**Posicionamento do TCC**

Marcelo Higuti

Pedro Melo

**Workr**

**Introdução**

A taxa de desemprego no Brasil no ano de 2017 chegou a 13,7% e o número de pessoas a procura de trabalho foi o maior desde que o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) começou a realizar essa pesquisa, no total são 13,2 milhões de pessoas sem emprego.

Além disso, existem também as pessoas que já possuem um emprego, mas não são felizes com sua situação atual, procuram cargos mais altos, salários maiores, não são valorizadas ou não estão na área em que gostariam de atuar.

Esses trabalhadores não possuem tempo para enviar currículos e procurar empregos nos horários comerciais.

A tecnologia proporciona diversas alternativas para esses problemas, criam-se várias formas de facilitar a procura de empregos, como sites e mesmo aplicativos. Analisando este mercado vê-se um viés muito grande na parte web, com altas taxas de sucesso, porém no mercado mobile, os aplicativos existentes estão muito abaixo das expectativas dos usuários.

Há muitos relatos nos comentários desses aplicativos enaltecendo a ideia de facilitar a busca de emprego por meio dessas plataformas, porém a execução não atinge as expectativas, as notas são baixíssimas e os comentários com muitas críticas. Entre os problemas podemos citar: a falta de resposta, má segurança, falta de vagas, vagas especiais pra contas premium, suporte inexistente.

A ideia do projeto surgiu a partir da demanda enorme presente nessa área e experiências de grande parte da população em procura de empregos. A maior reclamação de quem expunha a opinião neste assunto era sobre a demora ou a ausência de um retorno por parte das empresas, bem como uma apresentação nebulosa por parte da empresa quando havia o contato com o candidato que, muitas vezes, após enviar vários currículos para várias empresas não tinha total conhecimento do contratante em questão.

Foi planejada a possibilidade de desenvolver uma plataforma (aplicativo mobile e web) para facilitar ainda mais a procura de emprego, de forma semelhante ao aplicativo de relacionamentos Tinder, tornando a usabilidade simples, familiar e agilizando o processo através do sistema de “matchs”.

A plataforma terá duas opções de cadastro, para pessoas e para empresas, a ideia é ter 2 tipos de perfis, e ter a facilidade da empresa usar a plataforma através de um computador via web mantendo o fluxo rotineiro nessas situações, enquanto que por parte do candidato será feito inteiramente pelo aplicativo.

A ideia é criar um perfil para cada (empresa e candidato) com suas respectivas informações. No caso do candidato constaram informações como: Curriculo, localização, preferências, pretensão salarial e outras. Enquanto que no perfil da empresa constaram informações como: Vaga disponível, explicação sobre a vaga, explicação sobre a empresa, localização, salário e mais. Com essas informações o sistema irá cruzar Candidato x empresa.

Se as duas partes mostrarem interesse uma opção de contato entre elas é gerada para uma conversa em que candidato e empresa terão o primeiro contato para esclarecimentos e agendamentos de próximas fases de recrutamento. Caso não haja o interesse por parte da empresa, o usuário será notificado, tendo assim o feedback de que seu currículo foi pelo menos visualizado independente da causa do não recrutamento.

**Metodologia**

O método de pesquisa a ser utilizado é o qualitativo, tendo em vista que o projeto baseia-se na opinião pública voltada à procura e conquista de emprego considerando a atual taxa de desemprego do país. O estudo foi desenvolvido a partir de:

1. Entrevistas: Entrevistas com profissionais da área de Recursos Humanos, afim de prover aos candidatos usuários do aplicativo, melhores chances no recrutamento, bem como um amparo e a segurança na confecção de um bom currículo, principalmente visando as melhores informações para determinadas áreas de procura.
2. Análises de documentos: Pesquisa de softwares com funcionalidades semelhantes, sites que auxiliem para o desenvolvimento da plataforma, sites e livros que suportem questões de ética e Recursos Humanos.
3. Pesquisa de campo: Entrevistas com usuários à procura de emprego, e questionários formulados com questões abertas e fechadas, de natureza principalmente descritiva, afim de procurar na população o que o usuário do aplicativo espera.