

PLANO DE ENSINO
Projeto Pedagógico: 2018**Curso:** Administração**Disciplina:** Processos decisórios e jogos de empresas **Carga horária:** 80 hs**Aulas/Semana:** 04**Termo Letivo:** 7**1. Ementa (sumário, resumo)**

O uso de conceitos e técnicas administrativas aplicadas a situações do contexto organizacional e de tomada de decisões. Estudos de casos. Jogos através dos tempos. Aprendizado dos Jogos. Aplicando jogos nas empresas. Mudando os jogos. Métodos, técnicas e desenvolvimento de jogos. Utilização de Softwares para simulação do ambiente competitivo organizacional. Simulação de situações diversas em ambientes organizacionais através das dinâmicas grupais.

2. Objetivos Gerais

Esta disciplina está inserida no curso de Administração como elemento que contribui para o desenvolvimento das seguintes habilidades e competências dos administradores formados pela FASAR:

- Raciocínio lógico e abstrato;
- Atuar nos diferentes segmentos organizacionais (formação generalista);
- Domínio da expressão escrita e oral;
- Assumir e delegar responsabilidades;
- Selecionar e classificar informações;
- Raciocínio crítico e iniciativa para propor soluções;
- Postura ética na tomada de decisões;
- Disposição para atualizar-se e aperfeiçoar-se constantemente;
- Consciência de responsabilidade social, ambiental e cidadania;
- Analisar de forma crítica e analítica resultados, informações e situações considerando o contexto em que estes acontecem e suas relações de causa e efeito diante do ambiente organizacional;
- Transferir e generalizar conhecimentos aplicando-os no ambiente de trabalho e no seu campo de atuação profissional;
- Exercer em diferentes graus de complexidade o processo de tomada de decisão;
- Ter iniciativa, criatividade, determinação, vontade de aprender e abertura às mudanças, buscando sempre a educação continuada e agindo como um profissional empreendedor;
- Ser um profissional adaptável atuando em diferentes ambientes e modelos organizacionais;
- Atuar como consultor em gestão e administração, apresentar pareceres e perícias administrativas, gerenciais, organizacionais, estratégicas e operacionais.

3. Objetivos Específicos

Discutir as funções da Administração, através de Estudos de Casos, orientados a temas de Planejamento, Organização, Liderança e Controle das Organizações.

Desenvolver habilidades, por meio da experiência prática simulada, dos conceitos e técnicas administrativas aprendidas ao longo do curso visando praticar e aperfeiçoar a visão estratégica, postura competitiva, visão sistêmica e trabalho em equipe.

4. Conteúdo Programático

1 – Estudos de casos relacionados à Administração.

2. Introdução à Simulação de Jogos

2.1 Aprendizado em ambiente empresarial

2.2 Histórico dos jogos

2.3 Objetivos dos jogos de empresas

3. A empresa como contexto da aplicação do jogo de empresas

3.1 Utilização de simuladores de desempenho na mensuração de insumos industriais, comerciais e de empresas prestadoras de serviços;

3.2 A simulação como elaboração de práticas e avaliação de cenários no computador;

5. Metodologia do Ensino

Aulas expositivas. Estudos de casos. Trabalhos de pesquisa individual e em equipe. Exercícios individuais, em equipe e seminários. Uso da Internet. Análise de textos extraídos da web, jornais e revistas especializadas para debates e estudos dirigidos. Dinâmicas de grupo, oficinas e workshops.

6. Sistema de Avaliação

O sistema de avaliação obedece ao Plano de Avaliação Formal da instituição, a partir do qual, a avaliação do rendimento escolar é composta, basicamente, por quatro instrumentos: Nota da primeira **avaliação livre N₁** (0 a 2,0 pontos); **Nota da segunda avaliação livre N₂** (0 a 2,0 pontos); Nota de Observação N_o (0 a 1,0 ponto) e Avaliação Final (ou Prova Substitutiva) (0 a 5,0 pontos);

A **Nota de Observação** é uma nota individual atribuída pelo professor ao aluno conforme observação de seu comportamento, participação, assiduidade, pontualidade, participação em sala de aula durante todo o período letivo, tanto em fatos do cotidiano escolar quanto em situações planejadas e vale, no máximo, 1,00 (um) ponto.

A **Avaliação Final** corresponde a uma prova escrita individual, a ser aplicada no final do período letivo **para cada disciplina**. Está prevista no Calendário Escolar da Faculdade e vale **no máximo 5,00 (cinco) pontos**

Na **Prova substitutiva** N_s os discentes que não puderem comparecer ou desejarem substituir a nota da Avaliação Final N_p poderão realizar a referida prova, a qual é aplicada no prazo estabelecido no calendário acadêmico da IES, caso a nota obtida na Prova Substitutiva seja inferior à nota da N_p prevalecerá a maior nota alcançada pelo estudante.

O discente que por motivo de força maior e plenamente justificado deixar de realizar avaliações N₁; N₂ na data agendada pelos docentes e no caso das N_p e N_s nas datas estabelecidas no calendário de provas institucional poderão

requerer a **segunda chamada de prova**, requerimento esse que terá custo específico para o discente, sendo no máximo 2 requerimentos dessa modalidade por semestre.

A Nota final é o resultado da soma entre as $N_1 + N_2 + N_o + N_P$ ou N_s atribuídas pelo professor no decorrer do período letivo, o critério de avaliação é **somatório**, ou seja, a Nota Final do aluno no Semestre é o resultado da soma entre a Avaliação Livre e a Avaliação Final ou Prova Substitutiva, de acordo com a seguinte equação:

$$N_F = N_1 + N_2 + N_o + N_P \text{ ou } N_s$$

em que:

N_F = Nota final do aluno no semestre;

N_1 = Nota da Avaliação Livre (0 a 2,00 pontos);

N_2 = Nota da Avaliação Livre (0 a 2,00 pontos);

N_o = Nota da Avaliação Livre (0 a 1,00 pontos);

N_P = Nota da Avaliação Final (0 a 5,00 pontos);

N_s = Nota da Prova Substitutiva (0 a 5,00 pontos).

O valor máximo de N_F é de **10,0 (dez)** pontos.

O Quadro I descreve os principais objetivos atribuídos a cada um dos tipos de avaliação.

Quadro I – Principais Objetivos e Formas de Avaliação

Avaliação		Objetivos Principais
Livre (somatório de 0,0 a 5,00 pontos)	Mensal (somatório de 0,0 a 4,00 pontos)	<ul style="list-style-type: none"> Promover um acompanhamento contínuo do desempenho dos alunos na disciplina; Verificar, de maneira diagnóstica, se os objetivos propostos estão sendo ou não alcançados; Estimular a criatividade do professor no processo de avaliação.
	Nota de Observação (0,0 a 1,00 ponto)	<ul style="list-style-type: none"> Acompanhar a evolução do aspecto comportamental do aluno (habilidades e atitudes); Estimular a participação do aluno desde o início até o final de cada aula; Criar um ambiente que favoreça o processo ensino – aprendizagem.
Prova Final / Prova Substitutiva (0,0 a 5,00 pontos)		<ul style="list-style-type: none"> Acompanhar a evolução do aspecto cognitivo do aluno; Verificar, de maneira interdisciplinar e conjunta, o nível de assimilação dos conteúdos estudados durante o período letivo.

Se a nota final do semestre (N_F) for igual ou superior a 6,0 (seis) e a frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária da disciplina, o aluno está **aprovado** na disciplina. Se a nota final do semestre (N_F) for maior ou igual a 3,0 (três) e inferior a 6,0 (seis) e a frequência igual ou superior a 75%, o aluno está **retido** por nota na disciplina. Se a nota final do semestre (N_F) for inferior a 3,0 (três) e/ou a frequência for inferior a 75% da carga horária da disciplina (qualquer que seja o valor de N_F), o aluno está **reprovado** por falta na disciplina.

Recursos Técnico-Pedagógicos (Audio-visuais/Laboratórios/Internet/etc)

Data-show. Equipamentos de reprodução de vídeo. Uso de recursos da Internet. Lousa. Visitas em organizações.

7. Bibliografia Básica

BERNI, D. de A.; FERNANDEZ, B. P. M. **Teoria Dos Jogos: Crenças, Desejos, Escolhas**. São Paulo: Saraiva.

BORN, R. **Saberes Estratégicos**. Porto Alegre: Sulina.

FIANI, R. **Teoria Dos Jogos**. São Paulo: Campus.

PENSAMENTO & Realidade. São Paulo: PUC, 2018. Disponível em:

<<https://revistas.pucsp.br/pensamentorealidade>>. Acesso em: 13 jun. 2018.

8. Bibliografia Complementar

ALVES, P. V. **Jogos e Simulações de Empresas**. Rio de Janeiro: Alta Books.

ARTIGAS, A. **Inteligência Relacional**. São Paulo: Literare Books.

JALOWITZKI, M. **Jogos e Técnicas Vivenciais nas Empresas - Guia Prático de Dinâmica de Grupo**. São Paulo: Madras.

MÉLO, M. A. D. N. **Processo Decisório – Considerações Sobre A Tomada de Decisões**. Curitiba: Juruá.

SOARES, V. **Dinâmicas de Grupo e Jogos - Psicodrama, Expressão Corporal, Criatividade, Meditação, Artes**. VOZES.

GESTÃO & Planejamento. Salvador: Universidade Salvador, 2018. Disponível em: <<http://www.revistas.unifacs.br/index.php/rgb>>. Acesso em: 13 jun. 2018.