

ATA DA REUNIÃO DA LIGA ACADÊMICA

Data: 31/10/2023

Local: Discord

Horário de Início: 22h

Horário de Término: 23h15

Presentes:

1. Diosne Marlon Furtado dos Santos - 04109634
2. Iago Dantas Zorrilla e Silva - 04126442
3. Felipe Santos de Moura - 04129222
4. Marco Antonio da Silva Mesquita - 04115089
5. Matheus Barbosa de Andrade - 04126063
6. Rellan Monteiro de Freitas Junior - 04130506
7. Thiago Ferreira Tomé - 04125594

Pauta:

A reunião da Liga Acadêmica realizada nesta data teve como objetivo central a discussão e deliberação de assuntos cruciais para o funcionamento e desenvolvimento da organização. Membros ativos, comprometidos e dedicados estiveram presentes para compartilhar suas perspectivas e contribuir para a tomada de decisões importantes. Durante a reunião, foram abordados diversos tópicos, incluindo a programação das atividades da Liga, o uso de ferramentas essenciais, a organização de futuras reuniões presenciais e debates em torno dos cargos da Liga. Nossa organização permanece comprometida em manter um ambiente colaborativo e em constante evolução. Seguem abaixo os tópicos debatidos em reunião:

1. **Dias da dinâmica da Liga:** Durante a reunião, foram discutidos os dias para a dinâmica da Liga. Optamos por realizar dois encontros presenciais na UNAMA, os quais terão seus dias definidos em breve, além de um encontro online. Essa iniciativa em organizar a programação demonstra nosso compromisso e dedicação à liga acadêmica.
2. **Discussões sobre Tecnologias de Desenvolvimento:** Durante a reunião, foram realizadas discussões abrangentes sobre tecnologias de desenvolvimento em várias áreas, incluindo:
 - **Desenvolvimento Mobile:** Foi discutido o uso da estrutura Flutter no desenvolvimento de aplicativos móveis. Os membros reconheceram a importância dessa tecnologia e concordaram em considerá-la para projetos futuros relacionados a dispositivos móveis.
 - **Desenvolvimento Front-end Web:** A equipe avaliou a relevância do framework Next.js no desenvolvimento de interfaces de usuário para aplicativos web. Houve consenso em relação à sua utilização para aprimorar a experiência do usuário em nossos projetos web.
 - **Desenvolvimento Backend:** Durante a reunião, foram apresentadas diferentes tecnologias para o desenvolvimento backend, incluindo Next.js,

Python e Node.js. Os membros reconheceram a importância de escolher a tecnologia certa com base nas necessidades do projeto e concordaram em avaliar essas opções de acordo com os requisitos específicos.

- **Desenvolvimento de Jogos:** Foi abordada a questão do desenvolvimento de jogos, com ênfase na utilização da plataforma Unity. Além disso, foi discutida a implementação da metodologia Ágil com características de prototipagem para melhorar a eficiência e a qualidade de nossos projetos de jogos.
3. **Reuniões em laboratório:** A equipe expressou a intenção de realizar reuniões em laboratório na UNAMA para promover uma interação mais próxima entre os membros. No entanto, ficou claro que ainda é necessário marcar esses encontros, considerando a disponibilidade de horário na universidade.
 4. **Debates referentes aos cargos da Liga:** Mais uma vez, tivemos discussões sobre os cargos específicos da Liga. Durante a reunião, os membros apresentaram questionamentos sobre possíveis mudanças ou alterações no Estatuto, refletindo nosso compromisso em melhorar a estrutura e as responsabilidades da organização.

Decisões Tomadas:

- Foi aprovada a programação de encontros da Liga, que inclui dois encontros presenciais na UNAMA, nos dias ainda a se definirem (estima-se que seja às segundas-feiras e quartas-feiras), e um encontro online com data a definir (estima-se que seja às quintas-feiras). Isso demonstra nosso compromisso em manter um ambiente dinâmico e acessível para nossos membros, permitindo discussões mais aprofundadas sobre os tópicos da pauta.
- Concordamos em adotar a plataforma Unity para o desenvolvimento de jogos, reconhecendo seu potencial para aprimorar nossas atividades e projetos futuros. Isso inclui a utilização da tecnologia Flutter no desenvolvimento de aplicativos móveis, do framework Next.js para o desenvolvimento front-end web e a avaliação de tecnologias como Next.js, Python e Node.js para o desenvolvimento backend. Além disso, reconhecemos a importância da plataforma Unity no desenvolvimento de jogos e da Metodologia Ágil com características de prototipagem para melhorar a eficiência e a qualidade de nossos projetos de jogos.
- Com relação às reuniões em laboratório, embora tenha havido interesse em realizar encontros presenciais, ficou decidido que a marcação dessas reuniões dependerá da disponibilidade de horários na UNAMA, seguindo a programação estabelecida para a dinâmica da Liga.
- Os debates sobre os cargos da Liga continuam em aberto, interligados às discussões sobre tecnologias e ferramentas. A reunião permitiu que os membros expressassem suas opiniões e questionamentos, e essa discussão permanecerá como um tópico de interesse para futuras reuniões, considerando as diferentes áreas de atuação relacionadas à pauta.

Ações a serem Realizadas:

O responsável pelo cargo de Diretor Administrativo deverá reunir as informações essenciais ocorridas durante reuniões como essa para que haja controle no fluxo de registros da Liga Acadêmica.

Observações:

Alguns membros que compõem não estiveram presentes nesta reunião. Segue a listagem abaixo dos ausentes:

1. Alexsandro Fernandes Nascimento - 04111252
2. Igor Alexsandro Barbosa da Costa - 04134673
3. Jean Arthur Costa Dias - 04113670
4. Mateus da Cunha Nunes - 04134808

Próxima Reunião:

A próxima reunião da Liga Acadêmica ainda não tem data definida, mas será discutido qual dia da realização no canal de comunicação oficial da Liga Acadêmica, na plataforma de mensagens WhatsApp.

Encerramento:

A reunião foi encerrada às 23h15 e a ata foi registrada por Diosne Marlon Furtado dos Santos.