



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO.
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET
ESCOLA DE INFORMÁTICA APLICADA – EIA**

**Programa de disciplina
ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA**

CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação

DEPARTAMENTO: Informática Aplicada

DISCIPLINA: ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA (Segunda 18 às 20 SINCRONO, Sábado

ASSINCRONO Código da turma google classroom: fgqg4bd; Link do Meet: <https://meet.google.com/gky-uypu-hyr>

CÓDIGO: **TIN0117** TIPO: Obrigatória

CARGA HORÁRIA: 60 horas Nº DE CRÉDITOS: 4 créditos PERÍODO: **6º**

PROFESSOR(ES): Maria Augusta Silveira Netto Nunes

EMENTA:

Análise e Controle Financeiro. Gerência de operações ativas. Aspectos básicos de operações passivas. Demonstrações Financeiras. Contabilidade de custos: conceitos básicos; custos gerais de produção (ênfase em informática); Relação Custo/volume/lucro. Matemática Financeira: Juros Simples e Compostos; Montante e Capital; Método do Valor Atual, Custo Anual e Taxa de Retorno. Orçamentos, Índices Financeiros.

PRÉ-REQUISITOS: Análise Empresarial e Administrativa – TIN0013

OBJETIVOS DA DISCIPLINA:

Possibilitar ao aluno conhecer os conceitos e utilizar ferramentas de contabilidade Gerencial e de Custos bem como de Matemática Financeira, visando a atribuição de preços a produtos, orçamento de projetos e detecção da saúde financeira de uma empresa via índices econômicos.

METODOLOGIA:

As aulas serão trabalhadas em forma de oficina remota. O trabalho das oficinas dos alunos será em torno dos temas previstos no conteúdo programático. Durante as oficinas os alunos farão a curadoria do material e desenvolverão o seu próprio material didático para posterior apresentação e socialização com colegas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Introdução a Administração Financeira
 - Relação entre Finanças, Economia e Contabilidade Geral, Financeira e de Custos
- Gerência de Operações Ativas e Passivas ou Demonstrações Financeiras
 - Balanço Patrimonial e Grupo de Contas (Ativo e Passivo -> Patrimônio Líquido) – BP
 - Demonstrativo de Resultados – DRE
 - Demonstrativo de Fluxo de Caixa
 - Demonstrativo de Origens e Aplicações de Recursos -DOAR
 - Demonstrativos de Lucros e Perdas
 - Contas de Resultados
- Contabilidade de Custos
 - Diferença entre custos e despesas
 - Custos diretos e indiretos
 - Despesas Administrativas, de Venda e Financeira
 - Custo dos produtos (Mercadorias e Serviços) vendidos, inventários, estoques de matérias prima e produtos
- Matemática Financeira
 - Juros Simples e Compostos
 - Montante e Capital
 - Método do Valor Atual, Custo Anual e Taxa de Retorno
- Análise e Controle Financeiro via Índices Financeiros
 - Índices de Liquidez
 - Índices de Endividamento
 - Índices de Rotatividade
 - Índices de Rentabilidade
 - Índices de Solidez
- Orçamento Empresarial
 - Orçamento de Caixa e de Projetos Isolados

CRONOGRAMA:

Cronograma da disciplina por semana

- SEMANA 1 Apresentação da disciplina e distribuição de como se fará o trabalho remoto da oficina/curadoria/desenvolvimento dos temas relacionados ao conteúdo programático.
- SEMANA 2 Desenrolar da oficina segundo conteúdo programático.
- SEMANA 3 Início da socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo (Assíncrono).
- SEMANA 4 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo (Assíncrono).
- SEMANA 5 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono).
- SEMANA 6 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários (Assíncrono) e preparação do jogo.
- SEMANA 7 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono). ENTREGA primeira versão do jogo.
- SEMANA 8 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono).
- SEMANA 9 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono).
- SEMANA 10 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono).
- SEMANA 11 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono).
- SEMANA 12 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono).
- SEMANA 13 Socialização do conteúdo por meio de seminários (Síncrono) e Oficina de trabalho dos próximos seminários e preparação do jogo(Assíncrono).
- SEMANA 14 Entrega definitiva do material já socializado (Seminários e jogo)
- SEMANA 15 Semana de avaliação- Prova.

EXAMES E AVALIAÇÕES:

No período de aulas remotas as avaliações se darão pela contabilização do material didático produzido pelos alunos (jogo), seminário e socialização deste material didático produzido (seminário) e Prova final. O aluno que não apresentar seu seminário terá sua nota zerada e não poderá participar das outras atividades, já que as atividades remotas são todas baseadas no seu seminário. Caso o aluno tenha problema no dia da apresentação de seu seminário, o qual será marcado já no início do semestre, deve gravar um vídeo onde o ele mesmo (o aluno) aparece visualmente explicando o conteúdo, o qual deve ser retomado junto com os exercícios na aula subsequente, os exercícios sempre devem ser realizados de maneira online síncrona e interativa com os outros alunos da turma para garantir a socialização do conhecimento de cada seminário. Caso o aluno precise faltar alguma aula, que não seja a apresentação do seu seminário, por problema de saúde ou similar, o aluno, visando abonar sua presença e sua participação das atividades em aula, deve gravar um vídeo sobre o assunto de cada seminário apresentado naquela aula, realizando, inclusive, os exercícios de cada seminário, que também devem aparecer no vídeo.

FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

Google classroom, google drive/docs; google meet

Código da turma fgqg4bd

Link do Meet: <https://meet.google.com/gky-uypu-hyr>

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Internet;

Assaf Neto, Alexandre. Estrutura e Análise de Balanços. São Paulo: Atlas, 1987.

Mehta, D. R. Administração de Capital de Giro. São Paulo: Atlas, 1978.

Sanvicente, A. Z. Administração Financeira. São Paulo: Atlas, 1987.

Assef R. Formação de Preços. São Paulo: Edit. Campus, 2000.

Dowsley, G. Administração Financeira e Economia Empresarial. Rio de Janeiro, LTC, 1989.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

Contador J.C. Gestão de Operações. São Paulo: Edit. Edgard Blücher, 1999

Donnelli e al. Princípios de Gestão Empresarial. São Paulo: McGraw-Hill, 1999.

Gitman L. J. Princípios de Administração Financeira. São Paulo: Harbra, 1998.

Iudicibus Segio. Teoria da Contabilidade. São Paulo: Atlas, 1990.

Kotler F. Administração de Marketing. São Paulo: Prentice Hall

Brasil, H. V. e Brasil, H. G. Gestão Financeira da Empresa: um Modelo Dinâmico. 2ª Edição.
Rio de Janeiro:
Qualitymark Editora, 1993.

Fortuna, E. Mercado Financeiro: Produtos e Serviços. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1992.

Puccini A. Matemática Financeira. São Paulo: LTC.

Scratch

[https://scratch.mit.edu/projects/504774491?
fbclid=IwAR1poB4izJw5Sabw1RDfi6fSXXteVMEEfyhRyv-zXDON9RP8fZRhJnYneJM](https://scratch.mit.edu/projects/504774491?fbclid=IwAR1poB4izJw5Sabw1RDfi6fSXXteVMEEfyhRyv-zXDON9RP8fZRhJnYneJM)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9eGQt63nYN-pkeC9XCneyHVnM2oopng3>

Falaiah geek

<https://www.youtube.com/channel/UCvPdTf-aNmK2GaFBzHxRTCg>

Scratch primeiros passos

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLIGsTmCwNwwSY-oh8Zmb9fQbFHDaxe7qg>

Assinatura do professor: