

PLANO DE ENSINO

CEST: MISSÃO E VISÃO

Missão	<i>Promover educação superior de excelência, formando profissionais competentes e éticos, cidadãos comprometidos com o desenvolvimento da sociedade e com o segmento das pessoas com deficiência, conscientes de sua função transformadora.</i>
Visão	<i>Ser referência regional em educação superior, reconhecida pela excelência de sua atuação e compromisso social.</i>

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CARGA HORÁRIA	PERÍODO
0921	JOGOS, CASOS E SIMULAÇÕES	40h	8º

EMENTA

Jogos de empresas: realização de simulações empresariais. Tomadas de decisões nas empresas simuladas em ambientes competitivos. Visão sistêmica e as forças competitivas.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Geral

A disciplina tem por finalidade propiciar ao acadêmico de Administração, experiências práticas sobre planejamento, análise e gestão de empresas, através da simulação e dos jogos empresariais.

Específicos

- Adquirir competências e desenvolver a capacidade analítica para diagnosticar problemas administrativos, a partir de ambientes de simulação.
- Desenvolver habilidades técnicas para solucionar problemas organizacionais.
- Aprimorar as competências para a tomada de decisão, através das situações simuladas.
- Formular estratégias para a sustentabilidade financeira e a lucratividade da empresa, objeto da simulação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Jogos de Empresas: realização das simulações empresariais (15h)

- 1.1 Conceito e natureza dos jogos de empresas.
- 1.2 Jogos como ferramentas de desenvolvimento de atitudes e habilidades.
- 1.3 Jogos de comportamento para integração e formação de grupos.
- 1.4 Simulações e jogos empresariais.
- 1.5 Jogos de Mercado.

UNIDADE II – Tomadas de Decisões nas Empresas Simuladas, em Ambientes Competitivos (10h)

- 2.1 A tomada de decisão em ambientes simulados.
- 2.1 O processo decisório em ambientes de alta competitividade.

UNIDADE III – Visão Sistêmica e as Forças Competitivas (15h)

- 3.1 Utilização de Softwares para simulação do ambiente competitivo organizacional.
- 3.2 Utilização de simuladores de desempenho na mensuração de insumos industriais, comerciais e de empresas prestadoras de serviços;
- 3.3 A simulação como elaboração de práticas e avaliação de cenários.

- O conteúdo programático será desenvolvido através de atividades presenciais de simulação empresarial em laboratório de informática, através do site www.simuladorcoliseum.com.br.

PROCEDIMENTOS DE ENSINO

- Utilização do simulador de decisões gerenciais adquirido pela instituição;
- Exercícios programados.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Projetor multimídia;
- TV;
- Vídeo;
- Livros;
- Textos;
- Revistas;
- Quadro; e
- Marcador de quadro
- Internet
- Computador

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação tem caráter processual e diagnóstico, objetivando o acompanhamento do desempenho do aluno no decorrer da unidade de estudo, para tanto, devem ser considerados aspectos qualitativos como a participação ativa nas aulas e atividades acadêmicas, o relacionamento aluno-professor e aluno-aluno, a cooperação, a competência fundamentada na segurança dos conhecimentos adquiridos, a autonomia para aprofundar os conhecimentos, a pontualidade, o cumprimento de prazos na entrega de trabalhos, dentre outros.

Cotidianamente, a cada aula, a avaliação ocorrerá com base em procedimentos como:

- Utilização do simulador gerencial;

Além dos aspectos qualitativos, serão observados os critérios objetivos regimentais: quatro notas parciais:

- avaliação da performance de cada equipe 70%
- atividades acadêmicas individuais em classe ou extra-classe, na proporção de até 30% voltadas para o ato de agregar valor na tomada de decisão.

Estão previstas como atividades acadêmicas:

- leitura, análise das rodadas de cada equipe (ranking de times)

Em consonância às normas institucionais, não obtendo média para aprovação a partir das quatro notas parciais, o discente poderá fazer provas substitutiva e final.

BIBLIOGRAFIAS

Básicas

FIANI, R. **Teoria dos jogos**: com aplicações em Economia, Administração e Ciências Sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

BIERMAN, H. S.; FERNANDEZ, L. **Teoria dos jogos**. 2. ed. São Paulo: Editora Pearson, 2011.

VICENTE, P. **Jogos de empresas**. 2. ed. São Paulo: Makron Books, 2010.

Complementares

FERREIRA, J. A. **Jogos de empresas**: modelo para aplicação prática no ensino de custos e administração do capital de giro em pequenas e médias empresas industriais. Dissertação Mestrado UFSC. Florianópolis, 2000.

GRAMIGNA, M. R. M. **Jogos de empresas e técnicas vivenciais**. 2. ed. São Paulo: Makron Books, 2007.

MARINHO, R. **Prática na teoria**: aplicações da teoria dos jogos e da evolução aos negócios. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2011.

VICENTE, P. **Jogos de empresas**: a fronteira do conhecimento em administração de negócios. São Paulo: Makron Books, 2001.

SHIMIZU, T. **Decisão nas Organizações**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2010.