

---

**Ano Letivo** 2017-18

---

**Unidade Curricular** JOGO DE EMPRESA

---

**Cursos** GESTÃO DE EMPRESAS (1.º ciclo) (\*)

(\*) Curso onde a unidade curricular é opcional

---

**Unidade Orgânica** Faculdade de Economia

---

**Código da Unidade Curricular** 14391040

---

**Área Científica** GESTÃO

---

**Sigla**

---

**Línguas de Aprendizagem**

Português. Inglês. Castelhana (só trabalhos escritos dos estudantes e apresentações orais dos estudantes, se tiver a concordância dos restantes estudantes e a dicção for pausada e clara).

---

**Modalidade de ensino**

Presencial, com utilização do simulador SESIM GlobalChallenge ( <http://sim.cesim.com> ) e a tutoria eletrónica ( <http://tutoria.ualg.pt> ), ambos acessíveis em qualquer local com acesso à internet.

---

**Docente Responsável** Renato Nuno Varanda Pereira

| DOCENTE                     | TIPO DE AULA | TURMAS   | TOTAL HORAS DE CONTACTO (*) |
|-----------------------------|--------------|----------|-----------------------------|
| Renato Nuno Varanda Pereira | OT; TP       | TP1; OT1 | 60TP; 15OT                  |

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

| ANO    | PERÍODO DE FUNCIONAMENTO* | HORAS DE CONTACTO | HORAS TOTAIS DE TRABALHO | ECTS |
|--------|---------------------------|-------------------|--------------------------|------|
| 4º, 3º | S1, S2                    | 60TP; 15OT        | 168                      | 6    |

\* A-Anual; S-Semestral; Q-Quadrimestral; T-Trimestral

### Precedências

Sem precedências

### Conhecimentos Prévios recomendados

Sendo uma unidade curricular de síntese, recomenda que se tenham presentes conhecimentos e competências adquiridos ao longo do ciclo de estudos, sendo particularmente relevantes as unidades curriculares de Marketing, Gestão de Recursos Humanos, Gestão Orçamental ou Análise Financeira, assim como os conhecimentos no semestre de Estratégia e Planeamento Empresarial e de Gestão das Operações.

### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Objetivos:

. Testar e desenvolver capacidades de gestão.

Conhecimentos:

. Conhecer o simulador de gestão adotado e o caso simulado.

Aptidões e competências:

. Melhorar a capacidade de análise de gestão, do detalhe parcelar (estratégia, produção, investigação, marketing, logística, finanças, etc.) até à decisão de gestão globalmente coerente

. Argumentar, negociar e consensualizar em equipa, numa interação humana que lide bem com a incerteza e a pressão temporal, mantendo a motivação inerente à rotina de avaliar resultados, reformular sucessivamente a estratégia e tomar decisões para o exercício económico seguinte

. Decidir no curto prazo, carecendo as decisões de serem consistentes com resultados pretendidos a médio e longo prazo e atendendo ao ambiente competitivo e dinâmico

. Usar a ferramenta de simulação de gestão adotada e ferramentas de produtividade (?office?) para relatar e apresentar resultados de gestão. Apresentar resultados de gestão em público.

---

### Conteúdos programáticos

1. Introdução:
  - 1.1. Introdução ao simulador GlobalChallenge da CESIM
  - 1.2. Jogadas de teste (entre uma e três, identificadas como i)
    - 1.2.i. Jogada de teste i, com i de 1 a 3
      - 1.2.i.1. Preparação de decisão para a jogada de teste i
      - 1.2.i.2. Tomada de decisão na jogada de teste i
      - 1.2.i.3. Análise dos resultados da jogada de teste i
  - 1.3. Análise de resultados das jogadas de teste
  - 1.4. Análise do caso a simular
  - 1.5. Formulação de um esboço de plano de negócio
2. Jogo de simulação de gestão de negócio (entre quatro e doze, identificadas como k)
  - 2.k. Jogada k, com k de 1 a 4, 5, ..., 12
    - 2.k.1. Preparação de decisão correspondente ao período k
    - 2.k.2. Tomada de decisão correspondente ao período k
    - 2.k.3. Análise dos resultados da jogada k
3. Análise global de resultados:
  - 3.1. Análise do resultado final e das suas determinantes
  - 3.2. Prestação de contas:
    - 3.2.1. Elaboração de esboço de relatório e prestação de contas
    - 3.2.2. Simulação de apresentação de contas em assembleia geral de acionistas.

---

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Sessões teórico-práticas, com utilização intensiva de simulador de gestão "webizado", em linha e de aplicações informáticas do tipo Office.

Realização de trabalho, durante o semestre, com diversas componentes, sendo central a relativa ao jogo de simulação.

O trabalho inclui no mínimo duas componentes, nenhuma delas com peso superior a 50%.

Cada componente obrigatória do trabalho exige nota mínima de 6 valores.

Assiduidade requerida nalgumas sessões, conforme enunciado e instruções do docente na tutoria eletrónica ou nas sessões.

Pode ou não existir teste final.

O exame pode ser "teórico", prático, no simulador, na tutoria eletrónica, escrito no computador, manuscrito ou um misto.

Tendo o exame dois momentos, o acesso ao segundo (oral, etc.) pode exigir 8 valores, dispensa com 10 valores e pode exigir defesa de nota acima de 16 valores.

Aprovação: classificação final igual ou superior a 10 valores, numa escala de 0 a 20, em pelo menos uma das duas formas de avaliação (contínua ou por exame).

---

### Bibliografia principal

Boyle, E. A. et al. (2016) "An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games", *Computers & Education* , 94: 178-192

CESIM ([2010-13]) *Descrição do caso: Mobilé Inc* [em linha, acessível para utilizadores autorizados] <  
[http://manuals.cesim.com/globalchallenge/gc\\_case\\_1/GC-Case\\_description-pt\\_PT.pdf](http://manuals.cesim.com/globalchallenge/gc_case_1/GC-Case_description-pt_PT.pdf) > [28.I.2016] Helsínquia, Finlândia: CESIM

CESIM (2014) *Guia para a tomada de decisão* [em linha, acessível para utilizadores autorizados] <  
[http://manuals.cesim.com/globalchallenge/GC-Decision\\_making\\_guide-pt\\_PT.pdf](http://manuals.cesim.com/globalchallenge/GC-Decision_making_guide-pt_PT.pdf) > [28.I.2016] Helsínquia, Finlândia: CESIM

Faria, A. J., Hutchinson, D. & Wellington, W. J. (2009) "Developments in Business Gaming: A Review of the Past 40 Years", *Simulation & Gaming* 40 (4): 464-487.

**Academic Year** 2017-18

**Course unit** COMPANY GAME

**Courses** BUSINESS ADMINISTRATION (1st Cycle) (\*)

(\*) Optional course unit for this course

**Faculty / School** Faculdade de Economia

**Main Scientific Area** GESTÃO

**Acronym**

**Language of instruction**

Portuguese. English. Spanish (only written works from the students and their oral presentations if all students agree and the diction is clear and slow).

**Teaching/Learning modality**

Classroom teaching. SESIM GlobalChallenge simulator ( <http://sim.cesim.com> ) & tutoria eletrónica ( <http://tutoria.ualg.pt> ) use. Both can be accessed anywhere an internet connection exists.

**Coordinating teacher** Renato Nuno Varanda Pereira

| Teaching staff              | Type   | Classes  | Hours (*)  |
|-----------------------------|--------|----------|------------|
| Renato Nuno Varanda Pereira | OT; TP | TP1; OT1 | 60TP; 15OT |

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

---

#### Contact hours

| T | TP | PL | TC | S | E | OT | O | Total |
|---|----|----|----|---|---|----|---|-------|
| 0 | 60 | 0  | 0  | 0 | 0 | 15 | 0 | 168   |

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

---

#### Pre-requisites

no pre-requisites

---

#### Prior knowledge and skills

The Business Management Simulation course allows the students to put in practice all the knowledge and competences learned during all the undergraduate studies. We recommend to have present the contents and to use the bibliography of the following courses: Business Strategy and Planning, Marketing, Human Resources Management, Budgeting, Operations Management and Financial Analysis.

---

#### The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

We expect from our students to live a business simulation experience:

- . To analyze detail data from a business (strategy, production, research, marketing, logistics, finance, etc.) designing alternative possible decisions to take;
- . To integrate in a global firm coherent decision each specialized topic;
- . To argue in the team the different decision scenarios;
- . To decide in a team the decision to take;
- . To manage the firm in a uncertain, competitive and dynamic economy;
- . To analyze results and to decide again, in the next turn, dealing with uncertain, competitive and dynamic environment
- . To decide in the short term but keeping in mind the long term effects and wanted results;
- . To use the adopted business simulation game tool;
- . To use word processing, spreadsheet and electronic presentation software to report activity;
- . To publicly present the company results and activities.

---

#### Syllabus

1. Introduction:
  - 1.1. CESIM GlobalChallenge simulator introduction
  - 1.2. Test runs (1, 2 or 3)
  - 1.3. Results analysis
  - 1.4. Case analysis
  - 1.5. Business plan lineup
2. The business simulation game turns:
  - 2.k. Turn k, with k from 1 to 4, 5, ..., 12:
    - 2.k.1. Decision making addressing the k<sup>th</sup> period
    - 2.k.2. k<sup>th</sup> turn results analysis
3. Results analysis:
  - 3.1. Final results analysis
  - 3.2. Economic and financial reporting:
    - 3.2.1. To write a report as to the shareholders
    - 3.2.2. Public presentation in a simulated shareholder general assembly.

---

### Teaching methodologies (including evaluation)

Lectures and practicals. Use of online simulator and Office suits alike.

Work all over the semester, with two or more components, none with more than 50% in the final grade. Each component must have 6 out of 20 grade at least.

Required assiduity in some sessions as the work assessment questionnaire will express.

A final written assignment can be applied.

Exam: can be practical, in the simulator, written in a pc or handwritten, oral or a mix of some or of all these.

If the exam has two moments, to proceed to the second (oral, etc.) an 8 grade is required, success is achieved at 10 grade and it can be compulsory to submit extra assessment when the grade is higher than 16.

Approval: final grade equals or greater than 10, out of 20.

---

### Main Bibliography

Boyle, E. A. et al. (2016) "An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games", *Computers & Education*, 94: 178-192

CESIM ([2010-13]) *Descrição do caso: Mobilé Inc* [em linha, acessível para utilizadores autorizados] <  
[http://manuals.cesim.com/globalchallenge/gc\\_case\\_1/GC-Case\\_description-pt\\_PT.pdf](http://manuals.cesim.com/globalchallenge/gc_case_1/GC-Case_description-pt_PT.pdf) > [28.I.2016] Helsínquia, Finlândia: CESIM

CESIM (2014) *Guia para a tomada de decisão* [em linha, acessível para utilizadores autorizados] <  
[http://manuals.cesim.com/globalchallenge/GC-Decision\\_making\\_guide-pt\\_PT.pdf](http://manuals.cesim.com/globalchallenge/GC-Decision_making_guide-pt_PT.pdf) > [28.I.2016] Helsínquia, Finlândia: CESIM

Faria, A. J., Hutchinson, D. & Wellington, W. J. (2009) "Developments in Business Gaming: A Review of the Past 40 Years", *Simulation & Gaming* 40 (4): 464-487.