

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 14
Gestão Financeira



VOLUME 34

O PODER DA PRODUÇÃO

Jogo



LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO
PEDRO HENRIQUE CLAIN ALVIM XAVIER
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

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

Luiz Otávio Pina de Souza Porto

REVISÃO DO ENREDO

Antonio Alexandre Lima

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Os personagens e algumas imagens desta obra foram retiradas e reutilizadas dos gibis correspondentes, descritos na Apresentação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P742 O poder da produção [recurso eletrônico] / Luiz Otávio Pina de Souza Porto... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2023.
60 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 34).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-535-6 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Contabilidade. 4. Jogo didático. I. Porto, Luiz Otávio Pina de Souza. II. Xavier, Pedro Henrique Clain Alvim. III. Lima, Antonio Alexandre. IV. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004::658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por Annie Casali – CRB-10/2339

Biblioteca Digital da SBC – SBC OpenLib

Índices para catálogo sistemático:

1. Ciência e tecnologia dos computadores : Informática – Almanques 004 (059)
2. Administração financeira 658.15



UNIRIO
Universidade Federal do
Estado do Rio de Janeiro



Este gibi foi diagramado para ser impresso em folha A4, formato livreto, frente e verso. Caso deseje mais demonstrativos ou cartas em branco, basta imprimir mais dessas páginas em específico.

LUIZ OTÁVIO PINA DE SOUZA PORTO
PEDRO HENRIQUE CLAIN ALVIM XAVIER
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira

Volume 34: O Poder da Produção

Porto Alegre, RS - Brasil
Sociedade Brasileira de Computação (SBC)
2023

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, coordenada pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvida 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.

Este gibi foi produzido pelo projeto Almanques para Popularização de Ciência da Computação, que recebeu o prêmio Tércio Pacitti pela Inovação em Educação em Computação em 2022 pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC). 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 dos jovens ao mundo financeiro, empreendedor e de negócio.

Este 34^o volume permite o contato com a dinâmica de decisões empresariais, a partir da avaliação de retornos e riscos possíveis. Isso ocorre por meio da necessidade de se pensar a saúde financeira de sua empresa, estando seu sucesso condicionado ao conhecimento do jogador sobre conceitos fundamentais para gestão, ensinados em outros volumes. Dessa maneira, o jogo oferece a oportunidade de um aprendizado conectado ao divertimento, sem a necessidade de dispositivos online.

(os Autores)

INSTRUÇÕES

De 2 a 4
jogadores

Antes de iniciar a partida, é sorteado, por meio de “pedra, papel e tesoura”, número do dado, etc, a ordem, tanto da escolha dos personagens quanto da leitura das perguntas. As escolhas do personagem devem ser feitas a partir dos listados abaixo. Cada personagem dispõe de um poder específico, que só pode ser usado uma vez por partida.

Duda: Pular uma pergunta.

Malu: Ganha +1 dado de demanda em uma rodada.

Letícia: Não paga custo de manutenção dos estoques esse turno.

João: Muda a sua taxa de lucro para 50% nesta rodada.

Cada jogador possui uma empresa e inicia a partida com \$30.000 de caixa. Os turnos são organizados com um leitor, que fará a pergunta retirada do monte, e os demais participantes estão aptos a respondê-la.

Em cada rodada, os jogadores aptos a responder devem decidir o quanto irão produzir, podendo fazê-lo até um máximo de \$12.000 por rodada. Após isso, cada jogador terá de adicionar o valor escolhido ao seu estoque.

INSTRUÇÕES

O leitor lê a pergunta do topo do baralho, devendo os outros jogadores escrever a resposta em um papel em até 1 minuto. Quem acertar deve jogar dois dados e andar no tabuleiro a quantidade de casas que soma as faces dos dados voltadas para cima.

A soma das faces deve ser multiplicada por mil e este será o valor demandado àquele jogador naquela rodada. Depois disso, deve-se avaliar se o estoque é maior que o valor demandado. Caso sim, o valor vendido é igual ao valor demandado. Caso não, o valor vendido é igual ao estoque. Em ambos os casos, o valor vendido deve ser subtraído do estoque.

O valor vendido vai para o caixa, acrescido de 30%, atuando como um lucro. Caso haja algum estoque restante da rodada, 10% de seu valor deverá ser subtraído do caixa, atuando como gastos para a manutenção do estoque. Feitas todas as apurações de lucros e/ou gastos, o jogo segue e a dinâmica se repete, alternando quem fará a pergunta.

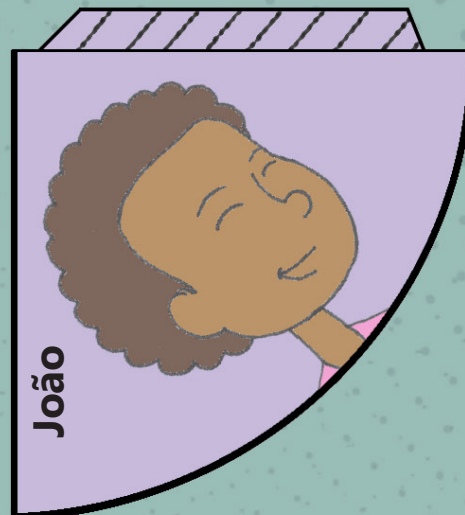
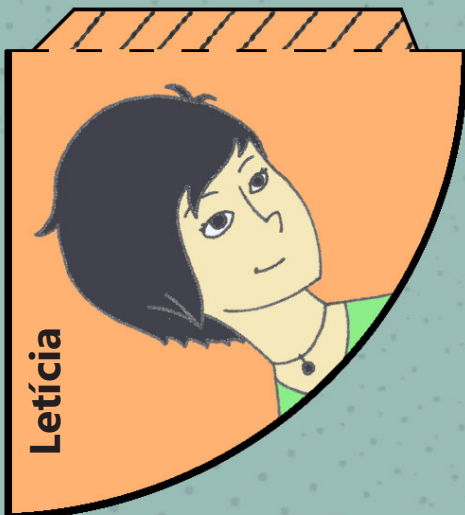
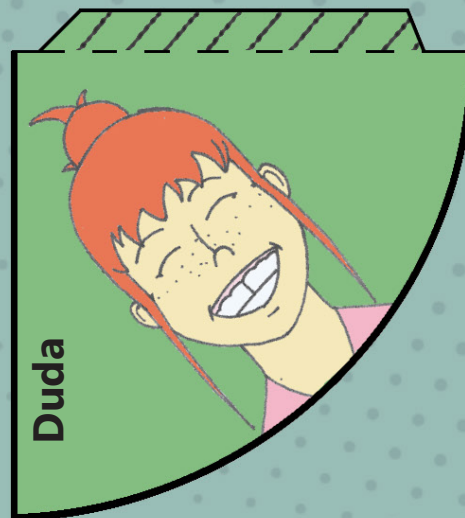
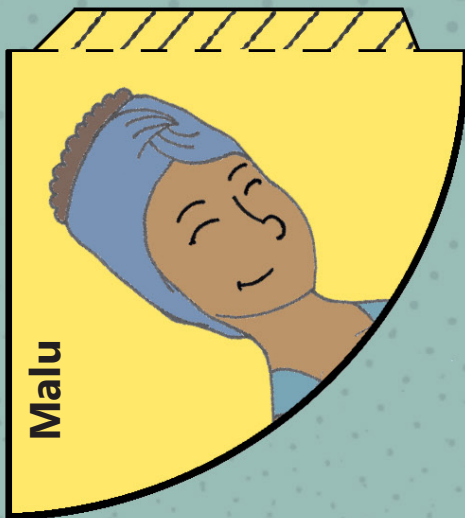
Vence quem atingir \$50.000 de recurso disponível e vai à falência quem chegar a um recurso disponível negativo, saindo do jogo.




CONTEÚDO

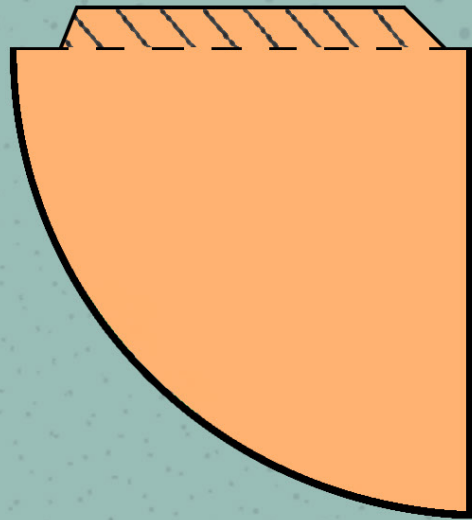
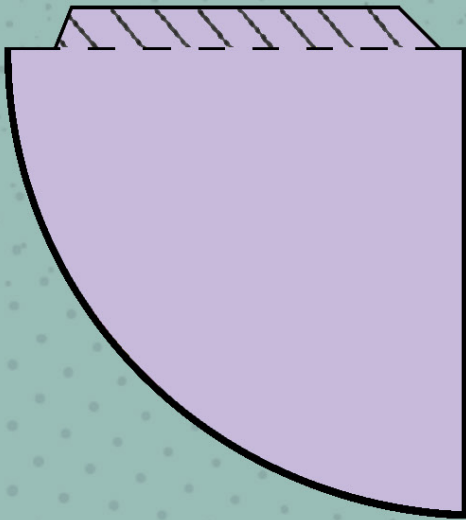
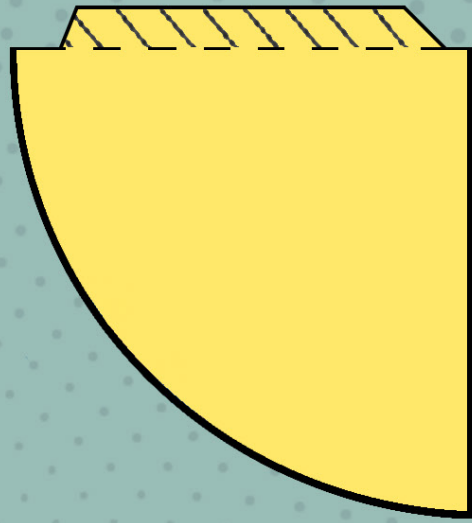
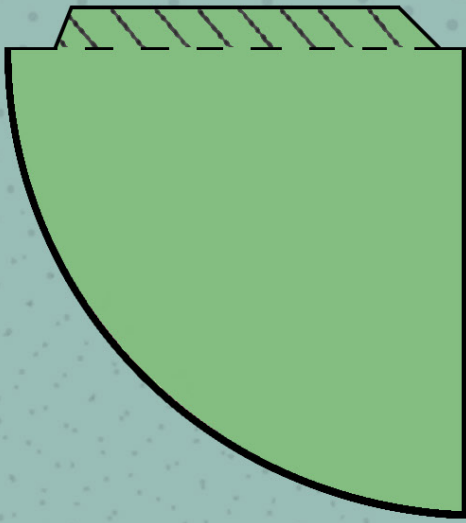
- 4 peças
- 2 dados
- 1 tabuleiro
- 28 cartas-pergunta preenchidas
 - 4 cartas-pergunta em branco
 - 28 cartas de Sorte ou Revés
- 4 folhas frente e verso de planilhas

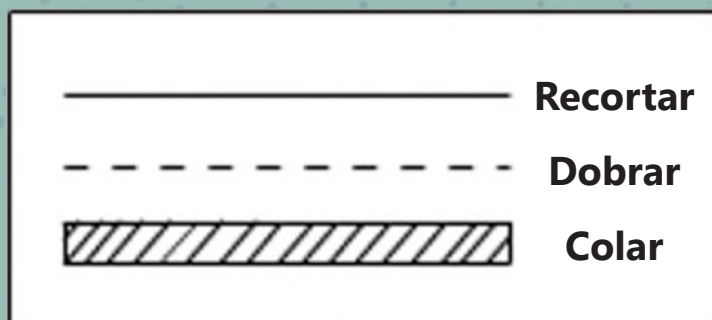
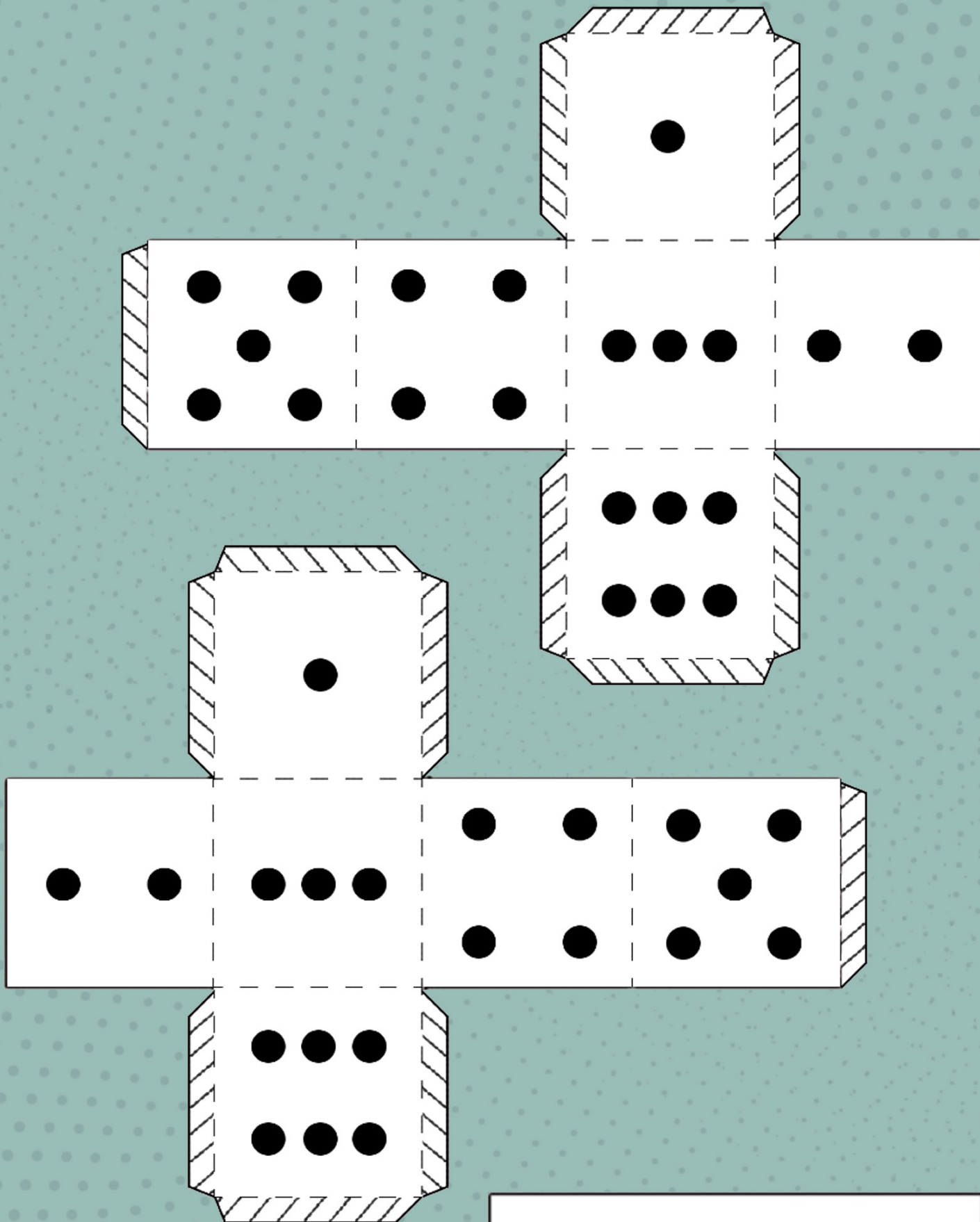
Observações

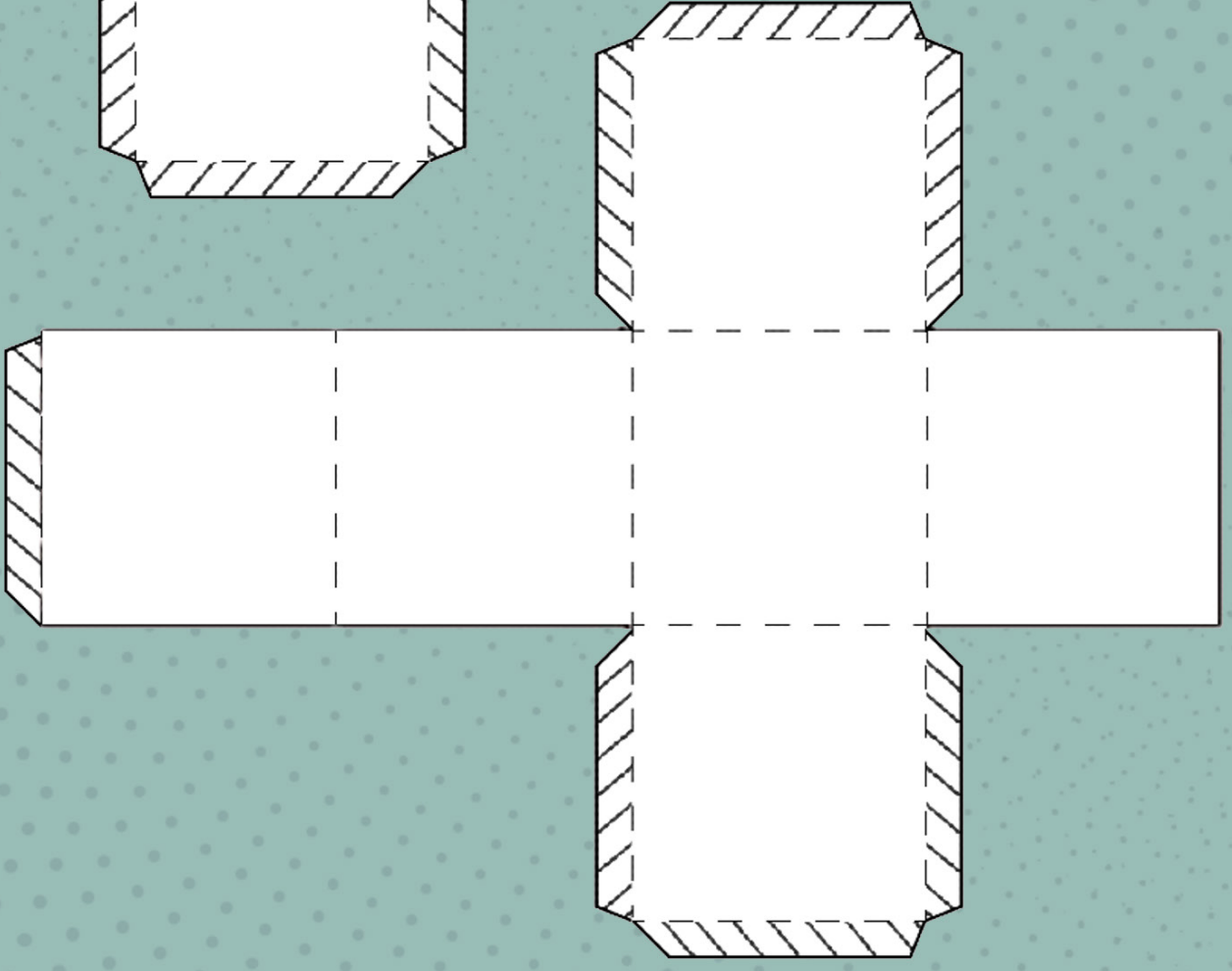
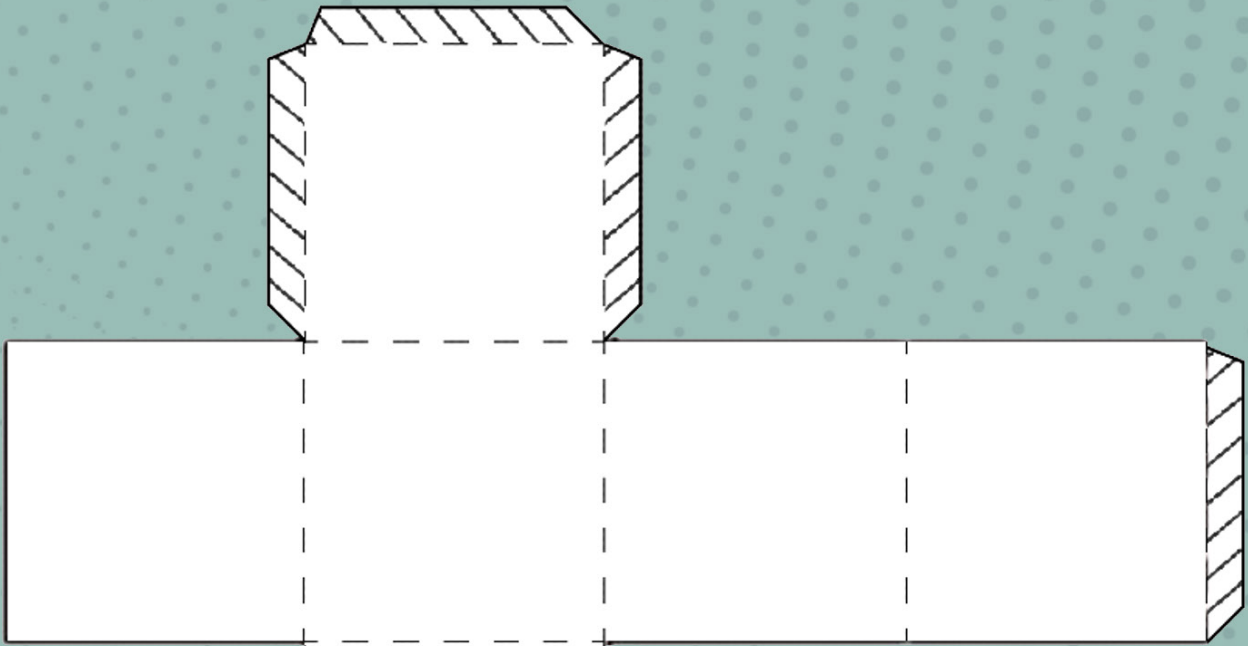
- O efeito da carta de Sorte & Revés, dependendo do designado, é aplicado na rodada na qual é comprada e/ou na próxima rodada. Caso não haja especificação na carta, o efeito é para a rodada corrente.
- O tabuleiro, por ser circular, não tem fim. Assim, ao chegar novamente na casa de início, segue-se normalmente.
- Nas cartas-pergunta, a resposta é a opção com a letra verde.



	Recortar
	Dobrar
	Colar







**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

Qual é uma das diferenças entre custos diretos e indiretos?

- (a) Os custos diretos são mais fáceis de serem observados**
- (b) Os custos diretos são menores que os indiretos**
- (c) Os indiretos são mais recorrentes que os diretos**

Qual é a principal utilidade prática do Balanço Patrimonial?

- (a) Para ver quanto imposto vai pagar**
- (b) Para dar confiança na empresa**
- (c) Para observar a posição econômica do negócio**

O que são os Ativos de uma empresa?

- (a) São os bens e direitos como, por exemplo, o dinheiro e estoques**
- (b) São as obrigações como, por exemplo, os salários dos funcionários**
- (c) São os investimentos, como ações em outras empresas**

O que são os Passivos de uma empresa?

- (a) São os investimentos, como ações em outras empresas**
- (b) São as obrigações como, por exemplo, os salários dos funcionários**
- (c) São os bens e direitos como, por exemplo, o dinheiro e estoques**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

Financeiramente, qual é uma diferença entre as entradas e as saídas?

- (a) Entradas são os faturamentos e saídas os custos**
- (b) Entradas são os lucros e saídas os prejuízos**
- (c) Entradas são os recebimentos e saídas são os desembolsos**

Qual é a principal diferença entre produto e mercadoria?

- (a) Mercadoria tem um lucro menor que o produto**
- (b) Mercadoria é o que será revendido, enquanto o produto é o que a negócio produz**
- (c) Produto é mais caro de fazer que a mercadoria**

O que significa a sigla "DOAR"?

- (a) Demonstrativo das Origens e Apreciações de Recursos**
- (b) Demonstrativo das Origens e Aplicações de Recursos**
- (c) Demonstrativo das Origens e Adaptações de Recursos**

O que mostra o Demonstrativo de Fluxo de Caixa?

- (a) Todas as entradas e saídas do negócio ao longo de um tempo**
- (b) Mostra como o caixa ajudou ou atrapalhou o negócio a crescer**
- (c) Apresenta o fluxo e o comportamento do lucro da empresa**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

O que é o Demonstrativo de Lucros e Perdas Acumulados?

- (a) É a fusão entre o DRE e o BP**
- (b) É a fusão entre o DOAR e o BP**
- (c) É a fusão entre o DLPA e o BP**

Quais os tipos de organizações que precisam apresentar o DLPA?

- (a) Todas as organizações**
- (b) As de capital aberto**
- (c) As grandes e as de capital aberto**

Cite dois exemplos de Despesas Financeiras.

- (a) Pagamento de juros e empréstimos**
- (b) Pagamento de contador e juros**
- (c) Pagamento do gestor de um fundo de investimentos e financiamentos**

Qual é uma das vantagens do uso de capital de terceiros?

- (a) Melhora a relação da empresa com instituições financeiras**
- (b) Permite gastar mais do que dispõe no momento**
- (c) Diminui os juros pagos no futuro**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

Quais são os tipos de despesas?

- (a) Despesas intermediárias e finais**
- (b) Despesas indiretas e diretas**
- (c) Despesas administrativas, de vendas e financeiras**

Qual é a diferença prática entre juro simples e juro composto?

- (a) Na prática, não há nenhuma diferença**
- (b) No longo prazo os compostos acumulam mais**
- (c) Os juros simples são mais difíceis de calcular**

Qual é uma das diferença entre custos e despesas?

- (a) Despesas são itens diretamente associados ao produto ou serviço do negócio. Custos costumam se associar com a gestão do negócio.**
- (b) Custos são itens diretamente associados ao produto ou serviço do negócio. Despesas costumam se associar com a gestão do negócio.**
- (c) Despesas são gastos recorrentes da empresa, já custos são gastos esporádicos**

Qual um dos objetivos das contas de resultado?

- (a) Analisar se a organização está tendo lucro ou prejuízo**
- (b) Avaliar possíveis futuros da empresa por meio de modelos matemáticos**
- (c) Contabilizar os pertences da empresa.**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

Cite três exemplos de Demonstrativos Financeiros/Contábeis

- (a) Balanço Patrimonial, Demonstrativo de Fluxo de Caixa e Demonstrativo de Origens e Aplicações dos Recursos**
- (b) Balanço Patrimonial, Demonstrativo de Resultado da Execução e Demonstrativo de Lucros e Perdas Acumulados**
- (c) Demonstrativo de Fluxo de Caixa, Demonstrativo de Lucros e Patrimônios Acumulados e Demonstrativo de Origens e Aplicações dos Recursos**

Cite dois grupos de atividades descritas num Demonstrativo de Fluxo de Caixa

- (a) Atividade Operacional e Atividade Estratégica**
- (b) Atividade de Investimento e Atividade de Empréstimo**
- (c) Atividade Operacional e Atividade de Financiamento**

No Balanço Patrimonial (BP), o que é Capital de Terceiros?

- (a) É o valor do investimento da empresa em outras empresas.**
- (b) É o valor investido pelos donos/sócios no negócio.**
- (c) São as obrigações do negócio com quem não é sócio/dono, tais como, bancos, fornecedores, tributos, funcionários, etc**

No Balanço Patrimonial (BP), o que é Capital Social?

- (a) É o valor que deve ser empregado para ações de proveito da comunidade**
- (b) É o valor investido pelos donos/sócios no negócio.**
- (c) É a confiança que a sociedade tem em relação à empresa**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**No Balanço Patrimonial (BP),
o que é Capital Próprio?**

**(a) São as obrigações do
negócio com quem não
é sócio/dono, tais como,
bancos, fornecedores,
tributos, funcionários, etc**

**(b) São as obrigações do
negócio com quem é sócio/
dono, afinal, o negócio tem
de remunerá-los**

**(c) São os valores, materiais
e imateriais, em caixa ou em
posse da empresa**

**No Balanço Patrimonial
(BP), o que representa o
Circulante?**

**(a) Tem referência com curto
prazo, ou seja, no tempo do
exercício, normalmente, 12
meses.**

**(b) O que é gasto recorrente,
ou seja, de maneira circular**

**(c) Tem referência com o que
foi adquirido a partir de um
dispêndio**

**Cite dois exemplos de
grupo de contas do Balanço
Patrimonial (BP)**

**(a) Ativo não Circulante e
Patrimônio Líquido.**

**(b) Ativo Circulante e
Patrimônio Líquido**

**(c) Passivo não Circular e
Contas de Resultado**

**Cite dois exemplos de
contas de resultado.**

(a) Custos e Investimentos

(b) Receitas e fornecedores

(c) Despesas e tributos

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

Qual a principal utilidade do DOAR?

- (a) Compreender como a empresa está posicionada no mercado em relação aos seus concorrentes.**
- (b) Avaliar quanto a empresa deve colaborar com alguma instituição do terceiro setor, como ONGs**
- (c) Analisar de onde vêm e para onde vão os recursos de um negócio.**

O que é a receita operacional bruta de uma empresa?

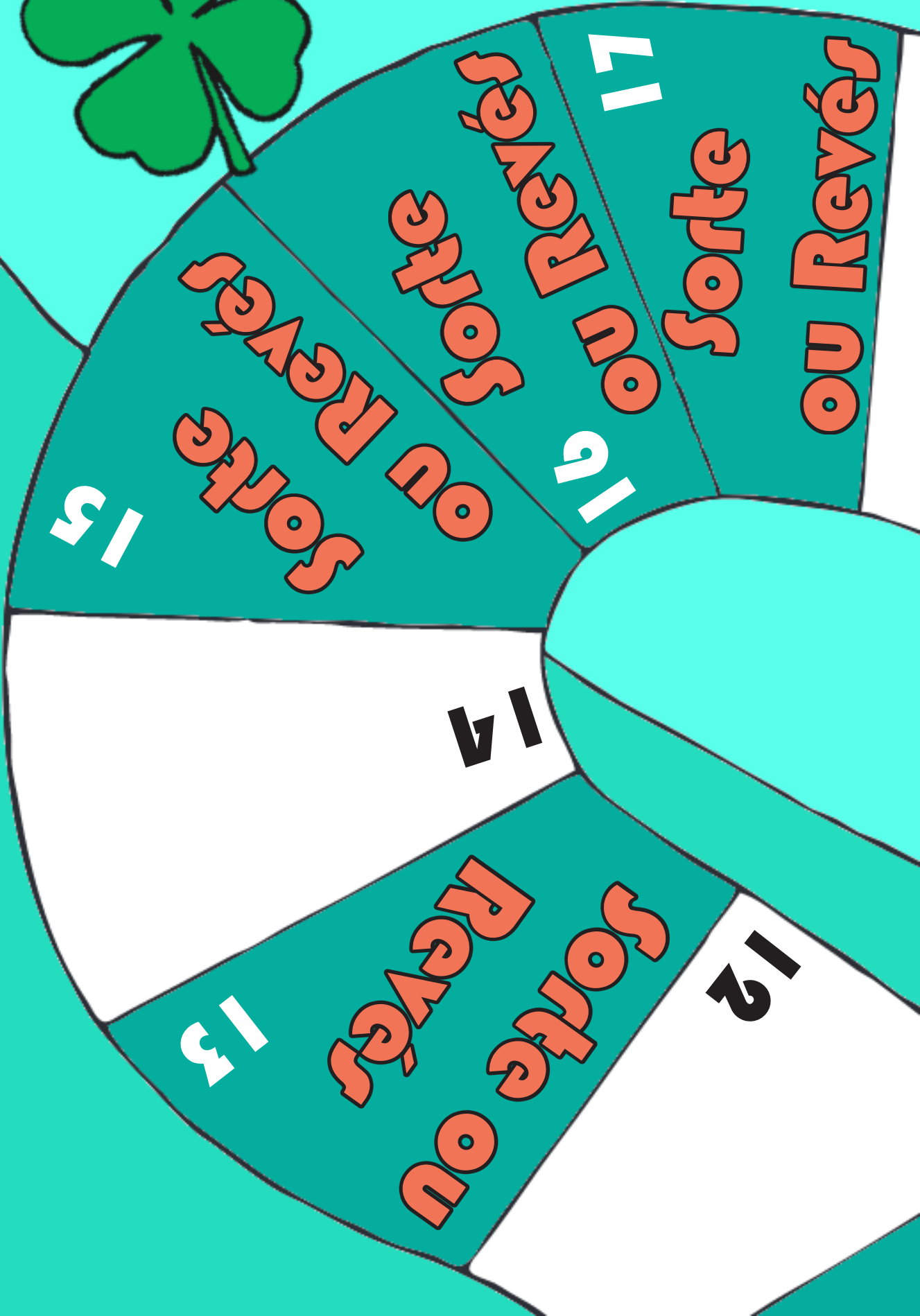
- (a) É todo o dinheiro arrecadado depois dos impostos**
- (b) É todo o dinheiro arrecadado pela empresa**
- (c) É todo o dinheiro arrecadado de operações financeiras**

O que é o Capital Circulante Líquido?

- (a) É o quanto a empresa tem em caixa disponível**
- (b) É a diferença absoluta, monetária, entre o Ativo e o Passivo Circulantes**
- (c) É a soma monetária entre o ativo circulante e o passivo circulante**

O que, matematicamente e no longo prazo, faz o juro composto render mais quando comparado com o juro simples?

- (a) O fato de, na fórmula, a variável do tempo estar como expoente, o que caracteriza uma Progressão Geométrica**
- (b) O fato de, na fórmula, a variável do tempo estar como numerador, o que caracteriza uma Progressão Geométrica**
- (c) O fato de, na fórmula, a variável do tempo estar como logaritmando, o que caracteriza uma Progressão Geométrica**



15

Sorte
ou Revés

Sorte
ou Revés

17

un
Revés

Sorte

ou
Revés

14

13

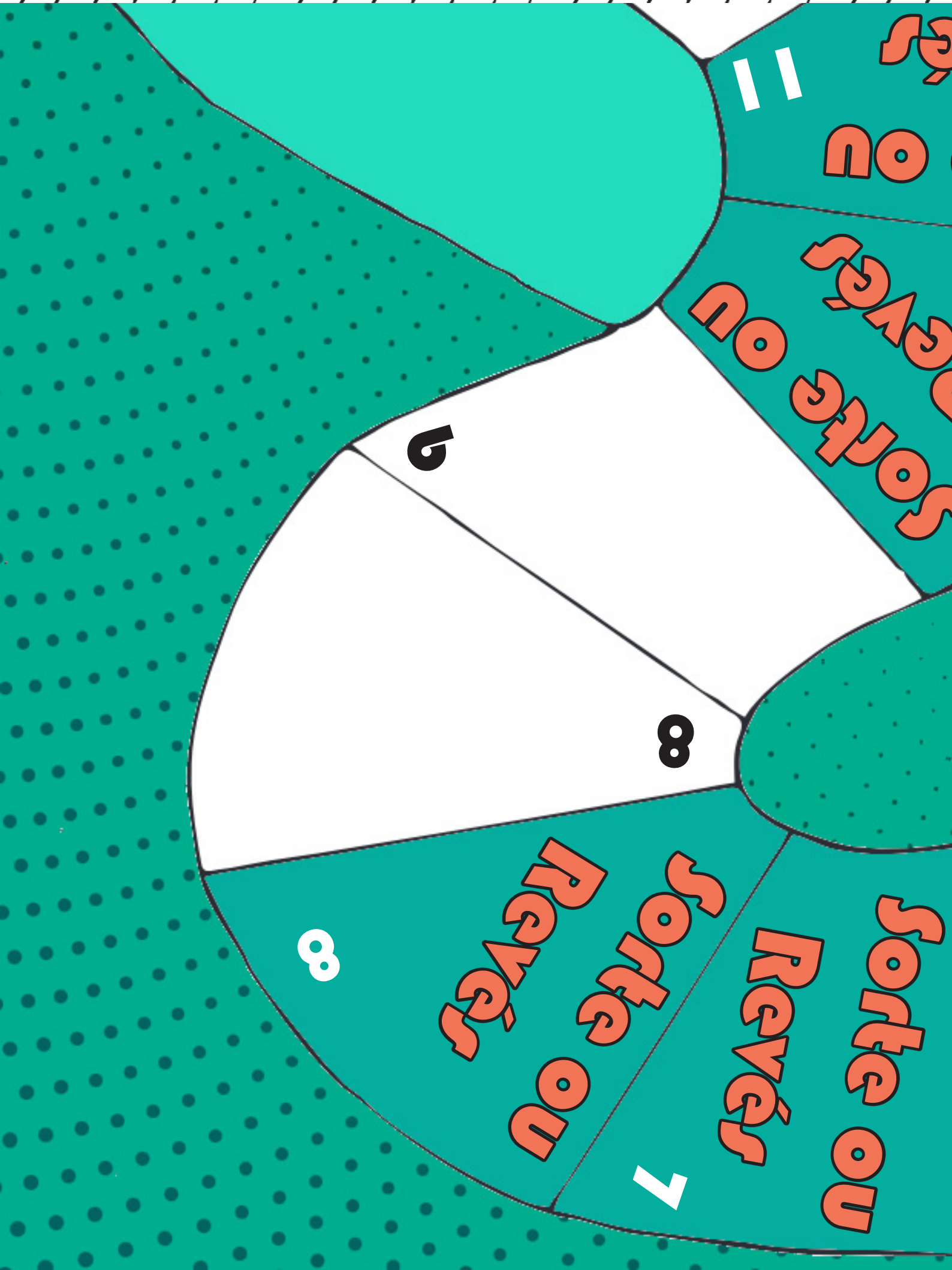
Sorte
ou
Revés

12

PASSE COLA AQUI

PASSE COLA AQUI

PASSE COLA AQUI



9

8

Sorte ou
Revés

7

8

Sorte ou
Revés

11

no

Sorte ou
Revés

12

Sorte ou
Revés

3

Sorte ou
Revés

4

Sorte ou
Revés

5



6

01

Sorte
Revés



18

Início

Sorte ou
Revés

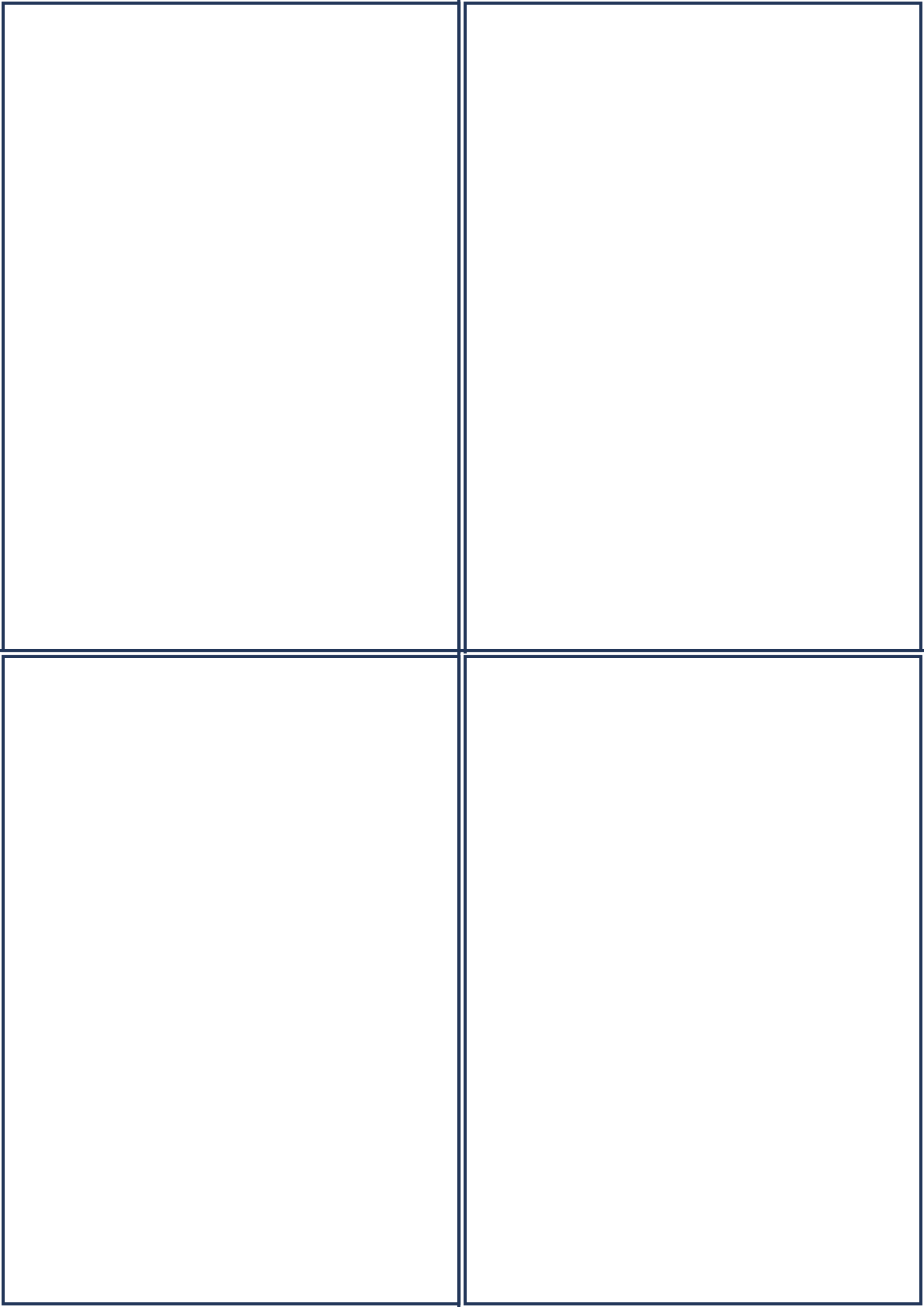
2

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

**САРТАН-
ПЕРСУНТА**

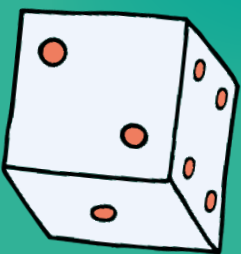




SORTE

OU

REVÉS



SORTE

OU

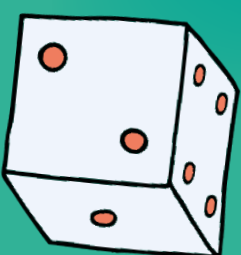
REVÉS



SORTE

OU

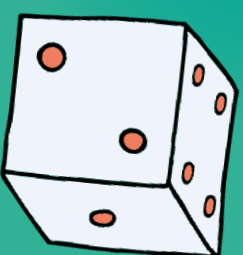
REVÉS



SORTE

OU

REVÉS



Imposto de renda!

Caso tenha mais de \$40000 em caixa, paga 10% dele. Se tiver entre \$40000 e \$30000, paga 5%. Já caso tenha menos de \$30000, não paga nada.

Imposto de renda!

Caso tenha mais de \$40000 em caixa, paga 10% dele. Se tiver entre \$40000 e \$30000, paga 5%. Já caso tenha menos de \$30000, não paga nada.

Incêndio no galpão!

Perca 10% dos seus estoques.

Incêndio no galpão!

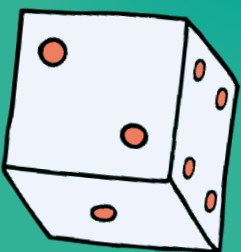
Perca 10% dos seus estoques.



SORTE

OU

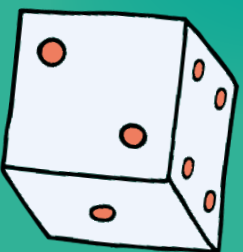
REVÉS



SORTE

OU

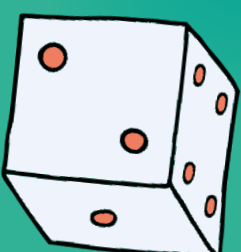
REVÉS



SORTE

OU

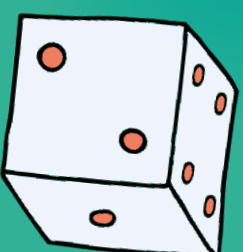
REVÉS



SORTE

OU

REVÉS



**Esqueceu de pagar
uma taxa!**

-\$300 de caixa.

**Esqueceu de pagar
uma taxa!**

-\$300 de caixa.

**Quebrou uma lei
ambiental!**

-\$200 de caixa.

**Quebrou uma lei
ambiental!**

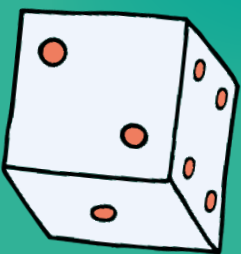
-\$200 de caixa.



SORTE

OU

REVÉS



SORTE

OU

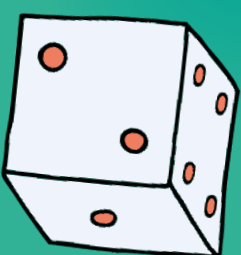
REVÉS



SORTE

OU

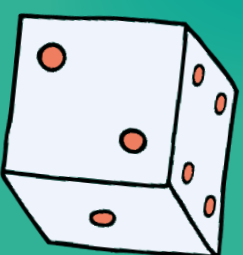
REVÉS



SORTE

OU

REVÉS



Superprodução!

+\$1000 no estoque
e -1000\$ no caixa.

Superprodução!

+\$1000 no estoque
e -1000\$ no caixa.

Chuva muito forte no galpão!

+5% no custo de
manutenção
dos estoques

Chuva muito forte no galpão!

+5% no custo de
manutenção
dos estoques



SORTE

OU

REVÉS



SORTE

OU

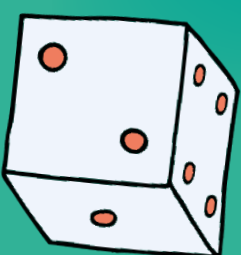
REVÉS



SORTE

OU

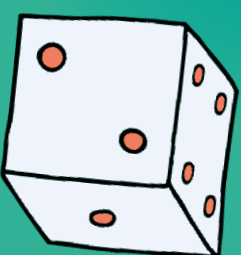
REVÉS



SORTE

OU

REVÉS



**Nova legislação
trabalhista!**

-5% no lucro no
próximo turno.

**Nova legislação
trabalhista!**

-5% no lucro no
próximo turno.

**Oportunidade de
contratar
uma empresa de
marketing!**

Você pode gastar
\$200 de seu caixa
para aumentar
em 10% no valor
de demanda do
próximo turno.

**Oportunidade de
contratar
uma empresa de
marketing!**

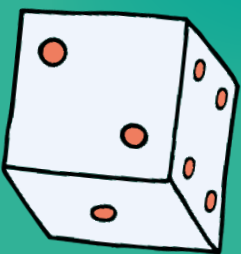
Você pode gastar
\$200 de seu caixa
para aumentar
em 10% no valor
de demanda do
próximo turno.



SORTE

OU

REVÉS



SORTE

OU

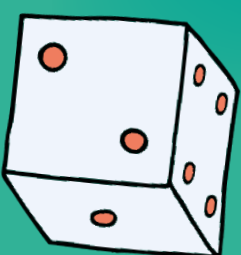
REVÉS



SORTE

OU

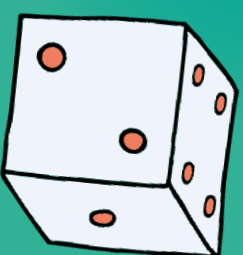
REVÉS



SORTE

OU

REVÉS



Programa de incentivo!

Caso tenha menos de \$35000 em caixa, ganha +5% na demanda do próximo turno.

Programa de incentivo!

Caso tenha menos de \$35000 em caixa, ganha +5% na demanda do próximo turno.

Novo cliente importante!

+\$300 à demanda deste e do próximo turno.

Novo cliente importante!

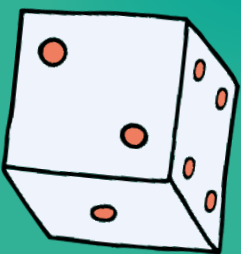
+\$300 à demanda deste e do próximo turno.



SORTE

OU

REVÉS



SORTE

OU

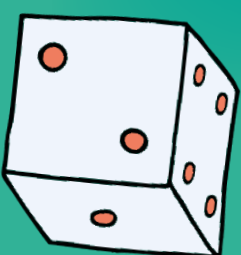
REVÉS



SORTE

OU

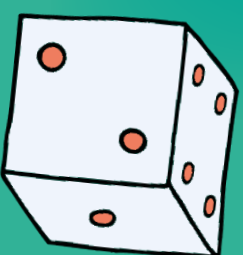
REVÉS



SORTE

OU

REVÉS



**Ganhou uma ação
na justiça!**

+\$300 ao caixa.

**Ganhou uma ação
na justiça!**

+\$300 ao caixa.

**Um famoso te
divulgou!**

+5% na demanda.

**Um famoso te
divulgou!**

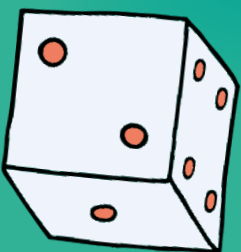
+5% na demanda.



SORTE

OU

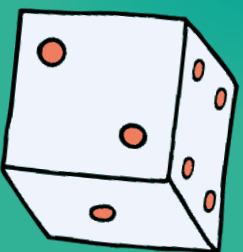
REVÉS



SORTE

OU

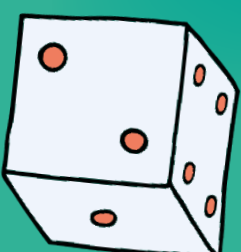
REVÉS



SORTE

OU

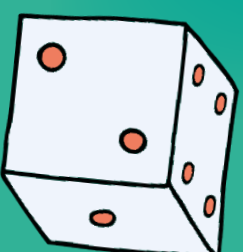
REVÉS



SORTE

OU

REVÉS



**Aumentou sua
margem!**

+5% na taxa de
lucro do
próximo turno.

**Aumentou sua
margem!**

+5% na taxa de
lucro do
próximo turno.

**Os rendimentos
da empresa
cresceram!**

+2% no caixa.

**Os rendimentos
da empresa
cresceram!**

+2% no caixa.

Jogador:

ESTOQUE (#)				MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final
1				\$30.000			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

Jogador:

ESTOQUE (#)					MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final	
1				\$30.000				
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								

Jogador:

ESTOQUE (#)				MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final
1				\$30.000			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

Jogador:

ESTOQUE (#)					MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final	
1				\$30.000				
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								

Jogador:

ESTOQUE (#)				MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final
1				\$30.000			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

Jogador:

ESTOQUE (#)				MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final
1				\$30.000			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

Jogador:

ESTOQUE (#)				MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final
1				\$30.000			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

Jogador:

ESTOQUE (#)				MOVIMENTAÇÕES FINANCEIRAS (\$)			
Inicial	Produção	Vendido	Final	Caixa Inicial	Vendas	Gastos	Caixa Final
1				\$30.000			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							

BIBLIOGRAFIA

Os 17 primeiros volumes de gibis da série 14 - Gestão Financeira, onde são apresentados os conteúdos:

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

Mais gibis em:

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

SOBRE OS AUTORES:

Luiz Otávio Pina de Souza Porto

Graduando em Ciências Econômicas pela UFRJ e colaborador no projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação", atuando nas áreas de elaboração, ilustração e editoração dos materiais didáticos.

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

Pedro Henrique Clain Alvim Xavier

Graduando em Sistemas de Informação pela 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. Desde 1998 atua na docência (presencial e EaD) em cursos de graduação e pós-graduação, além de uma sólida experiência corporativa, com 27 anos atuando em áreas de Planejamento e Controle Financeiro, e Controladoria onde, entre outras atividades, responsável pelas apurações de resultados gerenciais, orçamentos empresariais, estudos de viabilidade de projetos de investimentos e 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-sanduíche) 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) . É bolsista produtividade DT-CNPq. Recebeu em 2022 o Prêmio Tércio Pacitti em Inovação para Educação em Ciência da Computação pelo projeto Almanaques para Popularização de Ciência da Computação. 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 "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC).

<http://almanaquesdacomputacao.com.br>

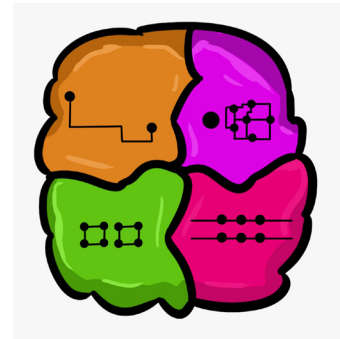
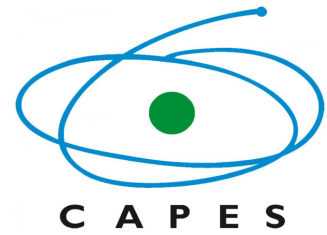
<https://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ&hl=en>

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

Agradecimentos

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

APOIO



ISBN 978-85-7669-535-6



9 788576 695356 >