



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Curso:	Ciências Contábeis	Campus:	Maringá
Departamento:	Ciências Contábeis		
Centro:	Ciências Sociais Aplicadas		
COMPONENTE CURRICULAR			
Nome: JOGOS DE EMPRESAS		Código:	
Carga Horária: 68 h/a	Periodicidade: Semestral - optativa	Ano de Implantação: 2018	
1. EMENTA			
Estudo dos conceitos e práticas contábeis na gestão empresarial, com abrangência Interdisciplinar.			
2. OBJETIVOS			
Propiciar ao acadêmico a compreensão dos conceitos e práticas contábeis através de simulação da gestão, com o uso de software de simulação empresarial.			

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Apresentação dos conceitos sobre Jogos de Empresas;
 2. Importância dos Jogos de Empresas como estratégia na aprendizagem da gestão empresarial com abrangência interdisciplinar;
 3. Apresentação dos objetivos do jogo: desenvolver habilidades para analisar e interpretar os relatórios contábeis gerados no simulador.
 4. Definição das regras;
 5. Definição das equipes;
 6. Desenvolvimento das atividades.
- Nas simulações são considerados fatores como: a) Taxa de juros; b) Índice de crescimento econômico; c) Inflação; d) Sazonalidade; e) Demanda; f) Motivação e produtividade dos empregados (salários, treinamento, participação nos lucros, contratação e demissão, greve); g) Disponibilidade de mão-de-obra; h) Qualidade dos produtos ou serviços prestados; i) Necessidades de instalações; j) Custos de produção, estocagem e depreciação; k) Empréstimos; l) Financiamentos m) Aplicação de recursos; n) Investimentos em marketing; o) Investimento em pesquisa e desenvolvimento; p) Recuperação judicial; q) Preço de venda dos produtos e serviços.

4. REFERÊNCIAS

4.1- Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)

ANTHONY, A. Atkinson, RAJIV, D. Banker, KAPLAN, Robert S. YOUNG, S. Mark. Contabilidade Gerencial. Tradução de André Olímpio Mosselman Du Chenovy Castro. São Paulo: Atlas, 2015. (impresso)

MARTINS, Eliseu. Contabilidade de Custos. 10^a Ed. São Paulo: Atlas, 2010. (impresso e/ou E-book)

IUDÍCIBUS, Sérgio de; MARTINS, Eliseu; GELBCKE, Ernesto Rubens; SANTOS, Arioaldo dos. **Manual de Contabilidade Societária:** aplicável a todas as Sociedades. FIPECAFI – Fundação Instituto de Pesquisas Contábeis, Atuariais e Financeiras. São Paulo: Atlas, 2013. (impresso e/ou E-book)

4.2- Complementares

FIANI, R. Teoria dos Jogos. São Paulo: Campus, 2003.

GRAMIGNA, M. R. M. Jogos de empresas e técnicas vivenciais. São Paulo: Makron Books, 1995.

KIRBY, A. 150 Jogos de treinamento. São Paulo: T&D Editora, 1995.

VICENTE, P. Jogos de empresas: A fronteira do conhecimento em administração de negócios. São Paulo: Makron Books, 2001.

SAUAIA, A.C.A, Gestão Simulada de negócios: uma visão estratégica de desempenho. Anais da SLADE – Sociedade Latino Americana de Estratégia. São Paulo, 1990.

**Aprovado na 383ª Reunião do Departamento
em 18/10/2016**

APROVAÇÃO DO CONSELHO ACADÊMICO