



PLANO DE APRENDIZAGEM

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
Curso: Bacharelado em Administração			
Disciplina: Jogos de Empresa		Código: MAR 33	
Professor: Ms. Daiany Macieira Varjão		e-mail: Daiany.varjao@fasete.edu.br	
CH Teórica: 40h	Prática: 0h	CH Total: 40h	Créditos: 02
Pré-requisito(s):			
Período: VIII		Ano: 2019.2	

2. EMENTA:

A importância do processo decisório para as organizações. Elementos que perpassam a discussão sobre o processo decisório. Vozes no processo decisório: dos acionistas e dos funcionários. Natureza da decisão. Decisões estratégicas. Fluxos de informação. Modelos para tomada de decisão. Habilidades organizacionais. Jogos e dinâmicas de grupo. Analogias de situações vivenciadas em sala de aula com o ambiente organizacional, através de simulador virtual.

3. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA DISCIPLINA:

- Capacidade de desenvolver estratégias capazes de preparar a empresa para possíveis transformações na forma de gestão e operação.
- Capacidade de prever, controlar de forma consistente os riscos e oportunidades, conseguindo antever problemas, tomando decisões objetivas, práticas e eficientes.
- Capacidade de pensar estrategicamente, introduzir modificações no processo produtivo, atuar preventivamente, transferir e generalizar conhecimentos e exercer, em diferentes graus de complexidade, o processo da tomada de decisão.

4. OBJETIVO GERAL DA APRENDIZAGEM:

- Despertar a curiosidade dos alunos para a prática durante o jogo, capacitá-los a colocar em pratica todo conhecimento adquirido durante o curso;

5. CONTEÚDOS

ETAPA 1 ;

- 1 O Laboratório de Gestão como ambiente de aprendizagem
 - Aprendizagem vivencial
 - As equipes de trabalho
 - Gestão Integrada
 - Vivência: aprender fazendo
 - Pesquisa: aprender investigando
2. Organização: metas, estrutura e áreas funcionais
 - Metas da organização



- Estrutura organizacional e áreas funcionais
- Planejamento
- Marketing
- Produção
- Recursos Humano
- Finanças
- Presidência
- Inteligência competitiva e sistemas de apoio a decisão

EATAPA 2:

3. Execução da Pesquisa

3. Relatório Gerencial (Simulador Industrial Simulab)

4. Comunicação dos Resultados

Processo decisório do jogo de empresas e criação de conhecimento

- Plano de Gestão em quatro etapas
- Liderança e tomada de decisão

6.: METODOLOGIA DO TRABALHO:

A aprendizagem dos conteúdos é baseada em metodologias que inserem o aluno em situações do seu cotidiano como profissional. A **aprendizagem baseada em projetos**, a **aprendizagem por equipes** e a **instrução por pares** (*peer instruction*) por serem comprovadamente as formas mais eficazes de desenvolvimento de competências.

Aulas expositivas; estudo de casos; e aulas práticas no simulador.

Em complementação à atividade discente, serão direcionadas **12 (doze) horas de Atividades Complementares Extra**

7. RECURSOS:

<input checked="" type="checkbox"/> Sala (comum)	<input type="checkbox"/> Sala Configuração Flexível	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratório(s) - agendar
<input checked="" type="checkbox"/> Práticas em Campo	<input checked="" type="checkbox"/> Kit multimídia	<input type="checkbox"/> Outros (informar): sala de aula invertida; HOSTs

8. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:

ETAPA 1:

I ETAPA 01:

I. Avaliação Escrita: 10,0 (dez pontos).



Prova escrita abordando todos os conteúdos da ETAPA 1. Será atribuída nota de zero a dez pontos.

A média do aluno para esta 1ª etapa será uma única nota, totalizando um valor de 0 a 10 pontos.

ETAPA 02:

I. Aulas Práticas no laboratório 5,0 (cinco pontos - sem reposição)

Nota individual. Será atribuída nota de zero a cinco pontos.

II. Atividade no simulab: 10,0 (dez pontos - sem reposição)

Atividade on line referente aos assuntos abordados em sala de aula.

II. Relatório : 10,0 (dez pontos)

O relatório vai abordar todas as análises das fases do jogo.

A média do aluno para esta 2ª etapa será o somatório das notas obtidas nas atividades acima descritas, dividido por dois, totalizando um valor de 0 a 10 pontos.

I

09. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

Agendar pessoalmente ou pelo e-mail: Daiany.varjao@fasete.edu.br

10. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

SAUAIA, A. C. A. **Laboratório de Gestão:** simulador organizacional, jogo de empresas e pesquisa aplicada. 2ª. Ed., Barueri, SP: Manole, 2010

Este conteúdo curricular só possui uma bibliografia básica definida em função de suas características de simulação formatada a partir do livro acima. Cada aluno desenvolverá compor uma empresa, em ambiente virtual, concorrendo simultaneamente com outras empresas da sala, impossibilitando, portanto, que uma bibliografia mais ampla seja adotada no projeto pedagógico

11. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

DRUCKER, Peter F. **Inovação e espírito empreendedor-(*entrepreneurship*):** práticas e princípios. São Paulo: Pioneira, 1987

MANGANOTE, Edimilson J. T. **Organização, sistemas e métodos.** 3ª ed. Campinas: Alínea, 2005.

MINTZBER, H. **Criando organizações eficazes:** estrutura em cinco configurações. 2ª ed. São Paulo: Centauro, 2003.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças. **Estratégia empresarial e vantagem competitiva:** como estabelecer, implementar e avaliar. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2005



OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças. **Sistemas, organização e métodos:** uma abordagem gerencial. 14ª ed. São Paulo: Atlas, 2004.

12. LEITURA COMPLEMENTAR:

13. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:

Serão disponibilizadas pelo Professor através do e-mail – Daiany.varjao@fasete.edu.br

14. APROVAÇÃO:

Aprovado em ____/____/____

Homologado em ____/____/____

COORDENADOR(A)

GERÊNCIA ACADÊMICA

OBS: As datas das avaliações poderão sofrer alterações de acordo com o disciplinado pela secretaria acadêmica da FASETE.



FASETE
FACULDADE SETE DE SETEMBRO
PAULO AFONSO - BA

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA
Recredenciada pela Portaria / MEC n.º 881/2016 - D.O.U. 15/08/2016
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal n.º 005.312-3

AVALIAÇÃO PROCESSUAL I BIMESTRE - 2018	PROF. Ms Arivaldo	SÉRIE / TURMA:	DISCIPLINA: Economia
---	--------------------------	-----------------------	-----------------------------

NOME	ATIVIDADES DE SALA - (1,0)			Leitura Prévia – (0,5)		PONTUAL./ ASSIDUI. (0,5)			VALOR 2,0
	C.C	C.E	C.N	REALIZADA	NÃO REALIZADA	MB	B	R	

LEGENDA:

PONTUALIDADE E ASSIDUIDADE: QUEM CUMPRE SEUS COMPROMISSOS NÃO SÓ COM FREQUENCIA E REGULARIDADE, MAS COM ZELO, COMPROMETIMENTO E DEDICAÇÃO.

C.C = CONHECIMENTO CONSTRUIDO – 0,7

C.E = CONHECIMENTO EM CONSTRUÇÃO – 0,3

C.N = CONHECIMENTO NÃO CONSTRUIDO – 0,0

MB = MUITO BOM – 0,5

B = BOM – 0,3

R = RUIM – (0,0)



FASETE
FACULDADE SETE DE SETEMBRO
PAULO AFONSO - BA

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA
Recredenciada pela Portaria / MEC n.º 881/2016 - D.O.U. 15/08/2016
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal n.º 005.312-3