



# UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL

## PLANO DE ENSINO

### 1. IDENTIFICAÇÃO

**Curso:** ADMINISTRAÇÃO

**Componente Curricular:** Jogos de Empresas

**Professor:** Roberto Mauro Dall'Agnol

**Fase:** 8ª (matutino)

**Ano/semestre:** 2013/2

**Número de créditos:** 2

**Hora aula:** 36

**Hora relógio:** 30 h

**Horário das aulas:** Terças-feiras, das 7h30 às 10h e das 10h10 às 11h50

**Horário de atendimento ao Aluno:** Terças-feiras à tarde e/ou em outros períodos da semana, mediante prévio agendamento, por e-mail, no endereço [roberto.dallagnol@uffs.edu.br](mailto:roberto.dallagnol@uffs.edu.br)

### 2. OBJETIVO 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

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

## 5. CRONOGRAMA E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

ENCONTRO	CONTEÚDO
03/12/13 2 aulas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentação da disciplina, plano de ensino e lógica de funcionamento das aulas;</li><li>• simulação e sua influência na aprendizagem;</li><li>• A empresa e o meio em que ela opera;</li></ul>
10/12/13 2 aulas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elementos estratégicos.</li><li>• Integração de conhecimentos de gestão aplicados às áreas de finanças, produção, marketing e contabilidade.</li></ul>
17/12/13 2 aulas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jogos de empresas: Tomada de decisões em ambiente virtual;</li><li>• Seminários e relatórios sobre os jogos de empresas;</li><li>• Apresentação do um Jogo de empresas.</li></ul>
07/01/14 5 aulas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Regras do Jogo de Empresas;</li><li>• Constituição das empresas e diretores</li><li>• Realização de exercícios de fixação das regras do jogo</li></ul>
14/01/14 5 aulas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Início do Jogo de Empresas;</li><li>• Estabelecimento das estratégias e planejamento das empresas;</li><li>• Análises de contexto e tomada de decisões;</li></ul>
21/01/14 5 aulas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecimento e análise dos relatórios e resultados obtidos;</li><li>• Avaliação ou revisão das estratégias;</li><li>• tomada de decisões;</li></ul>
28/01/14 5 aulas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecimento e análise dos relatórios e resultados obtidos;</li><li>• Avaliação ou revisão das estratégias;</li><li>• tomada de decisões;</li><li>• Finalização do jogo</li></ul>
04/02/14 5 aulas	Apresentação da "Assembleia Geral";
11/02/14 5 aulas	Seminário de avaliação dos resultados do Jogo

## 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 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:** desempenho das equipes no seminário de avaliação dos resultados;

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

Quadro 1: Desempenho no jogo e nota correspondente

Fonte: dados primários

## 8. REFERÊNCIAS

### 8.1 BÁSICA

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

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.

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.

#### Observações:

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.