

**ANÁLISE DE VIABILIDADE ECONOMICA: UM ESTUDO PARA IMPLEMENTAÇÃO DE UMA
LOCADORA DE VIDEO GAMES NA CIDADE DE ANGICAL DO PIAUÍ.
ECONOMIC FEASIBILITY ANALYSIS: A STUDY FOR IMPLEMENTATION OF A VIDEO GAMES
LOCATOR IN ANGICAL CITY OF PIAUÍ.**

Samuel Carlos Lopes dos Santos*

e-mail: samuelcls0011@gmail.com

Washington José Pereira dos Santos*

e-mail: wjose308@gmail.com

Vinicius Vieira de Carvalho*

e-mail: v99carvalhovieira@gmail.com

Luanna Mariane Pereira Ramos Gil*

e-mail: luanna.mariane@ifpi.edu.br

* Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Piauí, Teresina, PI – Brasil

Resumo

Com o grande crescimento do poder econômico dos países, as micro e pequenas empresas são os principais precusores destes resultados, tornando o mercado cada vez mais competitivo e ofertando mais oportunidades, sem abrir mão da eficiência da gestão de custos praticada nestas. Portanto, este trabalho procura analisar a viabilidade de implementação de uma locadora de vídeo games na cidade de Angical do Piauí. Para isso, foi necessário adotar uma pesquisa quantitativa, com a aplicação de 33 questionários com os alunos de uma instituição de ensino federal, com o intuito de obter resultados provenientes a preferências, formação de preços e custo necessário da implementação deste empreendimento na cidade. Os resultados mostraram que os respondentes gostam de vídeo games e estariam dispostos a frequentá-la. Além disso, constatou-se que os lucros obtidos durante o mês, poderiam cobrir os custos em um pequeno intervalo de tempo, sendo viável a implementação desta na cidade de Angical.

Palavras-Chaves: Empreendedorismo; Viabilidade; Contabilidade.

Abstract

With the great growth of the economic power of the countries, micro and small companies are the main drivers of these results, making the market increasingly competitive and offering more opportunities, without giving up the efficiency of cost management practiced in these. Therefore, this paper seeks to analyze the feasibility of implementing a video game rental company in the city of Angical do Piauí. For this, it was necessary to adopt a quantitative research, with the application of 33 questionnaires with the students of a federal educational institution, in order to obtain results from preferences, pricing and necessary cost of the implementation of this enterprise in the city. The results showed that respondents like video games and would be willing to go to it. In addition, it was found that the profits obtained during the month could cover the costs in a short period of time, being feasible to implement it in the city of Angical.

Key-Words: Entrepreneurship; Viability; Accounting.

1. INTRODUÇÃO

Com o passar do tempo, com grandes acontecimentos que marcaram o crescimento e desenvolvimento da economia no mundo o interesse em se estudar as micro e pequenas empresas (MPE's) se tornou crucial para manter esse fator em constante aumento. Diante disso, a necessidade de informatização para os pequenos proprietários, fez com que essas micro e pequenas empresas se reestruturassem no mercado, tornando um dos pilares da economia de um país. Pode-se citar o ramo de games, um setor que cresce a cada período, trazendo confiança naqueles que desejam em empreender no ramo.

Popularizou-se, em meados da década de 90 e na primeira década dos anos 2000, as locadoras de videogames. Segundo Menezes (2015), no local podiam ser alugados os lançamentos que não poderiam ser comprados por todos e, por ser um lugar dos mais apaixonados por jogos, ficavam sempre lotadas. Assim, as locadoras de videogames passaram a ser um lugar de diversão e fortalecimento de vínculos de amizade. O negócio consistia basicamente em conceder a outrem, por certo tempo e preço, o direito de usar certo console (videogame), televisão e jogo. Dessa forma, era possível ter acesso e passar horas jogando os jogos lançados e de maior sucesso.

Por ser um modelo de negócio simples e rentável, as locadoras de videogames se espalharam por todo o país de tal forma que se tornaram parte da paisagem das cidades. Assim, a exploração de jogos em consoles seguia dando lucros.

Entretanto, o mercado de jogos em console se atualizou: os jogos em cartucho passaram a ser em *CD*, que são mais fáceis de serem pirateados; novos consoles foram lançados, barateando o preço dos consoles anteriores; os novos consoles eram mais caros que os anteriores. Assim, as locadoras passaram a demandar mais investimentos para adquirir consoles mais atualizados e visão de mercado para se adaptar ao novo cenário. Além disso, houve uma melhora no poder de compra da população brasileira, fato que, somado à pirataria dos jogos, aos preços mais acessíveis dos videogames menos modernos e ao desbloqueio de consoles, fez com que grande parte das locadoras de videogames viessem a falir. Para Menezes (2015), com a entrada do *CD* como mídia digital e facilmente pirateada, a maioria dos donos de locadoras de vídeo games fecharam as portas. Nas locadoras que ainda existem, os donos tiveram que se adaptar para conseguir sobreviver.

Todavia, atualmente, os avanços na tecnologia e as restrições de jogabilidade têm tornado cada vez mais difícil o desbloqueio de consoles e, conseqüentemente, o pirateio dos jogos. Segundo Olhar Digital (2016), piratear um jogo para PC ou Console se tornará impossível. De acordo com Tecmundo (2017), a grande quantidade de restrições existentes deve fazer com que o desbloqueio de consoles não se torne uma opção muito popular. Ademais, os preços dos novos consoles e jogos são muito caros para a maior parte da população brasileira que é atraída por esse mercado. Dessa forma, a situação mudou mais uma vez.

Contudo, apesar dessa mudança, é preciso estudo e preparo antes de abrir ou reabrir qualquer tipo de negócio, seja ele uma Micro ou pequena empresa. Percebe-se, a partir disso, que a análise de viabilidade econômico-financeira é capaz de impedir que seja investido dinheiro em uma Micro ou Pequena Empresa que não é capaz de render lucros. Uma ferramenta que atende a essas necessidades é a análise de viabilidade econômica, importante processo que vai determinar o sucesso ou não de um empreendimento.

O estudo de viabilidade econômica proporciona a análise das potencialidades do empreendimento e do mercado em que quer inserir-se. Segundo Lindemeyer (2008), a análise econômica de um negócio se dá ao fazer estimativas de todo o gasto incluso no investimento inicial, operação e manutenção e receitas geradas em um determinado período. Dessa forma, tendo conhecimento de todas as informações referentes ao negócio, o empreendedor poderá decidir se vale a pena ou não correr os riscos de investir no empreendimento. De acordo com Nóbrega (2007), a avaliação de riscos é importante na determinação de retornos de projeto de investimento. Percebe-se, a partir disso, que a análise de viabilidade econômico-financeira é capaz de impedir que seja investido dinheiro em um negócio que não é capaz de render lucros.

Assim, diante do exposto, o presente trabalho visa analisar a viabilidade econômica e financeira da abertura de uma locadora de videogames na cidade de Angical do Piauí. Com a implantação dessa locadora, pretende-se criar um lugar de socialização que atenda ao público que goste de jogos para console. A X-Force pretende atender ao público que não tem condições para comprar um Console, mas que pagaria para usar, por certo tempo, esse equipamento.

Por conseguinte, esta pesquisa é norteada pelo seguinte questionamento: a abertura de uma locadora de videogames na cidade de Angical do Piauí é economicamente e financeiramente viável? A partir disso, a pesquisa tem por objetivo geral analisar a viabilidade econômico-financeira da implantação da locadora de videogames na referida cidade. Com a finalidade de auxiliar a obtenção do objetivo geral, estabeleceu-se como objetivos específicos: verificar o ambiente externo do segmento e estimar as receitas, custos e lucros do empreendimento.

2 FUNDAMENTAÇÃO

2.1 EMPRESA

Segundo Fabretti (2003), define empresa como “unidade econômica organizada, que combinando capital e trabalho, produz ou faz circular bens ou presta serviços com finalidade de lucro”.

A empresa consegue personalidade jurídica própria a partir do momento que é inscrita nos órgãos de registro público o que leva a empresa assumir seus direitos e obrigações legais. Além da inscrição, a empresa deve ter uma sede, ou seja, um local onde deverá exercer seus direitos e obrigações (FABRETTI, 2003).

Nesse contexto a empresa tem que nascer de maneira organizada, fazendo com suas metas pré-estabelecidas sejam alcançadas, isto depende de toda combinação de seu processo de surgimento.

O conceito as pequenas e médias empresas levam consideração algumas variáveis que são tradicionalmente utilizadas, tais como mão de obra empregada, capital registrado, faturamento, quantidade produzida, etc. Mesmo levando em consideração esses parâmetros, existem muitas variações mesmo dentro de um mesmo país (CHÉR, 1991).

O Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE, apresenta classificações para micro e pequenas empresas, com base no número de empregados e com base no faturamento.

Quadro 1 - Classificação das MPE's segundo o número de empregados

Porte/Setor	Indústria	Comércio e Serviços
Microempresas	Até 19	Até 9 empregados
Empresas de Pequeno Porte	De 20 a 99	De 10 a 49
Médias	De 100 a 499	De 50 a 99
Grandes	500 ou mais	100 ou mais

Fonte: Sebrae Nacional – 2017.

3. CONTABILIDADE GERENCIAL NAS MICRO E PEQUENA EMPRESAS

As micro e pequenas empresas muitas vezes são desprovidas de apoio contábil em sua administração, já que os contadores, em sua maioria apenas cumprem as obrigações fiscais e assessórias que a legislação impõe, mas pouco ou nada fazem para auxiliar a administração dessas empresas com informações úteis ao seu planejamento.

Uma grande parcela das micro e pequenas empresas não possuem suporte contábil em sua administração, visto que a maioria dos contadores somente cumprem as obrigações fiscais impostas pela lei (Henrique, 2008).

Para Oliveira (2005, p.36) a “contabilidade gerencial fornece as informações claras, preciosas e objetivas para a tomada de decisão”. Desse modo a contabilidade gerencial surge como ferramenta de suporte indispensável para o apoio do micro e pequeno empresário.

4. CONTABILIDADE GERENCIAL VOLTADA PARA TOMADA DE DECISÕES

Pereira et al. (2010, p. 138) conceitua decisão como "o processo de análise e escolha, entre várias alternativas disponíveis, do curso de ação que a pessoa ou a organização deverá seguir". Antigamente, bastava-se ter um custo menor para se obter sucesso nas vendas, porém, hoje em dia além de se ter um preço acessível, os produtos e serviços precisam de outros requisitos para se manterem no mercado e para conquistarem a confiança dos clientes, que estão cada vez mais exigentes, esse cenário faz com que a tomada de decisão se torne um processo mais árduo (JÚNIOR, 2011).

A Contabilidade Gerencial utiliza dados financeiros e operacionais para gerar relatórios aos administradores (Souza, 2013) e, segundo Atkinson, et al. (2011), esta é uma das principais fontes para a tomada de decisões e controle nas organizações.

As demonstrações contábeis permitem ao administrador ter mais sucesso no processo de tomada de decisões, já que as mesmas serão baseadas em informações coerente e seguras e também possibilitará um acompanhamento real da dinâmica do negócio, tornando possível traçar novas metas e diretrizes em tempo hábil e seguro (SOUZA, 2013)

5. FORMAÇÃO DE PREÇO DE VENDA

O preço de venda do produto é peça fundamental para o sucesso de uma empresa uma vez que é dele que decorre a lucratividade e, conseqüentemente, o retorno do investimento (PADOVEZE, 2012). No entanto, o preço de um produto varia de acordo com a oferta e a demanda

por aquele produto. Portanto, o preço de venda de um produto é muito mais influenciado pelo mercado do que pelos custos (ECKERT; MECCA; BAISIO, 2011).

Entretanto, é fundamental que não se atribua apenas o preço de mercado de um produto, uma vez que este preço pode ser menor que os custos tidos com o produto. Para isso, é indispensável que a empresa use técnicas de custeio alvo (ECKERT; MECCA; BAISIO, 2011). Com isso, temos diversas formas de encontrar o preço ideal para um produto de forma a cobrir os todos os custos e ter lucro. No caso da empresa tradicional o mais comum é calcular o preço de venda a partir dos custos acrescidos de uma margem de lucro (VIEIRA, 2013). Ainda segundo Vieira (2013), no caso das empresas mais modernas, é comum que o cálculo se baseie em um preço de venda fixado pelo mercado e subtrair dele os custos, resultando em um lucro variável.

Entretanto, segundo Eckert, Mecca e Baisio (2011), ainda encontram-se informações de empresas que utilizam nenhum critério técnico, apenas usando o *feeling* ou simplesmente atribuindo um valor aleatório. Os autores também alertam que essa forma de definir preços é mais simples, porém a mais desaconselhável por frequentemente levar empresas ao fracasso.

6. METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa foi empregado uma análise de mercado, constituindo a mercado-alvo e o meio onde se implementaria locadora de games. Para isso, foi realizado um estudo com abordagem quantitativa para medir o grau de interesse das pessoas no que se refere a ter uma locadora de vídeo games na cidade, formação de preços e análise de custos.

Para a coleta dos dados foram utilizados questionários compostos por perguntas abertas e fechadas distribuídas para 33 respondentes discentes do IFPI, que foram respondidas no laboratório de informática da própria instituição. Estes são os alunos do Instituto Federal do Piauí, localizada na cidade de Angical, que tem idade de 15 a 44 anos, e que pertencem às classes sociais C, D e E.

Em sequência, estes dados transitaram num processo de análise e tabulação por meio de estatística descritiva, onde foi mensurado os principais fatores que possam interferir no empreendimento, representados em gráficos de Pizza e Coluna.

7. ANALISE DOS RESULTADOS

O empreendimento terá como ênfase o entretenimento e a disponibilidade de garantir o bem-estar, interação e diversão dos frequentadores. A locadora conta com 5 vídeo games: 2 (dois) Playstation 4, 3 (três) Playstation 3 e 5 televisões de 28 polegadas, ambiente climatizado e bem localizado, afim de atingir o nosso público alvo.

O interesse em executar este empreendimento se deu pelo fato de a cidade não contar com nenhum empreendimento do tipo, atualmente, e por manter uma grande quantidade de jovens em um mesmo local, com isso teve-se a ideia de estudar a viabilidade desse ramo na cidade e conhecer melhor o nosso mercado. Por isso, foi aplicado um questionário eletrônico com uma amostra de 33 respondentes, no laboratório de informática da instituição de ensino. O questionário contém 7 perguntas, classificadas em objetivas e subjetivas. Após a coleta das informações necessárias, estes foram transformados em dados percentuais inseridas em gráficos. A seguir, serão apresentados os resultados:

Gráfico 1: Sexo dos respondentes



Fonte: autoria própria, 2019.

De acordo com o número de respondentes entre meninos e meninas, obtivemos uma maior prevalência do sexo masculino, correspondendo a 64% e 36% do sexo feminino.

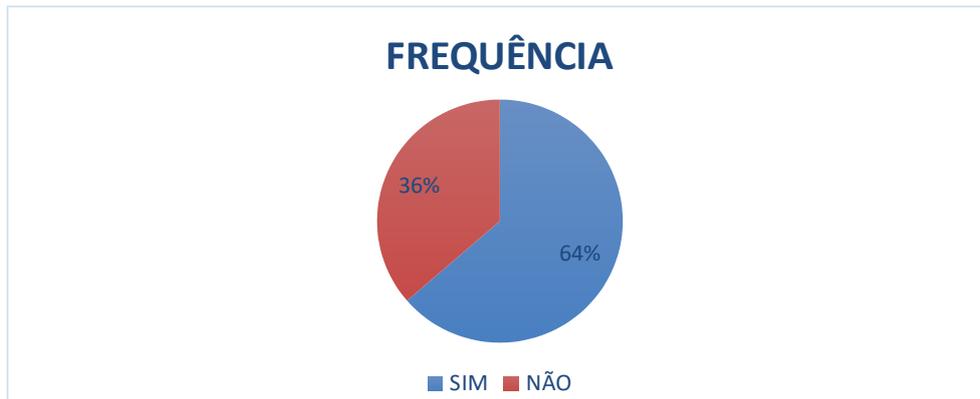
Gráfico 2: Gosto por Videogames



Fonte: autoria própria, 2019.

Dentre os respondentes, obtivemos um resultado de que 91% dos alunos gostam de vídeo game, e 9% não gostam.

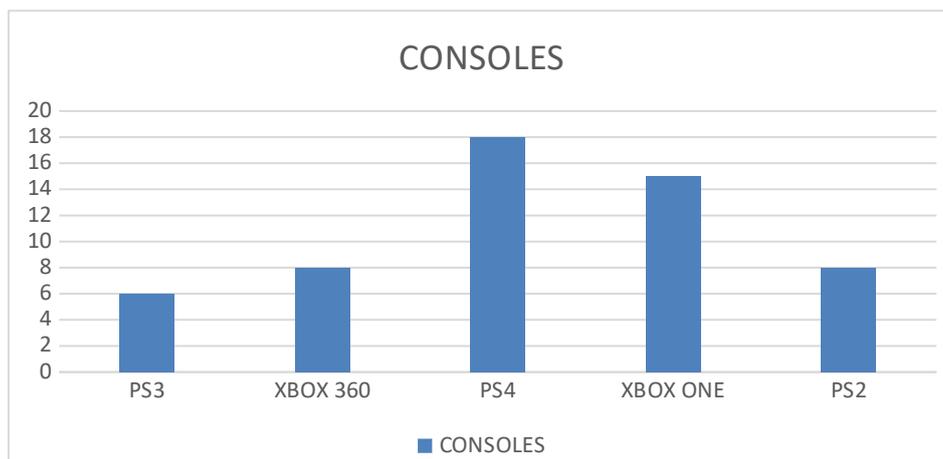
Gráfico 3: Frequência em Locadoras de Videogames



Fonte: autoria própria, 2019.

Em relação a se já frequentaram uma locadora antes, 64% responderam que sim, 36% responderam que não. Como no gráfico anterior a maioria gosta de vídeo game, esse gráfico pode mudar ao colocar o empreendimento em funcionamento.

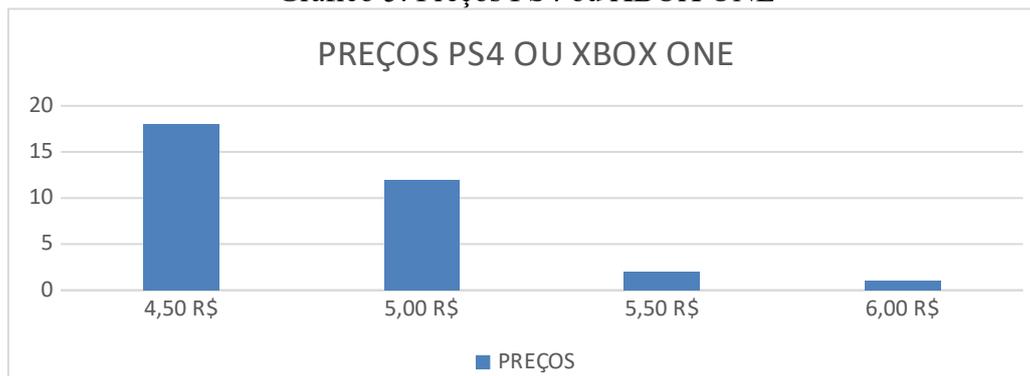
Gráfico 4: Preferência entre consoles



Fonte: autoria própria, 2019.

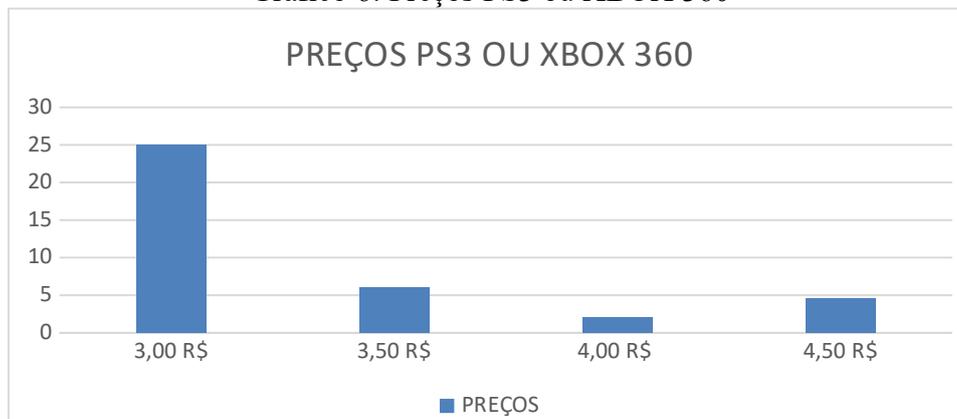
Neste gráfico apresenta os resultados provenientes as preferências dos respondentes em relação os consoles. A maioria respondeu gostar do Playstation 4 (PS4) e, logo em seguida, o XBOX One, ambos lançados recentemente, por isso tem uma aceitação maior perante os demais. Apesar de ser um dos menos votados na pesquisa, vale ressaltar que aderimos consoles como o Playstation 3 (PS3), para atender jogadores menos exigentes e facilitar o acesso aos clientes que tem uma menor condição financeira.

Gráfico 5: Preços PS4 ou XBOX ONE



Fonte: autoria própria, 2019.

Gráfico 6: Preços PS3 ou XBOX 360



Fonte: autoria própria, 2019.

As tabelas acima são os preços escolhidos pelos respondentes para cada vídeo game. Para o PS4 ou XBOX One, a faixa de preço melhor escolhida foi 4,5 reais por hora; já no PS3 e XBOX 360, o melhor preço escolhido por hora foi 3 reais.

7.1 Investimento com imobilizados:

Os produtos listados abaixo tiveram seus preços baseados por meio de sites de compras na internet e lojas físicas na região, sempre buscando o menor preço. São produtos de interferem direto e indiretamente e necessários para o funcionamento eficiente da locadora.

Quadro 1: Investimento em imobilizados

Produto	Preço Unitário	Quantidade	Frete	Loja	Marca	Condição
Playstation 4 500 Gb + 01 Controle S/Fio	R\$ 1,499.00	02	82.90	Mercado livre	Sony	Usado
Playstation 3 160 Gb + 01 Controle S/fio	R\$ 599.00	03	170.90	Mercado livre	Sony	Usado

+ 02 jogos aleatórios						
Controle Ps4 S/ fio	R\$ 192.99	03	95.90	Mercado livre	Sony	Novo
Controle Ps3 S/Fio	R\$ 68.00	05	74.90	Mercado livre	Sony	Novo
TV LED 28" Philco PH28N91D HD com Conversor Digital 1 USB 1 HDMI - Preta	R\$ 470.17	05	35.00	Laser Eletrônico	Philco	Novo
Estabilizador Stepless 3000f Ent 220v Sai 220v Com Rodinhas	R\$ 490.00	01	127.90	Mercado Livre	Cp Electronica	Usado
Roteador 300mbps	R\$ 58.33	01	64.90	Mercado livre	Maxlink	Novo
Cordão Fibra Optica 30,0mts Lc-pc Multimodo Duplex Gbic Sfp	R\$ 43.10	01	64.90	Mercado livre	TYCO	Usado
Vassour Sintética com Cabo	R\$ 6.69	01	00	Supermercado Estrela	Brilhus Bettanin	Novo
Rodo com cabo plástico	R\$ 7.00	01	00	Mundão do 10	Berplas	Novo
Pá de plástico com cabo	R\$ 5.59	01	00	Supermercado Estrela	-	Novo
Lixeira Telada Alumínio	R\$ 17.00	01	00	Shopping das Variedades	-	Novo
Flanela 28X38 Cm P Laranja	R\$ 2.00	01	00	Shopping das Variedades	Sacaria	Novo
Balde Plástico Capacidade P/ 15 Litros C/ Alça De Ferro	R\$ 6.50	01	00	Shopping das Variedades	Arqplast	Novo
Extensão PL 2x0,75mm 3 Metros Preta	R\$ 13.00	05	00	Shopping das Variedades	Ilumi	Novo
Cadeira de plástico branca	R\$ 26.00	10	00	Shopping das Variedades	Bela vista	Novo
Banquinho de	R\$ 30	04	00	Shopping das	-	Novo

madeira				Variedades		
Mesa para secretária com gaveta c/ chave Alemanha Branca	R\$ 243.00	01	00	Domingão Móveis	RV Móveis	Novo
Suporte De Parede Fixo Universal Para Tvs E Monitores Lcd Led Plasma 10 a 80 polegadas	46.89	05	00	Paraíba	-	Novo
Lâmpada led 15 W	R\$ 13.00	02	00	Supermercado Estrela	Elgin	Novo
Ar Condicionado Split Consul 9000 Btus Frio 220v	R\$ 777.67	01	35	Laser eletrônicos	Consul	Novo

Fonte: autoria própria, 2019.

Quadro 2: Jogos a serem disponibilizados

Jogos	Preço Unitário	Quantidade	Plataforma	Gênero
Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition	R\$ 14.45	03	Playstation 3	Luta
Minecraft	R\$ 14.90	03	Playstation 3	Sandbox
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Revolution	R\$ 12.50	03	Playstation 3	Luta
God of War III	R\$ 20.00	03	Playstation 3	Ação/Aventura
The Last of Us	R\$ 9.99	03	Playstation 3	Survivor Horror
Call of Duty Black Ops 2	R\$ 20.99	03	Playstation 3	Tiro
GTA V	R\$ 23.40	03	Playstation 3	Ação/aventura
Pro Evolution Soccer 2018	R\$ 15.40	03	Playstation 3	Esportivo
Batman: Arkham City	R\$ 11.25	03	Playstation 3	<u>Ação/Aventura</u>
MotorStorm: Apocalypse	R\$ 11.00	03	Playstation 3	Corrida

FIFA 18	R\$ 11.74	03	Playstation 3	Futebol
Mortal Kombat Komplete Edition	R\$ 21.75	03	Playstation 3	Luta
Need for Speed: Rivals	R\$ 11.70	03	Playstation 3	Corrida
Resident Evil Revelations 2	R\$ 10.99	03	Playstation 3	Survivor Horror
Assassin's Creed Rogue	R\$ 15.80	03	Playstation 3	Ação/aventura
Counter- Strike: Global Offensive	R\$ 8.37	03	Playstation 3	Tiro
Lego Marvel's Avengers	R\$ 14.99	03	Playstation 3	Ação/aventura
Read Dead Redemption	R\$ 17.79	03	Playstation 3	Ação/aventura
Dark Souls 2	R\$ 8.84	03	Playstation 3	Survivor Horror
God of War	R\$ 49.99	02	Playstation 4	Ação/aventura
Call of Duty Black Ops 4	R\$ 122.30	02	Playstation 4	<u>Tiro</u>
Pro Evolution Soccer 2019	R\$ 119.90	02	Playstation 4	Esportivo
Shadow of the Tomb Raider	R\$ 89.90	02	Playstation 4	Ação/aventura
Red Dead Redemption II	R\$ 123.60	02	Playstation 4	Ação/aventura
Marvel Spider Man	R\$ 100.00	02	Playstation 4	Ação/aventura
Fifa 2019	R\$ 83.00	02	Playstation 4	Esportivo
Fortnite	R\$ 167.99	02	Playstation 4	Tiro
The Crew 2	R\$ 79.99	02	Playstation 4	Corrida
Overwatch	R\$ 65.98	02	Playstation 4	<u>Tiro</u>

Fonte: autoria própria, 2019.

Quadro 3: Total dos Gastos

Gastos com investimento	
Jogos	R\$ 2,952.75
Imobilizado	R\$ 10,775.12
Frete	R\$ 687.40
Total	R\$ 14,415.27

Fonte: autoria própria, 2019.

7.2 Custos mensais

Quadro 4: Custos Mensais

Custos Mensais	
Água	R\$ 40.00
Energia	R\$ 2.349,86
Internet	R\$ 135.00
Aluguel	R\$ 600.00
Produtos de limpeza (álcool em Gel, 4 Desinfetante 2 l)	R\$ 12.79 (R\$ 6.50, R\$ 23.16)
Simples Nacional	6%= 432
Total	R\$ 3.569,65

Fonte: autoria própria, 2019.

O negócio terá funcionamento das 7 horas às 22:00 horas, totalizando 15 horas de funcionamento, durante toda a semana, inclusive nos feriados. Tendo em vista os consoles funcionando e ocupados durante esse tempo, gerará uma receita de 7200 reais por mês de acordo com o preço aceito na pesquisa. Os custos mensais para manter o empreendimento correspondem a 3569,65 reais mensais. Com isso, se resulta num lucro de 3630,35 reais e garante um retorno do investimento em 4 meses.

7.3 Ponto de Equilíbrio

Índice da Margem de Contribuição= (Receita Total-Custo Variável Total) /Receita Total = $(7200-12,79+2.349,86+40) /7200= 0,66$

Ponto de Equilíbrio =Custo Fixo Total/Índice da Margem de Contribuição= $135+600+432/0,66= 1.768,12$ reais.

A partir dos dados anteriores, pode se obter um ponto de equilíbrio correspondente a 1768,12 reais mensais, ou seja, seria a quantidade que deveríamos vender mensalmente para se manter em uma situação onde não teríamos prejuízo ou lucro.

7.4 Rentabilidade do negócio:

Lucro Líquido/Investimento Total = $3.630,35/14.415,27 = 0,25*100=25\%$ ao mês.

A rentabilidade mostra o retorno encima dos investimentos a longo prazo. No cálculo acima, obtivemos um resultado de 25% de rentabilidade ao mês.

7.5 Lucratividade

A lucratividade é um indicador contábil, gerado em porcentagem, que mostra o quanto a empresa consegue gerar encima do seu exercício. Em resumo, é a relação existente entre o valor de vendas e o lucro líquido (SEBRAE, 2018).

Lucro Líquido/Receita= $3.630,35/7200=0,504*100=50\%$

A partir do cálculo, o empreendimento pode gerar 50% de lucro sobre a receita obtida durante o mês, levando em consideração um cenário otimista em que a locadora estivesse sempre ocupada.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa verificou a viabilidade ou não da abertura de uma locadora de videogames na cidade de Angical do Piauí. O negócio consistiria em um local agradável onde é possível que os clientes joguem videogames por determinado preço e tempo. Diante disso, foi realizada uma análise de viabilidade com vista na determinação da exequibilidade ou não da implantação do empreendimento. O estudo de viabilidade consistiu na análise do ambiente externo e determinação dos custos, indicadores de rentabilidade e lucratividade.

O trabalho teve como objetivo geral analisar a viabilidade econômico-financeira da implantação de uma locadora de videogames na cidade de Angical do Piauí e como objetivos específicos: verificar o ambiente externo do segmento e estimar as receitas, custos e lucros do empreendimento. A partir das respostas dos questionários, foi possível analisar o ambiente externo e descobrir, dentre outras coisas, os consoles que os possíveis clientes gostariam de jogar e qual faixa de preço de preço por hora eles estariam dispostos a pagar. Quanto aos preços, os respondentes deram preferência ao menor valor, apesar disso, de acordo com os cálculos feitos, o negócio ainda conseguiria obter um bom retorno financeiro.

A partir do levantamento dos custos atrelados à abertura do negócio e de dados dos questionários, conseguiu-se determinar as receitas, os custos totais e o lucro auferido. Além disso, constata-se que quase todos os respondentes gostam de videogames. Assim, é possível afirmar que a locadora daria lucros e poder-se-ia pagar todos os custos despendidos do empreendimento em um prazo curto de tempo.

No entanto, é preciso observar que o número conseguido de respondentes ao questionário foi baixo em relação ao universo da amostra, assim, esse fato pode ter prejudicado a pesquisa. Dessa forma, sugere-se que em pesquisas posteriores se obtenha um maior número de respondentes.

9. REFERÊNCIAS

ATKINSON, Anthony A., BANKER, Rajiv D., KAPLAN, Robert S., YOUNG, S. Mark, **Contabilidade Gerencial**, 3 ed. – São Paulo : Atlas, 2011.

CHÉR, R. **A gerencia das pequenas e médias empresas: o que saber para administrá-las**, 2ed. rev. e ampl. São Paulo: Maltese, 1991.

ECKERT, A.; MECCA, MS.; BIASIO, R. **Uso de técnicas de gestão de custos e de preço para tornar as empresas competitivas e lucrativas sem entrar na guerra de preços baixos**. Revista Contabilidade e Informação. Ijuí, RS, ano 14, n. 35, p. 12-24, jul/dez, 2011.

FABRETTI, Láudio Camargo. **Prática tributária da micro, pequena e média empresa**, São Paulo: Atlas, 2003.

HENRIQUE, Marco Antônio. **A importância da contabilidade gerencial para micro e pequena empresa**. Monografia. Universidade de Taubaté. SP- 2008.

JUNIOR, K; M. A. **Sobre a produção de significados e a tomada de decisão de indivíduos-consumidores**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Educação Matemática, Instituto de Geociências De Ciências Exatas, Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2011.

LINDEMEYER, Ricardo Matsukura. **Análise da viabilidade econômico-financeira do uso do biogás como fonte de energia elétrica**. 2008. Trabalho de Conclusão de Estágio (Bacharelado em Administração), UFSC, Florianópolis, 2008.

MENEZES, Márcio José dos Santos. **Plano de negócio para a abertura de uma locadora de vídeo games**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) – UFRGS, Porto Alegre, 2015.

NÓBREGA, Newton Carlos Medeiros. **Um estudo teórico da avaliação de riscos em projetos de investimento em organizações**. 2007. 53 p. Monografia (Graduação em Engenharia de Produção). UFJF, Juiz de Fora, 2007.

OLHAR DIGITAL. **Hacker diz que piratear games se tornará impossível em dois anos**. 2016. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/hacker-diz-que-piratear-games-se-tornara-impossivel-em-dois-anos/54172>>. Acesso em 16/02/19.

OLIVEIRA. M. M. **Contabilidade gerencial: a aplicação na gestão de microempresas e empresas de pequeno porte**. 2005. 71f. Monografia. Universidade de Taubaté. 2005.

PADOVEZE, Clóvis Luís. **Curso Básico Gerencial de Custos**. 2. Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2006.

PEREIRA et al. **Reações de Afeto no Processo Decisório Gerencial das Organizações: Uma Abordagem a Partir da Prospective Theory**. Revista Contabilidade Vista & Revista, Belo Horizonte, v. 21, n. 1, 2010.

SOUZA, Leila Alves de. **Contabilidade gerencial nas micro e pequenas empresas**. 2013. Disponível em: . Acesso em: 13 fevereiro 2019.

TECMUNDO. **Grupo consegue piratear games do PlayStation 4 em um processo complicado**. 2017. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/122572-grupo-consegue-piratear-games-playstation-4-processo-complicado.htm>>. Acesso em: 16/02/19.

VIEIRA, Euselia Paveglío. **Custos e Formação de Preço de Venda**. 2. Ed. Rio Grande do Sul: Unijuí, 2013.

Recebido em: 20/08/2019

Aceito em: 10/09/2019

Endereço para correspondência:

Nome **Samuel Carlos Lopes dos Santos**

e-mail: samuelcls0011@gmail.com



Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons Attribution 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)