

# Um Jogo Sério para Simulação de Administração de Empresas

Rodrigo Giacomelli Zietlow<sup>1</sup>, Vinicius Hartmann Ferreira<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

<sup>2</sup> Orientador

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Feliz  
95770-000 – Feliz – RS – Brasil

rodrigozie@yahoo.com.br, vinihf@gmail.com

**Abstract.** *This article presents a serious game that simulate a company with the objective of supporting education in Management. The game consists of a company formed by four players, each player takes over as manager of one of the sectors of the company, namely production, marketing, financial and human resources. The dynamics of the game is through the exchange of messages between sectors and events generated by the teacher via a proprietary interface where he can also track the performance of students.*

**Resumo.** *Este artigo apresenta um jogo sério de simulação de empresas desenvolvido com o objetivo de dar suporte ao ensino na área de Administração. O jogo consiste em uma empresa formada por quatro jogadores, sendo que cada jogador assume como gerente de um dos setores da empresa, sendo eles produção, marketing, financeiro e recursos humanos. A dinâmica se dá através da troca de mensagens entre os setores e de eventos gerados pelo professor através de uma interface própria na qual também é possível acompanhar o desempenho dos alunos.*

## 1. Introdução

De acordo com Santos e Lovato (2007), devido ao fato de muitos cursos de Administração enfatizarem os aspectos teóricos em detrimento da vivência de situações administrativas reais, muitos alunos encontram dificuldades em transpor a teoria para a prática. Para contornar essa situação, foi introduzida em muitos currículos a utilização de jogos de empresas. Estes jogos, que podem ser eletrônicos ou não, permitem simular ambientes ou situações reais colocando os jogadores/alunos como administradores de empresas fictícias, exigindo deles a tomada de decisões [Santos e Lovato 2007].

Neste contexto, considerando os benefícios propiciados pela utilização de jogos de empresas e a atração que os jogos eletrônicos exercem sobre os alunos [Silva e Melo 2013], este artigo apresenta um jogo sério [Buchinger e Hounsell 2013] como apoio às disciplinas da área de Administração, o qual permite ao professor acompanhar o desempenho de seus alunos na interação de um jogo que simula uma empresa.

## 2. O Jogo Desenvolvido

O jogo desenvolvido simula uma empresa na qual cada jogador assume como gerente de um setor. Cada empresa é composta por quatro setores, sendo eles: (i) financeiro, que controla todo o fluxo de pontos da empresa, aceitando ou negando solicitações vindas de outros setores; (ii) produção, que solicita a criação de novos projetos, cancelamento ou paralisação de projetos já ativos; (iii) marketing, que pode injetar dinheiro em propaganda nos projetos, aumentando assim o ganho mensal de um projeto; e (iv) recursos humanos, que controla a velocidade com que os projetos são executados através da quantidade de funcionários da empresa.

A dinâmica do jogo consiste na troca de mensagens entre os setores de acordo com as necessidades que surgem no decorrer do jogo. Entre as mensagens possíveis estão, por exemplo,

a solicitação de contratação de mais funcionários ou o cancelamento de um projeto (Figura 1). O professor também pode adicionar no percurso de uma empresa mensagens (eventos) positivas ou negativas, com o objetivo de auxiliar ou verificar como seus alunos se saem em situações desafiadoras.

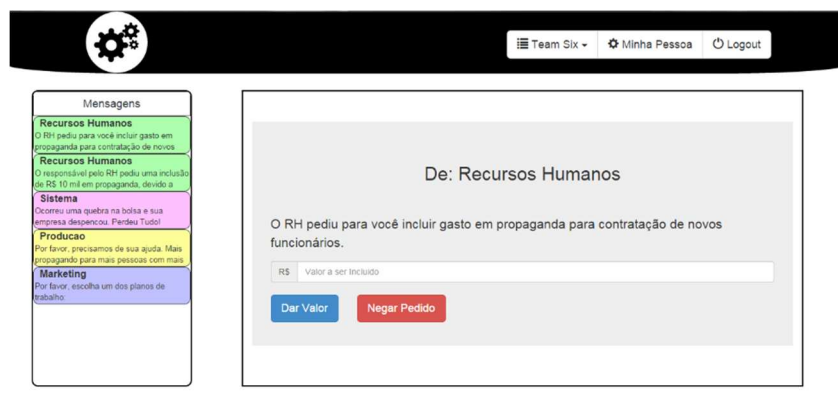


Figura 1. Tela principal do jogo na visão de um jogador

É importante destacar também que o desenrolar do jogo se dá pela execução de projetos pela empresa. Ao acessar as possibilidades de projetos, o usuário recebe uma proposta, na qual é apresentado o investimento necessário em pontos, o tempo necessário para finalização do projeto e o ganho por mês (que no jogo é referente ao período de uma semana real). Sendo assim, cabe ao jogador alocado no setor de produção decidir se a empresa deve ou não aceitar executar um projeto.

### 3. Conclusão

Este artigo apresentou um jogo sério para simulação de empresas que tem como objetivo ser um recurso didático para dar suporte a disciplinas da área de Administração. É importante salientar que o professor recebe informações do desempenho dos alunos durante o jogo através de uma interface própria que lhe permite avaliar se as decisões tomadas pelos alunos estão adequadas ou não. O jogo não possui condição de vitória, sendo verificado o sucesso ou insucesso pelo professor durante o tempo que a empresa estiver ativa.

### Referências

- BUCHINGER, D.; HOUNSELL, M. S. Jogos sérios competitivo-colaborativos: um mapeamento sistemático da literatura. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 24, 2013, Campinas. *Anais...* Campinas: SBC. 2013. P. 275-284.
- SANTOS, M. R. G. F.; LOVATO, S. Os jogos de empresas como recurso didático na formação de administradores. *Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 5, n. 2, Dez. 2007.
- SILVA, T. S. C., MELO, J. C. B. Cidade dos bits: um game para auxiliar no aprendizado dos fundamentos da ciência da computação a nível médio. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 24, 2013, Campinas. *Anais...* Campinas: SBC. 2013. p. 915-919.