

UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: **ADMINISTRAÇÃO**

Componente Curricular: **Optativa II - Jogos de Empresas**

Fase: **9ª fase** Período: **noturno**

Ano/semestre: **2014/2**

Número de créditos: **4**

Carga horária (hora/aula): **30**

Carga horária (hora/relógio): **36 h**

Professor: **Roberto Mauro Dall'Agnol / roberto.dallagnol@uffs.edu.br**

Atendimento ao Aluno: **quintas-feiras, das 14h às 17h; e, em outros horários, com agendamento prévio por e-mail.**

2. OBJETIVO GERAL DO CURSO

O curso de Graduação em Administração (linha de formação em pequenos empreendimentos e cooperativismo) da Universidade Federal da Fronteira Sul tem como objetivo formar o profissional administrador dotado de capacidade analítica e empreendedora, com visão sistêmica da organização, para constituir-se em agente de mudança e transformação social tendo em vista a responsabilidade e ética coletiva presente e futura, comprometido ainda com os processos de cooperação voltados para o desenvolvimento econômico regional integrado e sustentado.

3. EMENTA

A simulação e sua influência na aprendizagem. A empresa e o meio em que ela opera. Elementos estratégicos. Jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual. Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade. Seminários e relatórios sobre os jogos de empresas.

4. OBJETIVO DA DISCIPLINA

4.1 GERAL

Facilitar a aprendizagem por intermédio do estudo interativo, contribuindo para a formação de competências de análise e gestão, com a tomada de decisões em ambiente competitivo virtual, aproximando à realidade das organizações em sua dinâmica comportamental e de causa e efeito.

4.2 ESPECÍFICOS

- a) Possibilitar ao um ambiente de aplicação dos conceitos ligados à gestão organizacional;
- b) Integrar práticas de Gestão da Produção, Marketing e Finanças modo interligado;
- c) Promover o desenvolvimento de relações pessoais, com atividades em equipes;
- d) Desenvolver o espírito empreendedor e a visão sistêmica em ambientes competitivos.
- e)

5. CRONOGRAMA E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

A simulação e sua influência na aprendizagem. A empresa e o meio em que ela opera. Elementos estratégicos. Jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual. Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade. Seminários e relatórios sobre os jogos de empresas.

ENCONTRO	CONTEÚDO
16/10/14 4 aulas	Semana da Diversa.
23/10/14 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação da disciplina, plano de ensino e lógica de funcionamento das aulas;• Simulação e sua influência na aprendizagem;• A empresa e o meio em que ela opera;
30/10/14 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Elementos estratégicos.• Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade.
06/11/14 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação do Jogo de empresas.• Regras do Jogo de Empresas;• Constituição das empresas e diretores
13/11/14 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Realização de exercícios de fixação das regras do jogo• Início do Jogo de Empresas;
20/11/14 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual;• Estabelecimento das estratégias e planejamento das empresas;• Análises de contexto e tomada de decisões;
27/11/14 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Conhecimento e análise dos relatórios e resultados obtidos;• Avaliação ou revisão das estratégias;• tomada de decisões;
04/12/14 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Conhecimento e análise dos relatórios e resultados obtidos;• Avaliação ou revisão das estratégias;• tomada de decisões;• Seminários e relatórios sobre os jogos de empresas;• Finalização do jogo
11/12/14 4 aulas	Apresentação da "Assembleia Geral"; Finalização do componente curricular

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada consiste na utilização de software para a execução de uma aprendizagem com base na prática, utilizando-se de atividades totalmente interativas em um ambiente de competição, onde o participante aprende a partir de erros e acertos seus e dos demais envolvidos, permitindo perceber assim quais são as ações mais indicadas diante de cada contexto. A metodologia em questão é defendida amplamente por Peter Senge (2006) e adotada como alternativa de sucesso para a aprendizagem, inclusive no âmbito corporativo, pela sua contribuição ao desenvolvimento de competências.

7. AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

A avaliação da disciplina compreenderá 04 (quatro) notas, de igual peso, sendo:

NP1: **Nota 1:** presença às aulas e participação nas atividades propostas durante a disciplina;
Nota 2: média entre o desempenho da diretoria e da empresa no jogo (ver quadro 1);

NP2: **Nota 3:** desempenho das equipes na assembléia geral;
Nota 4: nota do relatório de avaliação dos resultados;

Quadro 1: Desempenho no jogo e nota correspondente

Desempenho	Nota	Desempenho	Nota
1º. Colocado	10,0	5º. Colocado	6,0
2º. Colocado	9,0	6º. Colocado	5,0
3º. Colocado	8,0	7º. Colocado	4,0
4º. Colocado	7,0	8º. Colocado	3,0

Fonte: dados primários

As médias obtidas na NP1 e na NP2 poderão sofrer alterações por conta de avaliações substitutivas das menores notas ou complementares da média para os acadêmicos que ficarem com média menor que 6,00 (seis). Tais avaliações serão definidas a critério do professor.

8. REFERÊNCIAS

8.1 BÁSICA

GRAMIGNA, Maria Rita. **Jogos de empresa e técnicas vivenciais**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

MARINHO, Raul. **Prática na teoria: aplicações na teoria dos jogos e da evolução aos negócios**. 2. ed. São Paulo: Sarai-va, 2011.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. **Manual de avaliação de empresas e negócios**. São Paulo: Atlas, 2004.

8.2 COMPLEMENTAR

BAZERMAN, M. H.; MOORE, D. **Processo decisório**. 7. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

CHIAVENATO, Idalberto. **Introdução à Teoria Geral da Administração**. 8. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

IUDÍCIBUS, Sérgio de; MARION, José Carlos. **Curso de contabilidade para não contadores: para as áreas de administração, economia, direito e engenharia**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

GITMAN, Lawrence J. **Princípios de Administração Financeira**. 12. ed. São Paulo: Pearson, 2010.

GOMES, Luiz Flavio Autran Monteiro. **Teoria da Decisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

PORTER, Michael. **Vantagem Competitiva**. São Paulo: Atlas, 1989.

MARION, José Carlos. **Análise das demonstrações contábeis: contabilidade empresarial**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

SENGE, Peter M. **A quinta disciplina: arte e prática da organização de aprendizagem**. 22. ed. São Paulo: Best Seller, 2006.

ZDANOWICZ, José Eduardo; HERMES, Gustavo Carlos. **Fluxo de caixa: uma decisão de planejamento e controle financeiro**. 10. ed. Porto Alegre, RS: Sagra Luzzatto, 2004.

8.3 SUGESTÕES

Laboratório de jogos de empresas – LJE/UFSC. **Manual do Jogador GI MICRO**. Apostila elaborada pelo DEPS da Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.*

*referência disponível no portal do aluno (moodle) da UFFS.

Obs. O presente plano poderá sofrer alterações em sua execução, de acordo com as necessidades constatadas no andamento das aulas e/ou decorrentes do interesse do curso.