

**Analysis  
&  
Decision Game**

**Process  
Simulator**

**Real Time  
Business Game**

**Serious Game**



**Serious Game** é uma Plataforma para capacitação de profissionais de todos os setores da empresa em Gestão de Negócios.

Trata-se de metodologia lúdica e inovadora com resultados positivos comprovados em mais de 30 empresas no Brasil e demais países da América Latina.

Os módulos que compõem a Plataforma são : **Analysis & Decision Game**, **Process Simulator** e **Real Time Business Game**, que podem ser aplicados em conjunto ou separadamente.

Todos os jogos são desenvolvidos de modo customizado para cada cliente e tema de sua escolha.

## 1. Analysis & Decision Game

Estimula a prática da tomada de decisão.

## 2. Process Simulator

Estimula o entendimento de processos e o trabalho em equipe.

## 3. Real Time Business Game

Estimula o entendimento de sistemas e o desenvolvimento de estratégias.

## **1. ANALYSIS & DECISION GAME - (Quiz na Internet)**

Metodologia de exercício lúdico para a melhoria do processo de tomada de decisão.

O jogo consiste em propiciar ao participante a oportunidade de se colocar em situações simuladas de negócio, que reproduzem o que se passa na realidade das empresas, para que ele possa exercitar-se, em ambiente virtual, no processo de tomada de decisão.

Durante o jogo são apresentadas mais de quarenta situações, e oferecidas três ou mais alternativas para cada uma delas, que exigem do participante uma tomada de decisão.

O desafio consiste em buscar a melhor alternativa, que ofereça a combinação ótima entre o menor risco e o maior benefício, ou o equilíbrio entre a menor perda e o maior ganho.

## Analysis & Decision Game

Por que os jogos são bem aceitos pelos participantes ?

Porque os mesmos são preparados com o objetivo de :  
Provocar, induzir, instigar. . . .capacitar a pessoa para a análise dos problemas, fazer a avaliação de risco e tomar a decisão considerando um ambiente de pressão constante.

Por que o Formato desperta o interesse dos participantes ?

Por que o QUIZ é animado - com ilustrações, figuras e textos, sob medida para cada empresa e tema escolhido, com duração aproximada de 40 minutos para ser praticado individualmente em computador.

Jan Feb Mar Abr Mai Jun Jul Ago Set Out Nov Dez

Muito bem, esse Joint Venture era mesmo necessário para nossa empresa.

Isso não nos afeta muito.

Estamos desapontados com a perda potencial de postos de trabalho

Isso não vai nos causar muito impacto.

Isso nos faz acreditar que essa empresa não leva a sério seu compromisso com os direitos humanos.

ACIONISTAS

COMUNIDADE

FUNCIONÁRIOS

CONSUMIDORES

MÍDIA

★ ★ ★ ★

**THE DECISION POST**

Violação dos Direitos Humanos nas empresas do Centro Oeste

US Comercial

2.1000

2.1000

Salvar Jogo

Continuar

Olá João. Aqui é João Expedito, Gte. de Logística de Distribuição.

Você não vai acreditar, mas foi noticiado pela imprensa que os novos tipos de abridores de lata vendidos em nossas lojas estão sendo utilizados para violar máquinas automáticas de vendas (quiosques). Custaria muito retirá-los do mercado e nossos clientes não ficariam nada satisfeitos com essa medida. Não é uma exigência legal, pois os abridores têm sido adulterados pelos próprios criminosos.

Devemos manter esse item nas prateleiras?

Mantenha-os nas prateleiras, mas dê início a um processo de desenvolvimento visando a alternativas e modificações no abridor.

Mantenha os abridores nas prateleiras. Se a situação se agravar, o governo ou a polícia é que vão dizer-nos o que fazer.

Retire os abridores das prateleiras imediatamente.



## 2. PROCESS SIMULATOR

O objetivo do jogo PROCESS SIMULATOR (Simulador de Processos) é exercitar a análise de processos, a identificação de problemas potenciais, a prática de gestão, a negociação entre os pares, o trabalho em equipe e a elaboração de estratégias de negócio.

O jogo induz o participante a responder às seguintes questões:

- *De que modo meu comportamento e minhas decisões impactam nos resultados da empresa?*
- *Qual é minha contribuição para o êxito do negócio?*

No jogo, os processos são representados na forma de diagrama de blocos, que simbolizam também ciclos, etapas e funções de toda a cadeia.

A aplicação se dá em grupos de três a quatro participantes por mesa, em sala de aula com três a seis grupos, e duração aproximada de dez horas.

A dinâmica do jogo faz emergir um ambiente no qual o participante se sente revestido da função de gestor da empresa virtual, em meio a um clima de competição com as demais. Ao final do jogo, a simulação gera um painel no qual podem ser visualizados o resultado global atingido pelos grupos e a troca de experiência, entre os participantes de todos os grupos, sobre as situações por eles vivenciadas nessa simulação.

## SEQUÊNCIA DO JOGO

1. **Análise do problema:**  
São apresentadas quarenta ou mais situações / problemas que exigem do participante uma tomada de decisão.
2. **Pressões internas e externas:**  
A cada passo do jogo surgem notícias, boatos e informações relacionados com o tema escolhido.
3. **Escolha da alternativa:**  
São apresentadas três alternativas em cada situação para auxiliar na tomada de decisão.  
O participante também poderá criar sua própria alternativa.
4. **Avaliação do risco:**  
Cada alternativa proposta força o participante a avaliar riscos.

## SEQUÊNCIA DO JOGO

5. **Tomada de decisão :**  
O jogo não permite recuo ao participante, forçando-o a optar por uma das alternativas, o que caracteriza o processo da tomada de decisão.
6. **Análise do Impacto da decisão :**  
Após cada decisão tomada é apresentado o impacto provocado nos diversos públicos de interesse (stakeholders) e/ou nos Indicadores de Desempenho (KPI's).
7. **Avaliação do resultado :**  
Ao final do jogo é mostrado em gráficos e tabelas, os resultados das decisões tomadas com os percentuais de acertos e textos explicativos (revista).
8. **Feedback:**  
Textos e referências bibliográficas podem ser acrescentados ao final do exercício (revista) para reforçar os pontos passíveis de melhoria que foram identificados durante o exercício.



## Roteiro do Processo de Criação:

- Mapeamento do processo - process mapping
- Levantamento de dados históricos - um ou mais anos
- Seleção das informações mais relevantes - screening
- Montagem da história - case
- Análise do conteúdo - pelo Cliente
- Correções e ajustes
- Validação no idioma - português, english, español
- Piloto para a crítica - dois times (aderência)
- Preparação / impressão do material para aplicação
- Aplicação - prática em sala de aula
- Feedback: resultados e correções

## Aplicação dos Jogos:

- Segurança Industrial - SHEQ
- Conhecendo o negócio
- Produção Industrial (Manufatura)
- Sistema Financeiro (Bancos)
- Negócio Varejo (Supermercados)
- Marketing e vendas
- Planejamento estratégico
- Estilo de administração
- Seleção de pessoal
- Logística de distribuição e de produção
- Prestadoras de serviço
- Agência de Notícias
- Assistência Técnica
- Prevenção de Perdas
- Gerenciamento e Implantação de Projetos



### **3. REAL TIME BUSINESS GAME (na Internet)**

Trata-se de um Jogo de Empresas para ser exercitado na Internet em tempo real por tempo / período indeterminado, sem limite para o número de participantes.

O Jogo foi desenvolvido com base em um aplicativo de ERP o que lhe confere forte aderência à realidade financeira e contábil das empresas.

Foi desenhado para proporcionar um ambiente dinâmico e pró-ativo a gerentes diretores e responsáveis de diferentes áreas funcionais da empresa apresentando-lhes situações nas quais a necessidade de inovar é um elemento básico.

O Jogo é periodicamente acompanhado por um instrutor que supervisiona as decisões tomadas pelas equipes, responde às dificuldades de manipulação do software, encaminha orientações sobre os resultados obtidos por cada equipe e elabora relatórios sobre estratégia para a consideração e avaliação de cada equipe, em relação às decisões que estão sendo tomadas.

O instrutor atua como um consultor externo de cada empresa virtual.



## Empresas que já fazem uso dessa Metodologia

- \* Inapel
- \* Macron
- \* Banco Itau
- \* Kibon
- \* Bunge Fertilizantes
- \* Vale
- \* Flint Ink
- \* Camargo Correia
- \* DHL
- \* Telefonica
- \* Uninove
- \* Universidad de Madrid

**Reportagem de capa da Revista MELHOR -  
Gestão de Pessoas da ABRH – agosto de 2009**

**“Não é brinquedo não . Vistos antes  
como apenas diversão juvenil, os games  
se transformam em ferramentas para o  
RH oferecer *Treinamento aos  
colaboradores* ”**



## Reportagem de capa da Revista MELHOR - Gestão de Pessoas da ABRH – agosto de 2009

““A Bunge Fertilizantes, por sua vez, passou a usar esses programas em 2005, elaborados em conjunto com a Eureka Oficina de Ideias. O intuito foi aperfeiçoar os programas de desenvolvimento de líderes e o programa de trainees. Segundo a gerente de treinamento e desenvolvimento da Bunge Fertilizantes, Cristina Oliveira, foram necessários três meses para o desenvolvimento do projeto piloto. No primeiro caso (desenvolvimento de líderes), a ferramenta proporciona aos participantes a oportunidade de administrar uma companhia visualizando diversos processos. Para os trainees, traz a chance de conhecer a corporação como um todo e não só algumas áreas. "O jogo facilita a conexão com o dia a dia da empresa. Em formato de grupos multifuncionais são simuladas situações críticas, que proporcionam uma oportunidade única de conhecer as necessidades de cada área", analisa.



## Reportagem de capa da Revista MELHOR - Gestão de Pessoas da ABRH – agosto de 2009

A diretora de RH da Bunge Fertilizantes, Marisa Thurler, relata que 500 funcionários já participaram desses programas. "O índice de satisfação é alto. O aprendizado torna-se mais fácil pela forma envolvente do jogo, o que contribui para que os participantes tenham uma visão mais ampla dos negócios", conclui.""



## *NOSSO CONTATO*

### ***QPC CONSULTORIA INDUSTRIAL & REPRES.***

*END. : RUA DÁRIO MURARI, 16 SALA – 01 V. RIO BRANCO*

*CIDADE : JUNDIAÍ – SP CEP – 13.215-350*

*TELEFONE : (011) 4522-7284 / 4497-0145*

*E-mail : [qpc@qpcconsultoria.com.br](mailto:qpc@qpcconsultoria.com.br);*

*Skype : [qpc\\_consultoria](#)*

*SITE : [WWW.QPCCONSULTORIA.COM.BR](http://WWW.QPCCONSULTORIA.COM.BR)*

*CONTATO : ENG. IVANDO ANTUNES DOS SANTOS*