

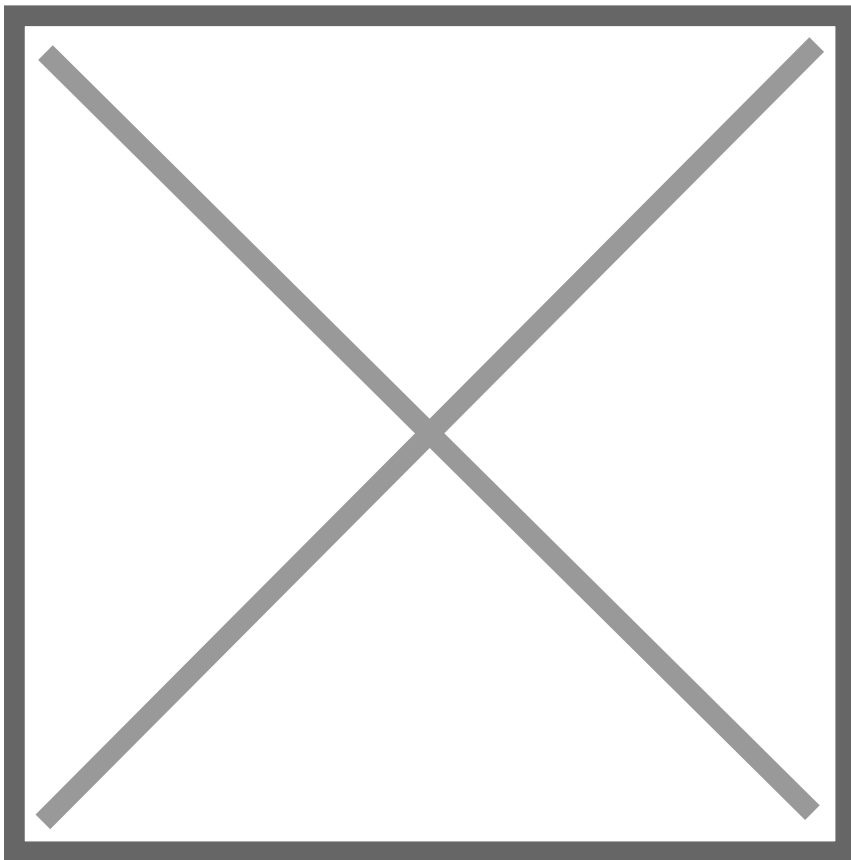
Guia de Executivos

Traduzido e Atualizado por: [Co.0lcnas](#)

△ **Alterações em curso** △

Registo de alterações Oficial: <https://www.simcompanies.com/articles/change-log/>

Edição do Sim Companies sobre a atualização dos Executivos: [A Academia e o Novo Sistema de Executivos](#)



EXECUTIVOS (Desbloqueados no nível 15)

No mundo real, as empresas contratam executivos para preencher funções específicas. Abaixo estão os papéis dos executivos que poderiam ser preenchidos em Empresas Sim e qual seria seu benefício:

Diretor de Operações

- Um bom COO diminui os custos administrativos em um percentual (%), diminuindo o custo de produção e varejo das empresas. (Sobrecarga de administração)

Diretor Financeiro

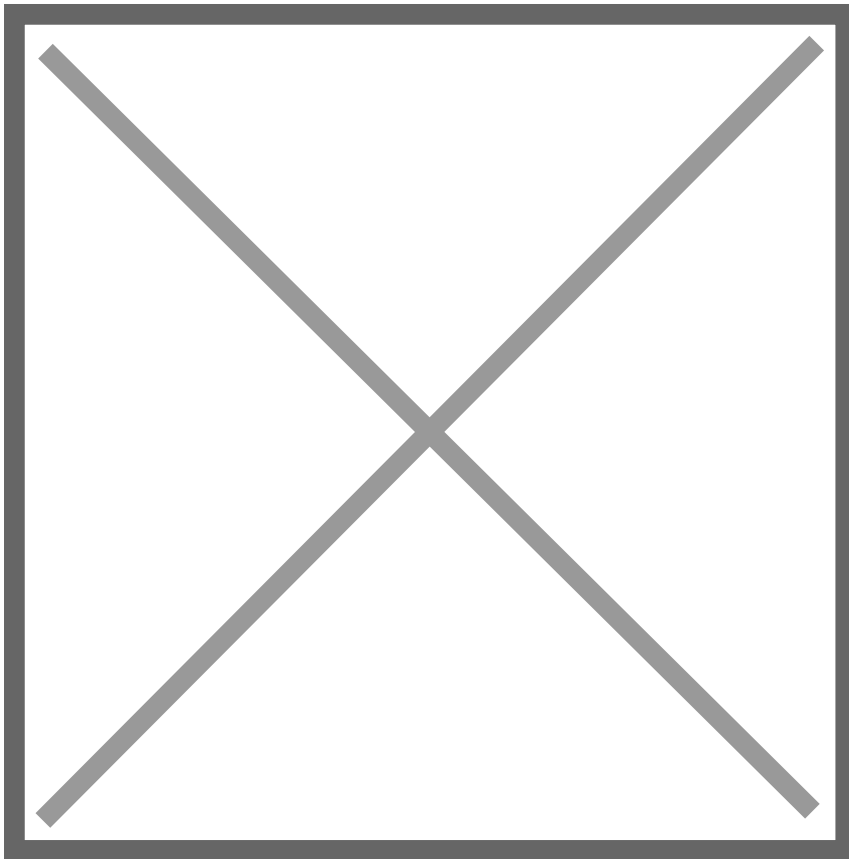
- Um bom CFO diminui a sobrecarga contábil. O limite onde as taxas contábeis começam a ser aplicadas é movido para cima. (Taxas contábeis a partir de)

Diretor de Marketing

- Um bom CMO diminui o tempo de venda no varejo, o que aumenta o lucro. (Velocidade de vendas)

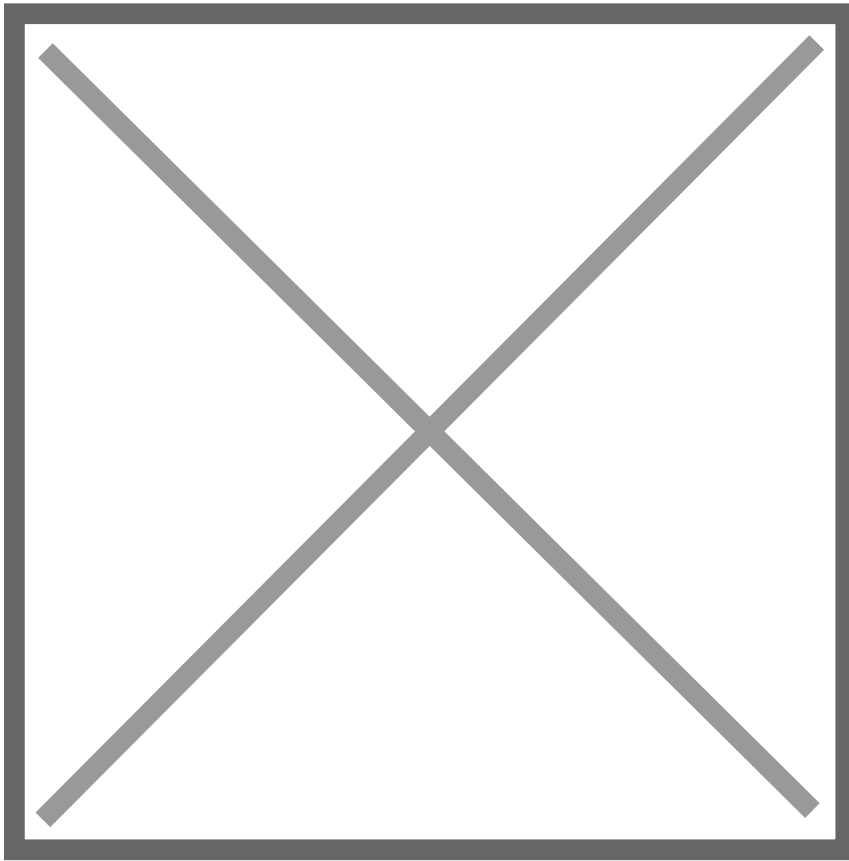
Diretor Técnico

- Um bom CTO aumenta a probabilidade de pontos de pesquisa serem aceitos como patentes. (Probabilidade de patente)



A tabela acima não tem benefícios executivos aplicados.

A tabela abaixo tem benefícios executivos aplicados.



Sobrecarga de administração: $52,35\%$ menos $20,42\%$ = $31,93\%$ (sobrecarga real, note que os perfis dos jogadores só mostram o primeiro %)

Taxas contábeis a partir de: \$3M mais \$2,0 Milhões = \$5 milhões (aumenta a sobrecarga contábil ver [FAQ](#))

Esta mesa está localizada abaixo dos executivos em sua sala de reuniões.

TALENTOS E HABILIDADES

Há 4 habilidades:

Gestão (COO)

Contabilidade (CFO)

Comunicação (CMO)

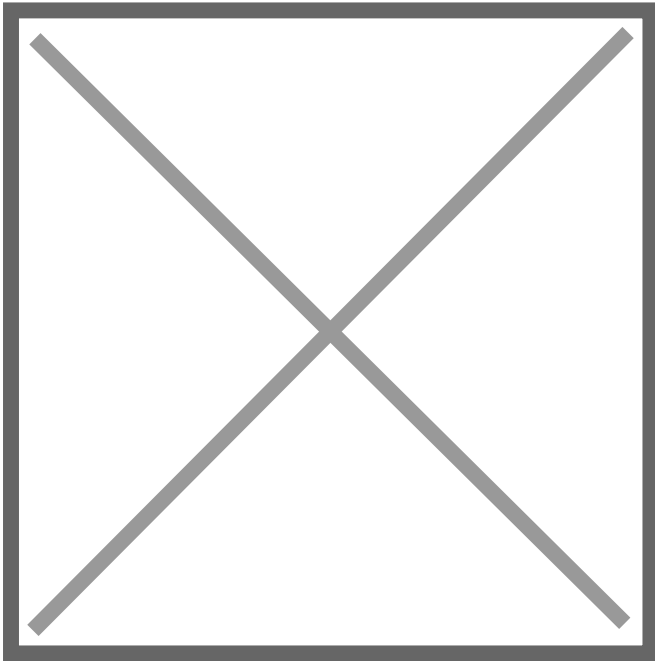
Ciência da Informação (CTO)

Cada candidato começa com as habilidades sendo bastante baixas, mas à medida que você os treina e à medida que eles ganham experiência trabalhando em um papel específico, as habilidades melhorarão. Executivos que trabalham como "estagiários" (não designados para uma

função específica), estão obtendo experiência para todas as 4 habilidades.

A taxa de melhoria é determinada por seus 4 **talentos** (um talento para cada habilidade). Os talentos estão escondidos, mas podem ser observados indiretamente pela rapidez com que a habilidade aumenta. Os talentos não mudam com o tempo.

Os funcionários das posições de COO, CFO, CMO e CTO estão contribuindo para o desempenho da sua empresa, conforme descrito anteriormente. As habilidades de gestão do seu COO contribuem para um custo de administração mais baixo, no entanto, as habilidades de gestão de outros 3 executivos contribuem ligeiramente também. O mesmo vale para outras 3 posições.

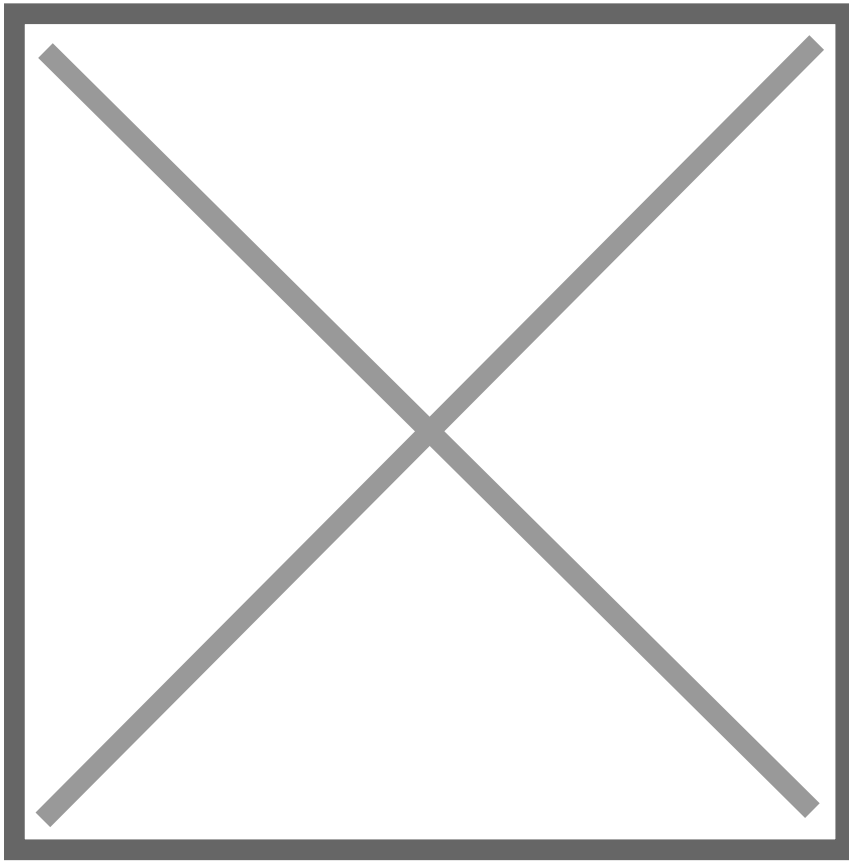


Contratação

A contratação de executivos é desbloqueada no nível 15.

Nota: É altamente sugerido que você entenda os custos envolvidos com a contratação de executivos. Só porque você pode contratar executivos não significa que você deve contratar executivos. (A maioria dos jogadores espera até 20% de administração antes de contratar).

Executivos podem ser contratados como novos candidatos de uma Universidade. Ou podem ser contratados de outras empresas usando agências de contratação.

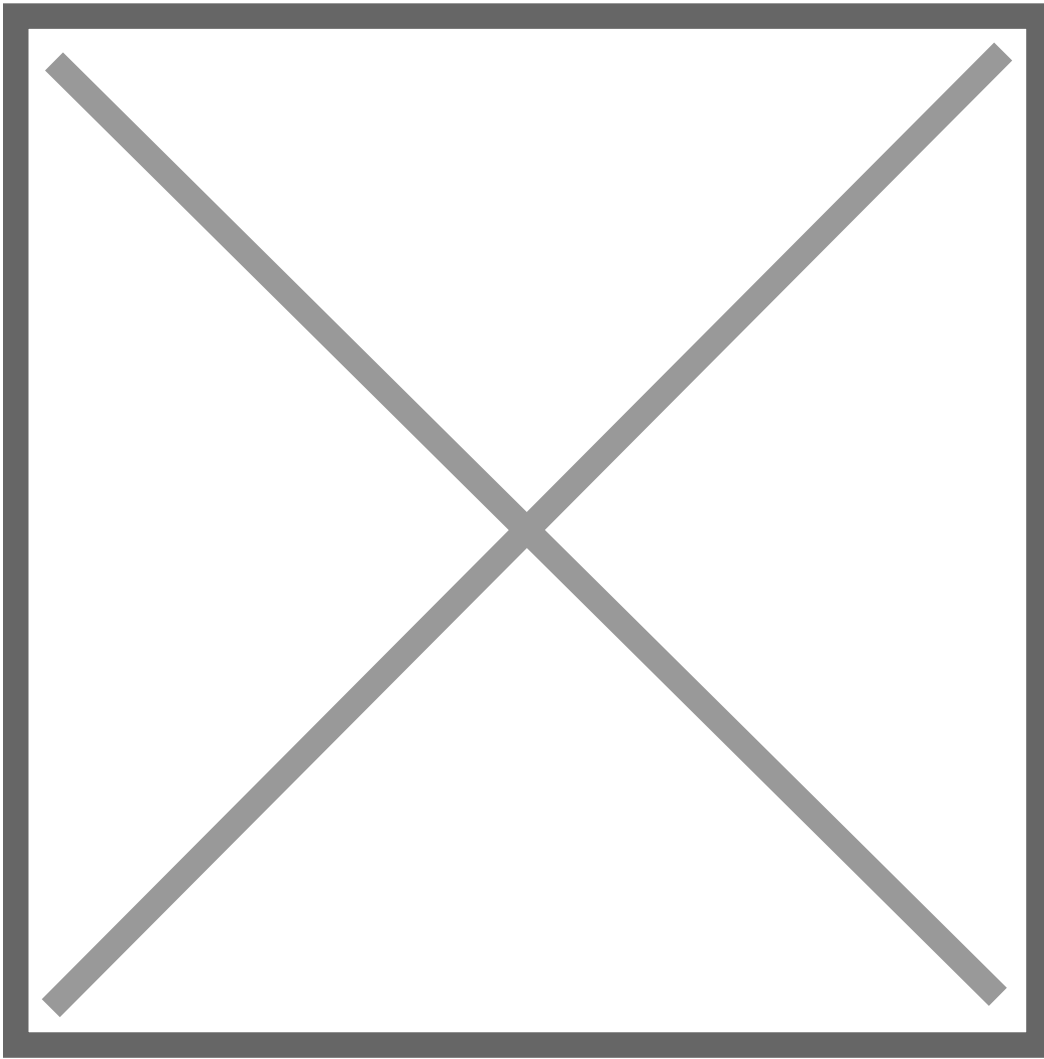


Você pode procurar por recém-graduados por meio do Departamento Interno ou pode usar uma das 3 agências de contratação para ajudá-lo a obter o executivo certo. As agências cobram uma taxa. caso o executivo decida trabalhar para você.

Se você decidir usar uma das 3 agências de contratação, será oferecido um candidato com base em suas necessidades, seja desempregado ou trabalhando para uma das outras empresas. Com base nas informações, você pode decidir rejeitar o candidato ou prosseguir com a oferta.

A informação sobre uma pessoa que ainda não está trabalhando para você é muito limitada. Para estudantes da Universidade sem experiência de trabalho anterior - você receberá uma avaliação de texto gratuita do seu departamento de RH. Para candidatos com experiência de trabalho existente (em outras empresas) você verá uma breve informação sobre sua experiência de trabalho e treinamento. **Um único executivo não pode receber mais de 20 treinamentos.**

Informações úteis adicionadas através
do Fórum sim empresas :[Um Guia Executivo](#)



Você não pode dar ofertas a executivos de outras empresas diretamente. Os executivos experientes só podem ser contratados usando agências. Uma vez que uma oferta é feita, o executivo volta para você com uma resposta em 24 horas. Você precisa pagar por todos os treinamentos que o executivo recebeu nas últimas 6 semanas (US\$ 20.000 por treinamento). O treinamento que foi recebido antes de um executivo ser demitido não precisa ser pago.

Se o seu executivo receber uma oferta de terceiros, há poucos cenários:

- A oferta é muito baixa e seu funcionário nem sequer considera tomá-la. Você nem vai descobrir que uma oferta foi feita.
- A oferta é alta e interessante para o seu executivo.
 - Executivo é leal e quer ficar. A oferta é recusada e você nunca saberá que isso aconteceu. (10% de probabilidade)
 - Executivo está seriamente considerando a oferta, você não sabe detalhes da oferta. Você pode reagir ajustando o salário do seu executivo.

Você pode deixar o Executivo ir para o terceiro ou esperar o período de 24 horas.

Executivos que estavam pensando seriamente em sair decidem com base no tamanho da oferta e no salário, possivelmente ajustado, que está recebendo em sua empresa. Mesmo

que o executivo decida sair, isso pode não acontecer se a empresa de oferta não tiver recursos.

Como garantir que seus executivos não saiam? Certifique-se de pagar a eles o que eles valem. Você pode aumentar o salário dos executivos a qualquer momento.

ACADEMIA E APRENDIZES

A academia é um edifício especial que torna o treinamento de executivos mais eficaz e aumenta as estatísticas iniciais dos candidatos internos. Quanto mais níveis de academia, maior a contribuição. Além disso, a cada 5 níveis da academia, as posições de aprendiz são desbloqueadas para os principais cargos executivos.

Você pode ser proprietário de várias academias ao mesmo tempo e seus níveis são combinados. Os bônus são calculados com base na soma dos níveis das academias possuídas.

Observação: a academia aumenta a sobrecarga administrativa e não gera XP.

Os executivos em cargos de aprendizes contribuem para o desempenho de sua empresa, mas com algumas limitações:

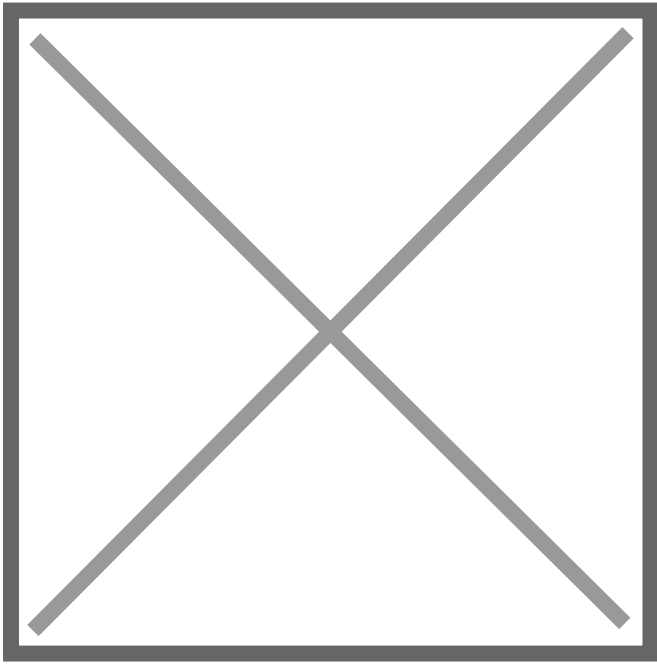
- Apenas metade das habilidades dos aprendizes é contabilizada
- Apenas as habilidades do aprendiz necessárias para o cargo são contabilizadas, as outras habilidades não têm impacto. Exemplo: as habilidades de comunicação (COO) não são contadas em um cargo de aprendiz de COO
- Você pode desbloquear até 4 vagas adicionais de aprendiz, uma para cada: COO, CFO, CMO e CTO.

Observação: quando houver aprendizes atribuídos, você não poderá ter menos níveis nas academias do que os necessários para desbloqueá-los.

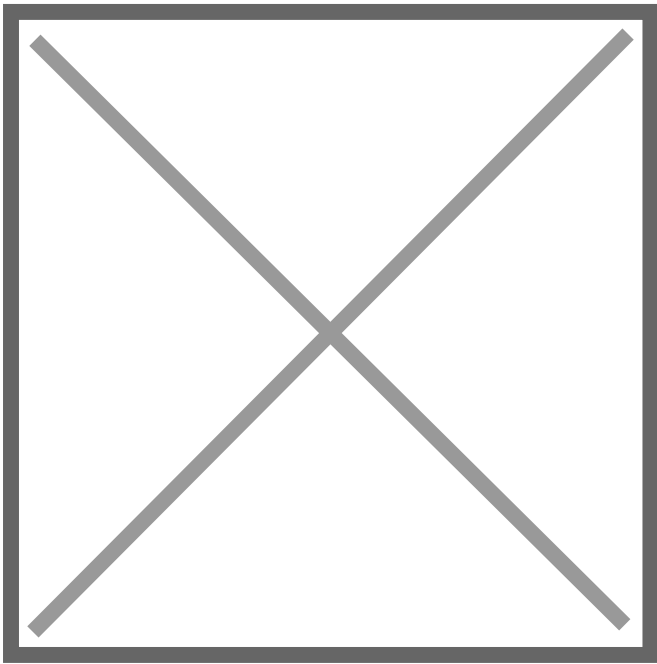
ESTAGIÁRIOS

Os estagiários são funcionários que não agregam nenhum benefício aos cargos executivos (COO, CFO, CMO, CTO).

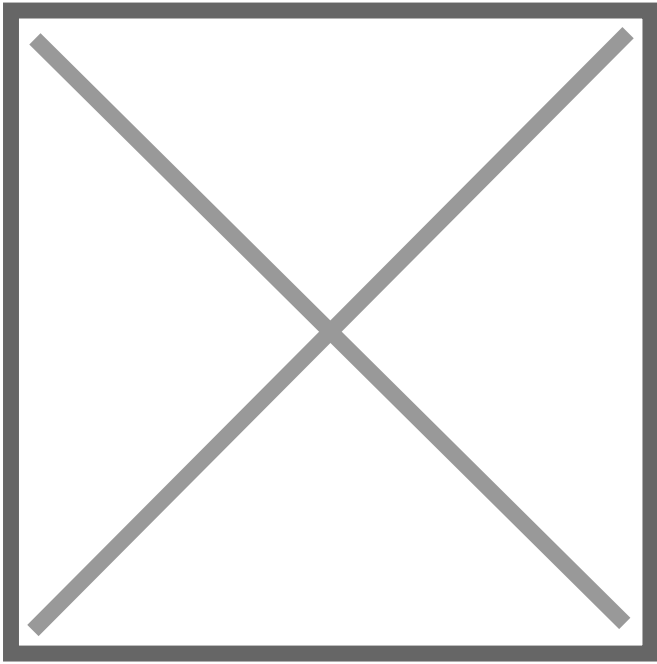
Você pode usar os cargos de estagiários para treinar um funcionário para substituir um executivo aposentado ou caçado. O treinamento leva 27 horas e tem um custo de \$10000.



Os cargos dos estagiários podem mudar de posição entre si. Para fazer isso, selecione **Mover**.



As opções para mudar o cargo serão exibidas pelo Executivo. Selecionar qualquer uma das posições irá movê-las para esse local. Isso mudará os cargos de ambos os executivos.



Nota: mudar um funcionário para um cargo executivo leva 3 horas para o funcionário se estabelecer em seu novo cargo.

Despesas

Você precisa pagar seus executivos diariamente. O salário é conhecido quando você está contratando. Outras despesas que você pode ter são: treinamento (\$10000), pacote de indenização se você decidir demitir seu executivo (3 dias de salário). Você também pode precisar fazer contra-ofertas salariais se outra empresa tentar contratar seus funcionários.

Seus executivos estão sendo pagos diariamente de forma automática. Se não tiver dinheiro em caixa para cobrir os salários, eles entrarão em greve.

Treinamento

Você tem a opção de treinar executivos. Se eles ganham habilidades ou não com o treinamento depende de seu talento subjacente. Não há garantia de que o treinamento resultará no ganho esperado de pontos de habilidade.

Cada treinamento leva 27 horas e custa \$10000.

As categorias para treinar são as seguintes:

- Treinamento de administração (habilidades em gestão) (COO)
- Seminário de contabilidade (habilidades em contabilidade) (CFO)

- Oficina de comunicação (habilidades em comunicação) (CMO)
- Conferência de ciências (habilidades em técnicas científicas) (CTO)
- Aulas de habilidades gerais (gestão, contabilidade, comunicação, ciência)

A quantidade máxima de treinamento por executivo é de 20 sessões.

dica:

Se ao contratar um candidato não tiver certeza de suas habilidades, use uma aula de habilidades gerais para descobrir seus pontos fortes.

Se contratar um candidato com 2 pontos em gestão, inicie o treinamento nessa categoria, pois tem probabilidade de vir a ser um bom executivo.

Se eles não adquirirem habilidades após 2 sessões de treinamento, demita-os e procure um novo candidato.

Experiência

Os executivos podem ganhar **experiência** ao longo do tempo e podem ganhar habilidades sem treinamento. Executivos nas posições principais (COO, CFO, CMO, CTO) têm maior chance de ganhar habilidades com base nessas posições. Por exemplo: quando na posição de COO, existe maior chance de ganhar habilidades em Gestão.

A experiência pode ser conquistada diariamente (não garantida).

14:00 UTC - Executivos experimentam

"Executivos ganham suas habilidades de experiência, com base em sua posição e há quanto tempo estão lá."

Consulte a [Tabela de Tempo](#) para o seu horário local.

LIMITES À EFICÁCIA DOS EXECUTIVOS

Para equilibrar a jogabilidade e evitar a exploração excessiva do potencial dos executivos, foram estabelecidas limitações.

A soma dos pontos efetivos das habilidades nas posições principais, aprendizes e outros executivos (fora da posição principal) acima de um total de 60 pontos será dividida por 2.

Acima de 80 pontos será adicionada somente 3/4.

A imagem abaixo mostra como os pontos efetivos são contados.

APOSENTADORIA

Chega uma altura em que os executivos envelhecem e precisam se aposentar. Envelhecem 1 ano a cada 2 dias. Quanto mais ganham, maior a chance de se aposentarem mais cedo.

Nota: os jogadores inativos estão protegidos. Os executivos não envelhecem e não podem ser contratados.

Quando os executivos ficam mais velhos há o risco de sofrerem um esgotamento, o que reduz suas habilidades.

CENTRO DE NOTIFICAÇÕES

Para facilitar o gerenciamento de executivos, todos os eventos relacionados serão registrados na central de notificações. A central de notificações está localizada na barra de navegação superior e é marcada com um ícone de sino.

Ao clicar em uma notificações da lista, você será automaticamente redirecionado para a página do executivo, ao qual a notificação se refere.

Algumas das notificações, como a notificação de aposentadoria, são enviadas com antecedência. Isso permitirá que sua empresa se prepare para o próximo evento.

INFORMAÇÕES EXTRAS!

Referência rápida:

Candidatos: 10 horas

Se estabelecer em: 3 horas

Custo de treinamento: \$10000, 27 horas, 20 treinamentos

Vaga extra de estagiários: 50, 100, 200, 400 simboosts

Vaga extra de Aprendiz: a cada 5 níveis da academia

Pacote de indemnização Dias: 3

Greve: 24 horas

Salários pagos: 04:00 UTC

Aposentando-se Executivos: 08:00 UTC

Experiência: 14:00 UTC

Explicação:

Encontrar **candidatos** leva 10 horas

Para se estabelecer em um novo cargo executivo leva 3 horas

O custo de treinamento é de \$10000 e 27 horas, com 20 sessões de treinamento máximas

Pacotes de Indenização são 3 dias de salário

Os **slots** extras de pessoal custam: 50, 100, 200, 400 (Sim Boosts)

Os espaços **extras de Aprendiz** são desbloqueados ao atingir 5, 10, 15 e 20 níveis de Academia no total

Uma **greve** dura 24 horas:

- Se você não tem dinheiro para pagar seus executivos/funcionários eles entrarão em **greve**.
- Nenhum benefício será aplicado aos executivos durante a **greve**.
- Qualquer treinamento continuará durante uma **greve**.
- Dois (2) dias seguidos de **greve** os executivos deixarão sua empresa.

Os salários são pagos automaticamente às **04:00 UTC**. Consulte [a Tabela de Tempo](#) para o seu horário local.

Executivos **se aposentam** às **08:00 UTC**. Consulte [a Tabela de Tempo](#) para o seu horário local.

Os executivos podem ganhar **experiência** diariamente às **14:00 UTC**. Consulte [a Tabela de Tempo](#) para o seu horário local.

COMO USAR OS EXECUTIVOS SABIAMENTE

Certifique-se de que cada executivo que você tem está fazendo mais dinheiro do que o salário diário que você paga a eles. Esteja sempre atento a uma boa contratação e DIVIRTA-SE!

Artigos interessantes no nosso jornal: **The Sim Companies Times:**

[Entendendo a Sala de Reuniões - Parte 1 - O valor dos Executivos \(English\)](#)

[Entendendo a Sala de Reuniões - Part 2 - Caçando Talentos \(English\)](#)

[Quanto os Executivos Custam versus o que Eles Oferecem \(English\)](#)

[Completando a Lacuna de Executivos - Um Guia para Iniciantes \(English\)](#)

[O Homem dos Impostos virá. \(Sobrecarga Contábil\)](#)

[COO fantástico e como avaliá-los](#)

Revision #4

Created 25 July 2025 16:34:28 by The Center

Updated 16 January 2026 17:42:46 by Co.0lcenas