

E-POSTER ACADÊMICO

E-Poster elaborado pela equipe 'Elétrólls' para auxílio visual ao projeto desenvolvido, sobre orientações do Scrum Master da turma Prof. Reinaldo Borges Júnior e mentorias da empresa parceira 'Shopping do Cidadão'.
Curso: Engenharia de Computação - Turma: 2ECA - Ano: 2021.

AUTORES

Fabbio Augusto de Souza Moura Boli
Leandro de Jesus Luna
Pedro Enrique Pereira Velosa
Pedro Fernandes
Rafael Procópio Bondezam

AFILIAÇÃO

Faculdade de Informática e Administração Paulista (FIAP) - Unidade: Aclimação
Shopping do Cidadão

Introdução

Epígrafe do projeto: "Plataforma de recrutamento ATS ("Applicant Tracking System") para triagem dos melhores candidatos de acordo com os requisitos de cada vaga, visando selecionar os candidatos ideais para as operações do 'Shopping do Cidadão' em um ciclo de contratação reduzido."

Análise: Questão Problema

Mediante ao problema proposto "como desenhar e selecionar os melhores candidatos para as nossas operações", foi identificado que uma das principais razões pelo ineficiente modelo atual de recrutamento da empresa era a falta de uma plataforma com ferramentas sofisticada e modernas que, à vista disso, ocasionava uma grande expensa de tempo administrativo na seleção e apuração dos candidatos.

Resultados

Através da plataforma arquitetada, todas as métricas levantadas foram satisfeitas: velocidade, orçamento e valor líquido agregado da contratação.

Além disso, a navegação da plataforma foi totalmente estruturada tanto para satisfazer as necessidades dos funcionários do "Shopping do Cidadão", quanto foi-se verificada os ponderamentos de uso dos candidatos - o principal agente dos sistemas de processos seletivos. Sem o encorajamento ao candidato não se existe recrutamento, posto que muitos dos candidatos estarão aplicando para vagas diversas, e o simples desestímulo à esses candidato pode ser uma reviravolta entre candidatar ou desistir das vagas divulgadas.

Objetivo

O projeto desenvolvido tenciona tornar a seleção e contratação dos recrutamentos "Shopping do Cidadão" mais simplificadas possíveis, eliminando tarefas administrativas desnecessárias e melhorando as três métricas de contratação: velocidade, orçamento e valor líquido agregado dos candidatos.

Metodologia

Do que tange ao desenvolvimento da plataforma, foi-se aplicada sobre a engenharia do software a metodologia Scrum, onde na fase de prototipação foi realizada um levantamento de informações que seriam necessárias para desenvolvimento da plataforma, através de uma pesquisa descritiva junto ao relato do problema alvitrado pela empresa "Shopping do Cidadão".

Ao longo de todo o período foram realizadas reuniões mensais de revisão com a empresa para alinhamento de objetivos e acompanhamento do projeto.



Layout da página inicial e páginas subsequentes do website.

Conclusão

O objetivo deste projeto foi desenvolver uma plataforma que aprimoraria o sistema de recrutamento atual da empresa parceira, com embasamento no tema proposto e a metodologia aplicada para seu desenvolvimento.

Deste modo, o projeto tem um grande potencial de aprimoramento, onde funcionalidades diversas (ex. Técnicas de Resume Parsing) poderão ser implementadas no seu escopo original a fim de lapidar e aperfeiçoar os modelos de contratações existentes, assim como de sua utilização poderá trazer múltiplas vantagens para os funcionários e candidatos.

Banco de Dados: Tabelas com as informações armazenadas da plataforma.

REFERÊNCIAS

- <https://github.com/LeandroLuna/SDC-Eletrólls#inspira%C3%A7%C3%B5es-e-refer%C3%Aancias>
- <https://www.devmedia.com.br/metodologia-de-desenvolvimento-de-software/1903>
- <https://blog.mettzer.com/pesquisa-descritiva/>
- <https://www.jobscan.co/blog/re-entering-info-after-uploading-resume/>
- <https://www.notion.so/Shopping-Cidad-o-0250ae79df804a8280edfb03a609ce4>

OBRIGADO!

Layout disponibilizado pelo Canva: <https://www.canva.com/>
Todos os direitos reservados!