

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I – ESTRATÉGIA ORGANIZACIONAL – CONCEITOS 13	
1. O Conceito de Estratégia	13
2. O Conceito de Valor: A cadeia de Valor	15
3. Do Pensamento Estratégico à importância do “Conhecimento”	17
CAPÍTULO II – A ANÁLISE DA ENVOLVENTE INTERNA 21	
1. A Teoria Baseada nos Recursos	21
1.1. A Visão Baseada nos Recursos	21
1.2. O Modelo VRIO	23
1.2.1. A Questão do Valor	24
1.2.2. A Questão da Raridade	25
1.2.3. A Questão da Imitabilidade	26
1.2.4. A Questão da Organização	30
1.2.5. A Aplicação do Modelo VRIO	33
1.2.6. Dinâmica Competitiva	35
1.2.7. Capacidades Dinâmicas	36
1.3. O caso SSF: Uma Empresa de Sucesso no Âmbito da Aplicabilidade do Modelo VRIO	41
CAPÍTULO III – GESTÃO DO CONHECIMENTO 45	
1. A Gestão do Conhecimento como Principal Recurso Estratégico	45
2. O Conhecimento como Principal fonte de Vantagem Competitiva	49
3. Cultivando um Ecossistema para o Capital Intelectual	52

4. O Conceito de “Ba”	55
5. As Comunidades de Prática	57
5.1. Comunidades de Prática: O Caso Deloitte	61
6. Chief Knowledge Officer	63
 CAPÍTULO IV – APRENDIZAGEM ORGANIZACIONAL	
1. O conceito de aprendizagem organizacional	67
2. Modelos de Aprendizagem Organizacional	69
3. A Corrente da Aprendizagem Organizacional	71
3.1. O caso SSF: Uma Empresa de Sucesso no Âmbito da Aplicabilidade da Gestão do Conhecimento e Aprendizagem Organizacional	74
4. Desaprendizagem Organizacional	77
5. A Visão do Gestor	84
6. Aprendizagem Organizacional nos Países Nórdicos	85
7. “Gamification”	87
7.1. “Gamification” como Ferramenta de Aprendizagem Organizacional	87
7.2. “Gamification” e Comprometimento do Capital Humano	91
7.3. Transformação Social do negócio através da “Gamification”	93
7.4. Clever: Neusta Software Development	95
CONCLUSÃO	99
BIBLIOGRAFIA	103