

**Evento:** XXV Seminário de Iniciação Científica

**ANÁLISE DO MÉTODO QUE O SIMULADOR COLISEUM ATRIBUI NA GERAÇÃO DE CONHECIMENTO DOS ACADÊMICOS DE ADMINISTRAÇÃO NO COMPONENTE DE JOGOS EMPRESARIAIS.<sup>1</sup>**

**ANALYSIS OF THE METHOD THAT THE COLISEUM SIMULATOR ATTRIBUTES IN THE GENERATION OF KNOWLEDGE OF ACADEMICS OF ADMINISTRATION IN THE COMPONENT OF BUSINESS GAMES.**

**William Rodrigo Dörr<sup>2</sup>, Cristiano Richliski Wiersbicki<sup>3</sup>, Vinicio Dischkaln Stolz<sup>4</sup>, Daniel Knebel Baggio<sup>5</sup>**

<sup>1</sup> Projeto de pesquisa realizado no curso de administração da Unijuí

<sup>2</sup> Acadêmico do curso de administração Unijuí

<sup>3</sup> Acadêmico do curso de administração Unijuí

<sup>4</sup> Acadêmico do curso de administração Unijuí

<sup>5</sup> Professor do curso de administração, orientador da pesquisa.

#### INTRODUÇÃO

O simulador Coliseum é um software de gestão empresarial desenvolvido no componente curricular de jogos empresariais na Unijuí que permite ao acadêmico gerenciar uma empresa virtual com dados reais de demanda de mercado, venda de mercadoria, formulação de preços, gestão de recursos humanos, entre outros fatores que de maneira geral podem ser definidos como uma total administração de uma organização. Como se trata de um jogo simulado, o acadêmico pode perceber os erros e acertos que está efetuando na sua tomada de decisão sem correr riscos financeiros reais. Esse software de gestão empresarial auxilia muito na geração de conhecimento e efetua um teste de como as habilidades e técnicas que um administrador deve conter estão sendo desenvolvidas.

Conforme Gramigna (1993, p, 4) os jogos podem ser definidos como “uma atividade espontânea, realizado por mais de uma pessoa, regida por regras que determinam quem vencerá. Como o jogo desenvolvido na software é uma simulação de gerenciamento de empresas, cabe ressaltar que existe diferenças entre jogos e a simulação. A simulação caracteriza-se por uma situação em um cenário simulado que representa modelos reais, podendo assim tornar possível reproduzir um cenário do cotidiano.

O objetivo desse estudo é verificar como os métodos utilizados na administração dessa empresa virtual disponibilizada pelo simulador Coliseum interferem e o que atribuem na geração de conhecimento no desenvolvimento de um profissional administrador preparado para encarar as dificuldades que o mercado empresarial real apresenta.

**Evento:** XXV Seminário de Iniciação Científica

## METODOLOGIA

Quanto à tipologia de trabalho, pode o mesmo ser considerado como uma pesquisa-diagnóstica, onde se procura explorar os jogos simulados e suas vantagens para os acadêmicos. Nesse estudo foram entrevistados 5 alunos que executam/executaram o componente curricular de jogos empresariais e tiveram a disposição a ferramenta software de gestão comercial Coliseum. Essa amostra de 5 acadêmicos que deram o aporte de dados para a referida pesquisa.

Segundo Roesch (1996, p.64) “a Pesquisa-diagnóstica propõe-se levantar e definir problemas, explorar o ambiente. O diagnóstico, normalmente, reporta-se a uma situação, em um momento definido.” Para contemplar a questão de pesquisa apresentada, o estudo tem caráter exploratório e descritivo visto que o intuito é analisar os resultados obtidos na aplicação dos jogos simulados em diferentes amostras por diferentes autores e seus benefícios, objeto de investigação desse estudo.

Segundo Richardson (1999, p.35), “a pesquisa exploratória tenta identificar possíveis relações causa-efeito, submetendo um ou mais grupos experimentais a um ou mais tratamentos e comparando o resultado obtido.” O caráter descritivo “tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população. Pode também estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza” (VERGARA, 2009, p.42).

Do ponto de vista de procedimentos técnicos, a pesquisa é bibliográfica, tendo sido feita com livros e artigos científicos, que de acordo com Vergara (2009, p.43) considera-se pesquisa bibliográfica aquela “desenvolvida com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral”. Quanto ao método da pesquisa utilizou-se o estudo de casos múltiplos, com o intuito de fortalecer e enriquecer a descoberta original, demonstrando a importância dos jogos simulados no desenvolvimento de diferentes competências.

Jogos simulados, podem ser caracterizados como “a tentativa de uma compreensão detalhada dos significados e características situacionais apresentadas pelos entrevistados, em lugar da produção de medidas quantitativas de características ou comportamentos” (RICHARDSON, 2007 p. 90). Na análise dos resultados foi utilizada a análise de conteúdo que segundo Richardson (2007 p. 224), “trata-se de compreender melhor um discurso, de aprofundar suas características (gramaticais, fonológicas, cognitivas, ideológicas e etc) e extrair os momentos mais importantes”. Portanto, deve basear-se em teoria relevante que sirvam de marco de explicação para as descobertas do pesquisador.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em análise ao que trata o simulador coliseum empregado no componente curricular de jogos empresariais, identificamos sua extrema importância no fator de aplicação do aprendizado, pois o mesmo retrata a realidade vivenciada na maioria das empresas.

Na opinião dos entrevistados o simulador instiga a desenvolver o extinto gerencial em meio as

**Evento:** XXV Seminário de Iniciação Científica

diferentes oscilações do mercado, pois nele são trabalhadas todas as funções presentes nas organizações, servindo como base para futuramente seguir o rumo certo quanto a tomada de decisões dentro das empresas.

A partir disso, conforme depoimento dos entrevistados, o desenvolvimento do jogo exhibe a uma realidade de venda de colchoes, onde precisa-se desenvolver todas as funções de uma empresa, desde as compras ao controle de estoque, no caso das compras permite aos acadêmicos diferentes opções de fornecedores com qualidades de produto distintas a fim de encontrar o melhor, ou mais indicado para tal estratégia de mercado alinhada; outro ponto ligado a gestão de pessoal é desde as contratações, demissões, treinamentos e todo tipo de encargos ligados ao mesmo; ainda outro ponto é o marketing, que no jogo permite a opção de escolha entre rádios, jornais, televisão ou outdoors, a fim de obter o maior público alvo atingido com o menor custo; Em seguida monta-se o preço de venda com base em todos os custos devidamente integrados e rateados em produtos, sofrendo ainda interações com o meio externo, o que diretamente ligada a variação de demanda de produto.

Contudo, a convivência com todo o meio nos da liberdade em montar diferentes estratégias, porem claramente nem sempre ocorre dentro do planejado, assim aprende-se com os erros e se fortalece com os acertos. Na opinião dos alunos, a aplicação do conhecimento gerado durante a trajetória já concluída no curso de administração desenvolve um respaldo essencial no desenvolvimento do jogo, essa aplicação é de extrema importância para agregar novas experiências e deixar o futuro administrador preparado para enfrentar o mercado real de negócios. Além disso, os erros que ocorrem no jogo servem de lição para o aluno sem o prejudicá-lo nas suas finanças reais como ocorreria se fosse administrar uma empresa sem ser simulada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir com o desenvolvimento desse estudo, que o software de gestão empresarial Coliseum é uma ferramenta que agrega muito valor ao componente de jogos empresariais disponibilizado pela Unijuí. Aplicando os conhecimentos adquiridos em outros componentes, os alunos conseguem verificar de que maneira as bibliografias estudadas ajudam na elaboração de estratégias para empresas no mercado.

Além disso, essa prática proporciona ao acadêmico novas experiências que agregam conhecimento e desenvolvimento das habilidades técnicas, humanas e até mesmo conceituais. A prática de uma gestão holística de uma empresa como proporciona esse software, faz com que o administrador entenda que para uma empresa ser de sucesso ele deve estar ciente de tudo o que acontece dentro da empresa, deve também entender e colocar em prática os conhecimentos adquiridos nas diferentes áreas de uma organização como a gestão de recursos humanos, finanças, estudo de mercado, análise dos ambientes, marketing, ou seja, tudo o que interfere no decorrer das atividades da empresa.

Ainda, o processo de atividades ditado conforme um jogo, onde se tem a competição entre

**Evento:** XXV Seminário de Iniciação Científica

participantes da turma, instiga aos acadêmicos maior desempenho e maior interesse no desenvolvimento das atividades, ditando um ritmo de geração de conhecimento bem elevado.

De maneira geral, pode-se dizer que esse componente juntamente com essa ferramenta utilizada, é de essencial importância para os acadêmicos e certamente os participantes convivem com novas experiências principalmente de mercado onde situações como crises financeiras ou bons momentos econômicos afetam diretamente o desempenho das empresas. Essas influências do meio externo existem muito no mercado de negócios real, onde se o gestor não estiver preparado para sinistros ou mudanças econômicas, pode-se colocar a saúde da organização em risco.

**Palavras-chave:** Simulador; Jogos; Conhecimento; Empresarial; Administrador.

REFERÊNCIAS

GRAMIGNA, Maria Rita M. Jogos de empresa. São Paulo: Makron Books, 1993. 138p.

RICHARDSON, R. Pesquisa social: métodos e técnicas. 3 ed. São Paulo: Atlas, 2007.

ROESCH, Sylvia Maria Azevedo. Projetos de estágio e de pesquisa em administração. São Paulo: Atlas, 1996.

VERGARA, Sylvia Constant. Métodos de coleta de dados no campo. São Paulo: Atlas, 2009.