

XVII Congresso Latino Americano de Estratégia

O Uso de Simuladores no Aprendizado de Estratégias Empresariais

Ricardo R. S. Bernard

bernard@cse.ufsc.br

Professor da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Jogo de Empresa X *Simulação Empresarial* X *Simulação Gerencial*

Histórico

Origem:

- Adaptação dos jogos de guerra para negócios
- 1º jogo de empresas: *Top Management Decision Game* desenvolvido pela *American Management Association – AMA* (EUA, 1956)

Gerações:

- 1º - Manuais
- 2º - Grandes computadores (*Mainframes*)
- 3º - Microcomputadores (PC)
- 4º - Internet (para transmissão e/ou simulação)

Organização do Curso

A empresa pode ser:

Industrial
Comercial
Prestadora de Serviços

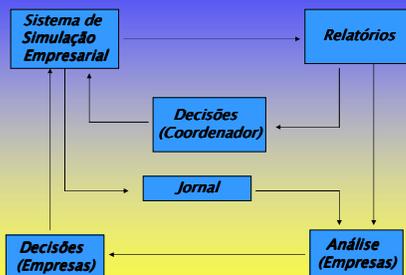
Divisão da equipe:

Administração Financeira;
Administração de Vendas;
Administração de Produção/ R.H.;
Administração Geral;

Funções do coordenador:

Governo; Banco; Sindicato; Fornecedor;
Consultor; Jornalista; Juiz; Etc.

Dinâmica de uma Simulação Empresarial



Uso Acadêmico

Tipos:

- Disciplina específica
- Disciplinas correlatas (Ex.: Políticas de Negócios)
- Demais disciplinas (Ex.: Adm. Financeira)
- Não inseridas em disciplinas (Ex.: créditos para conclusão de curso)

Estrutura:

- Duração: 12-72 horas-aula
- Nº de alunos: Ideal 24 - 32 (aceitável até 40)
- Equipes: de 3 a 5 alunos
- Semestre: A partir da metade do curso

O Aprendizado de Estratégias Empresariais com Simuladores

Ano 1 – Aprendizagem Operacional

AGO – Planejamento Estratégico

Anos 2 e 3 – Posicionamento Estratégico

AGO – Avaliações finais:

Erros e acertos

Lições da simulação

Comparação com a realidade

Artigos Relacionados

- Wolfe (1975), Breinholt *et al.* (1992) – SE possibilita formulação de estratégias e definição de objetivos.
- Segev (1987) – SE para testar a relação entre tipos de estratégia (Miles & Snow) e modos de formulação das estratégias (Mintzberg). Também testa o ajuste estratégia/formulação de estratégia com performance.

Artigos Relacionados - 2

- Gosenpud and Wolfe (1988, 1989) – estudo exploratório indica que o comportamento da tomada de decisões estratégicas são similares entre a simulação e a realidade.
- Teach and Schwartz (1999) – explica como inserir conceitos de estratégias de negócios em simulação a priori dos resultados, ou seja, priorizar a definição prévia de estratégias em simulações.

Obrigado !