
Ano Letivo 2019-20

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 nos trabalhos escritos e nas apresentações orais e só se tiver a concordância dos restantes estudantes e a dicção for pausada e clara).

Modalidade de ensino

Presencial. Exige presença e pontualidade regular nas sessões, sendo estes aspetos avaliados e classificados.

Uso do simulador SESIM (<http://sim.cesim.com>) e da tutoria eletrónica da UAAlg.

Docente Responsável Renato Nuno Varanda Pereira

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Renato Nuno Varanda Pereira	OT; TP	TP1; TP2; OT1; OT2	52TP; 9OT

* 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
3º	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, incluindo os que estão a ser lecionados no semestre.

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, SimFirm ou outro da CESIM adotado no semestre
- 1.2. Jogadas de teste (entre 1 e 3, identificadas como i)
 - 1.2.i. Jogada de teste i, com $i = 1, 2, 3$
 - 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 4 e 12, identificadas como k)
 - 2.k. Jogada k, com $k = 1, 2, 3, \dots, 12$
 - 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.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Os conteúdos programáticos espelham simultaneamente as competências e aptidões a desenvolver, os objetivos a atingir e as características da ferramenta adotada, o simulador de gestão da CESIM.

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).

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

As metodologias de ensino procuram o treino efetivo das atitudes que levem a atingir os objetivos definidos, colocando em prática conhecimentos adquiridos ao longo do ciclo de estudos, através de seis passos:

1. Perceção do papel dos jogos de simulação na gestão;
2. Introdução ao simulador e ao caso;
3. Jogadas à experiência;
4. Preparação do jogo de simulação, incluindo o esboço de um plano de negócio;
5. Jogadas de simulação de gestão: tomada de decisão, análise de resultados, revisão da estratégia, definição da tática e tomada de nova decisão, num total entre quatro e doze jogadas;
6. Análise e apresentação de resultados globais.

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 (20[11]) *Pillsensf: descrição do caso* [em linha, acessível para utilizadores autorizados]
<http://cesim-download.s3-website.eu-west-3.amazonaws.com/simecon/se_case_1/SE-Case_description-pt_BR.pdf> [20.VII.2018]
Helsínquia, Finlândia: CESIM

CESIM (2011) *SimFirm: manual para tomada de decisões* [em linha, acessível para utilizadores autorizados]
<http://cesim-download.s3-website.eu-west-3.amazonaws.com/simecon/SE-Decision_making_guide-pt_PT.pdf> [20.VII.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 2019-20

Course unit COMPANY GAME

Courses BUSINESS ADMINISTRATION (1st Cycle) (*)

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School THE FACULTY OF ECONOMICS

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. The student must be present and to assure regular punctuality in the sessions - these aspects are graded. SESIM simulator (<http://sim.cesim.com>) and UAlg's "tutoria" usage.

Coordinating teacher Renato Nuno Varanda Pereira

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Renato Nuno Varanda Pereira	OT; TP	TP1; TP2; OT1; OT2	52TP; 9OT

* 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 competencies 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 into a global firm coherent decision each specialized topic;
- . To argue in the team the different decision scenarios;
- . To decide on a team the decision to take;
- . To manage the firm in an uncertain, competitive and dynamic economy;
- . To analyze results and to decide again, in the next turn, dealing with the uncertain, competitive and dynamic environment
- . To decide in the short term but keep 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. Test runs 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 kth period
 - 2.k.2. kth 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.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The syllabus intends to support the curricular objectives aimed and the CESIM simulator usage needs.

Teaching methodologies (including evaluation)

Lectures and practicals. Use of online simulator and office software 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 accede 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.

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

The methodologies link to the outcomes as we develop the six steps during the classes:

1. The role of business simulation in management
 2. Introduction to the simulator and to the case
 3. Test runs
 4. To prepare the simulation: business plan
 5. Business simulation
 6. Final analysis.
-

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 (20[11]) *Pillsensf: case description* [em linha, acessível para utilizadores autorizados]
<http://cesim-download.s3-website.eu-west-3.amazonaws.com/simecon/se_case_1/SE-Case_description-pt_BR.pdf> [20.VII.2018]
Helsínquia, Finlândia: CESIM

CESIM (2011) *SimFirm decision-making guide* [em linha, acessível para utilizadores autorizados]
<http://cesim-download.s3-website.eu-west-3.amazonaws.com/simecon/SE-Decision_making_guide-en_EN.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.