

ALUNO:

Allas Maycon Do Valle

CURSO:

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO - BACHARELADO

COMPONENTE CURRICULAR:

PROJETO DE EXTENSÃO II - SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

PROGRAMA DE EXTENSÃO:

PROGRAMA DE AÇÃO E DIFUSÃO CULTURAL.

FINALIDADE E MOTIVAÇÃO:

A extensão universitária voltada ao programa de ação e difusão cultural do Bacharelado em Sistemas de Informação, tem por finalidade utilizar os conhecimentos relacionados a tecnologia da informação para promover formas de auxiliar as pessoas ou grupos ligados à atividades culturais. Dessa forma, as atividades podem ser desenvolvidas em: secretaria da cultura, pinacotecas, teatros, grupos de artesanato, bandas, entre outros grupos ou locais relacionado à atividades culturais.

COMPETÊNCIAS:

I - Especificar, projetar e implementar soluções de TI para sistemas de informação;
II - Estruturar, analisar e modelar problemas e propor soluções algorítmicas;
III - Implantar, evoluir e administrar soluções de TI para sistemas de informação.

PERFIL DE EGRESSO:

No curso de Sistemas de Informação, o perfil do egresso visa uma formação profissional atualizado, criativo e atento as novas tendências e tecnologias. A atuação frente ao programa de ação e difusão cultural, demonstra as habilidades de comunicação interpessoal, resolução de problemas e flexibilidade, capaz de desenvolver soluções tecnológicas dentro dos princípios éticos. Tais atividades proporcionam além da compreensão de outros contextos social pelo contato com diferentes realidades e culturas, atuar de forma ativa na promoção das atividades de cunho artístico e cultural.

SOFT SKILLS (COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS):

Análise e resolução de problemas
Flexibilidade e adaptação
Comunicação Interpessoal

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

As ações de extensão do programa voltado a cultura ao Bacharelado em Sistemas de Informação, tem como objetivo utilizar os conhecimentos técnicos relacionados a tecnologia da informação, a fim de auxiliar os profissionais relacionados a atividades culturais. Os desenvolvimentos, podem de alguma forma prover a divulgação de produtos ou serviços, auxiliar no planejamento, organização e gerenciamento das

atividades, entre diversas outras possibilidades, desde que estejam relacionadas a cultura.

CONTEÚDOS:

I - Lógica Matemática e Matemática Discreta;
II - Algoritmos e Estruturas de Dados;
III - Engenharia de Software;
IV - Concepção e Modelagem de Sistemas de Informação;
V - Gerenciamento de Projetos;
VI - Modelagem e Gestão de Processos de Negócio;
VII - B

INDICAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS:

MILETTO, Evandro Manara; BERTAGNOLLI, Silvia de Castro (orgs.). Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. Porto Alegre: Bookman, 2014.
OKUYAMA, Fabio Yoshimitsu; MILETTO, Evandro Manara; NICOLAO, Mariano. Desenvolvimento de software I: conceitos básicos. Porto Alegre: Bookman, 2014.
JOYANES AGUILAR, Luis. Fundamentos de programação: algoritmos, estruturas de dados e objetos. 3. ed. Dados eletrônicos. Porto Alegre : AMGH, 2011.

TEMPLATE PDCA

Aluno e Aluna, essa atividade é para sua organização e uso da metodologia PDCA. Por isso é um documento orientativo e **não precisa ser entregue**. Veja as orientações apresentadas no MANUAL DE ATIVIDADES EXTENSIONISTAS.

1. PLANEJAMENTO (PLAN)

Antes de definir sua proposta, explore os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU) no link <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Se preferir, pode baixar o documento pelo link <https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/agenda2030-pt-br.pdf>.

Compreenda a proposta da ONU e engaje-se nessa oportunidade de contribuir com as metas de um organismo internacional tão importante ao mesmo tempo em que participa de soluções de seu contexto!

Analise os 17 objetivos e escolha quais metas podem ser aderentes à sua proposta e ao seu projeto. Para isso, clique no ícone de cada objetivo e observe a listagem de metas disponível em cada um. É necessário que você **escolha pelo menos uma meta**. Pode ser que você encontre metas aderentes à sua proposta em diferentes objetivos, mas não se restrinja. Pode escolher dessa forma e mantenha o foco da essência de sua proposta.

Feito isso, liste aqui suas escolhas. Essa informação também deverá ser declarada em seu Relatório Final de Atividades Extensionistas.

LISTAR METAS DOS ODS ADERENTES AO SEU PROJETO

Definimos o objetivo do aplicativo de acordo com a equipe da empresa contratante. Levantamos os Requisitos Funcionais: que eram Cadastro de usuários, empresas e recrutadores, pesquisa e filtragem de vagas, assim como usuários em busca das vagas, sistema de recomendações personalizadas, gestão de pessoas e candidaturas e notificações em tempo real. Definimos os requisitos Não funcionais: Segurança dos dados, alta escalabilidade e disponibilidade do aplicativo em tempo real, interface acessível e interativa. Desenhamos a arquitetura do projeto em plataformas de UX/UI na plataforma do Figma, logo já fomos criando o front-end. O banco de dados fizemos primeiramente em bloquinhos em folha papel mesmo, antes de criarmos o código, logo após criar os códigos, damos início as autenticações de usuários. O protótipo já foi desenvolvido ao longo da criação e modificação para um rápido feedback, criamos os sistemas de busca, filtragem, recomendações e notificações, testamos novamente antes de dar a sequência, e lançamos em duas semanas para o público.

DEFINA A PROPOSTA.

IMERSÃO:

DEFINA OS ITENS DA IMERSÃO

Segue sugestão de perguntas para utilizar na entrevista com o parceiro.

SUGESTÃO DE SCRIPT DE ENTREVISTA

1. *Quais os principais problemas, fragilidades ou dificuldades que a instituição/parceiro convive com maior frequência?*
 - 1.1. *Os problemas estão articulados com o programa/conteúdo proposto no componente curricular?*

Se não estiver, será necessário voltar à pergunta 1.
 - 1.2. *É possível resolver ou mitigar os problemas identificados no prazo de duração de projeto de extensão.*

Se não for possível deve voltar à pergunta 1.
 - 1.3. *A solução ou mitigação auxiliará a comunidade ou um grupo de pessoas da comunidade?*

Se não auxiliar deve voltar à pergunta 1.
2. *Quais serão as pessoas envolvidas na ação para buscar resolver ou mitigar os problemas identificados?*
3. *Onde será realizada a ação?*
4. *Há limitação de pessoas ou restrição para acesso ao local indicado?*
5. *Quais serão as pessoas beneficiadas diretamente?*
6. *Necessitará de insumos/recursos financeiros para a realização da ação?*
7. *Será necessário agendamento?*
8. *Qual o período, dia da semana, horário que será realizada a ação?*

A proposta do projeto é criar um aplicativo de recrutamento para conectar candidatos a vagas de emprego com as empresas de maneira eficiente. Esse projeto melhora o processo de recrutamento, tanto para os candidatos quanto para os recrutadores.

A imersão foi essencial para entender as necessidades da instituição. A seguir, os itens da imersão: entendimento dos desafios para identificar os principais problemas e dificuldades que a instituição enfrenta, alinhamento com o conteúdo curricular para garantir que os problemas estão alinhados com o objetivo educacional do componente curricular, viabilidade e impacto para avaliar se é possível resolver os problemas dentro do prazo do projeto e se trará benefícios a comunidade. As sugestões de script temos os principais problemas, no qual se baseia em obter informações verdadeiras o mais rápido possível, tornando acessível aos candidatos, empresas e recrutadores, fragilidade se baseia nas informações e dados sensíveis tanto das empresas, quanto dos recrutadores e candidatos, trabalhamos muito na segurança para que os dados sejam sempre entregues, fiquem seguros e disponíveis, as dificuldades da instituição, que se baseia em entregar algo a um público específico, no qual seria os candidatos certos para cada vaga. As pessoas envolvidas no projeto foram: Andreia a CEO da empresa, a secretária Michele que nos ajudou a testar o aplicativo quando disponível, Pedro do financeiro da empresa que nos ajudou no sistema de pagamento e sua organização, nos ajudou com os testes de pagamento feitos dentro do aplicativo, a auxiliar de RH Fatima que nos ajudou com as regras de conduta que foram impostas para os candidatos para as vagas e entrevistas online, Rafael que atuou no Banco de Dados, Fernanda que atuou no front-end e Marcelo que atuou comigo no back-end. A ação foi realizada dentro da empresa RH Seleção Premium, no período comercial de segunda a sexta, em Serrana – SP, apenas o pessoal da empresa e de desenvolvimento na primeira semana teve contato com o aplicativo, somente na segunda semana foi liberado ao público alvo. As pessoas que se beneficiaram foram o público alvo que procurava empregos, empresas e recrutadores. Não necessitou de nada, pois, a empresa já tinha um pequeno servidor interno e usamos outra plataforma para o aplicativo. Não será necessário agendamentos.

IDEAÇÃO:

DEFINA OS ITENS DA IDEAÇÃO.

A ideação de processo e geração do desenvolvimento já tinha sido feita pela própria CEO Andreia da empresa, porém com o Brainstorming ao se reunir com a equipe de desenvolvimento criamos métodos de pesquisa, análise de tendências, mapeamento mental e prototipagem, para se obter os feedbacks o mais rápido possível e ir implementando no projeto final.

PROTOTIPAÇÃO:

DEFINA OS ITENS DA PROTOTIPAÇÃO.

Após a primeira semana de trabalho, concretizando a ideia, criamos o nosso primeiro protótipo em React Native e testamos com a equipe da empresa, foi algo bem simples, o objetivo, o designer bem simples e os testes foram feitos um pouco antes mesmo de liberar o protótipo no mesmo dia.

IDEIAS E ANOTAÇÕES:

As ideias e anotações foram feitas no papel inicial, usamos o Trello para organizar tudo e para a criação das interfaces, usamos o Figma, as ferramentas utilizadas foram, Visual Studio Code, MySQL Workbench e o Github para versionamento do código. As Brainstorming foram feitas na sala de reunião da empresa, e os feedbacks discutimos ali todo final do dia.

2. REALIZAÇÃO (DO)

CRONOGRAMA:

ATIVIDADES	PER. 1	PER. 2	PER. 3	PER.4
Banco de Dados	Demoramos quase 2 dias	Período de 1 a 2 dias	Pegar o banco de dados que já existia da empresa e melhorar para utilização do projeto. Mudamos algumas informações logo após a contruição do sistema	Iniciamos as conexões no segundo dia, terminando no terceiro dia
Interface	Feito em menos de 1 dia	Período de 1 dia	Criamos a a interface bem básica. Fizemos primeiramente no Figma	E implementamos em código
Sistemas	Demoramos quase 4 dias	Período de 4 a 5 dias	Criamos o sistema primeiramente de empresas, logo após recrutadores e candidatos. Fizemos juntamente ao Trello e no Figma, no papel também como rascunhos.	Implementamos logo após a interface
Testes	Feito em 1 dia	Período de 1 dia	Como efetuamos os testes várias vezes, automatizamos ele no primeiro dia.	Mudamos muitas coisas no sistema, inclusive na parte visual.
Aberto ao público	Feito em 1 semana	Período de 1 semana	Liberamso ao público primeiro as emrpesas e recrutadores no primeiro dia para feedbacks, no segundo dia ao público alvo.	Mudamos os bancos de dados e interface novamente.

3. VERIFICAÇÃO (CHECK)

Planejamento:

Imersão realizada?

(X) SIM

() NÃO

Ideação realizada?

(X) SIM

() NÃO

Prototipação realizada?

☒ SIM

☐ NÃO

Planejamento está ok?

☒ SIM

☐ NÃO

Realização:

Cronograma realizado?

☒ SIM

☐ NÃO

Cronograma atende a realização do projeto?

☒ SIM

☐ NÃO

Verificação:

Cronograma atende a realização do projeto?

☒ SIM

☐ NÃO

Projeto atende a proposta da instituição escolhida?

☒ SIM

☐ NÃO

Houve necessidade de mudança de estratégia?

☐ SIM

☒ NÃO

Em caso positivo, mencione as mudanças e novas estratégias?

Não tivemos mudanças tão significativas

4. AÇÃO (ACT)

AÇÃO PROPOSTA:

Dividimos as tarefas e como o grupo era pequeno, alguns revejavam nas funções e complementavam com o que tinham experiências, o monitoramento e avaliação usamos as ferramentas de metodologias práticas e reuniões diárias para isto, assim colocavamos todos os problemas e dificuldades para serem resolvidas no dia seguinte, adaptação não precisou ser feita, documentação do projeto sim foi feito e colocado tanto no banco de dados da empresa como PDF e no Github, o engajamento foi efetuado praticamente que diário quando lançamos o projeto ao público, pois, recebíamos feedbacks diários e os resultados esperados, foram

excelentes e sem nenhum ruído de informação, pois, tínhamos um SAC no aplicativo também para auxiliar nossos usuários.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPO OBRIGATÓRIO – Siga a normas ABNT, para isso consulte sua Biblioteca Virtual.

Desenvolvimento de software II: introdução ao desenvolvimento web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. Talent Acquisition: A Evolução do Recrutamento & Seleção Tradicional, Caio Ianicelli Cruzeiro(Autor).