# UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE

**Reconhecida pelo Decreto Estadual nº 3.444, de 8 de agosto de 1997**

| | |
|---|---|
| **Ano** | **2023** |
| **Tp. Período** | **Anual** |
| **Curso** | **ADMINISTRAÇÃO (010)** |
| **Disciplina** | **3132 - JOGOS DE EMPRESA (OPT)** |
| **Turma** | **ADN** |
| **Local** | **GUARAPUAVA** |

**Carga Horária:** **68**

# PLANO DE ENSINO

## EMENTA

O que são jogos de empresas. Importância dos jogos de empresas. Uso dos jogos de empresas no desenvolvimento de habilidades empresariais. Simulação da atividade empresarial: análise de ambiente; políticas e estratégias; relação entre oportunidades e recursos.

## I. Objetivos

Proporcionar ao acadêmico sua inserção em situações do mundo organizacional, permitindo a vivência e tomada de decisões juntamente com sua equipe. Mais especificamente, capacitar o acadêmico de modo que o mesmo desenvolva habilidades e competências frente à dinâmica de
mercado e a gestão empresarial, visando a capacidade analítica, de liderança, gerenciamento e tomada de decisão.

## II. Programa

1. Apresentação dos conceitos sobre Jogos de Empresas
2. Importância dos Jogos de Empresas como estratégia na aprendizagem da gestão empresarial com abrangência interdisciplinar.
3. Apresentação dos objetivos do jogo: desenvolver habilidades para analisar e interpretar os relatórios contábeis gerados no simulador.
4. Definição das regras do jogo
5. Definição das equipes
6. Desenvolvimento das atividades. Nas simulações são considerados fatores como:

6.1 Índice de crescimento econômico
6.2 Inflação
6.3 Sazonalidade
6.4 Demanda
6.5 Motivação e produtividade dos empregados (salários, treinamento, participação nos lucros, contratação e demissão, greve)
6.6 Disponibilidade de mão-de-obra
6.7 Necessidades de instalações
6.8 Custos de produção, estocagem e depreciação
6.9 Aplicação de recursos
6.10 Investimentos em marketing
6.11 Investimento em pesquisa e desenvolvimento
6.12 Preço de venda do produto
6.13 Contratação de consultoria

## III. Metodologia de Ensino

- Aulas expositivas e recursos audiovisuais
- Trabalhos individuais e em grupo
- Estudos de caso
- Exercícios
- Atividades no moodle
- Uso de software específico para o desenvolvimento dos jogos

## IV. Formas de Avaliação

Provas, atividades complementares (resenhas, relatórios de desempenho no jogo, apresentação de trabalhos), estudos de casos, seminários, atividades na plataforma moodle.

## V. Bibliografia

### Básica


ANTUNES, J. Sistemas de produção: conceitos e práticas para projeto e gestão da produção enxuta. Porto Alegre: Bookman, 2008.
BARÇANTE, L. C.; PINTO, F. C. Jogos de negócios: revolucionando o aprendizado nas empresas. Rio de Janeiro: Impetus, 2003.
BRUNI, A. L.; FAMÁ, R. Gestão de custos e formação de preços: com aplicações na calculadora HP 12c e Excel. 3ª edição. São Paulo: Atlas, 2004.
CREPALDI, S. A. Contabilidade gerencial: teoria e prática. 3ª edição. São Paulo: Atlas, 2004, 373p.
FIANI, R. Teoria dos jogos: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3ª edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.
HANSEN, D. R.; MOWEN, M. M. Gestão de custos: contabilidade e controle. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003, 783p.
HOJI, M. Administração financeira e orçamentária: matemática financeira aplicada, estratégias financeiras, orçamento empresarial. 11ª edição. São Paulo: Atlas, 2014.
KWASNICKA, E. L. Introdução à administração. 6ª edição. São Paulo: Atlas, 2015.
MARION, J. C. Análise das demonstrações contábeis: contabilidade empresarial. 2ª edição. São Paulo: Atlas, 2002, 302p.
MARION, J. C.; MARION, A. L. C. Metodologia de ensino na área de negócios: para cursos de administração, gestão, contabilidade e

MBA. São Paulo: Atlas, 2006, 121p.


### Complementar


KNOWLES, M. S.; HOLTOM III, E. F.; SWANSON, R. A. Aprendizagem de resultados: uma abordagem prática para aumentar a efetividade da educação corporativa. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

ROSAS, A. R.; SAUAIA, A. C. A. Jogos de empresas na educação superior no Brasil: perspectivas para 2010. Reflexão contábil, v.25, n.2, 2006.

ROSAS, A. R.; SAUAIA, A. C. A. Variáveis microeconômicas em simuladores para jogos de empresas: um estudo comparativo. Revista de Gestão USP, v.13, n.3, 2006.

SANTOS, M. S.; ANDRADE, M. A. R.; ROMÃO, L. S.; GONÇALVES, M. A Teoria dos Jogos Empresariais como Estratégia de Ensino Aprendizagem nos Cursos de Administração de Empresas. Revista Práxis, v.6, n.12, 2014.


### APROVAÇÃO

**Inspetoria:** DEADM/G

**Tp. Documento:** Ata Departamental

**Documento:** 004

**Data:** 10/05/2023