

## **SOFTWARE INTERATIVO PARA ORIENTAÇÃO DO CÓDIGO DE ÉTICA EM UMA EMPRESA**

### **Utilizando o conceito de Gamificação para construir um Software Interativo: andamento**

*Diego dos Santos Antunes<sup>1</sup>; Reginaldo Rubens da Silva<sup>2</sup>*

#### **RESUMO**

Este artigo tem como objetivo utilizar os conceitos e as facilidades da Gamificação para construir um *software* interativo que auxilie na orientação do código de ética em uma empresa, tornando a compreensão desse código muito mais eficiente e eficaz para os seus colaboradores. E para desenvolver esse *software* interativo será utilizado como linguagem principal o PHP; como banco de dados o MySQL; para estruturar, estilizar e dar ação à página da internet serão utilizados, respectivamente, o HTML, CSS e o JavaScript.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ética. Interativo.

#### **INTRODUÇÃO**

A sociedade vive na atualidade uma redescoberta da ética. Há exigência de valores morais em todas as instâncias sociais, sejam elas, científicas, políticas ou econômicas. Certamente essa situação não se dá por acaso; basta que ela apareça no mesmo momento em que a sociedade passa por uma grave crise de valores, identificada pelo senso comum como falta de decoro, de respeito pelos outros e de limites. Pelos estudiosos, a situação é identificada com dificuldades de os indivíduos internalizarem normas morais, respeito às leis e regras sociais (PASSOS, 2012).

Muito se tem falado nas responsabilidades das empresas perante seus funcionários, acionistas, clientes, enfim todos os *stakeholders* tomados no sentido mais geral possível do termo, o que engloba, no limite, a sociedade como um todo e até o mundo, hoje cada vez mais globalizado. A preocupação com princípios éticos, valores morais e um conceito abrangente de cultura é necessária para que se estabeleçam critérios e parâmetros adequados para atividades empresariais socialmente responsáveis (PASSOS, 2012).

Especificamente na área de ética e responsabilidade social, há muitos trabalhos interessantes que mostram preocupação com a cultura. Em comum entre essas duas vertentes da literatura acadêmica há um reconhecimento de que ética cultura e

1 Estudante de Graduação em Sistemas de Informação, Instituto Federal Catarinense. E-mail: diegoalvarez1919@gmail.com.

2 Mestre em Ciência e Tecnologia Ambiental, UNIVALI; professor do IFC-Camboriú. e-mail: reginaldo@ifc-camboriu.edu.br

valores morais são inseparáveis de qualquer noção de responsabilidade empresarial. Afinal, o próprio fato de se considerar que uma organização tem determinadas responsabilidades para seus interlocutores necessariamente envolve uma elaboração ética e vice-versa: qualquer reflexão sobre ética sempre tem em mente as responsabilidades percebidas como intrínsecas às organizações (BORINELLI, 2005).

Baseando-se nos fatos citados anteriormente as empresas devem tratar a ética com bastante afinco e responsabilidade, pois cada colaborador de uma empresa possui seus próprios valores éticos e, geralmente, de culturas diferentes. Então, para que não haja de forma alguma uma contravenção, que venha tornar o ambiente de trabalho (que deve ser um local de respeito entre os colaboradores) em um local que não exista ética profissional, a empresa deve conscientizar todos os seus colaboradores do código de ética que essa empresa possui.

Ao informar seus colaboradores sobre o código de ética que a empresa possui como regulamento interno para o bom relacionamento entre os mesmos e até por questão de tornar a empresa mais séria e comprometida com a ética perante o mercado, essa empresa deve se preocupar com a maneira em que essa informação será passada, para que ela não seja perdida, mas sim aplicada de forma efetiva. Essa empresa possuindo um *software* que ilustre de forma interativa os principais pontos do seu código de ética para seus colaboradores obtém muito mais êxito com os seus resultados em relação à compreensão desse código. Com o *software* interativo seus colaboradores passam a ter conhecimento de forma mais ilustrada do código de ética, passando assim a assumir uma postura comportamental aceitável pela empresa.

Para Srour, (2008, p. 121),

A ciência ética corresponde a um corpo de conhecimentos que permite observar, descrever e explicar a ocorrência dos fatos morais: elabora conceitos, emite juízos de realidade, rastreia recorrências, identifica padrões e, com isso, capacita os estudiosos a antecipar eventos. É científica, porque a contrapelo da filosofia, constitui um discurso de demonstração: explicita os fundamentos sociológicos e históricos dos fenômenos estudados, torna inteligível porque tais ou quais cursos de ação foram adotados e permite prever ocorrências com boa margem de probabilidade. O caráter abstrato-formal de seus conceitos confere-lhe a universalidade indispensável para que sejam investidos no conhecimento das inúmeras situações concretas em qualquer tempo e sob quaisquer céus.

O *software* interativo vai auxiliar a empresa no processo de notificação do código de ética para o seu corpo de colaboradores. Tornando a compreensão desse código mais eficiente e, ao mesmo tempo, mais eficaz. Logo a postura do colaborador é mais efetiva perante seus companheiros de trabalho e perante as normas que constituem a empresa.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia será desenvolvida a partir dos principais pontos das normas do código de ética de uma empresa, o qual pretende facilitar a compreensão desse código para os colaboradores, tornando assim um processo muito mais eficiente e ao mesmo tempo eficaz.

Será feito uma pesquisa sobre o código de ética identificando os pontos principais do código; será elaborado um questionário de perguntas objetivas para fazer ao usuário após uma explicação do código e serão identificados os problemas mais frequentes que ocorrem na empresa. Depois serão definidas as etapas iniciais, intermediárias e finais do sistema. Logo após será estudado o sistema e suas aplicações e serão definidos melhor os pontos do código de ética no sistema. E por fim será feito o desenvolvimento e os testes do sistema, a implementação e o treinamento dos usuários.

De acordo com Macêdo (2007), os problemas morais são relativos à prática em cada situação específica, uma ou muitas pessoas. Os problemas éticos por sua vez, envolvem reflexões teóricas sobre os problemas morais, são abrangentes e sempre atingem a comunidade como um todo. Por exemplo, estabelecer o que o indivíduo deve fazer em uma determinada situação para ser considerado bom é um problema moral.

Analizando a parte da empresa, um *software* interativo irá ajudar no que se trata em relação à forma que será apresentado o código de ética para o colaborador, pois possui como objetivo principal trazer a solução para o problema da dificuldade de se passar as informações das normas do código de ética da empresa para os seus colaboradores.

O *software* interativo será desenvolvido utilizando como linguagem principal o PHP; como banco de dados o MySQL; para estruturar, estilizar e dar ação à página da

internet serão utilizados, respectivamente, o HTML, CSS e o *JavaScript*.

Com base nas normas descritas no código de ética de uma empresa, será definida qual a melhor estratégia para o desenvolvimento do *software* interativo, para que esse software se enquadre e atenda da melhor forma possível às normas descritas no código de ética da empresa em questão.

Será feita implementação e, em conjunto, os testes que deverão permanecer durante todo o processo de desenvolvimento. E, por último, a implantação do sistema e o treinamento dos usuários.

Em relação aos conceitos de Gamificação pode-se dizer que implica diretamente com a construção do projeto, pois esses conceitos estruturam a base do mesmo em conjunto com as ferramentas de tecnologia que serão utilizadas para o desenvolvimento do Software Interativo.

Para Vianna, (2013, p. 13),

A gamificação (do original em inglês *gamification*) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos, a familiarizarem-se com novas tecnologias, a agilizar seus processos de aprendizado ou de treinamento e a tornar mais agradáveis tarefas consideradas tediosas ou repetitivas. Nos últimos anos principalmente, game designers de diversas partes do mundo têm se dedicado a aplicar princípios de jogos em campos variados, tais como saúde, educação, políticas públicas, esportes ou aumento de produtividade.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ética na organização, ou pelo menos sua busca, é a primeira testemunha do caráter da empresa. Seguindo essa perspectiva, a ética nas empresas é esotérica, parte do seu interior. Não é meramente uma resposta a uma demanda do mercado, mas sim faz parte de uma convicção sobre a importância de seus procedimentos. A organização comprometida com os valores éticos sabe que a honestidade é importante. Por isso está aberta à verdade, revê os erros e aprende continuamente (PATRUS, 2010).

O Código de Ética e Conduta aplica-se a todos os acionistas, administradores e

colaboradores de uma empresa e é válido em todas as unidades da empresa, incluindo a Matriz, nas filiais e demais escritórios distribuídos pelo país e pelo mundo. Ele norteará a conduta a ser obedecida no âmbito do trabalho e no relacionamento com seus clientes, fornecedores e terceirizados.

Os valores pesquisados que influenciam diretamente na construção desse software junto com o conceito de Gamificação são eles: Simplicidade que consiste em ser objetivo e ágil, tornando fáceis os processos, decisões e relações; Transparência para disponibilizar e comunicar de forma clara e honesta as informações e decisões; Segurança no negócio para analisar os riscos ao tomar decisões e acompanhar de modo a não comprometer a saúde financeira e o futuro da empresa; Qualidade para fazer sempre o melhor, satisfazendo clientes, colaboradores e acionistas; Produtividade para utilizar da melhor forma possível máquinas, materiais, tempo, dinheiro e desenvolver o potencial humano gerando o melhor resultado; Respeito pelo ser humano para tratar a todos como gostaria de ser tratado, considerando a individualidade de cada um e por último a Gestão participativa para dar oportunidade para as pessoas expressarem suas opiniões e compartilhar as decisões que afetam o trabalho delas.

Esses pontos citados acima influenciam diretamente nos resultados do projeto, pois proporcionam resultados concisos e constituem com maior coerência os conceitos e as facilidades da Gamificação voltados para o projeto de forma mais efetiva durante toda a construção do software Interativo.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Faz parte das diretrizes estratégicas de uma empresa atuar de forma socialmente responsável, respeitando todas as partes envolvidas: clientes, colaboradores, acionistas, fornecedores, governo e comunidade.

Para as empresas a missão, valores, política da qualidade e meio ambiente são premissas para a realização de um trabalho sério e que contribua para o desenvolvimento sustentável.

Através de um conjunto de práticas e ações voltadas para o público interno e externo, a empresa busca disseminar seus valores e crenças sobre cidadania corporativa.

A Política de Responsabilidade Social da reforça o compromisso da empresa com o desenvolvimento sustentável e o estímulo do voluntariado, visando a promoção simultânea do crescimento econômico, da preservação ambiental e da justiça social.

### REFERÊNCIAS

MACÊDO, et al. **Aspectos comportamentais de gestão de pessoas**. 9 ed. Rio de Janeiro Editora: FGV, 2007.

SROUR. **Ética empresarial**. 3 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

PASSOS. **Ética nas Organizações**. São Paulo: Atlas, 2012.

BORINELLI. **Ética e responsabilidade social nos negócios**. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2005.

PATRUS, et al. **Ética nos Negócios**. São Paulo: Atlas, 2010.

Vianna, et al. **Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.