

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

14

Gestão
Financeira



VOLUME 54

Desafio das Finanças: Custos & Despesas

JOGO



GABRIEL CAETANO FERREIRA DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
FELIPE MATHEUS DE SOUZA

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. José da Costa Filho

VICE-REITOR

Prof^a. Dr^a. Bruna Silva do Nascimento

CAPA, ILUSTRAÇÃO E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

Felipe Matheus de Souza

ELABORAÇÃO DO JOGO

Gabriel Caetano Ferreira da Silva

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

D441 Desafio das finanças: custos e despesas [recurso eletrônico] / Gabriel Caetano Ferreira da Silva ... [et al.]. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : Sociedade Brasileira de Computação, 2024.
44 f. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 14, Gestão financeira ; v. 54).

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia.

ISBN 978-85-7669-587-5 (e-book)

1. Ciência da Computação. 2. Gestão financeira. 3. Jogo didático. I. Silva, Gabriel Caetano Ferreira da. II. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. III. Souza, Felipe Matheus de. IV. 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

GABRIEL CAETANO FERREIRA DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
FELIPE MATHEUS DE SOUZA

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 14: Gestão Financeira

Volume 54: Desafio das Finanças: Custos & Despesas

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2024

Apresentação

Esta cartilha/gibi foi desenvolvida durante a Bolsa de Produtividade CNPq/DT-1C (302892/2023-0), 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 vinculada 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 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.

Para o Volume 54 apresentamos um jogo baseado na diferença entre Custos e Despesas sob a ótica da Contabilidade Financeira. "Desafio das Finanças: Custos & Despesas" é um jogo estratégico de cartas que simula decisões financeiras empresariais. Os jogadores assumem o papel de gestores e devem equilibrar custos e despesas para maximizar os lucros. Com mecânicas simples, proporciona uma experiência educativa sobre contabilidade financeira.

(os Autores)

Sobre o JOGO

"**Desafio das Finanças: Custos & Despesas**" é um jogo estratégico de cartas que simula decisões financeiras empresariais. Os jogadores assumem o papel de gestores e devem equilibrar custos e despesas para maximizar os lucros.

As cartas do jogo são apresentadas como cartas de **Custos**, **Despesas** e **Eventos Canônicos**. À medida que as cartas são reveladas à mesa, um montante é calculado, estando o jogador suscetível tanto ao ganho quanto à perda de pontos (descritas em cada carta do jogo e anotadas na ficha de pontuação). Por fim, o jogo finaliza quando todas as cartas são reveladas e vence aquele que tiver a maior quantidade de pontos.

REGRAS do JOGO

Objetivo

O objetivo do jogo é gerenciar eficientemente os recursos financeiros, identificando e distinguindo entre custos e despesas para acumular pontos e vencer.

Número de jogadores

O número máximo de jogadores é 4 (quatro), rigorosamente. Há também, caso se queira, o papel de mediador.

Objetos necessários

- **Baralho de cartas:** contendo cartas de Custos (15), cartas de Despesas (15) e cartas de Eventos Canônicos (10).
- **Fichas de Pontuação (4):** para acompanhar os pontos de cada jogador, se observada a necessidade.

Dinâmica de jogabilidade

- **Preparação:** embaralhe (mediador, caso haja) a coleção de cartas e distribua 5 cartas para cada jogador. Coloque as fichas de pontuação ao alcance dos jogadores.
- **Turnos:** os jogadores alternam o início dos turnos. Em cada turno, o jogador pode realizar as seguintes ações:
 - **Jogar uma Carta:** o jogador pode jogar uma carta de Custos, Despesas ou Eventos Canônicos da sua mão.
 - **Descartar uma Carta:** o jogador pode descartar uma carta da sua mão e comprar uma nova do baralho. A ação está limitada a 3 (três) vezes por jogador durante o jogo inteiro.
- **Pontuação:** os jogadores acumulam pontos conforme jogam as cartas. As cartas de Custos e Despesas têm valores de pontos positivos associados a elas; as Canônicas variam entre positivo e negativo. Toda pontuação deve ser detalhada na ficha de pontuação.

- **Eventos Canônicos:** as cartas de Eventos Canônicos, que são econômicos, podem impactar o jogo de várias maneiras, como aumentar ou diminuir os pontos acumulados, forçar os jogadores a descartar cartas, etc. Elas possuem valores contrários: ao jogador que a invoca, vale o sinal (+ ou -) da pontuação indicada, enquanto para o adversário, o contrário. Quando houver recebimento deste tipo de carta, é necessário posicioná-la na mesa de forma contrária às demais ("cabeça para baixo").
- **Cores:** pode-se lançar apenas carta de mesma cor à do primeiro lançamento do turno, com exceção da Canônica, que tem equivalência de "coringa".
- **Fim do Jogo:** o jogo termina quando o baralho de cartas é esgotado. O jogador com mais pontos acumulados é declarado vencedor.

Vencedor

O jogador que acumular o maior número de pontos ao final do jogo é declarado vencedor.

Fim do jogo

Para concluir o jogo, as cartas não reveladas precisam estar zeradas e a pontuação total de cada um dos jogadores deve ser exposta.



CUSTOS & **DESPESAS**

Desafio das finanças

+10
PONTOS

CUSTO COM MATÉRIA-PRIMA

Custo de aquisição da matéria-prima essencial para a fabricação do produto.

CUSTOS

+20
PONTOS

CUSTO COM MÃO DE OBRA DIRETA

Custo da mão de obra diretamente envolvida na produção, como operadores de máquinas e montadores.

CUSTOS

+10
PONTOS

CUSTO COM ENERGIA ELÉTRICA

Custo de energia elétrica consumida durante o processo produtivo.

CUSTOS

+20
PONTOS

CUSTO COM MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS

Custo de manutenção preventiva e corretiva dos equipamentos de produção.

CUSTOS



+10
PONTOS

CUSTO COM DEPRECIAÇÃO DE MÁQUINAS

Custo da depreciação
das máquinas e
equipamentos ao longo
do tempo de uso.

CUSTOS

+10
PONTOS

CUSTO COM ALUGUEL DE ESPAÇO

Custo do aluguel do
espaço físico onde ocorre
a produção.

CUSTOS

+20
PONTOS

CUSTO COM EMBALAGEM

Custo das
embalagens utilizadas
para acondicionar
o produto final.

CUSTOS

+20
PONTOS

CUSTO COM MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS ESPECÍFICOS

Custo de manutenção
preventiva e corretiva
de equipamentos
específicos utilizados no
processo produtivo.

CUSTOS



+20
PONTOS

CUSTO COM INSUMOS ESPECIAIS

Custo de aquisição de insumos especiais necessários para a produção do produto, como produtos químicos ou componentes eletrônicos específicos.

CUSTOS

+20
PONTOS

CUSTO COM FERRAMENTAS ESPECIALIZADAS

Custo de aquisição ou manutenção de ferramentas especializadas utilizadas no processo produtivo, como moldes ou equipamentos de medição.

CUSTOS

+10
PONTOS

CUSTO COM AMOSTRAS DE TESTE

Custo de produção de amostras de teste para verificar a qualidade do produto antes da produção em massa.

CUSTOS

+30
PONTOS

CUSTO COM CERTIFICAÇÕES DE QUALIDADE

Custo relacionado à obtenção de certificações de qualidade para o produto, garantindo conformidade com normas e regulamentos específicos.

CUSTOS



+20
PONTOS

CUSTO COM TRATAMENTO DE RESÍDUOS

Custo de tratamento e disposição adequada de resíduos gerados durante o processo produtivo, garantindo conformidade ambiental.

CUSTOS

+10
PONTOS

CUSTO COM CONTROLE DE QUALIDADE

Custo relacionado à implementação de sistemas de controle de qualidade para garantir a conformidade do produto com os padrões estabelecidos.

CUSTOS

+20
PONTOS

CUSTO COM EMBALAGENS PERSONALIZADAS

Custo de desenvolvimento e produção de embalagens personalizadas para o produto, agregando valor à apresentação do mesmo.

CUSTOS

+30
PONTOS

DESPESA COM SALÁRIOS ADMINISTRATIVOS

Despesa relacionada aos salários dos funcionários envolvidos em atividades administrativas não relacionadas ao processo produtivo do produto-chave.

DESPESAS



+20
PONTOS

DESPESA COM SERVIÇOS DE CONTABILIDADE

Despesa relacionada aos honorários pagos a serviços de contabilidade externos.

DESPESAS

+40
PONTOS

DESPESA COM MARKETING E PUBLICIDADE

Despesa relacionada aos salários dos funcionários envolvidos em atividades administrativas não relacionadas ao processo produtivo do produto-chave.

DESPESAS

+20
PONTOS

DESPESA COM ALUGUEL DE ESCRITÓRIO

Despesa relacionada ao aluguel de espaço para escritório ou instalações administrativas.

DESPESAS

+10
PONTOS

DESPESA COM MATERIAL DE ESCRITÓRIO

Despesa relacionada à compra de material de escritório, como papel, canetas e outros suprimentos.

DESPESAS



+20
PONTOS

DESPESA COM TELEFONIA E INTERNET

Despesa relacionada à utilização de serviços de telefonia e internet para fins administrativos.

DESPESAS

+30
PONTOS

DESPESA COM SEGUROS

Despesa relacionada à contratação de seguros para proteger os ativos da empresa, como equipamentos e instalações.

DESPESAS

+40
PONTOS

DESPESA COM VIAGENS E ESTADIAS

Despesa relacionada a viagens de negócios e estadias em hotéis para funcionários da empresa.

DESPESAS

+30
PONTOS

DESPESA COM CONSULTORIAS EXTERNAS

Despesa relacionada à contratação de consultorias externas para serviços especializados.

DESPESAS



+30
PONTOS

DESPESA COM TREINAMENTO DE FUNCIONÁRIOS

Despesa relacionada ao treinamento de funcionários em áreas administrativas não relacionadas ao processo produtivo do produto-chave

DESPESAS

+20
PONTOS

DESPESA COM HONORÁRIOS DE ADVOGADOS

Despesa relacionada aos honorários pagos a advogados para serviços jurídicos.

DESPESAS

+20
PONTOS

DESPESA COM ASSINATURAS E LICENÇAS

Despesa relacionada à assinatura de revistas, jornais, software e outras licenças.

DESPESAS

+10
PONTOS

DESPESA COM MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS DE ESCRITÓRIO

Despesa relacionada à manutenção preventiva e corretiva de equipamentos de escritório.

DESPESAS



+10
PONTOS

DESPESA COM SERVIÇOS BANCÁRIOS

Despesa relacionada à
tarifas bancárias e
serviços financeiros.

DESPESAS

+40
PONTOS

DESPESA COM IMPOSTOS E TAXAS

Despesa relacionada
ao pagamento de
impostos, taxas e
contribuições
obrigatórias.

DESPESAS

+50
PONTOS

AUMENTO NAS VENDAS

"Um novo contrato de
fornecimento foi
fechado, resultando em
um aumento significativo
nas vendas."

CANÔNTICO

-80
PONTOS

CRISE ECONÔMICA

"Uma crise econômica
global afetou o mercado,
reduzindo a demanda por
produtos e serviços."

CANÔNTICO



+70
PONTOS

LANÇAMENTO DE NOVO PRODUTO

"Um novo produto foi lançado com sucesso, gerando interesse e aumentando as vendas."

CANÔNICO

-40
PONTOS

AUMENTO DE CUSTOS DE MATÉRIA-PRIMA

"Os custos de matéria-prima aumentaram devido a problemas de fornecimento, reduzindo a margem de lucro."

CANÔNICO

+60
PONTOS

INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

"Uma nova tecnologia foi implementada, melhorando a eficiência operacional e reduzindo os custos."

CANÔNICO

-60
PONTOS

GREVE DE FUNCIONÁRIOS

"Os funcionários entraram em greve devido a questões trabalhistas, afetando a produção e as operações."

CANÔNICO



+30
PONTOS

CRÉDITO FISCAL

"A empresa obteve um crédito fiscal significativo, melhorando sua situação financeira."

CANÔNICO

-50
PONTOS

RUPTURA DE CONTRATO COM FORNECEDOR

"Um importante contrato com um fornecedor foi rompido, levando a atrasos na produção e aumento dos custos."

CANÔNICO

+40
PONTOS

INVESTIMENTO EM SUSTENTABILIDADE

"A empresa realizou investimentos em iniciativas de sustentabilidade, aumentando sua imagem corporativa e atraindo novos clientes."

CANÔNICO

-100
PONTOS

RECESSÃO ECONÔMICA

"Uma recessão econômica atingiu o país, reduzindo drasticamente o consumo e impactando negativamente os negócios."

CANÔNICO



Tipo Carta

FICHA de PONTUAÇÃO

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

[illegible]

Tipo Carta

FICHA de PONTUAÇÃO

Tipo Carta

Pontos

Autoria

[illegible]

Tipo Carta

FICHA de PONTUAÇÃO

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

[illegible]

Tipo Carta

FICHA de PONTUAÇÃO

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

Tipo Carta	Pontos	Autoria
------------	--------	---------

[illegible]

Vencedor da PARTIDA

PLAYER

A

PLAYER

B

PLAYER

C

PLAYER

D



Vencedor da PARTIDA

PLAYER

A

PLAYER

B

PLAYER

C

PLAYER

D



ANOTAÇÕES

CUSTOS

&

DESPESAS

ANOTAÇÕES

CUSTOS

&

DESPESAS

BIBLIOGRAFIA

CERYNO, P. **Gestão de Custos: Terminologia em Custos.** [201-]. Apresentação do Microsoft Power Point. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1_Ss61H0xmlKjQ5o-7jKlztTxEABLTJ8J/view . Acesso em: 7 abr. 2024.

MAGANINI, N. D. **Contabilidade de Custos.** [2017]. Apresentação do Microsoft Power Point. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4132432/mod_resource/content/1/Slide%20aula%2018102017.pdf . Acesso em: 7 abr. 2024.

REIS, T. Custos e despesas: entenda quais são as diferenças entre os dois. **Suno**, 2018. Disponível em: <https://www.suno.com.br/artigos/custos-despesas> . Acesso em: 8 abr. 2024.

SOUZA, L. S. et al. Diferença entre custos e despesas. **Almanaque para Popularização da Ciência da Computação: Gestão Financeira**, v. 7. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. Disponível em: <https://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/serie14/S14V7small.pdf> . Acesso em: 6 abr. 2024.

Mais gibis em:

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

SOBRE OS AUTORES



Gabriel Caetano Ferreira da Silva

Graduando em Engenharia de Produção
na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

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 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=rte6o8yyAAAAJ>

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



Felipe Matheus de Souza

Discente da Graduação em Design Gráfico
na Universidade Federal de Sergipe - UFS e Técnico Gráfico em
Pré-Impressão pelo SENAI de Artes Gráficas Theobaldo De Nigris
(2012).

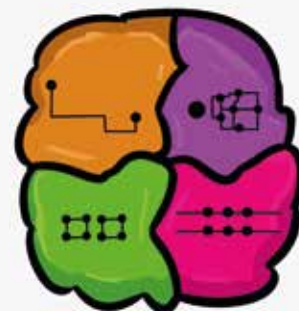
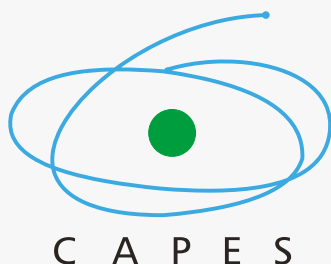
Portfólio: [behance.net/fs_artedesign](https://www.behance.net/fs_artedesign)

Agradecimentos

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

APOIO

CONTÉUDO INTELECTUAL DE VEICULAÇÃO GRATUITA, SUA VENDA É PROIBIDA.



ISBN 9788576695875



9 788576 695875 >

Acesse:
almanaquesdacomputacao.com.br