



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: João Pessoa			
CURSO: Bacharelado em Administração			
DISCIPLINA: Jogos de Empresa		CÓDIGO DA DISCIPLINA: TEC 0337	
PRÉ-REQUISITO: Administração de Pessoas; Administração de Produção: operações de manufatura e serviços; Administração de Recursos Materiais e Patrimoniais; Administração de Marketing.			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 7o	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA:	PRÁTICA: 67h / 80h/a	EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h / 80h/a			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Raissa de Azevedo Barbosa			

EMENTA

A disciplina promove o desenvolvimento das competências gerenciais e da visão holística adquiridas no decorrer do curso por meio de jogos de negócios que consistem na simulação de um ambiente empresarial competitivo, de criatividade com práticas de integração e trabalho em equipe, marketing, vendas, produção e recursos humanos, desenvolvido a partir de um software para processamento do jogo e apoio à decisão.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR (Geral e Específicos)
--

Geral

- *Proporcionar ao aluno a visão holística por meio da aplicação das tomadas de decisões contempladas nas atividades da empresa, criando um ambiente competitivo de simulações de negócios.*

Específicos

- *Desenvolver competências a prática de tomada de decisões; Desenvolver a visão sistêmica da organização, integrando conhecimentos adquiridos; Desenvolver espírito crítico, vital na tomada de decisão; Conhecer a relação existente entre os instrumentos de auxílio à tomada de decisões; Observar atitudes através da exposição ao risco na tomada de decisão; Compreender a organização de forma holística.*
- *Trabalhar habilidades como a capacidade de analisar relatórios e documentos inerentes à tomada de decisão, refletir sobre as necessidades da empresa e planejar estratégias; analisar e interpretar todos os aspectos administrativos, industriais e comerciais de uma empresa, além de exercitar a elaboração de planejamento e*

de estratégias, como também a formação de e a tomada de decisão; desenvolver habilidades gerenciais repetindo o ciclo: planejar, organizar, decidir e controlar.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

I. APRESENTAÇÃO DO MANUAL DA SIMULAÇÃO

1. Apresentação da simulação industrial - SIND.
2. Manual da Empresa
3. Demonstração do processo de tomada de decisões
4. Início da 1ª jornada de simulações do SIND

II. PLANEJAMENTO E DECISÕES

1. Elaboração da planilha orçamentária para a previsão de vendas e composição do preço do produto.
2. Elaboração de planilha para acompanhamento de pagamentos a fornecedores.
3. Análise de relatórios financeiros e econômicos.
4. Análise de relatórios mercadológicos.
5. Análise de desempenho produtivo.
6. Decisão quanto à contratação e demissão de funcionários.
7. Análise da produtividade e motivação dos funcionários.
8. Análise das vendas e da demanda existente e prevista.
9. Determinação da produção ideal.
10. Planejamento da compra de matérias-primas.
11. Elaboração de planilha para acompanhamento de empréstimos e financiamentos.

III. ANÁLISE CRÍTICA DA SIMULAÇÃO

1. Análise em conjunto dos todos os relatórios envolvidos na simulação: relatório de mercado, operacional, contábil e macroeconômicoiv. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS DAS EMPRESAS SIMULADAS
1. Condução das assembleias gerais ordinárias.

METODOLOGIA DE ENSINO

A construção das competências pretendidas será facilitada por meio das seguintes estratégias:

- *Aulas dialógicas, em sala de aula. Proposta de Interdisciplinaridade. A disciplina pressupõe o uso de conhecimentos adquiridos de outras disciplinas do currículo, como Administração da Produção, Marketing e Vendas, Administração de Recursos Humanos, Administração Financeira, Economia e Contabilidade. Tais conhecimentos são resgatados com a discussão e elaboração de estratégias gerenciais, análise de relatórios e tomada de decisões.*
- *Metodologias ativas de aprendizagem: desenvolvimento de mapas conceituais, simulação de assembleias gerais, negociação de empregadores com sindicato.*
- *Atividades desenvolvidas em grupo, podendo ser apresentados escritos ou apresentados.*
- *Tomada de decisões por meio do uso de software específico de simulação gerencial.*

RECURSOS DIDÁTICOS

- [x] Quadro
- [x] Projetor
- [x] Vídeos/DVDs
- [x] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [x] Equipamento de Som
- [x] Laboratório
- [x] Softwares²
- [x] Textos de apoio

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da aprendizagem terá como medida de desempenho a conjugação de uma ou mais estratégias listadas abaixo, que finalizadas possam atingir a nota máxima 100 no contexto de três ciclos avaliativos. As estratégias e seu percentual no contexto do desempenho máximo serão delimitados e tornados públicos na primeira semana de aula, após explanação do plano de disciplina proposto.

As estratégias acima mencionadas dizem respeito a:

- *Teste de conhecimentos sobre o simulador gerencial.*
- *Trabalhos interdisciplinares.*
- *Participação do aluno nas atividades dentro e fora de sala de aula.*
- *Relatórios de desempenho gerencial.*
- *Participação nas assembleias gerais.*
- *Desempenho da empresa simulada na bolsa de valores e o valor do seu patrimônio líquido.*

Análises das decisões na plataforma do simulador.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

SIND (SIMULAÇÃO INDUSTRIAL) MANUAL DA EMPRESA -BERNARD SISTEMAS LTDA. FLORIANÓPOLIS 2018.

DAFT, Richard L. **Administração**. 6. edição. São Paulo: Thomson, 2007

GRAMIGNA, Maria Rita. **Jogos de empresa e Técnicas vivenciais**. São Paulo: Pearson, 2007;

SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. **Laboratório de Gestão: simulador organizacional, jogos de empresas e pesquisa aplicada**. São Paulo: Manole, 2008.

Bibliografia Complementar:

CHIAVENATO, I. **Gestão de pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações**. Rio de Janeiro: Campus, 2008.

DIAS, Marco Aurelio P. **Administração de Materiais**. 5. edição. São Paulo: Atlas, 2006.

GITMAM, Lawrence L. **Princípios de administração financeira**. 10 ed. São Paulo: Pearson Education, 2004.

GROPPELLI, A.A. **Administração financeira**. 2. edição. São Paulo: Saraiva, 2006.

HITT, M. A., Ireland, R. D. e Hoskisson, R. E. **Administração Estratégica**. São Paulo: Pioneira Thomson Learnin, 2003.

KOTLER, Philip, Keller, Kevin Lane. **Administração de Marketing**. São Paulo, Ed. Pearson. Prentice Hall., 14^º Ed. 2012.

MARTINS, Petronio G. **Administração da Produção**. 2. edição. São Paulo: Saraiva, 2005

Documento assinado eletronicamente por:

- **Raissa de Azevedo Barbosa, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 28/12/2023 16:46:11.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/12/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 515495

Verificador: fcbd7e6610

Código de Autenticação:



Av. Primeiro de Maio, 720, Jaguaribe, JOAO PESSOA / PB, CEP 58015-435

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-1200