




**Governo do Estado de Minas Gerais**  
**Secretaria de Estado de Planejamento e Gestão**  
**Subsecretaria de Gestão**  
**Superintendência Central de Política de Recursos Humanos**  
**Diretoria Central de Gestão do Desenvolvimento do Servidor**

<b>Cartaz</b>	<b>Artigo</b>	<b>O QUE É TEORIA DOS JOGOS</b>
	<b>Tema</b>	Promover a governança entre estratégia, projetos e iniciativas no âmbito do sistema operacional.
	<b>Competência</b>	Governança entre estratégias e iniciativas
	<b>Descrição da Competência</b>	Identificar e registrar os pontos de interseção entre as iniciativas estratégicas do Sistema Operacional, agindo de forma organizada, sistêmica, articulada e autônoma, alcançando otimização dos recursos por meio de melhor alocação.
	<b>Resumo</b>	A teoria dos jogos, apresentada neste artigo, estuda os cenários compostos por vários interessados em otimizar os próprios ganhos, apresentando metodologias que organizam o raciocínio do leitor nos jogos do cotidiano com o concorrente, chefe, subordinado, colega de trabalho, cliente e etc. Ao entender que sua decisão não é independente e os ganhos muitas vezes dependem da combinação de muitas ações em cadeia até chegar em um equilíbrio, o leitor desenvolve a competência visão sistêmica.
	<b>Direitos Reservados</b>	Fernando Barrichelo
	<b>Disponível em</b>	<a href="http://www.cienciaedaestrategia.com.br/teoriadosjogos/capitulo.asp?cap=i2#24">http://www.cienciaedaestrategia.com.br/teoriadosjogos/capitulo.asp?cap=i2#24</a>
	<b>Habilidade</b>	Visão Sistêmica