



VOLUME 46

Encontre o Culpado

JOGO



VÍVIAN RIQUE GIL FERRARO
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

E56 Encontre o culpado [recurso eletrônico] / Vivian Rique Gil Ferraro ... [et a l.]. — Dados eletrônicos. — Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024.
32 f. : il. — (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 46).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-581-3 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Ferraro, Vivian Rique Gil. II. Silva, Jobson Luiz Massollar da. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Brito, Albert 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 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



VÍVIAN RIQUE GIL FERRARO
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 46: Encontre o Culpado

Porto Alegre/RS
SBC - 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 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 14 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 46 oferece aos jogadores a possibilidade de perceber e entender, de forma lúdica e divertida, os problemas que podem ocorrer na escrituração de receitas e despesas de uma empresa. Esses lançamentos são vitais para constatar se a empresa deu lucro ou prejuízo e qualquer falha nesses dados pode gerar consequências negativas para a empresa.

(Os Autores)

APRESENTAÇÃO DO JOGO:

Você é um colaborador de uma grande empresa que está passando por uma crise financeira. A causa da crise é um grande saldo devedor, que foi causado por um erro cometido por alguém na empresa. Sua missão é encontrar o culpado, o local onde o erro foi cometido e o motivo. Para isso, você terá que investigar os registros financeiros da empresa, entrevistar funcionários e analisar as operações da empresa.

QUANTIDADE DE JOGADORES:

5 jogadores.

COMPONENTES DO JOGO:

- 1 dado comum (6 lados);
- 4 peões com cores distintas (representando os jogadores);
- 1 tabuleiro
- 1 conjunto com 15 cartas:
 - 5 cards com os personagens;
 - 5 cards com os locais;
 - 5 cards com os motivos.

Bloco para anotação das pistas.

OBJETIVO:

Ser o primeiro a desvendar o mistério: Quem cometeu o crime, em que local e o por qual motivo.

COMO JOGAR?

Preparação:

1. Um dos jogadores é escolhido para ser o mestre da partida;
2. O mestre embaralha as cartas, escolhe aleatoriamente 3 cartas, sendo uma carta de cada tipo, e as coloca em um envelope sem que ninguém veja, somente ele;
3. Os demais jogadores escolhem seus personagens e peões;
4. Os peões são colocados no início do tabuleiro;
5. O jogo começa sempre pela Sra. Miranda Priestly e segue em sentido horário (se ela não estiver presente, o jogo é iniciado pelo Sr. Jordan Belfort).

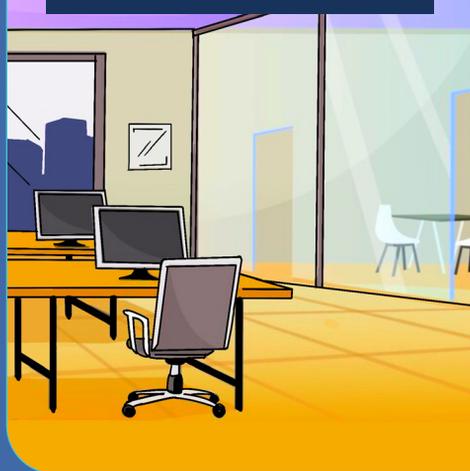
Turnos:

1. O jogador joga o dado e move sua peça conforme o dado;
2. Se o jogador entra em algum local ou parar com o peão sobre uma casa com interrogação, ele anuncia seu personagem e pode solicitar que qualquer outro jogador apresente somente para ele uma carta de um tipo (personagem, local ou motivo);
3. Se o peão parar em uma casa já ocupada por outro peão, esse último será obrigado a voltar para o início do jogo;
4. Quando o jogador achar que tem pistas suficientes, ele pode fazer uma tentativa de desvendar o mistério, mas para isso, ele precisa entrar no local onde ele acredita que o crime ocorreu;
5. Se o palpite estiver errado, o jogador é eliminado do jogo;
6. Ganha o jogador que conseguir desvendar o mistério primeiro.

Contabilidade



Departamento comercial



Sala de Reuniões



Sala da Diretoria





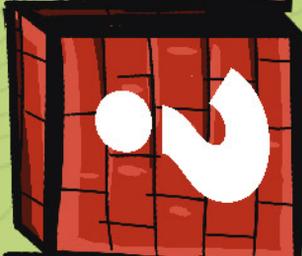
Sala de Produção





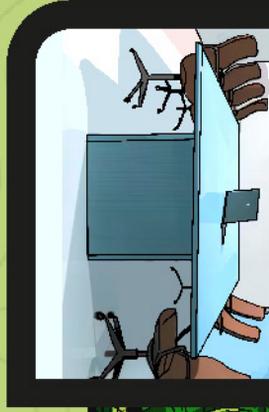


Produção

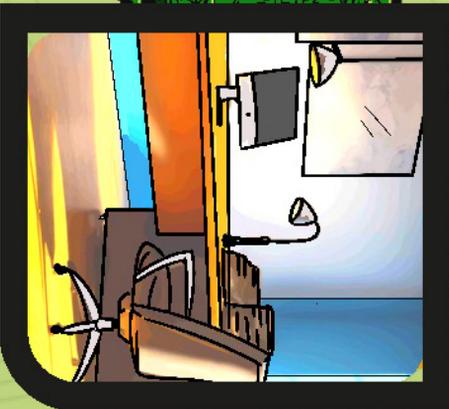




Colar aqui!



Sala de Reuniões



Diretoria

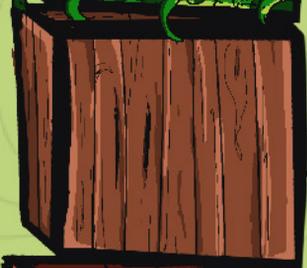


Colar aqui!



Contabilidade





Encontrar o Culpado



Departamento
comercial



Contador



Secretária



Gerente de Vendas



Estagiário





Diretora



Blank white area for notes or text, featuring a small white rectangular box at the top.

Blank white area for notes or text, featuring a small white rectangular box at the top.

Blank white area for notes or text, featuring a small white rectangular box at the top.



Motivos

Não registrou as movimentações financeiras da empresa, como receitas, despesas, pagamentos, recebimentos, etc.

Isso gerou inconsistências na conta de resultados e prejuízos financeiros.

Motivos

Não cumpriu com as obrigações fiscais e tributárias da empresa, como emitir notas fiscais, recolher impostos, entregar declarações, etc. O que levou a multas, juros, penalidades, aumento da conta devedora e à suspensão das atividades da empresa.

Motivos

Não seguiu as normas contábeis na elaboração dos registros e demonstrativos contábeis.

Isso comprometeu a qualidade e a confiabilidade das informações contábeis e gerou distorções na conta de resultados.

Motivos

Não controlou ou monitorou o estoque da empresa. Isso causou perdas, desperdícios, obsolescência e falta de mercadorias, aumentando a conta devedora.



Motivos

Não analisou os indicadores de desempenho da empresa, como a margem de lucro, o ponto de equilíbrio, etc. Isso impediu a avaliação da situação financeira e econômica da empresa.

Motivos

Motivos

Motivos





Bibliografia

ALMEIDA, A. B. C. A.; LIMA, A. A.; NUNES, M. A. S. N.; JÚNIOR, J. H. S. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 14: Gestão Financeira Volume 6: Contas de Resultado](#). 1. ed. Porto Alegre: SBC, 2021. v. 6. 20p.

Mais gibis, cartilhas e guias em:

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

<https://almanaguesdacomputacao.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). Possui experiência nas áreas relacionadas ao design gráfico, com ênfase em histórias em quadrinhos (HQs), Filmmaker e produtor de vídeos na ABA FILMESS.

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 1C - 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 XX! 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/>

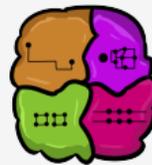
<http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

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

VÍVIAN RIQUE GIL FERRARO

Graduanda em Sistemas de Informação na UNIRIO.

APOIO:



ISBN 978-857669581-3



9

788576

695813