe quem está fazendo o quê. Para que todos possam conhecer melhor uns aos outros e, assim, aprimorar a interação entre membros e projetos do grupo, foram decididas as seguintes ações:

1. Cada projeto deve fazer o possível para manter as informações sobre si atualizadas, o que inclui:

- Uma descrição curta em uma thread da seção "Projetos" no fórum
- Uma thread com as datas de reuniões ativas na seção "Reuniões" do fórum
- Links na descrição curta para qualquer outra documentação relevante do projeto (como game design documents aqui na wiki)

2. Todo membro que se considere ativo precisa anotar na sua descrição de perfil do fórum em quais projetos está participando ativamente (a descrição de um usuário aparece quando você clica no avatar dele).

3. FESTAS DURO FEAT. GOROBA-DONO, do verbo vamos aumentar a interação do grupo através de rolês, eventos e afins.

Novo sistema de temporadas do UGD

Como não estamos dando conta da quantidade de novos membros (graças ao sucesso do novo sistema de treinamento decidido ano passado), optamos por adotar um sistema de temporadas no grupo, onde:

1. Cada temporada dura 4 meses, equivalendo aos semestres letivos do ano (Março-Abril-Maio-Junho e Agosto-Setembro-Outubro-Novembro).

2. Novos membros serão convidados apenas durante o começo das temporadas, e serão recebidos pelos Gate Keepers:

- Wil (que vai disponibilizar o template de "entrevista")
- Akira
- Gabriel
- Correia
- Guilherme

3. Os projetos do grupo poderão ser iniciados ou trancados a cada mudança de temporada, assim cada membro pode escolher no que trabalhará a cada ciclo, e ao mesmo tempo oficializando um pouco mais o compromisso e o prazo de cada projeto.

4. Haverá ROLÊS entre as temporadas e no meio de cada um delas, com um total de QUATRO ROLÊS POR ANO. Quando possível tentaremos juntar esses ROLÊS com eventos relevantes como Jams e afins.

Melhorias no treinamento para programação em jogos

1. O treinamento vai ser dividido em duas partes durante um temporada. A primeira metade são os exercícios, e a segunda é o mini-projeto, agora com tempo limite. Os participantes poderão abrir mão de features em prol de alcançar a meta do período, mas se não terminar o projeto tudo bem também: o importante é levar o aprendizado para o próximo.

2. Usar tutoriais interativos de Git para poupar uma aula dos instrutores

3. Melhorar a oficina de Godot e fixar a data dela no meio da temporada, entre os exercícios e o mini-projeto

4. Dar uma aula de métodos ágeis para as turmas que concluírem a "temporada introdutória"

Botão "Fudeu"

Sempre que um membro do USPGameDev precisar de ajuda do resto do grupo, seja porque está com algum problema bem grande no seu projeto ou porque precisa de uma decisão do USPGameDev como um todo, ele ou ela poderá convocar uma reunião como essa, e o grupo deverá se esforçar para comparecer e contribuir da maneira que for possível.

Bastante óbvio mas é bom deixar claro que **qualquer um do grupo que precisar de ajuda é só falar!!!!**

Revision #2
Created 28 September 2023 21:10:20 by Borabee
Updated 28 September 2023 22:04:52 by Borabee