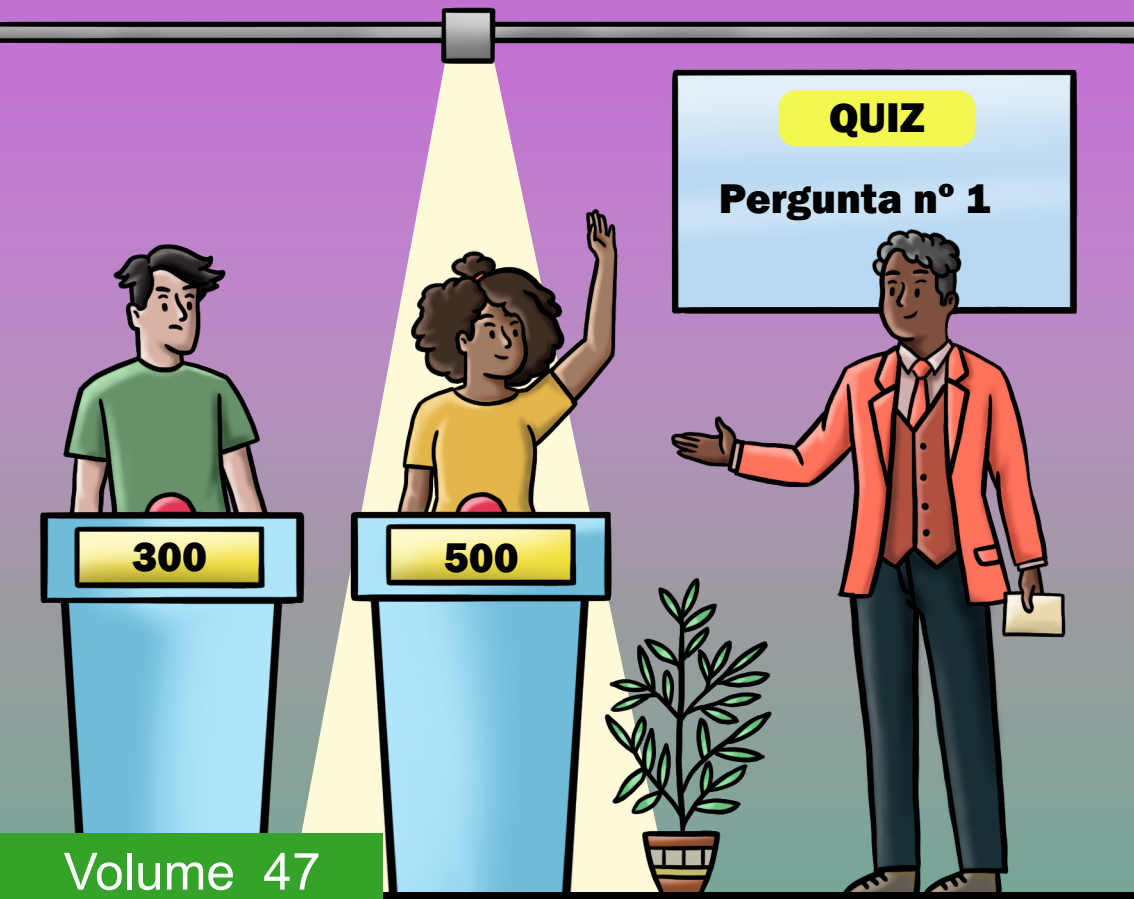
ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 14 GESTÃO FINANCEIRA



Volume 47

QUIZ DOS CUSTOS E DESPESAS

JOGO

JOÃO LUCAS MATERA
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
LUIZ ALBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

SBC
Sociedade Brasileira de Computação

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR
Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITOR
Prof. Drª. Bruna Silva do Nascimento

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Luiz Alberto dos Santos Júnior

REVISÃO GERAL
Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO CONTEÚDO
Jobson Luiz Massollar da Silva

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Q8 Quiz dos custos e despesas [recurso eletrônico] / João Lucas Matera ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024.
20 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 47).

Modo de acesso: World Wide Web.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-7669-566-0 (e-book)

1.Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Matera, João Lucas. II. Silva, Jobson Luiz Massollar da. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos Júnior, Luiz Alberto dos. 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 – Almanaques 044 (059)
2. Administração financeira 658.15

UNIRIO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

SBC
Sociedade Brasileira de Computação
CHANCELADO

Este gibi foi diagramado para ser impresso em folha A5, formato livreto, frente e verso.

JOÃO LUCAS MATERA
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
LUIZ ALBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 47: Quiz dos Custos e Despesas

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2024

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenada pela profª. 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 jogo foi produzido pelo projeto Almanaques 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 de 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.

Com o objetivo de combinar diversão e aprendizado, o jogo do Volume 47 apresenta os conceitos de Custo e Despesa e é inspirado nos clássicos jogos de quiz. Nele, os jogadores devem estar atentos para uma série de situações corriqueiras de gastos em uma empresa. Para cada situação, os jogadores devem ser capazes de classificar esses gastos como custo ou despesa.

(os Autores)

APRESENTAÇÃO DO JOGO:

O “Quiz dos Custos e Despesas” é um jogo mental onde os participantes têm que demonstrar seus conhecimentos sobre os elementos que representam custos ou despesas em uma empresa. Ganha quem dominar esses conceitos e for rápido e preciso nas respostas.

QUANTIDADE DE JOGADORES:

De 3 a 5 jogadores

COMPONENTES DO JOGO:

1 conjunto com 16 cartas, onde 8 representam custos e outras 8 representam despesas.

OBJETIVO:

Fazer a maior pontuação ao final da leitura dos 16 cartões.

COMO JOGAR?

1. **Uma pessoa assume o papel de narrador.**

2. **O narrador embaralha as 16 cartas e as espalha na mesa, com o verso voltado para cima.**

3. **O narrador pega uma carta, aleatoriamente, e, sem que ninguém veja, lê a frase que está na carta. Em seguida, o narrador fala "Valendo!".**

4. **Os jogadores que quiserem responder devem levantar a mão o mais rápido possível.**

5. **O primeiro jogador a levantar a mão tem a chance de responder se é Custo ou Despesa. Se acertar ganha um ponto, se errar perde um ponto.**

6. **O jogo termina quando todas as 16 cartas forem lidas.**

7. **O jogador vencedor é o que tem maior pontuação.**

RECORTE AS CARTAS

Salários dos operários da fábrica

Resp: Custo

Aluguel do escritório administrativo

Resp: Despesa

Manutenção de máquinas de produção

Resp: Custo

Passagens e hotel em viagem de negócios

Resp: Despesa

RECORTE AS CARTAS

Treinamento de pessoal administrativo

Resp: Despesa

Despesas de representação

Resp: Despesa

Depreciação de equipamentos de produção

Resp: Custo

Matéria-prima para produção de pães

Resp: Despesa

parte 1 cole aqui

Pergu

parte 1 cole aqui

parte 2 cole aqui

os e Despesas

Quiz dos Custo

parte 2 cole aqui

RECORTE AS CARTAS

Seguro de responsabilidade civil

Resp: Despesa

Custos de transporte de mercadorias

Resp: Custo

Material de escritório

Resp: Despesa

Contas de telefone e internet

Resp: Despesa

RECORTE AS CARTAS

Matéria-prima para fabricação de móveis

Resp: Despesa

Energia elétrica da fábrica

Resp: Custo

Publicidade e marketing

Resp: Despesa

Compra de ingredientes para produção de sorvetes

Resp: Custo

ANOTE AQUI SUA PONTUAÇÃO

ANOTE AQUI SUA PONTUAÇÃO

Bibliografia

SOUZA, L. S.; LIMA, A. A.; NUNES, M. A. S. N.; SIMÕES, M. M. ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 7: Diferença entre Custos e Despesas. 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 7. 24p.

Mais gibis em:
http://almanaquesdacomputacao.com.br/
https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html

Sobre os Autores

João Lucas Matera
Graduando em Sistemas de Informação na UNIRIO.

Jobson Luiz Massollar da Silva
Bacharel em Informática pela Universidade Federal Fluminense (1990), Mestre em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (1993) e Doutor em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/UFRJ (2011) com ênfase em Engenharia de Software. Na área de Engenharia de Software tem atuado nos seguintes temas: Engenharia de Aplicações Web, Desenvolvimento Orientado por Modelos, Verificação e Validação de Sistemas e Sistemas Sensíveis ao Contexto. Atuou por mais de 20 anos na indústria em funções como analista de sistemas, coordenador de projetos e consultor de TI. Atuou também, por 8 anos, na Universidade Veiga de Almeida (UVA) como professor nos cursos de graduação em Ciência da Computação e Engenharia de Computação. Atualmente é professor adjunto no curso de Sistemas de Informação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9342328333913115

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 IV 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 XX! Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startups e empreendedorismo. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, http://almanaquesdacomputacao.com.br/
http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687

Luiz Alberto dos Santos Júnior
Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS. Experiência em Design Editorial por ter trabalhado por 3 anos na Editora do Instituto Federal de Sergipe - EDIFS. Ilustrador digital a 6 anos e quadrinista com passagem pela editora Serigy Comics tendo participado do projeto Contos Serigy: Uma Antologia Sergipana em Quadrinhos, que foi agraciado pela Lei Aldir Blanc e publicado em 2021, aém de ter recebido uma moção https://serigycomics.com.br/.
Behance: https://www.behance.net/juniortaolf41e

Agradecimentos

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

APOIO

ISBN 9788576695660