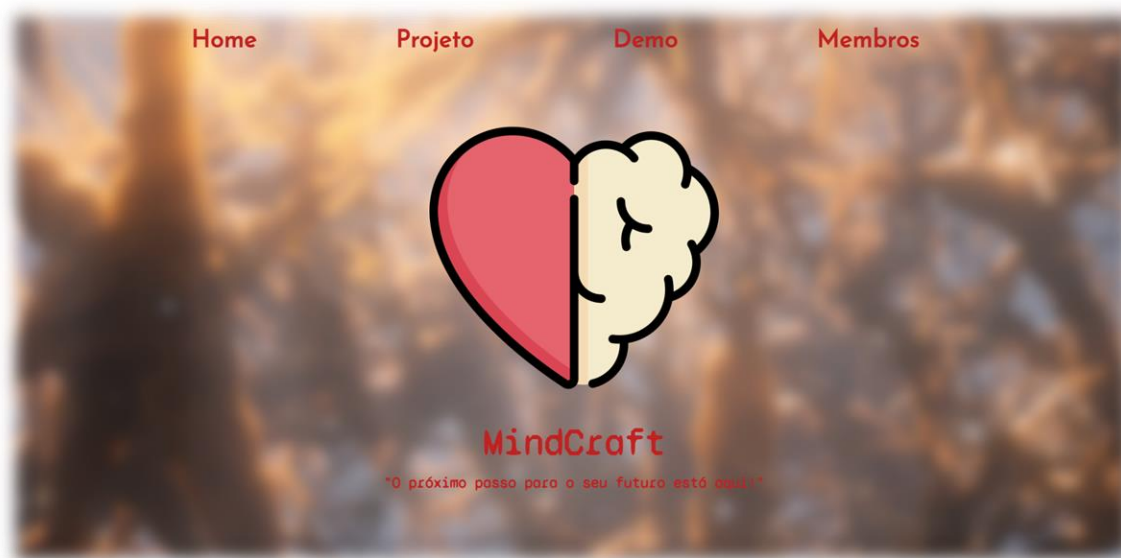


# Relatório do Projeto do Módulo de Competências

## LAPR1

### PROBLEMÁTICA ACERCA DO PLANEAMENTO DE UM FUTURO QUE SE ALMEJA



05/12/2022

Turma: DMN

Grupo 2: Ronaldismo

Membros:

- 1201804, Rafael Araújo
- 1211742, Tiago Correia
- 1221636, Dephane Cabral
- 1221694, João Pinto
- 1221700, Vasco Sousa

Docente

Cláudia Alexandra Lima (cal@isep.ipp.pt)

# Índice

1.	Índice de ilustrações .....	3
2.	Introdução .....	4
3.	Desenvolvimento .....	5
3.1.	Metodologia .....	5
3.2.	Estado da arte .....	6
3.3.	Definição da proposta de projeto .....	7
3.3.1.	Problema e a Solução .....	7
3.3.2.	Resultados .....	9
3.4.	Website .....	10
3.4.1.	HTML .....	10
3.4.2.	CSS .....	11
4.	Conclusões .....	12
5.	Bibliografia .....	13

# 1. Índice de ilustrações

Figura 1- Trello .....	5
Figura 2 - Discord .....	5
Figura 3 - Teams .....	5
Figura 4 - Bitbucket .....	5
Figura 5 - navegador do website ( com CSS) .....	10
Figura 6 - rodapé do website.....	10
Figura 7 - Video demonstrativo do website .....	11
Figura 8 - Home do website .....	11
Figura 9 - informação dos membros .....	11

## 2. Introdução

Este relatório corresponde ao trabalho no âmbito do Módulo de Competências da disciplina de LAPR1, com o objetivo de promover o trabalho em equipa ao aplicar uma metodologia ágil de Gestão de Projetos ao induzir os alunos a desenvolver competências de pesquisa, escolha, interpretação e organização de informação, para que tenham uma base que lhes permita desenvolver ou aperfeiçoar essas competências que lhes serão úteis durante futuras apresentações de trabalhos à frente de um público. Este trabalho consta em identificar uma dificuldade ou problema presente no dia-a-dia de uma comunidade ou grupo e tem como propósito o desenvolvimento de uma solução que possa contribuir para a melhoria ou a resolução desse mesmo problema. Sendo assim, neste trabalho serão encontradas a apresentação do problema e a explicação do porquê de este ser considerado um problema relevante. Também será apresentada a solução proposta pelo grupo referente a esse mesmo problema e será explicada a razão pela qual essa é a solução mais adequada.

O nosso grupo elegeu um problema relacionado com a falta de orientação por parte das pessoas no que toca ao estilo de vida, ou melhor dizendo, o que querem de seu futuro, quais são as suas aspirações, objetivos e sonhos. Com isto, a solução pela qual optamos foi a criação de uma app que permita às pessoas uma formação digna com base em diversas funcionalidades desde testes vocacionais, de carreira, de aptidão ou de saúde mental até aplicabilidades que permitam ao utilizador ter contacto com as áreas de maior interesse ou pessoas que também passaram pela mesma situação e que as possam ajudar na decisão e planeamento de um futuro digno e desejável.

Com a intenção de oferecer ao leitor uma compreensão simples mas efetiva das nossas ideias e objetivos, o relatório encontra-se dividido em 5 partes diferentes, sendo elas: a introdução, a solução e o problema, os resultados, a conclusão e, por fim, as referências.

# 3. Desenvolvimento

## 3.1. Metodologia

Para a realização deste trabalho utilizamos a metodologia de trabalho definida para esta cadeira, *eduScrum* (Beaumont et al., 2015), que consiste numa framework ágil de desenvolvimento de produtos e serviços. Visto que esta é uma das mais usada no mercado de trabalho, faz todo o sentido o uso da mesma.

A fim de facilitar a comunicação e o sistema de trabalho do grupo, foram usadas 4 aplicações, sendo estas:

- Trello
- Teams
- Bitbucket
- Discord



Figura 1- Trello



Figura 2 - Discord



Figura 3 - Teams



Figura 4 - Bitbucket

Escolhemos estas aplicações por motivos específicos, usamos o Trello para o planeamento e organização do projeto e de todos os sprints, tendo sido escolhido um Scrum Master para todos os sprints realizados, que tinha como objetivo a gestão de todas as tarefas. O Teams e o Bitbucket foram os locais que escolhemos para o armazenamento dos ficheiros, ambas as aplicações permitem a colaboração em tempo real, isto é, a possibilidade de vários membros editarem o mesmo ficheiro em tempo real. E por fim foi usado o Discord como meio de comunicação principal.

## 3.2. Estado da arte

Na Pesquisa de mercado realizada nas aulas de Lapr1 conseguimos encontrar bastantes website e aplicações que, em parte, seguiam uma filosofia idêntica à do nosso movimento, contudo, nenhuma delas tinha todas as funcionalidades. Consequentemente, tentamos mostrar nesta parte do relatório todas as características presentes na nossa “App”.

Logo no começo do projeto, com a realização do *Brainstorming*, definimos que deveriam existir 3 requisitos:

- Acesso a dados e estatísticas á cerca do ensino superior
- Teste vocacionais / aptidão
- Fórum de apoio

Após a nossa pesquisa intensiva encontramos os seguintes documentos 16Personalities, Carrer Test, DGSEC (*DGSEC, 2022; JA Publishing LLC, 2021; NERIS Analytics Limited, 2021*)

Para além da pesquisa de mercado, encontramos também notícias que enfatizam os problemas que originaram o nosso movimento, tais como o aumento do número de desistências de alunos universitários que frequentavam o primeiro ano (*POSTAL, 2022*), o aumento da taxa de desemprego jovem (*Manuel & Duarte, 2014*) e a falta de condições no ensino superior (*Luz, 2022*).

## 3.3. Definição da proposta de projeto

### 3.3.1. Problema e a Solução

É comum que nós, como seres humanos, a certo ponto nos questionemos acerca do que realmente desejamos para o nosso futuro, quer seja a nível profissional ou não. Independentemente da faixa etária em que nos encontramos, a uma dada altura nós começamos a experienciar elevados níveis de pressão por parte da sociedade que exige que desde pequenos sigamos uma ideia padrão de um futuro promissor e perfeito onde todos devem saber que curso ou carreira querem seguir.

Existe também uma pressão feita pelo próprio indivíduo que faz com que o próprio se martirize ao ver que os outros já possuem grandes planos de vida estruturados. Cada vez mais vemos pessoas a recorrerem a testes vocacionais e de aptidão, de modo, a inspirarem as suas escolhas com base nos resultados desses testes. Mas a verdade é que decidir e traçar o futuro que se almeja não é algo que se descobre de um dia para o outro e muito menos sendo a base dessas decisões uns meros testes sem fundamento que nos proporcionam respostas automáticas que são iguais independentemente da pessoa que os faz. A realidade é que decidir não é algo fácil de se fazer e muitas pessoas passam uma vida inteira com a incerteza do que querem fazer, o que é totalmente normal e não se deve marginalizar quem tem esta dificuldade.

Em relação a este problema, por mais chocante que seja, realmente não há muita documentação acerca do mesmo na internet. Durante o ensino secundário é recorrente a procura por parte das escolas em incentivar os alunos a procurar e descobrir a sua vocação, mas ao pesquisar sobre o tema, somente encontra-se uma estimativa de quantas pessoas têm vindo a abandonar os cursos no primeiro ano. Por mais que lá no fundo tenhamos uma ideia de que, provavelmente, algumas pessoas realmente abandonam o curso por descobrirem que essa não é a sua vocação, não podemos generalizar a situação, pois não seriam dados fiáveis e colocariam em causa o nosso trabalho. No entanto, ao falar com alguns colegas, amigos, parentes e mesmo entre o grupo, pudemos observar que mesmo sem documentação acerca do tema, todos têm conhecimento que esta é uma dificuldade que muitos atinge muitas pessoas.

Nós acreditamos que cada dia é uma nova lição e deve servir para aprendermos mais sobre nós próprios, sendo assim, temos como objetivo procurar, organizar e construir um movimento que ajude as pessoas a descobrirem gradualmente o que realmente querem para as suas vidas com base na personalidade, saúde mental e preferências de cada um. O passo inicial deste movimento é uma aplicação composta por um conjunto de funcionalidades que dão ao utilizador a melhor base para apoiar as suas escolhas relativamente ao seu futuro. A aplicação oferece desde testes diários que permitem ao indivíduo conhecer-se melhor e obter informações relevantes acerca da sua capacidade cognitiva, da sua personalidade e da sua maturidade, ou seja, conhecer-se de uma forma mais abrangente englobando todos os fatores importantes, também é permitido ao utilizador interagir com pessoas que estejam ou tenham estado numa situação parecida ou até com pessoas que tenham outro tipo de problemas.



### 3.3.2. Resultados

No final, após todo o procedimento, desde reunirmo-nos para discutir e optar por um problema até à elaboração de uma solução para o mesmo, tendo em conta o nosso tema, chegámos à conclusão de que o melhor jeito seria a criação de uma aplicação que constituiria uma plataforma em que o indivíduo poderia “formar-se”. Por outras palavras, a criação de uma app que permita ao indivíduo conhecer-se melhor e usufruir do melhor conjunto de funcionalidades que lhe possibilite descobrir-se a si próprio. Isso, de certa forma, ajudaria o indivíduo a descobrir o que deseja e o que almeja para si num futuro próximo ou até mesmo num futuro longínquo.

A realização do trabalho foi um percurso suave, sem muitas conturbações ou dificuldades, embora a certo ponto tenha sido difícil encontrar fontes verídicas acerca deste tópico, visto que, como já mencionado antes, não é algo que a sociedade dê muita atenção, pois a pouca informação que encontramos sobre este tema foram apenas algumas notícias de quanto alunos têm vindo a abandonar os seus estudos a meio do curso, mas não podemos generalizar e dizer que todos o fizeram devido à má orientação vocacional... mas, como sempre, existem os dois lados da moeda. Tal dificuldade permitiu ao grupo desenvolver uma discussão produtiva de onde surgiram várias ideias, soluções e ainda mais razões para nos focarmos em tal tema.

## 3.4. Website

A realização do website foi um grande desafio, visto que a maior parte dos elementos do grupo não tinha qualquer tipo de experiência com linguagem como HTML, CSS e JavaScript. Optamos por realizar um código simples para que todos os membros pudessem colaborar nesta parte do trabalho. Para além, da parte do código usamos a ferramenta Adobe XD para implementar um vídeo demonstrativo da app.

Para o estudo da linguagem HTML e CSS usamos o website w3schools (W3schools, 2022)

### 3.4.1. HTML

No princípio começamos a realizar a estrutura do site, através da linguagem HTML, tendo definido todas as tags necessárias: divisão do espaço em blocos (divs), criação do menu que consiste numa tabela não listada de hiperligações e por último a divisão do rodapé.

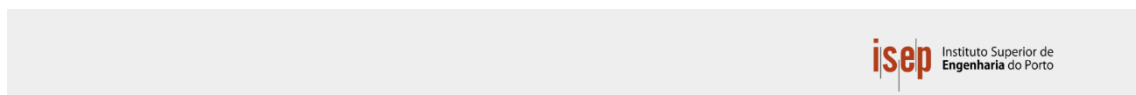
Home

Projeto

Demo

Membros

*Figura 5 - navegador do website (com CSS)*



*Figura 6 - rodapé do website*

### 3.4.2. CSS

Tendo já tudo estruturado começamos a mexer no estilo do site tendo assim que usar o CSS, contudo, antes de mexer em código tivemos de fazer um brainstorming para decidir os temas de cores que iríamos usar. No Home começamos por adicionar um background relacionado com o tema escolhido e o logo da app. Nos restantes separadores foi colocado todo o trabalho realizado (o texto, o vídeo demonstrativo e as informações dos membros).

Neste projeto não foi utilizado qualquer tipo de script da linguagem JavaScript, pois como anteriormente foi referido um dos nossos principais focos era simplificar o código para este ser de fácil compreensão a todos os membros.

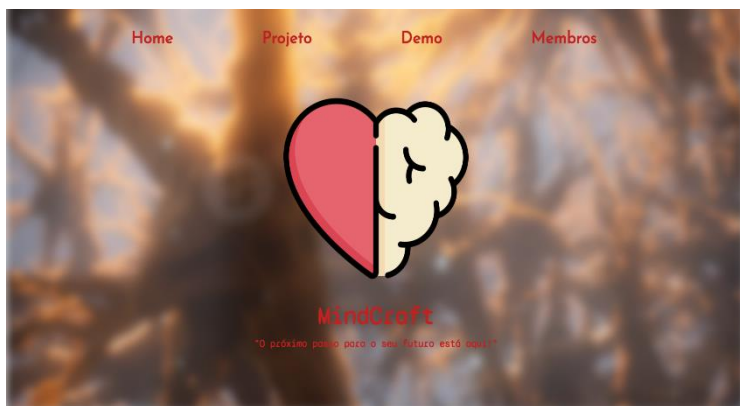


Figura 8 - Home do website

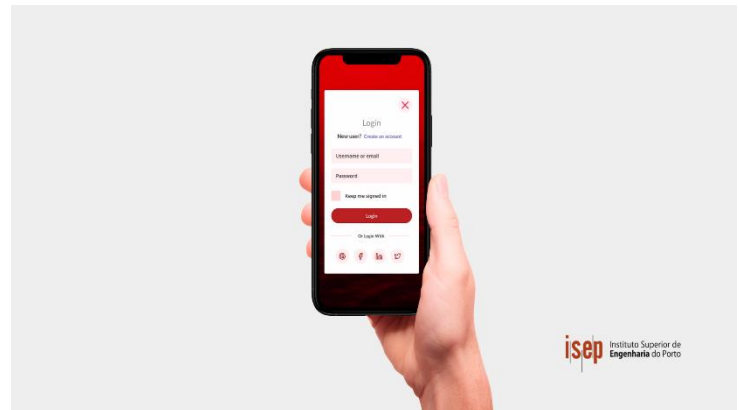


Figura 7 - Video demonstrativo do website



Figura 9 - informação dos membros

## 4. Conclusões

O objetivo deste projeto foi promover o trabalho em equipa ao aplicar uma metodologia ágil de Gestão de Projetos, de modo a permitir aos alunos desenvolver um conjunto de competências de pesquisa, escolha, interpretação e organização de informação, de forma que tenham uma boa base que lhes permita desenvolver e aperfeiçoar competências que lhes serão úteis durante futuras apresentações de trabalhos à frente de um público. O presente trabalho substancia-se na identificação de uma dificuldade ou problema presente no dia-a-dia de uma comunidade ou grupo e tem como finalidade desenvolver e propor uma solução que possa contribuir para a melhoria ou a resolução desse mesmo problema.

Sendo assim, após uma breve reflexão pensamos que todos os objetivos foram cumpridos com seriedade e acima de tudo de maneira organizada, dando ênfase ao trabalho em equipa.

## 5. Bibliografia

Beaumont, S., Delhij, A., & Gerrits, T. (2015). *The eduScrum Guide Written by Arno Delhij, Rini van Solingen and Willy Wijnands*.

DGEEC. (2022). *Dados e Estatísticas de Cursos Superiores*. Info CURSOS. <https://infocursos.pt/>

JA Publishing LLC. (2021). *Career Test - Find Your Best Career Match Now! | CareerTest.com*. CareerTest. <https://careertest.com/>

Luz, P. (2022). *Ensino Superior. "Este abandono não surpreende. É preciso criar condições nas universidades"*. Ensino Superior. "Este Abandono Não Surpreende. É Preciso Criar Condições Nas Universidades." <https://www.dn.pt/sociedade/ensino-superior-este-abandono-nao-surpreende-e-preciso-criar-condicoes-nas-universidades-15045956.html>

Manuel, A., & Duarte, P. (2014). *Imagem Vânia Catarina Neves de Sá O Desemprego Jovem em Portugal*. [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:3tibxDpLM\\_OJ:scholar.google.com/&hl=pt-PT&as\\_sdt=0,5&scilib=1&scioq=taxa+de+desemprego+portugal](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:3tibxDpLM_OJ:scholar.google.com/&hl=pt-PT&as_sdt=0,5&scilib=1&scioq=taxa+de+desemprego+portugal)

NERIS Analytics Limited. (2021). *Free personality test, type descriptions, relationship and career advice | 16Personalities*. 16Personalities. <https://www.16personalities.com/>

POSTAL. (2022). *Alunos de primeiro ano que abandonam o Ensino Superior estão a aumentar - Postal do Algarve*. Alunos de Primeiro Ano Que Abandonam o Ensino Superior Estão a Aumentar. <https://postal.pt/cultura/ensino/alunos-de-primeiro-ano-que-abandonam-o-ensino-superior-estao-a-aumentar/>

W3schools. (2022). *W3schools.com*. W3.CSS.