




Cartaz	Artigo	QUEIMEM OS NAVIOS: AS AMEAÇAS E COMPROMISSOS CRÍVEIS
	Tema	Identificar novos projetos, levantamento dos processos e direcionar atuação na política pública
	Competência	Fomento à inovação
	Descrição da Competência	Fomentar a inovação e auxiliar na captação e estruturação de ideias, de forma criativa, mobilizadora e articulada, utilizando as metodologias de governo, influenciando no resultado das políticas públicas.
	Resumo	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!
	Direitos Reservados	Fernando Barrichelo
	Link	http://www.cienciaestrategia.com.br/teoriadosjogos/capitulo.asp?cap=m10
	Habilidade	Persuasão