Estagiotec – Portal mobile de vagas de estágio para Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto

Adrielly Isly, Felipe Gabriel Botelho, Rodrigo Plotze, Fabrício Gustavo Henrique

Faculdade de Tecnologia de FATEC Ribeirão Preto (FATEC)

Ribeirão Preto, SP – Brasil

Islyg22@gmail.com, felipeg.bot@gmail.com, rodrigo.plotze@fatec.sp.gov.br, fabricio.henrique@fatec.sp.gov.br

**Resumo.** Este artigo descreve um projeto desenvolvido a partir da identificação de uma carência de softwares que auxiliem a conexão do estudante que busca estágio e da empresa que necessita de empregados. A partir disso foi pensado a criação de um aplicativo (a princípio apenas mobile) para ajudar o aluno a encontrar as vagas de estágio ofertadas pelas empresas da área de tecnologia da informação. Serão utilizadas a ferramenta de desenvolvimento Flutter e a linguagem de programação Dart. O desenvolvimento do aplicativo foi iniciado e a elaboração deste artigo visa descrever e demonstrar a criação da aplicação.

1. Objeto de estudo

O projeto consiste em uma aplicação mobile, para estudantes da Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto usarem como portal de vagas de estágio. As vagas serão publicadas pelos professores e empresas associadas à Faculdade.

1. Justificativa

O estágio visa ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular, objetivando o desenvolvimento do educando para a vida cidadã e para o trabalho. (BRASIL, 2008) A ideia surgiu tendo como base a dificuldade observada nas turmas de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da instituição em encontrar estágios na área de Tecnologia da Informação, é de conhecimento de todos, que o mercado de TI está aquecido, há inúmeras vagas de estágio sendo oferecidas, entretanto, por algum motivo desconhecido, os alunos não encontram vagas e os recrutadores não encontram estagiários. Atualmente, há no Microsoft Teams Instituição um canal para o compartilhamento de vagas de estágio, entretanto, não é efetivo por muitas vezes não notificar o aluno quando a vaga é publicada. Além de não haver informações precisas sobre a vaga, também não é um local de fácil acesso para os usuários. E com isso, veio a ideia do projeto, que tem como objetivo resolver essa dissincronia entre as vagas e os candidatos e oferecer aos alunos a oportunidade de ingressar na área, pois muitas vezes se trata de um primeiro emprego, o que acaba tornando a tarefa de cumprir o estágio mais difícil.

1. Objetivo

O software poderá solucionar o problema de sincronia entre as empresas que oferecem vagas de estágio e os alunos que as procuram. O principal problema é não haver um ambiente que possa ser acessado por ambos para o compartilhamento de vagas de maneira apropriada, inicialmente o público-alvo são os estudantes matriculados no curso supracitado. O portal será alimentado pelos professores da Instituição que atualmente compartilham as vagas de estágio no portal do Microsoft Teams. Os docentes apenas terão a tarefa de publicar o conteúdo no aplicativo, evitando atarefá-los, toda e qualquer comunicação posterior será feita diretamente pelo canal de comunicação disponibilizado pela empresa nas informações da publicação. Dessa forma, o professor não ficará responsável pelo processo de seleção dos candidatos, apenas fazendo o papel de intermediador da empresa para com os alunos.

Materiais e Métodos

Como ponto inicial foi usado o software Astah Community para realizar a diagramação de caso de uso, visando a melhor estruturação do projeto. Em seguida foi realizado a prototipação usando o editor online de gráficos vetoriais Figma. Além disso, toda a engenharia de requisitos do aplicativo foi devidamente documentada.

Figma é um editor online de design gráfico focado na criação de interfaces gráficas e experiência de usuário com ênfase colaborativa. (GARRET, 2021)​

A linguagem de programação Dart foi utilizada para o desenvolvimento do portal. O aplicativo foi pensado para atender as plataformas Android e IOS utilizando o Framework Flutter para as interfaces gráficas e o Firebase para desenvolvimento da programação da aplicação. Para compartilhamento e versionamento de código foi utilizado o Git junto ao GitHub.

O GitHub é um serviço baseado em nuvem que hospeda um sistema de controle de versão (VCS) chamado Git. Ele permite que os desenvolvedores colaborem e façam mudanças em projetos compartilhados enquanto mantêm um registro detalhado do seu progresso. (LONGEN, 2022)

O Firebase, desenvolvido pela Google, é um conjunto de produtos distribuídos gratuitamente, com um limite de utilização (FIREBASE, 2021). Entre esses produtos, existem serviços de hospedagem, armazenamento em nuvem e banco de dados.

O aplicativo teve sua fase inicial concluída em outubro de 2021, utilizando a Metodologia Scrum, junto da elaboração de um Backlog.

Scrum é um conjunto de boas práticas empregado no gerenciamento de projetos complexos, em que não se conhece todas as etapas ou necessidades. Focado nos membros da equipe, o Scrum torna os processos mais simples e claros, pois mantém registros visíveis sobre o andamento de todas as etapas. Assim, os participantes sabem em que fase o projeto está, o que já foi concluído e o que falta ser feito para a sua entrega. A metodologia também possibilita que produtos sejam apresentados em menor tempo, sem deixar de lado a qualidade (FIA, 2020).

O Backlog é uma lista de tarefas que contém breves descrições de todas as funcionalidades desejadas para um produto específico ainda não atribuídas a um responsável (RUNRUN.IT, 2021). Visando acima de tudo tornar mais otimizado e eficiente o desenvolvimento da aplicação.

O código-fonte da aplicação pode ser encontrado no Github através do link: <https://github.com/dricodes/estagiotec_app>.O protótipo pode ser visualizado no Figma através do link: <https://www.figma.com/file/TG2NAn6gX4lzTVjCZ7YIJV/Untitled>.

O projeto está com a interface gráfica finalizada e sua programação está em andamento.

1. Referências

FIREBASE (2021) Documentação do firebase. Disponível em: <https://firebasegoogle.com/docs>/. Acesso em: 16 setembro 2022.

FLUTTER. Fluter.Dev. Documentação Flutter. Disponível em:[https://flutter.dev](https://flutter.dev/)/. Acesso em: 15 set. 2022.

BRASIL, Lei n° 11.788, de 25 de setembro de 2008. Brasil, 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm>. Acesso em: 06 set. 2022.

RUNRUN.IT, 13 de junho de 2021. Equipe Runrun.it. Disponível em: https:/blog.runrun.it/backlog. Acesso em 19 set. 2022.

FIA, 21 de fevereiro de 2020. FIA Business School. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/scrum/>.Acesso em: 8 out. 2022.

LONGEN, Andrei. O Que é GitHub e Como Usá-lo, HOSTINGER, 31 de janeiro de 2022. Disponível em: https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-github. Acesso em: 8 out. 2022.

GARRETT, Filipe. O que é Figma? Quatro perguntas sobre como usar o site. TechTudo, 5 jun. 2021. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/listas/2021/06/o-que-e-figma-quatro-perguntas-sobre-como-usar-o-site.ghtml. Acesso em: 8 out. 2022.