

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DA ZONA LESTE
FATEC ZL**

**PROJETO FINAL
JINDER**

Robson Henrique Ferreira	1110481823026
Fernanda Pinheiro Reis	1110481823022
Bruno Harnik	1110481823052
Felipe Assis	1510118
Abner Blanco	1526987

Prof.: Daniel Laurentino de Jesus Xavier

**São Paulo
2019**

SUMÁRIO

1 TERMO DE ABERTURA	2
1.1 Objetivos.....	2
1.1.1 Geral	2
1.1.2 Específicos	2
1.1.3 Justificativas.....	2
1.2 Breve descrição do Projeto.....	2
1.3 Patrocinador	2
1.4 Equipe	3
1.5 Estimativa de Investimento	3
1.6 Estimativa de Prazo	3
1.7 Fatores Críticos de Sucesso (FCS's).....	3
1.8 Principais Riscos.....	3
1.9 Restrições	3
1.10 Interessados no Projeto.....	4
1.11 Comitê Executivo	4
1.12 Gerente de Projeto	4
2 ESCOPO DO PROJETO	5
2.1 Cronograma	5
2.2 Declaração de abrangência do projeto.....	6
2.3 Requisitos de Negócio	7
2.4 Matriz de Rastreabilidade.....	7
3 ESTRUTURA ANALÍTICA DE PROJETO (EAP)	9
4 CRONOGRAMA – GRÁFICO DE GRANTT	10
5 AQUISIÇÕES, RH E CUSTOS	12
5.1 Regras de organização e aquisição de materiais e serviços.....	12
5.2 Cálculo de custos do projeto	12
6 PLANEJAMENTO DE COMUNICAÇÃO.....	14
7 PLANEJAMENTO DE RISCOS.....	15

1 TERMO DE ABERTURA

1.1 Objetivos

1.1.1 Geral

O projeto consiste no desenvolvimento de um software multiplataforma que facilita a integração entre empresas que necessitam de novos funcionários e pessoas que buscam novas oportunidades de emprego de forma que o candidato não precise disparar inúmeros currículos.

1.1.2 Específicos

A automatização do processo de candidatura a vagas de empregos para os usuários utilizando o modelo Head-Hunter, ou “caça talentos”, onde as empresas encontram o perfil do usuário por meio de filtros específicos e especializações desejadas.

1.1.3 Justificativas

A grande gama de plataformas voltadas a ofertas de empregos tem um sistema similar, utilizando-se de um sistema individual de candidatura no qual há a necessidade de cada candidato aplicar a uma vaga por vez manualmente, tornando o processo lento e cansativo, caso haja necessidade de aplicação em muitas vagas. Do outro lado, cada empresa que se inscreve à procura de novos empregados recebe um número elevado de candidaturas, fazendo com que o RH da própria empresa tenha maior trabalho em filtrar bons candidatos. A plataforma de empregos JINDER idealiza trazer um novo modelo de integração candidato-empresa.

Esse novo modelo possibilita mais agilidade, rapidez e assertividade nas contratações, o que, por sua vez, deixa o setor de R.H. das empresas livres para outras atividades da empresa, trazendo mais resultados, de modo geral, em menos tempo.

1.2 Breve descrição do Projeto

O projeto consiste em uma plataforma que facilita o trabalho de *head hunters* na busca de talentos para oportunidades. A plataforma funcionará como uma “rede social” e possibilitará a filtragem dos perfis profissionais desejados pelas empresas contratantes, sem que estas tenham que anunciar vagas para identificar os perfis ideais para as oportunidades.

1.3 Patrocinador

Investidor do ramo de tecnologia e/ou incubadora.

1.4 Equipe

1 desenvolvedor backend
1 desenvolvedor frontend
1 analista de banco de dados
1 analista de testes
1 gerente de projetos

1.5 Estimativa de Investimento

Total: R\$59.409,00

1.6 Estimativa de Prazo

Projeto: 155h
Desenvolvimento frontend: 96h
Desenvolvimento backend: 164h
Modelagem de banco de dados: 46h
Fase de testes: 100h
Total estimado: 561h

1.7 Fatores Críticos de Sucesso (FCS's)

Para que o projeto obtenha sucesso total, há a necessidade de:

- Aporte inicial de R\$59.409,00;
- Ao menos 5 membros participantes;
- Computadores adequados e de uso pessoal para cada membro;
- Internet estável;
- Relacionamento com um banco de empresas;
- Facilidade de utilização da plataforma;
- Marketing de alto nível (para entrada no mercado);
- Adesão de usuários (empresas e candidatos);

1.8 Principais Riscos

- Falha na integridade das informações;
- Pessoas (falta de motivação, ausência, falta de experiência);
- Modelo/metodologia de processo;
- Baixa adesão.

1.9 Restrições

- Não há espaço físico central para relacionamento entre a equipe;
- Limitação de verba;
- Deadline.

1.10 Interessados no Projeto

- Empresas com vagas abertas;
- Pessoas à procura de emprego;
- Patrocinadores.

1.11 Comitê Executivo

- Patrocinador;
- Gerente de Projeto.

1.12 Gerente de Projeto

- Robson Ferreira

2 ESCOPO DO PROJETO

2.1 Cronograma

Requisitos do projeto	Tempo (em horas)
Planejamento Administrativo	
Especificação funcional	16h
Definição de técnicas	16h
Documentação	120h
Reunião semanal (4 por mês)	1h
Adquirir domínio	1h
Contratar Servidor	1h
Front-end	
Desenvolver painel de relatórios	24h
Desenvolver painel de candidato	24h
Desenvolver painel da empresa	24h
Desenvolver painel de agendamento de entrevista	24h
Back-end	
Alocação e backup	4h
Módulo de cadastros	40h
Módulo de agendamentos	40h
Módulo de relatórios	40h
Módulo de busca de candidatos	40h
Banco de Dados	

Modelagem conceitual inicial	4h
Tabela de candidatos	4h
Tabela de empresas	12h
Tabela de Agendamentos	8h
Tabela de Relatórios	16h
Tabela de Históricos de Match	2h
Testes	
Unidade	20h
Sistema	20h
Integração	20h
Closed Beta	20h
Open Beta (Go Live)	20h
Total	561h

As horas contabilizadas referem-se a 5 profissionais com carga horária diária de 8 horas, totalizando 40 horas por semana, cada.

2.2 Declaração de abrangência do projeto

O projeto visa:

- criação de um sistema multiplataforma automatizado que irá permitir uma integração entre empresas e pessoas em busca de emprego;
- agilizar o meio de contratação no mercado de trabalho;
- garantir confiabilidade e segurança às partes interessadas;

O projeto não visa:

- conceder garantias de que as pessoas cadastradas conseguirão um emprego;
- conceder garantias de que as pessoas cadastradas tenham o perfil requisitado pela empresa.
- substituir o RH da empresa;

2.3 Requisitos de Negócio

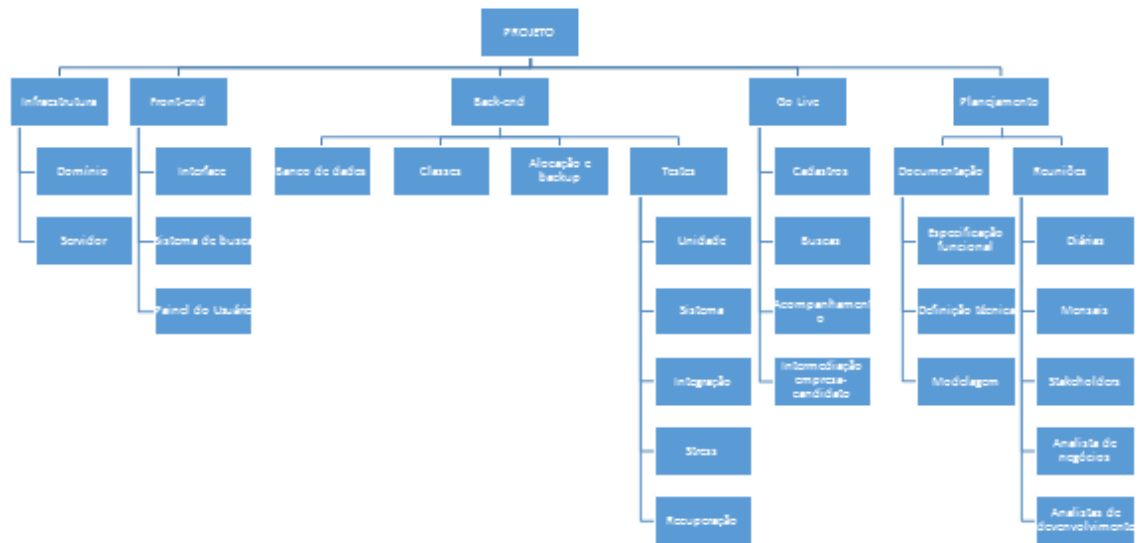
- Manter habilidades e competências de candidato;
- Manter candidato;
- Manter empresas;
- Assegurar integridade e confiabilidade nos processos;
- Manter vagas disponíveis;
- Automatização do processo de busca por candidatos;
- Sistema de agendamento de entrevistas.

2.4 Matriz de Rastreabilidade

Requisito Negócio	Requisito Produto	Requisitante	Data Requisição	Aprovador Requisito	Data Aprovação
Manter habilidades e competências de candidato	Função para cadastro e alteração de habilidades e competências no Painel de Candidato.	Gerente de negócios	10/09/2019	Gerente de projeto	14/09/2019
Manter candidato	Função para cadastro e alteração de dados do candidatos no Painel de Candidato.	Gerente de negócios	10/09/2019	Gerente de projeto	14/09/2019
Manter empresas	Função para cadastro e alteração de dados de empresas no Painel de Empresa.	Gerente de negócios	10/09/2019	Gerente de projeto	14/09/2019
Assegurar integridade e confiabilidade nos processos	Criar obrigatoriedade de cadastro de CPF para candidatos e CNPJ para empresas.	Cliente - empresa	16/09/2019	Gerente de projeto	20/09/2019

Automatização do processo de busca por candidatos	Função de buscar candidatos que atendam o perfil desejado pela empresa, considerando os requisitos de cada vaga, de modo automatizado.	Gerente de negócios	10/09/2019	Gerente de projeto	
Manter vagas disponíveis	Função de cadastro de vagas e seus respectivos requisitos no Painel de Empresa	Gerente de negócios	10/09/2019	Gerente de projeto	14/09/2019
Sistema de agendamento de entrevistas	Função de agendamento no Painel de Agendamento de Entrevista.	Gerente de negócios	10/09/2019	Gerente de projeto	14/09/2019

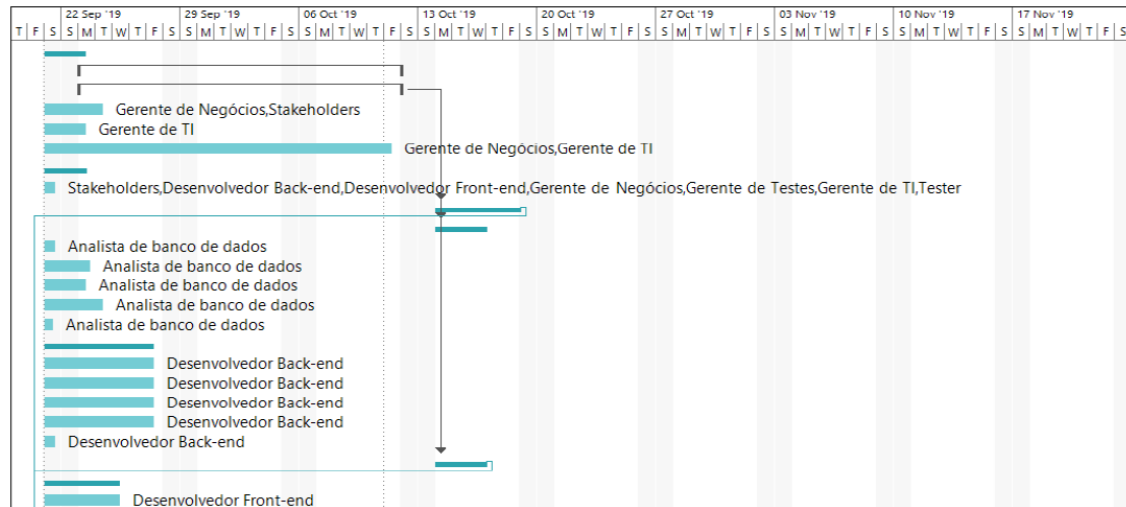
3 ESTRUTURA ANALÍTICA DE PROJETO (EAP)



4 CRONOGRAMA – GRÁFICO DE GRANTT

	Task	Nome da tarefa	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
1	✦	JINDER					
2	✦	Planejamento	120 hrs	seg 23/09/19	sex 11/10/19		
3	✦	Documentação	120 hrs	seg 23/09/19	sex 11/10/19		
4	✦	Criar especificação funcional	16 hrs				Gerente de Negócios,Stakeholders
5	✦	Definir técnicas	8 hrs				Gerente de TI
6	✦	Modelar documentação (escopo, aquisição, abertura)	120 hrs				Gerente de Negócios, Gerente de TI
7	✦	Reuniões					
8	✦	Mensais	4 hrs				Stakeholders,Desenvolvedor Back-end
9	✦	Back-end				3	
10	✦	Banco de Dados				3	
11	✦	Criar Tabela de Candidatos	4 hrs				Analista de banco de dados
12	✦	Criar Tabela de Empresas	12 hrs				Analista de banco de dados
13	✦	Criar Tabela de Agendamentos	8 hrs				Analista de banco de dados
14	✦	Criar Tabela de Relatórios	16 hrs				Analista de banco de dados
15	✦	Criar Histórico de Match (Relacionamento)	2 hrs				Analista de banco de dados
16	✦	Aplicação					
17	✦	Desenvolver Módulo de cadastro	40 hrs				Desenvolvedor Back-end
18	✦	Desenvolver Módulo de Agendamentos	40 hrs				Desenvolvedor Back-end
19	✦	Desenvolver Módulo de Relatórios	40 hrs				Desenvolvedor Back-end
20	✦	Desenvolver Módulo de Busca de Candidatos	40 hrs				Desenvolvedor Back-end
21	✦	Alocação e Backup	4 hrs				Desenvolvedor Back-end
22	✦	Front-end				3	
23	✦	Painéis					
24	✦	Desenvolver painel de Relatórios	24 hrs				Desenvolvedor Front-end

Projeto: Gráfico de Grantt Data: sex 29/11/19 12:19	Tarefa		Resumo Inativo		Tarefas externas
	Divisão		Tarefa Manual		Marco externo
	Marco		Somente duração		Data limite
	Resumo		Acúmulo de Resumo Manual		Andamento
	Resumo do projeto		Resumo Manual		Progresso manual
	Tarefa Inativa		Somente início		
	Marco Inativo		Somente término		
Página 1					



Projeto: Gráfico de Grantt Data: sex 29/11/19 12:19	Tarefa		Resumo Inativo		Tarefas externas
	Divisão		Tarefa Manual		Marco externo
	Marco		Somente duração		Data limite
	Resumo		Acúmulo de Resumo Manual		Andamento
	Resumo do projeto		Resumo Manual		Progresso manual
	Tarefa Inativa		Somente início		
	Marco Inativo		Somente término		
Página 2					

5 AQUISIÇÕES, RH E CUSTOS

5.1 Regras de organização e aquisição de materiais e serviços

Este documento descreve como serão executados os processos de aquisição de bens e serviços para que haja padronização na documentação. Isso promove maior transparência de gastos e investimentos e permite que possíveis fornecedores ou investidores tenham plena visão de custos do projeto. A prestação de contas facilita, assim, a confiabilidade.

A equipe de projeto realizou a estimativa de preços com base nos valores obtidos em novembro de 2019. As exigências de materiais, bem como as necessidades técnicas e não técnicas da equipe estão descritas abaixo.

5.2 Cálculo de custos do projeto

Infraestrutura	Valor
Sala de reuniões (x4 no mês)	R\$ 60,00/hora - R\$200,00/mês
Materiais de escritório	R\$340,00
Total	R\$ 540,00

Recursos Humanos	Valor
Desenvolvedor Frontend	
Salário bruto	R\$ 4036,00/mês
Vale-transporte	R\$ 189,20/mês
Cursos de especialização	R\$270,00
Desenvolvedor Backend	
Salário bruto	R\$ 4436,00/mês
Vale-transporte	R\$ 189,20/mês
Cursos de especialização	R\$270,00
Analista de Banco de Dados	
Salário bruto	R\$4756,00/mês

Vale-transporte	R\$ 189,20/mês
Cursos de especialização	R\$270,00
Analista de Testes	
Salário bruto	R\$4407,00/mês
Vale-transporte	R\$ 189,20/mês
Cursos de especialização	R\$270,00
Gerente de Projetos	
Salário bruto	R\$6349,00/mês
Vale-transporte	R\$ 189,20/mês
Cursos de especialização	R\$270,00
Total	R\$ 26.280,00

Necessidades do Projeto	Valor
Manutenção da plataforma	R\$7500,00 / mês
Reserva para equipamento	R\$ 15.000,00
Adquirir domínio	R\$ 50,00/ano
Contratar servidor	R\$ 39,00/mês
Reserva emergencial	R\$10.000,00
Total	R\$32.589,00

Total do projeto: R\$ 59.409,00

PLANO DE COMUNICAÇÃO

Projeto: JINDER - Aplicativo de caça-talentos

Data: 13/11/2019

ID	Título do comunicado	Conteúdo	Destinatários	Periodicidade	Responsável	Modalidade	Início	Término	Observações
#01	Reunião inicial para comunicação do escopo	Comunicação do conteúdo, bem como dos requisitos e regras de negócios do projeto a todos os <i>stakeholders</i> .	<i>Stakeholders</i>	Única	Gerente de Projetos	Presencial	Início do projeto		
#02	Reunião para definição de tarefas	Divisão de tarefas que serão necessárias para que o projeto seja concluído com êxito.	Stakeholders	Única	Gerente de Projetos	Presencial	Início do projeto		
#03	Sprint	Reunião semanal para a comunicação do andamento do projeto.	Stakeholders	Semanal	Gerente de Projetos (Scrum Master)	Presencial	Uma semana após início do projeto	Ao término do projeto	
#04	Reunião com os investidores	Reunião mensal para comunicar investidores sobre o andamento do projeto.	Investidores	Mensal	Gerente de Projetos	Presencial	Início do projeto	Ao término do projeto	Em português, inglês e espanhol
#05	Reunião de mercado com candidatos	Abertura do projeto para o público alvo com o intuito de verificar a adesão.	Candidatos	Única	Analista de Testes	Presencial	Ao término do projeto		
#06	Reunião de mercado com empresas	Abertura do projeto para o público alvo com o intuito de verificar a adesão.	Empresas	Única	Analista de Testes	Presencial	Ao término do projeto		Em português, inglês e espanhol
#07	Análise de testes Open Beta	Análise das pesquisas com público alvo com o intuito de verificar a adesão.	Stakeholders	Semanal	Analista de Testes	Ambiente Virtual	Ao término do projeto		
#08	Estrutura de Posicionamento e Propagação (Marketing)	Construção e distribuição dos itens de identidade visual da marca como forma de construir uma identidade sólida	Público geral	Diária	Designer, Desenvolvedor Front-end	E-mail, impresso, propaganda	Início do projeto		Elaborar banners, propagandas em vídeo e anúncios

PLANO DE RISCOS

Projeto: JINDER - Aplicativo de caca-talentos

Data: 13/11/2019

ID	Título	Descrição	Tipo	Probabilidade	Impacto				Severidade	Prioridade	Abordagem	Data de tratamento	Status
					Custo	Prazo	Qualidade	Média					
#RISC01	Verba insuficiente	Possibilidade de investidor definir um aporte reduzido no início do projeto	Custos	60%	5	5	5	5	3	1	Procurar incubadora ou investidores anjos que possam investir no projeto.		
#RISC02	Stakeholders insuficientes	Possibilidade de haver poucos stakeholders para executar todas as tarefas	Recursos Humanos	10%	5	2	3	3,33333333	0,33333333	7	Pausar o projeto para focar no aumento do número de colaboradores		
#RISC03	Infraestrutura inadequada	É importante que todos os stakeholders possuam um ambiente de trabalho adequado	Infraestrutura	10%	4	2	5	3,66666667	0,36666667	6	Alocar os funcionários com pouca infraestrutura em espaços de co-working.		
#RISC04	Poucas empresas interessadas	Limitação do banco de empresas diminui o número de vagas ofertadas	Público alvo	10%	4	3	1	2,66666667	0,26666667	9	Alocar mais recursos em Marketing e Propaganda.		
#RISC05	Dificuldade de utilização da plataforma	Público específico (pessoas de meia idade, com menos acesso a tecnologia) pode perder o interesse por encontrar dificuldade	Público alvo	10%	3	2	3	2,66666667	0,26666667	9	Criar blog informativo com instruções em vídeo de como utilizar a plataforma, explicando passo a passo.		
#RISC06	Marketing deficitário	Dificulta a visualização do aplicativo por parte dos potenciais clientes	Publicidade	5%	2	1	1	1,33333333	0,06666667	11	Alocar mais recursos em Marketing e Propaganda.		
#RISC07	Baixa adesão por parte dos usuários (candidatos)	Os candidatos podem não se interessar pelo projeto	Público alvo	10%	4	3	2	3	0,3	8	Alocar mais recursos em Marketing e Propaganda.		
#RISC08	Falha na integridade das informações	Baixa confiabilidade nos dados apresentados, bem como na segurança dos dados fornecidos pelos clientes	Entregável	30%	5	5	5	5	1,5	2	Construir métodos de análise de documentos para criar certificações de confiabilidade.		
#RISC09	Problemas pessoais	Falta de motivação, ausência de amparo emocional, baixo rendimento no trabalho	Stakeholders	30%	1	3	4	2,66666667	0,8	4	Oferecer plano de saúde para os funcionários.		
#RISC10	Metodologia de trabalho ineficiente	Promove o baixo rendimento dos funcionários e contribui para atrasos nas entregas	Entregável	20%	2	2	4	2,66666667	0,53333333	5	Pausar o projeto, adequá-lo a uma nova metodologia de desenvolvimento e retomar do ponto de parada.		
#RISC11	Espaço físico limitado	Ausência de espaço físico central para relacionamento entre a equipe	Stakeholders	10%	1	1	4	2	0,2	10	Possibilitar o Home Office para os funcionários mais confiáveis.		
#RISC12	Deadline reduzida	Prazos muito curtos podem limitar a qualidade do projeto	Entregável	40%	3	3	5	3,66666667	1,46666667	3	Reorganizar o planejamento do projeto e estabelecer novos prazos de entrega.		