



LUAN WAGNER

JOGOS DE EMPRESA

**Projeto GESTÃO EMPREENDEDORA.
Apresentado à disciplina de Orientador(a):
Professora Esp. MICK OLEGINI**

Cuiabá-MT

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. JOGOS DE EMPRESAS.....	2
3. TOMADA DE DECISÃO.....	3
4. SIMULAÇÃO.....	4
5. O HISTÓRICO.....	4
6. BIBLIOGRAFIA.....	5

INTRODUÇÃO

Este Artigo, tem por finalidade, dar introdução ao tema principal “Jogos de Empresas”.
Mostrar a importância desta atividade para o desenvolvimento profissional no mercado de trabalho.
Pois sabemos que um bom profissional se dá em seu destaque por ser criativo e flexível.

2. JOGOS DE EMPRESAS

Os jogos de empresas, servem para desinibir os funcionários, e motiva a criatividade, a interação e maneiras de compreender seu papel dentro da instituição. Pois, é uma simulação de um ambiente empresarial, onde os participantes atuam como executivos de uma empresa, avaliando e analisando cenários hipotéticos de negócios e as possíveis consequências decorrentes das decisões adotadas.

Todo o **contexto empresarial**, é influenciado por várias forças (competição, tendências de consumo, comportamento do consumidor, entre outras), o que torna o processo de tomada de decisão bastante complexo e, tem a necessidade de uma tomada de decisão acertiva. Já isso definirá se uma empresa entrará em ascendência ou em decline. Daí a importância do uso de ferramentas, como a **Simulação Empresarial**, que auxiliam os gestores a compreenderem os seus processos de negócio e como é que as mudanças nesses processos se vão reflectir em toda a organização.

Os participantes assumem o papel de um tomador de decisões em uma organização empresarial, um CEO (Chief Executive Officer), diretor de empresa ou gerente de algum setor, e o objetivo é resolver um problema ou simplesmente gerenciar a posição por certo tempo. Que permite simular uma empresa que é um sistema complexo com recursos físicos, processos, pessoas, produtos, clientes e, normalmente, opera num ambiente competitivo.

*“[...] um dos pressupostos básicos das simulações empresariais é que estas devem **reproduzir** os principais **desafios da gestão empresarial**, fazendo com que o aluno tenha a oportunidade de **praticar**, em uma **realidade simulada**, o conteúdo teórico abordado nas diversas **disciplinas** que compõe sua **formação**”*
(FREITAS E SANTOS, 2005, p. 2).

3. TOMADA DE DECISÃO

Na administração, a **tomada de decisão** é o processo cognitivo pelo qual se escolhe um plano de ação dentre vários outros (baseados em variados cenários, ambientes, análises e fatores) para uma situação-problema. Todo processo decisório produz uma escolha final. A saída pode ser uma ação ou uma opinião de escolha.

- Nível de importância dentro da organização:
 - Altamente importantes;
 - Importantes;
 - Medianamente importantes;
 - Pouco importantes;
 - Não importantes.
- Estruturação:
 - Estruturadas;
 - Não-estruturadas.
- Previsibilidade:
 - Rotineiras ou cíclicas;
 - Não rotineiras ou acíclicas;
 - Inéditas.

Hoje, sabemos que esses tipos de jogos são utilizados não somente por adultos integrados no mercado de trabalho, mas também por crianças, adolescentes. Temos como exemplo:

- Banco Imobiliário:

É um dos jogos de tabuleiro mais populares do mundo, em que propriedades como bairro, casas, hotéis, empresas são compradas e vendidas, em que uns jogadores ficam "ricos" e outros vão à falência.

Sua mecânica de jogo foi baseado no The Landlord's Game de Elizabeth J. Magie Phillips, que o criou com a proposta de ser uma "ferramenta" para ensinar a teoria do economista Henry George sobre taxa simples.

- WAR (jogo de estratégia de guerra):

É um jogo de tabuleiro, lançado no Brasil pela Grow em 1972.

O jogo é disputado com um mapa do mundo dividido em 6 regiões (Europa, Ásia, África, América do Norte, América do Sul e Oceania). Cada jogador recebe uma carta com um determinado objetivo e quem completar primeiro o seu e declará-lo cumprido é o vencedor.

É disputado em rodadas, nas quais os participantes colocam exércitos (as bolinhas menores, vistas nas imagens abaixo) e atacam outros oponentes. E uma partida pode durar várias horas, com disputas, regidas pela estratégia dos jogadores e pela sorte lançada pelos dados.

4. SIMULAÇÃO

Já que estamos evidenciando a palavra “simulação”. Dela consiste em diversas definições, e dentre elas podemos citar a de Pegden (1990) que diz “a simulação é um processo de projetar um modelo computacional de um sistema real e conduzir experimentos com este modelo com o propósito de entender seu comportamento e/ou avaliar estratégias para sua operação”.

Desta maneira, podemos entender a simulação como um processo amplo que engloba não apenas a construção do modelo, mas todo o método experimental que se segue, buscando:

- Descrever o comportamento do sistema;
- Construir teorias e hipóteses considerando as observações efetuadas;
- Usar o modelo para prever o comportamento futuro, isto é, os efeitos produzidos por alterações no sistema ou nos métodos empregados em sua operação.

5. O HISTÓRICO

As simulações já eram encontradas em jogos praticados no Antigo Egito (Motomura, 1980). O primeiro uso de jogos em educação e desenvolvimento de habilidades e pesquisa teria ocorrido na China, por volta de 3000 a.C. com a simulação de guerra Wei-Hai e na Índia, com o jogo chamado Chaturanga. (Wolfe, 1993). O uso militar de jogos ampliou-se em 1664 com o The King's Game; em 1780 com o War Chess; e em 1798 com o New Kriegspiel (South-Western, 2000).

Oficiais do exército prussiano no século XIX preparavam-se para o combate simulando previamente o desenvolvimento de batalhas sobre mapas com o movimento de tropas representadas por peças de madeira, estudando possíveis opções táticas a serem adotadas na batalha real (Motomura, 1980). Estratégias de batalhas chegaram a ser estudadas na Segunda Guerra Mundial por alemães (invasão da França) e japoneses (Pearl Harbour) (Wolfe, 1993).

Os primeiros Jogos de Empresas, usando computadores, surgiram nos anos 50, aproveitando os conceitos de táticas e estratégias de batalhas adotadas por militares nos negócios, baseavam-se nas experiências do treinamento militar nas simulações de batalhas.

Em 1955 a Força Aérea Americana utilizou aplicativo denominado Rand Corporation Game Monopologs, para simular um sistema de abastecimento (administração de materiais).

Em 1956, foi desenvolvido para treinamento de executivos da American Management Association, o Top Management Decision Game, sendo considerado o primeiro jogo empresarial. O primeiro uso de jogos em sala de aula foi na University of Washington em 1957, com o Business Management Game, desenvolvido por MCKINSEY & COMPANY (Rocha, 1997).

BIBLIOGRAFIA

- DRUCKER, Peter F. As novas realidades no governo e na política, na economia e nas empresas, na sociedade e na visão do mundo. 3.ed. São Paulo: Pioneira, 1993. 239p.
- WIKIPEDIA - https://pt.wikipedia.org/Tomada_de_decisao
- Toni Mello . (2008). Games como opção de Treinamento.
<http://revistavocerh.abril.com.br/noticia/conteudo_399504.shtml>.
- <http://www.powersourcing.com/South-America/business-simulation-software.htm>
- FREITAS FILHO, Paulo José de. Introdução à Modelagem e Simulação de Sistemas: com Aplicações em Arena. 2. ed. Florianópolis: Visual Books Ltda., 2008. 372p. [ISBN 978-85-7502-228-3](https://www.isbn.br/978-85-7502-228-3).