



Ministério da Educação
Universidade Federal da
Fronteira Sul

Plano de Ensino
2016.1

PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: **ADMINISTRAÇÃO**

Componente Curricular: **GCS301 - Jogos de empresas (optativa)**

Fase: **10ª fase** Período: **noturno**

Ano/semestre: **2016/1**

Número da turma: **14202**

Número de créditos: **2**

Carga horária (hora/aula): **36**

Carga horária (hora/relogio): **30 h**

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

Atendimento ao Aluno: **segundas-feiras, no período da tarde, 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. OBJETIVOS

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.

4.1 ESPECÍFICOS

- a. Possibilitar um ambiente de aplicação dos conceitos ligados à gestão organizacional;
- b. Integrar práticas de Gestão e decisão envolvendo Produção, Marketing e Finanças;
- c. Desenvolver o relacionamento interpessoal simulando ambiente organizacional;
- d. Incentivar atitudes empreendedoras e desenvolver uma visão sistêmica.



Ministério da Educação
Universidade Federal da
Fronteira Sul

Plano de Ensino
2016.1

5. CRONOGRAMA E CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

ENCONTRO	CONTEÚDO
29/02/16 4 aulas	<p>Apresentação da disciplina, plano de ensino e lógica de funcionamento das aulas</p> <ul style="list-style-type: none">• Simulação e sua influência na aprendizagem;• A empresa e o meio em que ela opera;• Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade. <p>Jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual</p> <ul style="list-style-type: none">• Apresentação e Regras de um Jogo de Empresas;• Realização de exercícios de fixação das regras do jogo de empresas;• Realização de exercícios de revisão de conceitos em Produção, Marketing, Finanças e Contabilidade;
01/03/16 4 aulas	<p>Parte 1 SEMINÁRIO 1: ESTRATÉGIA (Diretores Gerais): conceito; tipos de estratégias; como definir uma estratégia; como escrever a estratégia; aplicação e impactos das estratégias nas áreas de produção, marketing e finanças.</p> <p>Parte 2 Organização inicial do Jogo de Empresas</p> <ul style="list-style-type: none">• Constituição de empresas e definição de diretores;• Início do Jogo de Empresas;• Planejamento e estabelecimento de estratégias preliminares;• Tomada e <u>entrega das decisões do período 2.</u>
07/03/16 4 aulas	<p>Parte 1 SEMINÁRIO 2: MARKETING (Diretores de Marketing): conceito; efeitos de preço, prazo e propaganda sobre as demandas; como estimar/calcular demandas; relações entre marketing e estratégia.</p> <p>Parte 2 Desenvolvimento do Jogo de Empresas</p> <ul style="list-style-type: none">• Conhecimento e análise dos relatórios e resultados obtidos com as primeiras decisões; revisões de estratégia geral e de marketing;• Análises de contexto do jogo e início de nova rodada de decisões.
08/03/16 4 aulas	<ul style="list-style-type: none">• Reuniões entre os diretores de cada empresa;• Discussão e revisão (se necessário) das estratégias adotadas, com base nos conteúdos apresentados nos seminários e nas regras jogo;• Elaboração das projeções financeiras (relatório confidencial);• Tomada e <u>entrega de decisões e projeções do período 3.</u>
14/03/16 4 aulas	<p>Parte 1 SEMINÁRIO 3: PRODUÇÃO (Diretores de Produção): relação entre estratégia, produção e demanda ; equilíbrio das capacidades produtivas; planejamento da produção.</p> <p>Parte 2</p> <ul style="list-style-type: none">• Divulgação e análise dos resultados do período 3;



Ministério da Educação
Universidade Federal da
Fronteira Sul

Plano de Ensino
2016.1

	<ul style="list-style-type: none">• Avaliação e revisão das estratégias e do planejamento das empresas;• Início da terceira rodada de decisões (P4).
15/03/16 4 aulas	Parte 1 SEMINÁRIO 4: FINANÇAS (Diretores Financeiros): cálculo de custos; formação de preços; projeções (caixa e DRE) e indicadores de desempenho. Parte 2 <ul style="list-style-type: none">• Finalização e <u>entrega das projeções e decisões do Período 4.</u>
21/03/16 4 aulas	Continuamente: <ul style="list-style-type: none">• Divulgação dos resultados.• Análise e revisão de estratégias e decisões.• Elaboração e <u>entrega de novas projeções e decisões.</u>
22/03/16 4 aulas	Continuamente: <ul style="list-style-type: none">• Divulgação dos resultados.• Análise e revisão de estratégias e decisões.• Elaboração e <u>entrega de novas projeções e decisões.</u> <ul style="list-style-type: none">▪ Finalização do Jogo de Empresas;▪ Geração de relatórios e organização da Assembleia Geral.
29/03/16 4 aulas	Finalização do Jogo de Empresas <ul style="list-style-type: none">• Entrega de relatório de análise do desempenho durante o jogo;• Apresentação da "Assembleia Geral";• Avaliação e finalização do componente curricular.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada consiste na aprendizagem com base na prática, utilizando-se de atividades interativas simulando um ambiente de negócios. As atividades programadas consistem na revisita a conceitos das áreas centrais do curso de Administração, com foco em Estratégia competitiva, Finanças, Produção e Marketing, buscando favorecer a percepção de utilidade e conexão das mesmas por intermédio de um contexto que remete à necessidade de tais conhecimentos integrados para a prática de decisões.

7. AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

A avaliação da disciplina compreenderá 05 (cinco) notas, de igual peso, sendo:

Nota 1: plano estratégico da empresa para o jogo (geral e por diretoria) - entrega até 06/03;

Nota 2: média entre os desempenhos da diretoria e da empresa no período 4;*

Nota 3: seminários da disciplina (conteúdo = 50% e apresentação = 50%) - entrega até 21/03;

Nota 4: média entre os desempenhos da diretoria e da empresa ao final jogo;*

Nota 5: assembléia geral (conteúdo = 50% e apresentação = 50%) - entrega até 30/03.

* Quadro 1: Desempenho no jogo e nota correspondente para empresas e diretorias

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

7. RECUPERAÇÃO: NOVAS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO



Ministério da Educação
Universidade Federal da
Fronteira Sul

Plano de Ensino
2016.1

Caso, ao final, o acadêmico não alcance média suficiente para aprovação, será oportunizada uma recuperação por intermédio de prova substitutiva, a qual substituirá a menor entre as cinco notas componentes da média.

Ao final, os alunos que obtiverem média igual ou maior a 6,0 e frequência mínima de 75% serão aprovados na disciplina.

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: Saraiva, 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.

Laboratório de jogos de empresas – LJE/UFSC. **Manual do Jogador GI MICRO**.

Apostila elaborada pelo DEPS da Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.*

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

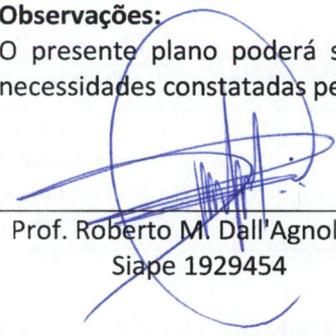
Laboratório de jogos de empresas – LJE/UFSC. **Manual do Jogador GI MICRO**.

Apostila elaborada pelo DEPS da Universidade Federal de Santa Catarina, 2006.*

*referência disponibilizada aos acadêmicos via portal do aluno (moodle) da UFFS.

Observações:

O presente plano poderá sofrer alterações em sua execução, de acordo com as necessidades constatadas pelo professor no andamento da disciplina.


Prof. Roberto M. Dall'Agnol, Dr.
Siape 1929454


Janaina Gualarte Cardoso
Coordenadora

JANAINA GUALARTE CARDOSO
SIAPE 1931046
Coordenadora do Curso de Administração
Campus Chapecó-SC
Universidade Federal da Fronteira Sul-UFFS