

**UNIVERSIDADE POSITIVO**  
**BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

**DESEMPREGADOS**

**CURITIBA**  
**SETEMBRO/2021**

**LUCAS RODRIGUES LEITE**  
**THALES FUCKNER**  
**VINÍCIUS KRUCHELSKI GUGELMIN**

**DESEMPREGADOS**

Trabalho de conclusão de disciplina  
Análise e Projeto de Sistemas e  
Desenvolvimento de Software Visual  
ao curso Bacharelado em Sistemas  
de Informação da Universidade  
Positivo.

Orientadores: Evandro Antunes Zatti  
e Diogo Deconto

**CURITIBA**  
**SETEMBRO/2021**

## **RESUMO**

Dentre as principais preocupações de um ingresso na faculdade a mais crítica é em relação a forma que irá arranjar dinheiro para pagar seu devido curso. Isto se agrava ainda mais se tratando de um país onde a desigualdade social é imensa, e comumente há em uma sala de aula de nível superior um aluno, que acabou de sair do Ensino Médio e está à procura de seu primeiro estágio, e outro, que batalha todo dia para sustentar sua família em um emprego de área distinta de seu curso. Com base nisto, este projeto foi realizado avaliando desde os perfis mais juvenis, e adaptando-o também para as necessidades adultas e mais definidas. Foi selecionada uma ferramenta já existente, site de busca de empregos, o qual é frequentemente usado cotidianamente por pessoas que necessitam de um emprego ou até mesmo por quem já trabalha e almeja uma função mais valorizada, e trabalhada para constituir uma inteligência mais complexa e eficaz para não necessitar o gasto de tempo normalmente necessário para efetuar tarefas simples – cadastrar perfil universitário; procurar vagas relacionadas; candidatar-se e aguardar – a fim de facilitar a vida tanto de quem está à procura de estudantes para trabalhar em sua empresa, quanto de quem está na busca de uma nova oportunidade.

Palavras-chave: faculdade, curso, emprego, ferramenta, inteligência.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

|   |   |
|---|---|
| FIGURA 1 – BPMN - "LOGAR" ESTUDANTES          | 5 |
| FIGURA 2 – BPMN - EDITAR DADOS DE CURSOS      | 5 |
| FIGURA 3 – BPMN - CADASTRAR VAGAS DE EMPRESAS | 6 |

## SUMÁRIO

|  |   |
|--|---|
| 1. INTRODUÇÃO.....                               | 1 |
| 1.1. APRESENTAÇÃO DO TEMA .....                  | 1 |
| 1.2. PROBLEMAS A SOLUCIONAR.....                 | 1 |
| 1.3. JUSTIFICATIVA .....                         | 1 |
| 1.4. OBJETIVO GERAL .....                        | 2 |
| 1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....                 | 2 |
| 2. DEFINIÇÃO DE REQUISITOS .....                 | 3 |
| 2.1. REQUISITOS FUNCIONAIS .....                 | 3 |
| 2.2. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS .....             | 3 |
| 3. ARQUITETURA DO SISTEMA .....                  | 4 |
| 3.1. DIAGRAMAS BPMN .....                        | 5 |
| 4. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DE SISTEMA ..... | 7 |
| 5. MODELOS DO SISTEMA.....                       | 8 |

## **1. INTRODUÇÃO**

É inegável que com o gradual crescimento e melhorias da tecnologia, significantes partes e atividades manuais da sociedade perdem espaço para tarefas mais automatizadas, inteligentes e eficientes. Desde a facilitação de trabalhos industriais realizados por máquinas até pesquisas mais assertivas e verídicas, podemos contar com ajuda da tecnologia no nosso dia a dia. Entretanto, apesar da tecnologia está em qualquer lugar, o domínio e manuseio da mesma está fragmentado nas mãos de muitos, e aqueles poucos que detém vasto conhecimento dela, não se sentem dispostos em compartilhar todo o seu conhecimento para então fazer tudo fluir e evoluir. Todo esse enredo foi contado para chegar ao ponto do esquecimento da tecnologia, o detalhe de que muitos abandonam ou as vezes realmente deslembam de que existe a tecnologia para melhorar as coisas exaustivas de todo dia. Pensando em automatizar e inovar, este projeto procura eliminar o máximo de gasto de tempo possível preenchendo formulários e dados pessoais para a simples procura de emprego, dados, aqueles que são frequentemente preenchidos no cadastro para ingressos nas universidades, e estes, os fundamentais futuros clientes desde sistema.

### **1.1. APRESENTAÇÃO DO TEMA**

O objeto de estudo proposto neste trabalho é o desenvolvimento de uma ferramenta automatizada que auxilie os universitários no cadastramento de informações para a procura de vagas de emprego e elimine a necessidade de ter de gastar tempo olhando setores, requisitos e valores para vagas de emprego que realmente lhe interessam e se encaixam em seu perfil.

### **1.2. PROBLEMAS A SOLUCIONAR**

Como propor às universidades a implementação de um sistema inovador e exclusivo para facilitar a obtenção de novos alunos trabalhadores e o interesse de empresas em cadastrar vagas no mesmo.

### **1.3. JUSTIFICATIVA**

O emprego, para a maior parte dos estudantes universitários, é a principal fonte de renda para pagar o curso superior ou a porta de entrada para encaminhar e direcionar sua carreira. Este sistema incorporaria todas as

funcionalidades de um site padrão de ofertas de emprego de modo que o principal tempo necessário de interação do estudante com o mesmo fosse a inserção de seu número de matrícula e senha fornecida pela universidade para gerar ter acesso aos seus dados.

#### 1.4. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver uma ferramenta automatizada por meio de pesquisas de campo que permitam o entendimento dos maiores problemas na busca de emprego pelos estudantes de ensino superior, buscando sempre inserir todas as funcionalidades já existentes em sites de busca de emprego, e criando um layout agradável e mais amigável, tanto para estudantes – que irão acessar o sistema para “logar” e visualizar seus resultados de vagas – quanto para empresas – no cadastramento de suas propostas.

#### 1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos pertinentes a este estudo que auxiliarão para atingir o objetivo geral já citado são:

- a) Realizar pesquisas com estudantes universitários a fim de entender as principais frustrações na hora de procurar vagas de emprego;
- b) Pesquisar quais as principais ferramentas e funcionalidades que existem para auxiliar na busca de emprego;
- c) Formar ideias iniciais para a construção e automatização do sistema;
- d) Definir uma metodologia ágil a ser implementada para o desenvolvimento do projeto;
- e) Construir a estrutura do projeto através de diagramas e documentação em tópicos;
- f) Criar um protótipo com layout básico, mas funcional, para iniciar a criação da inteligência por trás;
- g) Realizar testes manuais e automáticos de funcionamento da ferramenta.

## 2. DEFINIÇÃO DE REQUISITOS

Pensando no desenvolvimento do sistema, as funções gráficas, funções automatizadas, telas e layout ficaram divididas entre a equipe para cada um se responsabilizar pelo funcionamento inteiro de cada estrutura. Para organizar isto, foi utilizado como ferramenta inicial de comunicação o WhatsApp, podendo manter o contato dos membros em qualquer local e situação. Implementando conceitos de metodologia ágil, o grupo optou por utilizar o sistema de mapeamento e planejamento de execuções de tarefa do Kanban, conseguindo dar feedbacks sempre que em progresso de tarefas e términos. Outros conceitos individuais foram utilizados do Scrum, sempre utilizando o Discord – aplicativo de chamadas de voz e texto em grupo – para demarcar dúvidas e impedimentos na realização de tarefas. Concluindo o planejamento de requisitos funcionais e não funcionais, obtive-se os seguintes itens:

### 2.1. REQUISITOS FUNCIONAIS

- a) Cadastrar estudantes (simulando base de dados de uma Universidade);
- b) “Logar” estudantes;
- c) Editar dados de estudantes;
- d) Remover estudantes;
- e) Cadastrar administradores;
- f) “Logar” administradores;
- g) Editar dados de administradores;
- h) Remover administradores;
- i) Editar dados de cursos;
- j) Cadastrar empresas;
- k) Cadastrar vagas de empresas;
- l) Editar dados de empresas;
- m) Editar dados de vagas de empresas;
- n) Remover vagas de empresas;
- o) Relacionar estudantes com vagas.

### 2.2. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

- a) A base de dados deve ser protegida para acesso apenas de usuários autorizados, e esses, devem ser alunos da Universidade detentora do sistema;



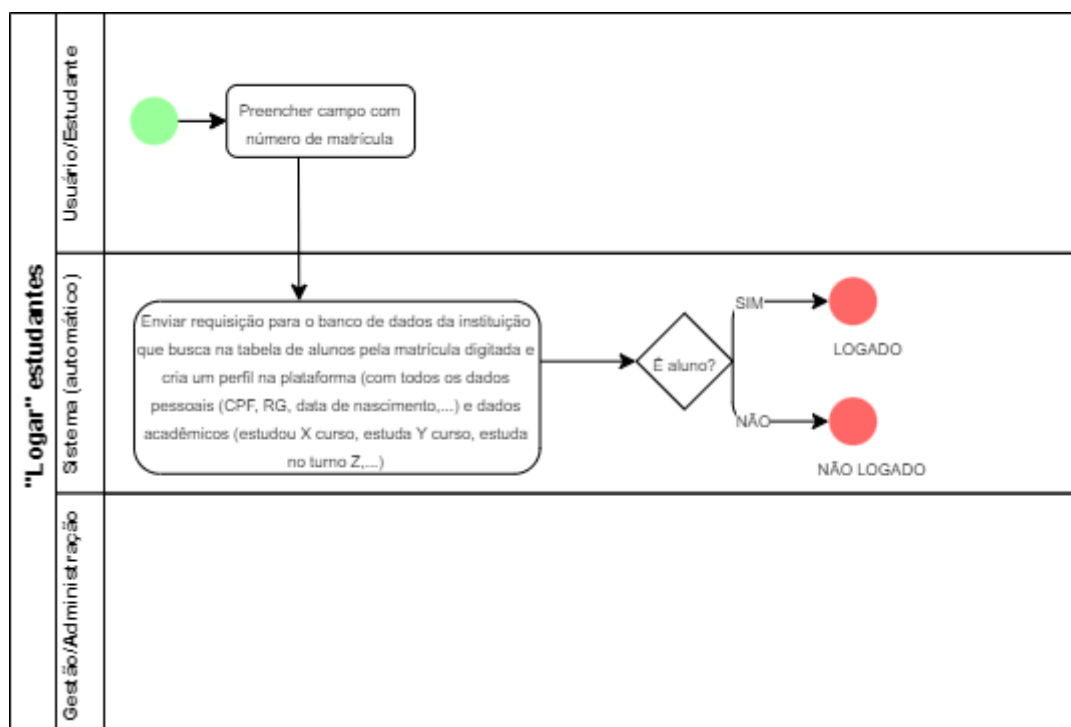
- b) O sistema precisa ser compatível com todos os sistemas operacionais e navegadores;
- c) O tempo de desenvolvimento não pode ultrapassar 6 meses;
- d) O sistema deve haver um cadastro seguro na validação de dados de acordo com a base de dados da Universidade;
- e) Deve haver um script diário para verificar mudança no cadastro dos usuários ou no cancelamento dos mesmos;
- f) O sistema deve conter respostas automáticas sem falhas na execução;
- g) A administração do sistema precisa ser ágil e ter tempo de solução de problemas curto;
- h) Precisa haver uma tela de cadastro simples, e que permita apenas o preenchimento do número de matrícula equivalente a que está ativa na Universidade detentora do sistema, e uma senha gerada pela própria Universidade;
- i) Deve haver uma página de informações do usuário, onde as informações serão retornadas pela própria base de dados da Universidade, e um botão de requisitar alterações de determinados dados;
- j) O sistema precisa ter um administrador geral, podendo gravar relatórios periódicos de movimentação de usuários;
- k) O site precisa ter uma central de notificações que retornem dados de possíveis chamadas de emprego e status do curso.

### **3. ARQUITETURA DO SISTEMA**

Para desenvolvimento de diagramas e documentos de texto não programáveis, foi optado pela utilização de programas do pacote Office – Word e Excel – e programas online de compartilhamento via Google Drive – como o Draw.io.

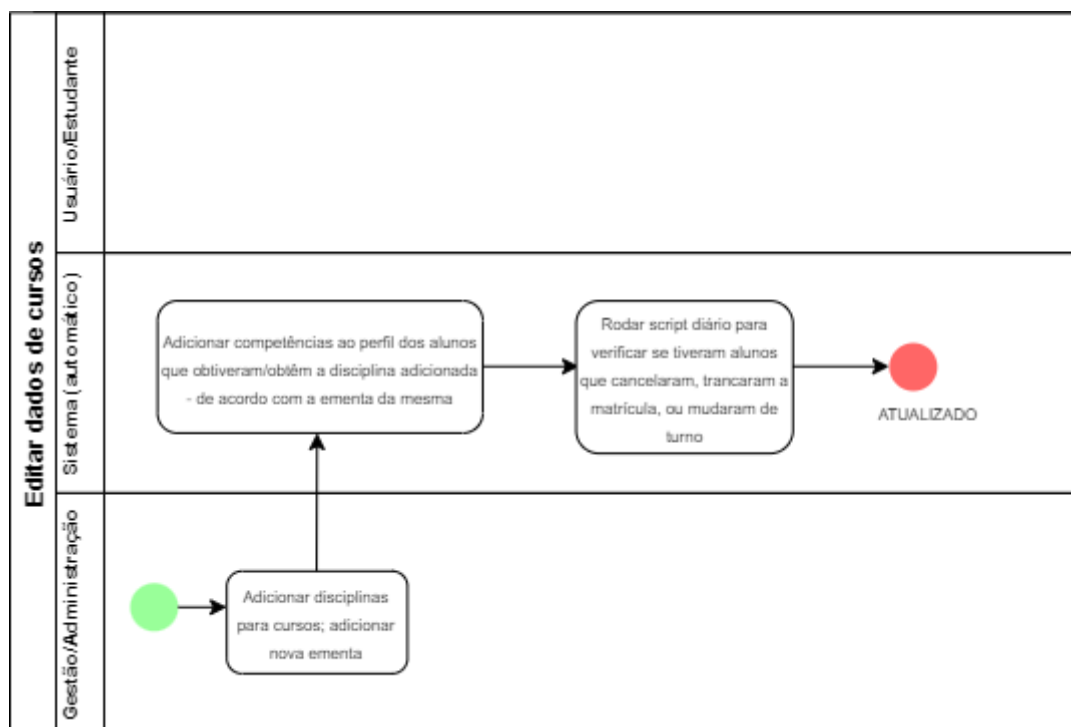
## 3.1. DIAGRAMAS BPMN

FIGURA 1 – BPMN - "LOGAR" ESTUDANTES



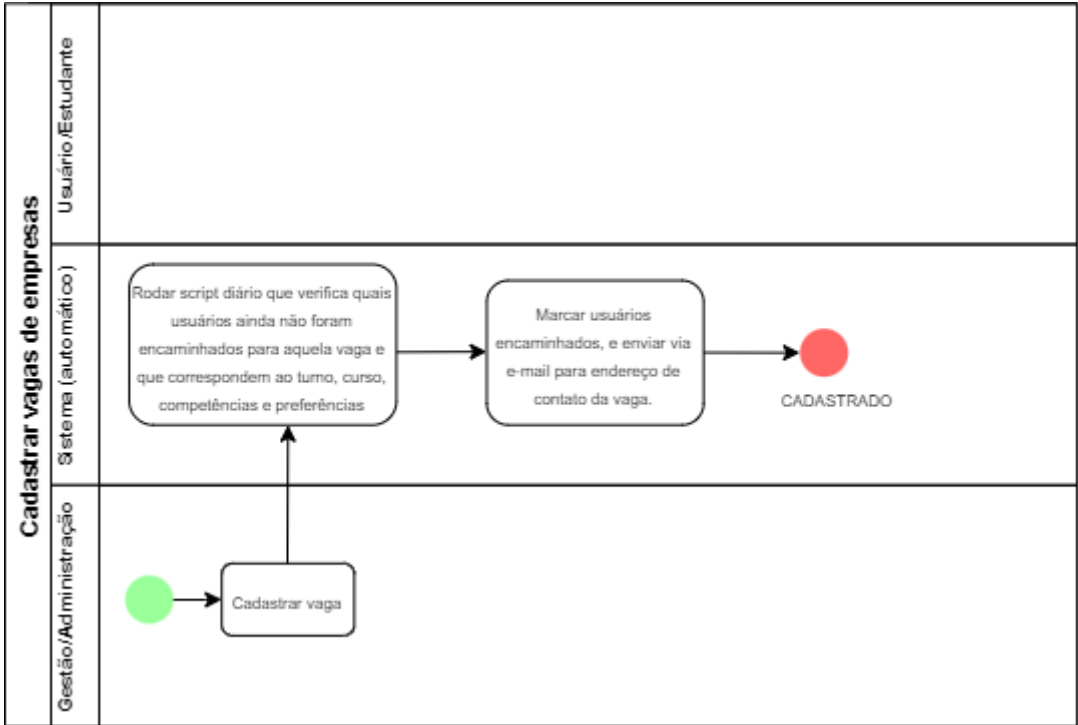
Fonte: OS AUTORES (2021)

FIGURA 2 – BPMN - EDITAR DADOS DE CURSOS



Fonte: OS AUTORES (2021)

FIGURA 3 – BPMN - CADASTRAR VAGAS DE EMPRESAS



Fonte: OS AUTORES (2021)

#### **4. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DE SISTEMA**

## 5. MODELOS DO SISTEMA