ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DA

CIENCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 14 GESTÃO FINANCEIRA

VOLUME 28

QUEM ACERTA MAIS?

JOGO

Brian Kévin dos Santos Pravato
Antonio Alexandre Lima
Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Gustavo Gonçalves de Brito

SBC
Sociedade Brasileira de Computação

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)

Q3
Quem acerta mais? [recurso eletrônico] / Brian Kévin dos Santos Pravato ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2022.
59 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 28).

Modo de acesso: World Wide Web
ISBN 978-85-7669-505-9 (e-book)

1.Ciência da computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Pravato, Brian Kévin dos Santos. II. Lima, Antonio Alexandre. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Brito, Gustavo Gonçalves de. V. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VI. Título. VII. 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 – Almanaques 004(059)
2. Gestão financeira : Análise financeira 658.15

UNIRIO

SBC Sociedade Brasileira de Computação

CHANCELADO

BRIAN KÉVIN DOS SANTOS PRAVATO
ANTONIO ALEXANDRE LIMA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
GUSTAVO GONÇALVES DE BRITO

Almanaques para Popularização da Ciência da Computação

Série 14: Gestão Financeira
Volume 28: Quem Acerta Mais?

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2022

Apresentação

Esta cartilha foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq DT-1D n°313532/2019-2, coordenado pela profª. 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 dos jovens ao mundo financeiro, empreendedor e de negócio.

Com o propósito de alinhar integração social à diversão e ao aprendizado, este 28º volume consiste em um jogo de tabuleiro onde o caminho é conquistado com o acerto de perguntas a cerca do conceitos elementares de Balanço Patrimonial, conteúdo apresentado no 1º volume desta série de gibis.

(Os autores)

Regras do Jogo

Livro do Jogador

O jogo de tabuleiro (Quem Acerta Mais?) tem como propósito trazer o tópico Balanço Patrimonial para o público em geral, através de perguntas baseadas nas definições mais conceituais da área.

O jogo foi projetado para dois jogadores, que devem se localizar no mapa através de duas moedas diferentes, colocadas inicialmente na primeira casa.

O tabuleiro do jogo é dividido em quatro áreas:

1º área ("**O QUE?**", azul): as questões propostas são, essencialmente, relacionadas as definições do Balanço Patrimonial (BP).

2º área ("**QUANDO?**", verde): as questões propostas são, essencialmente, relacionadas as situações do Balanço Patrimonial (BP).

3º área ("**ONDE?**", amarelo): as questões propostas são, essencialmente, relacionadas a contextos do Balanço Patrimonial (BP).

4º área ("**POR QUE?**", vermelho): as questões propostas são, essencialmente, relacionadas a causas do Balanço Patrimonial (BP).

A cada movimento, o jogador oponente sempre deve retirar uma carta de regra (brancas) e uma carta de questão (coloridas) da mesma área onde está, para perguntar ao outro jogador. Se acertar, coloque a carta à direita das pilhas de questões. Se errar, coloque à esquerda. As cartas de regras devem ser reutilizadas e embaralhadas após cada uso.

Este jogo está em Domínio Público e pode ser utilizado por qualquer indivíduo para qualquer fim legal. O jogo pode ser modificado em todas as suas partes, desde que citados os autores. Os autores não têm a intenção de obter lucro com qualquer material utilizado. Os autores não se responsabilizam por outras versões ou qualquer infortúnio ocasionado pela aplicação deste jogo, "Quem Acerta Mais?".

Desfrutem!

CURIOSIDADES

MONDRIAN

Pieter Cornelis Mondrian (1872-1944), conhecido como Piet Mondrian, foi um pintor holandês do começo do Século XX. Possuia um trabalho buscava refletir as leis matemáticas e que influenciou outros artistas nas artes gráficas e na arquitetura, deve sua obra como um expoente da modernidade.

Estudante da Academia Real de Artes de Amsterdam, teve obras que seguiam o impressionismo holandês, a Escola de Haia e o Cubismo porém com o passar do tempo, Mondrian foi em busca de uma obra cada vez mais limpa e objetiva, que utilizava apenas traços e cores a fim de reduzir e traduzir os conceitos universais.

Mondrian cria o Neoplasticismo em 1917, gênero artístico que contesta a própria ideia de forma e de cor na arte e tem ele, Mondrian, como principal artista em destaque. O Neoplasticismo tem como principal característica a valorização das formas geométricas, o uso de linhas horizontais e verticais e ênfase no uso das cores puras ou primárias: Vermelho, Amarelo e azul.

O gênero também fica conhecido como Construtivismo Holandês devido a semelhanças com o Construtivismo Russo.

O artista foi usado como referência estética na criação do jogo “Quem acerta mais?”. Nas cartas encontram-se as formas geométricas trabalhadas por Mondrian.

Padrão

Tire uma questão.
Se acertar, ande uma casa.
Se errar, volte uma casa.

Sorte Grande

Tire uma questão.
Se acertar, ande três casas.
Se errar, permaneça.

Um Pequeno Passo Para o Homem

Tire uma questão.
Se acertar, ande uma casa.
Se errar, permaneça.

Um Grande Salto para o Humanidade

Tire uma questão.
Se acertar, ande três casas.
Se errar, permaneça.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Inveja

Tira uma questão.
Se acertar, ande o número de passos que o seu oponente andou na última rodada.

Julgamento

Tire uma questão.
Jogue um dado.
Se acertar, seu oponente deve retroceder o número que está no dado.
Se errar, retroceda você.

Dado Viciado

Tire uma questão.
Jogue um dado.
Se acertar, ande o dobro de casas do dado.
Se errar, volte três casas.

Apostador Agressivo

Decida se irá apostar tudo.
Tire uma questão.
Se acertar, ande dez casas.
Se errar, volte ao início.

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Com Uma Cajadada Só

Ambos jogadores tiram uma questão.
Se os dois acertarem, ambos andam três casas.
Se errarem, voltam uma.

Não Poderia Ser Pior

Jogue um dado.
Responda o número de questões do dado.
Se acertar, ande uma casa.
Se errar, volte o número que está no dado.

Regra de Ouro

Tire uma questão.
Jogue um dado.
Se acertar, o jogador inimigo deve retroceder o número do dado.
Se errar, você deve retroceder.

Repassa

Responda uma questão que o oponente errou.
Se acertar, ande uma casa.
Se errar, permaneça.

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Investimento de Alto Risco

Responda três questões.
Se acertar, pule para a próxima área.
Se errar, volte cinco casas e fique três turnos sem jogar.

Invertida Letal

Tire uma questão.
Jogue um dado.
Se acertar, ande o número de casas do dado.
Se errar, o oponente irá andar.

Incansável

Tire uma questão.
Enquanto acertar, tire outra carta e ande uma casa.
Se errar, volte três casas.

Hoje é Domingo

Fique dois turnos sem jogar.

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Amostra Grátis

Ande uma casa.

Derrota Declarada

Fique quatro turnos sem jogar.

Ameaça

Seu oponente deve retroceder uma casa.

Presente de Natal

Ande três casas.

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Passagem Secreta

Vá para a próxima área.

Melhores Amigos Para Sempre

Ambos jogadores devem ir para a próxima área.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

O que é Balanço Patrimonial?

O Balanço Patrimonial (BP) é a representação gráfica das contas patrimoniais de uma entidade em um determinado período.

O que é Patrimônio Líquido?

É definido como um valor residual (diferença entre o Ativo e o Passivo) pertencente aos sócios e acionistas.

O que é Ativo?

É um recurso controlado pela entidade como resultado de ações passadas e do qual se esperam futuros retornos econômicos.

O que é Passivo?

São obrigações presentes que a entidade possui com terceiros, que sejam resultado de transações ou eventos passados

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

No Balanço Patrimonial, o que está localizado do lado esquerdo?

O Ativo.

No Ativo, o que são direitos?

São recursos que a entidade possui a receber.

No Balanço Patrimonial, o que está localizado do lado direito?

O Passivo e o Patrimônio Líquido.

No Ativo, o que são bens?

São recursos que estão em posse da entidade.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

O que caracteriza o retorno econômico esperado de um Ativo?

O retorno econômico esperado de um Ativo é caracterizado pelo potencial em contribuir, direta ou indiretamente, para o fluxo de caixa ou equivalente para a entidade.

O que são as obrigações de uma entidade?

Tanto o Passivo quanto o Patrimônio Líquido são obrigações da entidade.

O que é necessário para que um recurso seja considerado Ativo?

Para ser considerado Ativo é necessário que um específico item preencha quatro requisitos ao mesmo tempo, os quais são: constituir bem (em posse) ou direito (a receber) para a entidade; ser de propriedade, posse ou controle de longo prazo da entidade; ser mensurável monetariamente e trazer benefícios presentes ou futuros.

O que são obrigações exigíveis (ou reclamáveis)?

São as obrigações ou dívidas relacionadas a terceiros que precisam ser quitadas em um prazo estipulado.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

O que é Capital de Terceiros?

É o mesmo que o Passivo. São os recursos externos que as empresas buscam para financiar suas atividades.

O que é Capital Próprio?

São os recursos financeiros gerados pela empresa ou aportados pelos seus sócios e acionistas, ou seja, são os valores investidos internamente.

O que são obrigações não exigíveis?

É o mesmo que o Patrimônio Líquido.

O que é caracterizado pela aplicação dos recursos originados no Passivo e Patrimônio Líquido?

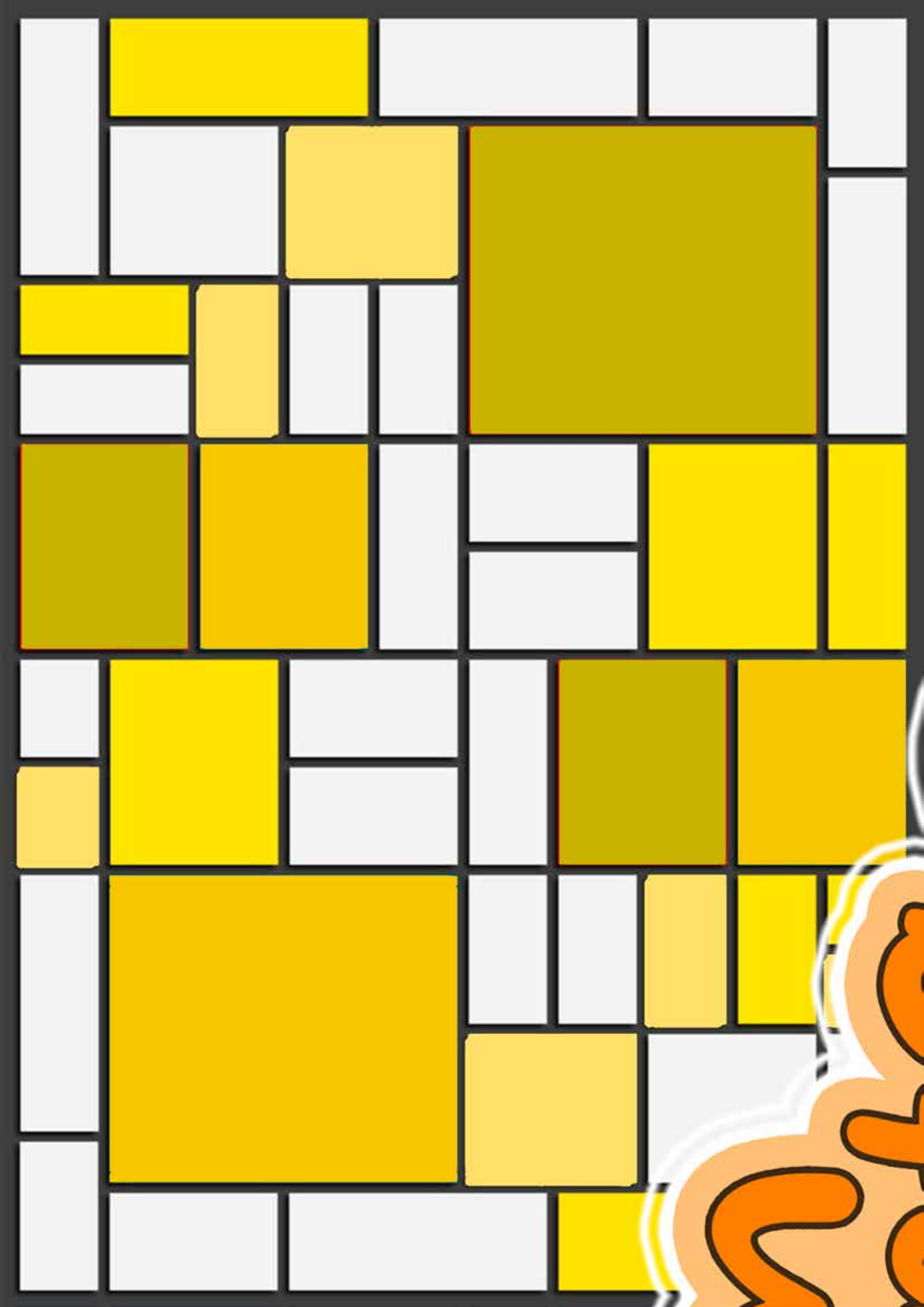
O Ativo.

Quem Acerta Mais?

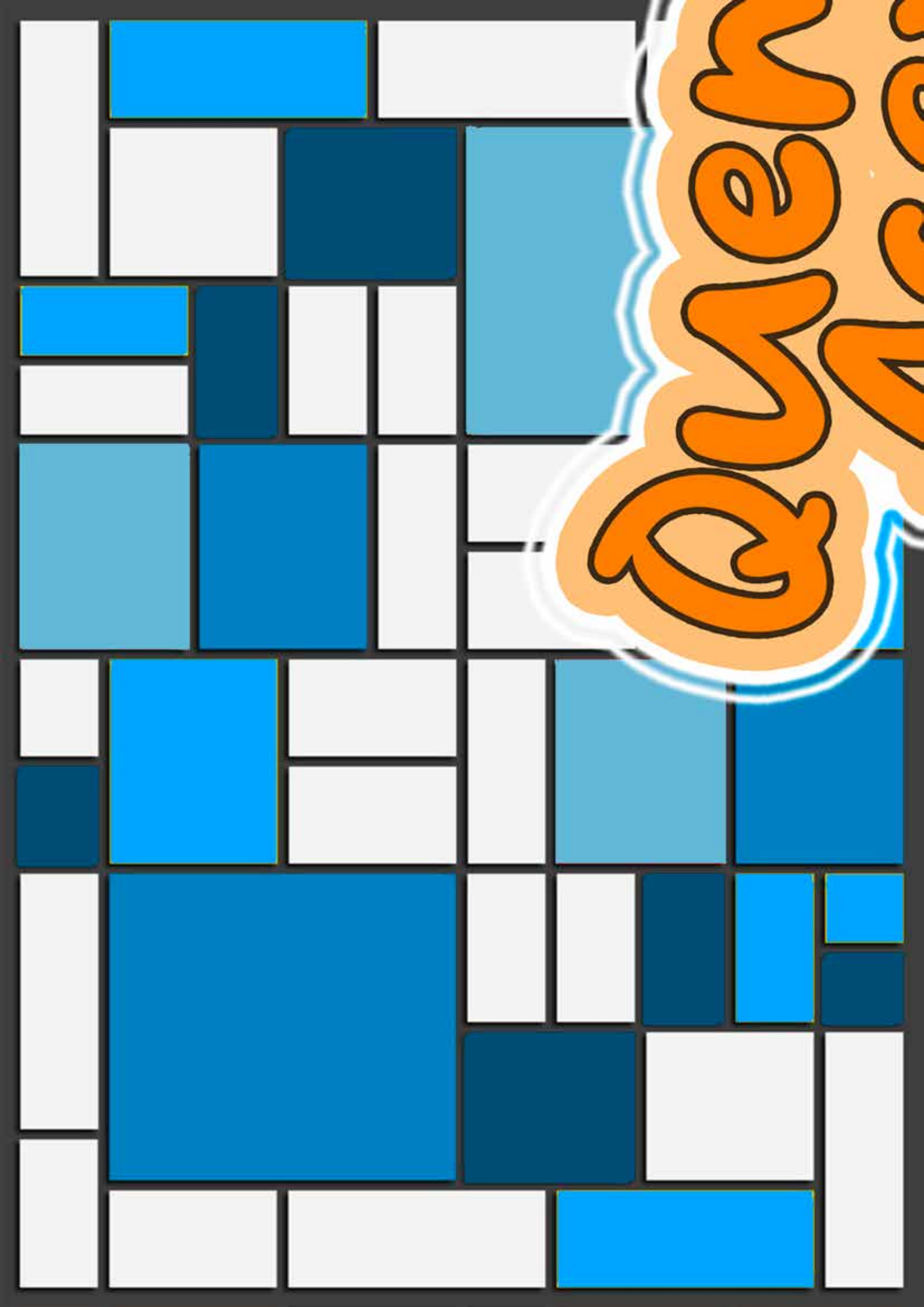
Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

Quem Acerta Mais?

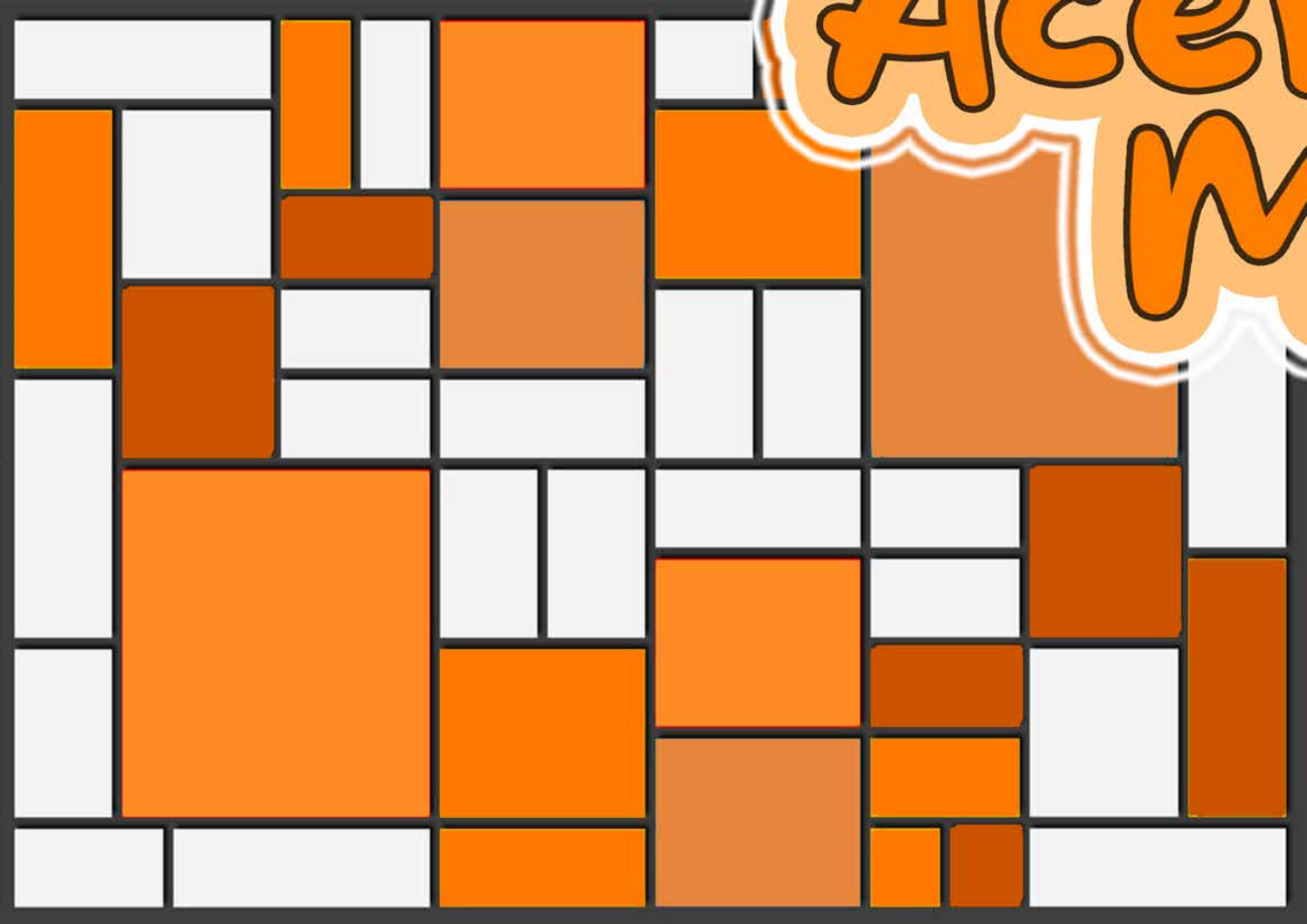


Por que?
?
?



Onde?
?
?
?
?

?
?
O que?


Acel
M

Quando?

rta
nais?

O que é Ativo Imobilizado?

É todo Ativo de natureza relativamente permanente que se utiliza na operação dos negócios de uma empresa e que não se destina à venda.

O que é liquidez?

É a facilidade com a qual um ativo pode ser convertido em dinheiro.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quando o Patrimônio Líquido pode sofrer modificações?

O Patrimônio Líquido pode sofrer modificações se houver novos investimentos de seus sócios e investidores.Além disso, também pode ser modificado através dos resultados derivados da apuração do desempenho da entidade.

Quando um item pode ser considerado Ativo Circulante?

Quando é um bem ou direito que pode ser convertido em dinheiro em um curto prazo de tempo, dentro do ano fiscal da empresa (no máximo 12 meses).

Quando o Patrimônio Líquido pode ficar negativo?

O Patrimônio Líquido pode ficar negativo por prejuízos vultosos ou por prejuízos em períodos sucessivos.

Quando o proprietário pode ter a restituição do seu investimento?

O proprietário só terá a restituição de seu investimento na liquidação ou transferência do capital para outra entidade.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quando um item pode ser considerado Ativo Não Circulante?

Quando é um bem ou direito que só podem ser transformados em dinheiro no médio ou longo prazo (acima de 12 meses).

No grupo do Ativo, quando um item normalmente possui uma baixíssima liquidez para a entidade?

Quando são Ativos de Característica Permanente.

Quando um item pode ser considerado Ativo Não Circulante Realizável a Longo Prazo?

Quando é um direito que a organização receberá após o término do período do Balanço Patrimonial.

Quando um Ativo é considerado investimento?

Quando são participações (que não se destinam a venda) em outras sociedades e outras aplicações de característica permanente que não se destinam à manutenção da atividade operacional da empresa.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quando um Ativo é considerado imobilizado?

Quando são as aplicações que tenham por objetivo bens destinados à manutenção da atividade operacional da empresa.

Quando um item é considerado Passivo Circulante?

Quando é uma obrigação normalmente paga dentro de um ano.

Quando um Ativo é considerado intangível?

Quando são bens que não podem ser tocados, porque não têm materialidade.

Quando um item é considerado Passivo Exigível a Longo Prazo?

Quando são dívidas da entidade que serão liquidadas com prazo superior a um ano.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Onde estão localizados investimentos e aplicações dos recursos originados do passivo e patrimônio líquido?

No Ativo.

Onde podem ser classificados terrenos, máquinas e estoques?

Tais itens podem ser classificados no grupo dos bens (Ativo).

Onde a entidade obtêm ativos?

A entidade normalmente obtêm ativos comprando-os ou produzindo-os, mas outros tipos de transações também podem gerar ativos.

Onde podem ser classificados dinheiro (moeda), ferramentas e veículos?

Tais itens podem ser classificados no grupo dos bens (Ativo).

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Onde podem ser classificados contas a receber e ações?

Tais itens podem ser classificados no grupo dos direitos (Ativo).

Onde podem ser classificados as dívidas e contas a pagar?

Tais itens podem ser classificados no grupo do Passivo da entidade.

Onde podem ser classificados os empréstimos e financiamentos?

Tais itens podem ser classificados no grupo do Passivo da entidade.

Onde está localizada toda a origem do Capital de uma entidade?

Tanto Capital de Terceiros (Passivo Exigível) como Capital Próprio (Patrimônio Líquido), representa toda a fonte de recursos, toda a origem de Capital.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

No grupo do Ativo, onde está localizado o item contas a receber?

No Ativo Circulante.

No grupo do Ativo, onde estão localizados os itens depósitos e aplicações de renda fixa?

No Ativo Não Circulante Realizável a Longo Prazo.

No grupo do Ativo, onde está localizado o item estoque?

No Ativo Circulante.

No grupo do Ativo, onde está localizado o item investimentos temporários?

No Ativo Circulante.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

No grupo do Ativo, onde estão localizados os itens contas de longo prazo, recuperação de impostos e créditos fiscais?

No Ativo Não Circulante Realizável a Longo Prazo.

No grupo do Ativo, onde estão localizados as obras de arte?

Nos Ativos de Característica Permanente, especificamente investimentos.

No grupo do Ativo, onde estão localizados os imóveis alugados a terceiros e que não são destinados ao uso, mas para renda?

Nos Ativos de Característica Permanente, especificamente investimentos.

No grupo do Ativo, onde está localizado o imóvel onde está sediada a empresa?

Nos Ativos de Característica Permanente, especificamente imobilizado.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

No grupo do Ativo, onde estão localizados instalações, móveis, utensílios e veículos?

Nos Ativos de Característica Permanente, especificamente imobilizado.

No grupo do Passivo, onde estão localizados empréstimos, financiamento e títulos a pagar?

No Passivo Exigível a Longo Prazo.

No grupo do Passivo, onde estão localizadas dívidas com fornecedores de mercadorias?

Nos Passivos Circulantes.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Por que podemos dizer que o Patrimônio Líquido é igual a diferença do Ativo com o Passivo?

Porque o patrimônio líquido também faz parte dos passivos, mas engloba apenas o capital investido pelos proprietários. Representa tudo o que a empresa efetivamente tem, depois de pagar as suas dívidas.

Por que o Capital Próprio possui tal nome?

Por que se o proprietário só terá a restituição de seu investimento na liquidação ou transferência do capital para outra entidade, pode-se dizer que, num processo de continuidade, os recursos do Patrimônio Líquido pertencem à entidade e, por essa razão, também são conhecidos como Capital Próprio.

Por que as obrigações não exigíveis possuem tal nome?

Porque os proprietários, por lei, não podem reclamar a qualquer tempo a restituição do seu dinheiro investido.

Por que nenhum recurso entra na entidade se não for via Passivo ou Patrimônio Líquido?

Porque tanto Capital de Terceiros (Passivo Exigível) como Capital Próprio (Patrimônio Líquido), representa toda a fonte de recursos, toda a origem de Capital.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Por que podemos dizer que o Ativo é igual a soma do Passivo com o Patrimônio Líquido?

Porque o lado do Ativo é caracterizado pela aplicação dos recursos originados no Passivo e Patrimônio Líquido.

Por que os Ativos de Característica Permanente possuem tal nome?

Porque são ativos que dificilmente serão vendidos, pois sua característica básica é não se destinarem à venda.

Por que os Ativos Não Circulantes Realizáveis a Longo Prazo possuem tal nome?

Porque normalmente são definidos como direitos que serão recebidos acima de doze meses.

Por que os Ativos Intangíveis possuem tal nome?

Porque são bens incorpóreos destinados à manutenção da companhia.

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

Quem
Acerta
Mais?

ANOTAÇÕES

BIBLIOGRAFIA

O 1º volume de gibis, onde são apresentados os conteúdos em:
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

Refêrencias sobre Mondrian:
https://www.ebiografia.com/piet_mondrian/
https://m.suapesquisa.com/artesliteratura/neoplasticismo.htm

SOBRE OS AUTORES

Brian Kévin dos Santos Pravato

Graduando em SIstemas de Informação pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
https://br.linkedin.com/in/brianpravato

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
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-5931-2891

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-sanduiche) 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 XX!

Atua também em Propriedade Intelectual para Computação, Startaps 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=rte6o8yyAAAAJ
Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687

Gustavo Gonçalves de Brito

Bolsista de Iniciação Científica Unirio.

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

Lattes: http://lattes.cnpq.br/991150480407585

Agradecimentos

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

APOIO

ISBN 978-85-7669-505-9

9 788576 695059