

GESTOR: EDUCAÇÃO DE CUSTOS OTIMIZADA

Carlos Alberto Barbosa Filho

MARCUS DE VASCONCELOS DIOGO DA SILVA

Fátima de Souza Freire

Resumo:

A tecnologia da informação vem ganhando mais espaço a cada ano que se passa, demonstrando uma grande capacidade para a promoção do desenvolvimento de novos produtos e de novidades tecnológicas. Esse é um mercado onde a competição impera, porém a necessidade de capital fixo é enormemente reduzida, tendo como principal arma o poder intelectual dos desenvolvedores desse setor. Essas inovações estão sendo bastante aproveitadas pelo mercado profissional que tem como primordial preocupação a redução dos custos empresariais. Porém a prática da utilização das novas técnicas no âmbito educativo está bastante longe de alcançar um nível que promova benefícios gerais. O programa Softex 2000 mostra uma estatística onde o interesse dos programadores no setor educacional é bastante reduzido. Busca-se aqui mostrar os benefícios que se pode adquirir ao se utilizar da tecnologia da informação para a consecução da atividade pedagógica, visto que hoje o mundo passa por uma grande revisão das suas atitudes em meio ao crescimento da globalização. A busca do gerenciamento otimizado é o tema a ser abordado pelo software educacional desenvolvido pela Universidade Federal do Ceará que está objetivando iniciar um processo de reestruturação da transmissão do cabedal de conhecimento ao aluno.

Palavras-chave:

Área temática: *Educação: Ensino e Prática da Gestão de Custos numa Ótica Interdisciplinar*

14.2. GESTOR: EDUCAÇÃO DE CUSTOS OTIMIZADA

*CARLOS ALBERTO BARBOSA FILHO
MARCUS DE VASCONCELOS DIOGO DA SILVA
DRA. FÁTIMA DE SOUZA FREIRE*

e-mail: ffreire@ufc.br

Universidade Federal do Ceará, Departamento de Contabilidade
Faculdade de Economia, Administração, Atuariais e Contabilidade
Av. da Universidade, 2481, Benfica, 60020-180 Fortaleza, Ceará, Brasil
Tel/Fax 55 (85) 2319986

RESUMO

A tecnologia da informação vem ganhando mais espaço a cada ano que se passa, demonstrando uma grande capacidade para a promoção do desenvolvimento de novos produtos e de novidades tecnológicas. Esse é um mercado onde a competição impera, porém a necessidade de capital fixo é enormemente reduzida, tendo como principal arma o poder intelectual dos desenvolvedores desse setor. Essas inovações estão sendo bastante aproveitadas pelo mercado profissional que tem como primordial preocupação a redução dos custos empresariais. Porém a prática da utilização das novas técnicas no âmbito educativo está bastante longe de alcançar um nível que promova benefícios gerais. O programa Softex 2000 mostra uma estatística onde o interesse dos programadores no setor educacional é bastante reduzido. Busca-se aqui mostrar os benefícios que se pode adquirir ao se utilizar da tecnologia da informação para a consecução da atividade pedagógica, visto que hoje o mundo passa por uma grande revisão das suas atitudes em meio ao crescimento da globalização. A busca do gerenciamento otimizado é o tema a ser abordado pelo software educacional desenvolvido pela Universidade Federal do Ceará que está objetivando iniciar um processo de reestruturação da transmissão do cabedal de conhecimento ao aluno.

EDUCAÇÃO: ENSINO E PRÁTICA DA GESTÃO DE CUSTOS NUMA ÓTICA INTERDISCIPLINAR

1. INTRODUÇÃO

Mudanças radicais a ocorrer a uma velocidade muito elevada na área da informática já é uma constante rotineira e que parece não parar em breve. É notória a multiplicação dos recursos tecnológicos disponíveis e de adeptos dessa tendência global. De 1977 até 1997 observou-se uma avassaladora mudança na velocidade de transmissão de informações chegando hoje ao equivalente a um milhão de vezes mais rápido.

Além disso o número de pessoas que procuram acessar a Internet já permeia os 50 milhões com tendência à duplicação no período de 2 anos.

Observa-se aí uma convergência geral para o mundo digital, sendo este hoje, o promotor da agilidade no cumprimento das tarefas repetitivas em toda área do conhecimento. É pela facilidade na manipulação de dados que “o digital” ganha tanta credibilidade e adeptos, dentro de um processo crescente de adaptação das tarefas à nova realidade.

Os softwares são as ferramentas utilizadas nesse processo de substituição do método convencional de realização das tarefas pelo mais ágil a fim de reduzir o risco de erros e otimizar o trabalho.

O presente trabalho tem como objetivo crucial a produção de um recurso que auxilie a tarefa dos docentes, simultaneamente produzindo uma maneira eficaz de reportar uma idéia ao aluno. A produção de um software voltado para a área contábil, mais especificamente, a de Custos é o objetivo mais preciso desse trabalho.

A disseminação do conhecimento das necessidades gerenciais através do estudo dos métodos de Custeamento Absorção, Variável ou Direto, ABC (Activity Based Costing) e GECON (Sistema de Gestão Econômica) é o fundamento primeiro da criação do software denominado GESTOR.

Esse trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica, por vezes recorrendo ao auxílio da Internet, de revistas ou de livros.

Ele está dividido em 7 seções. Na primeira é abordado o problema que se observa da falta de incentivos à produção de softwares educacionais em decorrência da acomodação perante os métodos tradicionais de ensino. Na segunda seção descreve-se a importância do nascimento dos computadores bem como dos softwares para a consecução do melhoramento das atividades. Ainda aí revela-se as modalidades e os segmentos de softwares existentes. Na terceira seção explana-se o problema da falta de softwares educacionais e o nascimento de um projeto educacional da UFC. Na quarta seção aborda-se a preocupação que o governo federal vem demonstrando ter mediante a educação tecnológica. E finalmente na quinta seção demonstra-se o conteúdo do software educacional GESTOR, revelando a sua importância e a sua preocupação com a adequação a uma nova realidade.

2. O TRADICIONALISMO EMPERRANDO O DESENVOLVIMENTO DE UMA NOVA REALIDADE

O mundo sofre hoje mudanças rápidas e radicais na forma de comunicação, ou seja, os recursos de propagação da informação estão cada vez mais acessíveis e eficazes. Vive-se, na realidade, a Era do Conhecimento, onde as pessoas necessitam progressivamente de adquirir o máximo possível de informação a fim de se tornarem aptas a exercerem uma função social que se enquadre nas exigências hodiernas. Essa luta constante e neurótica pela detenção da multidisciplinaridade é a força que está impulsionando o cotidiano de uma forma muito conturbada, revelando no conhecimento, o novo promotor do poder na sociedade, a nova chave para o sucesso do cidadão, uma vez esse meio ser utilizado de forma escorreita para o alcance de um determinado fim.

Atualmente o mundo vive um grande momento onde a economia, a política o social e as finanças de todo e qualquer lugar se tornam, de certa forma, mais integrados e conseqüentemente mais influenciáveis um pelo outro. Com isso nota-se que emergiu uma facilidade na aquisição de dados de todo e qualquer assunto de uma maneira bastante rápida e direta que jamais se alcançou, observando-se o que chamam de globalização, a qual permeia a vida de todos e a cada dia se torna uma realidade mais palpável. O exemplo mais marcante e fiel dessa nova tendência é a internet, o maior banco de dados já oferecido e criado em toda a história do mundo. Essa inovação tecnológica nos mostra o quão importante é se utilizar das novidades eletrônicas, na medida do seu limite de atuação, de forma a obter os maiores e melhores resultados possíveis e necessários ao alcance de um fim almejado.

Apesar de tudo a educação ainda é difundida da forma tradicional na maior parte dos ambientes pedagógicos, por vezes devido ao desconhecimento de uma ferramenta mais moderna, devido à inacessibilidade do instrumento e em outros casos por preconceito perante o novo. É evidente a carência da utilização de outras mídias para a consecução do ato de ministrar aulas que não o quadro negro tão difundido por tanto tempo. Até mesmo em escolas de nível superior esse fenômeno ocorre, uma vez que os administradores e até mesmo os professores das Universidades não tentam se utilizar da inovação como forma de motivação extra dos alunos ao aprendizado das disciplinas. Não se trata de suplantar a relação secular e mundialmente difundida e aplicada aluno-professor, uma vez esta ser de fundamental importância no que tange à socialização do indivíduo, mas sim de uma forma de proporcionar uma extensão do aprendizado, criando uma maneira simultânea de adaptar o aluno às novas formas de comunicação e de aprofundar o conhecimento da informação transmitida pelo professor. É simplesmente um novo ambiente oferecido pela tecnologia que serve de ponte para a consecução do objetivo cultural.

3. COMPUTADOR E SOFTWARE: A MARCA DO SÉCULO XX

O desenvolvimento da informática foi o maior feito deste século e talvez a mais cobiçada descoberta da história da humanidade, uma vez que ela nos ofertou possibilidades inimagináveis. Foi através da necessidade de produzir cálculos precisos de mísseis na II Guerra Mundial que pesquisadores norte-americanos, em 1946, desenvolveram o ENIAC, talvez o primeiro computador eletrônico produzido.

Os pesquisadores percorreram gerações de computadores para chegar ao que hoje se produz no mercado. Primeiro foi a geração onde a válvula era o fundamento do computador, a qual sua vida durou de 1946 a 1956. Seguiu-se, aprimorando-se, a geração do transistor que durou menos tempo que a anterior, 1957 a 1966. Logo após, a partir de 1967 até 1974, com o avanço da eletrônica, surgiu a terceira geração, a do circuito integrado (Chip). Finalmente, a partir de 1975 até hoje, estamos na quarta e mais moderna geração, a do circuito com alta escala de integração, que promoveu uma redução de custos e de tamanhos jamais alcançados, além do surgimento do multiprocessamento, da maior capacidade de armazenamento de informações, maior velocidade e a idéia do microcomputador que hoje se alastra nas residências e entidades.

Porém essa máquina, o computador, recebe ordens de quem as usa por intermédio de uma linguagem especial, a linguagem de programação. E é por meio dessa comunicação que os trabalhos são desenvolvidos e o computador é útil no nosso dia a dia. A lógica é a mola-mestre de todo esse funcionamento, de forma a gerar ambientes que se adequem ao que o usuário está necessitando. Essa área lógica costuma ser denominada de software, algo mutável conforme as exigências de cada pessoa.

Os softwares são ferramentas cruciais na realização de tarefas por meio de um computador. Há três modalidades de softwares: básico ou operacional, aplicativo e linguagem de programação. O software básico é aquele que faz a comunicação primeira e fundamental entre o usuário e o computador como o DOS, o OS/2, o UNIX e o Windows 95 e suas versões posteriores. O software aplicativo é aquele que é desenvolvido com o intuito de atingir um determinado objetivo ou tarefa específica como os Editores de Texto, os Bancos de Dados, as Planilhas Eletrônicas, etc. E finalmente a linguagem de programação é aquele software que é responsável pela comunicação entre o usuário e o computador quando do desenvolvimento de um determinado ambiente com uma função específica como o BASIC, COBOL, PASCAL, C etc.

Além da existência dessas três modalidades de softwares pode-se separá-los em dois segmentos amplamente conhecidos: vertical e horizontal.

O software do segmento horizontal é caracterizado pela sua abrangência de alcance e de uso rotineiro, destacando-se o conhecimento da informática. Editores de texto e planilhas eletrônicas são exemplos perfeitos desse tipo de produto.

O software do segmento vertical tem um público alvo e agrega no seu conteúdo o conhecimento específico das mais diversas áreas, dessa forma promovendo a disseminação do conhecimento não só da informática mas de outros campos da ciência.

Esse último segmento possui três outras modalidades de softwares: pacote, por encomenda e embarcado.

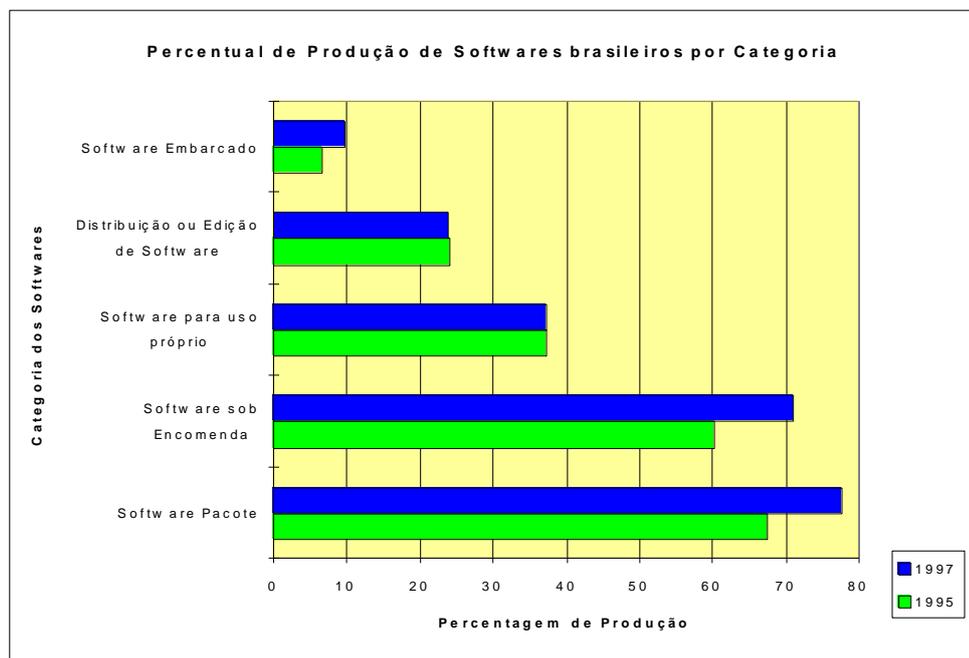
O software por encomenda é aquele produto desenvolvido para uma clientela específica, devendo ser elaborado mediante o conhecimento prévio das necessidades dos adquirentes e tendo como vantagem a certeza da sua venda.

O software pacote é aquele produto desenvolvido de forma a atingir uma imensa clientela a fim de facilitar o trabalho rotineiro desta, tendo no mercado o termômetro da aceitação.

O software embarcado é aquele que só é comercializado de forma conjunta a outro produto, seja outro software ou mesmo hardware.

De uma forma globalizada o software pacote é que está revelando maior evolução dentre as demais modalidades de softwares. Segundo a International Data Corporation (IDC) o mercado de software pacote deve crescer 12% aa no período de 1995/2000 em todo o mundo. Além disso tal organização estima que esse tipo de software chegue ao ano 2000 em 74,3%, 45,2%, 14,6% e 4,25% em respectivamente Estados Unidos, Europa Ocidental, Japão e América Latina, ou seja, 40,8% do mercado global será a sua fatia do mercado.

No caso específico do Brasil essa realidade não é refutada, uma vez que em 1995 o percentual de produção de softwares pacotes foi de 67,4% e no biênio seguinte (1997) esse percentual ratifica a tendência mundial elevando-se para 77,6%.



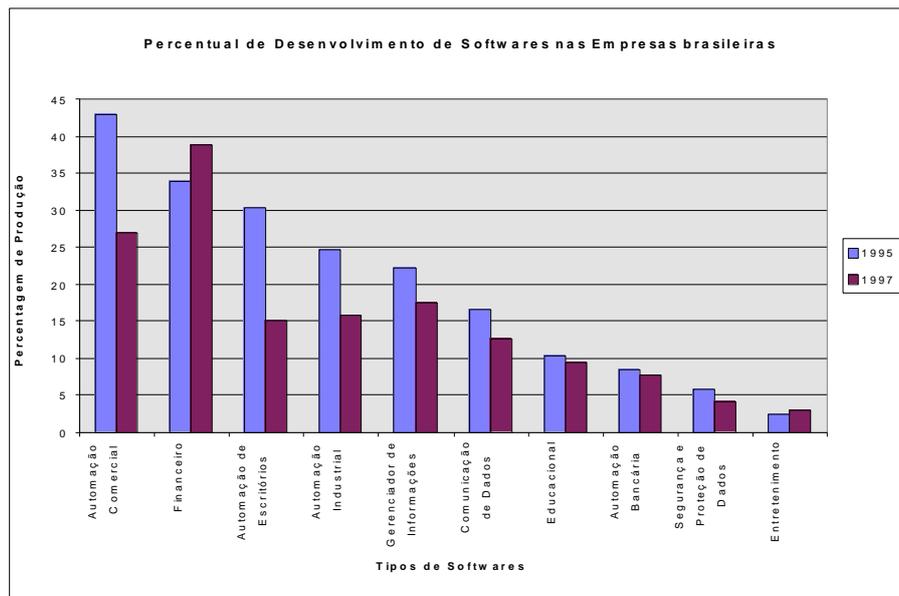
Fonte: DSI/SEPIN/MCT (SOFTEX 2000)

4. A CARÊNCIA EDUCATIVA CONTÁBIL E UM PROJETO IDEALIZADO

Desde 1993 vem sendo realizada uma pesquisa bienal nas empresas desenvolvedoras de softwares brasileiras no âmbito do Subcomitê Setorial da Qualidade e Produtividade em Software do Programa Brasileiro da Qualidade e Produtividade - SSQP/SW-PBQP, sob a responsabilidade da Secretaria de Política de Informática e Automação do Ministério da Ciência e Tecnologia - SEPIN/MCT, através da Divisão de Sistemas de Informação sobre Informática da Coordenação-Geral de Software, Serviços e Aplicações da Informática - DSI/CGSA, cuja finalidade é avaliar a gestão da qualidade nas empresas, provendo, assim, informações ao Sistema Brasileiro de Informação sobre Software - SBIS, concebido pelo Programa Brasileiro de Software para Exportação - SOFTEX 2000, criado a 02 de fevereiro de 1993 e coordenado pelo CNPq até 1996. A coleta de dados para a realização dessa pesquisa leva em conta porte, idade, localização, tipo de software e certificação de qualidade da empresa, número de profissionais aptos e com titulação dentre outros aspectos. Foram analisadas 282, 445 e 589 empresas respectivamente para os anos-base de 1993, 1995 e 1997.

É importante ressaltar que a concentração mais acentuada de empresas desenvolvedoras, de acordo com as pesquisas de 1995 e de 1997, permeia as regiões Sul (32,4% em 1995 e 32,6% em 1997) e Sudeste (46% em 1995 e 48,2% em 1997), ficando as regiões Norte (1,6% em 1995 e 1,2 em 1997), Nordeste (11% em 1995 e 11,4% em 1997) e Centro-Oeste (9% em 1995 e 6,6% em 1997) com reduzidas percentagens de participação.

Observou-se ainda que no período de 1995 a 1997 as empresas que produziam softwares educativos reduziram a sua produção percentual no que tange a essa área, passando da fatia de 10,3% do total de empresas pesquisadas para 9,5%, levando-se em conta que a população pesquisada nos dois anos-base são diferentes.



Fonte: DSI/SEPIN/MCT (SOFTEX 2000)

Na realidade há uma imensa lacuna criada no que tange à produção educativa de softwares. A imagem associada a sons e movimentos daria *animus* novo à forma de se educar, criando, assim, um agilizador da técnica de se aprender visto que conceitos e cursos de processos seriam mais bem visualizados e gravados que se somente fossem teoricamente descritos. A agilidade de transmissão da idéia central do tema abordado e a concretização do assunto são as principais vantagens de um estudo direcionado via software.

Por causa dessa desmotivação e falta de incentivo à produção de aplicativos específicos para o setor contábil verificada no Brasil, a Universidade Federal do Ceará buscou investir nessa área a fim de criar alternativas para o estudo acadêmico de forma a dar amplas condições de estudo e pesquisa aos alunos. O resultado disso é o intuito do Departamento de Contabilidade da Universidade Federal do Ceará - UFC, o qual está engajado num projeto de extensão, desde o início de 1997, denominado de “Criação e Desenvolvimento de Softwares Educacionais e Sistemas Gerenciais e Contábeis”, através da parceria de professores e alunos, de implementar o seu produto, os softwares, em lugares como bibliotecas públicas, entidades privadas e/ou públicas e laboratórios de escolas, visando atingir aqueles que integram todo o setor contábil. A Contabilidade Geral, Sistemas de Custos, Sistemas Gerenciais para a Administração Pública e Contabilidade das Microempresas são os temas em pauta e a serem produzidos nesse projeto da UFC.

Na realidade existe produção de software contábil no mercado brasileiro, porém todos são voltados à coleta e ao posterior processamento de dados com o intuito de facilitar o trabalho, automatizando-o. Folha de pagamento, contabilidade geral, controle de estoques, contas a pagar e a receber, imobilizado dentre outros são exemplos desse tipo de software que promove uma agilização das atividades da entidade bem como reduz custos, tornando a empresa mais competitiva e melhor administrada.

5. O GOVERNO FEDERAL E A EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

Nos últimos anos o Governo Federal vem dando maior atenção à Informatização, em detrimento de ser isolado do novo mundo que vem sendo modelado pela alta tecnologia e sua devida utilização nos três setores da economia: indústria, comércio e serviços.

É notória a supremacia da automação no setor industrial e uma reduzida participação da tecnologia no setor de serviços.

Nesse setor de serviços, particularmente no campo educacional, o governo federal vem tentando aproveitar os recursos tecnológicos ofertados pela ciência computacional a fim de melhorar e adequar o ensino à nova realidade emergente.

Em 1987 o governo federal promulgou a Lei nº 7.646 (de Software) como forma de incentivo, suporte e proteção à produção de software, protegendo a propriedade intelectual através do copyright, promovendo, assim, um ambiente completamente favorável ao desenvolvimento desse produto

Em meio à globalização e à conseqüente elevação da competitividade no mercado o Governo Federal, a 20 de Setembro de 1996, através da Secretaria de Educação a Distância-SEED, do Ministério da Educação e do Desporto - MEC, apresentou o programa Informática na Educação, com o intuito de possibilitar a disseminação do aprendizado da informática nos ambientes de formação escolar do país, servindo como instrumento de fomento.

Esse programa federal funciona através da solicitação de recursos por parte das entidades de ensino via submissão de projetos pela secretaria estadual para apreciação no MEC. A capacitação de professores, a aquisição de computadores e a produção de softwares são algumas das funções desse programa.

A sua preocupação com a tradução e produção de software educacional é uma característica primordial no processo de adaptação a uma nova metodologia de ensino, denotando uma preocupação do governo na elevação da equidade de acesso pelo cidadão às novas tecnologias que despontam no mercado.

6. O SOFTWARE GESTOR

Em fevereiro de 1997 foi dado início ao trabalho de concretização do projeto de produção de softwares contábeis educacionais do Departamento de Contabilidade da Universidade Federal do Ceará. A priori foi realizada uma pesquisa bibliográfica do conteúdo dos softwares e das linguagens de programação a serem utilizadas como ferramenta básica para a realização do almejado. A matéria Custos era o alvo a ser trabalhado de forma a gerar uma nova mídia a servir de instrumento de aprendizado a quem interessasse.

O software GESTOR é um trabalho que busca agregar em um único ambiente multimídia os mais modernos e eficazes métodos de se gerenciar uma entidade de uma forma agradável, criativa e eficiente.

Durante o seu desenvolvimento ele sofreu três modificações estruturais e visuais a fim de melhorar cada vez mais o ambiente de estudo e as formas de se emitir a informação. Buscou-se trabalhar com material constantemente atualizado perante as modificações surgidas cotidianamente no mercado de softwares de programação.

6.1 O CONTEÚDO E RECURSOS DO SOFTWARE GESTOR

A primeira parte do programa destina-se a um breve histórico da Contabilidade de Custos e à transmissão das definições básicas pertinentes a essa área, a fim de preparar o usuário para um melhor aproveitamento do conteúdo abordado no decorrer do software.



Essa parte inicial é fundamental para o que objetiva o projeto, uma vez que se busca disseminar o conhecimento de Custos tanto em locais de acesso irrestrito quanto em lugares de uso privativo, evitando então a ininteligibilidade do usuário.

A segunda parte do programa procura relatar os métodos de custeios mais difundidos na literatura como intuito de agregar os sistemas tradicionais e os modernos de forma a disponibilizar ao usuário uma rica fonte de pesquisa.

Essa parte do software, objeto da sua criação, tenta clarificar o porquê do uso dos métodos diferenciados de custeamento bem como suas características, suas virtudes e suas falhas.

Dentro do programa existe exercícios para a fixação do conteúdo estudado a cada tópico do índice, buscando agregar maior valor ao produto a ser distribuído.

Como forma de facilitação do aprendizado inseriu-se, ainda, no programa personagens que simbolizam figuras do empresário, do administrador e do operário, de forma a repassar, inclusive, quais as suas respectivas incumbências, finalidades e a importância destes no sistema de informações. Procura-se com estas personagens ilustrar determinadas situações dentro de uma entidade, as problemáticas e suas devidas soluções.

Um segundo recurso utilizado foi o "motion picture", mostrando o processo produtivo real de um determinado produto. Com ele o usuário poderá ser esclarecido de determinados conceitos que porventura fossem por demais abstratos.

EXERCÍCIOS

Quantidade Produzida do Produto A 14.100 unidades
 Quantidade Produzida do Produto B 16.920 unidades
 Quantidade Vendida do Produto A 12.000 unidades
 Quantidade Vendida do Produto B 15.800 unidades
 Preço de cada produto do tipo A R\$ 36,00
 Preço de cada produto do tipo B R\$ 45,00
 Despesa Variável de A R\$ 50.000,00
 Despesa Variável de B R\$ 100.000,00
 Materiais Diretos utilizados para a confecção de cada produto:

RECURSOS / PRODUTOS	Produto A	Produto B	TOTAL
Matéria-Prima	120.000,00	205.000,00	325.000,00
Mão-de-Obra	80.000,00	95.000,00	175.000,00
TOTAL	200.000,00	300.000,00	500.000,00

O somé algo também presente no software de forma a garantir a interação, a conseqüente captação do conteúdo descrito e a orientação de como proceder no uso do programa.

Os tópicos do programa são acessados através de um índice com o clicar do mouse, ou pelo organograma do software. Essa foi uma forma encontrada para agilizar a leitura e para facilitar a navegação.

CUSTOS

MENU

1. O NASCIMENTO DA CONTABILIDADE DE CUSTOS
 2. O QUE SÃO GASTOS?
 2.1. INVESTIMENTO E CUSTO
 2.2. PERDA E DESPESA
 2.3. EXERCÍCIOS
 3. A DIVISÃO DOS CUSTOS
 3.1. CUSTOS DIRETOS E INDIRETOS
 3.2. CUSTOS VARIÁVEIS
 3.3. CUSTOS FIXOS
 3.4. CUSTOS SEMIVARIÁVEL, SEMIFIXO OU MISTO
 3.5. EXERCÍCIOS
 4. CUSTEAMENTOS
 4.1. RATEIO
 4.2. ABSORÇÃO (PLENO OU TOTAL)
 4.3. VARIÁVEL OU DIRETO
 4.4. EXERCÍCIOS
 5. O CUSTO FIXO NO CUSTEAMENTO VARIÁVEL
 6. A MARGEM DE CONTRIBUIÇÃO
 7. ABC
 7.1. O SURGIMENTO
 7.2. UMA VISÃO BASEADA NA ATIVIDADE
 7.3. O RASTREAMENTO
 7.4. COST DRIVERS

ÍNDICE

ORGANOGRAMA
 BIBLIOGRAFIA
 SOBRE

A utilização desses recursos são adaptações de uma nova realidade presente no nosso cotidiano com o intuito de manter uma didática de ensino sempre viva e qualitativa.

7. CONCLUSÕES

Esse projeto de extensão nasce com a finalidade primordial da otimização do processo educativo, através do aproveitamento das funções ofertadas pela mais prematura e mais mu tável mídia detentora de um grande poder de atração.

A eficácia da tarefa pedagógica é ressaltada com a redução do tempo necessário para transmitir a idéia central do tema, por meio de aparatos tecnológicos aperfeiçoadores da maneira de lecionar. Com estes recursos desenvolve-se, como uma conseqüência imediata, uma grande dinâmica nos cursos de Custos, de forma a se aproveitar melhor o tempo dispendido para a obtenção do objetivo da Universidade.

Junto a isso nasce a oportunidade de disseminar o conhecimento da matéria Custos sem necessidade de um contato direto entre o aprendiz e o monitor, de forma a garantir uma qualidade de aprendizado mesmo havendo grandes distanciamentos entre o interessado e o solicitado, bastando haver o mesmo material de trabalho em ambos os locais. Daí poder-se-ia trabalhar com um material unificado em ambientes como escolas, universidades e empresas, acatando, assim, o objetivo que está despontando no Ministério da Educação e servindo como apoio e incentivo ao surgimento de trabalhos similares.

8. BIBLIOGRAFIA

BARBOSA FILHO, Carlos Alberto; PERES, Danielle Augusto; PETER, Maria da Glória Arraes; FREIRE, Fátima de Souza. Problemáticas, diferenças e similaridades dos métodos de custeamento: tradicionalismo x modernidade. “Anais do IV Congresso Brasileiro de Gestão Estratégica de Custos”. PUC - MG, Novembro 1997

DE SOUSA, Paulo Roberto Melo, CASTELLO, Carlos Eduardo Branco. “Setor de software: diagnóstico e proposta de ação para o bndes”. BNDES setorial 5 - março de 1997 pp 111 a 127

DSI/SEPIN/MCT; SOFTEX 2000, “A Qualidade no Setor de Software Brasileiro”, 1995

- DSI/SEPIN/MCT; SOFTEX 2000, “A Qualidade no Setor de Software Brasileiro”, 1997
- FARAGGI, Michel. “Software e o Poder das Parcerias”. TREVISAN, ano 9, n.º 106, dez 1996
- FREIRE, Fátima de Souza, Sistemas Contábeis Informatizados – Mimeografado
- FREIRE, Fátima de Souza et al. “A Internet e a Contabilidade no Brasil: Realidade e perspectivas”, Caderno de Pesquisas em Gestão Administrativo-contábil, n.º 2, UFC, 1997
- MARTINS, ELISEU, Contabilidade de Custos, Atlas, 4ª ed., São Paulo, 1994
- MELO, Paulo Roberto de Sousa, BRANCO, Carlos Eduardo Castello. “Setor de Software: Diagnóstico e Proposta da Ação para o BNDES”. BNDES Setorial 5 – Março de 1997, pp 111 a 127
- PONDÉ, João Luiz, “Estudo da competitividade da indústria brasileira”, Ministério da Ciência e Tecnologia - MCT, Financiadora de Estudos e Projetos - FINEP, Programa de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico - PADCT
- SIMÕES, Lúcio Junqueira et al. “A Contabilidade em Boas Mãos”, PC Magazine Brasil, Junho 1994
- WALTON, Richard E., Tecnologia da Informação, Ed. Atlas – SP, 1994
- WHITE, Ron, Como Funciona o Computador, Ed. Quark, 1993