

Faculdade de Informática e Administração Paulista
Sistemas de Informação

Derick Pederzini Silva	RM551107
José Eduardo Araújo da Silva	RM550122
Nicolas Vaz Pagliari	RM99645

Acura EurON

Relatório Final Challenge

São Paulo
2025

Sumário de tópicos

1. INTRODUÇÃO (OBJETIVOS DO PROJETO).....	3
1.1. Explicação e conceituação teórica do tema apresentado.....	3
1.2. Ideias adotadas para solucionar os problemas.....	5
1.2.1. Contexto e Storytelling.....	5
1.2.2. Ideias Adotadas e Suas Funções.....	6
1.2.3. Dores Solucionadas.....	7
2. METODOLOGIA (FASES DO PROJETO E TECNOLOGIAS).....	8
2.1. Tecnologias Utilizadas.....	13
2.1.1. Linguagens de Programação e Frameworks.....	14
2.1.2. Bibliotecas.....	14
2.1.3. IDEs.....	15
2.1.4. Cloud.....	15
2.1.5. Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD).....	16
2.1.6. Outras Ferramentas.....	16
2.2. Custo das Ferramentas.....	17
2.3. Casos de Uso.....	17
3. DESEMPENHO DO PROJETO.....	18
3.1. Análise de Prazo Estendido.....	18
3.2. Custos do Projeto.....	19
4. LIÇÕES APRENDIDAS.....	20
4.1. Pontos Positivos do Projeto.....	20
4.2. Pontos Negativos do Projeto.....	21
5. CONCLUSÃO.....	22

Sumário de imagens

Figura 1 - Itens do Sprint 1.....	8
Figura 2 - Itens do Sprint 2.....	9
Figura 3 - Itens do Sprint 3.....	10
Figura 4 - Itens do Sprint 4.....	10
Figura 5 - Itens do Sprint 5.....	11
Figura 6 - Itens do Sprint 6.....	11
Figura 7 - Itens do Sprint 7.....	12

1. INTRODUÇÃO (OBJETIVOS DO PROJETO)

1.1. Explicação e conceituação teórica do tema apresentado

Durante o kick-off do Challenge da Eurofarma, identificamos que muitos colaboradores, tanto recém-contratados quanto veteranos, não utilizam os programas disponíveis no EurON com regularidade. Uma das possíveis causas desse cenário está no programa de onboarding da empresa, que ocorre ao longo de apenas três dias. Nesse curto período, os novos colaboradores têm contato com uma grande quantidade de ferramentas e informações, o que pode gerar sobrecarga cognitiva e dificultar a retenção do conteúdo. Como consequência, diversas plataformas e iniciativas acabam sendo subutilizadas no cotidiano corporativo.

Esse baixo engajamento se reflete em dados concretos. Em 2024, apenas 284 projetos foram inscritos no programa Clic do EurON Six Sigma, uma plataforma dedicada à inovação, ao intraempreendedorismo e ao compartilhamento de ideias dentro da Eurofarma. Desses projetos, somente 20 foram selecionados, aprovados e premiados. Apesar do número reduzido, essas iniciativas geraram uma receita de aproximadamente R\$ 2.500.000,00 para a empresa, além de um ganho expressivo de produtividade estimado em 14.000 horas ao ano¹.

Diante desse cenário, observa-se a necessidade de aumentar a participação dos colaboradores nas plataformas do EurON, incentivando a geração de ideias e projetos e promovendo maior maturidade digital dentro da organização. Espera-se, com isso, não apenas fomentar uma cultura de inovação contínua, mas também ampliar a receita por meio de soluções digitais mais estratégicas.

Outro desafio identificado foi a dificuldade de acompanhamento dos projetos em andamento. Atualmente, falta aos executivos uma forma clara e centralizada de consultar programas, inscrições e resultados diretamente na plataforma. Isso dificulta a tomada de decisão, reduz a visibilidade dos impactos gerados e pode desestimular o investimento contínuo nas iniciativas de inovação. A melhoria dessa experiência também está alinhada ao avanço da maturidade digital corporativa e à otimização de resultados financeiros via tecnologia.

Para resolver essas dores, é essencial demonstrar aos colaboradores que todos são capazes de inovar, independentemente de seu tempo de casa ou área de atuação. Isso demanda uma mudança cultural nos times, voltada para a valorização do pensamento criativo e colaborativo. Entre as estratégias propostas, destacam-se: aumentar a visibilidade dos programas, facilitar a consulta a inscrições e resultados dentro da plataforma, criar experiências mais intuitivas para o acompanhamento de projetos e implementar um sistema de premiação para os colaboradores mais engajados.

Quanto ao acompanhamento de resultados, torna-se necessário aprimorar a visualização dos projetos em desenvolvimento, apresentar os impactos de forma clara e objetiva e garantir facilidade de acesso para os executivos. Dessa forma, a plataforma passa a ser não apenas um repositório de ideias, mas um espaço interativo e eficiente para tomada de decisões estratégicas e escalabilidade da inovação.

1.2. Ideias adotadas para solucionar os problemas

1.2.1. Contexto e Storytelling

Andrea, uma colaboradora dedicada de 36 anos que tem uma ideia inspiradora para melhorar o processo do seu setor. Apesar do potencial de sua ideia, ela sente insegurança e desmotivação porque não sabe como ou onde compartilhar sua sugestão dentro da empresa. Esse dilema é comum em ambientes corporativos que carecem de canais adequados para comunicação de ideias inovadoras. Andreia acaba desistindo de dar voz à sua iniciativa, evidenciando como a falta de clareza e caminhos acessíveis podem sufocar o potencial criativo dos funcionários.

Para mudar esse cenário, a Equipe Acura desenvolveu o aplicativo EurONboarding como resposta direta ao desafio de incentivar a participação e inovação dos colaboradores como Andrea. A narrativa reforça o propósito do projeto: criar um ambiente seguro, acolhedor e motivador, onde todos se sintam encorajados a apresentar sugestões e contribuir para o crescimento interno da Eurofarma.

1.2.2. Ideias Adotadas e Suas Funções

Feed de Notícias Internas: Uma área dinâmica para centralizar e divulgar notícias relevantes aos colaboradores, fortalecendo a comunicação entre empresa e funcionário. Permitindo atualização e salvamento de postagens relevantes, o feed cria uma experiência personalizada e facilita o acesso à informação, tornando a conexão entre pessoas e empresa mais próxima e eficiente. Resolve a dor da falta de acesso fácil e organizado a informações empresariais.

Página de Boards (Módulos de Estudo com Recompensas): Sistema de módulos didáticos que ensina aos colaboradores como usar diversas plataformas de inovação da empresa. Ao final de cada capítulo, perguntas testam o conhecimento assimilado, garantindo o engajamento ativo no aprendizado. Isso resolve o problema de desconhecimento sobre os canais e ferramentas disponíveis para inovação interna, tornando transparente como participar e contribuir.

Chatbot IA (Acuri): Um chatbot integrado à aplicação, alimentado por inteligência artificial, que responde dúvidas sobre o conteúdo do onboarding. Facilita o suporte aos colaboradores, tornando o processo mais orgânico e interativo. Resolve a dor do colaborador que não encontra facilmente apoio para dúvidas e esclarecimentos.

Sistema de Desafios e Recompensas (Insígnias): Usuários podem acompanhar desafios, conquistar insígnias, visualizar seu progresso e ranking. O engajamento é potencializado pelo reconhecimento gamificado, promovendo um ciclo de aprendizado, envolvimento e crescimento. Resolve o problema de baixa motivação dos colaboradores, incentivando-os por meio de recompensas e reconhecimento visível.

Perfil do Usuário: Nesta área, o colaborador acessa informações personalizadas: nome, área, conquistas, ranking, notícias salvas e insígnias adquiridas. Isso centraliza e organiza as conquistas, promovendo sentimento de progresso e pertencimento.

1.2.3. Dores Solucionadas

Falta de Comunicação Clara: O feed de notícias centraliza e simplifica o acesso à comunicação importante, eliminando ruídos e informações dispersas.

Desconhecimento dos Canais de Inovação: Os módulos de estudo apresentam aos colaboradores as plataformas disponíveis para novas ideias, esclarecendo o 'como' e o 'onde' apresentar sugestões.

Falta de Suporte para Dúvidas: O chatbot proporciona suporte imediato e personalizado, tornando o processo menos burocrático e mais acessível.

Desmotivação pela Inexistência de Reconhecimento: O sistema de desafios, insígnias e ranking motiva os colaboradores, premiando sua participação e envolvimento.

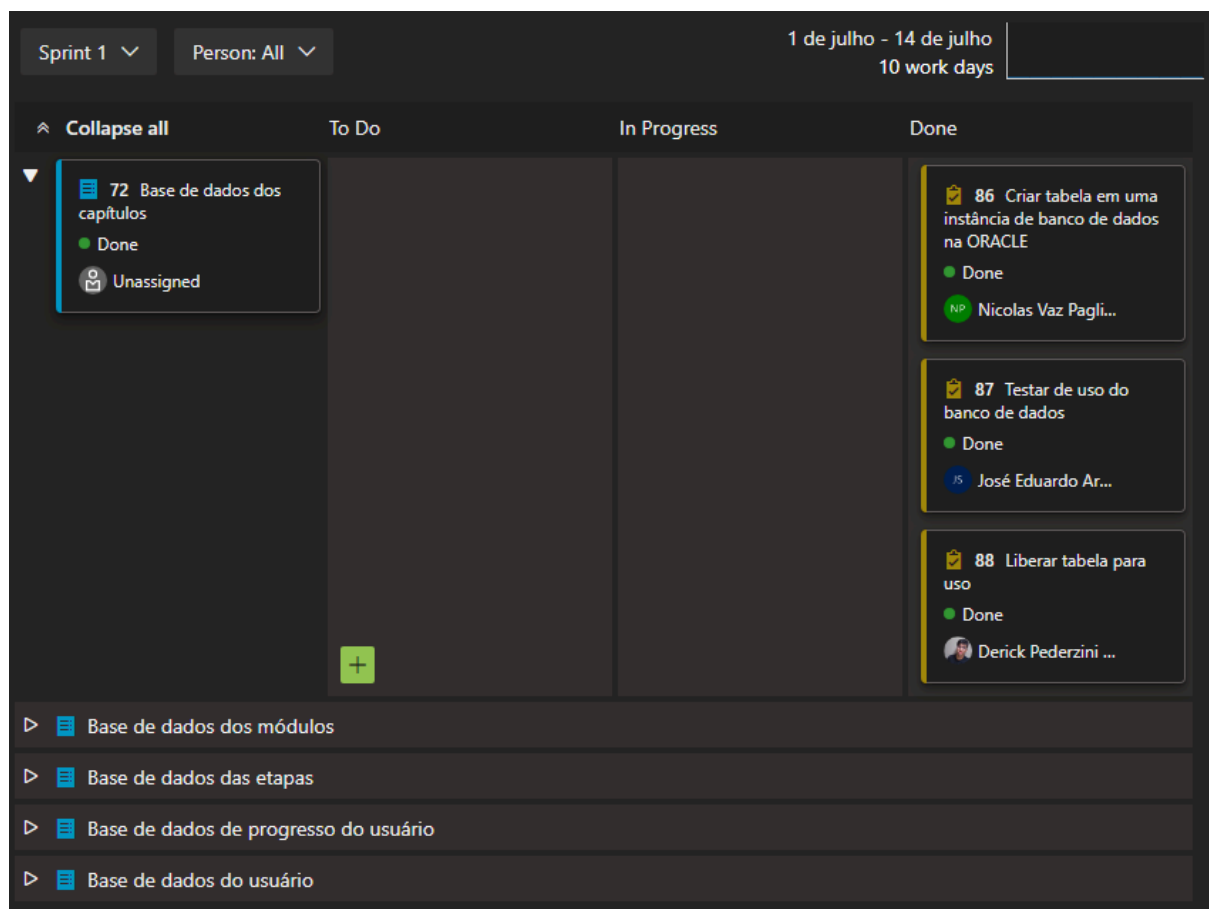
2. METODOLOGIA (FASES DO PROJETO E TECNOLOGIAS)

Para a execução do projeto, adotamos o framework ágil SCRUM, que nos permitiu organizar as atividades de incremental. Utilizamos o Poker Scrum como técnica de estimativa coletiva para medir a complexidade e o esforço necessário em cada tarefa, garantindo alinhamento de percepções entre os integrantes da equipe.

Além disso, estruturamos o desenvolvimento em sprints, o que facilitou a administração do tempo disponível, definiu marcos de entrega claros e possibilitou revisões e ajustes constantes conforme o progresso do projeto. Essa abordagem promoveu maior colaboração, transparência e adaptabilidade ao longo de toda a jornada de construção da solução.

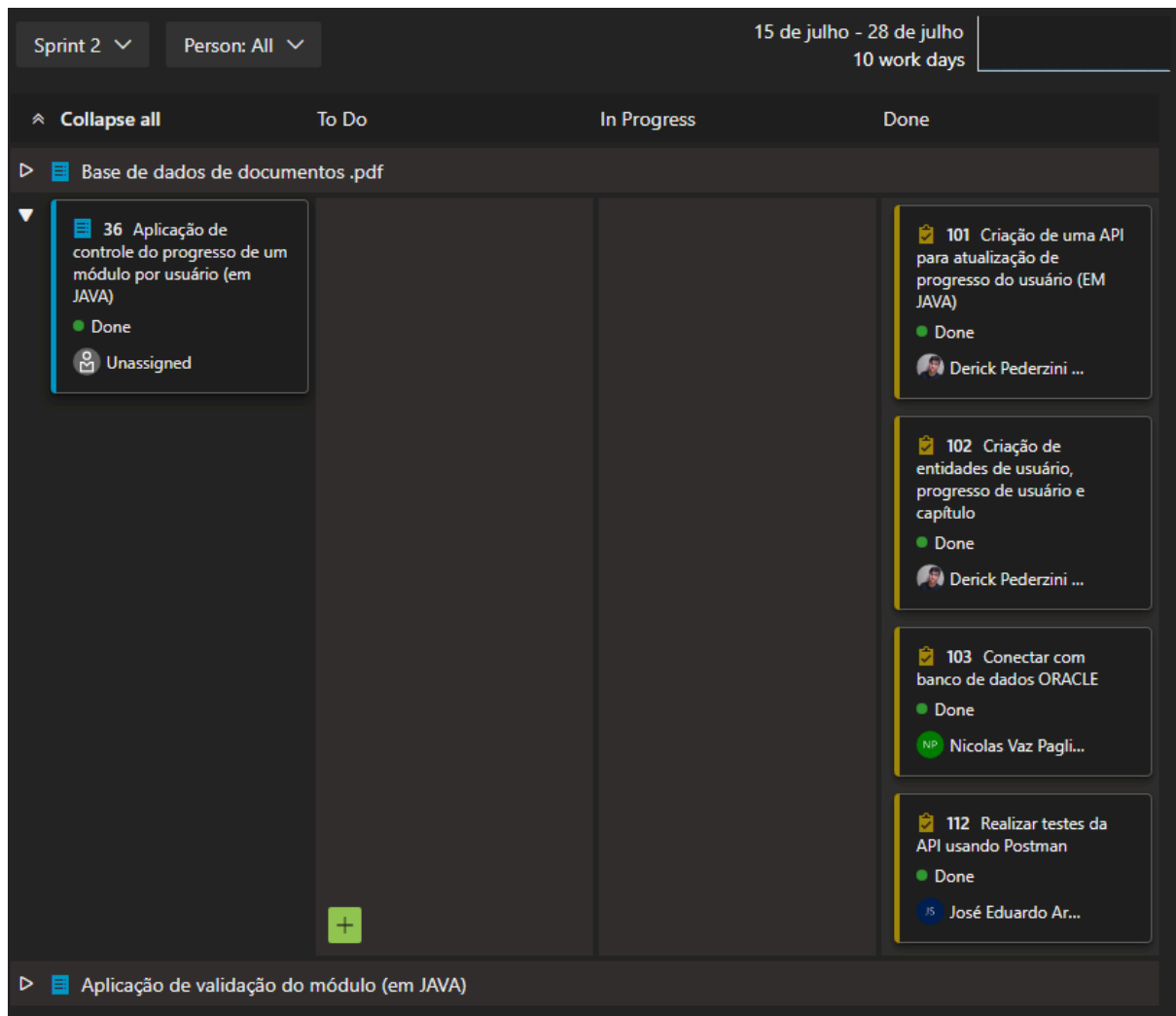
A seguir, estão os sprints de 1 a 7:

Figura 1 - Itens do Sprint 1



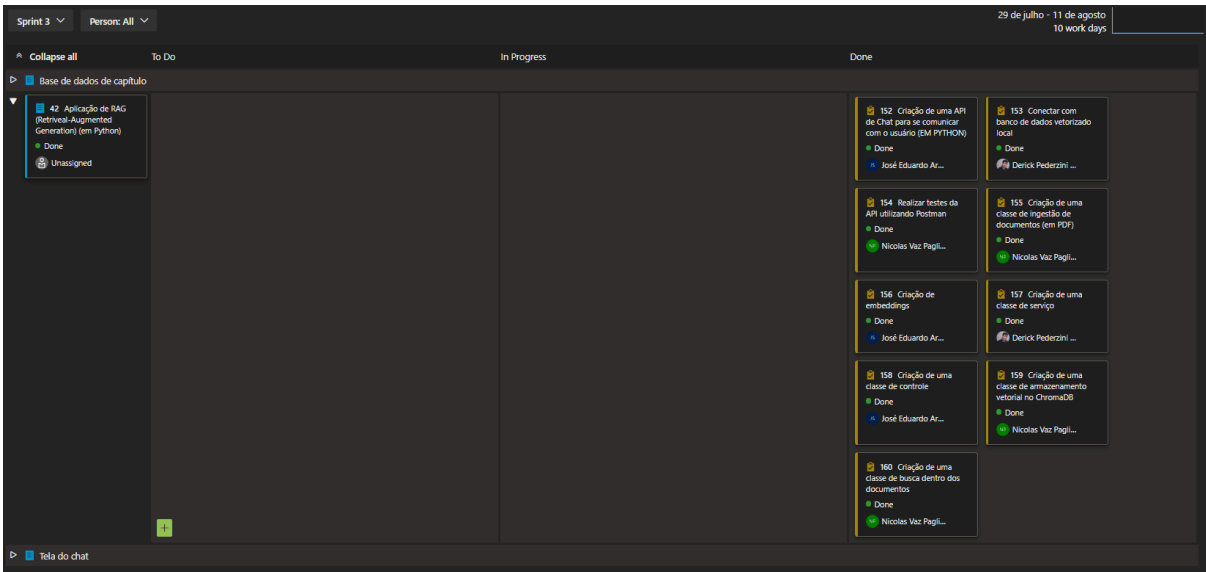
Fonte: Elaborado pelos autores (2025) com auxílio da ferramenta Azure.

Figura 2 - Itens do Sprint 2



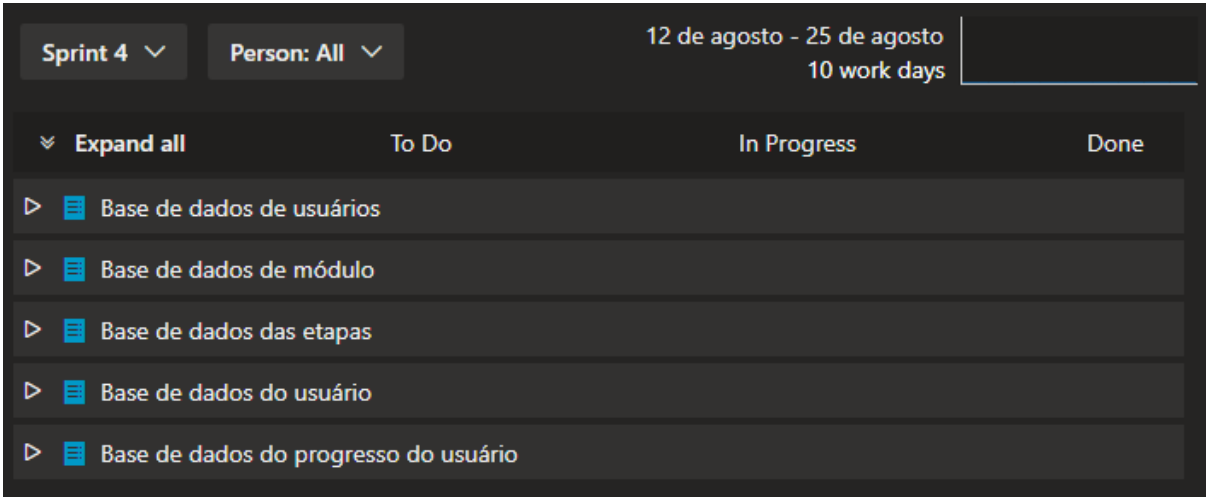
Fonte: Elaborado pelos autores (2025) com auxílio da ferramenta Azure.

Figura 3 - Itens do Sprint 3



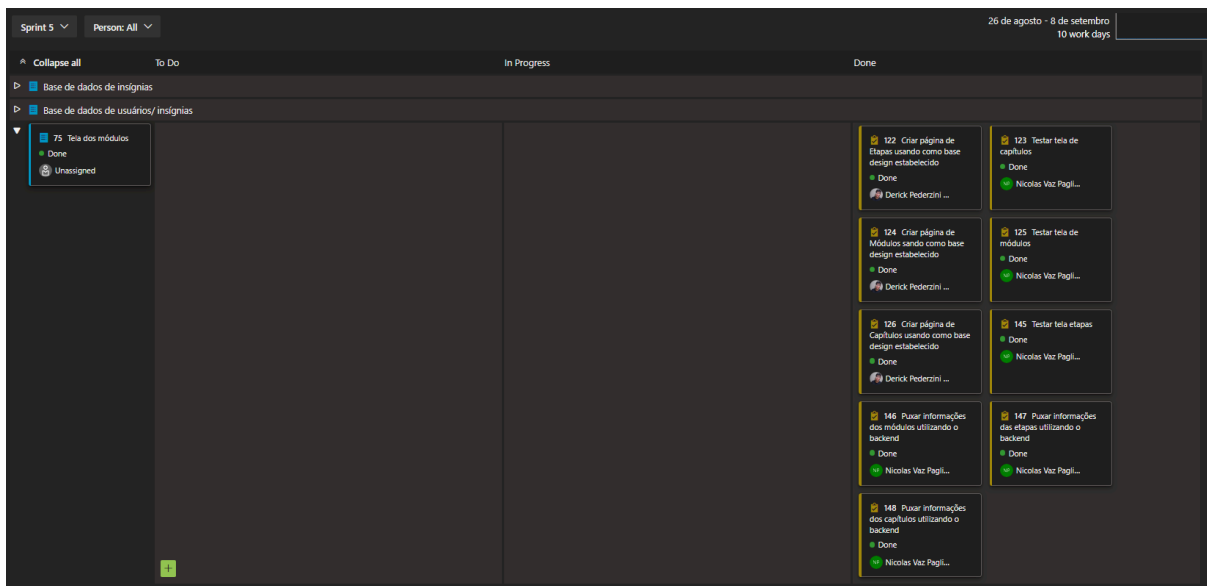
Fonte: Elaborado pelos autores (2025) com auxílio da ferramenta Azure.

Figura 4 - Itens do Sprint 4



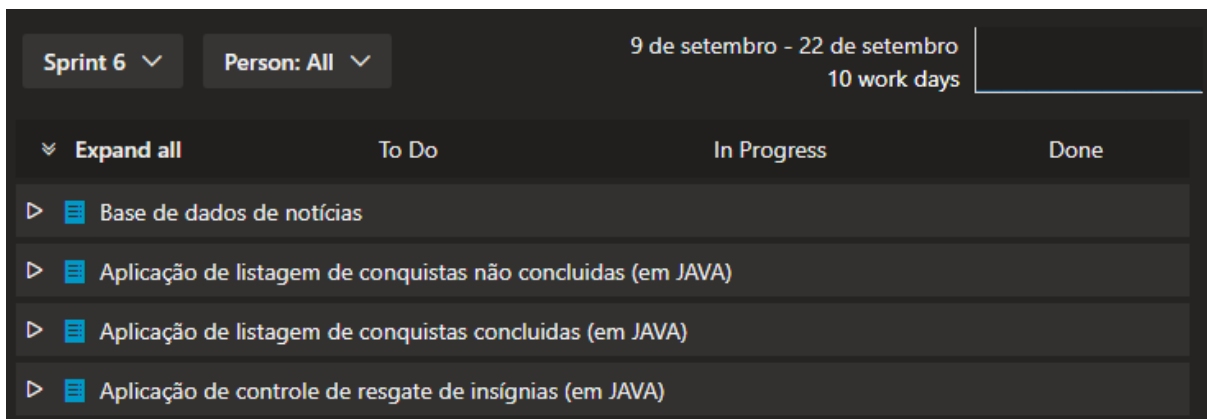
Fonte: Elaborado pelos autores (2025) com auxílio da ferramenta Azure.

Figura 5 - Itens do Sprint 5



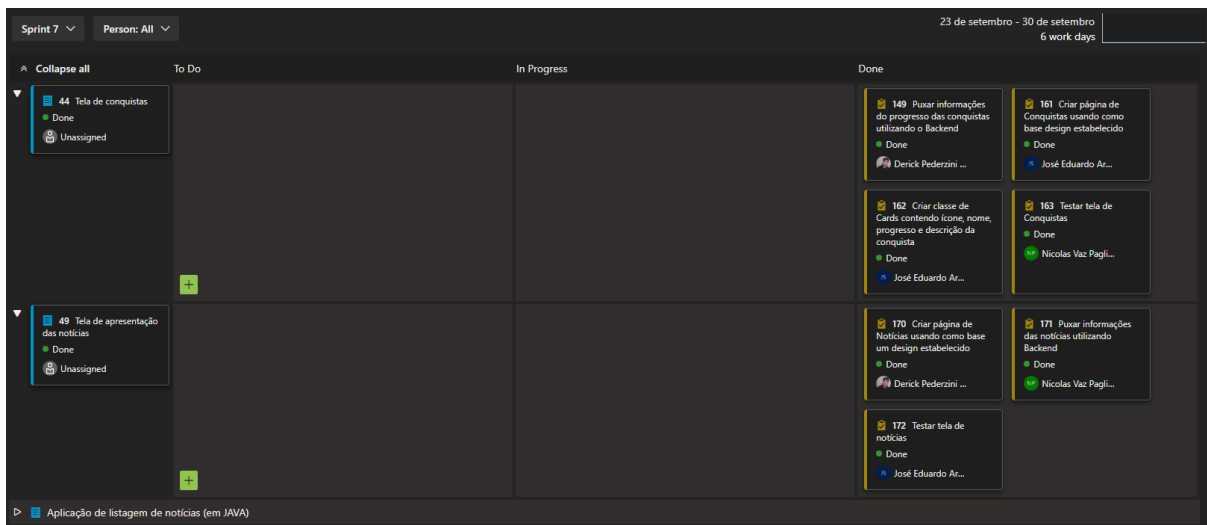
Fonte: Elaborado pelos autores (2025) com auxílio da ferramenta Azure.

Figura 6 - Itens do Sprint 6



Fonte: Elaborado pelos autores (2025) com auxílio da ferramenta Azure.

Figura 7 - Itens do Sprint 7



Fonte: Elaborado pelos autores (2025) com auxílio da ferramenta Azure.

2.1. Tecnologias Utilizadas

O sistema será utilizado em ambiente web, podendo ser acessado por navegadores que utilizam Chromium, como o Chrome na internet pública, dessa forma permitindo que os colaboradores da Eurofarma acessem o portal a partir de qualquer lugar, desse modo permitindo a flexibilidade do trabalho home office.

Com um layout responsivo, o sistema pode ser utilizado em smartphones, tablets e desktops, desse modo garantindo a flexibilidade de uso do site.

Para garantir segurança no acesso, será implementado um mecanismo de autenticação com múltiplos níveis de permissão, protegendo os dados sensíveis e adequando-se às políticas de segurança da informação da Eurofarma.

A nossa solução contará com três servidores: o servidor de páginas web, o servidor de aplicação e o servidor de dados.

O servidor de páginas web será hospedado em um ambiente Windows Server, devido a familiaridade com ferramentas de gerenciamento gráfico, facilidade de integração com ferramentas corporativas e suporte robusto para servidores web e a boa compatibilidade com o front-end desenvolvido em Flutter.

O servidor da aplicação será hospedado em um ambiente Linux com Apache, devido a sua alta segurança e estabilidade, baixo consumo de recursos e amplo uso em servidores de produção.

O servidor de dados será executado em um ambiente UNIX, devido a sua compatibilidade com o Oracle Database, estabilidade e escalabilidade.

2.1.1. Linguagens de Programação e Frameworks

O projeto utilizará a linguagem de programação Java juntamente com o Spring Boot para o desenvolvimento back-end. Essa escolha se baseia na robustez, segurança e escalabilidade que a linguagem provê, ideal para a criação de aplicações corporativas. Não obstante o Spring facilita a criação de APIs RESTful, integração com bancos de dados e aplicação de regras de negócio de forma estruturada e modular.

Para o front-end será utilizada a linguagem de programação Dart com o framework Flutter, devido a sua eficiência na criação de interfaces de usuários dinâmicas, fácil integração com serviços mobile, ademais facilita o desenvolvimento de interfaces responsivas.

Ademais, foi utilizado de SQL em um banco de dados ORACLE para realizar a manipulação de dados de maneira segura.

Por fim, utilizamos Python para no nosso Chatbot, devido a alta gama de suporte de bibliotecas para o uso e desenvolvimento de IA's.

2.1.2. Bibliotecas

Buscando tornar o desenvolvimento mais produtivo e eficiente, diversas bibliotecas foram utilizadas para assegurar um desenvolvimento mais ágil, como por exemplo, O Flutter Secure Storage e Cupertino/Font-Awesome Icons no nosso front-end. Spring Security, OAuth2, Validation e JPA no nosso back-end e na API do chat foi utilizado uvicorn, fastapi, chromadb, langchain, ollama e numpy.

2.1.3. IDEs

Para tornar o ambiente de desenvolvimento mais produtivo, utilizamos das IDEs Vscode para programação em Flutter, IntelliJ para programação em JAVA, SQL Developer para programação no nosso banco de dados e PyCharm para desenvolvimento da Acuri.

2.1.4. Cloud

A aplicação será hospedada na Oracle Cloud Infrastructure, devido a sua forte integração com o banco de dados Oracle, além de fornecer recursos confiáveis de escalabilidade e alta disponibilidade, sendo desse modo ideais para sistemas corporativos como o da Eurofarma.

2.1.5. Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD)

O sistema utilizará como sistema de gerenciamento de banco de dados principal o Oracle Database. A escolha se deve à segurança e alto desempenho que o banco de dados oferece, é amplamente utilizado em ambientes corporativos, além de ser integrado com a infraestrutura da Oracle Cloud.

2.1.6. Outras Ferramentas

Durante o processo de modelagem do projeto, o framework de arquitetura TOGAF foi implementado, com intuito de servir como um guia para garantir a organização das tarefas a serem desenvolvidas e proporcionar à equipe mais clareza em relação às decisões discutidas sobre a solução, além disso foram utilizadas as ferramentas Git e GitHub, para versionar o código fonte do projeto e sua documentação.

2.2. Custo das Ferramentas

Em nosso projeto, as únicas ferramentas que não foram pagas, seriam a instância do banco de dados Oracle, juntamente com sua infraestrutura para deploy do servidor. Fora ambas estas tecnologias, o restante é gratuito.

2.3. Casos de Uso²

Em todo o frontend do projeto, foi utilizado para desenvolvimento das telas o framework Flutter, junto com a linguagem Java e o framework Spring Boot para a construção do backend, com exceção da tela de chatbot, onde foi utilizada a linguagem de programação Python, juntamente com Llama, um LLM (Large Language Model) para a criação de um chatbot personalizado.

3. DESEMPENHO DO PROJETO

3.1. Análise de Prazo Estendido

Caso o prazo fosse estendido, daríamos continuidade com o desenvolvimento dos relatórios estatísticos, que apresentariam a evolução individual e coletiva dos colaboradores em relação ao desempenho nos módulos do EurONboarding.

Como essa funcionalidade de relatórios se tratava de um incremento ao escopo inicial, optamos por priorizar a entrega dos requisitos essenciais para o pleno funcionamento da aplicação.

3.2. Custos do Projeto

Considerando o cenário do projeto, consistindo de um projeto que durou 14 semanas e foi realizado por 3 pessoas, juntamente com a média salarial para programadores full stack no mercado sendo de R\$6.500,00.³ Somado aos custos da infraestrutura ORACLE DB e OCI para deploy e desenvolvimento sendo de R\$9.450,00.⁴ Acrescentado aos custos de Internet e energia para os 3 desenvolvedores sendo de R\$3.150.

Com essa análise, chegamos num custo total por desenvolvedor de R\$22.970 (R\$1.641,00 / semana), custo de infraestrutura por semana de R\$675,00 / semana e um custo operacional semanal de R\$225,00.

Totalizando então R\$81.522,00 para desenvolvimento, deploy e manutenção inicial do projeto.

4. LIÇÕES APRENDIDAS

4.1. Pontos Positivos do Projeto

Desenvolver um projeto com informações limitadas e sem contato direto com os colaboradores foi um desafio significativo. Ainda assim, nossa abordagem frente à proposta mostrou-se assertiva: recebemos um feedback positivo e, com base nele, realizamos as adaptações necessárias no projeto.

De forma geral, o projeto foi um sucesso. O desenvolvimento ocorreu de maneira fluida graças a um planejamento eficiente, o que nos permitiu entregar, com qualidade, todos os requisitos definidos no início do challenge.

Além disso, o projeto evidenciou a importância de um planejamento bem estruturado e de uma alta capacidade de adaptação diante das adversidades encontradas. Todo esse processo esteve alinhado aos conteúdos aprendidos ao longo do ano, como Governança e Melhores Práticas, que auxiliaram na definição do escopo e no direcionamento do projeto, Flutter para o desenvolvimento das interfaces (frontend), Spring Boot para a construção das APIs (backend) e Banco de Dados para o armazenamento das informações da aplicação. Dessa forma, foi possível consolidar conhecimentos e fortalecer nosso aprendizado, os quais certamente serão aplicados em futuros projetos.

4.2. Pontos Negativos do Projeto

As informações disponibilizadas no challenge não foram suficientes para esclarecer todas as dúvidas da equipe. A compreensão do funcionamento das ferramentas do EurON ocorreu de forma superficial, uma vez que recebemos apenas descrições gerais do que cada recurso fazia, mas sem acesso à interface ou exemplos práticos. Outro ponto negativo diz respeito ao manual de identidade visual da Eurofarma, que só foi disponibilizado na primeira semana de agosto. Esse atraso prejudicou significativamente a etapa de prototipação das telas. Além disso, o manual referia-se à identidade institucional da Eurofarma, e não à área de inovação (EurON), que possui uma identidade visual distinta.

Em relação às consultorias, o início estava previsto para o começo de junho, porém elas ocorreram apenas no final de agosto, ocasionando atrasos no desenvolvimento. Durante esse período, a nossa equipe possuía duas propostas diferentes e necessitava de orientação para direcionar corretamente o escopo do projeto. O ideal seria a realização de consultorias ao longo do processo, de forma contínua, para garantir um acompanhamento efetivo entre a empresa e os grupos — o que não aconteceu.

Considerando a falta de clareza nas informações fornecidas e o descumprimento de prazos, a percepção transmitida foi de que a empresa não demonstrou o engajamento esperado com o challenge.

5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do projeto EurONboarding representou uma iniciativa estratégica voltada ao aumento do engajamento dos colaboradores nas plataformas de inovação da Eurofarma, buscando a elevação da maturidade digital corporativa. A partir da identificação de problemas como a baixa utilização dos recursos disponíveis, a falta de clareza no onboarding e a dificuldade de acompanhamento de projetos em andamento, foram idealizadas soluções alinhadas às necessidades reais dos usuários e aos objetivos do desafio proposto.

A plataforma proposta apresentou alto potencial de impacto financeiro, considerando que, mesmo com apenas 20 projetos aprovados em 2024, a empresa obteve um retorno de aproximadamente R\$2.500.000,00. Nesse sentido, ao incentivar maior participação por meio de recursos como módulos educativos interativos, gamificação, chatbot para suporte e acompanhamento de desempenho, o sistema tende a ampliar o número de ideias submetidas, aumentando as chances de geração de projetos premiados e, conseqüentemente, elevando os ganhos financeiros anuais.

Sob o ponto de vista técnico, a aplicação demonstrou viabilidade tanto operacional quanto tecnológica, com o uso de ferramentas amplamente reconhecidas no mercado, como Flutter, Spring Boot, Oracle Database e Python para integração com IA.

Além disso, os objetivos definidos inicialmente foram plenamente atingidos: possibilitar uma jornada de onboarding mais estruturada, criar um ambiente motivador para inovação e garantir uma interface confiável para a criação de novos projetos. O uso de metodologias ágeis, como SCRUM, contribuiu para um desenvolvimento eficiente, mesmo diante de desafios externos, reforçando a importância de adaptação, planejamento e comunicação.

Diante disso, o EurONboarding se mostra não apenas uma solução aplicável, mas também uma ferramenta estratégica capaz de transformar a cultura de inovação da Eurofarma, promovendo crescimento contínuo, retorno financeiro e fortalecimento institucional.

REFERÊNCIAS

- 1 EUROFARMA. eurofarma.com, 2024. Disponível em:
<https://eurofarma.com.br/storage/files/Relat%C3%B3rio_Sustentabilidade_2024.pdf
> Acesso em: 28 abr. 2025
- 2 EQUIPE ACURA, Acura Diagrama Casos de Uso ASTAH. 24 out. 2025.
Disponível em:
<<https://drive.google.com/file/d/1GEoMk5hm3dTMC1Fxej-TeQXYP2RBe18d/view?usp=sharing>> Acesso em: 24 out. 2025
- 3 APINFO. Salário e mercado de TI – Brasil. 2025. Disponível em:
<https://www.apinfo2.com/apinfo/informacao/p23sal-br.cfm>. Acesso em: 24 out. 2025.
- 4 ORACLE. Lista de preços da nuvem – Oracle Brasil. 2025. Disponível em:
https://www.oracle.com/br/cloud/price-list/?utm_source=chatgpt.com#pricing-oracle-databases. Acesso em: 24 out. 2025.