



VOLUME 49

Karuta de Custos Diretos e Indiretos

JOGO



JOÃO LUCAS MATERA
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITORA

Prof. Dra. Bruna Silva do Nascimento

CAPA E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Albert Santos Barbosa de Brito

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO DO ENREDO

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, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA

K18 Karuta de Custos diretos e indiretos [recurso eletrônico] / João Lucas Matera ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024. 40 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 49).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-576-9 (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. Brito, Alberto Santos Barbosa de. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. Série.

CDU 004::658.15(059)

Ficha catalográfica elaborada por 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



JOÃO LUCAS MATERA
JOBSON LUIZ MASSOLLAR DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira
Volume 49: Karuta de Custos Diretos e Indiretos

Porto Alegre/RS
SBC - Sociedade Brasileira de Computação
2024

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D nº313532/2019-2, 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 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.

O jogo do Volume 49 segue a linha dos jogos de Karuta, onde os jogadores devem definir, rapidamente, qual a carta correta e pegá-la antes dos seus adversários. Especificamente neste jogo, as cartas descrevem situações de custo direto e indireto de uma empresa e, com isso, os jogadores podem se familiarizar, de forma lúdica e divertida, com esses conceitos.

(Os Autores)

APRESENTAÇÃO DO JOGO:

O jogo “Karuta de Custos Diretos e Indiretos” adota a mesma linha de ação de jogos tradicionais de karuta. Cada carta representa um custo, que pode ser direto ou indireto, e o jogador deve identificar uma carta dentre várias outras que estão na mesa e pegá-la antes dos seus adversários. Reconhecer o custo e pegar a carta correta conta pontos a favor do jogador, mas pegar a carta errada pode deixá-lo em maus lençóis.

QUANTIDADE DE JOGADORES:

Dois ou mais jogadores disputam a partida;
Um jogador faz o papel de leitor das cartas (não disputa a partida).

COMPONENTES DO JOGO:

2 conjuntos idênticos de 32 cartas, onde 16 cartas representam custos diretos (fundo verde) e outras 16 representam custos indiretos (fundo laranja).

OBJETIVO:

Obter o maior número de pontos, onde cada carta em poder do jogador vale um ponto.

COMO JOGAR?

PREPARAÇÃO

1. Embaralhar o primeiro conjunto de 32 cartas;
2. Distribuir o primeiro conjunto de 32 cartas na mesa com a face voltada para cima;
3. Embaralhar o segundo conjunto de 32 cartas;
4. O segundo conjunto de 32 cartas fica com o leitor de cartas.

TURNOS

1. O leitor de cartas pega, aleatoriamente, uma carta do seu conjunto e lê a sua descrição para os jogadores;
2. Os jogadores devem procurar a carta idêntica dentre aquelas que estão na mesa;
3. O primeiro jogador que encontrar a carta correta e pegá-la antes dos demais jogadores, fica com ela;
4. Se o jogador pegar a carta errada ele perde um ponto, devolve a carta para a mesa e o leitor de cartas retorna a carta lida para sua pilha de cartas;
5. O jogo termina quando não houver mais cartas na mesa;
6. Ganha o jogo quem obtiver mais pontos ao final da partida, onde cada carta vale um ponto.

Matéria-prima
para a
fabricação
de produtos.



Salários dos
operários da
linha de
produção.



Peças
sobressalentes
específicas
para um
determinado
produto.



Embalagens
diretamente
associadas
a um produto.





Comissões de vendas variáveis (baseadas nas vendas de um produto específico).



Custos de produção de energia para máquinas de produção.



Materiais de laboratório em um laboratório de pesquisa e desenvolvimento.



Mão de obra direta em um projeto de construção.





Componentes eletrônicos em um produto eletrônico.



Tintas e solventes usados na produção de obras de arte.



Tecido e fios em uma fábrica de roupas.



Ingredientes em uma padaria para fazer pães específicos.





Peças de
automóveis
usadas na
montagem de
veículos.



Mão de obra
direta em uma
oficina de
reparo de
automóveis.



Matéria-prima
para fabricação
de móveis
personalizados.



Componentes
de hardware em
um computador
personalizado.





Matéria-prima
para a
fabricação
de produtos.



Salários dos
operários da
linha de
produção.



Peças
sobressalentes
específicas
para um
determinado
produto.



Embalagens
diretamente
associadas
a um produto.





Comissões de vendas variáveis (baseadas nas vendas de um produto específico).



Custos de produção de energia para máquinas de produção.



Materiais de laboratório em um laboratório de pesquisa e desenvolvimento.



Mão de obra direta em um projeto de construção.





Componentes eletrônicos em um produto eletrônico.



Tintas e solventes usados na produção de obras de arte.



Tecido e fios em uma fábrica de roupas.



Ingredientes em uma padaria para fazer pães específicos.





Peças de
automóveis
usadas na
montagem de
veículos.



Mão de obra
direta em uma
oficina de
reparo de
automóveis.



Matéria-prima
para fabricação
de móveis
personalizados.



Componentes
de hardware em
um computador
personalizado.





Aluguel de instalações da empresa.



Salários dos funcionários administrativos.



Contas de eletricidade e água da empresa.



Seguro de responsabilidade da empresa.





Depreciação de equipamentos e máquinas.



Manutenção geral das instalações.



Impostos sobre a propriedade da empresa.



Salários do pessoal de limpeza e manutenção.





Custos de
escritório e
material de
escritório.



Serviços de
TI para toda a
empresa.



Contabilidade
e taxas legais
gerais.



Despesas com
marketing e
publicidade
corporativa





Serviços de consultoria de gestão corporativa.



Custos de treinamento para toda a equipe.



Despesas gerais de viagens de negócios.



Serviços de telecomunicações e internet para a empresa.





Aluguel de instalações da empresa.



Salários dos funcionários administrativos.



Contas de eletricidade e água da empresa.



Seguro de responsabilidade da empresa.





Depreciação de equipamentos e máquinas.



Manutenção geral das instalações.



Impostos sobre a propriedade da empresa.



Salários do pessoal de limpeza e manutenção.





Custos de
escritório e
material de
escritório.



Serviços de
TI para toda a
empresa.



Contabilidade
e taxas legais
gerais.



Despesas com
marketing e
publicidade
corporativa





Serviços de consultoria de gestão corporativa.



Custos de treinamento para toda a equipe.



Despesas gerais de viagens de negócios.



Serviços de telecomunicações e internet para a empresa.







Bibliografia

SOUZA, T. T.; LIMA, A. A.; NUNES, M. A. S. N.; PORTO, L. O. P. S. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 8: Custos Diretos e Indiretos](#). 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 8. 20p.

Mais gibis, cartilhas e guias em:

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

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

Agradecimentos

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



Sobre os autores

ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

Formado em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS (2019). Sócio proprietário da ZERO1 Escritório de Design em ARACAJU/SE, possui vasta experiência nas áreas relacionadas ao design gráfico, tais quais, identidade visual, branding, comunicação visual, social mídia, ilustração com ênfase em histórias em quadrinhos (HQs), Filmmaker e produtor de vídeos na ABA FILMESS.

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>

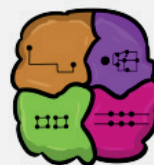
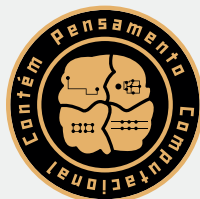
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

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 Almanques 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 "Almanques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, <http://almanquesdacomputacao.com.br/> <http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

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

APOIO:



ISBN 978-857669576-9



9 788576 695769