

TRABUKA

Plataforma de Estágios Progressivos e Desenvolvimento Profissional

Visão Geral do Projeto

A Trabuka é uma plataforma inovadora que conecta jovens talentos angolanos (18-30 anos) a oportunidades reais de desenvolvimento profissional nas áreas de tecnologia e design, através de um sistema progressivo de estágios remunerados.

Objetivo Principal

Colmatar a lacuna entre formação académica e mercado de trabalho, oferecendo experiências práticas supervisionadas que desenvolvem competências técnicas e profissionais através de projetos reais.

Proposta de Valor

- Progressão estruturada através de 4 níveis (Explorador → Praticante → Construtor → Mestre)
- Projetos reais com empresas parceiras desde o nível 3
- Remuneração de 70-80% do valor do projeto para jovens
- Portfólio automatizado com evidências (GitHub/Figma)
- Feedback contínuo e mentoria personalizada
- Trabalho flexível: 2 horas diárias com horário adaptável

Arquitetura do Sistema

Tipos de Utilizadores

Utilizador	Perfil	Função Principal
Jovem	18-30 anos	Realizar testes, executar projetos, construir portfólio
Empresa	PMEs/Startups	Publicar projetos, avaliar candidatos, acompanhar progresso
Gestor	Equipa Trabuka	Aprovar projetos, selecionar candidatos, fornecer feedback diário
Suporte	Equipa Técnica	Gerir tickets, manter FAQs, resolver problemas técnicos

Sistema de Progressão (4 Níveis)

Nível	Requisitos	Projetos	Benefícios
1. Explorador	Teste Inicial (70/100)	Nenhum	Acesso à plataforma
2. Praticante	1 projeto simulado (8/10)	Simulados (5-10 dias)	Portfólio básico
3. Construtor	2 projetos reais + Teste Intermediário (75/100)	Reais remunerados (20-30 dias)	Pagamentos (70%), portfólio público
4. Mestre	5 projetos reais (9/10) + Teste Avançado (80/100)	Complexos + Mentoria	Prioridade, mentoria, exportar PDF

Requisitos Funcionais Essenciais

1. Gestão de Utilizadores

- Registo e autenticação com verificação de e-mail
- Perfis diferenciados por tipo (Jovem/Empresa/Gestor/Suporte)
- Sistema de aprovação de registos por gestores
- Recuperação de senha via e-mail

2. Sistema de Avaliação

- Testes de habilidades (Inicial/Intermediário/Avançado)
- Quiz online + tarefas práticas
- Validação de resultados por gestores
- Atribuição automática de níveis baseada em desempenho

3. Gestão de Projetos

- Projetos simulados para níveis 1-2 (não remunerados)
- Projetos reais para níveis 3-4 (remunerados)
- Trabalho de 2 horas diárias (horário fixo ou flexível)
- Submissão obrigatória de relatórios diários
- Integração com GitHub e Figma para evidências
- Feedback diário do gestor (< 24h)
- Sistema de aprovação de projetos empresariais

4. Portfólio Automatizado

- Geração automática após conclusão de projetos

- Links para GitHub/Figma
- URL pública para partilha (níveis 3-4)
- Exportação em PDF (apenas Mestre)

5. Sistema de Pagamentos

- Integração com Multicaixa Express
- 70-80% do valor para jovens (níveis 3-4)
- 20% de comissão para Trabuka
- Faixa de projetos: 50.000 - 500.000 Kzs
- Histórico de transações transparente

6. Sistema de Notificações

- Push notifications e e-mail
- Alertas de novos projetos, feedback e mudanças de nível
- Notificações leves (< 1 KB) para baixa conectividade

Requisitos Não Funcionais Críticos

Performance

- Telas carregam em < 2s (conexão 3G)
- Submissão de relatórios processada em < 3s
- Dashboards renderizam em < 3s

Segurança

- Autenticação JWT com criptografia bcrypt
- HTTPS para todo tráfego
- Dados sensíveis criptografados (AES-256)
- Logout automático após 30 min de inatividade

Usabilidade

- Interface responsiva (Android 8+, iOS 12+)
- Português de Angola com linguagem clara
- Design acessível (WCAG 2.1)
- Cache offline para baixa conectividade

Escalabilidade

- Suporte para 10.000 utilizadores no MVP
- 1.000 projetos ativos simultâneos
- Picos de 1.000 utilizadores simultâneos

Disponibilidade

- 99,5% uptime
- Manutenções agendadas com 24h de antecedência

Estrutura de Navegação

Mapa de Telas (Total: 48)

Telas Comuns (3 principais + 3 subtelas)

1. Página Inicial (Sobre, FAQ)
2. Login (Recuperação de Senha)
3. Cadastro (Confirmação)

Telas do Jovem (5 principais + 8 subtelas)

4. Dashboard (Edição de Perfil, Notificações)
5. Testes de Habilidades (Instruções, Resultado)
6. Projetos (Detalhes, Status)
7. Portfólio (Visualização de Projeto)
8. Pagamentos (Detalhes da Transação)

Telas da Empresa (5 principais + 7 subtelas)

9. Dashboard (Edição de Perfil)
10. Projetos (Novo Projeto, Detalhes)
11. Candidatos (Detalhes, Avaliação, Interesse em Contratação)
12. Relatórios (Detalhes)
13. Pagamentos (Detalhes da Fatura)

Telas do Gestor (5 principais + 7 subtelas)

14. Painel de Gestão (Visão Geral)
15. Gestão de Usuários (Detalhes)
16. Gestão de Testes (Criação, Edição)
17. Gestão de Projetos (Detalhes, Seleção, Atribuição de Mentor)
18. Relatórios Internos (Detalhes)

Telas do Suporte (3 principais + 3 subtelas)

19. Painel de Suporte (Visão Geral)
20. Gestão de Tickets (Resposta)
21. Base de Conhecimento (Criação, Edição de FAQ)

Fluxo de Trabalho Diário

Dinâmica de Projetos

22. Jovem trabalha 2 horas por dia (horário definido pela empresa: fixo ou flexível)
23. Submete relatório diário obrigatório com descrição de tarefas
24. Anexa evidências (commits GitHub para código, protótipos Figma para design)
25. Gestor revisa evidências e relatórios
26. Feedback fornecido em < 24h
27. Empresa acompanha progresso através de dashboards e relatórios
28. Projeto concluído: avaliação final, pagamento (se real), atualização de portfólio

Modelo de Negócio

Receitas

- 20% de comissão sobre projetos empresariais
- Faixa de projetos: 50.000 - 500.000 Kzs
- Estimativa MVP: 1.000 projetos = 10.000.000 - 100.000.000 Kzs em comissões

Custos

- 70-80% repassado aos jovens
- Infraestrutura tecnológica (servidores, APIs)
- Equipa de gestores e suporte
- Marketing e aquisição de empresas parceiras

Diferenciais Competitivos

- Progressão estruturada com avaliação contínua
- Portfólio automatizado com evidências verificáveis
- Trabalho flexível (2h/dia) compatível com estudos
- Feedback diário e mentoria personalizada
- Conexão direta com mercado de trabalho angolano
- Foco em contexto local (conectividade limitada, métodos de pagamento locais)
- Remuneração justa desde nível 3

Roadmap de Implementação Recomendado

Fase 1: MVP Essencial (3-4 meses)

- Autenticação e gestão de utilizadores
- Sistema de testes (Inicial apenas)
- Projetos simulados para Praticante
- Dashboard básico (Jovem, Gestor)
- Portfólio simples

Fase 2: Monetização (2-3 meses)

- Integração Multicaixa
- Projetos reais (Construtor/Mestre)
- Telas empresa completas
- Sistema de avaliação empresa-jovem

Fase 3: Otimização (2 meses)

- Testes Intermediário e Avançado
- Sistema de notificações completo
- Relatórios avançados
- Suporte técnico completo (tickets, FAQs)
- Cache offline e otimizações de performance

Fase 4: Escalabilidade (contínuo)

- Expansão para 10.000 utilizadores
- Parcerias estratégicas com empresas
- Sistema de mentoria avançado
- Analytics e business intelligence

Métricas de Sucesso

KPIs Principais

- Taxa de conclusão de projetos: > 85%
- Satisfação de empresas: > 4.0/5.0
- Taxa de progressão de nível: > 70% (Explorador → Praticante)
- Tempo médio de feedback: < 24h
- Taxa de contratação: > 30% (após nível 4)
- NPS (Net Promoter Score): > 50

Conclusão

A Trabuka representa uma solução inovadora e estruturada para o desafio da transição entre formação e mercado de trabalho em Angola. Através de um sistema progressivo de níveis, projetos reais, feedback contínuo e remuneração justa, a plataforma cria um ecossistema sustentável que beneficia simultaneamente jovens talentos e empresas.

O foco em experiência prática, evidências verificáveis (GitHub/Figma) e adaptação ao contexto local (conectividade limitada, Multicaixa, horários flexíveis) diferencia a Trabuka de outras plataformas de aprendizagem.

Com uma implementação faseada e métricas claras de sucesso, o projeto tem potencial para impactar milhares de jovens profissionais e contribuir significativamente para o desenvolvimento do ecossistema tecnológico angolano.