

FACULDADE DE INFORMÁTICA E ADMINISTRAÇÃO PAULISTA
FIAP



CAIO HENRIQUE MARTINS RM93935
CAROLINA PUIG RM95078
FELIPE MIGUEL DE SOUZA RM94921
GUILHERME COSTA RM93642
ISADORA PEREIRA RM94785

IBM CHALLENGE
RPJOBS
documentação do projeto

São Paulo – SP
2022

JUSTIFICATIVA

Grandes empresas enfrentam dificuldades no processo de contratação de novos funcionários devido à grande quantidade de candidaturas às vagas disponíveis. As plataformas tradicionais que abordam essa relação não atendem o real problema que essas empresas vivem: o tempo gasto por esse processo.

Esse projeto foi criado pensando em resolver esse impasse, já que fornecerá um ranqueamento dos candidatos em cada vaga baseado no cruzamento de seus dados para que a entidade contratante não tenha que gastar tanto tempo nesse processo repetitivo e desgastante.

OBJETIVOS

- Sintetizar o processo de seleção e recrutamento das empresas ranqueando os candidatos mais promissores e eliminando os que não atendem as métricas estabelecidas pelo recrutador;
- Proporcionar um feedback automatizado aos candidatos para mantê-los atualizados do andamento do processo seletivo;
- Oferecer um parâmetro que permita o usuário a mensurar sua compatibilidade com a vaga a partir de seu currículo;
- Trazer um ambiente mais leve para o ambiente da plataforma, utilizando conceitos de gamificação e um tema lúdico;
- Incentivar a capacitação do usuário a fim de aumentar a qualidade das inscrições às vagas.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O RPJobs será uma plataforma de empregos que contará com uma experiência lúdica numa temática medieval fantástica, que oferecerá uma nova jornada aos aventureiros da área de tecnologia.

O usuário que desejar se cadastrar no site criará sua “ficha de personagem”, ou seja, o perfil dele. Isso o permitirá ter acesso à funcionalidade de níveis, começando no 1º. Após essa primeira etapa, o usuário, que agora é um “jogador”, terá a opção de cadastrar suas experiências (acadêmicas e profissionais) como se fossem “aventuras”, informando os conhecimentos adquiridos nelas; dependendo do tipo e duração da aventura, será acrescentado uma quantidade de XP à sua ficha (o que aumentará seu nível). Além disso, ele também poderá adicionar seus atributos sociais, que também serão levados em conta ao se inscrever numa campanha.

Um “narrador”, ou seja, o recrutador irá cadastrar as “campanhas” (vagas) disponíveis de sua empresa, colocando todo o repertório e características necessários para o ranqueamento de seus candidatos.

Como forma de representar a compatibilidade do jogador com a campanha, ele poderá visualizar a classe de dificuldade (fácil, médio, difícil ou impossível) do sucesso de sua candidatura, por outro lado, o narrador poderá visualizar diretamente a porcentagem dessa relação.



No momento que uma campanha obtiver candidatos suficientes, o criador dela poderá finalizá-la para partir ao próximo passo de contratação. Para fazer isso, ele escolherá a quantidade de candidatos que deseja e a forma de ranqueamento que melhor lhe convém. Os jogadores que não atenderem à essa métrica serão notificados com o motivo de não serem selecionados, os que atenderem serão parabenizados e informados dos próximos passos.

Como métrica de pertinência do usuário, cada jogador terá uma mascote (um dragãozinho). Todos os dias, o jogador terá que alimentá-lo, afinal o estado de saúde dele poderá ser visualizado pelo narrador das campanhas que ele tenha se candidatado.

