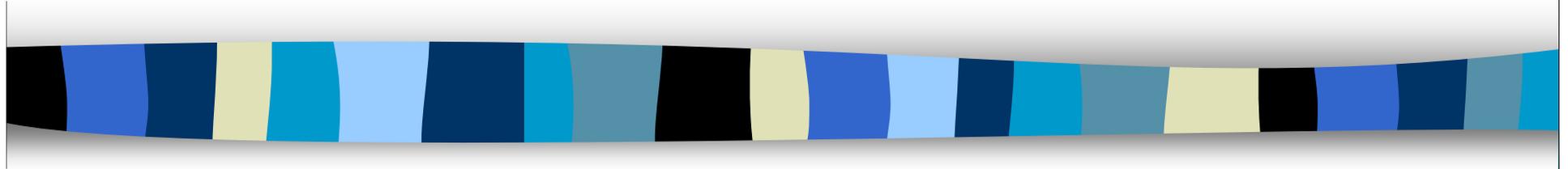
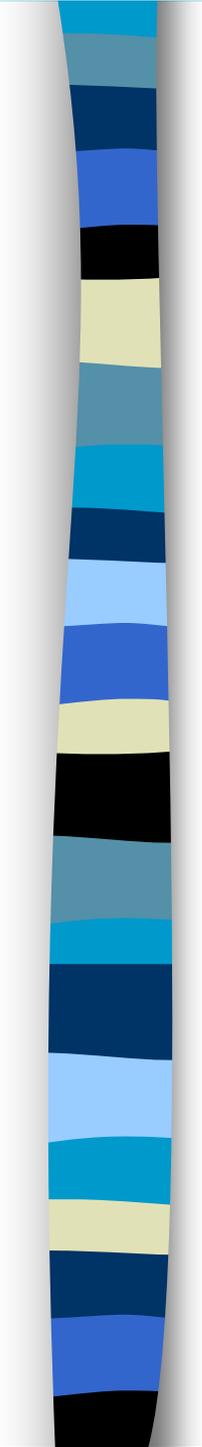


SISTEMA PARA A FORMAÇÃO DE EQUIPES EM JOGOS DE EMPRESAS

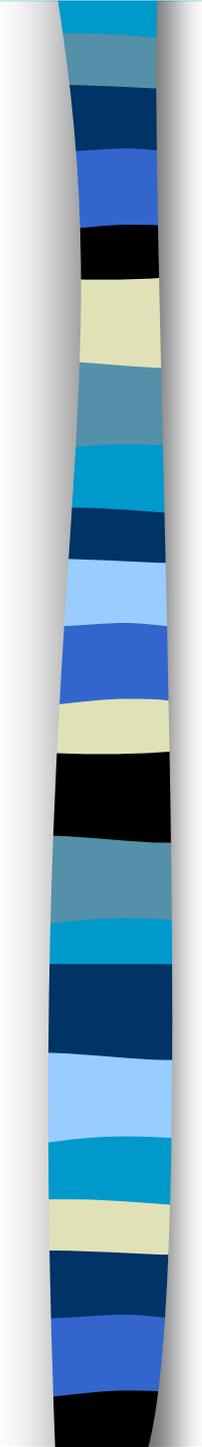


ACADÊMICA:ROBERTA LARISSA P. DOS SANTOS
ORIENTADOR:MAURÍCIO CAPOBIANACO LOPES
BLUMENAU/2000



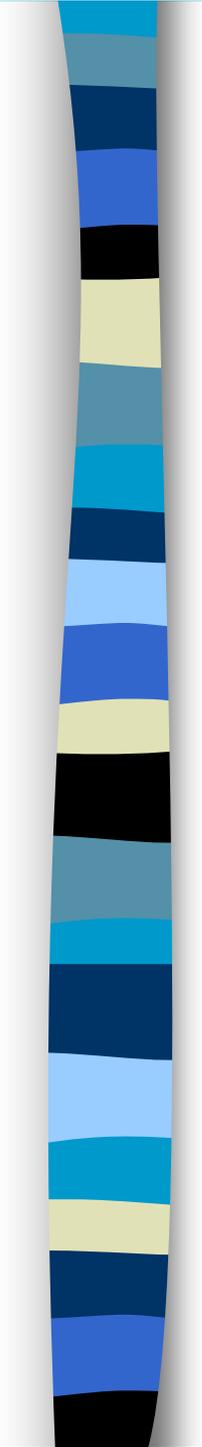
ROTEIRO

- OBJETIVO
- INTRODUÇÃO
- JOGOS DE EMPRESAS
- FORMAÇÃO DE EQUIPES
- DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO
- CONCLUSÕES



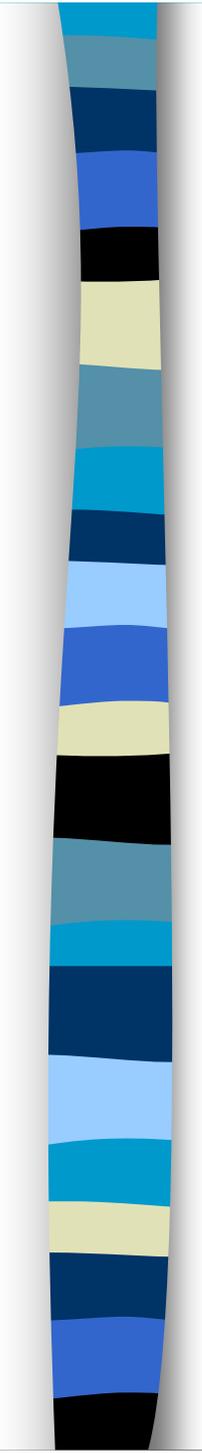
Objetivo

Desenvolver um protótipo de software para formar equipes em Jogos de Empresas, visando automatizar o processo, uma vez que ele é feito manualmente, acarretando em grande perda de tempo e imprecisão na formação das equipes.



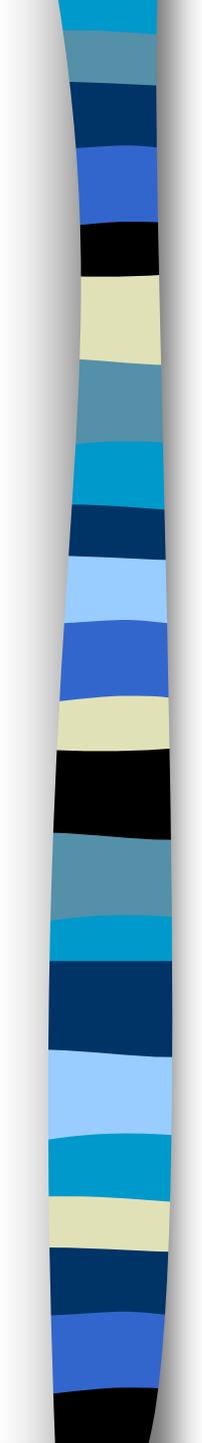
INTRODUÇÃO

- O mundo está diante de novos desafios
- Criação de técnicas que propiciem aos indivíduos experimentarem diferentes situações
- Uma destas técnicas são os Jogos de Empresas
- Estimulam as pessoas a testarem suas habilidades



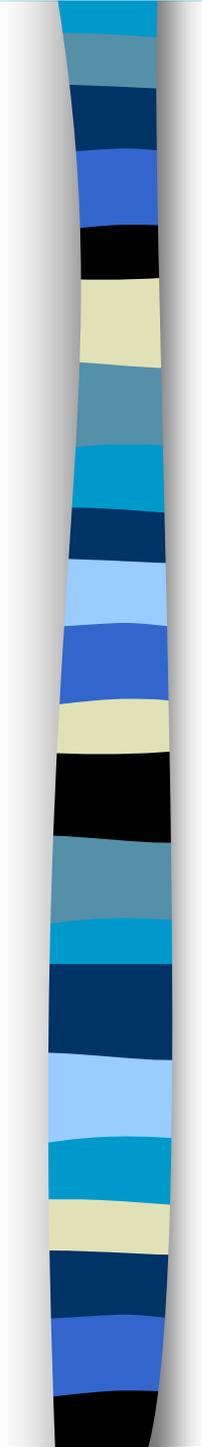
INTRODUÇÃO

- A ênfase nos JE não deve se ater somente à tecnologia utilizada, mas no aproveitamento dos participantes.
- O primeiro e importante passo é o processo de formação das equipes.
- Atualmente, as equipes são formadas sem nenhum critério específico, desconsiderando desta forma as habilidades pessoais.



Jogos de Empresas

- Modelos utilizados para treinamento de pessoas;
- Finalidade formar profissionais;
- Os participantes apresentam aumento de conhecimento;
- Facilidade de integrarem na empresa os dados disponíveis na memória;
- Na FURB são utilizados o JE Virtual e o JE Líder.

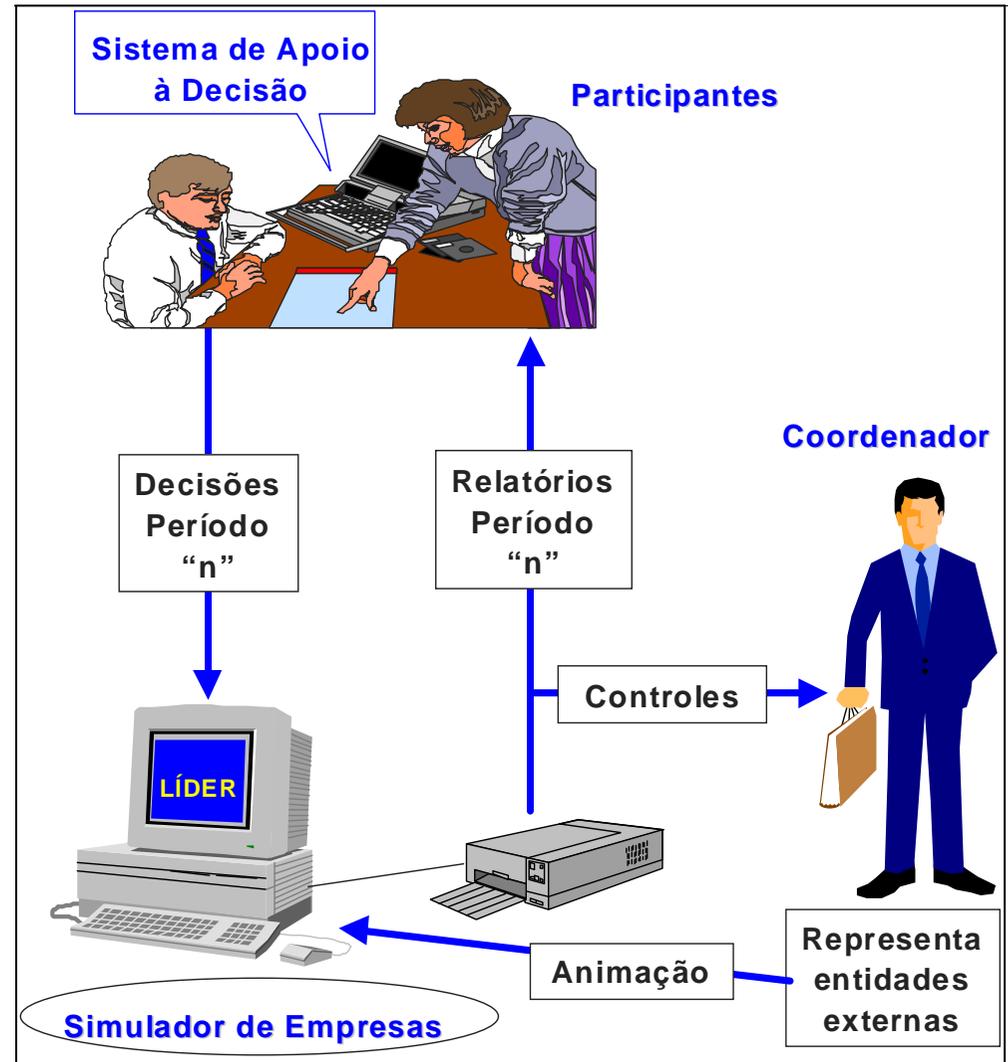


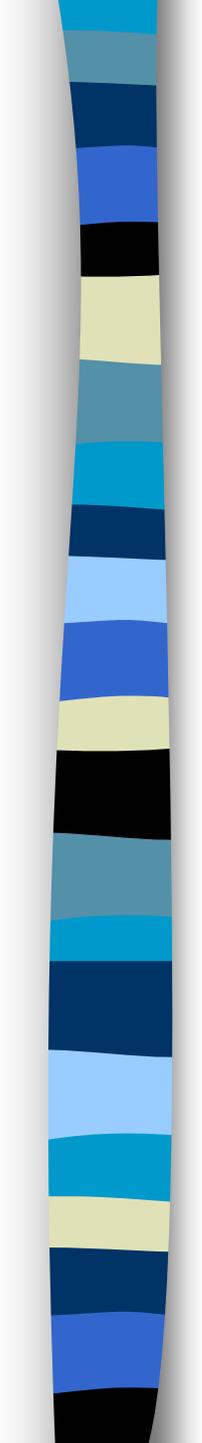
Objetivos dos Jogos de Empresas

- Treinamento (habilidades, experiências);
- Didático (conhecimento de diferentes áreas empresariais);
- Pesquisa (descobrir soluções empresariais).

Fases dos Jogos Empresariais

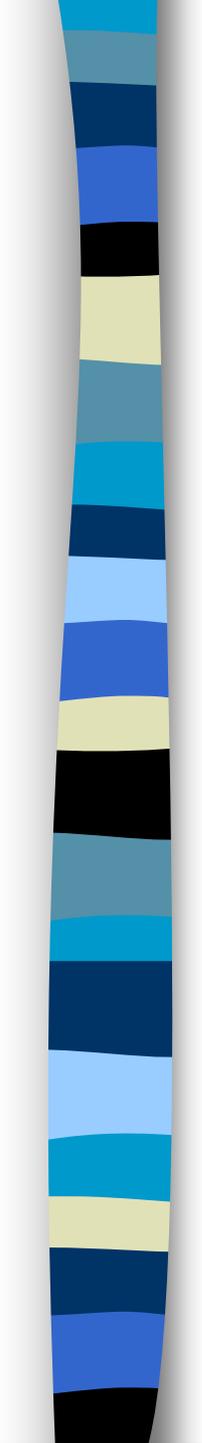
- Preparatória
- Repetitiva
- Encerramento





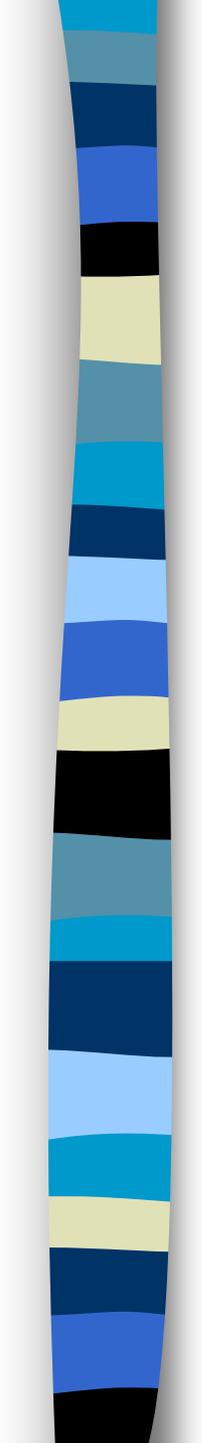
Trabalhos de Conclusão de Curso

- *Jogo de Empresas para a área comercial:* ocupação física, política de marketing e de pessoal, formação de preços, entre outros.
- *Protótipo de um sistema de apoio a decisão para o planejamento e controle da produção:* simula a programação dos pedidos de produção e a eficiência das máquinas e o tempo de produção de cada pedido. Utilizado no JE Virtual, sendo deixado de lado após modificações na estrutura do JE Virtual



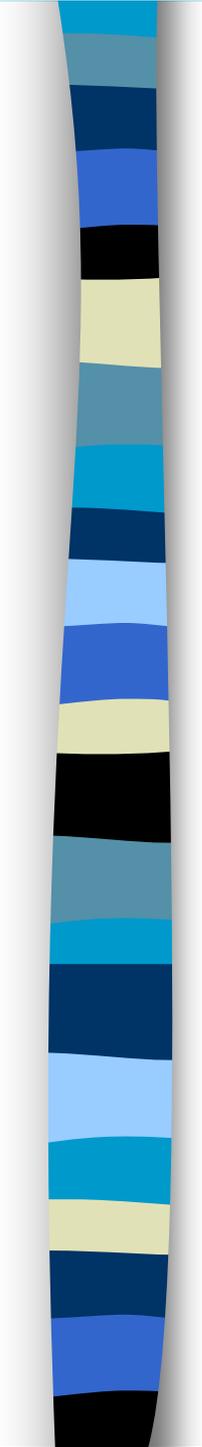
Trabalhos de Conclusão de Curso

- *Redes Neurais aplicadas ao sistema de informações do JE Virtual: auxilia os participantes dos treinamentos baseados em JE. É utilizado até hoje para o desenvolvimento de sistemas de apoio à decisão aos participantes do jogo.*
- *Desenvolvimento de um protótipo de empresa virtual para o uso via Internet: desenvolvimento do JE Virtual em páginas HTML.*



Trabalhos de Conclusão de Curso

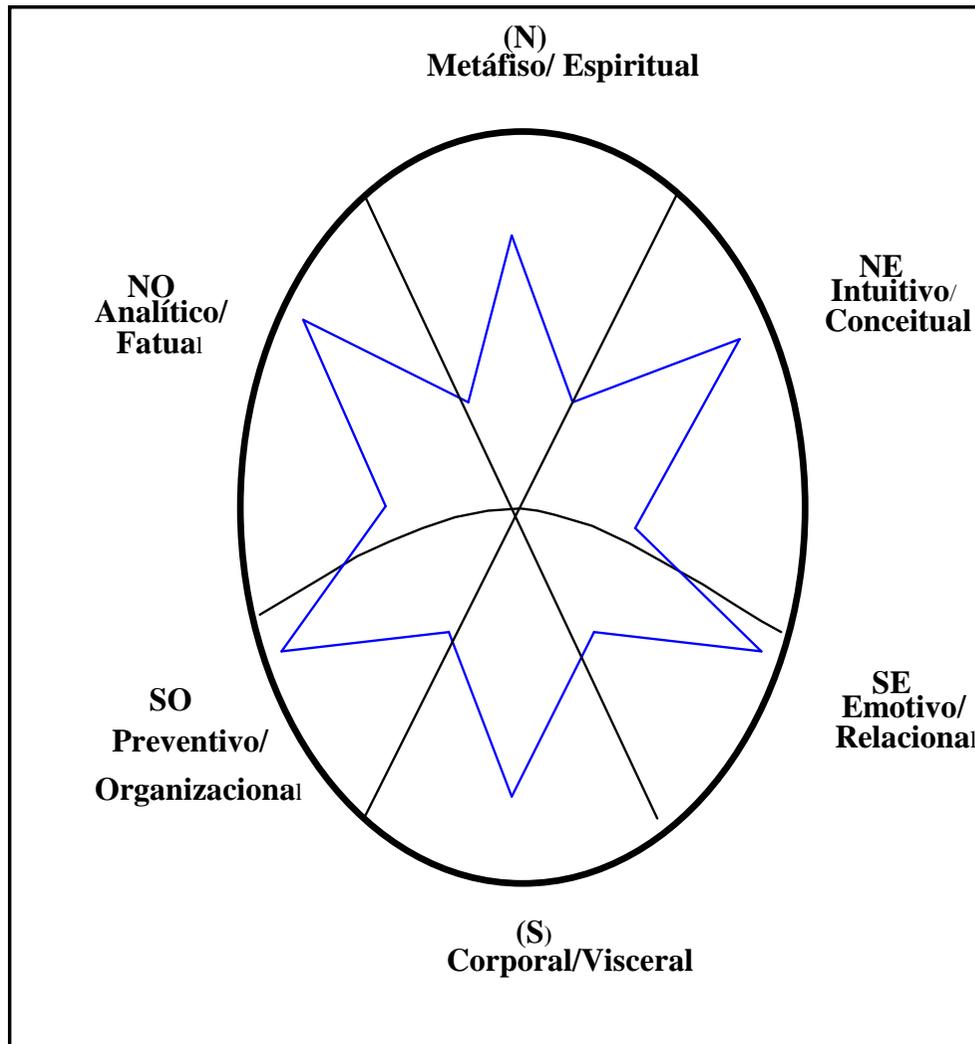
- *JE Líder em ambiente Cliente/Servidor:* verificou-se a performance do Líder em um ambiente Cliente/Servidor;
- *Sistema de apoio à decisão para previsões genéricas utilizando técnicas de Data Mining:* auxilia a tomada de decisões através de um sistema de apoio a decisões, para efetuar previsões genéricas.



Formação de Equipes

- Processo dinâmico e extremamente complexo;
- Necessário o estabelecimento de objetivos;
- Fases são filtros seletores;
- Furb: utiliza o diagnóstico de aptidões dominantes.

Dimensões das Aptidões Cerebrais



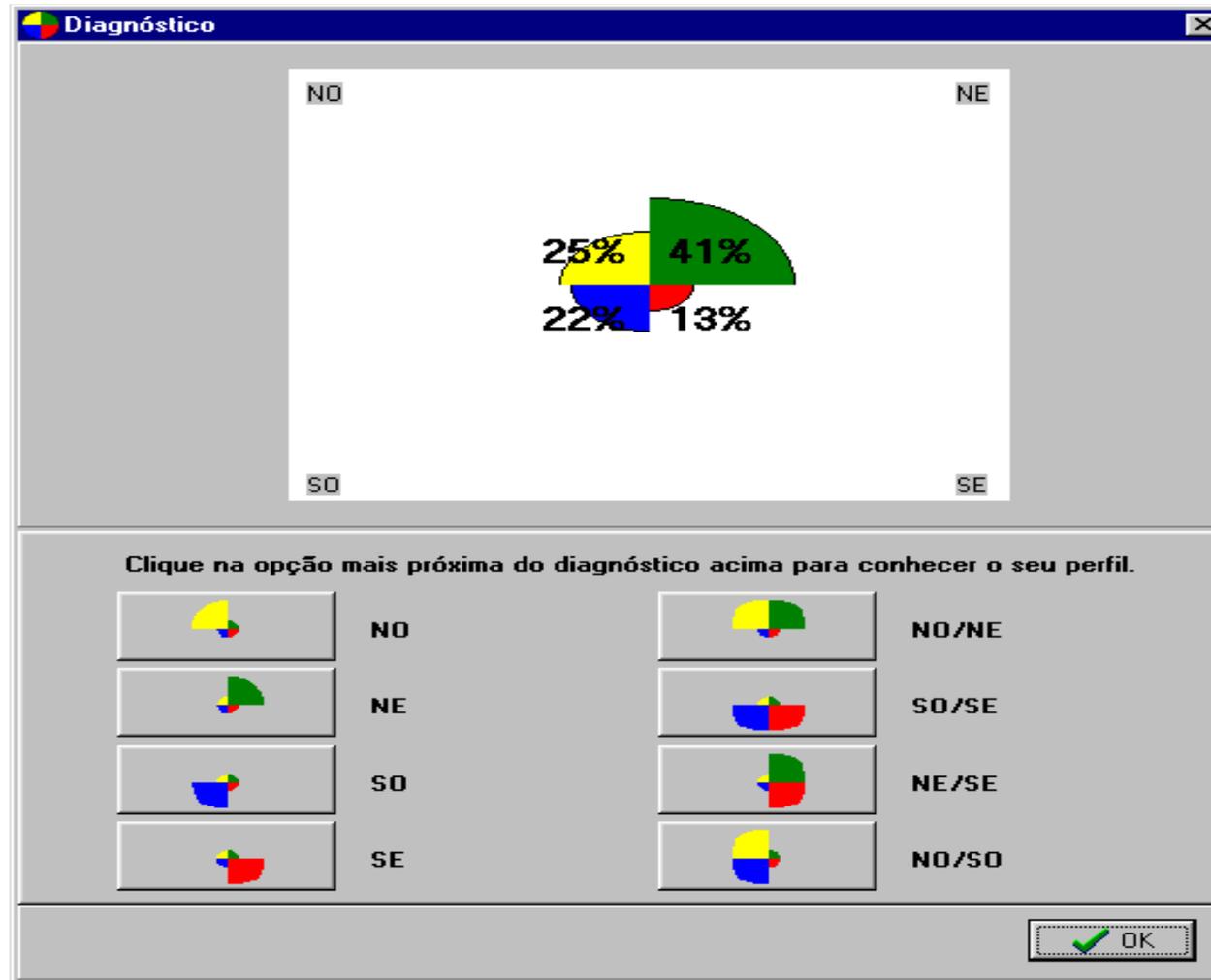
- N: espiritualidade pura
- S: selvagem
- diagnóstico para verificar o modo de pensar de cada indivíduo
- sintonia estabelecida, barreiras de comunicação rompidas

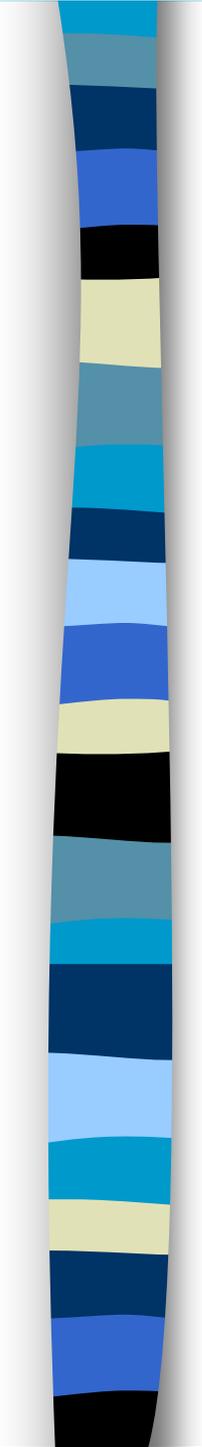
Diagnóstico de Aptidões



Tela principal

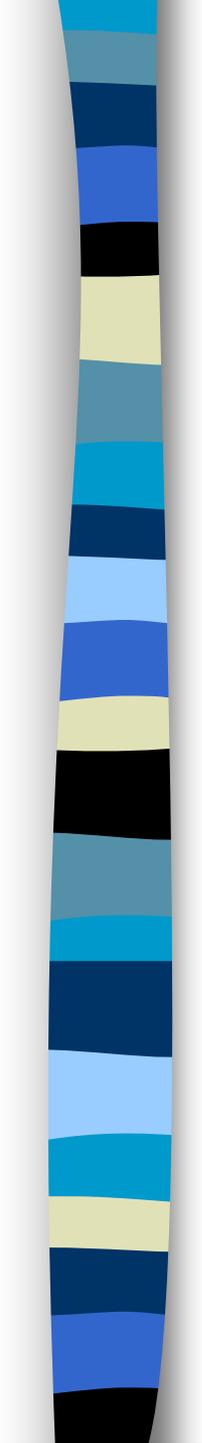
Tela diagnóstico final





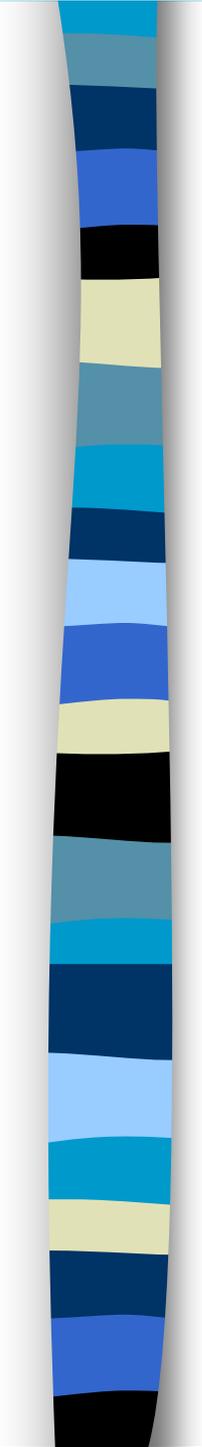
Desenvolvimento do protótipo

- Utilizou-se algumas das etapas existentes na prototipação de sistemas.



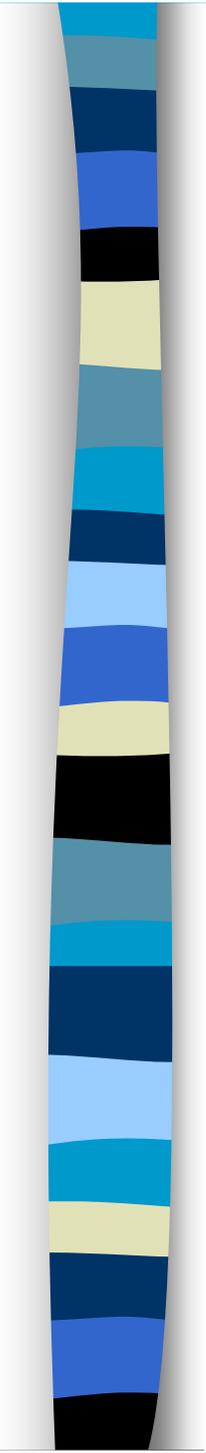
Exame de viabilidade do protótipo

- Objetivo: informatização na decisão da escolha dos integrantes das equipes.
- A escolha é o resultado das perguntas feitas no sistema Aptidões, que permite verificar o quadrante do cérebro mais desenvolvido.
- A combinação de diferentes quadrantes proporciona um equilíbrio entre as pessoas que formam as equipes.



Exame de viabilidade do protótipo

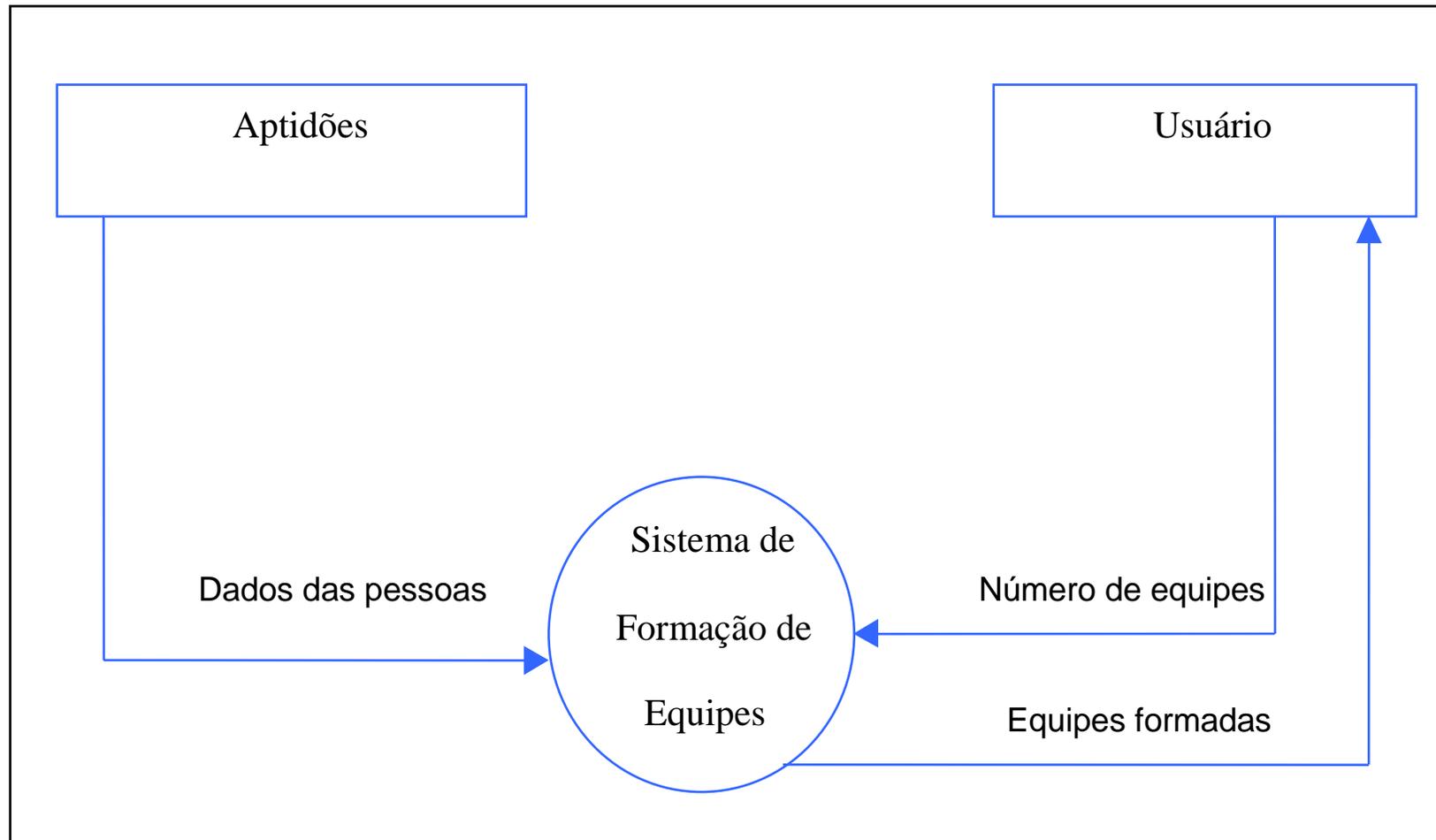
- A formação das equipes leva em conta principalmente o quadrante mais desenvolvido do cérebro, e variáveis como: o sexo do participante, conhecimento em informática e cargo exercido na empresa.
- Quando não é possível satisfazer a todos os critérios, o sexo passa a ser a prioridade.

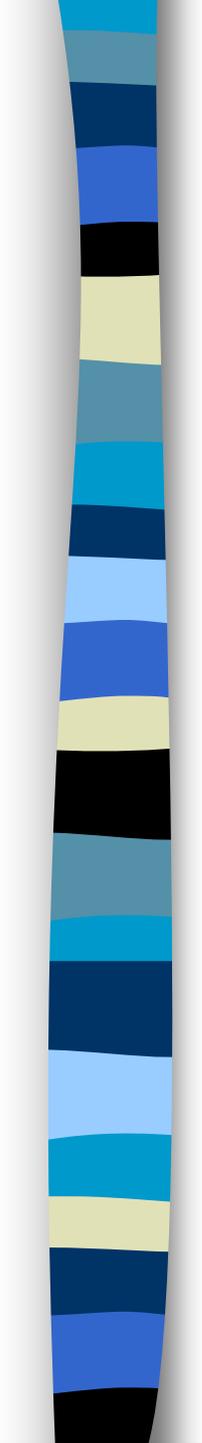


Exame de viabilidade do protótipo

- A formação correta acarreta em um melhor desenvolvimento das atividades nas corporações;
- Ambiente de programação: Delphi;
- Plataforma de hardware: equipamentos compatíveis com PCs em ambientes Windows 95 ou superior.

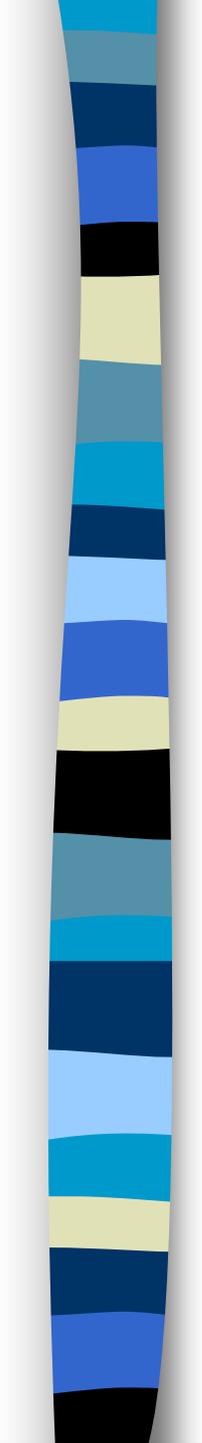
Identificação das necessidades e requisitos





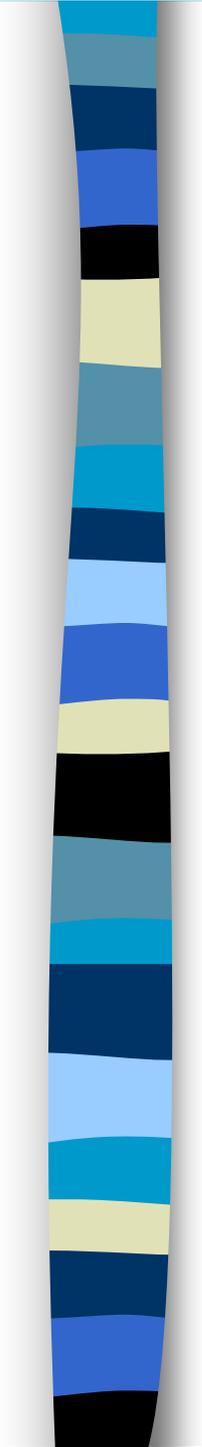
Identificação das necessidades e requisitos

- Criar 4 listas de perfis: NO, NE, SO, SE
- Criar listas de acordo com o número de equipes;
- Criar listas de perfis em ordem decrescente: as pessoas com perfil maior devem ser alocadas primeiro;
- Definir a ordem de uso das listas de perfis: inicia-se sempre da menor lista;



Identificação das necessidades e requisitos

- Calcular o número máximo de homens, mulheres, de pessoas com e sem conhecimento em informática e de pessoas em cada cargo (M, F, P, O);
- Alocar participante de acordo com o sexo, conhecimento em informática e cargo.
- Passar para a próxima lista de perfis



Conclusões

- A informatização das equipes tornou-se viável;
- O processo tornou-se informatizado e preciso;
- Ferramentas adequadas;
- Metodologia de prototipação, tornou o desenvolvimento mais prático.