|  |  |
| --- | --- |
| **INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO**  **CAMPUS – São Paulo** | |
| **Exercício 2** | |
| **Gestão de Projetos (SPOGPRO)** | **Data: 18/09/24** |
| **Nome:** | **Prontuário:** |
| **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*?
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?
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?
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.

