

Projeto Integrador atividade 1

1. Cada participante deve identificar dois problemas sociais que gostariam de resolver com o projeto integrador baseado no seguinte material de apoio (ODS ONU).

[Objetivos sustentáveis ONU agenda 2030.](#)

2. Baseado no círculo de ouro respondam o porquê, como e o que o seu problema deve ser o escolhido para o projeto integrador;



3. Apresentem as suas resolutivas em grupo;
4. Em grupo selecione uma problemática que vocês mais acreditam impactar;
5. Escolham um modelo de desenvolvimento web para desenvolver o tema escolhido, podem ser os seguintes:
 - E-COMMERCE
 - REDE SOCIAL
6. Cada participante deve propor uma solução que cause um impacto positivo no problema selecionado;
7. Apresente para o grupo sua solução
8. Escolham em grupo entre as soluções qual será a mais efetiva para desenvolver o projeto;
9. Ao término da escolha desse projeto, documentar no mínimo em 4 parágrafos os itens a seguir:
 - O problema social a ser trabalhado.
 - impacto dele na sociedade.

- motivação do grupo para resolução desse problema
- Motivo da escolha do modelo de app (E-COMMERCE/REDE SOCIAL).
- Descrever o software planejado para solucionar este problema definindo um tipo de produto no modelo E-COMMERCE ou um tipo de tema para serem abordados nas postagens (REDE SOCIAL).

Equipe: Allan Deyvison
Kátia Bianconi
Lizandra dos Santos
Rivelino Bezerra
Roberta Sabino
Rodrigo Teixeira

Tema ODS: Trabalho decente e crescimento econômico

Nos dias de hoje, vivenciamos situações de muito estresse, tanto na vida profissional quanto pessoal. O mais alarmante disso é que os níveis de esgotamento mental de trabalhadores e trabalhadoras no Brasil cresce a cada ano, além do déficit de mão-de-obra qualificada.

Pensando nisso, e em ambientes de trabalho que não conseguem promover efetivamente o bem-estar dos seus funcionários, projetamos uma estratégia de promoção de bem-estar. Essa estratégia objetiva o bom relacionamento entre os membros, além de melhorias significativas na produtividade.

Como isso seria? Gamificando o RH. A gamificação é uma estratégia que utiliza elementos de jogos diante de um objetivo ou meta a ser alcançado. Um exemplo de plataforma (rede social) que se utiliza da gamificação para promover o aprendizado das pessoas é o Duolingo. Como sabemos, essa rede tem por finalidade tornar prazerosa a aprendizagem sobre idiomas.

Nossa ideia de projeto, portanto, visa garantir o contínuo aprimoramento do trabalhador, tanto em soft skills, quanto em conhecimento técnico, entre outras coisas que a empresa quiser desenvolver. Além de diversificar as metodologias que visam garantir motivação e promoção dos empregados.

O modelo de desenvolvimento web escolhido seria Rede Social, visto que um dos objetivos é permitir o engajamento entre os funcionários e equipes.