



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Simulação Empresarial-Jogos de Empresa		Código da Disciplina: ADM720
Course: Business Simulation Game		
Materia: Investigación e educación de gestión con juego de las empresas		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 80	Carga horária semanal: 04 - 00 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Administração Administração	Série: 4 4	Período: Matutino Noturno
Professor Responsável: Afonso Carlos Braga	Titulação - Graduação Engenheiro	Pós-Graduação Mestre
Professores: Afonso Carlos Braga Rossana Raffaelli Leoni	Titulação - Graduação Engenheiro Bacharel em Administração	Pós-Graduação Mestre Mestre
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>O Objetivo Geral da abordagem prática é dar ao aluno a oportunidade de vivenciar, sem risco, um papel gerencial complexo, sujeito a processos dinâmicos de múltiplas entradas e saídas. Ademais, de realizar uma pesquisa científica associada a este papel, que propicie uma reflexão madura e um entendimento mais profundo e responsável de seu papel profissional na sociedade (atitude gerencial).</p> <p>Espera-se que o aluno possa no decorrer da disciplina:</p> <p>a) Recuperar a visão SISTÊMICA da organização, integrando conhecimentos adquiridos;</p> <p>b) Incluir o AMBIENTE EXTERNO nas preocupações gerenciais;</p> <p>c) Propiciar a PRÁTICA CONCEITUAL SUSTENTÁVEL por meio da VIVÊNCIA LABORATORIAL</p> <p>d) Desenvolver ESPÍRITO CRÍTICO E EMPREENDEDOR, vital na tomada de decisão;</p> <p>e) Estimular a TRANSPOSIÇÃO DA APRENDIZAGEM para novos EMPREENDIMENTOS.</p>		
EMENTA		
<p>Planos: metodologia e elaboração, variáveis significativas e avaliação. Modelagem: potencialidade e limitações. Jogos de empresas. Modelagem do funcionamento das empresas. Metodologia da gestão programada. Simulação de situações administrativas concretas: objetivos, estratégias e políticas, quantificação das informações e das decisões; jogos baseados na competição das empresas; Utilização de aplicativos informáticos para a simulação</p>		



SYLLABUS

Plans: methodology and preparation, evaluation and significant variables. Modeling: potential and limitations. Business Game. Modeling the operation of businesses. Programmed Management methodology. Administrative concrete situations simulation: objectives, strategies and policies, quantification of information and decisions; games based in the competition of enterprises; Use of computer applications for the simulation.

TEMARIO

Plan: metodología y preparación, revisión y variables significativas. Modelado: potencialidades y limitaciones. Juegos de las empresas. Modelado de la operación de las empresas. Metodología de gestión programada. Simulación de situaciones administrativas concretas: objetivos, estrategias y políticas, la cuantificación de la información y de las decisiones, los juegos basados en la competencia de las empresas, el uso de aplicaciones informáticas para la simulación.

ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Teoria - Sim

LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Peer Instruction (Ensino por pares)
- Ensino Híbrido
- Sala de aula invertida
- Problem Based Learning
- Simulação: Jogo de Empresas

METODOLOGIA DIDÁTICA

Todas as atividades presenciais produzirão notas semanais, individuais e em grupo. Sua presença é essencial e insubstituível.

Um Simulador Geral (que reúne todas as áreas funcionais) será adotado para permitir a aplicação dos conceitos apreendidos ao longo do curso.

Aulas expositivas

Simulação de empresas

Seminários

Discussão dos resultados

CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Conhecimentos dos fundamentos de administração.

Conhecimentos de contabilidade e finanças, produção, marketing, recursos humanos, sociologia e ética.

Conhecimentos de economia.

Habilidades em processos quantitativos e qualitativos de administração.

Visão sistêmica e sistemas de informação.

Informações sobre cultura das organizações e estrutura organizacional.

Noções básicas de sustentabilidade e gestão ambiental.

**CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA**

A disciplina contribui com a formação do aluno ao permitir que o mesmo aplique e teste o conhecimento adquirido durante sua vida acadêmica. Visto que no ambiente simulado o estudante pode se arriscar na administração de uma empresa sem o risco que o mercado real oferece.

De uma forma holística os discentes poderão entender o funcionamento de uma empresa, os desafios de administrá-la e todo o impacto que suas decisões têm sobre o destino da empresa.

Permite também desenvolver a análise sistêmica do ambiente onde a empresa está envolvida e os impactos deste nas organizações.

BIBLIOGRAFIA**Bibliografia Básica:**

HAMEL, Gary; PRAHALAD, C. K. Competindo pelo futuro: estratégias inovadoras para obter o controle do seu setor e criar os mercados de amanhã. Trad. de Outras Palavras. 26. ed. Rio de Janeiro, RJ: Campus/ Elsevier, 2005. 373 p.

PORTER, Michael E. Estratégia competitiva: técnicas para análise de indústrias e da concorrência. Trad. de Elizabeth Maria de Pinho Braga, rev. téc. Jorge A. Garcia Gomez. 7. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1986. 362 p.

SAUAIA, Carlos A. Laboratório de Gestão: simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada. 2. ed. Barueri, SP: Manole, 2010. 256 p.

Bibliografia Complementar:

CARNEIRO, Murilo; MATIAS, Alberto Borges. Orçamento empresarial: teoria, prática e novas técnicas. São Paulo, SP: Atlas, 2011. 114 p.

CORRÊA, Henrique Luiz; CORREA, Carlos A. Administração de produção e operações: manufatura e serviços: uma abordagem estratégica. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006. 690 p.

KAPLAN, Robert S. A estratégia em ação: balanced scorecard. Trad. de Luiz Euclides Trindade Frazão Filho. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 1997. 344 p. (Harvard Business School Press).

KOTLER, Philip, KELLER K. Administração de Marketing. 12.ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2006.

ROBBINS, Stephen P., Timothy A. JUDGE e Filipe SOBRAL. Comportamento Organizacional: teoria e prática no contexto brasileiro. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

**AValiação (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)**

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 0,2 k_2 : 0,2 k_3 : 0,2 k_4 : 0,4

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

K1 = Exercícios diversos e atividades em sala de aula

K2 = Seminários com Acionistas

K3 = Artigo/Relatório final sobre sua posição na empresa.

K4 = Média dos resultados da empresa durante o curso.*

* Os alunos que faltarem nos dias da tomada de decisão tem nota "zero" naquela aula.

** A nota do Seminário com Acionistas (K2) terá acréscimo de até 2 pontos, a depender do desempenho do estudante na Avaliação Multidisciplinar.

*** A critério do professor, estudantes reprovados na disciplina poderão ter as notas de trabalhos intermediário (exclusivos da disciplina e que não sejam as rodadas da empresa) recuperados quando estiverem cursando a dependência, desde que as mesmas tenham sido iguais ou maiores do que 6,0.



OUTRAS INFORMAÇÕES

Conforme RN CEPE 16/2014 - critério A1/2007 - disciplina semestral com avaliação baseada em trabalhos.



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Simulab



APROVAÇÕES

Prof.(a) Afonso Carlos Braga
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Ricardo Balistiero
Coordenador(a) do Curso de Administração

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
1 T	Semana de recepção aos calouros	0
2 T	Apresentação da disciplina; Elaboração de um Curriculum Vitae; Monografia Racional; Iniciação Científica; Cadastro do aluno no site.	1% a 10%
3 T	Semana do Carnaval - sem aulas	0
4 T	Regras do Simulador Organizacional; Decisão experimental (grupos provisórios); Resultados experimentais; Formação dos grupos. Para esta aula ler primeira parte do livro Laboratório de gestão.	11% a 40%
5 T	Análise resultado experimental; Tomada de Decisão Trimestre 01; Análise dos Resultados T01; andamento das pesquisas.	61% a 90%
6 T	Tomada de Decisão Trimestre 02 e Análise dos Resultados T02.	61% a 90%
7 T	Tomada de Decisão do Trimestre 03 e Análise dos Resultados T03.	61% a 90%
8 T	Tomada de Decisão Trimestre 04; Análise dos Resultados T04; orientação da pesquisa.	41% a 60%
9 T	Feriado Paixão de Cristo - Páscoa	0
10 T	Seminário AGO 1º. Ano; Tomada de Decisão T05.	41% a 60%
11 T	Tomada de Decisão T06, orientação artigo/relatório final.	61% a 90%
12 T	Tomada de Decisão T07 e orientação artigo/relatório final.	61% a 90%
13 T	Tomada de Decisão T08 e preparação AGO Ano 2.	61% a 90%
14 T	AGO Ano 2	41% a 60%
15 T	Tomada de Decisão T09 + T10 e orientação artigo/relatório final.	61% a 90%
16 T	Tomada de Decisão T11 + T12 e orientação artigo/relatório final.	61% a 90%
17 T	Semana Provas - sem atividade	0
18 T	Feriado de CORPUS CHRISTI	0
19 T	AGO Ano 3 e Entrega do Artigo Científico	11% a 40%
20 T	Encerramento da disciplina	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		