

**DAIREL DOS ANJOS BONFIN
ELTON CUSTÓDIO RIBEIRO**

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

**UNIVÁS – UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAI
CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**POUSO ALEGRE – MG
2016**

**DAIREL DOS ANJOS BONFIN
ELTON CUSTÓDIO RIBEIRO**

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

Projeto apresentado à Universidade do Vale do Sapucaí
como requisito parcial para obtenção de nota no curso
de Trabalho de Conclusão de Curso 1.

**UNIVÁS – UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAI
CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**POUSO ALEGRE – MG
2016**

Sumário

1 INTRODUÇÃO	1
2 JUSTIFICATIVA	2
3 OBJETIVOS	3
3.1 Objetivo geral	3
3.2 Objetivos específicos	3
4 QUADRO TEÓRICO	4
4.1 PHP	4
4.2 MYSQL	5
4.3 HTML5	6
4.4 CSS	8
4.5 JAVA SCRIPT	10
4.6 GITHUB	10
4.7 UML	12
5 QUADRO METODOLÓGICO	13
5.1 Tipo de pesquisa	13
5.2 Contexto da pesquisa	14
5.3 Instrumentos da pesquisa	14
5.4 Participantes	16
5.5 Cronograma	17
5.6 Orçamento	18
5.7 Procedimentos	19
6 REFERÊNCIAS	20

1 INTRODUÇÃO

Em um ambiente cada vez mais turbulento e competitivo, a adaptação contínua das organizações passou a ser uma questão de sobrevivência e velocidade desse processo (Fischer 2010). Segundo este mesmo autor, a gestão de pessoas efetuada pela organização deve estimular, oferecer suporte e preparar artificies das mudanças e deve gerar lideranças que inspirem e facilitem a transformação contínua. Para auxiliar este processo surge a necessidade de um software de gestão de recursos humanos.

A cultura das empresas oferece estabilidade e integração aos grupos no que concerne seus relacionamentos com o ambiente interno e externo. Esses aspectos visam reduzir a ansiedade das pessoas em lidar com ambientes instáveis, desorganizados e imprevisíveis (SCHEIN, 1985). Desenvolver soluções que melhorem o dia a dia nas empresas se torna indispensável, assim conseguindo um ambiente menos instável e com uma ótima organização.

O desenvolvimento de um sistema que constituirá a solução para controle das atividades dos funcionários visando estar sempre agindo de forma correta conforme as leis do Ministério do Trabalho e para auditorias internas, assim os líderes poderão visualizar possíveis talentos ou desequilíbrio do colaborador para determinadas atividades e sua relação profissional com a empresa. Um sistema com módulos de adicionar funcionário, gerar matrícula, aviso de férias, treinamentos efetuados, cargo que atua, mapeamento do cargo atual até onde pode chegar ocorrências do funcionário, aviso prévio, apontamento de mão de obra, cálculo de hora extra, escala de serviço/feriado/férias e calculo trabalhista.

As transformações provocadas pelo desenvolvimento tecnológico nas áreas de informação e comunicação exigem das organizações, dos mais variados segmentos de mercado, uma gestão estratégica eficiente para que se mantenham competitivas nas suas áreas de atuação. Na gestão de recursos humanos um software bem estruturado pode resolver inúmeros problemas e melhorar o rendimento da empresa.

2 JUSTIFICATIVA

As empresas se estruturam a partir de pessoas e de sistemas tecnológicos, assim, se desenvolvendo e sofrendo impactos constantes em função das mudanças de mercado. Diante desta complexidade no ambiente de negócios, os fenômenos econômicos e sociais de alcance mundial estão reestruturando seus sistemas operacionais, serviços e produtos, buscando desenvolver as competências dentro das organizações.

Por isso, justifica-se a importância do desenvolvimento deste projeto, uma vez que abordará uma técnica de controle e planejamento, pois faz necessário na atualidade, que busca cada vez mais inovações, exigindo das organizações um sistema efetivo e moderno.

Este presente trabalho irá contribuir com a sociedade acadêmica e para aquelas empresas que buscam uma melhor forma de constatar como está o desempenho de seus funcionários, e uma maneira de proceder e tomar decisão no momento correto, apresentando cenários atuais, teorias e ferramentas que comprovam a elaboração deste eficiente sistema operacional.

De ponto de vista prático, o projeto contribuirá para tornar as tarefas de dentro das empresas mais funcionais, com menos complexidade, mais segurança de dados e auxilie também de referência para futuros acadêmicos, buscando alcançar eficiência na gestão de software, assim se posicionando de uma maneira que atinja seu sucesso profissional e de mercado.

Ulrich (1998), afirma que os profissionais de recursos humanos assumem papéis múltiplos e não singulares. Os profissionais de recursos humanos necessitam apoiar as organizações para enfrentar o desafio da competitividade, por isso devem estar preparados, para assumir os papéis estratégicos nas organizações. Com isso uma ferramenta de gerenciamento auxiliará nas tomadas de decisão dos gerentes de recursos humanos.

Com a finalidade de atingir a maior eficiência, analisando as deficiências e acertos do setor de recursos humanos junto ao funcionário e auditorias do Ministério do Trabalho, percorrer todo esse processo de forma minuciosa, para obter o máximo de informações.

Uma das ferramentas a ser utilizadas é a pesquisa em campo, onde relacionaremos os dados colhidos por todos os departamentos da empresa junto ao departamento de recursos humanos, para a geração de relatórios formais, para colaborar para a melhor gestão do departamento,

possibilitando aos colaboradores a opção de consulta de seus dados e informações quando solicitado.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

- Desenvolver uma ferramenta que auxilie na gerência de todos os recursos humanos da empresa.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar variáveis para medir qualidade do gerenciamento de recursos humanos em uma empresa.
- Desenvolver um software online para a gerenciamento de recursos humanos.
- Simplificar o gerenciamento de cada colaborador dentro da empresa.

4 QUADRO TEÓRICO

Neste capítulo abordaremos todas as tecnologias e ferramentas que irão ser utilizadas no desenvolvimento do projeto de Gerenciamento de Sistemas de Recursos Humanos.

4.1 PHP

Segundo o *site* www.php.net a linguagem de programação PHP, inicialmente significava *Personal Home Page Tools*, foi criada no outono de 1994 por Rasmus Lerdorf. Essa linguagem era formada por um conjunto de *scripts* escritos em linguagem C, voltados à criação de páginas dinâmicas que Rasmus utilizava para monitorar o acesso ao seu currículo na *internet*. Com o passar do tempo, mais pessoas passaram a utilizá-la e Rasmus adicionou vários recursos, como a interação com bancos de dados. Em 1995, o código-fonte do PHP foi liberado, e com isso mais desenvolvedores puderam se juntar ao projeto.

Conforme o *site* www.php.net, O PHP passou por várias reescritas de código ao longo do tempo e nunca parou de conquistar novos adeptos. Uma segunda versão foi lançada em novembro de 1997, sob o nome PHP/FI 2.0. Naquele momento, aproximadamente 60 mil domínios, ou 1% da *internet*, já utilizavam PHP, que era mantido principalmente por Rasmus. No mesmo ano Andi Gutmans e Zeev Suraski, dois estudantes utilizavam essa linguagem em um projeto acadêmico de comércio eletrônico, resolveram cooperar com Rasmus para aprimorar o PHP. Para tanto, reescreveram todo o código-fonte, com base no PHP/FI 2, dando início assim ao PHP 3, disponibilizado oficialmente em junho de 1998.

Entre as principais características do PHP 3 estavam a extensibilidade, a possibilidade de conexão com vários bancos de dados, novos protocolos, uma sintaxe mais consistente, suporte à orientação a objetos e uma nova API, que possibilitava a criação de novos módulos e que acabou por atrair vários desenvolvedores ao PHP. No final de 1998, o PHP já estava presente em cerca de 10% dos domínios da internet. Nessa época o significado da sigla PHP mudou para PHP: *Hypertext Preprocessor*, retratando, assim, a nova realidade de uma linguagem com propósitos mais amplos. No inverno de 1998, Zeev e Andi começaram a trabalhar em uma reescrita do núcleo do PHP, tendo em vista melhorar o desempenho e modularidade em aplicações complexas. O nome foi rebatizado para Zend Engine (Zeev +

Andi). O PHP 4, já baseado nesse mecanismo, foi lançado em maio de 2000, trazendo melhorias como seções, suporte a diversos servidores *web*, além da abstração de sua API, permitindo inclusive ser utilizado como linguagem para *shell script*. Apesar de todos os esforços, o PHP ainda necessitava de maior suporte à orientação a objetos.

Conforme o site php.net, esses recursos foram trazidos pelo PHP 5, após um longo período de desenvolvimento que culminou com sua disponibilização oficial em julho de 2004. Ao longo de mais de uma década, o PHP vem adicionando mais e mais recursos e consolida ano após ano como uma das linguagens de programação orientadas a objetos que mais crescem no mundo. Estima-se que o PHP seja utilizado em mais de 80% dos servidores *web* existentes, tornando-a disparadamente a linguagem mais utilizada para desenvolvimento *web*.

Segundo Minetto (2007), o PHP foi criado inicialmente como uma linguagem de *script* estruturada, com o passar dos anos, novos recursos foram sendo adicionados com o intuito de transformá-la em uma linguagem orientada a objetos. Na versão 4 da linguagem, já existia a possibilidade de utilizar classes e objetos, mas de uma maneira ainda rudimentar. Com o lançamento da versão 5 esse objetivo foi atingido com sucesso.

O uso da linguagem PHP no desenvolvimento do presente projeto tem elevada importância, pois ele será o responsável pela lógica de negócios do *back-end* onde todos os dados do sistema serão processados.

4.2 MYSQL

O MySQL é um sistema de gestão de bases de dados relacionais, O mais conhecido e mais utilizado dos SGBDs *open source*, com mais de 5 milhões de instalações ativas (AOL, DaimlerChrysler, Google, Hewlett-Packard, Lucent, Lufthansa, NASA, Nortel, NYSE, Sabre Holdings, Siemens, Suzuki, Texas Instruments, Time Inc., UPS, etc.).

Para facilitar a operação com as estruturas e os dados armazenados nas bases de dados MySQL, demonstra-se também como utilizar as ferramentas externas *MySQL Administrator*, *MySQL QueryBrowser* e *phpMyAdmin*. Assuntos mais avançados como indexação, otimização e performance, migração e replicação de dados, cópias de segurança, segurança e transações, entre outros, são também discutidos.

Segundo Pedro e Rui (2005), o MySQL foi desenvolvido e disponibilizado pela MySQL *AB Limited Company*, que atualmente vende um conjunto de serviços e produtos relacionados a tecnologia MySQL.

O banco de dados MySQL irá desempenhar o importante papel de armazenar toda a massa de dados gerados na utilização do sistema, com um armazenamento seguro o MySQL aumentará a confiabilidade no sistema.

4.3 HTML5

Segundo Tonsig (2012), o desenvolvimento de uma nova versão da linguagem HTML¹ teve início em 2004, através de um grupo denominado *Web Hypertext Application Technology Working Group* (WHATWG), que foi composto por representantes de empresas como o Mozilla Foundation, Opera Software ASA, Aple Inc, entre outras. Neste mesmo ano a W3C – *Word Wide Web Consortion* estava focado no desenvolvimento de uma nova versão da linguagem XHTML², considerando que a linguagem HTML não tinha sido atualizada desde 2001, a expectativa era que a linguagem XHTML viesse a substituir a HTML.

Por vários anos o W3C e o WHATWG trabalharam de forma dissociada, enquanto o grupo WHATWG estava focado em formulários da WEB e novos recursos para o HTML, o W3C estava preocupado com a nova versão do XHTML. Mas em outubro de 2006, ficou claro que o WHATWG estava desenvolvendo um trabalho melhor para impulsionar o HTML, enquanto a nova versão do XHTML definhava em rascunhos e não implementava em nenhum navegador.

Conforme Tonsig (2012) ao final de 2006, Tim Berners-Lee, criador do HTML e fundador da W3C, descontinuou o desenvolvimento da nova versão do XHTML, e anunciou que iria trabalhar junto com o grupo WHAWG, com intuito de liberara a versão final do HTML 5 para 2012.

Tonsig (2012) afirma que o HTML 5 é a quinta versão do HTML, e esta nova versão incorpora várias mudanças em relação a funcionalidade do HTML, como a semântica e a

¹HTML Hyper Text Markup Language.

² XHTML Extensible hyper Text Markup Language.

acessibilidade. As versões anteriores do HTML são carentes em relação ao entendimento do conteúdo por parte de um processo automatizado, mas constituem um valor sintático, com regras e formalidades que facilitam o uso por parte das pessoas.

O HTML5 também busca a eliminação de *plug-ins*³ para aplicações multimídia nos navegadores, caracteriza que é um forte concorrente ao Flash da Adobe e outros *plug-ins*, depois de quase uma década sem atualizações a forma de se escrever uma página *Web* passa por uma boa transformação. O HTML5 incrementa uma série de recursos que o tornaram diferenciado de tudo que se foi utilizado antes em questão de linguagem de marcação, porem com um grande caminho a ser finalizado, já que muitos navegadores utilizados ainda devem implementar partes dos recursos disponibilizados pela versão 5, um exemplo de navegador que ainda não implementou todos recursos do HTML 5 é o Firefox. A tabela a seguir apresenta uma síntese histórica da evolução do HTML.

Figura 1- Síntese de fatos relacionados ao HTML

ANO	FATO HISTÓRICO
1989	HTML – Tim Berners Lee
1994	HTML2 e surgimento da World Wide Web Consortium
1997	HTML3.2
1999	HTML4.01
2000	XHTML 1.0
2001	XHTML 1.1 - CSS
2002	Ian Hickson (Opera) propõe estender HTML: Web Forms 2.0, Web Apps 1.0
2004	Apple, Mozilla e Opera criam WHAT WG (Web Hypertext Application Technology Working Group)
2006	W3C e WHATWG trabalham juntos no HTML5
2010-2012	Apple, Google, Microsoft, Mozilla e Opera implementam HTML5

Fonte: Criando sites com HTML: Sites de alta qualidade com HTML e CSS

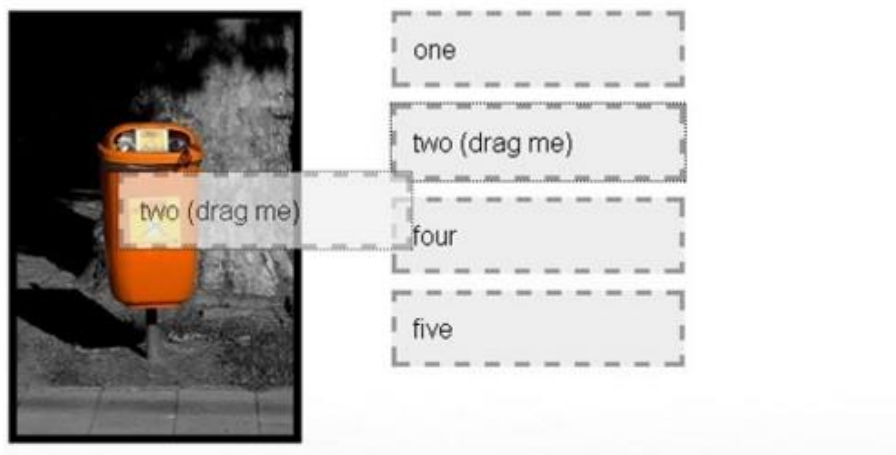
A nova linguagem de marcação entre suas funcionalidades permite criar aplicações capazes de validar formulários, obter coordenada de mouse além de alguns efeitos de grande impacto para seu site, como a reprodução de vídeos, efeitos de arrastar e soltar e muitos outros. A imagem a seguir mostra um exemplo de arrastar e soltar (drag and drop).

³ PLUG-INS Ferramenta ou extensão que se encaixa em um programa principal.

Figura 2 -Exemplo de Drag and Drop no HTML5

Drag and drop

Drag the list items over the dustbin, and drop them to have the bin eat the item



Fonte: www.w3schools.com

De acordo com as vantagens citadas sobre o HTML5 ele contribuirá com o desenvolvimento do projeto de Sistema de Gerenciamento de Recursos humanos, com sua grande disponibilidade de recursos que podem ser aplicados nos projetos *Web* na atualidade.

4.4 CSS

Segundo Silva (2008), folhas de estilo cascata são a tradução para os termos em inglês *Cascading Style Sheet* ou, abreviadamente CSS, que, segundo a W3C, é “um mecanismo simples para adicionar estilos (por exemplo: fontes, cores e espaçamentos) aos documentos Web”.

Silva (2008) afirma que a finalidade primordial, a razão da própria existência das CSS é devolver a linguagem a marcação HTML sua verdadeira função, aquela pela qual foi construída, ou seja, estruturar um documento web marcando com o elemento apropriado cada tipo de conteúdo que compõe o documento.

Uma marcação é semântica quando cada um dos conteúdos que marca está contida dentro do elemento HTML adequada, por exemplo: Cabeçalhos marcados como elementos h1 até h6, parágrafos marcados com o elemento p, listas marcadas elementos ul, ol ou dl, dados

tabulares marcados com elemento *table*. Além disso, é necessário que a estrutura do documento seja consistente, isto é, aos cabeçalhos seguem-se normalmente parágrafos, títulos, subtítulos e demais níveis devem ser colocado sem sequencia conveniente, enfim, a informação contida na página deve estar disposta em uma ordenação logica, (SILVA 2008).

Exemplo de criação de dois parágrafos com fonte da família Georgia ou Serif, de tamanho 4 e na cor vermelha:

```
<p><font size="4" face="Georgia, Serif" color="red">
Aqui vai o texto do primeiro parágrafo</font></p>
<p class="estilo">Aqui vai o texto do segundo parágrafo</p>
```

Nesse parágrafo, usamos o elemento em desuso *font* e seus atributos, também, em desuso *size*, *face* e *color*, todos eles exclusivamente de apresentação. Ao segundo parágrafo, atribuímos uma classe chamada “*estilo*”, mas que poderia chamar-se “diferente”. “xpto”, “minha_classe”, ou seja lá o que for e que tem por finalidade servir como identificador para o segundo parágrafo. Identificadores são usados pelas folhas de estilo para estabelecer regras de estilização que se aplicam ao elemento que foi identificado, quer como uma classe, quer de outra maneira, conforme veremos adiante.

Folha de marcação que faz o mesmo efeito que a marcação fez no primeiro parágrafo:

```
...
<head>
...
<style type="text/css">
  p.estilo {
    font-size: large;
    font-family:Georgia, Serif;
    color:red
  }
</style>
</head>
```

O uso do CSS é muito importante na formatação de um documento para que o documento HTML tenha apenas marcação da página e nada de formatação, a formatação fica sendo exclusivamente papel do CSS, com o uso dessas práticas facilita a manutenção da página web.

4.5 JAVA SCRIPT

Segundo Silva (2010), Java Script foi criada pela Netscape em parceria com a *Sun Microsystems*, com a finalidade de fornecer um meio de adicionar interatividade a uma página web. A primeira versão, denominada Java Script 1.0, foi lançada em 1995 e implementada em março de 1996 no navegador *Netscape Navigator 2.0* quando o mercado era dominado pela Netscape. Logo a seguir, veio a época da chamada guerra dos *browsers*, cujos efeitos nocivos se fazem sentir até os dias atuais. Para não fugir à regra, a Microsoft, em resposta à Netscape, criou a linguagem *JScript* baseada em *Visual Basic* cuja primeira versão denominada *JScript 1.0* foi lançada com o navegador *Internet Explorer 3.0*. Não há como fazer funcionar um formulário HTML com o uso de elementos HTML.

A HTML limita-se a criar os rótulos e campos de um formulário para serem preenchidos pelo usuário e nada mais. Com HTML, não conseguimos processar os dados nem mesmo enviá-los ao servidor ou a outra máquina qualquer. Para cumprir essas tarefas, é necessário utilizar um programa que consiga manipular e processar os dados. Entre as várias linguagens de programação destinadas a adicionar e processar dados em páginas *web*, destacam-se PHP, ASP, Java, Ruby, Python e ColdFusion, entre outras.

As linguagens de programação como as citadas anteriormente foram desenvolvidas para rodar no lado do servidor, isto é, dependem de uma máquina remota onde estão hospedadas as funcionalidades capazes de interpretar e fazer funcionar os programas. Java Script é uma linguagem desenvolvida para rodar no lado do cliente, isto é, a interpretação e o funcionamento da linguagem dependem de funcionalidades hospedadas no navegador do usuário. Isso é possível porque existe um interpretador Java Script hospedado no navegador.

4.6 GITHUB

Segundo o site www.github.com, O Git começou com um tanto de destruição criativa e controvérsia acirrada. O kernel (núcleo) do Linux é um projeto de *software* de código aberto de escopo razoavelmente grande. Durante a maior parte do período de manutenção do kernel do Linux (1991-2002), as mudanças no *software* eram repassadas como *patches* e arquivos

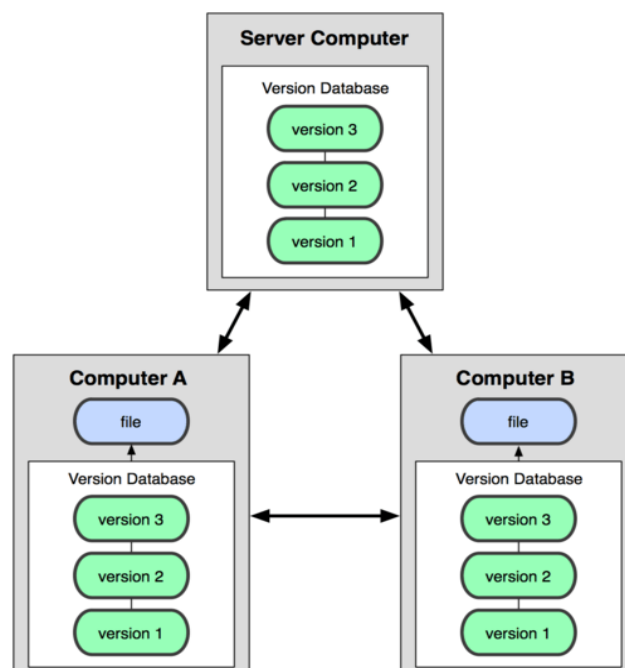
compactados. Em 2002, o projeto do kernel do Linux começou a usar um sistema DVCS proprietário chamado BitKeeper.

Seguindo ainda o site www.github.com em 2005, o relacionamento entre a comunidade que desenvolvia o kernel e a empresa que desenvolvia comercialmente o BitKeeper se desfez, e o *status* de isento-de-pagamento da ferramenta foi revogado. Isso levou a comunidade de desenvolvedores do Linux (em particular Linus Torvalds, o criador do Linux) a desenvolver sua própria ferramenta baseada nas lições que eles aprenderam ao usar o BitKeeper. Alguns dos objetivos do novo sistema eram:

- Velocidade
- *Design* simples
- Suporte robusto a desenvolvimento não linear (milhares de branches paralelos)
- Totalmente distribuído
- Capaz de lidar eficientemente com grandes projetos como o kernel do Linux (velocidade e volume de dados)

Desde sua concepção em 2005, o Git evoluiu e amadureceu a ponto de ser um sistema fácil de usar e ainda assim mantém essas qualidades iniciais. É incrivelmente rápido, bastante eficiente com grandes projetos e possui um sistema impressionante de *branching* para desenvolvimento não linear.

Figura 3-Exemplo de fluxo de versão



Fonte: www.github.com

O uso do controlador de versão github no desenvolvimento de ferramentas *web* torna o desenvolvimento mais produtivo e confiável, assim no desenvolvimento do sistema de gerenciamento de recursos humanos será uma ferramenta muito utilizada para melhorar a produtividade e a segurança dos códigos desenvolvidos.

4.7 UML

Conforme definição de Guedes (2009) UML é uma linguagem visual utilizada para modelar *softwares* baseados no paradigma de orientação a objetos. É uma linguagem de modelagem de propósito geral que pode ser aplicada a todos os domínios de aplicação. Essa linguagem tornou-se, nos últimos anos, a linguagem-padrão de modelagem adotada internacionalmente pela indústria de engenharia de *software*.

A UML não é uma linguagem de programação cujo objetivo é auxiliar engenheiros de *software* saberem as características do sistema e a estrutura lógica. Além disso, cumpre destacar que a UML não é um processo de desenvolvimento de *software* e tampouco está ligada a um de forma exclusiva, sendo totalmente independente, podendo ser utilizada por muitos processos de desenvolvimento diferentes ou mesmo da forma que o engenheiro considerar mais adequada.

O uso do UML no desenvolvimento de um projeto que trabalhe com desenvolvimento de *software* é indispensável para a organização e a modelagem adequada dos componentes que serão utilizados no projeto.

5 QUADRO METODOLÓGICO

Neste capítulo abordaremos o tipo de pesquisa, universo da pesquisa, cronograma e orçamento que serão utilizadas no desenvolvimento do projeto de Sistemas de Gerenciamento de Recursos Humanos.

5.1 Tipo de pesquisa

Segundo Da Silva, Castro e Henrique (2010), para a definição dos instrumentos e procedimentos que um pesquisador necessita utilizar no procedimento da sua investigação é importante o conhecimento exato do tipo de pesquisa.

Ainda de acordo com Da Silva, Castro e Henrique (2010), a pesquisa aplicada tem como objetivo gerar conhecimentos para a prática, buscando soluções para problemas específicos, e envolvendo conhecimentos locais e verdades sobre o assunto.

Segundo Marconi e Lakatos (2009), como o próprio nome indica pesquisa aplicada é movida por seu interesse prático, ou seja, que imediatamente seus resultados sejam aplicados buscando solucionar problemas que ocorrem na realidade.

Ainda para Barros (2002), a pesquisa prática ou pesquisa aplicada consiste na necessidade do pesquisador de conhecer o problema e buscar uma aplicação imediata para buscar seus resultados, contribuindo para fins práticos.

O projeto em questão configura-se como pesquisa aplicada porque, pelo uso do sistema de informação gerencial, que visa resolver problemas práticos que as empresas encontram na gestão de seus recursos humanos, como treinamentos e organização de recursos humanos, buscando facilitar a administração dos recursos humanos das empresas.

A principal característica da pesquisa aplicada é a criação ou a melhoria de uma teoria ou processo, no caso o gerenciamento de recursos humanos, tornando a solução de problemas já conhecidos mais prática. Em alguns casos o resultado pode já ser conhecido em outro processo existente, mas geralmente o resultado será diferente. A aplicação desenvolvida será específica para a empresa em questão.

5.2 Contexto da pesquisa

A pesquisa será realizada na filial da empresa General Mills (Yoki), situada na cidade de Pouso Alegre – MG que está em busca do aperfeiçoamento do gerenciamento de seu departamento de recursos humanos.

Grande parte das empresas sofre com problemas no gerenciamento de seus recursos humanos, muitas vezes existem tipos de gerências ultrapassadas que criam um ambiente de trabalho desfavorável, com o desenvolvimento do Projeto Gerenciamento de Recursos Humanos o software será responsável pela gerência.

A pesquisa dentro da empresa será realizada com a área de recursos humanos, por meio de quem serão coletados todos os requisitos para a criação do projeto.

Com a utilização do software de gerência, os profissionais de recursos humanos terão o controle de todos os colaboradores da empresa no que diz respeito à frequência, plano de carreira e gerência de férias.

5.3 Instrumentos da pesquisa

Os instrumentos de pesquisa, são utilizados para levantar informações e realizar um determinado projeto.

Um questionário é uma forma de coletar informações através de algumas perguntas feitas a um público específico. Segundo Gunther (2003), o questionário poder ser definido como um conjunto de perguntas que mede a opinião e interesse do respondente.

Neste trabalho será realizado um questionário com questões abertas e fechadas para serem respondidas por funcionários da empresa. O foco desse questionário será saber como uma ferramenta web ajudaria no gerenciamento de recursos humanos.

Para Ferreira (1999), Reunião é o ato de encontrar entre algumas pessoas em um determinado local, com finalidade de tratar qualquer assunto. Utilizaremos um questionário contendo cinco perguntas relacionada à necessidade de ser ter uma ferramenta de auxílio para capacitação do empregado, serão chamados 2 funcionários de áreas distintas como setor de produção, área de apoio, recursos humanos e administrativo para responderem e ainda dar sugestões de aperfeiçoamento do sistema de gerenciamento.

Segue o questionário que será aplicado:

Pesquisa interna.

Qual setor que você trabalha ?

- ☐ Produção
- ☐ Centro de distribuição
- ☐ Recursos humanos
- ☐ Administrativo

O que atualmente ajudaria na sua produtividade para que você forneça um serviço de qualidade

- ☐ Feedbacks do líder
- ☐ Horário de trabalho flexível
- ☐ Curso e treinamento
- ☐ Outros

Você tem facilidade em utilizar ferramentas da web?

- ☐ Sim
- ☐ Não

Já realizou algum treinamento online?

- ☐ Sim
- ☐ Não

Fale um pouco sobre sua atividade em seu setor:

Sua resposta

Outro instrumento utilizado será uma reunião com alguns funcionários para tratar algum assunto específico. Para Ferreira (1999), reunião é o ato de encontrar com algumas pessoas em um determinado local, com finalidade de tratar qualquer assunto.

Durante a pesquisa, serão realizadas reuniões entre os participantes com o objetivo de discutir o andamento das tarefas as quais todos os integrantes responsabilizaram-se a fazer, além de traçar metas colocadas na ferramenta web trello. Também serão utilizadas referências de livros, revistas, manuais e web sites.

5.4 Participantes

A pesquisa será realizada internamente na empresa General Mills (Yoki), o universo é à própria amostra constituída por um total de 10 funcionários que compõem o quadro atual dos Recursos Humanos e 20 funcionários de outros setores. Na concepção de Fachim (2005), universo é entendido como o conjunto de fenômenos, no qual todos os fatos apresentados são uma característica comum.

Participaram também do projeto, como executores, os acadêmicos Elton Custódio Ribeiro e Dairrel dos Anjos Bonfim, ambos cursando 7º período do curso de Sistemas de Informação na universidade do vale do Sapucaí, e terão responsabilidades em parte do desenvolvimento, programação e na parte de documentação do sistema.

5.6 Orçamento

Neste tópico será apresentado o orçamento do projeto com os custos materiais, consumo e serviços.

ORÇAMENTO DETALHADO			
RECURSOS MATERIAIS (MATERIAL PERMANENTE)			
Descrição	Quantidade	Valor/Unidade	Total
Computador	2	R\$ 1.600,00	R\$ 3.200,00
Software (desenvolvimento)	2	R\$ 80,00	R\$ 160,00
Subtotal			R\$ 3.360,00
MATERIAIS DE CONSUMO			
Descrição	Quantidade	Valor/Unidade	Total
Papeis (impressão)	1	R\$ 10,00	R\$ 10,00
Tinta impressora	1	R\$ 60,00	R\$ 60,00
Subtotal			R\$ 70,00
SERVIÇOS			
Descrição	Quantidade	Valor/Unidade	Total
Impressão	600	R\$ 0,15	R\$ 90,00
Encadernação	6	R\$ 2,00	R\$ 12,00
Capa dura	4	R\$ 50,00	R\$ 200
Internet	1	R\$ 100,00	R\$ 100,00
Subtotal			R\$ 402,00
Total			R\$ 3.832,00

5.7 Procedimentos

Os procedimentos que serão adotados para realização do projeto serão debatidos pelos integrantes a fim de alinhar as ferramentas, livros e referências à serem buscadas para atingir e justificar a realização do sistema de gerenciamento de recursos humanos.

Na empresa General Mills, os colaboradores do setor de recursos humanos serão entrevistados a fim de obter informações específicas para o enquadramento ideal da ferramenta para área, assim partiremos para realização do questionário aos líderes de outros setores e tentaremos obter um resultado parcial da necessidade que eles possuem.

O sistema será dividido em módulos de operação, consultas e relatórios. Onde as operações serão os dados que entraram no sistema, as consultas serão realizadas pelos funcionários de recursos humanos e o relatório será gerado com base nos dados coletados de cada colaborador.

Na parte operacional do sistema ainda contará com a realização de treinamentos, com intuito que cursos possam ser cursados pelos funcionários de forma on-line. Nos relatórios serão apresentadas as informações dos colaboradores em relação à cargo, treinamentos concluídos, férias e tempo de serviço. O sistema irá gerar relatórios complexos que auxiliariam muito os responsáveis pelos recursos humanos da empresa.

6 REFERÊNCIAS

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; **Fundamentos da Metodologia Científica 3.ed.** São Paulo: Pearson Education 2007.

DA SILVA, CASTRO, HENRIQUE **Metodologia de Pesquisa: Um guia Prático.** Bahia, Via Litterarum, 2010.

FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia.** São Paulo: Saraiva 2005.

FERREIRA, A.B.H. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa 3ª.ed.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1999.

FISCHER, DUTRA, AMORIM **Gestão de pessoas: Práticas modernas e transformação nas organizações.** São Paulo: Atlas, 2010.

GITHUB. Documentation: Disponível em <https://git-scm.com/documentation>. Acesso em 21 de Mar. 2016.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: uma abordagem prática.** São Paulo: Novatec, 2011.

GUNTHER, H. **Como Elaborar um Questionário.** 2003. Disponível em: http://www.dcoms.unisc.br/portal/upload/com_arquivo/como_elaborar_um_questionario.pdf. Acesso em: 10 de abril de 2016.

MARCONI, Mariana de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa 7.** São Paulo: atlas, 2009

PEDRO, M.C.N, RUI, P.F.R. **O Guia Prático Do MySQL.** Lisboa: Centro Atlântico. 2005.

PHP. Documentação: Disponível em http://php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php. Acesso em 16 de mar. 2016.

PHP. Documentação: Disponível em http://php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php. Acesso em 20 de fev. 2016.

SILVA, Mauricio Samy. **Criando Sites com HTML: Sites de alta qualidade com HTML e CSS.** São Paulo: Novatec, 2008.

SILVA, Maurício Samy. Java Script: **Guia do Programador.** São Paulo: Novatec, 2010.

SCHEIN, E. H. (1985). **Organizational Culture and Leadership** (1st ed.). San Francisco: Jossey-Bass.

TONSIG, Sergio Luiz. **Aplicações na nuvem: como construir com HTML5, Java Script, CSS, PHP e MYSQL.** Rio de Janeiro, Ciência Moderna Ltda. 2012.

ULRICH, D. **Os campeões de recursos humanos:** inovando para obter os melhores resultados. São Paulo: Futura, 1998.