

Exercício 2

Gestão de Projetos (SPOGPRO)

Data: 18/09/24

Nome: Yhasmin Souza e Silva

Prontuário: 3161544

Professor: Wendel

Instruções

Com base no artigo (disponível no Moodle): **Dificuldades Organizacionais de Empresas Indies de Desenvolvimento de Jogos Digitais (ALENCAR e JUCÁ, 2019)**, responder as questões abaixo, (individualmente):

Breve comentário sobre o artigo:

O termo "*indie*" (apresentado no artigo) é uma abreviação de *independent*, referindo-se a empresas ou desenvolvedores independentes. No contexto de desenvolvimento de jogos, uma empresa *indie* é uma organização pequena e independente, que normalmente desenvolve jogos sem o suporte financeiro ou logístico de grandes estúdios ou publicadoras (*publishers*) tradicionais.

Empresas *indie* geralmente têm equipes menores e mais liberdade criativa, mas enfrentam desafios maiores em termos de recursos, financiamento e divulgação, comparado aos grandes estúdios da indústria de jogos.

1. Como o escopo mal definido e a introdução de novas funcionalidades impactam o desenvolvimento de jogos, especialmente em empresas *indies*?

O escopo mal definido é um dos principais problemas organizacionais enfrentados pelas empresas *indies*. Como raramente o escopo de um jogo é totalmente definido no início, há incertezas sobre as funcionalidades finais do produto. Além disso, a introdução de novas funcionalidades durante o desenvolvimento, como novas fases ou mecânicas, pode gerar um impacto significativo. Isso afeta o trabalho de diversos membros da equipe, como designers e programadores, resultando em retrabalho, aumento dos prazos e dos custos do projeto.

2. Quais são as principais dificuldades enfrentadas pelas empresas *indies* no monitoramento e controle de projetos, e como essas dificuldades afetam a qualidade e o tempo de entrega dos jogos?

As empresas *indies* enfrentam desafios no monitoramento do progresso do projeto devido à falta de visibilidade das atividades da equipe. Essa dificuldade resulta em retrabalho, atrasos e falta de uma visão clara sobre o tempo necessário para concluir o projeto. A consequência é o estouro de prazos e a entrega de jogos com baixa qualidade, muitas vezes com bugs e pouco polimento.

3. De acordo com o artigo, como a gestão de recursos humanos e financeiros em empresas indies influencia a entrega e o sucesso de projetos de jogos? Quais são os principais desafios enfrentados?

A gestão de recursos humanos e financeiros é crítica nas empresas indies, que frequentemente possuem equipes pequenas e orçamentos limitados. A falta de profissionais dedicados e de recursos financeiros dificulta a alocação adequada de pessoal e a gestão eficaz de prazos. Além disso, longas jornadas de trabalho, resultantes de prazos apertados e falta de pessoal, são comuns e afetam a qualidade do produto final e o bem-estar da equipe.

4. Como o Triângulo de Ferro (escopo, tempo e custo) pode ser aplicado para entender os desafios organizacionais enfrentados pelas empresas indies de desenvolvimento de jogos, conforme discutido no artigo? Explique como o desequilíbrio entre esses três elementos pode afetar a qualidade final do jogo.



O Triângulo de Ferro é utilizado para explicar como o equilíbrio entre escopo, tempo e custo é essencial para o sucesso de um projeto. Nas empresas indies, o desequilíbrio entre esses três fatores é comum. Um escopo mal definido ou em constante mudança aumenta o tempo necessário para completar o projeto, e o orçamento limitado impede a contratação de mais profissionais para absorver essa carga de trabalho. Esse desequilíbrio leva ao aumento do retrabalho, ao atraso na entrega e à redução da qualidade dos jogos, muitas vezes lançados com bugs ou funcionalidades incompletas.