



<b>Cartaz</b>	<b>Artigo</b>	QUEIMEM OS NAVIOS: AS AMEAÇAS E COMPROMISSOS CRÍVEIS
	<b>Tema</b>	Monitoramento das iniciativas estratégicas
	<b>Competência</b>	Monitoramento da qualidade da informação inserida no Sistema Estratégia
	<b>Descrição da Competência</b>	Conferir o preenchimento do Sistema de Monitoramento e Gestão da Estratégia Governamental, contribuindo para que as informações inseridas pelos gerentes dos projetos e processos estratégicos estejam sempre atualizadas, detalhadas e comentadas considerando os cronogramas, a execução das metas físicas e financeiras e outros itens.
	<b>Resumo</b>	O artigo ilustra a habilidade persuasão apresentando um “jogo” de expectativas e ameaças no qual um jogador usa de ameaças e promessas para alterar as expectativas dos outros jogadores sobre as ações futuras e induzi-los a tomar medidas favoráveis ou impedi-los de fazer movimentos para prejudicá-lo. Para obter sucesso, o jogador precisa que suas ameaças e promessas sejam críveis e, portanto, pode ser vantajoso reduzir a sua própria liberdade de ação futura. Queimem os navios!
	<b>Direitos Reservados</b>	Fernando Barrichelo
	<b>Link</b>	<a href="http://www.cienciaestrategia.com.br/teoriadosjogos/capitulo.asp?cap=m10">http://www.cienciaestrategia.com.br/teoriadosjogos/capitulo.asp?cap=m10</a>
	<b>Habilidade</b>	Persuasão