GAME DESIGN / MANAGEMENT

- Documentação para geral (organizar pasta e acessos)

-Fazer SCRUM terça de manhã. Começar 12:30 hrs, pontualmente. Ligar para todos

- Separar quadros para Maria produzir

- Colocar o manual acima do BOARD (p. 32. Dar aula do que é Scrum Antes.

- Atividades para Gus?

- Tweet logic for texts

- Manter o foco na satisfação do cliente e na dinâmica de trabalho da equipe. Crir esse feeling

- Como definir o valor de uma atividade: escopo, recurso, tempo e qualidade (diminuir ou aumentar o escopo, ou seja, o que aquela atividade é responsável. Aumentar ou diminuir o tempo de execução manipulando os recursos (como será feito]. É possível também acelerar o tempo diminuindo a quantidade de teste (não recomendável). Teste também é o que definie a qualidade (colocar isso tudo na apreentação e em algum lugar da sala.

- Primeiro Sprint. Ser curto. Até por conta da viagem.

- Regra dos meeting diários, sempre. Qual horário? Informais.

- Metodologia existe para ser mudada!

- Método KISS (keep it simple, stupid!)

- Criar história de requisitos para gerar as atividades: eu quero... (Lynn)

ART & DESIGN

- Qual documentação eles podem produzir?

- Site activities

- Capa face

- Screenshots

- Cartões visita

- Arte para o método KISS

- Test Day (coletivo. Na verdade seria o release Day). Todo mundo mostrar tudo e todos validarem

- Screenshots e videos gameplay

- Friday Play Day

- Utilizar calendário com efetividade (atrelar algumas atividades com ele)

- Para qualquer atividade, colocar demanda de teste e otimização.

- No overtime. Nunca exceder tempo de trabalho

- Concentrar eles em algum tipo de documentação e teste é bom para mudar o foco da atividade.]

- Considerar a relevaância do sprint plannig, 2 a 4 horas.

- Horário para reunião: fim do dia 16:30 (colocar mural)

- Monitorar como fazzer melhoria de satisfação e produtividade

- A motivação se dá pela visão de produção de um bem comum. Estimular isso. Não só como produto, mas como possibilidade de aprendizagem e interação com outros.

Num projeto atrasado, colocar mais pessoas tende a gerar ainda mais atraso

- Metodologia ágil é o caos. O caos que considera que é menos importante aceitar as especificações iniciais e aceitar possíveis mudanças que representem melhoria para o processo.

- Scrum master: facilitador e motivador

- Telas de início

- Estudo interface GdaF

-

- Preferencialmente, uma atividades deve durar um dia. Se não for durar um dia, deve ser dividade e/ou compartilhada.

- product Backlog: metas macos a tingir que representam a vontade do cliente. Tem uma quanitadedde especifica de sprints para semem cumpridas. No nosso casao, fazer 1 atém o fim do ano e o resto.

- Sprinti Backlog, vem subsidiado pelo Prodct. Subdivide as atividades a parte das metas naquele sptint. Um cbacklog para cada sprint.

- No Product Backlog, colocar Projeto, data, setor, prioridade, dias estimados e responsáevl geral. Colocar por ordem de prioridade e lembrar de colocar o setor (verm p. 51

- No Sprint Backlog é feita a mesma coisa, só que com as tarefas subdividadas para aquele ciclo de sprint.

- Colocar agora as coisas aqui. Parei na pg 53

SCRUM

- Lógica de mini contratos, por Scrum. Metas a ser cumpridas por cada um dentro do prazo. Como gerar essa motivação?

- Atividade que melhore o relacionamento com o cliente (mudanças na página, fechar o site, postagem CV - vc!)

- Como gerar confiança entre cliente e fornecedor? Pensar estratégias.