



DISCIPLINAS

CARGA HORÁRIA				CRÉDITOS	ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO	ANO
T	P	E	TOTAL			
			68	03		2006

CÓDIGO: FCC 059
NOME: Jogos de negócios

EMENTA

Introdução aos jogos de negócios. Revisão e integração dos conceitos utilizados na gestão empresarial: Contabilidade gerencial (demonstrativos contábeis, planejamento financeiro e estrutura patrimonial), Finanças (Índices econômico-financeiros e orçamentos), custos Industriais (custeio direto e custeio por absorção), Marketing (estratégias de preços, previsão de demanda, concessão de prazo para pagamento e desconto nas vendas). Produção (sistemas de produção, admissão ou demissão de pessoal, políticas de compra e estocagem da matéria-prima e escolha de ritmo de operação da empresa). Princípios de Administração e Engenharia Econômica (investimento em imobilizado / substituição de equipamentos).

OBJETIVOS

Este curso tem por objetivo promover a integração dos conhecimentos empregados na gestão empresarial de uma forma participativa, dentro do conceito de "aprender fazendo". Será dada ênfase à tomada de decisões e ao "feedback" das decisões tomadas, promovendo ainda o desenvolvimento do trabalho em equipe.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução aos Jogos de Negócios
2. Contabilidade de Gestão Empresarial
3. As Metas e políticas
4. Previsão de Vendas
5. Orçamento de Caixa e de Resultado
6. Processo de Tomada de Decisões
7. Valor da Informação Adicional
 - Planejamento Estratégico
8. Custeio Direto e Custeio por Absorção
9. Gestão do preço
10. Volume x Margem
11. Prestação de Contas
12. Relatório

METODOLOGIA

- Aula expositiva
 - Exercícios de fixação
 - Tomadas de decisões
 - Apresentação de equipes na assembléia geral
-

AVALIAÇÃO

- Prova
 - Desempenho da equipe no jogo de empresas
 - Desempenho da equipe na assembléia
-

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

1. KIBBEE, Joel M. CRAFT, Clifford J. NANUS, Burt. **Management Games: a new technique for executive development**. New York: Reinhold publishing corporation, 1961. 347p.
2. SENGE, Peter M. **A quinta disciplina**. 6ª ed. São Paulo: Best Seller, 2000, 441p
3. CASAROTTO FILHO, Nelson, KOPITITKE, Bruno H. **Análise de Investimentos** 8ª ed. São Paulo; Atlas, 1998.458p.
4. GITMAN, Lawrence J. **Princípios de Administração Financeira** 7ª. Ed. São Paulo: Harbra,1997
5. CHANG, Richard Y. **Construindo uma equipe de sucesso**. São Paulo: Futura, 1999,128p.

Bibliografia Complementar

6. ABT, Clark C. **Jogos simulados: Estratégia e tomada de decisão**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1974,171p
 7. BORNIA, José Carlos. **O uso do jogo de empresas GI-EPS no treinamento de decisões relativas a preços**. Florianópolis, 1996. 78p. Dissertação (mestrado em Engenharia de Produção)-Programa de Pós- graduação em Engenharia de Produção, UFSC,1996
 8. COUDRAY, Valérie. **Um modelo para aprendizado do trabalho em equipe, utilizando um jogo de empresa como suporte de treinamento**. Florianópolis, 1997.99p. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 1997.
 9. GOLDSCHMIDT, Paulo C. Simulação e jogo de empresas. **Revista de Administração de Empresas**. Rio de Janeiro, v 17, n.3, p.43-46, mai/jun.1997.
 10. TANABE, Mario. **Jogos de empresas**. São Paulo, 1977.117 p. Dissertação (Mestrado em Administração)-Programa de Pós-graduação em Administração, USP, 1977.
-

