



**MBA EM
ESTRATÉGIA E INOVAÇÃO**

CEPPAD - UFPR

Jogos de Empresas

Gustavo Abib, Dr.

Guia didático

Introdução sobre como a disciplina será trabalhada:

A disciplina de Jogos de Empresas busca aplicar os diversos conhecimentos estratégicos desenvolvidos ao longo de todo o programa do MBA em Estratégia e Inovação. Por meio da simulação, vocês assumirão uma ou mais diretorias de uma empresa industrial e deverão tomar uma série de decisões táticas e estratégicas para a operação da empresa. Busca-se, com isso, trabalhar aspectos como análise ambiental, inteligência antecipatória, estratégia de precificação e distribuição, gestão de pessoas, entre outros.

O material didático dessa disciplina foi desenvolvido com o objetivo de apresentar os conceitos básicos e operacionais do simulador, incluindo o manual do aluno, a apresentação inicial e o guia de referência rápida. Alguns exercícios auxiliares serão propostos como forma de avaliação e de apoio à operacionalização do jogo de empresas.

Trabalharemos, neste módulo, temas como: a estratégia empresarial; decisões estratégicas e táticas; análises financeiras e mercadológicas; gestão de pessoas; produção e inteligência competitiva.

Essa disciplina ocorrerá no período de 09/02/2026 a 28/02/2026. Para tanto foi organizada da seguinte forma:

Quadro resumo das atividades:

Atividade	Pontuação	Data limite para envio
Semana 1		
1.1 Leitura do Manual		
1.2 Planejamento – equipe	10	12/02/2026
1.3 Decisão da primeira rodada - equipe	10	12/02/2026
Total de pontos	20 pontos	
Semana 2 - Em equipe		
2.1 Decisão segunda rodada	10	19/02/2026
2.2 Decisão da terceira rodada	15	22/02/2026
Total de pontos	25 pontos	
Semana 3 - Em equipe		
3.1 Decisão da quarta rodada	15	26/02/2026
3.2 Aula síncrona (decisões)	20	27/02/2026
3.3 Aula síncrona (decisões e apresentação)	20	28/02/2026
Total de pontos	55 pontos	

Por ser uma disciplina de simulação, ela não está dividida em unidades, e sim em rodadas. O curso tem, inicialmente, uma parte prática de análise ambiental e de desenvolvimento de estratégias, seguida da simulação. A avaliação da disciplina será feita por meio de exercícios individuais e em equipe, da regularidade e da qualidade da tomada de decisão, dos resultados alcançados e da apresentação dos resultados aos acionistas.

Objetivos da disciplina

Permitir aos alunos experimentar, de forma prática, o impacto de suas decisões estratégicas, táticas e operacionais no desempenho de uma organização. Por meio da gestão de empresas virtuais em cenários de mercado dinâmicos, busca-se desenvolver capacidades de análise de dados, de tomada de decisão sob incerteza, de trabalho em equipe e de visão sistêmica, aproximando os participantes dos desafios reais enfrentados por executivos em contextos empresariais complexos.

Temas abordados na disciplina

Planejamento estratégico, inteligência antecipatória, análise de cenários, indicadores de desempenho, BSC, análise de relatórios e tomada de decisão.

Fórum de Dúvidas

Durante todo o decurso da disciplina teremos um FÓRUM para tirar dúvidas. Postem suas dúvidas no fórum; eu as responderei o mais breve possível. Podem também enviar para o(a) tutor(a) que ela me encaminhará.

SEMANA 01: (09/02 – 15/02)

Esta primeira semana será dedicada à leitura do manual, à anotação dos custos envolvidos na simulação, à leitura do jornal do primeiro período, à resolução do exercício individual e à elaboração do planejamento estratégico da nova empresa. Também tomaremos a decisão do primeiro período.

ATIVIDADE N.1.1 – Leitura detalhada do Manual**ATIVIDADE N.1.2 – (10 pontos) Exercícios em Equipe**

Atividade Prática: Planejamento Estratégico do Negócio.

Arquivo: A estrutura encontra-se no anexo do Manual do Aluno (última página do Manual do Aluno)

Data para postagem: 12/02 (Quinta-feira)

As atividades deste exercício encontram-se no arquivo.

ATIVIDADE N.1.3 – (10 pontos) Tomada de decisão em equipe

Atividade prática: Preenchimento das decisões da PRIMEIRA rodada

Software: OGG IND (www.ogg.com.br – Simulador Estratégico Industrial)

Data limite para decisão: 12/02 (quinta-feira) – até as 23:55h.

Na primeira rodada as equipes devem tomar as decisões da Fase 01 e as decisões rotineiras – Fase 02 (produção, marketing, recursos humanos, compra de informações e finanças).

Nesta primeira etapa é necessário:

PRODUÇÃO (compra de módulos, compra de matéria prima, investimento em P&D (opcional);

MARKETING (contratação de vendedores – somente!!!);

RECURSOS HUMANOS (salário, benefícios (opcional) e treinamento (opcional);

COMPRA DE INFORMAÇÕES (opcional);

FINANCEIRO (escolha do banco, aplicação ou empréstimo (opcional)

APÓS TOMAREM AS DECISÕES, ANALISAR O RELATÓRIO “DEMONSTRATIVO PREVISTO”

SEMANA 02: (16/02-22/02)

Vencidas a etapa de planejamento do negócio e a decisão do primeiro período, iniciam-se as rodadas de simulação no Jogo de Empresas.

ATIVIDADE N.2.1 – (10 pontos) Tomada de decisão em Equipe

Atividade prática: Preenchimento das decisões da SEGUNDA rodada

Software: OGG IND (www.ogg.com.br)

Data limite para decisão: 19/02 (Quinta-feira) – até as 23:55h.

Após analisar os relatórios da primeira rodada, nesta segunda rodada as equipes devem tomar as decisões rotineiras (produção, marketing, recursos humanos, compra de informações e finanças). A diferença é que nesta etapa será programada produção e a precificação dos produtos.

Decisões:

- PRODUÇÃO (compra de módulos (opcional), compra de matéria prima, investimento em P&D (opcional) e planejamento da produção;
- MARKETING (precificação, quantidade de venda, investimento em publicidade e propaganda e política comercial sendo que todas estas decisões são por região. Opcionalmente pode-se contratar vendedores);
- RECURSOS HUMANOS (salário, benefícios (opcional) e treinamento (opcional);
- COMPRA DE INFORMAÇÕES (opcional);
- FINANCEIRO (escolha do banco, aplicação ou empréstimo (opcional)

APÓS TOMAREM AS DECISÕES, ANALISAR O RELATÓRIO “DEMONSTRATIVO PREVISTO”

ATIVIDADE N.2.2 – (15 pontos) Tomada de decisão em Equipe

Atividade prática: Preenchimento das decisões da TERCEIRA rodada

Software: OGG IND (www.ogg.com.br)

Data limite para decisão: 22/02 (domingo) – até as 23:55h.

Idem a atividade 2.1

SEMANA 03: (23/02 – 28/02)

Nesta semana continuam as decisões no simulador seguindo o mesmo roteiro da Atividade 2.1 e a aula presencial.

ATIVIDADE N.3.1 – (15 pontos) Tomada de decisão em Equipe

Atividade prática: Preenchimento das decisões da QUARTA rodada

Software: OGG IND (www.ogg.com.br)

Data limite para decisão: 27/11 (quinta-feira) – até as 23:55h.

Idem a atividade 2.1

ATIVIDADE N.3.2 – (20 pontos) AULA SÍNCRONA

Atividade prática: Decisões de algumas rodadas.

Data: 27/02 (sexta-feira).

ATIVIDADE N.3.3 – (20 pontos) AULA SÍNCRONA

Atividade prática: Decisões de algumas rodadas e apresentação dos resultados.

Data: 28/02 (sábado).

Bom trabalho a todos!