

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DA
CIENCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

14

Gestão
Financeira

VOLUME 25

DUELO DE
STARTUP'S

JOGO



LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO
VICTOR MARICATO
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
GUSTAVO G. DE BRITO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

VICE-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Gustavo Gonçalves de Brito

REVISÃO DO ENREDO

Antonio Alexandre Lima

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D852

Duelo de startup's [recurso eletrônico] / Luiz Otávio Pina de Souza Porto... [et al].
- Dados eletrônicos. - Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2022.

16 p. : il. - (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14,
Gestão financeira ; v. 25).

Modo de acesso: World Wide Web.
ISBN 978-85-7669-497-7 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Porto, Luiz Otávio Pina de Souza. II. Marques, Gabriel dos Reis. III. Lima, Antonio Alexandre. IV. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. V. Brito, Gustavo Gonçalves de. VI. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VII. Título. VIII. Série.

CDU 004:658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por Jéssica Paola Macedo Müller – CRB-10/2662
Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:

1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática - Almanques 004(059)
2. Gestão financeira : Análise financeira 658.15



LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO
GABRIEL DOS REIS MARQUES
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
GUSTAVO GONÇALVES DE BRITO

Almanaques para Popularização da Ciência da Computação

Série 14: Gestão Financeira
Volume 25: Duelo de Sartup's

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2022

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq DT-1D nº313532/2019-2, coordenado pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Está também vinculado a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pela UNIRIO. O público alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciências, Matemática, Filosofia da Ciência e Pensamento Computacional.

As cartilhas da série sobre Gestão Financeira têm como principal objetivo apresentar os conceitos de Contabilidade e Finanças para crianças e adolescentes, através de uma linguagem de fácil entendimento, trazendo uma breve visão que direciona para essa área, permeando a compreensão e promovendo o maior interesse dtos jovens ao mundo financeiro, empreendedor e de negócio.

O volume 25 consiste em um jogo de cartas, buscando alinhar integração social à diversão e ao aprendizado. Todas as instruções necessárias se encontram no corpo da cartilha e as peças devem ser impressas e recortadas do volume, apenas atentando para o formato escolhido para a impressão, precisando ser o (modo Livreto) ou um semelhante, podendo mudar dependendo do seu programa.

(Os autores)

REGRAS DO JOGO

Deve-se distribuir as cartas, viradas para baixo, igualmente entre os jogadores. É sorteado quem vai começar, esse sorteio pode ser feito por uma moeda, (zerinho ou um), (pedra, papel e tesoura) ou combinado previamente pelos participantes.

Cada jogador apenas pode olhar a carta que estiver no fundo do seu monte. O jogador deve escolher, em seu turno, um dos 5 atributos que compõem cada empresa:

Liquidez, Receita, Despesas, Investimento, Risco.

Ambos os jogadores falam o valor daquele atributo para a sua carta de cima. Ganha quem tiver o melhor valor para aquele atributo.

Obs: O melhor é definido por: maior valor para Liquidez, Receita e Investimento e menor valor para Despesas e Risco.

Caso haja empate, o outro jogador (diferente do que começou) deve escolher outro atributo para desafiar.

O jogador que ganhar o turno fica com ambas as cartas utilizadas naquela jogada, e deve anexá-las ao seu monte. Os jogadores alternam quem começa o turno até que um dos dois fique sem carta.

DIVIRTAM-SE!

CONTEÚDO: 12 CARTAS RECORTÁVEIS

CURIOSIDADES

ART DÉCÓ

Art Déco é um termo de origem francesa que refere-se a um estilo artístico de âmbito internacional mas que tem sua origem na Europa no começo do século XX, porém seu apogeu se deu na década de 20. O termo Art Déco nasceu da expressão arts decoratifs (arte decorativa).

Este estilo se afirmou nas artes visuais, nas artes aplicadas (design de interiores, mobiliário, etc.) no desenho industrial, na moda, no cinema e especialmente na arquitetura onde teve uma presença marcante. O estilo Art Decó caracterizava-se pelo uso de formas geométricas ou estilizadas, prezava pela simplicidade da forma.

O Art Déco começou a ganhar força como um estilo artístico a partir da Exposição Internacional de Artes Decorativas e Industriais Modernas que ocorreu em Paris em 1925. Esta exposição deu ênfase a individualidade e ao artesanato refinado. Muito embora os movimentos artísticos da época estivessem ligados à filosofia e a política, o Art Déco foi um estilo de caráter decorativo, visto na época como ultramoderno e de alto luxo, tendo sido incorporada pela burguesia enriquecida do pós-guerra. Na década de 30 espalhou-se pelos EUA e em outros países fora da Europa.

Art Decó no Brasil

O Art Decó chegou ao Brasil na década de 20, mas sua difusão ocorreu entre os anos 30 e 40. É possível encontrar obras arquitetônicas com o estilo principalmente nas grandes capitais, como São Paulo, Goiânia, Belo Horizonte, Campo Grande e Porto Alegre.

Exemplos

Cristo Redentor e Estação Central do Brasil, no Rio de Janeiro, Monumento às Bandeiras, Complexo do Pacaembu e Viaduto do Chá em São Paulo, Teatro Municipal em Goiânia (GO), Estação Ferroviária em Goiânia, Elevador Lacerda em Salvador, Edifício Gracez (primeiro arranha-céu de Curitiba - 1929).



VTEX

LIQUIDEZ

RECEITA

DESPEAS

INVESTIMENTO

RISCO



webmotors

LIQUIDEZ

RECEITA

DESPEAS

INVESTIMENTO

RISCO



enjoei

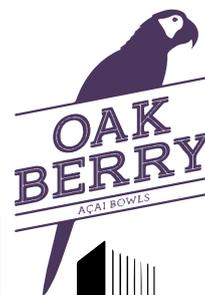
LIQUIDEZ

RECEITA

DESPEAS

INVESTIMENTO

RISCO



OAK BERRY
ACAI BOWLS

LIQUIDEZ

RECEITA

DESPEAS

INVESTIMENTO

RISCO

**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**





QuintoAndar

LIQUIDEZ 

RECEITA 

DESPEAS 

INVESTIMENTO 

RISCO 



nu bank

LIQUIDEZ 

RECEITA 

DESPEAS 

INVESTIMENTO 

RISCO 



LIQUIDEZ 

RECEITA 

DESPEAS 

INVESTIMENTO 

RISCO 



LIQUIDEZ 

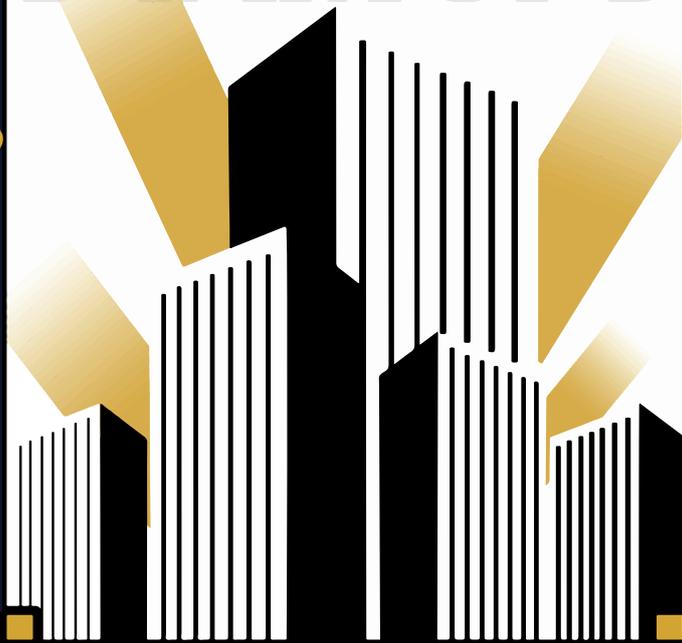
RECEITA 

DESPEAS 

INVESTIMENTO 

RISCO 

**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**





LIQUIDEZ [icon] [icon] [icon] [icon] [icon]

RECEITA [icon] [icon] [icon] [icon]

DESPEAS [icon] [icon] [icon] [icon] [icon]

INVESTIMENTO [icon] [icon] [icon]

RISCO [icon] [icon] [icon]



LIQUIDEZ [icon] [icon]

RECEITA [icon] [icon] [icon]

DESPEAS [icon] [icon] [icon] [icon]

INVESTIMENTO [icon] [icon] [icon] [icon]

RISCO [icon] [icon] [icon] [icon]



Gympass



LIQUIDEZ [icon] [icon]

RECEITA [icon] [icon]

DESPEAS [icon]

INVESTIMENTO [icon] [icon]

RISCO [icon] [icon] [icon]



LIQUIDEZ [icon] [icon] [icon] [icon]

RECEITA [icon] [icon] [icon] [icon]

DESPEAS [icon] [icon] [icon]

INVESTIMENTO [icon] [icon] [icon] [icon]

RISCO [icon] [icon]

**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**



**DUELO
DE
STARTUP'S**



BIBLIOGRAFIA

Almanaque para popularização da Ciência da Computação:
Série 14

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/serie14baixa.html>

Série 14 - Gestão Financeira

Volume 1 - Balanço Patrimonial - BP

Volume 2 - Demonstrativo de Resultado de Exercício - DRE

Volume 3 - Demonstrativo de Fluxo de Caixa

Volume 4 - Demonstrativo de Origens e Aplicações de Recursos - DOAR

Volume 5 - Demonstrativo de Lucros e Perdas Acumuladas

Volume 6 - Contas de Resultado

Volume 7 - Diferença entre Custos e Despesas

Volume 8 - Custos Diretos e Indiretos

Volume 9 - Despesas Administrativas, de Venda e Financeiras

Volume 11 - Juros Simples e Composto

Volume 12 - Capital e Montante - O valor do dinheiro com o passar do tempo

Volume 13 - Valor Atual, Custo Anual e Taxa de Retorno

Volume 14 - Índices Financeiros

Volume 17 - Capitais de Terceiros e Próprio

Mais gibis em:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/>

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

Fonte Art Decó:

<https://www.infoescola.com/movimentos-artisticos/art-deco/>

<https://www.vivadecora.com.br/pro/art-deco/>

SOBRE OS AUTORES

Luiz Otávio Pina de Souza Porto

Graduando em Ciências Econômicas pela UFRJ. Colaborador do projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5049287430558378>

Gabriel dos Reis Marques

Graduando em de Sistemas de Informação na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - (UNIRIO).

Antonio Alexandre Lima

Professor do Deptº de Matemática da UERJ / FFP - Faculdade de Formação de Professores e doutorando em Sistemas de Informação na UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Mestre em Engenharia de Produção (Concentração em Estratégia e Organização / Finanças) pela UFF - Universidade Federal Fluminense, graduado em Estatística pela UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Técnico em Estatística (ensino médio) pela ENCE / IBGE - Escola Nacional de Ciências Estatísticas.

Atua desde 1998 na docência, das quais atuou por 20 anos como professor (presencial e em EaD) em cursos de graduação e pós-graduação na Universidade Estácio de Sá. Sólida experiência corporativa com mais de 27 anos atuando em áreas de Planejamento e Controle Financeiro e Controladoria onde, dentre outras atividades, procedia às apurações de resultados de negócios, os orçamentos empresariais, os estudos de viabilidade de projetos de investimentos e os suportes às decisões empresariais nas áreas bancárias, serviços, imobiliária (residencial e shopping centers) e gestão de patrimônio.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1950698561476469>

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial.

Professor Associado III do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008).

Realizou estágio doutoral (doc-sanduche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) . Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995). Possui experiência acadêmico- tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica-Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPq. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional para o desenvolvimento das habilidades para o Século XXI!

Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC.

<http://almanquesdacomputacao.com.br>

<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8yyAAAAJ>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

Gustavo Gonçalves de Brito

Bolsista Voluntário de Iniciação Tecnológica pelo PIBITI.

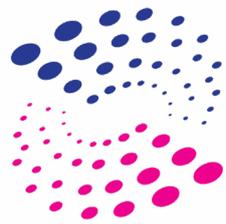
Graduando em Museologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Colaborador do projeto "Almanques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9911504804075856>

Agradecimentos

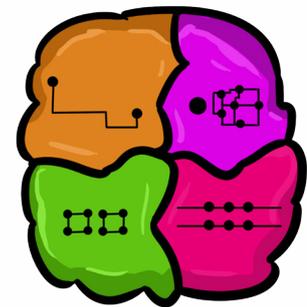
Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO

APOIO



PPGI-UNIRIO

Programa de Pós-Graduação em Informática
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro



ISBN 978-85-7669-497-7



9 788576 694977 >