

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO

CADASTRAMENTO DE DISCIPLINAS - *Stricto Sensu*

Nome do Curso ou Programa: **Mestrado Profissional em Administração**

Nome da Disciplina:

Gestão Empresarial Simulada

Ministrada : ME DO Ambos

Carga Horária/Créditos

Teóricos		Téorico-Práticos		Trabalho Orientado / Est. Superv.		Total	
Carga Horária	Nº de Créditos	Carga Horária	Nº de Créditos	Carga Horária	Nº de Créditos	Carga Horária	Nº de Créditos
30h	2	15h	1			45h	3

Ementa da Disciplina:

Os principais tópicos a serem desenvolvidos são: processo decisório numa prática simulada, Jogos de empresas como ambiente de pesquisa, simuladores organizacionais, pesquisa em administração, elaboração de artigo técnico-científico e introdução do método do Laboratório de Gestão.

Bibliografia:

- SAUAIA, A.C.A. Laboratório de Gestão: simulador organizacional, jogos de empresas e pesquisa aplicada, Barueri: Manole, 2008. (Livro Texto).
- SAUAIA, A.C.A. Jogos de Empresas: Aprendizagem com Satisfação. Revista de Administração (USP), São Paulo, v.32, n.3, p.13-27, 1997.
- SAUAIA, A.C.A. Monografia Racional. Anais do I SEMEAD – Seminários em Administração – PPGA/FEA/USP – volume 01, Setembro 1996, p.276-94.
- NICOLINI, A. Qual será o Futuro das Fábricas de Administradores? Revista de Administração de Empresas FVG, São Paulo, v. 43, n.2, p. 44-54, abr-maio-jun, 2003.
- KEYS, B.; WOLFE, J. The role of management games and simulations in education and research. Journal of Management, v. 16, n. 2, p. 307-336, 1990. (Yearly Review).
- LARRÉCHÉ, J. C. On simulations in business education and research. Journal of Business Research, New York, v.15, p. 559-571, 1987.
- WOLFE, J. The effects of game complexity on the acquisition of business policy knowledge. Decision Sciences, v. 9, n. 1, p. 143-155, 1978.
- _____. Correlations between academic achievement, aptitude, and business game performance. Exploring Experiential Learning: Simulations and Experiential Exercises, Volume 5, 1978.
- ROWLAND, K. M; GARDNER, D. M. The uses of business gaming in education and laboratory research. Decision Sciences, v. 4, n. 2, p. 268-283, apr. 1973.
- RUOHOMÄKI, V. Viewpoints on learning and education with simulation games. In: RIIS, J. (Ed.). Learning and Education with simulation games. London: Chapman & Hall, 1995.
- OLIVEIRA, M. A. A. Prontidão Docente para Aprendizagem Vivencial: uma mudança de filosofia Educacional por meio do Jogo de Empresas. In: Seminários de Administração (SEMEAD), 11., São Paulo, Anais... São Paulo: PPGA/FEA/USP/SP, 2008. CD-ROM
- _____. Heurísticas e Vieses de Decisão: um estudo com participantes de uma simulação gerencial. In: Seminários de Administração (SEMEAD), 11., São Paulo, Anais... São Paulo: PPGA/FEA/USP/SP, 2008. CD-ROM

**A SER PREENCHIDO
PELA PROPP**

Código da Disciplina: