

I. Título: Programação de um Jogo de Empresas em Excel avançado.

II. Equipe

- a) Prof. Waldemar Hazoff Junior (responsável pelo projeto)
 - i. waldemar.hazoff@ifsp.edu.br
 - ii. Tel: (11) 99809- 0005

- b) Prof. Alberto Paschoal Trez (colaborador)
 - i. albertotrez@ifsp.edu.br
 - ii. Tel: (11) 99253-0808

- c) Aluno bolsista com conhecimento de Excel avançado ou equivalente.

- d) Aluno voluntário com conhecimento de Excel avançado ou equivalente (*).

(*)Caso não haja aluno voluntário interessado ou que atenda às exigências do Projeto, este não se inviabiliza por isto. O aluno voluntário poderá assegurar a otimização do Projeto e uma Qualidade Superior.

III. Público-alvo e número estimado de pessoas atendidas pelo projeto

Alunos do Campus São Roque dos Cursos de Bacharelado em Administração e Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio (80 alunos/ ano).

IV. Justificativa – em Administração é fundamental fomentar a visão sistêmica, compreendendo os impactos que determinada decisão impõe as diferentes áreas envolvidas no escopo da gestão. Estas decisões podem ser classificadas em operacionais e estratégicas envolvendo diferentes áreas funcionais da organização. Um ambiente simulado informatizado oferece agilidade a este processo, possibilitando ao estudante a prática sistematizada de decisões e previsão dos possíveis impactos. Desta forma o estudante planeja, declarando as expectativas de resultado a partir de suas decisões, tendo no ambiente informatizado respostas para as decisões tomadas que devem ser confrontadas com suas previsões. Há expectativa do exercício continuado das práticas de planejamento e análise de resultados, trabalhando a construção de significados. Uma ferramenta como a almejada por este Projeto pode fortalecer o processo de Ensino-Aprendizagem nos Cursos de Formação de Administradores, tanto no nível técnico quanto no Superior, além de desenvolver habilidades para a tomada de decisão.

V. Objetivos

– Objetivo geral: desenvolver a Programação de um Jogo de Empresas com a utilização de Planilhas como, por exemplo, o Excel avançado.

-Objetivos específicos: a) selecionar estudantes, bolsista e voluntário, que tenham conhecimento de Excel Avançado e que desejem se comprometer com o Projeto; b) capacitar os estudantes selecionados para que compreendam o Projeto a ser desenvolvido, o público-alvo, os objetivos e o método do Jogo de Empresas; c) desenvolver planilhas que permitam simulações, com base teórica e prática, visando a formação de estudantes na área da Administração; d) testar a Programação junto ao público-alvo; e) ajustar o Projeto em função dos resultados obtidos.

Os estudantes, bolsista e voluntário, serão responsáveis pela informatização do Jogo de Empresas em seus diferentes graus de dificuldade, devendo atender:

a) aos parâmetros previstos na formação dos egressos dos Cursos Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio e Bacharelado em Administração.

b) às solicitações previstas no modelo lógico de funcionamento do jogo desenvolvido pelos professores Waldemar Hazoff Jr., Alberto Paschoal Trez e Rogério Tadeu Silva, líder e colaboradores respectivamente, no Projeto de Ensino 2018-2020 (COMUNICADO N°05/2018 – DIRETORIA ADJUNTA EDUCACIONAL/SRQ: Título: Desenvolvimento de Jogo de Empresas como ferramenta Intra e Interdisciplinar).

VI. Metodologia: O Projeto de Ensino, mencionado no item V, constrói e valida o modelo interno e externo de um jogo de empresas. Isto significa criar uma situação empresarial, com diferentes graus de complexidade e dificuldade que tenha consistência lógica (modelo interno) e que tenha alinhamento com a literatura que apoia as lógicas de decisão previstas na literatura especializada (modelo externo). Cabe destacar que a dificuldade está na dosimetria das decisões. Exemplo simples: a literatura defende a necessidade maximização de lucros (diretriz genérica). No ambiente do jogo, suponhamos investimento de R\$ 500.000,00 em ambiente de oligopólio. Qual seria um retorno sobre este investimento que poderia ser considerado alinhado com a proposta de maximização?

Dentro deste contexto, o papel do bolsista, e do aluno voluntário, será desenvolver um Programa, baseado em pesquisa de conteúdo com o apoio dos docentes envolvidos, e em Planilhas, composto por um conjunto de oito sub-rotinas amarradas sistemicamente e parametrizadas pelo modelo interno definidos pelos professores anteriormente citados. Este conjunto de elementos, doravante identificados como parâmetros, compõe o conjunto de regras lógicas pelas quais as decisões dos estudantes são consideradas, gerando um conjunto de resultados impactados pelas decisões tomadas historicamente. Em posse dos resultados, devidamente analisados, os estudantes tomam novas decisões (novas entradas) que gerarão resultados (novas saídas) que serão impactados pelas decisões históricas adicionadas pelas decisões da rodada específica.

As atividades do bolsista e do voluntário, serão divididas em oito sub-rotinas gerenciais enumeradas na sequência:

1. Previsão de vendas
2. Previsão de compras
3. Previsão de capital de giro
4. Gerenciamento de preços
5. Homologação de fornecedores / materiais
6. Gestão de estoques
7. Gestão de pessoas (linha de frente e linha de fundo).
8. Relatório financeiro de resultados

VII. Componentes curriculares diretamente relacionados ao projeto.

No contexto, proposto por este Projeto, de treinamento dinâmico apoiado em jogo informatizado desenvolvido pelo bolsista e pelo voluntário, busca-se desenvolver competências gerenciais operacionais das áreas da Administração, relacionadas com componentes curriculares como Administração de Marketing, Finanças, Operações e Serviços, Logística, Recursos Humanos, Contabilidade e Economia.

VIII. Carga horária total e semanal do projeto (detalhar as atividades do bolsista, do responsável e dos demais membros, especificando a carga horária semanal individual de cada um no projeto)

Sub-rotinas	Previsão de horas semanais			
	Bolsista	Voluntário	Waldemar	Alberto
1. Previsão de vendas	20	10	1	1
2. Previsão de compras	20	10	1	1
3. Previsão de capital de giro	20	10	1	1
4. Gerenciamento de preços	20	10	1	1
5. Homologação de fornecedores / materiais	20	10	1	1
6. Gestão de estoques	20	10	1	1
7. Gestão de pessoas (linha de frente e linha de fundo)	20	10	1	1
8. Relatórios contábeis simplificados	20	10	1	1

Conjunto de atribuições:

- a) Bolsista: responsável por pesquisa teórica e pelo desenvolvimento das sub-rotinas, com base em Excel Avançado, com expectativa de concluir uma a cada mês num total de oito meses.
- b) Voluntário: responsável em apoiar o bolsista no desenvolvimento das pesquisas e das sub-rotinas previstas.
- c) Prof. Waldemar – definição do escopo e parâmetros de cada sub-rotina

d) Prof. Alberto – testes de cada sub-rotina

IX. Viabilidade de execução do projeto (descrever a infraestrutura física, pessoal e demais recursos necessários para a realização do projeto).

- a) Disponibilidade de um computador, provido da ferramenta Excel, com acesso à Internet.
- b) Um aluno Bolsista com conhecimentos de Excel avançado (programação) e um aluno voluntário, também com conhecimento de Excel Avançado, mas que não é imprescindível para o Projeto.

X. Resultados esperados

Informatização das oito sub-rotinas previstas no projeto.

XI. Cronograma de execução.

Sub-rotinas	Mês (2019)
1. Previsão de vendas	Abril
2. Previsão de compras	Maio
3. Previsão de capital de giro	Junho
4. Gerenciamento de preços	Julho
5. Homologação de fornecedores / materiais	Agosto
6. Gestão de estoques/testes	Setembro
7. Gestão de pessoas (linha de frente e linha de fundo)	Outubro
8. Relatórios contábeis simplificados/testes	Novembro