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

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.

## 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.

## 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

Somos uma empresa cujo objetivo é conectar prestadores de serviços que necessitam de oportunidades de trabalho a indivíduos ou empresas que demandam tais serviços, atuando como intermediador entre o trabalhador e o contratante.

## Objetivo geral

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.

## Objetivos específicos

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. 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.

# 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. Cada tela foi desenvolvida com atenção especial à acessibilidade, conforto e segurança do usuário, promovendo uma experiência mais eficiente ao realizar tarefas e gerenciar funcionários na plataforma.

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.

## Solução Inicial

Após a divisão de tarefas, cada integrante do grupo se dedicou às responsabilidades que escolheram, alinhando suas habilidades e interesses com as necessidades do projeto. Essa abordagem permitiu que todos contribuíssem de maneira significativa, resultando em um fluxo de trabalho mais eficiente e colaborativo. Enquanto alguns se concentraram na pesquisa e desenvolvimento de conteúdo, outros focaram na criação de protótipos e na implementação das funcionalidades da plataforma. Essa divisão não apenas aumentou a produtividade, mas também garantiu que cada parte do projeto fosse abordada com atenção e dedicação, promovendo um ambiente onde as ideias pudessem ser discutidas e aprimoradas. Ao final dessa etapa, conseguimos integrar as diferentes partes em uma solução inicial coesa, que serviu como base para as interações subsequentes e o refinamento do produto final.

## Levantamento de requisitos

* + 1. **REQUISITOS FUNCIONAIS**

Requisitos funcionais são elementos essenciais para o bom funcionamento do projeto e devem ser atendidos de forma rigorosa. Entre os requisitos principais, destacam-se: o controle total para o administrador (adm), permitindo a exclusão de funcionários que violarem as diretrizes da plataforma; a facilidade de cadastro de funcionários, tornando-os visíveis para as empresas em busca de mão de obra temporária. A plataforma deve auxiliar as empresas na contratação de funcionários por um período determinado, além de viabilizar a efetivação das contratações de maneira ágil e eficiente. Também será necessário incluir um sistema de login e cadastro, para que usuários e administradores possam acessar a plataforma com segurança. O administrador deverá ter a capacidade de inserir, atualizar e deletar informações dos funcionários registrados. A plataforma deve disponibilizar um botão para solicitar a contratação de funcionários e oferecer um sistema de busca por área de atuação ou especialização, facilitando que as empresas encontrem os profissionais adequados. Por fim, a segurança será um requisito fundamental, com a proteção dos dados dos usuários contra acessos não autorizados e ataques, garantindo a privacidade e a confiança no uso do sistema.

* + 1. **REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

Em relação aos requisitos não funcionais, a plataforma será intuitiva e responsiva, oferecendo uma boa experiência tanto em desktops quanto em dispositivos móveis. O sistema terá um desempenho otimizado para suportar múltiplos usuários simultâneos e garantirá segurança com criptografia de dados e medidas contra ataques. Além disso, será escalável, permitindo o crescimento sem perda de performance, e atenderá aos padrões de acessibilidade, garantindo uma experiência inclusiva para todos os usuários.

## 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. Assim como na figura a seguir:

Figura 1 – Manual de marca (FIGMA)

## 

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

Além disso, criamos uma logo para utilizar em nossa empresa:

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.

O Kanban garante que o progresso seja visível e os gargalos sejam rapidamente identificados. A figura 3 ilustra como esse cronograma é aplicado e acompanhado ao longo de todas as fases do projeto.

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. 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 diferentes níveis de fidelidade, tanto de baixa quanto de alta. Esses protótipos serviram como fundamentais para a concepção e estruturação do nosso site, permitindo testar e validar ideias antes da implementação final. A imagem a seguir apresenta a tela de login, na qual o usuário ao entrar no site tem que preencher os campos com seus dados.

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.

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.

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.

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.

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.

# FLUXOGRAMA DA PROGRAMAÇÃO

O fluxograma a seguir detalha o funcionamento lógico do código, desde o momento em que o usuário acessa o sistema até a finalização das operações de cadastro e gerenciamento de fornecedores e produtos.

Figura 14 – Fluxograma (exemplo).

Diagrama

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

# 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.