UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas
Departamento de Administração
Curso de Administração
Av. Fernando Ferrari, 514 - Campus Universitário - Goiabeiras
CEP. 29075-910 - ES – Brasil - Tel. (27) 3335.2599

PROGRAMA

Disciplina: Tópicos Avançados I em Organizações e Sistemas	**Código:** ADM 11027
Carga Horária: 60 horas	**Curso:** Administração
Professor: Adonai José Lacruz	**Semestre:** 2016/1

1 EMENTA

Estudos sobre abordagens de administração que tenham um caráter de inovação ou que possuam características tais que mereçam ser estudadas à parte, tais como: gestão por competência, gestão do desempenho, gestão de projetos, tecnologias informacionais, novas estruturas organizacionais, novas formas de relacionamento intra e inter-organizacionais, novas tecnologias de influência do consumo, novas tecnologias de produção, novas tecnologias de processamento, dentre outras.

2 OBJETIVOS

Ao final da disciplina, espera-se que os alunos estejam aptos a:

- Pensar estrategicamente;
- Desenvolver expressão e comunicação compatíveis com o exercício profissional, inclusive nos processos de negociação e nas comunicações interpessoais ou intergrupais;
- Analisar contextos e realizar diagnóstico e prognóstico organizacional;
- Aplicar as metodologias e ferramentas de planejamento estratégico;
- Liderar e trabalhar em equipe;
- Gerir pessoas e recursos e tomar decisão;
- Apresentar raciocínio lógico, abstrato e analítico.

3 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – NOÇÕES GERAIS SOBRE JOGOS DE EMPRESAS
• Origem • Conceito • Características • Classificação • Estrutura básica • Aprendizagem e jogos de empresas
UNIDADE II – SIMULAÇÃO EMPRESARIAL
• Jogos de empresas *pen and paper* (O caso das lojas Moicanas) • Jogos de empresas *pen and paper* (Lojas Zapt!) • Jogos de empresas computadorizado (Game 3000)

4 METODOLOGIA

Ao longo do período letivo serão propostas atividades diversas como, por exemplo, casos de ensinos, jogos de empresas não computadorizados e jogos de empresas computadorizados. No decorrer do período letivo serão selecionadas e utilizadas as atividades que melhor se adéquam ao perfil da turma.

5 AVALIAÇÃO

O método de avaliação será desenvolvido pelo professor em sistema de co-criação com a turma. Entretanto, os critérios de aprovação seguem os parâmetros da universidade, com média 7,0 (sete) para aprovação e 5,0 (cinco) para os alunos que não atingirem a média no sistema regular e precisem realizar a prova final. Neste último caso, **a prova final será computada somente para os alunos que não atingiram a média de aprovação**.

ATENÇÃO: É de total responsabilidade do aluno acompanhar sua frequência. É permitida a ausência em até 25% (vinte e cinco por cento) das aulas da disciplina, ou seja, o equivalente a 15 faltas (ou 7 aulas e meia). Caso seja necessário e naqueles casos previstos em lei, o aluno deverá procurar a Pró-Reitoria de Graduação para solicitar amparo legal às suas atividades discentes. O professor da disciplina não aceitará nenhum tipo de atestado para compensar ou justificar faltas.

6 COMUNICAÇÃO COM O PROFESSOR

Se desejarem os alunos poderão **agendar reuniões** com o professor pelo e-mail: adonailacruz@uol.com.br para tirar dúvidas ou se aprofundar no conteúdo da disciplina.

7 BIBLIOGRAFIA

Básica:
BARÇANTE, L. C.; PINTO, F. C. **Jogos, negócios e empresas**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2007.
GRAMIGNA, M. R. M. **Jogos de empresa**. São Paulo: Makron books, 1993.
SAUAIA, A. C. A. **Laboratórios de gestão**. São Paulo: Manole, 2008.

Complementar:
JOHNSSON, M. E. **Jogo de Empresas GAME 3000**. Paraná: [s.n.], 1996.
LACRUZ, A. J. Jogos de empresas: considerações teóricas. **Caderno de Pesquisas em Administração**, São Paulo: USP, v. 11, n. 4, p.93-109, 2004.
LACRUZ, A. J.; CUNHA, E. A. **Estratégia empresarial na prática**: estudo de caso dinâmico de planejamento de novos negócios. Vitória: [s.n.], fev. 2007.
VICENTE, P. **O caso das lojas moicanas**: um caso interativo. São Paulo: [s.n.], jan. 2001.