

## PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO*					
ANO LETIVO:	2023				
CAMPUS:	Paranaguá				
CURSO:	Administração				
GRAU:	Graduação				
NOME DA DISCIPLINA:	Jogos de Empresa				
SÉRIE/PERÍODO:	4º				
TURMA:	A	TURNO:	Noturno		
CARGA HOR. TOTAL:	72	TEÓRICA:	72	PRÁTICA:	
CARGA HOR. SEMANAL:	02	CURRICULARIZAÇÃO:			
CARGA HOR. SEMIPRESENCIAL					
OFERTA DA DISCIPLINA	ANUAL				
DOCENTE	Sebastião Cavalcanti Neto				
TITULAÇÃO/ÁREA:	Doutor em Administração				

### 2. EMENTA

Conceitos e aplicabilidades, Introdução a metodologia da simulação. Jogos de Empresas. Tipos de Jogos. Estruturando e Aplicando um Jogo. Métodos e técnicas de ensino. Jogos como instrumento de desenvolvimento gerencial.

### 3. OBJETIVOS

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

### 4. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Apresentação do manual de simulação do SIMUCOM  
Revisão dos conteúdos de Administração de Recursos Humanos  
Revisão dos conteúdos de Administração Mercadológica  
Revisão dos conteúdos de Administração da Produção  
Revisão dos conteúdos de Administração Financeira e Orçamentária  
Manual da Empresa  
Demonstração do processo de tomada de decisões  
Divisão entre setores organizacionais das empresas

<p>Elaboração de estrutura organizacional e visual das empresas</p> <p>Revisão do manual de simulação</p> <p>Elaboração de planilhas auxiliares</p> <p>Tomadas de decisão</p> <p>Revisão das tomadas de decisão</p> <p>Análise crítica da simulação</p> <p>Apresentação dos resultados em Assembleia Geral.</p>
<b>5. METODOLOGIA DE ENSINO</b>
<p>Aulas expositivas e dialogada. Solução de Problemas. Seminário. Aulas práticas. Exercícios de aplicação.</p>
<b>6. RECURSOS DIDÁTICOS</b>
<p>Recursos audiovisuais, leituras de textos e estudos de caso, trabalhos individuais e/ou em grupo, uso de software de jogos de empresas, Google Meet e Moodle.</p>
<b>7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO</b>
<p>Frequência, participação em sala de aula, provas e trabalhos individuais, em equipe e resultado das ações.</p> <p>1º Bimestre:</p> <p>Frequência, participação em sala de aula, prova e trabalho</p> <p>2º Bimestre:</p> <p>Frequência, participação em sala de aula, elaboração de artigo e resultado das ações</p> <p>3º Bimestre</p> <p>Frequência, participação em sala de aula, trabalho e resultado das ações</p> <p>4º Bimestre</p> <p>Frequência, participação em sala de aula, resultado das ações e Assembleia Geral</p>
<b>8. BIBLIOGRAFIA</b>
<p><b>BÁSICA</b></p> <p>CAMARGO, LEONIDAS LOPES DE. <b>Manual das Empresas: Instruções para o Jogo Simulação Comercial – SIMUCOM 1.1.</b> Foz do Iguaçu/PR, 2012.</p> <p>GRAMIGNA, MARIA RITA MIRANDA. <b>Jogos de Empresa.</b> São Paulo: Makron Books, 1993.</p>
<p><b>COMPLEMENTAR</b></p> <p>ALBRECHT, KARL. <b>Revolução nos Serviços: Como as Empresas podem Revolucionar a Maneira de ratar seus Clientes.</b> São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.</p> <p>HENRY, MINTZBERG. <b>Criando Organizações Eficazes: Estrutura em Cinco Configurações.</b> 2.ed. São Paulo: Atlas, 2009.</p>

SILVA, ALEXANDRE ALCANTARA DA. **Estrutura, Análise e Interpretação das Demonstrações Contábeis**. São Paulo: Atlas, 2007.

WILLIAM, ATTIE. **Auditoria Interna**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2011.

### 9. APROVAÇÃO DO COLEGIADO

Aprovado em reunião do Colegiado de Curso em:

Dia: 06  
Mês: 12  
Ano: 2022  
Ata N°: \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
**Dr. Sebastião Cavalcanti Neto**

\_\_\_\_\_  
**Coordenação do curso**