

## Sistema web para Egressos

Matheus Henrique da Silva Prudente, Lauriana Paludo

**Relatório Técnico GTI 001/2022**



# Relatório Técnico

## Sistema web para Egressos

PRUDENTE, Matheus Henrique da Silva -

maths.prudente@gmail.com

PALUDO, Lauriana - lauriana.paludo@ifpr.edu.br

### Resumo

Este relatório apresenta a modelagem e desenvolvimento de um portal do Egresso para a academia, incentivando e melhorando o vínculo egresso-instituição. O projeto teve como principal estrutura uma metodologia denominada de Design Thinking. Desta maneira, foi observado uma problemática voltada à instituição e/ou a comunidade externa no qual foi identificado que a comunicação entre aluno e instituição tem um tempo limitado, durante seu período acadêmico. Sendo interrompida abruptamente, o que ocasiona em resultados prejudiciais para o aluno - que não fica sabendo de possíveis oportunidades ofertadas pela instituição - e para a instituição, que não recebe um feedback do ensino e artefatos ofertados nos cursos. O projeto tem com o objetivo de suprir a necessidade de fortalecer o elo egresso-instituição, facilitar o acesso às informações dos egressos dos cursos, aprimoramento e atualização da matriz curricular. Tendo identificada a problemática, foi definido que o principal figura de maior relevância das histórias seriam os egressos, desta maneira foi desenvolvido o produto viável mínimo (MVP) com as principais funcionalidades.

### 1 – Introdução

Cada vez mais as pessoas buscam qualificação profissional com o intuito de se estabelecer no mercado de trabalho, desta maneira as instituições de ensino desempenham um papel importante neste objetivo. Do qual é composto de oferecer

formações com excelentes indicadores na qualidade de ensino.

A comunicação entre aluno e instituição acaba durando apenas durante o tempo do qual é necessário para o estudante cumprir sua formação. Após isso, a comunicação é interrompida abruptamente, o que ocasiona em resultados prejudiciais para o aluno ( que não fica sabendo de possíveis oportunidades ofertadas pela instituição ) e para a instituição, que não recebe um feedback do ensino e artefatos ofertados nos cursos.

Portanto, com o objetivo de suprir a necessidade de fortalecer o elo egresso-instituição, facilitar o acesso às informações dos egressos dos cursos, aprimoramento e atualização curricular. Foi idealizado o desenvolvimento de um portal web denominado “Portal do Egresso”. Do qual reuniria em um único lugar um conjunto de informações importantes como os depoimentos pessoais, a colocação atual no mercado de trabalho e/ou área escolhida para enfoque acadêmico e profissional. Outras instituições já possuem alguns projetos similares, como por exemplo a Universidade de São Paulo (USP), denominado Alumni. Possuindo como estrutura básica, com informações institucionais, cadastros realizados pelos usuários, controle de acesso de algumas funções

Neste trabalho, inicialmente, foi projetado um MVP, composto de uma estrutura mínima do qual o egresso pode contar um relato pessoal, suas formações dentro e visualizar notícias sobre a instituição.

## **2 – Materiais e Métodos**

A atividade foi desenvolvida utilizando a adaptação da abordagem proposta no Design Thinking, que visa uma abordagem centrada no usuário com o intuito de impactar de maneira positiva os envolvidos e desenvolver soluções inovadoras. As principais características em termos de materiais e métodos, são :

1. O levantamento do problema por meio da elaboração de entrevista para conscientização.
2. Design Centrado no Usuário por meio da criação de personagens fictícios, denominados de personas com embasamento nas respostas da etapa anterior.
3. Desenvolvimento da Product Vision Board (Visão do Produto), para descrever,

visualizar e validar a visão e estratégia do produto.

4. Identificar histórias de usuário, definir atividades chaves e identidade visual do produto.
5. Prototipação e desenvolvimento de Produto viável mínimo (MVP) com as atividades chaves.

## **3 – Portal do Egresso**

### **3.1 - Planejamento e Idealização**

Nesta seção está disposto os artefatos criados no processo de planejamento e idealização utilizado o Design Thinking. O software resultante deste processo é denominado “Portal do Egresso”.

#### **3.1.1 - Questionário, Personas e Product Vision board**

As primeiras etapas se caracterizam em identificar, entender e simpatizar com o problema, utilizando como embasamento para fundamentar uma hipótese a aplicação de um Questionário focado no cliente final, sendo que as respostas são utilizadas na comprovação ou anulação da suposição, traçando personagens fictícios para representar diferentes clientes dentro de um alvo estratégico.

#### **Artefato 1 - Persona**

Enzo tem 20 anos e mora em Curitiba desde que nasceu. Kursou técnico em informática integrado ao ensino médio na IFPR e está cursando Engenharia Elétrica na UTFPR. Atualmente está tentando se inserir no mercado de trabalho, já participou de algumas entrevistas e tentou algumas bolsas em laboratórios da faculdade. Mas acabou não conseguindo passar. Sua vida encontra-se focada especialmente na faculdade, estudar, participar de algumas competições de jogos e manter um bom relacionamento com seus colegas de classe e amigos são de suma importância para ele. Em seu tempo livre, assiste séries, joga alguns jogos da moda e pesquisando sobre o mundo da

tecnologia no tempo livre. Apesar de ser um aluno relativamente aplicado, sente que tudo que conhece não é suficiente para cumprir os requisitos para as vagas, sente que apenas é um estudante sem experiência e sem conhecimento suficiente. Pois sempre pedem para ter uma experiência mínima na área. Ou até mesmo conhecer inúmeros assuntos que nunca passaram por sua vista. Sendo assim, acaba acreditando que não conseguirá cumprir o que será pedido pelos seus empregadores. Mesmo com estes pensamentos que assolam sua mente, procura sempre melhorar a gestão de seu tempo e procura algumas matérias de seu interesse para satisfazer suas curiosidade

O Product Vision Board foi desenvolvido com objetivo de demonstrar a estratégia empregada, durante a concepção e desenvolvimento, por meio da compreensão do cenário, a forma ao produto, possíveis clientes e usuários, necessidades, valor do negócio.

#### Artefato 2 - Product Vision board

Declaração de Visão	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aproximar os egressos das instituição e ensino, criando um espaço de comunicação entre ambos</li> </ul>
Grupo Alvo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instituições de ensino que desejam manter a comunicação com os seus ex-alunos e acompanhar sua situação profissional</li> </ul>
Necessidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instituições de ensino que desejam manter a comunicação com os seus ex-alunos e acompanhar sua situação profissional</li> <li>Acompanhar a situação profissional do egressos</li> <li>Manter uma comunicação com egressos</li> <li>Acompanhar e manter atividades extracurriculares com os egressos</li> </ul>
Produto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apresentação de notícias relevantes</li> <li>Apresentação de vagas e de emprego</li> <li>Comunicação entre alunos</li> </ul>
Valor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obter indicadores sobre a adequação dos conteúdos curriculares às necessidades reais</li> <li>Identificar os fatores limitadores do acesso dos egressos no mercado de trabalho</li> <li>Identificar o índice de satisfação dos profissionais formados pela instituição</li> </ul>
Concorrência	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alumni USP, Portal do egresso - UENP, Portal do egresso - UFPR</li> </ul>

--	--

Com o levantamento e descrição da persona e da estratégia a ser seguida, foram assinaladas as necessidades do indivíduo por meio das histórias. As histórias devem ser estruturadas por um ou mais sentenças a partir da perspectiva do usuário, utilizando linguagem não técnica, para contextualizar o que é feito ou deve ser feito como recurso de software. Sempre com o propósito de gerar valor para o cliente. Deste artefato pode ser extraído quais requisitos subjacentes são necessários para concluir a necessidade principal, como por exemplo : “ Como usuario desejo poder personalizar meu perfil de acordo com meu gosto ”, para isso o usuário deve possuir um cadastro no sistema ( tarefas subjacentes ) para conseguir personalizar seu perfil, além de que para a função ser aceita, a mesma deve cumprir o critério de aceite principal que é conseguir personalizar. Desta maneira, foram coletadas as principais atividades ( Artefato 2 ) para compor o cerne do software.

### Artefato 3 - Histórias de usuário

História	Critério de aceite	Tarefas
Como egresso, quero poder compartilhar minha experiência com o curso com a finalidade de motivar novos alunos a entrarem no curso	Os relatos devem armazenar texto. Os relatos não podem ser excluídos depois de inseridos. Os relatos podem ser atualizados. Os relatos não devem aceitar scripts e multimídias.	Cadastrar o o egresso Atualizar o egresso Ler o egresso  Cadastrar os relatos Atualizar os relatos Ler os relatos
Como egresso, quero poder acessar notícias e vagas com o intuito de acrescentar em minhas experiências	As notícias devem armazenar texto e multimídias. As notícias não podem ser excluídas depois de inseridas. As notícias podem ser atualizadas.	Cadastrar as notícias Atualizar as notícias Ler as notícias

## 3.2 - Desenvolvimento Landing Page e Mínimo Produto Viável

Nesta seção está disposto os artefatos criados no processo de desenvolvimento e estruturação do software utilizado no frontend a linguagem Typescript com o framework Angular e no backend a linguagem Java com o conjunto de frameworks do Spring Boot. Ferramentas estas, que foram utilizada no cenário do Desenvolvimento Web

### 3.2.1 - Landing Page

Em direção de captar possíveis clientes, além de anunciar o desenvolvimento e publicação do software foi projetada uma landing page utilizando uma ferramenta de plataforma integrada de design, teste e análise denominada 'Quant-Ux'.

Tela 1 - Landing Page



### 3.2.2 - Produto Viável Mínimo

Empregando a metodologia de desenvolvimento de produtos e serviços denominada de Produto Viável Mínimo, em inglês denominada de Minimum Viable Product (MVP), que tem como função validar o potencial de uma idéia construindo a

versão mais simples e enxuta simples e enxuta de um produto (ou parte dele), utilizando o mínimo de recursos (tempo e dinheiro) possíveis para entregar a principal proposta de valor da ideia.

Para compor os MVP do Portal do Egresso foram selecionados por meio da análise das histórias de usuários a seguintes funcionalidades : Editar e publicar um relato de experiência e visualizar notícias e anúncios publicados

Os relatos de experiência podem ser visualizados na tela de perfil do usuário (Tela 2 ), na qual também estão dispostas algumas funcionalidades e informações sobre o usuário, como nome, formação e grau da formação.

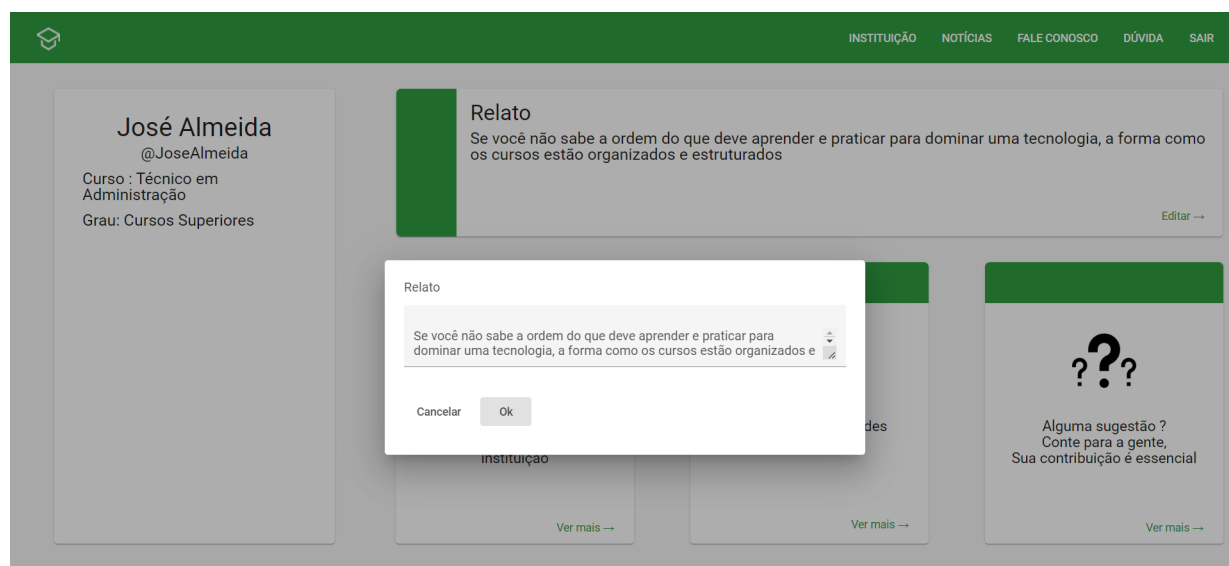
## Tela 2 - Perfil do usuário



Nesta tela, também ocorre a edição do relato do usuário por meio da utilização de um modal (Tela 3). Para completar a edição do comentário, basta clicar em “OK” ou cancelar a edição por meio do Botão ‘CANCELAR’.



### Tela 3 - Edição do relato



Para a visualização das notícias, basta o usuário clicar na notícia que desejar visualizar no menu principal, que será direcionado para a visualização da matéria escolhida.

### Tela 4 - Visualização de notícias

## 4 – Considerações Finais

O desenvolvimento do produto visa fortalecer o elo egresso-instituição, possibilitando maior facilidade no acesso às informações dos egressos dos cursos, aprimoramento e atualização da matriz curricular. Ao decorrer do tempo de desenvolvimento do projeto a conclusão das tarefas foram concluídas com mais atraso do que foram planejadas. Em relação às funcionalidades, o software pode englobar outras necessidades, como por exemplo : a exibição de relatórios sobre os egressos, adição de vagas de trabalhos, opção de conversar com outros egressos, newsletters e entre outras. Como atividades futuras, é de suma importância uma nova remodelação de algumas funcionalidades, a inclusão das funcionalidades adjacentes, a criação de perfis de gerenciamento e o desenvolvimento de um design responsivo

## Referências bibliográficas

*Design Kit* Disponível em: <<https://www.designkit.org/>>. Acessado em 24 de Jun. de 2021.

IDEO Design Thinking | IDEO | Design Thinking. Disponível em: <<https://designthinking.ideo.com/>>. Acessado em 24 de Jun. de 2021.

O fantástico gerador de pessoas. Disponível em: <<https://geradordepersonas.com.br/>>. Acessado em 24 de Jun. de 2021.