

Faculdade de Informática e Administração Paulista (FIAP)

CURSO – SISTEMA DE INFORMAÇÃO

CHALLENGE – EUROFARMA

Tech's Version

Leonardo de Souza Mazzuca

Luis Miguel Lima Rodrigues

Livia Gallafrio

Sophia de Sousa

Arthur Medeiros Isique de Souza

São Paulo

2025

Este documento pretende mostrar uma visão e Escopo do projeto do Challenge da Eurofarma junto da FIAP.

1. Introdução: objetivo e o escopo do projeto

A Eurofarma enfrenta desafios internos relacionados à comunicação corporativa, engajamento e cultura de inovação entre seus 9.000 colaboradores, distribuídos entre fábrica, campo e área administrativa. De acordo com informações fornecidas pela colaboradora Kelly (Eurofarma), cerca de 30% a 40% dos funcionários atuam na fábrica, e 60% estão no campo — muitos sem acesso a computadores. Apesar da existência de programas internos, estes não são amplamente conhecidos ou acessados. Além disso, a parte executiva da empresa não possui uma visão detalhada sobre suas respectivas áreas.

1.1 Conceituação teórica das categorias do desafio:

Neste contexto, foram identificadas as seguintes **categorias teóricas relevantes**:

- **Transformação Digital**

Faz referência ao uso de tecnologias digitais para melhorar processos internos, comunicação, produtividade e a experiência dos colaboradores.

- **Engajamento de Colaboradores**

Este, está relacionado à motivação e participação ativa dos funcionários na rotina e nos objetivos estratégicos da organização. Colaboradores engajados são mais produtivos, comprometidos e criativos.

- **Comunicação Interna e Cultura Organizacional**

Soluções digitais podem reduzir ruídos na comunicação e reforçar a cultura e os valores da empresa por meio de canais acessíveis e integrados a todos os públicos internos.

- **Employee Experience**

Foca em tornar a jornada do colaborador mais fluida e satisfatória, desde o onboarding até a vivência diária dentro da empresa.

- **Inovação Corporativa**

Evidencia o quanto a empresa está aberta à inovação, não apenas em seus produtos e serviços, mas também em processos internos, como a gestão de pessoas.

1.2 Descrição das ideias adotadas para a resolução do seu projeto:

Pensando nos dois desafios apresentados, o Europoint é criado, a fim de conseguir mitigar tanto o problema de engajamento, através de um aplicativo corporativo que centralize a comunicação interna, onde pode ser exposta as ideias dos colaboradores, promovendo a participação em programas de inovação e gamificação, gerando experiência com recompensas e reconhecimento, e para a parte executiva, é criado um dashboard completo com vários tipos de indicadores para mais detalhes do que ocorre no dia a dia da área

respectiva, além de uma IA para auxiliá-lo com dúvidas rápidas e para extrações de informações.

A proposta é o desenvolvimento de um **aplicativo mobile voltado aos colaboradores da Eurofarma**, com as seguintes funcionalidades:

- Envio e acompanhamento de ideias com gamificação (pontuação, ranking e prêmios)
- Integração com sistemas Clic e Kaizen
- Feed de projetos em andamento conforme o perfil do colaborador
- Acesso a programas internos, editais (feed de portal de avisos), treinamentos e notícias (Newsletter)
- Interface personalizada conforme perfil/setor
- Área de histórico com ideias implementadas e ranking dos top 10
- Notificações, enquetes e feedbacks com integração via rede interna
- Inteligência artificial para auxiliar o colaborador

E um Dashboard com as seguintes funcionalidades:

- Dados gerais sobre programas, quizzes, colaboradores
- Indicadores para a área de T.I poder fazer análises
- Permissionamento dos colaboradores

- Uma IA para auxiliar no dia a dia com dúvidas ou insights personalizados

2. METODOLOGIA



- Detalhes do trello com status sobre o projeto

O projeto foi conduzido sob a **metodologia ágil SCRUM**, dividida em *sprints* semanais com entregas incrementais. A jornada iniciou com o *kickoff* em **22 de abril de 2025**, e seguiu até setembro, com ciclos de planejamento, desenvolvimento e validação com a empresa parceira.

A equipe utilizou o **Trello** para gestão de tarefas e o **Figma** para os protótipos de interface. Cada sprint era validada com mentorias e reuniões com a Eurofarma para alinhamento.

Resumo do cronograma (principais marcos):

- 22/04: Kickoff e brainstorming de ideias
- 30/04: Login funcional e base estática criada
- 11/06: Início do dashboard executivo

- 31/08: Finalização das integrações e módulos de gamificação
- 06/09: Correções finais e IA implementada

2.1 TECNOLOGIAS UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO

2.1.1 PROGRAMAÇÃO:

Para linguagem de programação foram utilizados: React, TypeScript, React Native com objetivo da criação de uma interface de usuário tanto para web (react para dashboard web) quanto para desenvolvimento do mobile;

Bibliotecas e Frameworks:

Para as bibliotecas e frameworks foram utilizados: Tailwind CSS e React Icons;

2.1.2 SOFTWARES ASSISTENTES E UTILITÁRIOS

Softwares e utilitários usados no processo de criação e elaboração foram:

- **Archi/LucidCharts** (Fluxo do projeto)
- **Figma** (Realização do design do projeto).
- **VScode** (Codificação do projeto)
- **Android Studio** (Codificação do projeto)
- **Git** (Uso dos commits e subir o projeto no github)
- **GitHub** (Hospedagem do código do projeto)

- **Node.js, Prisma e PostgreSQL:** Para o desenvolvimento do backend e armazenamento de dados.

- **Lunar Modeler:** Modelagem de dados

- **Integração com ChatGPT:** A solução oferece integração com o ChatGPT para fornecer suporte e assistência ao colaborador para sanar dúvidas sobre dúvidas e auxiliar em quizzes e programas (mobile) e na web, será utilizado para ajudar na análise de desempenho do aplicativo e dos colaboradores.

- O projeto será hospedado em um servidor debian

2.2 TECNOLOGIAS/FERRAMENTAS GRATUITAS E PAGAS

Tipo	Ferramenta	Licença
Gratuita	React, Node.js, PostgreSQL, Figma, Tailwind, GitHub, Prisma e Lunar Modeler	Gratuita
Paga	API ChatGPT	Pago (por tokens consumidos)

2.3 Apresente um diagrama de funcionamento da sua solução, principais casos de uso, relacionando quais tecnologias/ferramenta foram utilizadas para atender cada caso de uso.

-Apresentar e explicar o diagrama da arquitetura planejada para o seu projeto. (pdf em enviado em anexo)

A solução proposta é um aplicativo mobile com foco em comunicação interna, engajamento e cultura de inovação, desenvolvido para ser compatível

com Android e iOS. Os principais casos de uso (Requisitos Funcionais - RF) e a relação com as tecnologias e ferramentas utilizadas (Requisitos Não Funcionais - RNF e Planejamento) são apresentados na tabela abaixo:

Resumo das Tecnologias de Desenvolvimento As principais tecnologias escolhidas para a implementação da solução são:

Linguagens e Frameworks: React e TypeScript para a interface de usuário (Web Dashboard), com React Native para o desenvolvimento do aplicativo mobile compatível com Android e iOS. Backend: Node.js. Banco de Dados: PostgreSQL, escolhido por ser gratuito, de código aberto, padrão de mercado, seguro e escalável. Assistentes/Utilitários: Figma (design), VSCode e Android Studio (codificação), Git e GitHub (controle de versão e hospedagem), Lunar Modeler (modelagem de dados), e Archi/LucidCharts (fluxo do projeto

Caso de Uso Principal (Requisito)	Descrição da Funcionalidade	Tecnologias/Ferramentas Utilizadas
Envio e Acompanhamento de Ideias e Projetos	Permite que colaboradores enviem suas ideias e acompanhem o feed de projetos em andamento, personalizado conforme o seu perfil.	Frontend: React Native, React (para dashboard Web), TypeScript. Backend: Node.js. BD: PostgreSQL.
Gamificação e Reconhecimento (Inovação)	Aplica lógica de gamificação (pontuação, ranking, prêmios, conquistas) às ideias enviadas, disponibilizando histórico de ideias	Frontend/UI: React Native/React, Figma (Design). Backend: Node.js (lógica de pontuação e ranking).

	implementadas e ranking Top 10.	
Integração com Sistemas Eurofarma	Integração com os sistemas internos Clic (para dinheiro/recompensas) e Kaizen (para pontos), além de modais de redirecionamento.	Comunicação: Consumo de APIs REST (ex: com Retrofit) para integração entre sistemas. Backend: Node.js (orquestração).
Comunicação e Engajamento (Newsletter/Feed)	Acesso a programas internos, editais, treinamentos e newsletters, além de comunicação bidirecional com a rede interna da Eurofarma.	Frontend: React Native/React, Tailwind CSS (estilização). Comunicação: Integração via rede interna e uso de APIs.
Inteligência Artificial (IA) para Suporte	Integração de IA (como ChatGPT) para apoio e sugestões ao colaborador (em dúvidas sobre quizzes/programas) e para auxiliar na análise de desempenho do app (para TI/Web).	Ferramenta: Integração com ChatGPT. Backend: Node.js (orquestração da IA).
Dashboard e Gestão (Acesso Privilegiado)	Área com acesso privilegiado para TI e executivos, com dashboard interativo para métricas, desempenho, dados e gerenciamento de permissões.	Frontend (Web): React, TypeScript. Backend: Node.js. BD: PostgreSQL. Auxiliar: Lunar Modeler (Modelagem de dados).

<p>Feedbacks, Notificações e Enquetes</p>	<p>Funcionalidades de escuta ativa que permitem o envio e recebimento de feedbacks, além de envio de notificações e realização de enquetes.</p>	<p>Backend: Node.js (Lógica de envio e armazenamento). BD: PostgreSQL.</p>
---	---	--

3. Discussão

O projeto foi desenvolvido dentro do cronograma previsto, com pequenas extensões de prazo apenas para testes e ajustes da IA. Não houve orçamento real aplicado (projeto acadêmico), mas foi feita a simulação de custos com base na média salarial da APInfo:

3.1 Caso o prazo fosse maior

Com um prazo estendido, a equipe incluiria:

- Painel de administração mais detalhado;
- Recursos de push-notifications nativas;
- Integração com sistemas internos reais da Eurofarma;
- Testes de usabilidade ampliados.

3.2 Estimativa detalhada sobre custo para desenvolvimento do projeto

Função	Valor hora (R\$)	Horas estimadas
Desenvolvedor Front-end	60	90
Desenvolvedor Back-end	65	100
UX/UI Designer	55	70
DBA	70	40
Gerente de Projeto	80	40
Total estimado		21.750,00

Papel de cada integrante no projeto:

- Leonardo Mazzuca = Dev Back-End/ Dev Front-End
- Sophia de Sousa = Dev Back-End/Gestão de projeto
- Arthur Medeiros = DBA
- Luis Miguel = DBA
- Livia Gallafrio = UX/UI e Gestão de projeto

4. Lições Aprendidas

Pontos Positivos:

- Excelente integração e comunicação da equipe.
- Clareza no uso da metodologia SCRUM.
- Aplicação prática de tecnologias modernas.

Pontos de Melhoria:

- Melhor gestão de tempo em etapas de testes.
- Maior detalhamento na documentação técnica inicial.

Aprendizados:

- A importância de feedbacks contínuos da empresa parceira.
- Valor de prototipação rápida para validação de ideias.
- Comunicação efetiva é tão importante quanto a tecnologia escolhida.

5. Conclusão

O projeto EuroPoint cumpriu com êxito os objetivos propostos no desafio da Eurofarma, oferecendo uma solução tecnologicamente viável, financeiramente acessível e com potencial de impacto positivo na cultura de inovação e engajamento dos colaboradores. A solução demonstra que é possível integrar comunicação interna, gamificação e inteligência artificial em um ambiente corporativo complexo, gerando benefícios tangíveis tanto para a gestão quanto para os colaboradores.