FACULDADE DE INFORMÁTICA E ADMINISTRAÇÃO PAULISTA FIAP



CAIO HENRIQUE MARTINS RM93935 CAROLINA PUIG RM95078 FELIPE MIGUEL DE SOUZA RM94921 GUILHERME COSTA RM93642 ISADORA PEREIRA RM94785

IBM CHALLENGE

RPJOBS

documentação do projeto

São Paulo - SP 2022

JUSTIFICATIVA

Grandes empresas enfrentam dificuldades no processo de contratação de novos funcionários devido à grande quantidade de candidaturas às vagas disponíveis. As plataformas tradicionais que abordam essa relação não atendem o real problema que essas empresas vivem: o tempo gasto por esse processo.

Esse projeto foi criado pensando em resolver esse impasse, já que fornecerá um ranqueamento dos candidatos em cada vaga baseado no cruzamento de seus dados para que a entidade contratante não tenha que gastar tanto tempo nesse processo repetitivo e desgastante.

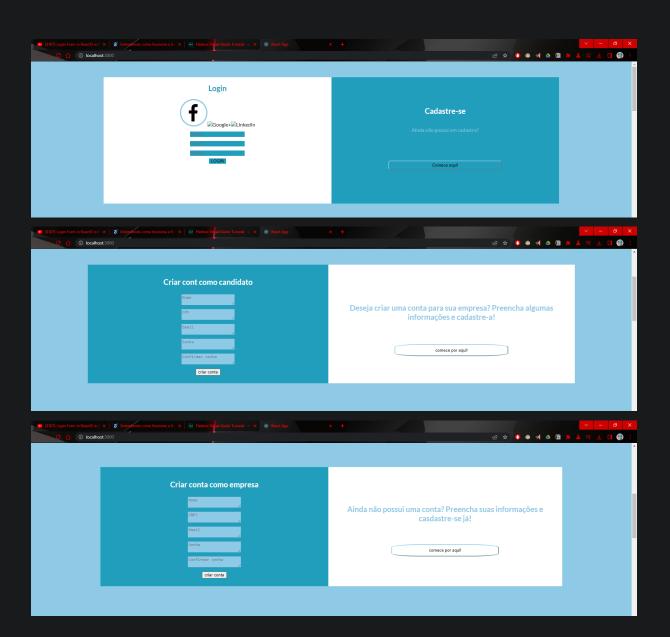
Como parte do Challenge da FIAP, essa plataforma atenderá primeiramente a empresa IBM, mas será um projeto independente que posteriormente contemplará também outras empresas do Brasil.

OBJETIVOS

- Sintetizar o processo de seleção e recrutamento das empresas ranqueando os candidatos mais promissores e eliminando os que não atendem as métricas estabelecidas pelo recrutador;
- Proporcionar um feedback automatizado aos candidatos para mantê-los atualizados do andamento do processo seletivo;
- Oferecer um parâmetro que permita o usuário a mensurar sua compatibilidade com a vaga a partir de seu currículo;
- Trazer um ambiente mais leve à plataforma, utilizando conceitos de gamificação e um tema lúdico;
- Incentivar a capacitação do usuário a fim de aumentar a qualidade das inscrições às vagas.

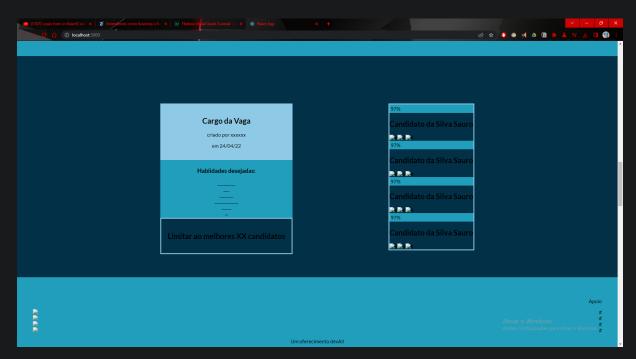
PÁG 3,4,5,6. PROTÓTIPOS DAS TELAS ENVOLVIDAS PÁG 7. DIAGRAMA DE CLASSES PÁG 8. MODELO DO BANCO DE DADOS



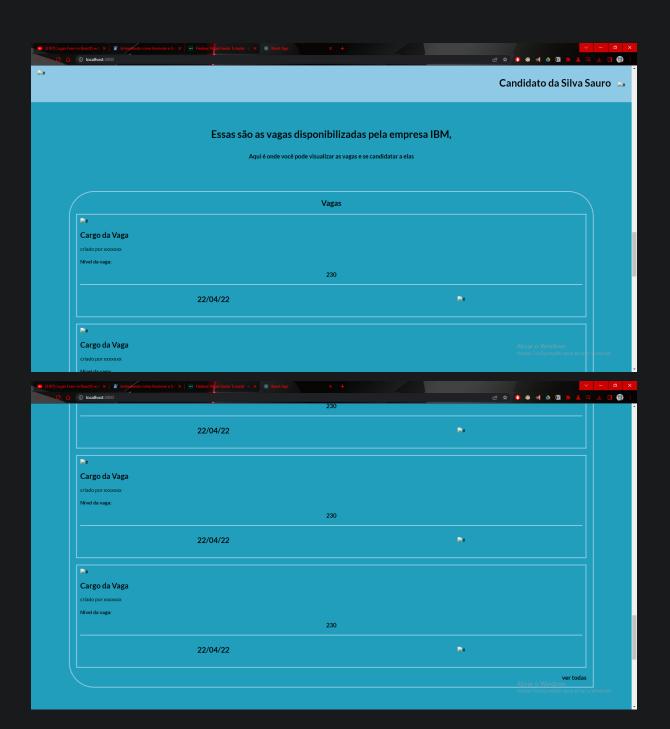




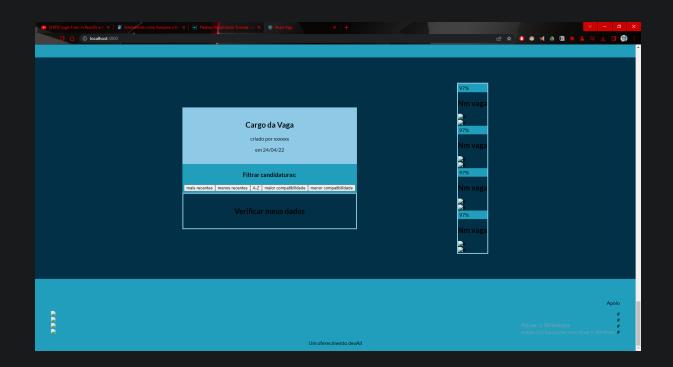














Jogador - cpf : int - nivel:int - nome : String - sobrenome : String - tipoSexo : String - dataNasc : LocalDate + calculaldade(): int + calcularNivel(): int Usuario idUsuario : int email: String - senha : String +verificarSenha():void +redefirSenha():void

UsuarioDAO - con : Connection

+ inserir(Usuario usuario) : String + alterar(Usuario usuario): String

JogadorDAO

+ inserir(Jogador jogador) : String

+ alterar(Jogador jogador): String

+ excluir(Jogador jogador): String

+ listarTodos(Jogador jogador) : String

- con : Connection

+ excluir(Usuario usuario): String + listarTodos(Usuario usuario) : String

- local : String periodo: String dataCriacao: LocalDate

Campanha

- areaAtuacao : String

tipoJornada : String

- tipoContrato : String

descricaoCamp: String

Narrador

- cnpj : int - nomeFantasia: String - razaoSocial : String

- dataFunda cao: LocalDate - areaAtuacao : String

- porte : String

NarradorDAO

- con: Connection

+ inserir(Narrador narrador) : String

+ listarTodos(Narrador narrador) : String

Conhecimento

- idConhecimento: int

nomeConhecimento: String

+ alterar (Narrador narrador): String + excluir(Narrador narrador): String

- nomeCidade : String - siglaEstado : String

Endereco

- nomePais : String

- idEndereco: int

- cep:int

CampanhaDAO

- con : Connection

+ inserir(Campanha campanha) : String

+ alterar(Campanha campanha): String + excluir(Campanha campanha): String

+ listarTodos(Campanha campanha) : String

Ficha idFicha : int

ConhecimentoDAO

- con : Connection

+ inserir(Conhecimento conhecimento) : String

+ alterar(Conhecimento conhecimento): String + excluir(Conhecimento conhecimento): String

EnderecoDAO

- con : Connection

+ inserir(Endereco endereco) : String

+ alterar(Endereco endereco): String + excluir(Endereco endereco): String

Atributo

idAtributo: int

nomeAtributo: String

con: Connection

+ inserir(Atributo atributo): String

+ alterar (Atributo atributo): String + excluir(Atributo atributo): String

Beneficio

idBeneficio : int nomeConhecimento

String

Beneficio DAO

con : Connection

+ inserir(Beneficio beneficio) : String

+ alterar(Beneficio beneficio) : String + excluir(Beneficio beneficio) : String

Conexao

+ abrirConexao() : Connection

+fe char Con exa o (Connection con): void

CandidaturaDAO

con: Connection

+ inserir(Jogador : Jogador, Campanha campanha)

String + excluir(Jogador jogador) : String

Aventura

idAventura:int

xp:int

nomeAventura : String

- nomeInstituicao: String - tipoAvetura: String

grau Aventura: String datal nicio: Local Date

dataFim : LocalDate

+ calculaPeriodoAven(): int

+ calculaXp(): int

FichaDAO

- con : Connection

+ inserir(Ficha ficha) : String

+ alterar (Ficha ficha): String

+ excluir(Ficha ficha) : String

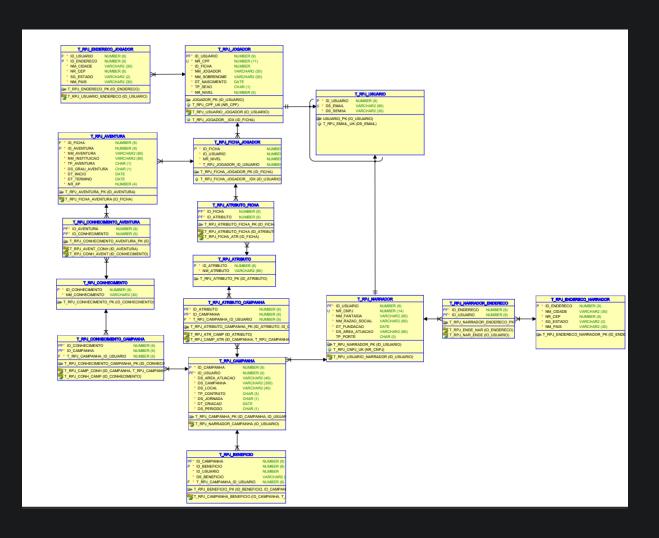
AventuraDAO

- con : Connection

+ in serir(Aventura aventura): String + alterar(Aventura aventura): String

+ excluir(Aventura aventura): String







REOUISITO FUNCIONAL

RF01- Eu como jogador devo informar meus dados para criar uma ficha de personagem

RF02- Eu como narrador devo informar as informações da minha empresa para ter acesso ao sistema

RF03- Eu como narrador devo cadastrar as informações das vagas disponíveis para divulgar no sistema

RF04- Eu como narrador devo registrar mensagens de feedback padrões ao candidato ao cadastrar uma vaga

RF05- Eu como jogador devo enviar meus dados (currículo) às vagas de minha escolha para se candidatar

RF06- Eu como jogador posso pesquisar vagas do meu interesse para concluir uma candidatura RF07- Eu como jogador posso escolher vagas para descobrir quais são mais compatíveis com meu level

RF08- Eu como jogador devo registrar um currículo no próprio site para me candidatar às v agas

RF09- Eu como jogador posso informar minhas soft e hard skills assim como experiências, certificados e histórico acadêmico para aprimorar meu currículo

RF10- Eu como jogador ou narrador posso acessar meu perfil por meio de um link em formato de ícone localizado no cabeçalho para navegar na página do meu perfil

RF11- Eu como jogador devo efetuar o login por meio de uma conta cadastrada para acessar a plataforma

RF12- Eu como narrador devo efetuar o login da empresa por meio de uma conta cadastrada para acessar a plataforma

RF13- Eu como jogador ou narrador posso clicar no botão "esqueci minha senha" pela página de login para redefinir a senha da minha conta

RF14- Eu como jogador ou administrador posso editar meu perfil dentro da plataforma para atualizar e implementar dados

RF15- Eu como jogador ou narrador posso trocar a senha do meu perfil acessando meu perfil para escolher uma nova senha

RF16- Eu como jogador posso analisar o level da vaga para ver o nível de compatibilidade entre mim e a vaga

RF17- Eu como narrador posso escolher uma quantidade de candidatos de maior compatibilidade com a vaga a serem classificados no ranking para realizar a análise de currículo

RF18- Eu como narrador posso enviar de um email proposta ao candidato

RF19- Eu como narrador posso desclassificar um candidato do ranking

RF20- Eu como narrador posso analisar os currículos enviados à vaga para escolher o candidato adequado



REOUISITO NÃO FUNCIONAL

RNF01- Caso o e-mail digitado na página de login não seja encontrado na base de banco de dados do site, o sistema informá "E-mail não cadastrado"

RNF02- Caso a senha digitada na página de login não seja condizente com a cadastrada na base de banco de dados do site, o sistema informá "Senha incorreta"

RNF03- Uma vez que o e-mail digitado na aba de "Crie sua conta" já esteja atrelhado a uma conta no site, o sistema informará "E-mail já cadastrado"

RNF04- O sistema enviará um link para redefinição de senha para o e-mail que o usuário informar ao acessar a página "Esqueci minha senha"

RNF05- Um link será enviado ao e-mail da conta logada caso o usuário solicite a troca de sua senha

RNF06- Ao sair do site, o sistema irá deslogar o usuário

RNF07- Quando logado, após vinte e quatro horas sem fazer uso do site, este deslogará automaticamente o usuário

RNF08- Os candidados que estiverem abaixo da métrica estabelecida pelo narrador receberão um e-mail com a mensagem de desclassficação registrada pelo narrador

RNF09- Os candidados que estiverem acima da métrica estabelecida pelo narrador receberão um e-mail com a mensagem informando que estes estão classificados à proxima fase de recrutamento registrada pelo narrador

RNF10- Caso o narrador escolha o opção de enviar um e-mail ao candidato para dar continuidade ao processo seletivo, um e-mail com a mensagem cadastrada para esta funcionalidade será envida pelo sistema ao candidato

RNF11- O sistema irá remover o candidaro da vaga caso o narrador escolha essa opção

REGRA DE NEGÓCIO

RN01- Poderá ser cadastrado apenas um usuário por e-mail

RN02-Poderá ser cadastrado apenas um usuário por CPF

RN03- Poderá ser cadastrado apenas um usuário or CNPJ

RN04- Para criar uma vaga devo informar nome da vaga, breve descrição desta, nome do narrador(que está cadastrando-a) e as mensagens automáticas de feedback

RN05- Poderá se candidatar a uma vaga apenas os jogadores que cadastrarem seu currículo

RN06- Para ter acesso ao level de compatibilidade com a vaga, o jogador deve cadastrar seu currículo em seu perfil

RN07- O preenchimento de ao menos uma hard e uma softskill é obrigatório para cadastrar o currículo

RN08- Para ter acesso às informações do perfil do usuário, este deve estar logado em sua conta RN09- Após deslogar de sua conta, o usuário deve informar seu e-mail e senha novamente para ter acesso a sua conta



RN10- A senha criada pelo usuário deve conter ao menos oito caracteres
RN11- O e-mail e CPF são informações que uma vez registradas, não podem ser editadas
RN12- Um jogador pode trocar de senha no máximo três vezes em um período de um mês
RN13- Para criar uma vaga, o narrador deve informar o peso de cada um dos habilidades exigidas

