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 11](#_bookmark0)
   1. [Justificativa 11](#_bookmark1)
   2. [Problema 11](#_bookmark2)
   3. [Objetivos 12](#_bookmark3)
      1. [Objetivo geral 12](#_bookmark4)
      2. [Objetivos específicos 12](#_bookmark5)
2. [EMBASAMENTO TEÓRICO 13](#_bookmark6)
   1. [Viabilidade Técnica 13](#_bookmark7)
   2. [Viabilidade Econômica 14](#_bookmark8)
3. [DESENVOLVIMENTO 15](#_bookmark9)
   1. [Solução Inicial 15](#_bookmark10)
   2. [Cronograma 16](#_bookmark11)
   3. [Protótipos 17](#_bookmark12)
   4. [SPRINT 1 - Descritivo de funcionamento do projeto 21](#_bookmark13)
   5. [SPRINT 2 - Descritivo de funcionamento do projeto 22](#_bookmark14)
   6. [SPRINT 3 - Descritivo de funcionamento do projeto 25](#_bookmark15)
4. [FLUXOGRAMA DA PROGRAMAÇÃO 26](#_bookmark16)
   1. [Programação 27](#_bookmark17)
   2. [Melhorias 28](#_bookmark18)
5. [CONSIDERAÇÔES FINAIS 29](#_bookmark19)
6. [REFERÊNCIAS 30](#_bookmark20)
7. [APÊNDICE D – CÓDIGO DA PROGRAMAÇÃO 31](#_bookmark21)

# INTRODUÇÃO

Com o crescimento acelerado das demandas do mescado e a necessidade crescente de empresas po mão de obra especilizada, sergem novos desafios e oportunidades. Empresas buscam porfissionais altamente capacitados, porém apenas para funções específicas e por um período determinado. Ao mesmo tempo, muitis trabalhadores se veem á procura de novas o portunidades. De acordo com dados recentes do IBGE, a taxa de desemprego no Brasil é de 6,2%, o que reforça a necessidade de soluções que promovem a reintegração ao mescado de trabalho. Na ServHub, enxergamod 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 ausiliar as pessoas a acharem vagas de emprego. Isso trará mais agilidade, segurança e facilidade, além de melhorar os contatos entre as empresas aos funcionarios adequados assim beneficiando não só as pessoas em empresas, mas tambem a sociedade.

## Problema

No cenário atual depara-se com um aumento exponencial do desemprego, segundo IBGE no Brasil cerca de 6,8 milhões de pessoas encaram essa triste realidade, 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 intermediária 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 disponíveis para aluguel. 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 funcionarios.

# EMBASAMENTO TEÓRICO

“De acordo com o estudo Flexibility @ Work, da Randstad, líder global em soluções de RH, na maioria dos países  desenvolvidos, entre 5% e 25% da força de trabalho têm contratos com prazo determinado”([Redação Mundo RH](https://www.mundorh.com.br/author/redacao/).,2021)

A crescente demanda por profissionais temporários em diversas áreas tem impulsionado o desenvolvimento de soluções tecnológicas para otimizar a gestão de recursos humanos. O conceito de trabalho temporário, também conhecido como "aluguel de mão de obra", refere-se à prática de contratar funcionários por um período determinado, para atender a necessidades específicas de uma organização. Essa prática é uma resposta à flexibilidade exigida pelas empresas diante de mudanças no mercado, projetos pontuais ou até mesmo para suprir ausências temporárias de funcionários.

## Viabilidade Técnica

Alguns dos recursos que iremos usar para desenvolver esse trabalho serão:

HTML: é a linguagem de marcação mais usada no desenvolvimento de páginas e aplicações da web. O objetivo principal da HTML é estruturar as páginas de aplicação.

CSS: CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem usada para estilizar páginas web. Ela define cores, fontes, espaçamento, layout e responsividade.

FIGMA: é uma plataforma online de criação de interfaces, wireframes e protótipos. Seu papel é oferecer recursos de design de telas para aplicações variadas, permitindo que times de Design trabalhem em conjunto no mesmo projeto remotamente e simultaneamente. (Tera Blog, s.d.)

A escolha de HTML e CSS para o desenvolvimento da nova plataforma de aluguel de funcionarios se justifica pela sua robustez e simplicidade. O HTml proporciona a estrutura necessária para a organização dos dados, enquanto o CSS garante uma apresentação visual atrativa e responsiva.

## Viabilidade Econômica

Para a construção do projeto de desenvolvimento de uma nova plataforma de cadastro, o projeto contará com uma equipe de seis pessoas, incluindo desenvolvedores, designers e um gerente de projeto, com salários que totalizam aproximadamente R$ 30.000 mensais. Adicionalmente, será necessário investir em ferramentas de design, como o Figma, e infraestrutura, como servidores e manutenção, totalizando cerca de R$ 10.000. (Indeed, s.d.)

# 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 funcionarios na plataforma.

## 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 iterações subsequentes e o refinamento do produto final.

## Levantamento de requisitos

* + 1. **REQUISITOS FUNCIONAIS**

Requisitos funcionais são requisitos que precisam ser anotados e cumpridos para que possa fazer o projeto funcionar, dentre eles temos: O site deve garantir controle completo ao administrador(adm), tornando possível ele deletar os funcionários que quebram as diretrizes, ser capaz de garantir aos funcionários a capacidade de se cadastrar para ser visível as empresas; auxiliar empresas a contratar funcionários por um período especifico, ser capaz de efetuar a contratação de funcionários, ter sistema de login e de cadastro, permitir inserir, atualizar e deletar informações(adm), um botão para solicitar a contratação de funcionários e ter acesso para encontrar os funcionarios por área de atuação/especialização;

* + 1. **REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS**

Requisitos não funcionais são requisitos que precisam ser anotados e cumpridos para que possa fazer o projeto ficar esteticamente agradável e não obrigatório, dentre eles estão: o site deve ser capaz de suportar uma determinada quantidade de solicitações por um período de tempo sem perder qualidade e velocidade; proteger os dados dos usuários contra acesso não autorizado e ataques garantindo a privacidade e confiança no sistema; deve ser fácil de usar e intuitivo, tornando ele acessível para qualquer tipo de público; deve operar corretamente e não demonstrar fragilidade em termos de segurança e desemprenho; deve ser capaz de lidar com um aumento na carga de trabalho sem perder desempenho, assim mesmo que a quantidade de usuários aumente  ele não pare de operar corretamente; deve estar disponível quando os usuários precisarem, garantindo fácil acesso ao sistema e resposta rápida a empresas e funcionários que necessitarem; o código deve ser capaz de fácil entendimento para que possa ser reaproveitado em futuros desenvolvimentos de melhorias para o mesmo e também de novas páginas para auxiliar os futuros necessidades dos 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.

Figura 1 – Manual de marca (FIGMA)

## 

Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

TEXTO

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 iterativos, 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 1 ilustra como esse cronograma é aplicado e acompanhado ao longo de todas as fases do projeto.

Figura 2 – 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 2 ilustra essa abordagem, mostrando claramente a divisão das tarefas em ciclos de trabalho (sprints) e o status de progresso de cada uma delas. Ao final, todas as tarefas foram concluídas com sucesso, refletindo a eficiência e o cumprimento dos objetivos estabelecidos.

Figura 3 – Cronograma Scrum (exemplo).

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

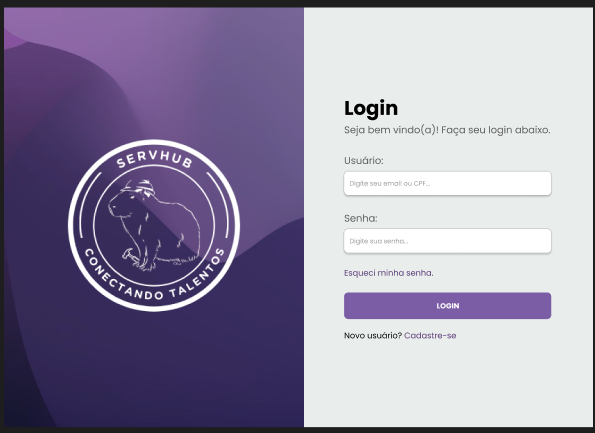
O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

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 4 – Área de Login (exemplo).



Fonte – Elaborado pelos autores (2025).

A figura 4 demonstra a homepage da página, que servirá como área de fácil acesso para os demais conteúdos da página.

Figura 4 – Homepage (exemplo).

Fonte – Elaborado pelos autores (2024).

A figura 5 demonstra a área de acesso para os formulários de cadastro, além da listagem dos produtos e fornecedores do site.

Figura 5 – Área de Sistema de Cadastro (exemplo).

Fonte – Elaborado pelos autores (2024).

A figura 6 demonstra a listagem dos produtos, que contêm informações sobre os produtos que foram cadastrados, como o nome, fornecedor e uma descrição.

Figura 6 – Área de Listagem de produtos (exemplo).

Fonte – Elaborado pelos autores (2024).

A figura 7 representa a tela de sistema de cadastro dos fornecedores, na qual o usuário terá que preencher o formulário com os dados do fornecedor (nome, CNPJ, telefone, e-mail, observações).

Figura 7 – Área de Cadastro de Fornecedor (exemplo).

Fonte – Elaborado pelos autores (2024).

A figura 8 apresenta a tela de sistema de cadastro do produto, na qual o usuário terá que preencher com os dados do produto (fornecedor, nome do produto, código, descrição, quantidade e preço).

Figura 8 – Área de Cadastro de Produto (exemplo).

Fonte – Elaborado pelos autores (2024).

## 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, em consequência a formação do site foi necessário criar um fluxograma detalhado para mostrar o caminho de como utilizar o site.

# 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)

# CONSIDERAÇÔES FINAIS

Ao comparar o planejado com o executado, o projeto conseguiu atender aos principais objetivos propostos, criando uma plataforma responsiva e funcional para o gerenciamento funcionários e empresa. O uso de HTML e CSS atenderam plenamente às necessidades de interface e design, enquanto a integração de conceitos de SQL e PHP garantiu a total funcionalidade do site. Essa combinação possibilitou o armazenamento eficiente de dados de cadastro, tornando o sistema ainda mais sofisticado e funcional.

Durante o desenvolvimento, o grupo aprofundou seus conhecimentos em estruturação de páginas web, design responsivo e usabilidade. As principais dificuldades enfrentadas envolveram a adaptação da interface para diferentes dispositivos, demandando ajustes contínuos no CSS. Além disso, a implementação do PHP apresentou desafios relacionados à nomenclatura e gerenciamento de variáveis, mas todos os entraves foram solucionados com sucesso ao final do processo.

Em conclusão, o projeto permitiu ao grupo consolidar conhecimentos fundamentais em desenvolvimento web, abrangendo desde a estruturação e design responsivo até a implementação de funcionalidades com PHP e SQL. Apesar dos desafios enfrentados, como a compatibilização de interfaces em diferentes dispositivos e os ajustes necessários na lógica do PHP, todas as dificuldades foram superadas. O resultado final foi um site funcional, esteticamente refinado e capaz de atender plenamente às demandas propostas, refletindo o crescimento técnico e colaborativo dos integrantes ao longo do processo.

# REFERÊNCIAS

https://rguustavo61.atlassian.net/jira/software/projects/KAN/boards/1.

https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php

MUNDO EDUCAÇÃO. Banco do Brasil: História e Importância**.** 2024. Disponível em: [https://mundoeducacao.uol.com.br/matematica/banco-](https://mundoeducacao.uol.com.br/matematica/banco-brasil.htm#%3A~%3Atext%3DO%20Banco%20do%20Brasil%20consiste%2Cna%20%C3%A9poca%20do%20Brasil%20col%C3%B4nia) [brasil.htm#:~:text=O%20Banco%20do%20Brasil%20consiste,na%20época%20do%](https://mundoeducacao.uol.com.br/matematica/banco-brasil.htm#%3A~%3Atext%3DO%20Banco%20do%20Brasil%20consiste%2Cna%20%C3%A9poca%20do%20Brasil%20col%C3%B4nia) [20Brasil%20colônia](https://mundoeducacao.uol.com.br/matematica/banco-brasil.htm#%3A~%3Atext%3DO%20Banco%20do%20Brasil%20consiste%2Cna%20%C3%A9poca%20do%20Brasil%20col%C3%B4nia). Acesso em: 29 set. 202