



## FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

<b>CÓDIGO:</b>	<b>COMPONENTE CURRICULAR:</b> JOGOS DE EMPRESA	
<b>UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE:</b> FACULDADE DE GESTÃO E NEGÓCIOS	<b>SIGLA:</b> FAGEN	
<b>CH TOTAL TEÓRICA:</b> 30 horas	<b>CH TOTAL PRÁTICA:</b> 30 horas	<b>CH TOTAL:</b> 60 horas

### 1. OBJETIVOS

Oferecer oportunidades para os participantes vivenciarem processos de tomada de decisão em cenários de incertezas. Desenvolver sensibilidade estratégica/tática no gerenciamento de recursos materiais e de pessoas. Desenvolver habilidades de respostas rápidas às alterações no ambiente das empresas. Estimular a criatividade gerencial proporcionando uma visão sistêmica da organização. Promover a integração e o desenvolvimento de habilidades para atuar em equipe com postura gerencial proativa.

### 2. EMENTA

Conceito e Características de Jogos de Empresa. Uso e Objetivos dos Jogos de Empresa. Objetivos Educacionais dos Jogos de Empresa. Criação e Desenvolvimento de Jogos de Empresa. Simulação.

### 3. PROGRAMA

#### **1. Conceito e Características de Jogos de Empresa**

- 1.1 O que são Jogos de Empresa
- 1.2 Perspectiva histórica dos Jogos de Empresa
- 1.3 O que caracteriza um Jogo de Empresa
- 1.4 Vantagens e Desvantagens na aplicação de Jogos de Empresa

#### **2. Classificação e Uso dos Jogos de Empresa**

- 2.1 Classificação dos Jogos de Empresa
- 2.2 A relação entre aprendizagem e utilização de jogos
- 2.3 Aplicação de jogos nas organizações

#### **3. Objetivos Educacionais dos Jogos de Empresa**

- 3.1 Jogos de Comportamento
- 3.2 Jogos de Processo
- 3.3 Jogos de Mercado
- 3.4 Jogos Funcionais
- 3.5 Jogos Sistêmicos

#### **4. Criação e Desenvolvimento de Jogos de Empresa**

- 4.1 Elaboração
- 4.2 Orientação
- 4.3 Aplicação
- 4.4 Análise e feedback

#### **5. Simulação**

- 5.1 Apresentação da simulação empresarial
- 5.2 Aplicação e desenvolvimento da atividade de simulação
- 5.3 Relatório e feedback da simulação

#### **4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS, 2014.

BAZERMAN, M. H. **Processo decisório para cursos de administração, economia e MBAs**. Rio de Janeiro: Campus, 2004.

GRAMIGNA, M. R. M. **Jogos de empresas e técnicas vivenciais**. 4.ed. São Paulo: Pearson, 2011.

#### **5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

FIANI, R. **Teoria dos jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

PEREIRA, M. J. L. B. **Faces da decisão**: abordagem sistêmica do processo decisório. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

MOTTA, G. S.; QUINTELLA, R. H. A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no Estado da Bahia. **REAd**, Local, v. 72, n. 2, p. 317-338, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://www.spell.org.br/documentos/ver/7944>.

PETERSON, M. **An introduction to decision theory**. New York: Cambridge University Press, c2009.

SAUAIA, A. C. A. Jogos de empresas: aprendizagem com satisfação. **Revista de Administração**, Local, v. 32, n. 3, p. 13-27, jul/set 1997. Disponível em: <http://www.spell.org.br/documentos/ver/18447/jogos-de-empresas--aprendizagem-com-satisfacao>.

WILHELM, P. P. H. **Uma nova perspectiva de aproveitamento e uso de jogos**

**de empresas**. 1997. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção e Sistemas) - Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 1997. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/111395>.

## 6. APROVAÇÃO

Prof. Dr. Eduardo Giarola  
Coordenador do Curso de Graduação em  
Administração

Profa. Dra. Kárem Cristina de Sousa  
Ribeiro  
Diretora da Faculdade de Gestão e  
Negócios



Documento assinado eletronicamente por **Kárem Cristina de Sousa Ribeiro, Diretor(a)**, em 15/10/2020, às 14:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Eduardo Giarola, Presidente**, em 26/10/2020, às 13:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **2322273** e o código CRC **ACADA1E3**.