ESCOLA SENAI “A. JACOB LAFER”

**CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

CARLOS CERQUEIRA

GABRIEL ORTOLANI

GUSTAVO DA SILVA

ISABELLE PACHECO

MIGUEL MERNICK

STEFANY LINO

**PROJETO SCRUM**

SevHub

SANTO ANDRÉ 2025

ESCOLA SENAI “A. JACOB LAFER”

**CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

CARLOS CERQUEIRA

GABRIEL ORTOLANI

GUSTAVO DA SILVA

ISABELLE PACHECO

MIGUEL MERNICK

STEFANY LINO

**PROJETO SCRUM**

SevHub

Trabalho acadêmico apresentado ao curso

Técnico em Desenvolvimento de Sistemas do

SENAI, como contribuição para o projeto SCRUM.

Orientadores: Nadja Luz e Raul Lopes.

SANTO ANDRÉ 2025

(Inserir a citação que justifica de onde saíram essas informações)

Com o passar dos anos pessoas buscavam novas maneiras de aumentar sua visibilidade e de seus serviços. Isso deve ao fato do avanço tecnológico que causa uma diminuiçao desta visibilidade. Portanto buscam por novas ferramentas e métodos para o auxilio destes processos e aumento de sua vantagem competitiva no mercado de trabalho. Pensando na melhoria da visibilidade dos funcionários que está pesquisa foi realizada, uma vez que os mesmos encontram dificuldades com determinados metódos. Isso se deve a metodologia arcaica de busca por visibilidade no mercado. A entrega manual de currículos e procura por trabalhos simples impossibilita uma busca ampla. Tendo em vista esse problema foi realizada uma pesquisa para a utilização de tecnologias nesta busca. Em seguida diagnosticamos como era realizadoas as atividades dos funcionários durante esta busca por vagas, para sabermos qual sistema mais se adequaria as necessidades dos funcionários e lenvantar os investimentos para a implementação das tecnologias. Após isso foi realizado um levantamento dos dados e os mesmos serão apresentadas em forma de relatórios.

**Palavras-chave:** Procura de vagas, sistema, implementação, tecnologia.

[1. INTRODUÇÃO 5](#_Toc195606912)

[1.1 Justificativa 5](#_Toc195606913)

[1.2 Problema 5](#_Toc195606914)

[1.3 Objetivos 6](#_Toc195606915)

[1.3.1 Objetivo geral 6](#_Toc195606916)

[1.3.2 Objetivos específicos 6](#_Toc195606917)

[2. EMBASAMENTO TEÓRICO 7](#_Toc195606918)

[2.1 Viabilidade Técnica 7](#_Toc195606919)

[3. DESENVOLVIMENTO 9](#_Toc195606920)

[3.1 Solução Inicial 9](#_Toc195606921)

[3.2 Levantamento de requisitos 10](#_Toc195606922)

[3.3 Manual de marca 11](#_Toc195606923)

[3.4 Cronograma 12](#_Toc195606926)

[3.5 Protótipos 13](#_Toc195606927)

[3.6 SPRINT 1 - Descritivo de funcionamento do projeto. 16](#_Toc195606928)

[3.7 SPRINT 2 - Descritivo de continuidade do projeto. 16](#_Toc195606929)

[4. FLUXOGRAMA DA PROGRAMAÇÃO 17](#_Toc195606930)

[5. REFERÊNCIAS 19](#_Toc195606931)

# INTRODUÇÃO

Com o crescimento acelerado das demandas do mercado e a necessidade crescente de empresas por mão de obra especilizada, surgem novos desafios e oportunidades. Empresas buscam profissionais altamente capacitados, porém apenas para funções específicas e por um período determinado. Ao mesmo tempo, muitos trabalhadores se veem á procura de novas o portunidades. De acordo com dados recentes, a taxa de desemprego no Brasil é de 6,2% (IBGE, 2024), o que reforça a necessidade de soluções que promovem a reintegração ao mercado de trabalho. Na ServHub, enxergamos uma oportunidade única de inovação ao desenvolver uma plataforma digital que facilite a conexão entre empresas e profissionais qualificados, otimizando o processo de concentração para funções temporárias. (inserir citação que justifica essas informações, vide o manual a partir da página 11)

## Justificativa

A justificativa do projeto surge da necessidade das empresas de mão de obra e auxiliar as pessoas a acharem vagas de emprego. Isso trará mais agilidade, segurança e facilidade, além de melhorar os contatos entre as empresas aos funcionários adequados, assim beneficiando não só as pessoas em empresas, mas também a sociedade. (inserir citação que justifica essas informações, vide o manual a partir da página 11)

## Problema

No cenário atual, a sociedade enfrenta um aumento exponencial do desemprego, segundo dados, no Brasil cerca de 6,8 milhões de pessoas encaram essa triste realidade (IBGE, 2024), além desta problemática, há a dificuldade de conseguir serviço para estabelecer uma renda, foi pensando nisso que nós da ServHub desenvolvemos a nossa plataforma, a qual facilita que todos os cidadãos tenham uma grande facilidade para venderem seus serviços.

## Objetivos

O objetivo geral deste projeto é desenvolver uma plataforma de gestão de recursos humanos temporários, especificamente uma tabela interativa que permita às empresas visualizar de forma clara e eficiente os funcionários e os seus serviços. A plataforma visa facilitar a busca por profissionais qualificados para um curto período de tempo, otimizando o processo de recrutamento e contratação temporária.

Os objetivos específicos deste projeto são: criar uma interface intuitiva para cadastro e login, gerenciamento de dados, automatizar processos internos, garantir a segurança dos dados. Essas interfaces serão criadas utilizando tecnologias de codificação para o melhor desempenho, desenvolvida pensando na acessibilidade, conforto e segurança de cada usuário, trazendo mais eficiência a procura de funcionários.

# EMBASAMENTO TEÓRICO

O trabalho temporário tem se destacado como uma solução estratégica para atender à crescente demanda por flexibilidade no mercado de trabalho. Segundo o estudo *Flexibility @ Work*, da Randstad, entre 5% e 25% da força de trabalho em países desenvolvidos atua sob contratos com prazo determinado, o que reforça a importância desse modelo de contratação (Redação Mundo RH, 2021). Conhecido também como “aluguel de mão de obra”, o trabalho temporário permite que as empresas atendam a demandas pontuais, como projetos específicos, picos de produção ou substituições momentâneas, sem a necessidade de vínculos permanentes. Esse cenário tem sido impulsionado pelo avanço de tecnologias voltadas à gestão de recursos humanos, que tornam os processos de contratação mais ágeis e eficientes. Assim, o trabalho temporário se apresenta como uma alternativa viável tanto para as organizações quanto para os profissionais em busca de inserção no mercado.

## Viabilidade Técnica

Para o desenvolvimento deste trabalho, utilizaremos alguns recursos fundamentais. O HTML será empregado como linguagem de marcação responsável por estruturar as páginas da aplicação, organizando os dados de forma clara e funcional. Complementando essa estrutura, utilizaremos o CSS (Cascading Style Sheets), uma linguagem voltada à estilização das páginas web, que permite definir cores, fontes, espaçamento, layout e responsividade, garantindo uma apresentação visual atrativa e adaptável a diferentes dispositivos. inserir citação que justifica essas informações, vide o manual a partir da página 11) Além disso, o Figma será utilizado para a criação de interfaces, wireframes e protótipos. O Figma possibilita que equipes de design trabalhem de forma colaborativa, simultânea e remota no mesmo projeto, otimizando o processo criativo (Tera Blog, s.d.). Por fim, o PHP (Hypertext Preprocessor) será adotado como a principal linguagem de programação para o backend da plataforma. O PHP é uma linguagem de código aberto amplamente usada no desenvolvimento de sites dinâmicos e interativos, permitindo a criação de funcionalidades como autenticação de usuários, gerenciamento de dados em banco de dados e processamento de formulários. A escolha do PHP se justifica pela sua flexibilidade, robustez e integração eficaz com o HTML e o CSS, além de ser uma tecnologia consolidada e amplamente utilizada em soluções web. A combinação de HTML, CSS e PHP oferece uma estrutura completa para o desenvolvimento de plataformas eficientes, escaláveis e de fácil manutenção. A escolha desses recursos para a criação da plataforma de aluguel de funcionários se baseia na simplicidade e na robustez dessas tecnologias, que garantem uma experiência de usuário agradável e uma gestão eficiente das funcionalidades no backend.

inserir citação que justifica essas informações, vide o manual a partir da página 11)

# DESENVOLVIMENTO

Nossa abordagem começa com a divisão das tarefas principais entre os membros da equipe, garantindo que todos possam se dedicar ao trabalho sem sobrecargas. Após essa divisão, realizamos pesquisas para entender e analisar as melhores opções para o andamento do projeto. Em seguida, elaboramos cronogramas detalhados para assegurar a estruturação do projeto e o cumprimento dos prazos de entrega. Com uma base sólida do projeto montada, discutimos a melhor linguagem de programação para garantir um desenvolvimento eficiente. Optamos por HTML e CSS, focando também na criação de uma interface intuitiva.

Além disso, utilizamos o Figma na fase de prototipagem da plataforma, o que foi fundamental para a criação de wireframes e layouts interativos das páginas. O Figma permitiu que a equipe de design trabalhasse de forma colaborativa e remota, otimizando o processo de criação e garantindo que todas as partes envolvidas pudessem visualizar e modificar o design em tempo real. A prototipagem no Figma também foi essencial para testar a navegação, a usabilidade e a interação entre os elementos antes do desenvolvimento final. Dessa forma, conseguimos validar e ajustar a interface com antecedência, assegurando que a experiência do usuário fosse fluida e eficiente, além de atender às necessidades de acessibilidade e design responsivo.

## Levantamento de requisitos

Requisitos funcionais são elementos essenciais para o bom funcionamento do projeto e devem ser atendidos de forma rigorosa. (inserir a citação para justificar a afirmação)

Inserir uma tabela ou quadro com os requisitos funcionais.

Tabela

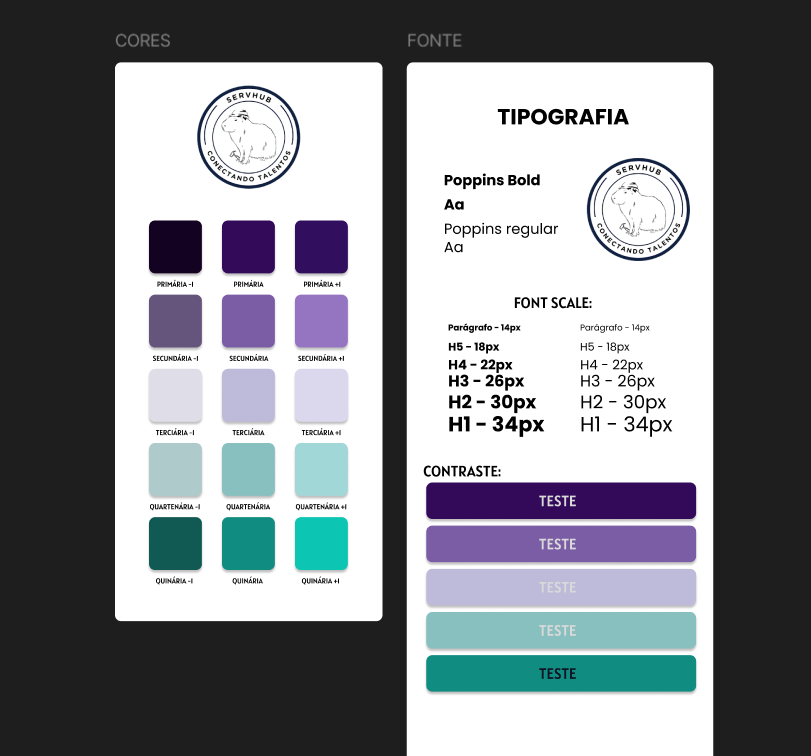
O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

## Manual de marca

Manual de marca, se trata de uma etapa crucial no desenvolvimento de um WebSite, pois nele se define inúmeros fatores como, a paleta de cores a ser utilizada(para gerar uma melhor harmonia), tipo de fonte de letras, logomarca da empresa e outros inúmeros fatores (ROCKCONTENT, 2023).

Na figura 1, é possível visualizar a paleta de cores escolhida, fontes e contraste. Tais cores foram escolhidas pensando na harmonia do site, o roxo simboliza criatividade e inspiração, enquanto o azul transmite intelecto e segurança, sentimentos que o nosso site procura passar a quem for acessá-lo.

Figura 1 – Manual de marca (FIGMA)



Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

Além disso, a logo da figura 2 foi criada com uma capivara funcionando como mascote, tal animal foi selecionado por serem roedores conhecidos por sua tranquilidade, adaptabilidade e organização.

Figura 2 – Logo da empresa

Forma, Calendário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

## Cronograma

Para garantir uma organização eficiente e um acompanhamento preciso do progresso do projeto, foram criados dois modelos de cronograma: um Kanban e um Scrum. Ambos serão seguidos rigorosamente ao longo do desenvolvimento, proporcionando uma estrutura clara para a execução das tarefas e o cumprimento dos prazos.

O modelo Kanban foi adotado para gerenciar o fluxo de trabalho de maneira visual, permitindo que todos os membros da equipe acompanhem as etapas do processo de forma dinâmica, identificando rapidamente o status de cada tarefa. Por outro lado, o modelo Scrum será utilizado para estruturar o trabalho em ciclos, conhecidos como sprints, com metas bem definidas a serem alcançadas em períodos específicos. (ATLASSIAN, 2025)

A figura 3 ilustra como esse cronograma é aplicado e acompanhado ao longo de todas as fases do projeto, com cada etapa sendo elencada em grupos diferentes, não iniciado, em progresso e concluído.

Figura 3 – Cronograma Kanban (exemplo).

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

Por outro lado, o Scrum foca na entrega contínua de funcionalidades incrementais e na melhoria constante do processo de desenvolvimento. (ATLASSIAN, 2025)

A Figura 4 ilustra essa abordagem, mostrando claramente a divisão das tarefas em ciclos de trabalho (sprints) e o status de progresso de cada uma delas.

Figura 4 – Cronograma Scrum (exemplo).

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

## Protótipos

Iniciamos o projeto criando protótipos de alta fidelidade, esse protótipo serviu como fundamental para a concepção e estruturação do nosso site, permitindo testar e validar ideias antes da implementação final. A figura 5 apresenta a tela de login, na qual o usuário ao entrar no site tem que preencher os campos com seus dados através de um formulário, com campos de usuário e senha. Caso o usuário não tenha um login, através de um botão de “cadastre-se”, se é possível realizar um cadastro para garantir seu acesso no site. Além disso, se há um botão de “esqueci minha senha”, na qual, o usuário acessa um formulário para a alteração da sua senha anterior.

Figura 5 – Área de Login (exemplo).

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

A figura 6 demonstra a homepage da página, que servirá como área de fácil acesso para os demais conteúdos da página, através de botões de acesso como “comece já” e “login”, se é possível o acesso as demais telas do site. A imagem do fundo representa a essência da “ServHub”, o foco no trabalho.

Figura 6 – Homepage (exemplo).

Tela de computador com imagem de pessoas

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

A figura 7 demonstra a área de acesso dos formulários de cadastro, com duas opções, cadastro como empresa ou funcionário, que depende das funções que o usuário executar.

Figura 7 – Área de Cadastro (exemplo).

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

A figura 8 demonstra a tela de perfil, mas a de usuário, onde se pode visualizar informações de seu perfil pessoal e também outros profissionais que se cadastraram na plataforma, além de uma barra de busca para ver outros profissionais cadastrados na área de sua preferência de pesquisa.

Figura 8 – Área de Perfil Usuário (exemplo).

Interface gráfica do usuário, Site

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

A figura 9 demonstra a tela de perfil, com acesso aos serviços e configurações do administrador, onde além da visualização de profissionais e a barra de busca, o administrador pode editar informações ou deletá-las.

Figura 9 – Área de Perfil ADM (exemplo).

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

## SPRINT 1 - Descritivo de funcionamento do projeto.

Primeiro foi feito o levantamento de tarefas para o projeto e após a divisão das mesmas garantindo uma carga de trabalho igual para a equipe sem sobrecarregar nenhum integrante e melhorar a agilidade dos colaboradores.  
Para organizar as tarefas e prazos foi desenvolvido o kanban e o cronograma, após a criação destes foi feito o levantamento de requisitos,  posteriormente foi iniciado a elaboração da prototipagem e em paralelo o desenvolvimento da documentação.

## SPRINT 2 - Descritivo de continuidade do projeto.

Durante a segunda sprint, demos continuidade ao desenvolvimento dos protótipos de alta fidelidade, aprimorando o design das interfaces com base no planejamento inicial e nos feedbacks coletados até o momento. Essa etapa foi fundamental para garantir que a experiência do usuário fosse fluida, intuitiva e visualmente agradável, além de alinhada com os objetivos do projeto. Simultaneamente, seguimos com a produção e organização da documentação técnica, registrando as decisões tomadas, os fluxos de navegação e os requisitos implementados, o que será essencial para o acompanhamento e manutenção futura da plataforma. Enquanto isso, outros membros da equipe concentraram seus esforços no desenvolvimento do código Front-End, transformando os protótipos em interfaces reais com o uso de HTML, CSS e JavaScript, garantindo que o layout fosse responsivo e funcional em diferentes dispositivos. Essa divisão de tarefas permitiu que o time trabalhasse de forma colaborativa e produtiva, mantendo um bom ritmo de progresso ao longo da sprint.

# REFERÊNCIAS

RGU GUSTAVO. *Quadro de tarefas do projeto na plataforma Jira*. Disponível em: https://rguustavo61.atlassian.net/jira/software/projects/KAN/boards/1. Acesso em: 15 abr. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). *Desemprego – Explica*. Disponível em: https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php. Acesso em: 15 abr. 2025.

WORLD ECONOMIC FORUM. *The Future of Jobs Report 2020*. Disponível em: https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020. Acesso em: 15 abr. 2025.

ROCK CONTENT. *Manual de marca: como criar e aplicar em sua empresa*. Disponível em: https://rockcontent.com/br/blog/manual-de-marca/f. Acesso em: 15 abr. 2025.

CATHO. Pesquisa de Recrutamento e Seleção. Disponível em: https://www.catho.com.br. Acesso em: 15 abr. 2025.