



<b>Cartaz</b>	<b>Artigo</b>	<b>QUEIMEM OS NAVIOS: AS AMEAÇAS E COMPROMISSOS CRÍVEIS</b>
	<b>Tema</b>	Ser fonte de recursos organizacionais para "coach", educar, treinar e auxiliar sobre metodologia e ferramentas, bem como promovê-las
	<b>Competência</b>	Treinar e auxiliar sobre metodologia e ferramentas
	<b>Descrição da Competência</b>	Disseminar metodologias, sendo um ponto de referencia, através da elaboração de materiais e realização de capacitações de forma didática, considerando as necessidades identificadas para o Sistema Operacional, técnicas de ensino e de aprendizagem.
	<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