



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

Cartaz	Artigo	QUEIMEM OS NAVIOS: AS AMEAÇAS E COMPROMISSOS CRÍVEIS
	Tema	Promover a governança entre estratégia, projetos e iniciativas no âmbito do sistema operacional
	Competência	Governança entre estratégias e iniciativas
	Descrição da Competência	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.
	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.ciencia-da-estrategia.com.br/teoriadosjogos/capitulo.asp?cap=m10
	Habilidade	Persuasão