**ATA REUNIÃO 31.03**

* A reunião ocorreu com Leonardo, Vivian, Augusto e Inatan no colégio de aplicação;
* Foram discutidos os pontos referentes aos encontros presenciais com os alunos no colégio. Principalmente com relação ao 1º encontro;
* O encontro ocorrerá na **2ª feira 06/04**;
  + Serão visitadas as duas turmas da professora Vivian.
  + **A 1ª turma será visitada das 09h30min às 10h15min;**
  + **A 2ª turma será visitada das 10h45min às 11h30min;**
* Das duas turmas, uma será elegida a turma de controle e a outra a de estudo de caso;
* A turma de controle terá em sala de aula o conteúdo do jogo ensinado antes que a turma de estudo de caso receba o jogo para jogar. Isso visa evitar que os alunos passem o jogo entre si e contaminem os resultados da turma de controle;
* Por sugestão da professora Vivian, as duas turmas receberão o termo de turma de controle e o termo de turma de estudo de caso;
  + Isso para não causar estranheza aos alunos, que não saberão a princípio que turma terá que função;
    - Até porque, segundo Vivian, isso lhe permitirá eleger a turma que achar mais interessante à experimentação;
    - Ainda, como a turma de controle receberá primeiro as aulas referentes ao conteúdo do jogo, isso permite tanto que haja uma comparação dos dados da turma de controle com a de estudo de caso, como com a turma de controle com ela mesma;
* Em razão de todas essas considerações, há a necessidade de fechar o conteúdo da narrativa, para que Vivian possa saber à que mitos deverão corresponder o conteúdo que lecionará em sala;
* As visitações que ocorrerem no período que Leonardo estiver fora serão coordenadas pelo Augusto, que por ser ex-aluno no colégio conhece bem como funcionam as experimentações. Ele será acompanhado por ao menos outros dois membros da equipe nas visitas;
* Para a primeira visita, a sugestão da equipe é Leonardo, Augusto, Inatan e Lorenzo;
* Isso porque, Lorenzo possui varias perguntas que quer fazer aos alunos. Vivian sugere ainda que no dia da primeira visita ele traga impressas as artes prontas para o jogo. Se possível, ampliadas para mostrar na frente da turma;
* De acordo com a Vivian a melhor maneira de conduzir a **visita** é na forma de uma conversa, que cubra pontos que instiguem os alunos e os deixem animados com a ideia do jogo, **o roteiro básico consiste em**:
  + Entrar em sala, cumprimentá-los e fazer uma breve apresentação;
  + Falar sobre a faculdade e a(s) profissão(ões) direcionada(s) a criação de jogo(s);
  + Falar que o projeto consiste na criação de um jogo didático centrado no folclore, com o proposito de passar esse conhecimento sendo, acima de tudo, divertido;
    - Deixar claro que para isso a opinião deles sobre o jogo e a narrativa é importante;
    - Logo, caso eles achem que algo no jogo seja chato ou que não seja interessante é importante que nos passem isso e digam como poderia ser melhor;
    - Vivian sugere que soltemos que o jogo será melhorado no Japão enquanto eu estiver fora já que isso pode animá-los bastante;
  + Durante a conversa, é importante fazer aos alunos algumas perguntas e tomar nota de suas respostas, como:
    - Que jogos eles gostam?
    - Por quê?
    - Já jogaram algum jogo didático?
    - Qual(is)? O que gostaram ou não gostaram?
    - Que tipo de designs/aparência/características gostam em jogos?
    - Mostrar a eles artes atuais do jogo (se possível ampliadas) e perguntar a eles o que eles acham ou fariam diferente.
    - Entregar os termos no final da conversa para que Vivian os recolha depois;