**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](#_Toc82548595)

[1.1. APRESENTAÇÃO DO TEMA 1](#_Toc82548596)

[1.2. PROBLEMAS A SOLUCIONAR 1](#_Toc82548597)

[1.3. JUSTIFICATIVA 1](#_Toc82548598)

[1.4. OBJETIVO GERAL 2](#_Toc82548599)

[1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS 2](#_Toc82548600)

[2. DEFINIÇÃO DE REQUISITOS 3](#_Toc82548601)

[2.1. REQUISITOS FUNCIONAIS 3](#_Toc82548602)

[2.2. REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS 3](#_Toc82548603)

[3. ARQUITETURA DO SISTEMA 4](#_Toc82548604)

[3.1. DIAGRAMAS BPMN 5](#_Toc82548605)

[4. ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DE SISTEMA 7](#_Toc82548606)

[5. MODELOS DO SISTEMA 8](#_Toc82548607)

# 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 deslembram 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.

## 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 eu seu perfil.

## 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.

## 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.

## 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.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

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

# 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:

## REQUISITOS FUNCIONAIS

1. Cadastrar estudantes (simulando base de dados de uma Universidade);
2. “Logar” estudantes;
3. Editar dados de estudantes;
4. Remover estudantes;
5. Cadastrar administradores;
6. “Logar” administradores;
7. Editar dados de administradores;
8. Remover administradores;
9. Editar dados de cursos;
10. Cadastrar empresas;
11. Cadastrar vagas de empresas;
12. Editar dados de empresas;
13. Editar dados de vagas de empresas;
14. Remover vagas de empresas;
15. Relacionar estudantes com vagas.

## REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

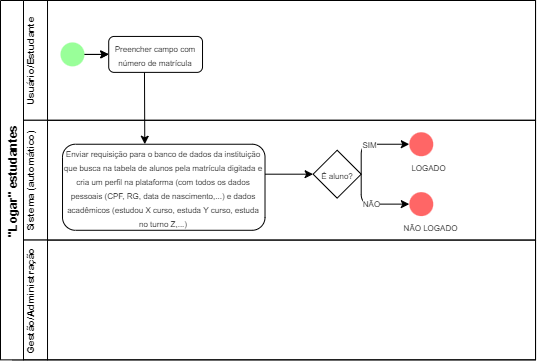
1. A base de dados deve ser protegida para acesso apenas de usuários autorizados, e esses, devem ser alunos da Universidade detentora do sistema;
2. O sistema precisa ser compatível com todos os sistemas operacionais e navegadores;
3. O tempo de desenvolvimento não pode ultrapassar 6 meses;
4. O sistema deve haver um cadastro seguro na validação de dados de acordo com a base de dados da Universidade;
5. Deve haver um script diário para verificar mudança no cadastro dos usuários ou no cancelamento dos mesmos;
6. O sistema deve conter respostas automáticas sem falhas na execução;
7. A administração do sistema precisa ser ágil e ter tempo de solução de problemas curto;
8. 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;
9. 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;
10. O sistema precisa ter um administrador geral, podendo gravar relatórios periódicos de movimentação de usuários;
11. O site precisa ter uma central de notificações que retornem dados de possíveis chamadas de emprego e status do curso.

# 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.

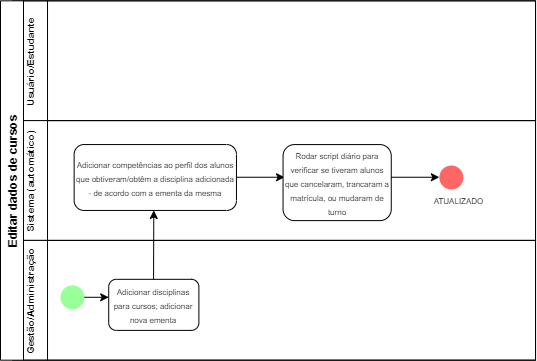
## DIAGRAMAS BPMN

FIGURA 1 – BPMN - "LOGAR" ESTUDANTES



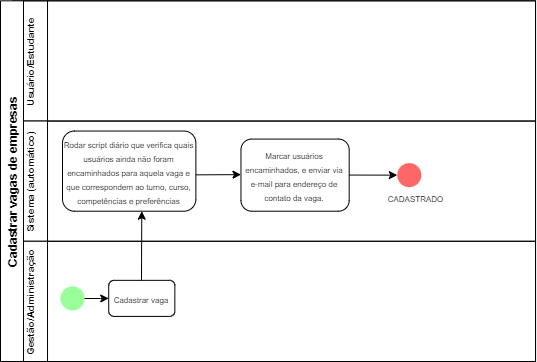
Fonte: OS AUTORES (2021)

FIGURA 2 – BPMN - EDITAR DADOS DE CURSOS



Fonte: OS AUTORES (2021)

FIGURA 3 – BPMN - CADASTRAR VAGAS DE EMPRESAS



Fonte: OS AUTORES (2021)

# ESPECIFICAÇÃO DOS REQUISITOS DE SISTEMA

# MODELOS DO SISTEMA