



PROPOSTA DE TRABALHO

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROPONENTE:

NOME: Emanuela Bulhões Nunes Argôlo - Empreender Cursos Dinâmicos

CNPJ: 30.337.615/0001-79

CPF: 876562995-72

RG: 07477413-10

CIDADE/ESTADO: Ilhéus-BA

TELEFONE: (73) 99181-6144

E-MAIL: emanuela_nunes@yahoo.com.br

CARGO/FUNÇÃO: Instrutora/ professora

TITULAÇÃO: Especialista

Coach e Master Player

2. IDENTIFICAÇÃO DA PROPOSTA:

2.1. TÍTULO: WORKSHOP: Utilizando dinâmicas e jogos para o processo seletivo

2.2. RESUMO: Este Workshop tem como objetivo demonstrar que o uso de gamificação no recrutamento e seleção de talentos é uma tendência cada vez maior e que consiste no uso de mecânicas e práticas de jogos em ambientes corporativos. Essa metodologia permite que as dinâmicas abranjam mais áreas do conhecimento e desafiem o candidato de forma mais ampla.

2.3. PERÍODO DE DURAÇÃO:

4 horas

2.4. LOCAL DE REALIZAÇÃO:

Faculdade Madre Thaís

2.5. CLIENTELA ENVOLVIDA: alunos dos cursos de Administração e Recursos Humanos, funcionários do setor de RH, empresários e todos aqueles que se interessam por uma maneira mais dinâmica de executar um processo seletivo.

2.6. ÓRGÃOS PARTICIPANTES:

FMT e Empreender Cursos Dinâmicos

TAXA DE INSCRIÇÃO: R\$ 180,00

Para alunos FMT de qualquer curso: 150,00

LOCAL DE INSCRIÇÃO:

Faculdade Madre Thaís

3. DETALHAMENTO DA PROPOSTA:

Explicação sobre como todos aqueles que trabalham com o processo seletivo precisam estar atualizados com essa maneira mais eficaz de executar o processo.

Viabilidade: O Workshop só iniciará com o mínimo de 7 participantes.

3.1. OBJETIVO(S)

- Conscientização sobre as novas formas de processo seletivo.
- Proporcionar visibilidade sobre as diversas possibilidades do uso de gamificação em um processo seletivo.
- Demonstração de modelos de jogos e dinâmicas

3.2. JUSTIFICATIVA

O processo seletivo é uma área fundamental para o departamento de Recursos Humanos. Para que seja um trabalho bem feito, os responsáveis precisam se certificar por meio de entrevistas e testes que os candidatos escolhidos são realmente os que se encaixam melhor nas necessidades da organização, tanto em relação às habilidades técnicas quanto às comportamentais. A gamificação proporciona uma avaliação mais rápida e assertiva dos candidatos, testando as competências em diferentes níveis com a ajuda de testes e desafios. A resposta é em tempo real e mensurada pelos indicadores escolhidos para o jogo. Dessa forma, faz-se necessário o incremento e aperfeiçoamento das habilidades para aplicação dessa ferramenta.

3.3.METODOLOGIA:

- Exposição do conteúdo com utilização de Data-Show e Quadro branco;
- Demonstração da aplicação de jogos e dinâmicas.

3.4.METAS/AÇÃO

- Fornecer informações atuais sobre o setor de RH
- Preparar processos de seleção com mais resultado.
- Buscar candidatos mais qualificados para cada função.

3.5.PROCESSO DE AVALIAÇÃO DO CURSO E, OU EVENTO:

Não se aplica

3.6. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO: 4 horas**3.6.1 - CRONOGRAMA GERAL**

DATA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
08/06/2019 14:00 – 18:00	WORKSHOP Utilizando dinâmicas e jogos para o processo seletivo	Profª Emanuela Nunes

BIBLIOGRAFIA:

DATNER, Yvette. **Jogos para educação empresarial**. 2ª ed. São Paulo: Ágora, 2006

FIANE, Ronaldo. **Teoria dos jogos: com aplicações em economia, administração e ciências sociais**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009

GRAMIGNA, Maria Rita. **Jogos de empresa e técnicas vivenciais**. 2ª ed. – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

SUSTOVICH, Duilio Ramos e Fernandez, Brena Paula Magno. **Teoria dos jogos: crenças, desejos e escolhas**. São Paulo: Saraiva, 2014

Ilhéus/BA, 13 de março de 2019

Assinatura do Proponente

Data do recebimento da proposta	Situação da proposta
	() Aprovado () Rejeitado () Reformular

Observações e ressalvas: