



Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

FESPSP

PROGRAMA DE DISCIPLINA – 02/2010

**I. IDENTIFICAÇÃO**

<b>DISCIPLINA</b>	<b>Lógica e Teoria da Decisão</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>72 horas aula</b>
<b>CURSO</b>	<b>Graduação em Administração</b>	<b>SEMESTRE</b>	<b>5º Semestre</b>
<b>PROFESSOR</b>	<b>Gilberto R. Schweder</b>	<b>TITULAÇÃO</b>	<b>Mestre</b>

**II. OBJETIVOS**

Discutir e entender conceitos sobre o processo decisório e de negociação nas organizações, associando três abordagens conceituais: da Teoria da Decisão, do formalismo Lógico e da Teoria dos Jogos.

**III. EMENTA e CONTEÚDO SELECIONADO**

Demonstrar a importância do raciocínio quantitativo e formal e o conhecimento das regras do raciocínio lógico. Instigar a discussão sobre os processos de tomada de decisão com múltiplos objetivos e critérios. Estabelecer comparações entre o processo racional e lógico de tomada de decisão com a aplicação da Teoria dos Jogos nos negociações e decisões empresariais.

- O âmbito da lógica. Argumento. Inferência. Dedução. Indução.
- Tomada de decisão: cenários, modelos, atores. Métodos e modelos aplicáveis ao processo decisório.
- Heurísticas Decisórias e vieses motivacionais nos processos decisórios.
- Teoria dos Jogos: conceitos, limites, estratégias, racionalidade x irracionalidade.

**IV. METODOLOGIA**

A metodologia está estruturada a partir de aulas expositivas, leitura de materiais didáticos e bibliográficos, exercícios e análise de casos.

**VI. AVALIAÇÃO**

A disciplina contará com duas provas e estudos de casos desenvolvidos em sala de aula. A média final (MF) será obtida pela seguinte média ponderada:

$$MF = [\text{prova 1 (peso 4)} + \text{prova 2 (peso 4)} + \text{exercícios (peso 2)}] / 10$$

Aqueles que não obtiverem média final maior ou igual a sete (7,0), farão o exame final. A nota de exercícios também está associada com a participação nas aulas expositivas e pelo desempenho e resolução correta dos estudos de casos

**VII. BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA**

1. BÉRNÍ, Duílio de Avila. **Teoria dos jogos: jogos de estratégia, estratégia decisória, teoria da decisão**. Rio de Janeiro : Reichmann & Affonso Ed., 2004.
2. MOREIRA, D. A. **Pesquisa Operacional: curso introdutório**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.
3. SOARES, Edvaldo. **Fundamentos de lógica: elementos de lógica formal e teoria da argumentação**. São Paulo : Atlas, 2003.

**VIII. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

- BAZERMAN, M. H. **Processo decisório: para cursos de administração e economia**. . 5ª edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.
- SHIMIZU T. **Decisão nas organizações**. 2ª edição. São Paulo: Atlas, 2006

**IX. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES**

<b>semana-data</b>	<b>1º SEMESTRE / 2009</b>
01ª – 04/02	Apresentação do curso e critérios adotados. Decisões: conceitos e aplicações.
02ª – 11/02	Metodologia e processos de tomada de decisão. Cenário, modelos, simulação e indicadores de resultado.
03ª – 18/02	Elementos fundamentais da teoria de decisão. Decisão tomada risco. Decisão tomada sob incerteza.
04ª – 25/02	Elementos fundamentais da teoria de decisão. Árvore de Decisão. Aplicações.
05ª – 04/03	Pesquisa Operacional no suporte ao processo decisório. Conceitos e campo de aplicação.
06ª – 11/03	Pesquisa Operacional no suporte ao processo decisório. Conceitos e campo de aplicação.
07ª – 18/03	Lógica: conceitos e aplicações associadas com o processo decisório.
08ª – 25/03	Lógica: conceitos e aplicações associadas com o processo decisório.
09ª – 08/04	Lógica: conceitos e aplicações associadas com o processo decisório.
10ª – 15/04	Prova 01
11ª – 22/04	Vistas de Provas. Teoria da decisão e negociação: heurísticas decisórias
12ª – 29/04	Teoria da decisão e negociação: heurísticas decisórias
13ª – 06/05	Teoria dos jogos: conceitos e aplicações.
14ª – 13/05	Teoria dos jogos: conceitos e aplicações.
15ª – 20/05	Teoria dos jogos: conceitos e aplicações.
16ª – 27/05	Prova 02
17ª – 10/06	Vistas de prova e revisão de notas.
18ª – 17/06	Prova substitutiva. Revisão geral para exame.
19ª – 24/06	Exame Final