



UNIFEOb

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio  
Bastos

CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

**PROJETO INTERDISCIPLINAR**

PROJEÇÃO DE UMA DEMONSTRAÇÃO DO  
RESULTADO DO EXERCÍCIO

**GAMES E CIA**

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 201



Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio  
Bastos

CURSO DE ADMINISTRAÇÃO

## **PROJETO INTERDISCIPLINAR**

PROJEÇÃO DE UMA DEMONSTRAÇÃO DO  
RESULTADO DO EXERCÍCIO

### **GAMES E CIA**

#### Módulo 02 FUNDAMENTOS EMPRESARIAIS

Fundamentos de Contabilidade – Prof. Max Streicher Vallim

Fundamentos de Administração – Prof. Frederico Fargnoli Ribeiro

Fundamentos de Economia – Prof. Leonardo Marcelino

Fundamentos de Finanças – Profa. Renata E. de Alencar Marcondes

Fundamentos de Direito – Prof. João Fernando Alves Palomo

#### Alunos:

Arthur Henrique Dias Fernandes, RA 18000474

Douglas Henrique Costa Boldrin, RA 18000483

Guilherme Mariano de Oliveira, RA 18000349

Leonardo Correa Imafuku, RA 18000297

João Victor Rubbo Spindola, RA 18000190

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

NOVEMBRO 2018

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	04
2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA	05
3 PROJETO INTERDISCIPLINAR	06
3.1 FUNDAMENTOS DE DIREITO	06
3.2 FUNDAMENTOS DE CONTABILIDADE	07
3.3 FUNDAMENTOS DE ADMINISTRAÇÃO	11
3.4 FUNDAMENTOS DE ECONOMIA	13
3.5 FUNDAMENTOS DE FINANÇAS	14
4 CONCLUSÃO	15
REFERÊNCIAS	16
ANEXOS	17

## 1 INTRODUÇÃO

O objetivo de nosso projeto interdisciplinar é demonstrar e analisar a empresa escolhida, a Games e Cia., tal como sua forma de organização no mercado e também suas partes financeira e estrutural.

A escolha da empresa foi baseada na facilidade para conseguirmos suas informações e por estarmos familiarizados com o tipo da empresa.

Na matéria de Fundamentos de Direito com o prof. João Fernando Alves Palomo, nos foi mostrado a parte burocrática que envolve a empresa, como os tipos de empresas, formas de tributação, direitos dos empregados e do empregador e como se posicionar perante os mesmos.

Em de Fundamentos de Contabilidade com o prof. Max Streicher Vallim, aprendemos sobre balanço patrimonial, DRE, projeções, índices de liquidez e endividamento e também a como analisar tais dados, nos dando uma projeção da situação econômica da empresa.

Já em Fundamentos de Administração, com o prof. Frederico Fagnoli Ribeiro, aprendemos sobre a parte organizacional da empresa, sobre aspectos de como os trabalhadores realizavam o seu trabalho e como é feito hoje em dia, tendo em mente como é o ciclo da empresa.

Com base na matéria Fundamentos de Economia, com o prof. Leonardo Marcelino, onde analisamos a economia da empresa, a situação atual em que se encontra a mesma e os aspectos do mercado concorrente.

Vimos na matéria de Fundamentos de Finanças, com a prof. Renata E. de Alencar Marcondes, focamos na parte prática da empresa, ou seja, contas, juros simples e compostos, demonstrando em partes como deve ser feito.

## 2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA

A empresa com nome de Games e Cia. é uma ME (Micro Empresa) que atua no comércio varejista de brinquedos e artigos infantis, não contendo filiais. Se encontra no bairro Jardim Santa Maria, na Rua Alexandre Cunali, na cidade de Mococa - SP, número 255 e teve sua inauguração no dia 12 de Julho de 1999. Tem como razão social Paulo H.T. Fernandes ME. Seu CNPJ é: 03.282.341/0001-95 e seu proprietário é Paulo H.T. Fernandes.

## 3 PROJETO INTERDISCIPLINAR

### 3.1 FUNDAMENTOS DE DIREITO

#### 3.1.1 Tipo da empresa

A empresa Games e Cia. se trata de uma Micro Empresa (ME).

A definição de uma Micro Empresa (ME) na legislação atual consiste em: É a sociedade simples, ou a sociedade empresária, ou a empresa individual de responsabilidade limitada, ou empresário, que a cada ano, obtenha uma receita bruta igual ou inferior a R\$360.000,00.

#### 3.1.2 Forma de tributação

A forma de tributação da empresa Games e Cia. é o Simples Nacional

O simples nacional tem o objetivo de ajudar na redução de pagamentos de tributos das empresas de pequeno porte e de ME (microempresas), criando um sistema tributário de arrecadação única junto da União. O pagamento é feito através do DAS (Documento de Arrecadação Simples) a um banco e repassado ao Banco do Brasil que repartirá automaticamente o recurso entre os destinatários.

A empresa que opta pelo Simples Nacional, deve recolher seus impostos baseada em sua renda bruta, de acordo com diferentes alíquotas que mudam de acordo com a atividade desenvolvida. No caso da Games e Cia., por se tratar de um comércio, a alíquota é de 4% à 11,61%.

## 3.2 FUNDAMENTOS DE CONTABILIDADE

### **3.2.1 Balanço Patrimonial e Demonstração do Resultado do Exercício.**

Para analisarmos a empresa Game e Cia, foi montado o Balanço Patrimonial da empresa apresentando dados dos últimos 3 anos (2015, 2016, e 2017), contando com análises verticais e horizontais da representatividade de cada item em relação ao faturamento total da empresa e o crescimento da mesma ao longo dos anos (Anexo p19).

Foi montado também o Demonstrativo de Resultado do Exercício (DRE), que é um resumo ordenado de todas as receitas e despesas da empresa durante o período de um ano, analisando cada ano (2015, 2016 e 2017) separadamente (Anexo p19).

Analisando o Balanço Patrimonial da empresa Game e Cia podemos notar algumas características de Micro Empresas (ME). O Ativo da empresa é de sua totalidade Circulante, pois não existem bens imobilizados, intangíveis ou contas a receber pela empresa a longo prazo, por se tratar de uma loja de médio porte. Mesma situação no Passivo da empresa, onde existe apenas o Circulante, já que a loja não fez nenhum tipo de financiamento, ou tem dívidas a longo prazo à serem pagas.

O Ativo em caixa da empresa, considerando os 3 anos analisados, representa uma parte muito pequena do Ativo Circulante, ficando em 0,3% em 2015, passando para 0,39% em 2016 e chegando em 6,3% em 2017.

Por se tratar de uma loja de brinquedos e artigos infanto-juvenis, como jogos e aparelhos eletrônicos, a maioria considerável do Ativo da empresa se



CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS

concentra no estoque, sendo ele correspondente a: 98,78% em 2015, 99,22% em 2016 e 93,52% em 2017.

Olhando agora para o Passivo podemos observar a consequência da principal parte do ativo da empresa que está no estoque, pois temos também como principal compositor do passivo circulante, da Games e Cia, a dívida aos fornecedores. Na empresa também não existem dívidas que se estendem por longos prazos. Sendo assim, podemos analisar que em relação ao Total do Passivo + Patrimônio Líquido, a dívida com os fornecedores representa no ano de 2015 44,66%, no ano de 2016 45% e no ano de 2017 36,09%.

Referente ao Patrimônio Líquido observamos que existe uma variação no valor total, que deve-se a mudança dos valores dos resultados acumulados durante os 3 anos, já que o Capital Social investido inicialmente não muda.

Analisando o DRE referente aos anos de 2015, 2016 e 2017, notamos a variação aguda no resultado de cada ano, começando em R\$ 156,15 de lucro em 2015, passando para um déficit de R\$ 9.800,87 em 2016 e chegando ao positivo de R\$4.760,75 em 2017. Essa variação acontece pois existiu uma grande queda no valor da receita bruta da empresa Games e Cia. entre os anos de 2015 e 2016, com uma recuperação breve no ano de 2017. O déficit encontrado no ano de 2016, tem como principal causa o arrecadamento baixo da receita bruta do ano e o mantimento das dívidas no mesmo patamar de valor, fazendo assim com que a empresa fechasse o ano “no negativo”.

### **3.2.2 Análise da Liquidez e Endividamento**

A empresa Games e Cia. por se tratar de um comércio que vende jogos, brinquedos e produtos infantis, tem a maior parte de seu ativo como estoque, fazendo assim com que exista uma variação grande nos resultados quando analisamos a Liquidez da empresa.



	2015	2016	2017
Liq. Imediata	0,00072	0,01	0,18
Liq. Corrente	2,24	2,22	2,77
Liq. Seca	0,03	0,02	0,18
Liq. Geral	2,24	2,22	2,77
End. Terceiros	0,45	0,45	0,36
End. CP	1,00	1,00	1,00
End. Terc/Prop.	0,81	0,82	0,56

Na tabela notamos que o índice que mais se adequa ao estilo da empresa e mostra uma melhor análise é o Índice de Liquidez Corrente, pois leva em consideração o estoque da empresa, que no caso da Games e Cia. representa mais de 93% nos 3 anos analisados.

Analisando a Liquidez Corrente da empresa Games e Cia. nos anos de 2015, 2016 e 2017 notamos que, apesar da quase imperceptível queda entre os anos de 2015 e 2016, em 2017 o valor aumentou em 0,55, graças à diminuição do valor do Passivo Circulante da empresa no ano de 2017. Esses valores são considerados bons, pois significam que a empresa consegue pagar suas dívidas tranquilamente.

Olhando agora para os Índices de Endividamento notamos que a empresa se encontra em uma situação boa, já que no último ano analisado, 2017, a empresa manteve os valores longe de 1, que é o limite, menos o endividamento de curto prazo, o que não significa uma coisa ruim para a empresa, pois mostra que ela não tem nenhuma dívida a ser paga a longo prazo, apenas dívidas de curto prazo.

### 3.2.3 Análise da Rentabilidade

	2015	2016	2017
TRI	0,001	-0,061	0,033
TRPL	0,0016	-0,11	0,05



CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS

Na tabela temos a TRI (Taxa de Retorno sobre Investimento) e a TRPL (Taxa de Retorno sobre o Patrimônio Líquido) da empresa Games e Cia.

Notamos que os valores são baixos, isso se deve ao fato de que a empresa teve um baixo lucro no ano de 2015, um prejuízo alto no ano de 2016 e uma retomada no lucro em 2017. Por exemplo no ano de 2017, o índice de TRI foi de 0,033, ou seja, aproximadamente 3%, mostrando que para cada 1 real que a empresa investiu naquele ano obteve um retorno de 3 centavos. Já o índice de TRPL foi de 0,05, ou seja, 5%, mostrando que para cada 1 real que a empresa investiu no ano de 2017 obteve um lucro de 5 centavos.

Este tipo de empresa ganha seu lucro no giro de seu ativo, vendendo mais a menores preços, fazendo o estoque girar.

O tempo médio de retorno (PAYBACK) do investimento da empresa, de acordo com a TRI é de 33 anos, e de acordo com a TRPL é de 20 anos.

### **3.2.4 Conclusão sobre a Análise Financeira**

Em uma análise final, concluímos que a empresa Games e Cia. tem alguns problemas de instabilidade em relação a seus ganhos e gastos, fazendo com que a empresa oscile demais a cada ano, não conseguindo uma estabilidade. Portanto chegamos a conclusão de que a empresa não é 100% saudável, precisando ainda de mais controle e estabilidade.

## **3 FUNDAMENTOS DE ADMINISTRAÇÃO**

### **3.3.1 Sua Visão, Missão e Valores**

A empresa Game e Cia tem definida sua missão, sua visão e seus valores, sendo estes:

Missão: Proporcionar várias opções de presentes com baixo custo e com qualidade.



CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS

Visão: Aumentar a variedade de produtos, estabelecendo parcerias e acompanhamento do mercado fidelizando os clientes.

Valores: - Executar nosso trabalho com excelência em organização e limpeza

- Vender ao cliente não só o produto mas também segurança, através da informação.

- Estabelecer a ética profissional entre os colaboradores.

A Game e Cia tem alguns objetivos estratégicos definidos junto a seus colaboradores. Um destes diz que o colaborador deve sempre atender o cliente da melhor maneira possível, tratando-o sempre com respeito e polidez, tendo o mesmo que cumprir com suas obrigações enquanto funcionário da loja para que sejam atingidas as metas pré estipuladas de vendas.

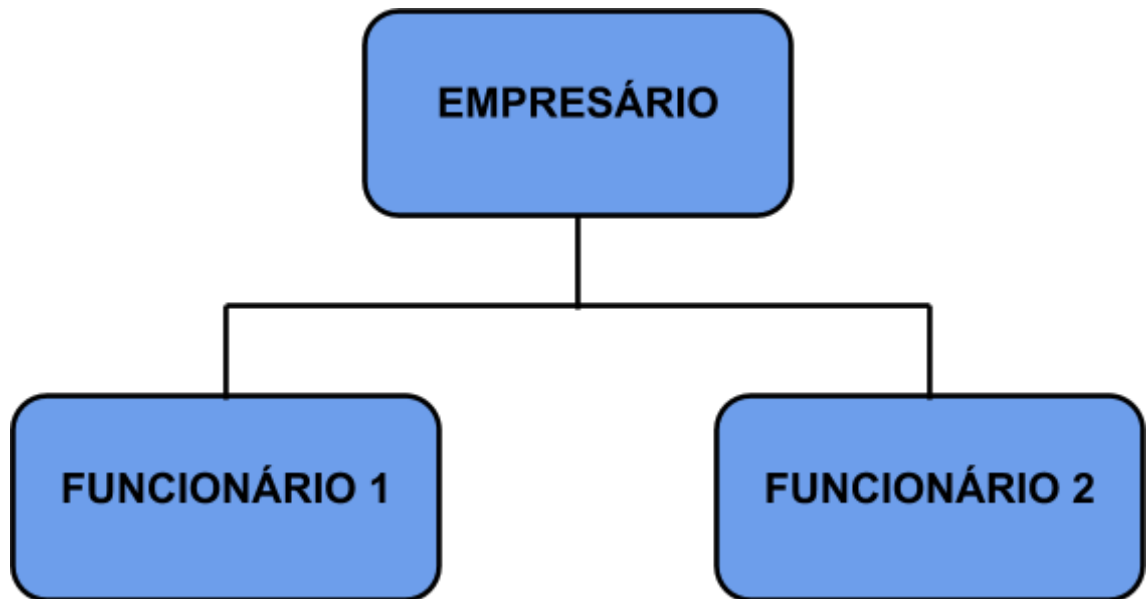
### **3.3.2 Concorrentes e Clientes**

Concorrência: Como principal concorrente temos HiperKids, loja qual trabalha com a mesma linha de produtos oferecidos pela Game e Cia, podendo afetar serviços e produtos da empresa através de preços, promoções e ações coordenadas diretas ao cliente.

Clientes: Como clientes temos o consumidor final, na sua maior parte mulheres e crianças, que tem como necessidade presentear. Criamos valores a estes com bons preços, bom atendimento, ambiente agradável e estacionamento acessível.

### **3.3.3 Apresentar o organograma da empresa ou de parte da mesma**

Abaixo encontra-se o organograma da organização formal da empresa Game e Cia.



A empresa, por se tratar de uma ME (MicroEmpresa), tem um organograma simples, contando com apenas com dois funcionários, que são chefiados pelo próprio empresário, dono da loja de jogos.

## 3.4 FUNDAMENTOS DE ECONOMIA

### 3.4.1 O Mercado

A empresa Games e Cia atua no mercado varejista no comércio de brinquedos e artigos recreativos, e está inserida na estrutura de mercado de concorrência perfeita, já que nenhuma das empresas concorrentes têm poder suficiente para definir o preço de um produto homogêneo, fazendo assim que ela e a concorrência mantenham a mesma base e média de preços.

### 3.4.2 Qual a situação da empresa?



CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS

A empresa Games e Cia se encontra em desvantagem em relação à suas concorrentes quando analisamos sua localização, pois não se situa no centro da cidade, onde existe um maior fluxo de compradores em potencial, prejudicando o acesso de clientes e as vendas.

Em relação à clientela, a porcentagem de clientes fiéis, que costumam comprar na loja com frequência e que dão preferência a empresa, não é suficiente para mantê-la, fazendo assim que a empresa se torne mais dependente de clientes esporádicos.

### **3.4.3 Quais as informações relevantes do setor que exercem influência no negócio da empresa?**

A empresa Games e Cia. atua no ramo de vendas de brinquedos e artigos para crianças e adolescentes, como jogos, vídeo-games e outros produtos.

Este setor apresenta uma estabilidade durante o ano em relação às vendas realizadas pela loja, apresentando um aumento razoável em outubro, perto do dia das crianças e no final do ano, em dezembro, na época do Natal. Outro fator que também alavanca as vendas da empresa é o lançamento de algum brinquedo novo, ou algum jogo novo, pois nos dias após esse lançamento a procura por estes artigos aumenta, levando a um crescimento nas vendas e no movimento da loja.

Como uma boa parte dos vídeo-games e jogos são de marcas estrangeiras, o preço do dólar acaba afetando também a loja. Um dólar alto faz com que o preço dos consoles de videogame, por exemplo, aumentem e consequentemente a procura pelos mesmos diminui.

### **3.4.4 Como o futuro pode ser vislumbrado?**



CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS

Para analisar o futuro da Games e Cia., criamos através da DRE, uma projeção dos anos seguintes aos analisados. Com a DRE projetada podemos ter uma noção de como a empresa se desenvolverá nos próximos 3 anos e analisarmos como a empresa estará.

Pela projeção da DRE, notamos que a empresa acaba tendo prejuízo sobre os anos seguintes, mas tendo um pouco menos no ano de 2020 e um aumento no ano de 2019, com isso se a empresa não for planejada e organizada pode acabar indo a falência com esse prejuízo. Mas sobre suas oscilações de vendas, por ser uma empresa em que a maior porcentagem do ativo está no estoque tudo pode mudar em um reviravolta de vendas sobre seus produtos de games e brinquedos.



CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS

PROJEÇÃO 2018				PROJEÇÃO 2019			
Média %(15, 16, 17)	2018	Vertical	Horizontal	Média %(16, 17, 18)	2019	Vertical	Horizontal
100,00	R\$138.886,44	100,00	71,75	100,00	R\$ 144.295,90	100,00	74,55
-4,40	-R\$ 6.110,41	-4,40	87,45	-4,66	-R\$ 6.728,17	-4,66	96,29
95,60	R\$132.776,03	95,60	71,17	95,34	R\$ 137.567,72	95,34	73,73
-77,46	-R\$107.587,06	-77,46	72,26	-77,64	-R\$ 112.037,64	-77,64	75,25
-1,25	-R\$ 1.732,86	-1,25	66,41	-1,21	-R\$ 1.752,07	-1,21	67,15
16,89	R\$ 23.456,11	16,89	66,88	16,48	R\$ 23.778,01	16,48	67,80
-11,57	-R\$ 16.068,59	-11,57	63,70	-11,08	-R\$ 15.990,63	-11,08	63,39
-6,66	-R\$ 9.245,66	-6,66	97,17	-7,24	-R\$ 10.443,25	-7,24	109,75
-0,06	-R\$ 86,21	-0,06	-	-0,06	-R\$ 84,14	-0,06	-
-0,03	-R\$ 40,69	-0,03	130,17	-0,03	-R\$ 48,60	-0,03	155,47
-1,43	-R\$ 1.985,03	-1,43	-1271,24	-1,93	-R\$ 2.788,60	-1,93	-1785,85

PROJEÇÃO 2020			
Média %(17, 18, 19)	2020	Vertical	Horizontal
100,00	R\$ 141.334,14	100,00	73,02
-4,35	-R\$ 6.153,85	-4,35	88,07
95,65	R\$ 135.180,29	95,65	72,45
-77,14	-R\$ 109.022,32	-77,14	73,22
-1,40	-R\$ 1.981,82	-1,40	75,95
17,11	R\$ 24.176,15	17,11	68,93
-10,03	-R\$ 14.170,00	-10,03	56,17
-7,05	-R\$ 9.957,71	-7,05	104,65
-0,08	-R\$ 109,88	-0,08	-
-0,03	-R\$ 41,03	-0,03	131,27
-0,07	-R\$ 102,47	-0,07	-65,62

## 3.5 FUNDAMENTOS DE FINANÇAS

### 3.5.1 Valor Presente Líquido (VPL)

A Análise do fluxo de caixa é feita através do VPL (Valor Presente Líquido) que analisa o conjunto de entrada e saída do dinheiro. Temos essas informações analisando os anos da DRE. Calculamos a VPL com a seguinte fórmula:  $VPL = F1/(1+i)^1 + F2/(1+i)^2 + F3/(1+i)^3 \dots - F0$ . A taxa utilizada na conta é a SELIC do governo, onde o valor é de 6,50% para análises anuais.



CENTRO UNIVERSITÁRIO OCTÁVIO BASTOS

Em nossa análise não levamos em conta investimentos partidos de terceiros para a empresa, apenas a evolução crua da mesma, com seus próprios recursos. Analisando a projeção do VPL, notamos que a empresa continua em déficit, com prejuízos menores porém ainda existentes, que não projetam um bom futuro para a Games e Cia. Com o resultado total de R\$ 353,57.

Lucro	R\$ 4.760,75	-R\$ 1.985,04	-R\$ 2.788,60	-R\$ 102,33
Valor Presente Liq.	R\$ 4.760,75	-R\$ 1.863,88	-R\$ 2.458,59	-R\$ 84,71
			<b>TOTAL</b>	<b>R\$ 353,57</b>



## 4 CONCLUSÃO

Por fim, podemos afirmar que a empresa Games e Cia. ainda precisa melhorar muito em diversos fatores, apesar de estar no mercado a vários anos. É preciso que sejam feitas pequenas mudanças para que a empresa deixe de oscilar tanto em seus lucros anuais, pois essa instabilidade pode trazer complicações, conforme foi projetado para os anos seguintes.

A posição da empresa em relação a concorrência não é das melhores, porém não está ruim. O principal fator negativo que dificulta uma melhora imediata é a localização, pois a mesma se encontra longe do centro da cidade, enquanto outras concorrentes se situam na área central, dependendo de sua base de clientes fiéis e esporádicos na maioria das vezes.

O mercado de brinquedos e jogos, de entretenimento infantil no geral, é um mercado que oscila, pois em determinadas épocas do ano existem picos de vendas e em outras épocas, baixas de vendas, ainda mais que a empresa tem sua base feita no estoque, onde a venda acaba sendo tudo para a Games e Cia.

Nota-se que a empresa se encontra com um determinado prejuízo na soma dos lucros dos últimos anos. Podemos ligar esse prejuízo à grande porcentagem do povo brasileiro que se encontra sem emprego e a crise que assola nosso país nos últimos tempos, acarretando uma baixa nas vendas. Porém se empresa tiver um planejamento e uma boa organização, aliado de uma boa administração, ela pode continuar na ativa por muitos anos, sem ir a falência.

## REFERÊNCIAS

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Microempresa>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/SIMPLES>

## ANEXOS

BALANÇO PATRIMONIAL									
	2015		2016		2017				
	Vertical	Horizontal	Vertical	Horizontal	Vertical	Horizontal			
<b>Ativo</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>90,51</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>82,13</b>		
Ativo Circulante	R\$ 176.213,15	R\$ 176.213,15	R\$ 159.481,87	90,51	R\$ 144.721,29	R\$ 144.721,29	82,13		
Caixa	R\$ 56,74	0,03	R\$ 627,03	0,39	R\$ 9.233,78	6,38	16273,85		
Estoque	R\$ 174.062,41	98,78	R\$ 158.236,42	99,22	R\$ 135.487,51	93,62	77,84		
Tributos Recuperáveis	R\$ 2.094,00	1,19	R\$ 618,42	0,39	R\$ -	0,00	0,00		
<b>Não Circulante</b>									
<b>Passivo + PL</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>90,51</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>82,13</b>		
Passivo Circulante	R\$ 78.703,91	44,66	R\$ 71.773,50	45,00	R\$ 52.232,17	36,09	66,37		
Fornecedores	R\$ 74.101,72	42,05	R\$ 69.454,25	43,55	R\$ 49.749,21	34,38	67,14		
Obrigações Tributárias	R\$ 1.735,12	0,98	R\$ 1.452,37	0,91	R\$ 1.545,96	1,07	89,10		
Obrigações Trabalhistas	R\$ 2.113,75	1,20	R\$ 783,20	0,49	R\$ 937,00	0,65	44,33		
Contas a pagar	R\$ 753,32	0,43	R\$ 83,68	0,05	R\$ -	0,00	0,00		
<b>Não Circulante</b>									
Total Passivo	R\$ 78.703,91	44,66	R\$ 71.773,50	45,00	R\$ 52.232,17	36,09	66,37		
Patrimônio Líquido	R\$ 97.509,24	55,34	R\$ 87.708,37	55,00	R\$ 92.489,12	63,91	94,85		
Capital Social	R\$ 30.000,00	17,02	R\$ 30.000,00	18,81	R\$ 30.000,00	20,73	100,00		
Resultados Acumulados	R\$ 67.509,24	38,31	R\$ 57.708,37	36,18	R\$ 62.489,12	43,18	92,56		
DRE									
Ano	2015	Vertical	Horizontal	2016	Vertical	Horizontal	2017	Vertical	Horizontal
Receita Bruta	R\$ 193.562,39	100,00	100,00	R\$ 130.457,05	100,00	67,40	R\$ 151.409,14	100,00	78,22
Deduções e Abatimentos	-R\$ 6.987,59	-3,61	100,00	-R\$ 7.290,87	-5,59	104,34	-R\$ 6.056,37	-4,00	86,67
Receita Líquida	R\$ 186.574,80	96,39	100,00	R\$ 123.166,18	94,41	66,01	R\$ 145.352,77	96,00	77,91
Custos das compras	-R\$ 148.894,19	-76,92	100,00	-R\$ 103.274,36	-79,16	69,36	-R\$ 115.533,60	-76,31	77,59
Deduções e abat. Das com	-R\$ 2.609,35	-1,35	100,00	-R\$ 848,25	-0,65	32,51	-R\$ 2.641,73	-1,74	101,24
Resultado Bruto	R\$ 35.071,26	18,12	100,00	R\$ 19.043,57	14,60	54,30	R\$ 27.177,44	17,95	77,49
Despesas Administrativas	-R\$ 25.226,71	-13,03	100,00	-R\$ 18.589,70	-14,25	73,69	-R\$ 11.244,00	-7,43	44,57
Despesas Operacionais	-R\$ 9.515,16	-4,92	100,00	-R\$ 10.192,61	-7,81	107,12	-R\$ 10.965,29	-7,24	115,24
Despesas Tributárias	-R\$ 141,98	-0,07	100,00	R\$ -	0,00	0,00	-R\$ 170,88	-0,11	-
Despesas Financeiras	-R\$ 31,26	-0,02	100,00	-R\$ 62,13	-0,05	198,75	-R\$ 36,52	-0,02	116,83
Resultado	R\$ 156,15	0,08	100,00	-R\$ 9.800,87	-7,51	-6276,57	R\$ 4.760,75	3,14	3048,83