

Contrata.me

Pedro Lucas Alves de Lima¹, Breno Moreira Resende², Filipe Araújo³, Vinícius Meireles Oliveira¹, Paula Cristina da Costa², Marlon Bertuani³, Danilo Gonzaga¹

União de Negócios e Administração LTDA (UNA) – Sistemas de Informação

(danilo.gonzaga2001@gmail.com, viniciusmeireles08@gmail.com, pedrovoy@gmail.com, araujosilvafilipe@gmail.com, brenorunerunesco@gmail.com, paulaccosta17@gmail.com, marlonbertuani@hotmail.com,)

Resumo

Nosso trabalho terá uma abordagem sobre um problema que é muito recorrente em nossa sociedade, que é na preparação de jovens e adultos para processos seletivos das grandes empresas, tendo em vista que as maiores dificuldades encontradas atualmente são as decisões a serem tomadas e o controle do nervosismo e da ansiedade nesses processos de seleção. Nossa solução será a construção de um game mobile que desafiará o player a ser contratado pela nossa recrutadora virtual “Milena”, assim dando ao player uma experiência semi realista de um processo seletivo de uma grande empresa.

1 - Introdução

Nosso projeto foi criado com intuito de agir em uma deficiência encontrada em nossa sociedade. A preparação de pessoas menos capacitadas e com pouca experiência no mundo profissional, tendo em vista que as escolas não abordam de maneira incisiva a integração dos jovens no mercado de trabalho, além dos trabalhadores que já tiveram alguma experiência mas que se encontram desempregados ou procurando uma forma de exercitar sua capacidade em processos seletivos. Com um game lúdico e simples nosso projeto visa oferecer um aprendizado através da gamificação, com um quiz o player poderá fazer escolhas dentro do game, no qual será contratado ou receberá um “ Te ligamos assim que possível” da nossa recrutadora virtual “Milena”

1.1 - Objetivo

Atingir o público jovem e adulto que ainda não obtiveram experiência profissional ou que estão há algum tempo fora do mercado de trabalho, promovendo de maneira gamificada e leve um aprendizado profissional, desenvolvendo os jovens e adultos e preparando-os para futuros processos seletivos, assim diminuindo o nervosismo e a ansiedade na hora dos processos de seleção das grandes empresas, aumentando as chances de contratação dos players do nosso game.

1.2 - Motivação

Baseado na agenda criada pela ONU descrevendo os objetivos a serem alcançados pelas nações até o ano de 2030, percebemos que um dos tópicos se encaixava perfeitamente em um problema social e cultural dos jovens e adultos que estão em busca de um novo

emprego, a falta de preparo para processos seletivos.

Fundamentado no objetivo quatro “Educação de qualidade”, no tópico 4.4 “Até 2030, *umentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo*” encontramos aspectos alinhados com nossos objetivos e solidificando nossa tese.

1.3 - Trabalhos Relacionados

Depois de avaliados os projetos e artigos relacionados ao nosso projeto, tivemos a análise referindo-se à ingressão do jovem ao mercado de trabalho. Avaliamos artigos como “*Perfil profissional e mercado de trabalho: relação com formação acadêmica pela perspectiva de estudantes universitários*”, e aplicativos de dicas para uma entrevista de emprego e como te ajudar na preparação delas.

Comparando todos em relação ao nosso projeto, o nosso aplicativo “Contrate-me”, seria uma opção mais viável para todos os usuários pelo fato de apresentar todos os requisitos encontrados nos aplicativos e artigos de outras fontes, além de apresentar uma interface gráfica que estimula o contato maior de nossos usuários para assim possibilitar uma experiência mais significativa do mesmo.

Assim como em um dos artigos encontrados, vemos que nele foi executado da seguinte maneira: “*O artigo apresenta uma pesquisa qualitativa que utilizou a técnica dos grupos focais com o objetivo de investigar as expectativas de inserção futura no mercado de trabalho de estudantes universitários em fase de conclusão de curso.*”

E em um dos aplicativos avaliados, os desenvolvedores do mesmo tinham o objetivo de: “*Neste aplicativo, você vai ter instruções diretas e objetivas sobre os mais simples passos a seguir, para que não se esqueça de nada importante e assim consiga o emprego que você merece.*”

1.4 - Contribuição:

Depois de avaliarmos todas as fontes de artigos e aplicativos, chegamos à conclusão de que o nosso projeto como principal vantagem reuni todos os requisitos dos artigos e aplicativos em um único local que é no aplicativo “Contrate-me”, trazendo de forma leve e lúdica o mesmo conteúdo apresentado nos artigos relacionados