

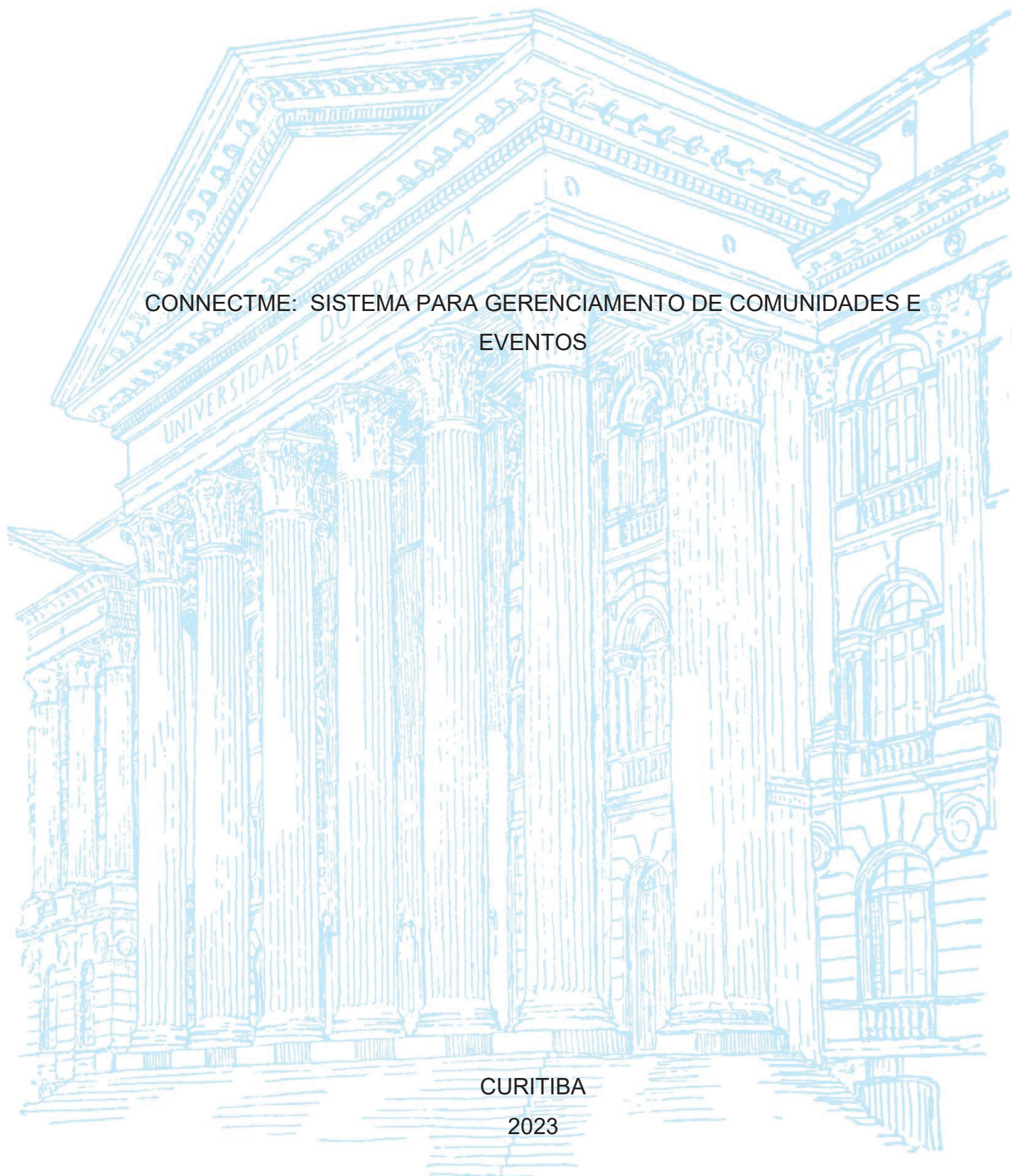
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANDRÉ GONCALVES DA SILVA

CONNECTME: SISTEMA PARA GERENCIAMENTO DE COMUNIDADES E
EVENTOS

CURITIBA

2023



ANDRÉ GONÇALVES DA SILVA

CONNECTME: SISTEMA PARA GERENCIAMENTO DE COMUNIDADES E
EVENTOS

Monografia apresentada ao curso de Pós-graduação em Desenvolvimento Ágil de Software, Setor de Educação Profissional e Tecnologia, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Desenvolvimento Ágil de Software.

Orientadora: Prof^a Dra. Rafaela Mantovani Fontana

CURITIBA

2023



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO DESENVOLVIMENTO ÁGIL
DE SOFTWARE - 40001016375E1

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **ANDRÉ GONÇALVES DA SILVA** intitulada: **CONNECTME: SISTEMA PARA GERENCIAMENTO DE COMUNIDADES E EVENTOS**, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 05 de Julho de 2023.

RAFAELA MANTOVANI FONTANA
Presidente da Banca Examinadora

JAIME WOJCIECHOWSKI
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Aos meus filhos Arthur e Theo, por me darem forças todos os dias.

AGRADECIMENTOS

A minha família por sempre me apoiar e me tornarem quem eu sou, a minha esposa por sempre estar ao meu lado.

Agradeço aos professores da Especialização Desenvolvimento Ágil de Software por todo conhecimento compartilhado, em especial a professora Dra. Rafaela Mantovani Fontana, por sua orientação e apoio. Também, aos colegas do curso pelo apoio, incentivo e troca constante de conhecimentos, em especial Giovanni, João Felipe, Hiago e Vanessa.

O céu não é incrível? Não importa quantas vezes você olhe para ele, nunca é o mesmo duas vezes. Este céu agora existe apenas neste momento.

(TŌSHIRŌ HITSUGAYA)

RESUMO

No contexto atual, há uma demanda crescente por eventos e comunidades que promovam networking, aprendizado e troca de conhecimentos. No entanto, a organização desses eventos e a busca por comunidades adequadas podem ser desafiadoras, com a dispersão de informações e a falta de uma plataforma centralizada. Este trabalho apresenta o desenvolvimento da Plataforma Connect me, um sistema de gerenciamento de eventos e comunidades. O objetivo do sistema é proporcionar uma plataforma que conecta pessoas interessadas em eventos e comunidades, facilitando a organização e participação em atividades relevantes. O sistema oferece um ambiente online onde os usuários podem encontrar informações sobre eventos e comunidades relacionadas aos seus interesses profissionais, acadêmicos ou pessoais. Foi desenvolvido utilizando-se da linguagem JavaScript, os frameworks ReactJS com NextJS e NestJS e banco de dados Postgresql.

Palavras-chave: Connect me. Comunidade. Evento. Networking. Plataforma de Gerenciamento de comunidades e eventos.

ABSTRACT

In the current context, there is a growing demand for events and communities that promote networking, learning, and knowledge exchange. However, organizing such events and finding suitable communities can be challenging, given the dispersion of information and the lack of a centralized platform. This paper presents the development of the Connect Me Platform, an event and community management system. The system's goal is to provide a platform that connects people interested in events and communities, facilitating the organization and participation in relevant activities. The platform offers an online environment where users can find information about events and communities related to their professional, academic, or personal interests. It was developed using the JavaScript language, the ReactJS with NextJS and NestJS frameworks, and the Postgresql database.

Keywords: Connect me. Community. Event. Networking. Community and Event Management Platform.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – TAXA DE CRESCIMENTO DAS EXPORTAÇÕES DE SERVIÇOS DE TIC	22
FIGURA 2 – CICLO DO SCRUM	33
FIGURA 3 - ARQUITETURA DO SISTEMA.....	46
FIGURA 4 – HOME NÃO LOGADA	46
FIGURA 5 – TELA DE LOGIN.....	48
FIGURA 6 – CADASTRO NA PLATAFORMA.....	48
FIGURA 7 – TELA DE CADASTRO DE PERFIL.....	49
FIGURA 8 – EXEMPLO DE PERFIL NA PLATAFORMA.....	50
FIGURA 9 – HOME DA TELA DE EVENTOS	51
FIGURA 10 – DETALHES DO EVENTO	51
FIGURA 11 – GESTÃO DE COMUNIDADES	53
FIGURA 12 – DETALHE DE VISUALIZAÇÃO DA COMUNIDADE	53
FIGURA 13 – CRIAÇÃO E CADASTRO DE COMUNIDADE	55
FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE.....	56
FIGURA 15 - CADASTRO DE EVENTO	57
FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO	58
FIGURA 17 - SOBRE A PLATAFORMA	58
FIGURA 18 - DIAGRAMA DE CASO DE USO	68
FIGURA 19 - SD001 - HOME.....	84
FIGURA 20 - SD002 - CADASTRAR USUÁRIO	84
FIGURA 21 - SD003 - CONFIRMAR EMAIL	85
FIGURA 22 - SD004 - LOGIN	85
FIGURA 23 - SD005 - RECUPERAR SENHA.....	86
FIGURA 24 - SD006 - CADASTRAR COMUNIDADE	87
FIGURA 25 - SD007 - LISTAR COMUNIDADES	87
FIGURA 26 - SD008 - CADASTRAR EVENTO	88
FIGURA 27 - SD009 - LISTAR EVENTOS	88
FIGURA 28 - SD010 - EDITAR COMUNIDADE	89
FIGURA 29 - SD011 - EDITAR EVENTO.....	90
FIGURA 30 - SD012 - PUBLICAR COMUNIDADE	91
FIGURA 31 - SD013 - PUBLICAR EVENTO	91

FIGURA 32 - SD014 - EXCLUIR COMUNIDADE.....	92
FIGURA 33 - SD015 - EXCLUIR EVENTO	92
FIGURA 34 - SD016 - FILTRAGEM DE COMUNIDADE.....	93
FIGURA 35 - SD017 - FILTRAGEM DE EVENTO	94
FIGURA 36 - SD018 - APRESENTAR COMUNIDADE.....	94
FIGURA 37 - SD019 - APRESENTAR EVENTO.....	95
FIGURA 38 - SD020 - SEGUIR COMUNIDADE	95
FIGURA 39 - SD021 - INSCREVER EM EVENTO.....	96
FIGURA 40 - SD022 - AVALIAR COMUNIDADE	96
FIGURA 41 - SD023 - AVALIAR EVENTO.....	97
FIGURA 42 - SD024 - APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE COMUNIDADE.....	97
FIGURA 43 - SD025 - LISTAR EVENTOS NA TELA DE GERENCIAR COMUNIDADE.....	98
FIGURA 44 - SD026 - LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE.....	98
FIGURA 45 - SD027 - ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE.....	99
FIGURA 46 - SD028 - LISTAR SEGUIDORES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE.....	99
FIGURA 47 - SD029 - MANDAR MENSAGEM PARA UM SEGUIDOR DA COMUNIDADE.....	100
FIGURA 48 - SD030 - APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO	100
FIGURA 49 - SD031 - LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO	101
FIGURA 50 - SD032 - ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO	101
FIGURA 51 - SD033 - LISTAR INSCRITOS NA TELA DE GERENCIAMENTO DO EVENTO	102
FIGURA 52 - SD034 - MANDAR MENSAGEM PARA UM INSCRITO DO EVENTO	102
FIGURA 53 - SD035 - EDITAR PERFIL.....	103
FIGURA 54 - SD036 - VISUALIZAR PERFIL	103

FIGURA 55 - SD037 – LOGOUT.....	104
FIGURA 56 - SD038 - VISUALIZAR TELA SOBRE A PLATAFORMA.....	104
FIGURA 57 - DIAGRAMA DE CLASSES	105
FIGURA 58 - MODELO FÍSICO DO BANCO DE DADOS.....	106
FIGURA 59 - MODELO FÍSICO DO BANCO DE DADOS.....	106

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – PLANEJAMENTO DE SPRINTS	36
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

Assespro	- Associação das Empresas Brasileiras de Tecnologia da Informação
Brasscom	- Associação das Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e de Tecnologias Digitais
Embraer	- Empresa Brasileira de Aeronáutica S/A
STEM	- Science, Technology, Engineering and Mathematics (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática)
TI	- Tecnologia da informação
TIC	- Tecnologia da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
1.1 PROBLEMA	14
1.2 OBJETIVOS	16
1.2.1 Objetivo geral	17
1.2.2 Objetivos específicos.....	17
1.3 JUSTIFICATIVA	17
1.4 ESTRUTURA DO DOCUMENTO.....	18
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
2.1 MERCADO DE TRABALHO PARA PROFISSIONAIS NA ÁREA DE TI	19
2.2 APAGÃO DE PROFISSIONAIS NA ÁREA DE TI.....	21
2.3 PROCESSO DE RECRUTAMENTO E SELEÇÃO.....	23
2.4 COMUNIDADE NA ÁREA DE TI	25
2.5 PLATAFORMAS SEMELHANTES	27
2.5.1 MeetUP	27
2.5.2 Revelo	27
2.5.3 Gupy.....	28
2.5.4 LinkedIn.....	28
2.5.5 Visitei.....	28
2.5.6 DIO	29
2.5.7 BeTrybe.....	29
3 MATERIAIS E MÉTODOS	31
3.1 PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE	31
3.2 PLANO E SPRINTS	35
3.2.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	37
3.2.1.1 SPRINT 1	37
3.2.1.2 SPRINT 2	38
3.2.1.3 SPRINT 3	38
3.2.1.4 SPRINT 4	38
3.2.1.5 SPRINT 5	38
3.2.1.6 SPRINT 6	38
3.2.1.7 SPRINT 7	38
3.2.1.8 SPRINT 8	39

3.2.1.9 SPRINT 9	39
3.2.1.10 SPRINT 10	39
3.3 FERRAMENTAS E TECNOLOGIAS	39
3.3.1 CONTROLE DE VERSÃO	39
3.3.1.1 GIT	40
3.3.1.2 GITLAB	40
3.3.2 FIGMA	40
3.3.3 BALSAMIQ MOCKUPS	40
3.3.4 ASTAH COMMUNITY	40
3.3.5 VISUAL STUDIO CODE	41
3.3.6 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO	41
3.3.6.1 JAVASCRIPT	41
3.3.6.2 SQL	42
3.3.7 NODE	42
3.3.8 REACT	42
3.3.9 NEXT	43
3.3.10 NEST	43
3.3.11 POSTGRES	43
4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	45
4.1 ARQUITETURA DO SISTEMA	45
4.2 FUNCIONALIDADES DO SISTEMA	46
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
5.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS	60
REFERÊNCIAS	63
APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASO DE USO	68
APÊNDICE B – HISTÓRIAS DE USUÁRIO	69
APÊNDICE C – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA	84
APÊNDICE D – DIAGRAMA DE CLASSES	105
APÊNDICE E – MODELO FÍSICO DO BANCO DE DADOS	106

1 INTRODUÇÃO

Atualmente o setor de tecnologia é um dos mercados mais aquecidos para contratação, desenvolvimento e oportunidades de carreira em geral (HELDER, 2021). Na contramão dessa tendência, a escassez de profissionais qualificados é um dos desafios para o setor, sendo que dentro da área de tecnologia existem várias vertentes de profissionais, com especialidades distintas – o que torna o cenário consideravelmente diverso em termos de formação profissional e de oportunidades a serem ofertadas de acordo com o perfil dos candidatos (MELLO et al., 2013).

O contexto se agrava considerando que existe a fuga de profissionais experientes para trabalhar em outros países (GÓES, 2021), tornando a retenção de profissional uma grande barreira para aqueles que pretendem investir nesse setor (RAMOS; JOIA, 2014). Ainda, observa-se uma grande taxa de evasão nos cursos de nível superior relacionados à tecnologia, diminuindo ainda mais a oferta de profissionais qualificados na área (MELLO et al., 2013).

1.1 PROBLEMA

O mercado de trabalho tem passado por transformações significativas devido à transformação digital, resultando na criação de novas profissões e áreas impulsionadas por tecnologias como redes sociais, inteligência artificial, plataformas de *streaming* e comércio eletrônico. Loureiro (2022) destaca o impacto dessas mudanças nas interações entre pessoas e tecnologia, que estão se tornando predominantes em setores como entretenimento, comércio, varejo, delivery e finanças. Almeida e Guido (2023) ressaltam o crescimento do mercado de TI, que continua aquecido e oferece um aumento de oportunidades. No entanto, há uma preocupação com a escassez de profissionais qualificados, e as empresas estão buscando constantemente novos talentos para atender à demanda no setor. Johann (2017) destaca a importância do recrutamento e seleção de profissionais de TI diante desse cenário.

A alta demanda por profissionais de TI, combinada com a escassez de talentos qualificados, cria um desequilíbrio no mercado. A Brasscom (2021) relata um déficit estimado de 530 mil vagas que não serão preenchidas devido à falta de profissionais disponíveis. A evasão nos cursos superiores de tecnologia também é um

fator preocupante, superando outras áreas de estudo, como Matemática, Engenharia e Ciências. A pandemia de COVID-19 acelerou ainda mais o crescimento do mercado de TI, com uma demanda crescente por profissionais de tecnologia. A busca por desenvolvedores aumentou significativamente, como evidenciado pela CNN (2021). Essa competição acirrada no mercado e a escassez de profissionais qualificados levam a uma maior exigência por parte dos profissionais de TI em relação a salários e benefícios (ANDRADE, 2020).

Desse modo, o mercado de TI enfrenta desafios na busca por profissionais qualificados, de acordo com Araújo et al. (2022). Essas dificuldades estão relacionadas à competitividade entre empresas de tecnologia e inovação no Brasil. Prazeres e Fadel (2012) destacam a importância de profissionais alinhados com as expectativas do mercado e capazes de impulsionar o desenvolvimento e a inovação nas empresas. Além disso, Góes (2021) aponta a fuga de profissionais experientes como um fator agravante, já que optam por oportunidades no exterior devido a melhores salários e perspectivas de carreira. O fenômeno do "apagão de profissionais" na área de TI é uma preocupação recorrente, discutido por Pó (2011) e Lampada (2022), evidenciando a escassez de profissionais experientes e a necessidade de programas educacionais para suprir essa demanda.

Tal realidade do mercado de TI, brevemente apresentada nos últimos parágrafos e tratada de modo mais aprofundado no capítulo de fundamentação teórica, é complexa. Nesse contexto, diversas plataformas no mercado já existem, tanto para recrutar candidatos para as empresas de modo geral, quanto especificamente oferecendo eventos e treinamentos para profissionais da área de tecnologia, visando estabelecer uma conexão entre profissional e empresa. Acompanhando a tendência do setor de TI e se utilizando também de tecnologias para tentar amenizar a dificuldade de contratação de profissionais da área, existem várias plataformas para facilitar nesse processo, como: Revelo, GeekHunter, Gupy, entre outras.

Porém, essas plataformas não têm um meio para obter novos usuários e atrair novos profissionais organicamente, como, por exemplo, uma ferramenta para disponibilizar eventos, cursos e treinamentos para os candidatos. Com isso, há grande dificuldade de fazer uma conexão mais assertiva entre empresa e o candidato à vaga. Dessa forma, abre-se uma lacuna entre candidatos e oportunidades no mercado, conforme demonstraram estudos anteriores (PÓ, 2011).

Ainda, essas plataformas não são embasadas no senso de aprendizado ou criação de comunidade. Isso significa que as plataformas não oferecem oportunidades para criação de laços entre as empresas recrutadoras e os candidatos, raramente oferecendo oportunidades para socialização, ou para capacitação através de cursos, eventos etc.

Ambientes de socialização, mesmo que virtuais, desempenham um papel fundamental na aprendizagem individual. Através da interação com outras pessoas, é possível compartilhar conhecimentos, trocar experiências e colaborar na construção do conhecimento. Nesses ambientes, o que está sendo aprendido é transformado durante o processo de aprendizagem, e as pessoas envolvidas também passam por transformações (ANDERSON, 2011). Segundo Anderson (2011), a socialização promove uma visão mais ampla e enriquece o processo de aprendizado, permitindo a exposição a diferentes perspectivas e ideias.

Além disso, um ambiente de socialização também pode ser benéfico para o processo de recrutamento. Ao interagir em comunidades, os profissionais têm a oportunidade de estabelecer conexões, expandir sua rede de contatos e se tornarem visíveis para possíveis empregadores. Essa interação facilita a descoberta de oportunidades de trabalho, compartilhamento de informações sobre vagas e até mesmo recomendações. Faissal *et. al* (2015) explicam, em sua obra, o quanto é benéfico, no contexto do recrutamento e seleção, que se estabeleça um vínculo entre candidato e empresa. Viana (2014) também relata, em sua pesquisa etnográfica, a perspectiva do processo seletivo em grandes empresas e como muitas vezes ocorre o vínculo entre candidato e empresa. Através desse ambiente social, é possível estabelecer relações profissionais que podem abrir portas para novas oportunidades de carreira.

Considerando o papel primordial da socialização no processo de recrutamento, a plataforma a ser desenvolvida no presente trabalho buscará suprir as lacunas que as atuais plataformas apresentam. Busca-se criar um senso de comunidade entre os usuários, aproximando empresas e candidatos, e possibilitando que sejam organizados eventos, visitas e cursos através de suas funcionalidades.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma plataforma de gerenciamento de comunidade e eventos, funcionalidades serão voltadas para a comunidade, tanto para criadores e participantes dos eventos.

1.2.2 Objetivos específicos

Tem-se, portanto, os seguintes objetivos específicos:

1. Criar e gerenciar eventos, presenciais e remotos, promovendo a socialização de profissionais;
2. Gerenciar comunidades e usuários;
3. Criar um meio de comunicação entre usuários da plataforma;

1.3 JUSTIFICATIVA

A plataforma proposta neste trabalho tem como objetivo solucionar o problema identificado no cenário precário de recrutamento e seleção no setor de TI. Nesse cenário, há uma escassez de profissionais qualificados em relação à alta demanda por vagas disponíveis, resultando em um desequilíbrio entre oferta e procura. O chamado "apagão dos profissionais de TI" (LAMPADA, 2022) tem se agravado cada vez mais, o que reforça a importância da existência dessa plataforma.

A motivação para a realização deste trabalho parte da experiência pessoal do autor, que teve contato direto com a realidade atual do mercado, percebendo a existência desse "gap" entre a disponibilidade de mão de obra e a qualificação necessária. Essa percepção despertou o interesse de investigação, principalmente nas áreas de recrutamento, seleção e treinamento, bem como na intersecção entre essas áreas. Além disso, constatou-se a falta de uma plataforma amplamente utilizada no mercado que ofereça uma ferramenta para gerenciamento comunidades gratuitas, possibilitando uma troca de valor entre usuários, comunidades e plataforma.

Dessa forma, a plataforma proposta busca suprir essa lacuna no mercado, oferecendo soluções para os problemas identificados. Através dela, será possível conectar de forma eficiente os profissionais qualificados às oportunidades de trabalho,

facilitar o processo de recrutamento e seleção, bem como proporcionar aos candidatos para participar de eventos e conhecer novas culturas. Com essa abordagem, a plataforma visa contribuir para a melhoria do cenário de recrutamento e seleção no setor de TI, promovendo uma maior eficiência na busca por profissionais qualificados e estabelecendo um ambiente favorável para o desenvolvimento de uma comunidade formativa alinhada às demandas empresariais.

1.4 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

O Capítulo 1 deste projeto contextualiza o leitor sobre o tema do projeto, abordando conceitos, problemas e objetivos tanto geral quanto específicos. Já o Capítulo 2 trata da fundamentação teórica, abordando os conceitos de gamificação, a importância da tecnologia para apoiar o processo de aprendizagem e apresentação de aplicativos semelhantes.

No Capítulo 3 descreve-se os materiais e métodos utilizados para o desenvolvimento da aplicação. Nesta seção, é apresentada a metodologia de engenharia de software. Ademais, é descrito as linguagens de programação, banco de dados e outras ferramentas que foram usadas como base para o desenvolvimento do software.

Já no Capítulo 4 é apresentado as telas e as funcionalidades do sistema. E, por fim, o Capítulo 5 apresenta as considerações finais, resultados e proposta de trabalhos futuros

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo é apresentada a revisão da literatura realizada com a finalidade de embasar teoricamente o desenvolvimento do software proposto neste projeto. A seguir, serão abordados os temas relativos ao mercado de trabalho para profissionais na área de TI, apagão de profissionais na área de TI, processo de recrutamento e seleção, comunidade na área de TI, ferramenta de eventos e visitas e softwares semelhantes. Todos esses temas são discutidos para que se entenda a complexidade do mercado atual e as demandas para que um novo software, voltado não só para a seleção como para a formação de uma comunidade formativa que possa realmente se adequar às demandas empresariais.

2.1 MERCADO DE TRABALHO PARA PROFISSIONAIS NA ÁREA DE TI

Com a transformação digital, o mercado de trabalho vem se modificando e novas profissões e áreas são criadas, por meio de tecnologias como: inteligência artificial, IoT (internet das coisas), redes sociais, *stream*, *e-commerce*, entre outras (LOUREIRO, 2022). O trabalho de Loureiro (2022) contextualiza, através de pesquisa no mercado de automação e internet 4.0, o quanto o mercado de trabalho vem sendo impactado pela tecnologia – as interações entre pessoas e tecnologia vêm dominando diversas áreas, como as do entretenimento, comércios, varejo, delivery, finanças e cada vez mais se expande entre outros setores.

Em diferentes áreas de atuação, o aumento das oportunidades se reflete nas áreas de TI, que vêm aumentando a cada ano em um mercado que se mantém aquecido (ALMEIDA; GUIDO, 2023). Nesse contexto, empresas estão sempre em busca de novos talentos e novas formas para preencher as demandas no setor (JOHANN, 2017).

O Relatório de Inteligência e Informação sobre a Demanda de Talentos em TIC e Estratégia (BRASSCOM, 2021) reporta que anualmente há 53 mil formandos em TI e Computação – os quais são insuficientes para suprir a necessidade do mercado. Ainda, segundo o mesmo relatório, houve em 2021 um crescimento de 183,2% nas contratações em relação ao ano anterior, o que equivale a mais de 123 mil novos empregos (BRASSCOM, 2021). A projeção da demanda de novos talentos em um período de 5 anos é, portanto, de cerca de 797 mil vagas, uma média de 159

mil empregos por ano. Desse total, cerca de 530 mil vagas ficarão sem ser preenchidas justamente por conta da falta de profissionais.

Diante desse cenário, percebe-se que o mercado para profissionais na área de TI está altamente aquecido, com uma demanda muito maior por profissionais qualificados em relação aos que estão disponíveis. Há um agravante, ainda, nesse cenário: segundo a Brasscom e o Censo do Ensino Superior de 2019 – INEP, a evasão nos cursos superiores da área de tecnologia em 2019 foi de 32%, superando as áreas de Matemática (24%), Engenharia (28,1%) e Ciências (28,3%) (BRASSCOM, 2021). Com essa alta taxa de evasão, formam-se ainda menos profissionais na área.

Walters (2019 apud CEBOLINHO, 2021) realizou um estudo acerca das origens das principais dificuldades dos departamentos de TI, segundo o qual 65% do universo pesquisado afirmou ser o encontro de profissionais qualificados, e 19% atender às altas demandas salariais dos profissionais.

Além disso, percebe-se que parte do crescimento desse mercado de TI foi exponencialmente influenciado pela pandemia de COVID-19, iniciada em 2020. Com as contaminações pelo vírus e a necessidade de isolamento social, novas demandas para as tecnologias surgiram, como o trabalho remoto e o uso de plataformas de streaming, delivery de bebidas e alimentos, supermercado, entrega de documentos, farmácias, panificadoras. Segundo a Brasscom (2021, p. 10), “houve uma aceleração de contratações durante a pandemia de COVID-19 impulsionada pelo avanço das tecnologias e da transformação digital das empresas”. Segundo matéria da CNN (2021), a procura por profissionais de tecnologia cresceu mais de 670% só em 2020, em especial para o cargo de desenvolvedor. “Entre as 10 profissões que mais cresceram no Brasil estão analistas de sistemas, analista de suporte, analista de *business intelligence* e desenvolvedor” (CNN, 2021).

Ainda, há dificuldade no recrutamento e seleção de profissionais de TI em especial no que se refere a atender às expectativas salariais e benefícios desejados por esses profissionais. Em razão da constante abordagem de outras organizações com propostas de trabalho, a competição no mercado é intensificada. Além disso, percebe-se que a escassez de profissionais qualificados em TI contribui para a crescente exigência por parte desses profissionais, pois estão cientes da disparidade entre a oferta e a demanda nesse setor (ANDRADE, 2020).

2.2 APAGÃO DE PROFISSIONAIS NA ÁREA DE TI

Diante do cenário exposto na Seção 2.1, é possível observar que vem ocorrendo o fenômeno do “apagão de profissionais na área de TI”. A expressão “apagão de profissionais” já é bastante encontrada na literatura sobre TI – como já apontava a pesquisadora Daniela Pó em seu trabalho sobre recrutamento de profissionais da área de TI, já uma década atrás (PÓ, 2011), e conforme reforça Lampada em seu trabalho mais recente (LAMPADA, 2022).

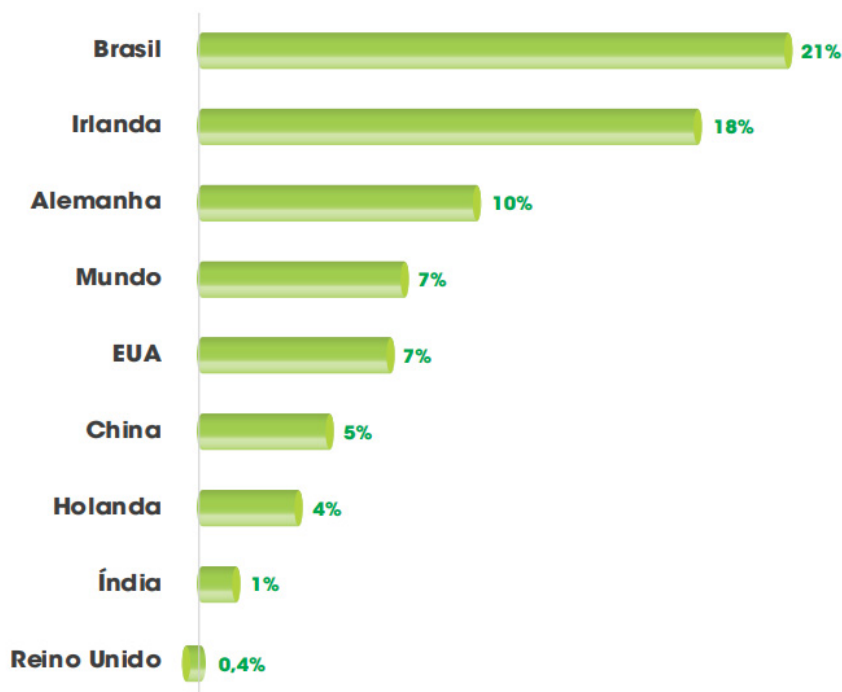
A definição do fenômeno do “apagão” consiste na condição do mercado em que se constata a falta de profissionais com experiência no mercado e altos salários para profissionais com pouco conhecimento a contratação. Segundo Cardoso e David (2016), os jovens profissionais têm altas pretensões de salário, mesmo tendo pouca experiência no dia a dia do trabalho, e poucas habilidades ou que ainda estão em estágio inicial a serem desenvolvidas. Algumas das causas para esse fenômeno se relacionam com a situação do mercado já descrita anteriormente, com fatores como a desvalorização da moeda real, o crescimento na área em geral, e a necessidade de um departamento de TI em praticamente todas as empresas. Tudo isso leva à necessidade de implantação de programas educacionais e de capacitação para que os cargos sejam ocupados (LAMPADA, 2022).

Nesse contexto, as empresas brasileiras de tecnologia e inovação enfrentam grandes desafios devido ao cenário competitivo na busca por profissionais qualificados, de acordo com Araújo et al. (2022). Ainda, segundo Prazeres e Fadel (2012), as empresas enfrentam desafios constantes devido às mudanças tecnológicas e comportamentais do mercado. Diante disso, elas procuram por profissionais com habilidades e atitudes específicas, que estejam alinhados com as expectativas do mercado de trabalho e sejam capazes de alcançar os objetivos da empresa. A falta de profissionais qualificados pode ter um impacto negativo no desenvolvimento e na inovação das empresas (LAMPADA, 2022).

Um fator que agrava a situação do apagão de profissionais de TI é a chamada “fuga de cérebros”. Segundo Góes (2021), essa fuga ocorre quando profissionais experientes optam por trabalhar em outros países ou exportar seus serviços. Isso se deve à possibilidade de obter melhores salários, maior valorização profissional e planos de carreira mais estruturados, além de ganhos em moedas mais valorizadas,

como dólar ou euro. A FIGURA 1 a seguir demonstra como, no contexto brasileiro, as taxas de exportações são bastante altas:

FIGURA 1 – TAXA DE CRESCIMENTO DAS EXPORTAÇÕES DE SERVIÇOS DE TIC



FONTE: Assespro (2019, p. 10).

É possível depreender, a partir dos dados da Federação das Associações das Empresas Brasileiras de Tecnologia da Informação (2019), que o Brasil tem uma porcentagem de exportação de serviços acima de vários países, chegando a 21%. Isso demonstra um cenário ainda mais preocupante pois, além da escassez de mão de obra local, a taxa de exportação dessa mão de obra qualificada para outros países é bastante elevada. Segundo Érico e Tobias (2016), citando pesquisa realizada pela McKinsey, outros oito países além do Brasil – Marrocos, Arábia Saudita, Alemanha, Reino Unido, Índia, Estados Unidos, México e Turquia – sofrem com crise no ramo da TI, no sentido de que os melhores e mais experientes profissionais do ramo passam a trabalhar para empresas do exterior, há pouca retenção dos funcionários e de exigência de altos salários que não acompanhem a produtividade necessária.

Em relação ao apagão dos profissionais de TI, a Associação das Empresas Brasileiras de Tecnologia da Informação (ASSESPRO) lançou, em dezembro de 2021, um manifesto que apresenta algumas recomendações acerca de como agir diante desse cenário preocupante do mercado de TI (ASSESPRO, 2021). A primeira

recomendação seria o foco na educação, principalmente em áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM), ou seja, ofertar educação de qualidade nessas áreas mencionadas. A segunda seria “criação de uma cultura nacional ao redor da TI e da inovação”, visando criar consciência nacional para que todos estejam cientes da situação desafiadora. A terceira recomendação da Assespro seria a criação de infraestrutura, em especial na forma de uma Autoridade Nacional de Inovação, que centralizaria todas as iniciativas governamentais ou não, evitando o desperdício de recursos já escassos (ASSESPRO, 2021).

No mesmo sentido, Sergio Paulo Gallindo, presidente executivo da Brasscom, em entrevista à Solange Monteiro (MONTEIRO, 2021), afirmou que uma estratégia para abordar o apagão tecnológico e o déficit no mercado de trabalho é justamente investir nas carreiras STEM e realizar uma “inoculação tecnológica” nos cursos já existentes, através de matérias eletivas que ofertassem conhecimento como metodologias de desenvolvimento de software, linguagem de programação, entre outras. A Brasscom, inclusive, já desenvolveu um sistema em formato de ‘ranking’, entre 31 cursos diversos de áreas correlatas à STEM, que vão da Física e Biologia à Estatística e Engenharia Naval, para que as grades curriculares possam ser complementadas (MONTEIRO, 2021).

2.3 PROCESSO DE RECRUTAMENTO E SELEÇÃO

Considerando o cenário complexo da redução de profissionais realmente qualificados perante a crescente quantidade de vagas, com o agravante da exportação/fuga de cérebros que assola não só o mercado nacional, mas o mundial, o processo de recrutamento e seleção adotado pelas empresas e gestores de recursos humanos ganha importância central. O processo de recrutar e selecionar candidatos deve ser cuidadoso e bem estruturado, visando maior eficiência e um ‘matching’ correto entre empresa e candidato. Sobre esse cenário, afirma Andrade (2020, p. 49): “Devido a esta escassez de candidatos, o processo de recrutamento e seleção torna-se completamente diferente, dando assim possibilidade de uma maior seletividade por parte dos profissionais de TI”.

O estudo de Robert Walters (2019, apud CEBOLINHO, 2021) traz a importância, no âmbito do recrutamento e da seleção, de que se apliquem testes de conhecimentos e técnicas de grupo como uma metodologia de melhor recrutamento

nos processos de seleção, a fim de evitar que candidatos com “low fit” com a empresa ocupem as vagas e logo ocorra a rotatividade desses profissionais.

Diante desse cenário, Carlos Alberto Griner, vice-presidente de Pessoas, ESG (Questões Ambientais, Sociais e de Governança - *Environmental, Social and Governance* em inglês) e Comunicação da Embraer (FONTES, 2021), afirma que a solução é investir na formação de talentos no âmbito das próprias empresas, ou seja, ao invés de buscar por talentos disponíveis no mercado, uma das maneiras de mitigar o déficit por profissionais seria investir em capacitação de funcionários que já estão envolvidos na cultura da empresa (FONTES, 2021).

Desse modo, as organizações devem se manter atualizadas com as inovações, o desenvolvimento pessoal, as mudanças propostas e a satisfação dos colaboradores (ANDRADE, 2020). Isso porque, segundo Andrade (2020), valoriza-se as competências e o papel crucial que nos processos de recrutamento e seleção, na competitividade no mercado de trabalho, na redução da rotatividade de funcionários, na gestão e no desenvolvimento de carreiras. Dessa forma, é importante desenvolver competências para que as organizações possam gerar valor não apenas para si mesmas, mas também para os indivíduos em nível organizacional, individual e social (ANDRADE, 2020).

Além de buscar desenvolver competências ao longo da carreira do funcionário colaborador, foi possível depreender do trabalho de Andrade (2020) o quanto é importante reconhecer as competências necessárias ao candidato logo de início, através do processo seletivo.

Destaca-se que, atualmente, na área de tecnologia, o processo de recrutamento e seleção ocorre primordialmente através do LinkedIn, ‘rede social’ profissional. Um dado relevante é que “as redes sociais mais utilizadas por parte dos responsáveis de recrutamento e seleção para analisar os candidatos são o LinkedIn com 77%, o Facebook com 63%, e o Instagram com 25%” (JOBVITE, 2018 apud ANDRADE, 2020, p. 10). No caso do recrutamento por LinkedIn, o candidato normalmente é abordado por um *recruiter* – sendo que profissionais de TI estão sujeitos a receber várias ofertas de emprego de variadas empresas diariamente através dessa rede (ANDRADE, 2020). Outra maneira através da qual ocorre a seleção do candidato é através do seu cadastro em alguma plataforma de contratação, como Geek Hunter, Revelo, Gupy, entre outras.

Normalmente o processo de recrutamento tem entre 3 a 4 fases, que são:

- a) Conversa com o Time de RH,
- b) Teste, *white board* ou sessão de programação - etapa cuja importância foi previamente comentada, segundo Walters (2019 apud CEBOLINHO, 2021);
- c) Conversa com o Time Técnico e avaliação do teste; e
- d) Normalmente, para cargos sêniores, uma conversa com CTO, ou alguma pessoa relevante na empresa.

Uma vantagem do processo seletivo como ocorre atualmente é o múltiplo aceite, do mesmo teste técnico, para mais de uma empresa – ou seja, uma empresa aceitar um teste que foi inicialmente realizado para outras empresas (SANTOS et al., 2016). Por exemplo, se um candidato deve implementar um site de lista de tarefas como parte do processo seletivo para uma vaga, seria possível utilizar o mesmo teste para outra empresa, assim encurtando o processo de contratação (PRAZERES; FADEL, 2012; PÓ, 2011).

No entanto, esse processo também apresenta desvantagens: muitos *recruiters*, ou seja, os profissionais de RH que normalmente ficam responsáveis pela conversa inicial não têm noção sobre a área de TI e, sob pressão devido à realidade dura do mercado de trabalho, contatam candidatos que nem sempre são adequados (PRAZERES; FADEL, 2012). Ainda, algumas vagas solicitam muitas habilidades que muitas vezes são surreais e que raríssimos candidatos conseguirão atender aos requisitos, e outros processos exigem muito esforço, chegando a ter cerca de 6 a 8 etapas, às vezes até mais (PÓ, 2011).

2.4 COMUNIDADE NA ÁREA DE TI

O conceito de comunidade na área de TI desempenha um papel importante, por vezes fundamental, que será discutido nesta seção do trabalho. Isso porque esse aspecto é um dos pilares que embasa a existência da plataforma, uma vez que oferecerá essa oportunidade de promoção de eventos, cursos e *meetups*.

Relevante deixar claro qual seria o conceito de comunidade adotado pelo presente trabalho. Alinhamo-nos com o que é definido no material de *Free and Open-source Software*, Paper 3, da Universidade de Mumbai: “Comunidades se formam quando pessoas diferentes se unem em torno de um objetivo. Valores compartilhados

orientam a tomada de decisões e os objetivos da comunidade substituem interesses e agendas individuais” (UNIVERSITY OF MUMBAI, 2022, p. 14, tradução do autor).

O aspecto social e colaborativo da aprendizagem, no âmbito da tecnologia, é primordial, uma vez que, ao estar incluído em um grupo, há o senso de pertencimento a uma comunidade epistêmica – como organizações, indústrias, um grupo de trabalho, ou até mesmo pertencer a uma mesma profissão ou a uma nação-estado. Tal senso de pertencer é importante para o aprendizado e o desenvolvimento pessoal pois possibilita as interações entre sujeitos e, através dessa interação há a potencialidade da criação de novos conteúdos, conceitos e paradigmas (WANG; RAMILLER, 2009).

Segundo Alexander (1999), no mesmo sentido, promover um modelo colaborativo e em “time” possibilita o aprendizado dentro do grupo e individualmente, em especial através dos métodos tecnológicos. De acordo com a autora, essa metodologia através de comunidade proporciona alguns benefícios, como os mencionados a seguir:

- Proporcionar experiência com o processo de construção do conhecimento [responsabilidade do sujeito pela aprendizagem].
- Incorporar a aprendizagem em contextos realistas e relevantes [tarefas de aprendizagem autênticas].
- Incentivar a propriedade e a voz no processo de aprendizagem [estudante centrado no professor como consultor].
- Incorporar o aprendizado na experiência social [encorajar a colaboração].
- Encorajar o uso de múltiplos modos de representação [meios diferentes].
- Encorajar a auto consciencialização do processo de construção do conhecimento (ALEXANDRA, 1999, p. 3, tradução do autor).

Mais especificamente na área de TI, de acordo com Oram (2017), os desenvolvedores e profissionais da área de TI comumente criam e promovem espaços de colaboração, treinamento e formação, os chamados *meetups* – tanto de forma independente quanto de forma com apoio de instituições e governos.

Ainda, o *open source* é entendido, neste trabalho, como também promovendo esse senso de comunidade. Segundo Oram (2017), o *open source* é uma ferramenta central para que profissionais se conectem com outros. Essa conexão ocorre de forma mais democrática, humana e espontânea, promovendo trocas mais autênticas. Esse aspecto é especialmente relevante na realidade brasileira, em que a liberdade emocional é um valor primordial e a conexão fora dos ambientes formais, como

meetups e conferências, é valorizada. Tais trocas entre profissionais se estendem para ambientes informais, solidificando os vínculos existentes (ORAM, 2017).

2.5 PLATAFORMAS SEMELHANTES

Existem atualmente no mercado outras plataformas semelhantes à que se propõe neste trabalho. O objetivo de algumas das plataformas descritas aqui é, ao invés de meramente contratar pessoas já qualificadas em um curto espaço de tempo, buscam também promover a formação e a capacitação desses profissionais. Outra abordagem de algumas plataformas seria a criação de pontos de entradas indolores, ou seja, a fidelização de um usuário-candidato através da promoção e participação de eventos que, em si mesmos, já trariam o aspecto de socialização e contato com os empregadores.

A seguir, serão descritas plataformas já existentes, tanto no sentido de recrutamento e seleção quanto no sentido de promoção de eventos (presenciais e online), analisando o que existe atualmente no mercado a fim de situar a plataforma que será desenvolvida neste trabalho. Apresentaremos, também, os principais prós e os contras de cada uma das plataformas.

2.5.1 MeetUP

MeetUP¹ é uma plataforma que visa realizar eventos de qualquer tipo, principalmente palestras, com a ideia de comunidade e organização de eventos. Trata-se da maior plataforma disponível atualmente e uma das mais antigas disponíveis – está há 20 anos no mercado, o que atribui a ela grande credibilidade. No entanto, é uma plataforma paga, ou seja, não é uma ferramenta de livre acesso para promover eventos gratuitamente.

2.5.2 Revelo

¹ <https://www.meetup.com/>

A Revelo², por sua vez, é uma plataforma voltada a recrutamento e seleção de empresas e candidatos. A especialidade da Revelo é em talentos da tecnologia, ou seja, é voltada a esse mercado, com ferramentas em ‘seleção de profissionais tech’. Assim como a MeetUP, a Revelo tem como ponto negativo o seu custo – não se trata de uma plataforma barata, os seus custos são bastante elevados.

2.5.3 Gupy

A Gupy³ também é uma plataforma cujo principal objetivo é realizar processos de recrutamento e seleção. A Gupy se destaca por oferecer, dentro da plataforma, um ambiente completamente customizado para a contratação das empresas, oferecendo a possibilidade de envio de vídeo entrevistas, cases, testes, etc. Também tem uma ferramenta de Inteligência Artificial que oferece um *match* entre os melhores candidatos para as vagas. Um ponto negativo da plataforma para o candidato é que não existe uma busca geral por vagas, nesse caso tendo que realizar uma busca por empresa.

2.5.4 LinkedIn

Talvez a rede mais conhecida e difundida entre as apresentadas nesta seção – por ser amplamente utilizadas – o LinkedIn⁴ é uma rede social voltada para área profissional de diversas áreas, que está há 20 anos também no mercado. Trata-se de uma rede que se torna cada vez mais um bom ambiente para fazer *networking*, e está sempre mostrando sua evolução, aumentando as possibilidades para receber cada vez mais ofertas de trabalho. Porém, por se tratar de uma plataforma similar às redes sociais como o Facebook e o Instagram, pode ser um ambiente polarizado.

2.5.5 Visitei

² <https://www.revelo.com.br/>

³ <https://www.gupy.io/>

⁴ <https://www.linkedin.com.br>

De acordo com o nome, a Visitei⁵ é uma plataforma de visitação a empresas que oferece uma usabilidade simples e intuitiva. A Visitei é, atualmente, a única plataforma de agendamento de visitas a empresas no Brasil, no entanto, não está atualmente ativa.

2.5.6 DIO

DIO⁶, por sua vez, é uma plataforma de treinamento e *bootcamp* para programadores iniciantes que querem entrar no mercado de trabalho. A DIO oferece desafios em código e treinamentos, construção de portfólio em colaboração com profissionais experts, e tem por base a noção do conhecimento em comunidade. O principal diferencial da DIO é ser uma plataforma fantástica para quem está começando, mas a plataforma ainda necessita de melhoramentos em sua estrutura, já que apresenta muitos bugs.

2.5.7 BeTrybe

A BeTrybe⁷, assim como a DIO, é uma plataforma de treinamento e cursos para programadores iniciantes que querem entrar no mercado de trabalho. Foca principalmente na formação desses profissionais emergentes, oferecendo a condição que o aluno somente paga pela sua formação após conseguir um emprego. Por conta dessa condicional, é uma plataforma excelente para profissionais iniciantes na profissão. Apesar disso, um ponto negativo da plataforma é o custo-benefício dos cursos, já que o valor deles é elevado.

Neste capítulo de fundamentação teórica, realizou-se uma revisão da literatura com o objetivo de embasar teoricamente o desenvolvimento do software proposto neste trabalho. Foram abordados temas como o mercado de trabalho para profissionais na área de TI, o apagão de profissionais nesse setor, o processo de

⁵ <http://visitei.la/>

⁶ <https://www.dio.me/>

⁷ <https://www.betrybe.com/>

recrutamento e seleção, a importância da comunidade na área de TI, a utilização de ferramentas de eventos e visitas e a análise de softwares semelhantes já existentes.

A discussão desses temas permitiu compreender a complexidade do mercado atual e as demandas necessárias para a criação de um novo software que vá além da simples seleção, mas também promova a formação de uma comunidade formativa capaz de atender efetivamente às necessidades das empresas. A seguir, serão discutidos os materiais e métodos utilizados para o desenvolvimento da plataforma.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

No presente capítulo, serão introduzidos os materiais e métodos por meio dos quais este trabalho foi desenvolvido. Busca-se detalhar as etapas e metodologias envolvidas no desenvolvimento da plataforma Connect me, cuja principal intenção é ser uma plataforma de eventos, recrutamento e seleção e visitas, voltada para a área de TI e visando suprir a lacuna de profissionais qualificados na área diante da crescente demanda e oferta de vagas.

Dessa forma, visamos agregar ao software e às suas funcionalidades os aspectos da natureza da Engenharia de Software indicados por Paula Filho (2003), como atender às necessidades humanas, conhecimentos científicos e empíricos, bem como utilizar processos adequados. Trata-se de uma pesquisa de cunho dedutivo, ou seja, que aborda uma metodologia de investigação que relaciona conceitos e ideias já conhecidas, ou um problema, e, a partir disso, irá produzir um novo elemento. A perspectiva dedutiva, portanto, está na base das ciências da computação (TURNER; EDEN, 2008).

Além disso, o presente trabalho propõe-se a utilizar as metodologias ágeis ao invés da metodologia cascata — também conhecido como processo Waterfall. A partir do “Manifesto Ágil” publicado em 2001, instituíram-se os conceitos chaves da execução e elaboração de softwares. Esse framework ágil tem como princípios priorizar “Indivíduos e interações ao invés de processos e ferramentas; Software executável ao invés de documentação; Colaboração do cliente ao invés de negociação de contratos; Respostas rápidas a mudanças ao invés de seguir planos” (BECK, 1999).

3.1 PROCESSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

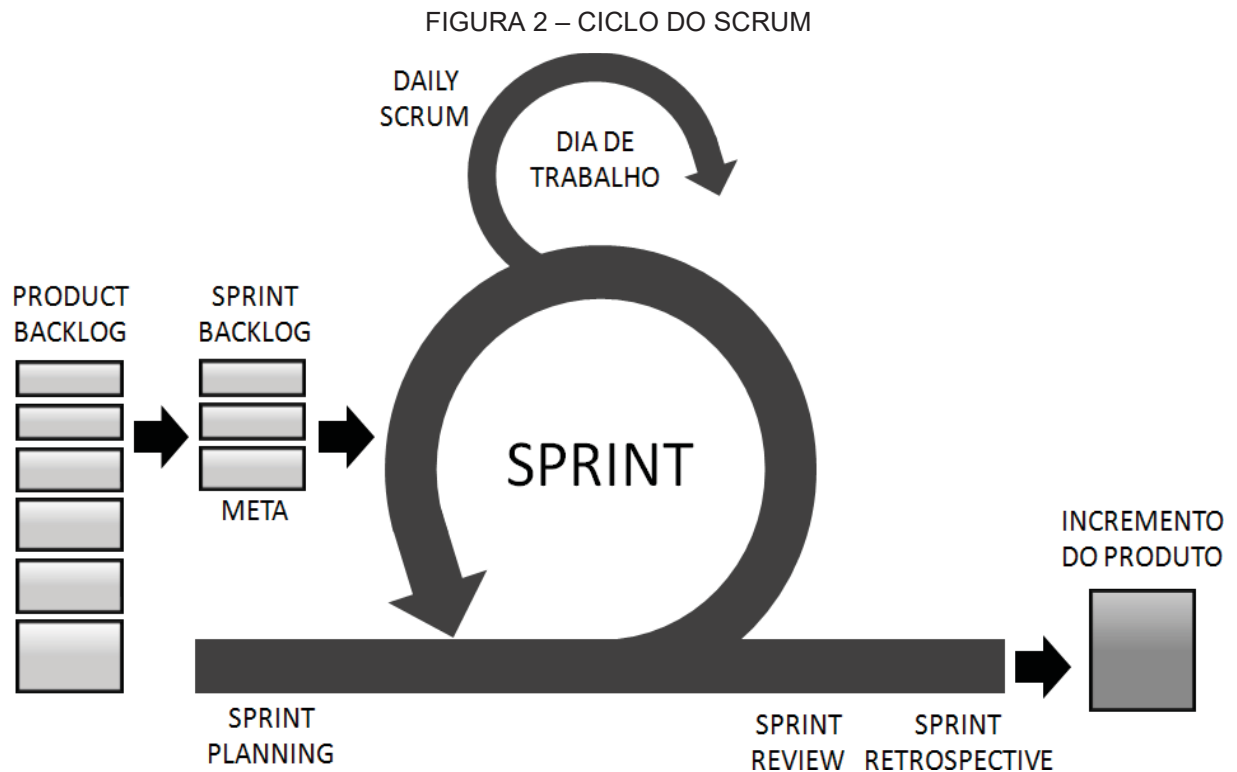
O Scrum é uma metodologia de gerenciamento de projetos concebida em 1986, que prioriza o trabalho em grupos pequenos e multidisciplinares de profissionais para melhores resultados. A metodologia Scrum descreve como os membros da equipe devem colaborar para criar um sistema altamente adaptável em um ambiente sujeito a mudanças constantes.

A essência central do Scrum reside na compreensão de que o desenvolvimento de sistemas abrange uma série de variáveis, tanto ambientais quanto técnicas, as quais apresentam grande probabilidade de se alterarem durante o decorrer do projeto (por exemplo: requisitos, prazos, recursos, tecnologias etc.). Essas características tornam o desenvolvimento de sistemas de software uma tarefa complexa e imprevisível, exigindo um processo flexível e capaz de se ajustar prontamente às mudanças (Sutherland, 2014).

A metodologia *Scrum* define valores e práticas para a gerência do projeto, porém não especifica formas de desenvolvimento de *software*, testes, levantamento de requisitos ou boas práticas de programação. O objetivo é fazer com que o *Scrum* se molde às necessidades do gerenciamento de projeto de *software*, combinando-o com outros métodos como XP e *Kanban*, tornando-se assim mais eficiente (HIGHSMITH, 2014; SCHWABER, 2012).

De acordo com Audy (2015, p. 40), o termo *Scrum* vem do jogo de *rugby*, “é a jogada em que ficam todos juntos, cada um apoiando os demais, frente a frente com o time adversário”. Ou seja, a metodologia Scrum valoriza o time e o desenvolvimento das pessoas nesse time, mais que seus processos, sendo o time formado por: *Scrum Master*, *Product Owner* e a equipe de desenvolvimento, cujos papéis dentro da equipe serão descritos mais adiante.

A FIGURA 2 exemplifica o funcionamento básico do *Scrum*. Primeiramente é passado uma lista de requisitos ou histórias (*Product Backlog*). Então é planejado (*Sprint Planning*) como dividir os requisitos em requisitos menores (*Sprint Backlog*), que representarão as partes do incremento possível para agregar valor ao projeto. Estes serão implementados em períodos pré-estabelecidos que podem variar de uma semana a quatro semanas, sendo monitorados diariamente (*Daily Scrum*). Reuniões de revisão (*Sprint Retrospective*) e reuniões de entregas (*Sprint Review*) são realizadas ao final de cada ciclo.



A seguir serão descritos os papéis existentes dentro de uma equipe de gerência de projetos que utiliza a metodologia *Scrum* (AUDY, 2015):

- **Product Owner (PO)** - representante do cliente dentro do time de *Scrum*. Ele escuta o cliente e seus pedidos e dessa forma descreve histórias e tarefas, formando o *product backlog*. Além disso, mantém o cliente atualizado sobre o desenvolvimento. Caso haja uma tarefa que irá agregar muito valor ao seu cliente, ele pode inserir na *sprint* e, também, pode reestruturar a priorização das tarefas das *sprints*. O papel principal do PO é agregar o máximo de entrega de valor ao cliente.
- **Equipe de desenvolvimento** - formada de 3 a 9 profissionais, sendo a equipe *multifuncional*, ou seja, há pessoas das mais variadas habilidades e perfis, como profissionais de desenvolvimento de software, testes, designer entre outros. A equipe é autogerenciada, o que significa que os próprios membros se gerenciam. O principal objetivo da equipe é entregar as funcionalidades implementadas ao final da *sprint*, assim agregando valor ao produto.

- **Scrum Master** - sua principal função é focar no processo e se assegurar que o time esteja tirando o maior proveito possível dele, resolve todo e qualquer impedimento que o time esteja passando. O *Scrum Master* não é, contudo, chefe do time e não deve agir como tal. Um bom *Scrum Master* é um facilitador e *coach* excelente, que atua como Líder Servidor, isto é, livrando o time dos problemas que o impede de ter uma melhor performance. Ele faz o papel de facilitador nas reuniões e gerencia o *Time-Box*⁸ das cerimônias, assim mantendo os prazos.

Além dos papéis, a metodologia Scrum aplica o conceito de cerimônias, que são eventos dentro da metodologia Scrum (AUDY, 2015). Algumas cerimônias tem alto grau de importância dentro dos processos e iteratividades, as quais são descritas a seguir (AUDY, 2015):

- *Sprint*: considerada parte fundamental para o *Scrum*, é a *Time-Box*⁹ básica do *framework*. A cada *release*¹⁰ pode ter uma ou mais *sprints*, que é o tempo que o time tem para agregar valor para o projeto que pode ser estipulado entre uma e quatro semanas, dessa forma fazendo uma melhoria contínua no produto.
- *Planning meeting*: uma reunião para planejar a próxima *Sprint*. Nessa reunião os itens/requisitos com mais urgência já devem estar separados e detalhados pelo PO, assim tendo o *sprint backlog*. Na reunião, também, serão discutidas tecnologias para melhorar o desenvolvimento das tarefas ou técnicas. Para tanto, o PO fica responsável para trazer e esclarecer o que cada requisito/história de cada item da *product backlog* representa e, caso o requisito/história seja muito extenso, o PO deve desmembrar a funcionalidade em várias funcionalidades menores. Esse processo é chamado de *grooming*.
- *Daily Scrum*: trata-se de uma reunião diária da equipe de desenvolvimento com o *Scrum Master* e PO para responder as seguintes questões: “O que fiz desde o último Daily Scrum?”; “O que pretendo fazer até o próximo?”; “Quais impedimentos me atrapalharam?”. Essa reunião tem uma *Time-Box* bem

⁸ São eventos com tempos pré-estabelecidos, com capacidade definida e não-negociável (AUDY, 2015).

⁹ São eventos com tempos pré-estabelecidos, com capacidade definida e não-negociável (AUDY, 2015).

¹⁰ Entrega de uma versão do software ou produto (FARIA, 2013).

definida, sendo somente 15 minutos diários, para que todos saibam como está o andamento das tarefas e histórias nessa *Sprint*, evitando retrabalho e ajudando uns aos outros.

- *Review-meeting*: é uma *Time-Box* que deve durar cerca de 2,5% da *Sprint*, sendo a reunião que o time deve mostrar as funcionalidades agregadas na *sprint* para o cliente final.
- *Retrospective*: é uma reunião com todos do time sobre o que aconteceu na *Sprint*, o que deu errado e o que pode ser melhorado. Essa reunião seria de 5% da *sprint*, e seria uma reunião de melhoria contínua, para realmente discutir e resolver os problemas do time. A retrospectiva é a maior oportunidade, em cada *Sprint*, de promovermos melhorias no processo, no time e no andamento do projeto que está sendo desenvolvido.

Outro conceito aplicado pela metodologia Scrum são os artefatos. Artefatos são todos os documentos gerados durante o desenvolvimento do projeto (GOMES, 2013). Abaixo, segue a descrição desses artefatos (GOMES, 2013).

- *Product Backlog*: é a lista de demandas, desejos, de funcionalidades pendentes, gerenciada pelo *Product Owner*, sempre atualizada com o *feedback* do usuário do sistema.
- *Sprint Backlog*: é a lista das funcionalidades que serão implementadas na *Sprint*. Essa lista é definida na *Planning Meeting*, junto com time.
- Histórias: representam os requisitos do sistema. Devem ter um título, o porquê é importante, para quem é importante e então uma breve descrição da funcionalidade. Dessa forma, várias histórias formam a lista de *Product backlog*.

3.2 PLANO E SPRINTS

Para este projeto, realizado de forma individual, escolheu-se a Metodologia Ágil *Scrum*, descrita na Seção 3.1 como metodologia de engenharia de software. Dessa forma, definiu-se que cada *sprint* teria a duração de duas semanas, sendo que em

cada sprint seriam alocados oito pontos. Cada ponto, por sua vez, equivaleria aproximadamente a oito horas de trabalho dedicado. Após concluir a modelagem das funcionalidades, foi realizada a priorização com base naquilo que poderia ser entregue e no valor agregado ao sistema. Uma vez que as tarefas foram priorizadas, elas foram pontuadas considerando uma estimativa de complexidade e tempo de execução.

Com as funcionalidades priorizadas, cada uma delas foi dividida em tarefas e pontuada conforme o esforço estimado necessário para sua realização. Em seguida, foi feito o planejamento das sprints, atribuindo um número de tarefas que totalizasse ou se aproximasse ao máximo do total de pontos de função comportados por sprint. Cada sprint comportaria um total de 4 pontos.

QUADRO 1 – PLANEJAMENTO DE SPRINTS

SPRINTS	DATA INÍCIO	DATA FIM	HISTÓRIAS DE USUÁRIO	
Sprint 1	06/02/2023	17/02/2023	UC001	HOME
			UC002	CADASTRAR USUÁRIO
Sprint 2	20/02/2023	03/03/2023	UC003	CONFIRMAR EMAIL
			UC004	LOGIN
			UC005	RECUPERAR SENHA
Sprint 3	06/03/2023	17/03/2023	UC006	CADASTRAR COMUNIDADE
			UC007	LISTAR COMUNIDADES
			UC008	CADASTRAR EVENTO
			UC009	LISTAR EVENTOS
Sprint 4	20/03/2023	31/03/2023	UC010	EDITAR COMUNIDADE
			UC011	EDITAR EVENTO
			UC012	PUBLICAR COMUNIDADE
			UC013	PUBLICAR EVENTO
Sprint 5	03/04/2023	14/04/2023	UC014	EXCLUIR COMUNIDADE
			UC015	EXCLUIR EVENTO
			UC016	FILTRAGEM DE COMUNIDADE
			UC017	FILTRAGEM DE EVENTO
Sprint 6	17/04/2023	28/04/2023	UC018	APRESENTAR COMUNIDADE
			UC019	APRESENTAR EVENTO
			UC020	SEGUIR COMUNIDADE
			UC021	INSCREVER EM EVENTO
Sprint 7	01/05/2023	12/05/2023	UC022	AVALIAR COMUNIDADE
			UC023	AVALIAR EVENTO
			UC024	APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE COMUNIDADE
			UC025	LISTAR EVENTOS NA TELA DE GERENCIAR COMUNIDADE

Sprint 8	15/05/2023	26/05/2023	UC026	LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE
			UC027	ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE
			UC028	LISTAR SEGUIDORES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE
			UC029	MANDAR MENSAGEM PARA UM SEGUIDOR DA COMUNIDADE
Sprint 9	29/05/2023	09/06/2023	UC030	APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO
			UC031	LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO
			UC032	ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO
			UC033	LISTAR INSCRITOS NA TELA DE GERENCIAMENTO DO EVENTO
			UC034	MANDAR MENSAGEM PARA UM INSCRITO DO EVENTO
Sprint 10	12/06/2023	23/06/2023	UC035	EDITAR PERFIL
			UC036	VISUALIZAR PERFIL
			UC037	LOGOUT
			UC038	VISUALIZAR TELA SOBRE A PLATAFORMA

FONTE: O autor (2022).

3.2.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Durante o desenvolvimento do projeto buscou-se executar o que foi planejado nas Sprints (QUADRO 1), desenvolvendo as funcionalidades planejadas e escrevendo a monografia ao longo de dez Sprints descritas nas seções a seguir.

3.2.1.1 SPRINT 1

A Sprint 1 teve como objetivo a elaboração das funcionalidades utilizando a forma de histórias de usuário (APÊNDICE B), a configuração do ambiente de desenvolvimento a criação e configuração dos projetos que compõe a plataforma, sendo uma API e um cliente WEB. Seguindo o planejamento da Sprint foram implementados a Home da plataforma e seus conteúdos, assim como a implementação do cadastro de usuário.

3.2.1.2 SPRINT 2

Durante a Sprint 2 foram implementadas as histórias confirmar e-mail, login e recuperação de senha que correspondem ao módulo de autenticação e foi elaborado o diagrama de caso de uso (APÊNDICE A).

3.2.1.3 SPRINT 3

A Sprint 3 teve como foco a implementação das histórias de cadastrar comunidade, cadastrar evento, listar comunidades e listar eventos. Por fim, foi feita a criação dos diagramas de sequência (APÊNDICE C) e diagrama de classes (APÊNDICE D).

3.2.1.4 SPRINT 4

A Sprint 4 teve o foco no desenvolvimento dos módulos de comunidades e evento, sendo implementadas as seguintes histórias, editar comunidade, editar evento, publicar comunidade e publicar evento.

3.2.1.5 SPRINT 5

A Sprint 5 teve o foco no desenvolvimento dos módulos de comunidades e evento, sendo implementadas as seguintes histórias, excluir comunidade, excluir evento, filtragem de comunidade e filtragem de evento.

3.2.1.6 SPRINT 6

Na Sprint 6 foi escrita o primeiro capítulo da monografia, em conjuntos com as seguintes histórias, apresentar comunidade, apresentar evento, seguir comunidade e inscrever em evento.

3.2.1.7 SPRINT 7

Na Sprint 7 foram implementadas as seguintes histórias, avaliar comunidade, avaliar evento, apresentar tela de gerenciamento de comunidade e listar eventos da

tela de gerenciar comunidade. Por fim, foi feito o modelo físico do banco de dados (APÊNDICE E) e inscrita o segundo capítulo da monografia.

3.2.1.8 SPRINT 8

A Sprint 8 teve foco nos módulos de gerenciamento de evento e comunidade. Nela foram implementadas as seguintes histórias: listar avaliações na tela de gerenciamento da comunidade, arquivar avaliação na tela de gerenciamento da comunidade, listar seguidores na tela de gerenciamento da comunidade e mandar mensagem para um seguidor da comunidade. Por fim, foi escrito o terceiro capítulo da monografia.

3.2.1.9 SPRINT 9

Na Sprint 9 o foco foi o de concluir a parte de gerenciamento de evento e comunidade. Sendo assim foram implementas as seguintes histórias: apresentar tela de gerenciamento de evento, listar avaliações na tela de gerenciamento de evento, listar inscritos na tela de gerenciamento de evento e mandar mensagem para um inscrito do evento. Por fim, foi elaborado o quarto capítulo da monografia.

3.2.1.10 SPRINT 10

A Sprint 10 teve como foco principal a conclusão da monografia, sendo elaborado o quinto capítulo e a finalização das histórias que foram editar perfil, visualizar perfil, logout e visualizar tela sobre a plataforma.

3.3 FERRAMENTAS E TECNOLOGIAS

Nesta seção, serão brevemente apresentadas as ferramentas e tecnologias adotadas para a análise e desenvolvimento do software.

3.3.1 CONTROLE DE VERSÃO

O conceito de controle de versão no âmbito da engenharia de *software* auxilia na construção, no desenvolvimento e na manutenção de uma base de código. Com a aplicação desse conceito, é possível verificar a evolução do código desde sua criação, detectar alterações e identificar conflitos tudo de maneira automatizada (AQUILES; FERREIRA, 2021).

3.3.1.1 GIT

Trata-se de uma ferramenta que implementa o conceito de controle de versão, criado por Linus Torvalds, o mesmo criador do Linux, ferramenta mais utilizada no mundo de desenvolvimento de software (AQUILES; FERREIRA, 2021).

3.3.1.2 GITLAB

Plataforma web que possibilita a hospedagem de repositórios Git e que oferece uma gama de ferramentas para gerenciamento de projeto, como um *board* de tarefas, gerenciamento de releases, entre outras (DEVOPS, 2022).

3.3.2 FIGMA

Plataforma de design construída para escala, acessível através da web e desktop. É utilizada para todo o processo de design de prototipação e diagramação de *layout* dos mais variados dispositivos e segmentos (FIGMA, 2022).

3.3.3 BALSAMIQ MOCKUPS

Ferramenta rápida de prototipação de baixa fidelidade, focando na estrutura da página e no fluxo no projeto, fazendo com que o processo de construção de *layout* seja tão próximo e fácil quanto fazer uma prototipação em uma folha de papel (BALSAMIQ, 2020).

3.3.4 ASTAH COMMUNITY

Ferramenta para modelagem e diagramas, focada no mundo do desenvolvimento e especializada na Linguagem de Modelagem Unificada (UML - Unified Modeling Language) (ASTAH, 2022).

3.3.5 VISUAL STUDIO CODE

Editor de texto especializado para programadores suas principais características são: ser gratuito, código aberto, leve, poderoso, multiplataforma para se trabalhar nos principais sistemas operacionais Windows, macOS e Linux e pode ser utilizado no ambiente WEB e é o Editor de texto com mais usuários (VISUAL STUDIO CODE, 2022). Ele vem com suporte integrado para JavaScript, TypeScript e Node.js e possui um rico ecossistema de extensões para outras línguas (como C++, C#, Java, Python, PHP, Go) e *runtimes* (como .NET e Unity) (VISUAL STUDIO CODE, 2022).

3.3.6 LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

A linguagem de programação é um método padronizado, com gramática explicitamente definida, formado por um conjunto de regras sintáticas e semânticas bem formadas, para implementação de um código fonte, que pode ser compilado ou interpretado e transformada em linguagem de máquina (REZENDE, 2006).

3.3.6.1 JAVASCRIPT

Javascript é a implementação do ECMAScript (MDN, 2022) padronizado pela organização de padrões internacionais ECMA nas especificações ECMA-262 e ECMA-402 (ECMA, 2022). Segundo a pesquisa anual do StackOverflow (STACKOVERFLOW, 2021), Javascript é a linguagem mais utilizadas no mercado de trabalha de tecnologia.

Uma linguagem de programação leve, interpretada e baseada em objetos e multiparadigma, mas seu principal uso é para construção de páginas web (MDN, 2022).

De acordo com a pesquisa do StackOverflow (2021), as principais linguagens de programação amplamente utilizadas são o Javascript, HTML/CSS, Python, SQL e Java. Essas linguagens são amplamente adotadas e possuem uma vasta base de

usuários e recursos disponíveis. Por outro lado, há também linguagens menos populares, como APL, Crystal e COBOL, que têm uma adoção mais limitada.

3.3.6.2 SQL

SQL significa Linguagem de consulta padrão (SQL – Standard Query Language), linguagem de interface padrão para trabalhar com bancos de dados relacionais. Que possibilita realizar operações como: consultas, inserção, alteração e deleção em um banco de dados (GONÇALVES, 2021).

3.3.7 NODE

O Node é um ambiente *runtime* de JavaScript assíncrono orientado a eventos, que seu principal papel é executar a linguagem JavaScript no lado do servidor, ele possibilita programar diretamente com diversos protocolos de rede e internet, ou utilizar bibliotecas que acessam diversos recursos do sistema operacional (NODE.JS, 2022).

3.3.8 REACT

Uma biblioteca JavaScript para criar interfaces de usuário, baseada em componentes. Ela utiliza uma forma declarativa para construção deles e tem o intuito de ser de fácil compatibilidade com vários dispositivos e ambientes, segundo o site “Aprenda uma vez, use em qualquer lugar” (REACT, 2022).

O React se destaca, uma vez que não se estabelece apenas como um *framework* completo, mas sim como uma biblioteca, permitindo que a comunidade crie e mantenha seu ecossistema. Esse ecossistema por sua vez é considerado um *framework* e segundo o relatório anual do StackOverflow, o mais utilizado entre os *frameworks* web. Além disso, a mesma pesquisa (STACKOVERFLOW, 2021) revela os cinco frameworks web mais utilizados, que são React.js, jQuery, Express, Angular e VUE.js. Esses frameworks desempenham um papel importante no desenvolvimento web, fornecendo ferramentas e estruturas que facilitam a criação de aplicativos dinâmicos e interativos. A diversidade de linguagens e frameworks reflete a evolução

constante do campo da programação e a necessidade de escolher a tecnologia certa para cada projeto.

3.3.9 NEXT

O Next.js é um framework de React que combina a renderização do lado do servidor com a agilidade do React, permitindo a criação de aplicativos web modernos e escaláveis. Com recursos como renderização híbrida, carregamento rápido de páginas, roteamento flexível e suporte a APIs serverless, o Next.js oferece uma experiência de desenvolvimento eficiente e uma base sólida para a construção de aplicações web de alto desempenho (Next.js, 2023).

3.3.10 NEST

Nest.js é um framework de desenvolvimento de aplicativos Node.js que utiliza a arquitetura de injeção de dependência e a programação orientada a objetos para criar aplicativos escaláveis e robustos (Nest.js, 2023). Ele oferece uma estrutura modular e extensível, permitindo aos desenvolvedores construir aplicativos de forma eficiente, com foco em reutilização de código e organização. No geral, o Nest.js proporciona uma abordagem modular e orientada a objetos para o desenvolvimento de aplicativos Node.js, oferecendo uma base sólida para a criação de aplicativos escaláveis e bem estruturados.

3.3.11 POSTGRES

É um banco de dados relacional de código aberto, podendo ser escalável e com grande adoção pela comunidade, segue o padrão SQL (PostgreSQL, 2022). Por sua vez, apresenta características importantes como arquitetura comprovada, confiabilidade, integridade de dados, conjunto de recursos robusto, extensibilidade e a dedicação da comunidade de código aberto.

Neste capítulo, foram apresentadas as tecnologias que apoiaram a concepção do projeto, assim como a metodologia de desenvolvimento de software utilizada para o desenvolvimento da plataforma. Além disso, também foi abordado o cronograma das sprints que foi seguido durante o processo. Na próxima seção do texto, apresenta-

se os resultados e o desenvolvimento da plataforma, através de imagens das telas da criação da plataforma.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, a arquitetura e o funcionamento do software resultante deste trabalho são apresentados, destacando as principais características e componentes da plataforma.

4.1 ARQUITETURA DO SISTEMA

A arquitetura do sistema desenvolvido segue uma abordagem de arquitetura em camadas, em que diferentes componentes são distribuídos em camadas distintas, permitindo a separação de responsabilidades e facilitando a manutenção e escalabilidade do sistema (SOMMERVILLE, 2011).

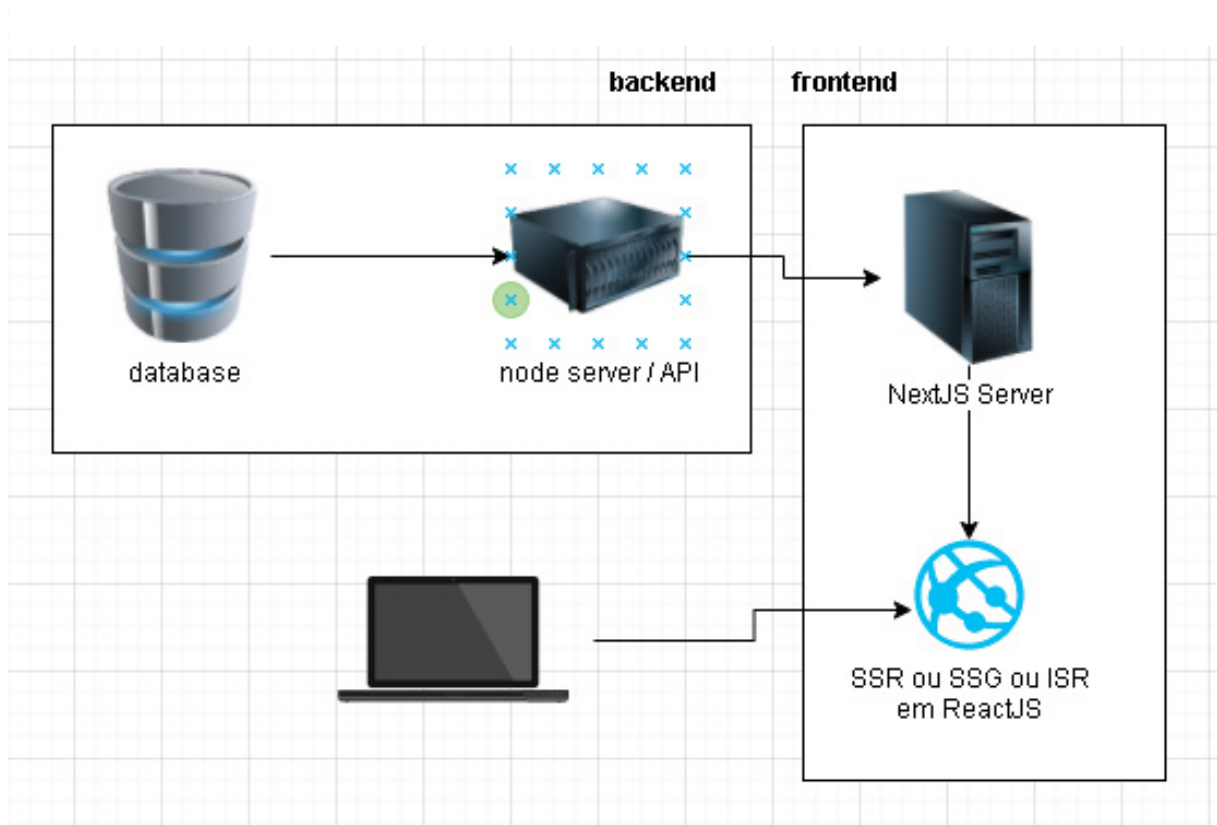
O backend do sistema é construído utilizando Node.js e Nest.js, implementando uma API REST. De acordo com Fielding (2008), a arquitetura REST (*Representational State Transfer*) é um estilo arquitetural para sistemas distribuídos, baseado em padrões da web, como HTTP, URIs e formatos de representação. A utilização de uma API REST no backend possibilita a comunicação entre o frontend e o banco de dados, permitindo operações de criação, leitura, atualização e exclusão de dados (CRUD).

O frontend da aplicação é desenvolvido com React e utiliza o Next.js para realizar a renderização do lado do servidor (SSR). Segundo Isomäki e Främling (2020), o SSR consiste em renderizar o conteúdo do frontend no servidor antes de enviá-lo para o navegador do usuário, proporcionando vantagens como melhor desempenho e otimização para mecanismos de busca. O Next.js é uma biblioteca que simplifica a implementação do SSR com React, permitindo que páginas sejam pré-renderizadas no servidor e entregues de forma mais rápida para o usuário.

A persistência de dados no sistema é realizada utilizando o Postgres, um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional. De acordo com Date (2003), bancos de dados relacionais oferecem suporte para a modelagem e manipulação de dados estruturados, possibilitando o armazenamento e recuperação eficiente de informações. A utilização do Postgres no sistema permite a criação de tabelas, relacionamentos entre entidades e consultas complexas para a obtenção de dados.

FONTE: O autor (2023).

FIGURA 3 - ARQUITETURA DO SISTEMA



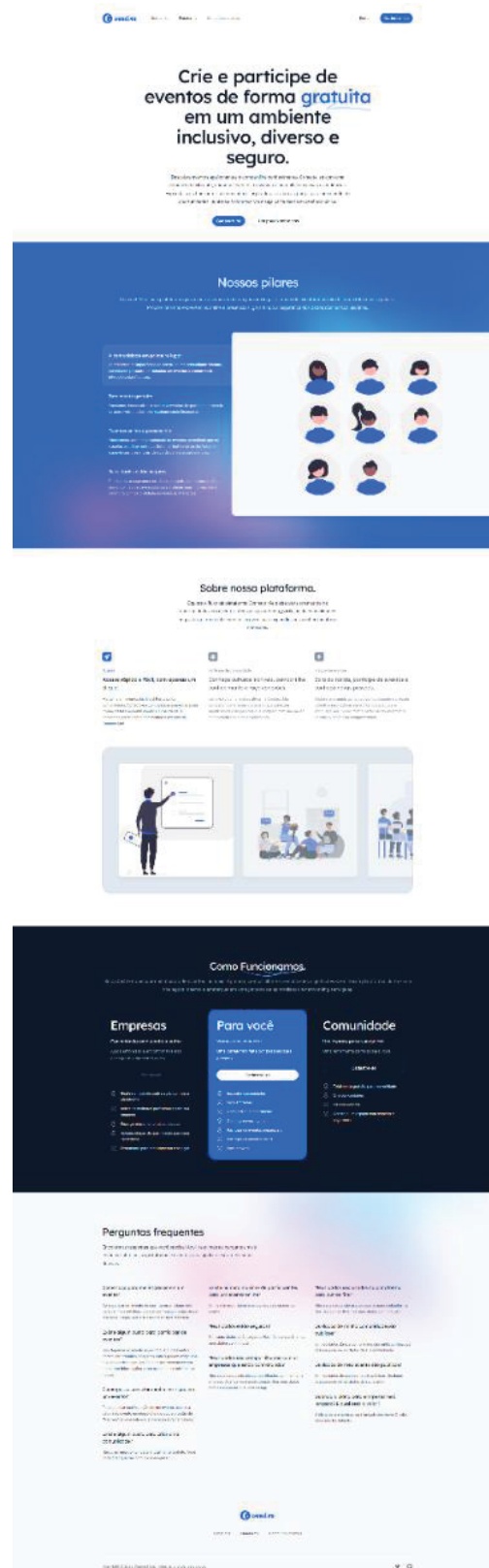
FONTE: O autor (2023).

4.2 FUNCIONALIDADES DO SISTEMA

A primeira figura desta seção do trabalho (FIGURA 4) apresenta a captura de tela da home da plataforma, que oferece uma visão geral do produto. Essa figura retrata a disposição dos elementos principais da página, como as funcionalidades oferecidas, os pilares, como funciona e perguntas frequentes. Vale ressaltar que o plano "Para Empresas" é uma adição futura ao produto, planejada para fornecer recursos específicos voltados para as necessidades corporativas.

A captura de tela da home destaca as funcionalidades principais da plataforma, fornecendo uma visão geral das ferramentas e recursos disponíveis para os usuários. Essa representação visual permite que os usuários compreendam rapidamente o escopo e a utilidade do produto, facilitando a tomada de decisão quanto ao seu uso.

FIGURA 4 – HOME NÃO LOGADA



FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 5 apresenta a página de login da plataforma, que oferece aos usuários as opções de fazer login em uma conta existente, e a FIGURA 6 ilustra a tela de cadastro na plataforma, que oferece a opção de criar um perfil. Essas telas são

dois pontos de entrada cruciais para os usuários acessarem a plataforma. O design da página de login foi desenvolvido para proporcionar uma experiência fácil e rápida, com opções claras e visíveis para os usuários escolherem a ação desejada.

FIGURA 5 – TELA DE LOGIN



The login form is located on the left side of a blue gradient background. It features the 'connect me' logo at the top. Below the logo, the text 'Acesse agora' is followed by a link 'Ainda não tem conta? Cadastre-se e encontre sua galeria.' The form includes input fields for 'E-mail' and 'Senha'. A link 'Esqueceu sua senha?' is positioned below the password field. A blue button labeled 'Entrar -->' is at the bottom of the form.

FONTE: O autor (2023).

FIGURA 6 – CADASTRO NA PLATAFORMA



The registration form is located on the left side of a blue gradient background. It features the 'connect me' logo at the top. Below the logo, the text 'Se Cadastre-se agora é gratuito!' is followed by a link 'Já é cadastrado? Acesse sua conta.' The form includes input fields for 'Nome' and 'Nome de usuário', followed by 'E-mail' and 'Senha'. A blue button labeled 'Cadastrar -->' is at the bottom of the form.

FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 7 apresenta o processo de cadastro de perfil na plataforma, sendo uma complementação à FIGURA 6. Após o preenchimento das informações básicas, como nome, nome de usuário, e-mail e senha, os usuários têm a oportunidade de

fornecer informações adicionais para enriquecer seus perfis. Nessa etapa, é possível inserir detalhes como a empresa em que trabalha, cursos, certificados e highlights do currículo do candidato, oferecendo uma visão mais abrangente do contexto profissional do usuário.

Além disso, a figura destaca a possibilidade de, nessa etapa do cadastro, o usuário fazer o *upload* de uma foto de perfil, o que personaliza ainda mais o perfil. Essa funcionalidade de complementação do perfil é importante para construir uma identidade digital completa e facilitar a interação entre os usuários na plataforma.

FIGURA 7 – TELA DE CADASTRO DE PERFIL

Perfil
Cadastro de informações referentes ao seu perfil.

Informações pessoais
Quanto mais você preencher, mais informações teremos sobre você.

Nome
André

E-mail
andrei.godwin@gmail.com

Como você quer ser chamado?
Completos

Título
Software Engineer

Seu perfil será usado para gerar um resumo de suas informações e será exibido para quem você seguir. Você pode editar suas informações a qualquer momento. Seu perfil será usado para gerar um resumo de suas informações e será exibido para quem você seguir. Você pode editar suas informações a qualquer momento.

Informações profissionais
Quanto mais você preencher, mais informações teremos sobre você.

Empresa onde trabalha
Amazon/Top

Cargo atual
Senior Software Engineer

Redes sociais
Como você quer ser chamado? Como você quer ser chamado?

LinkedIn
https://www.linkedin.com/in/andrei-godwin/

GitHub
https://github.com/andrei-godwin

Twitter
https://twitter.com/andrei-godwin

Instagram
https://www.instagram.com/andrei-godwin

Facebook
https://www.facebook.com/andrei-godwin

Informações acadêmicas
Como você quer ser chamado? Como você quer ser chamado?

Instituição
Universidade

Cursos, licenças e certificados
Quais foram os cursos, licenças e certificados que você fez? Como você quer ser chamado?

+ Adicionar

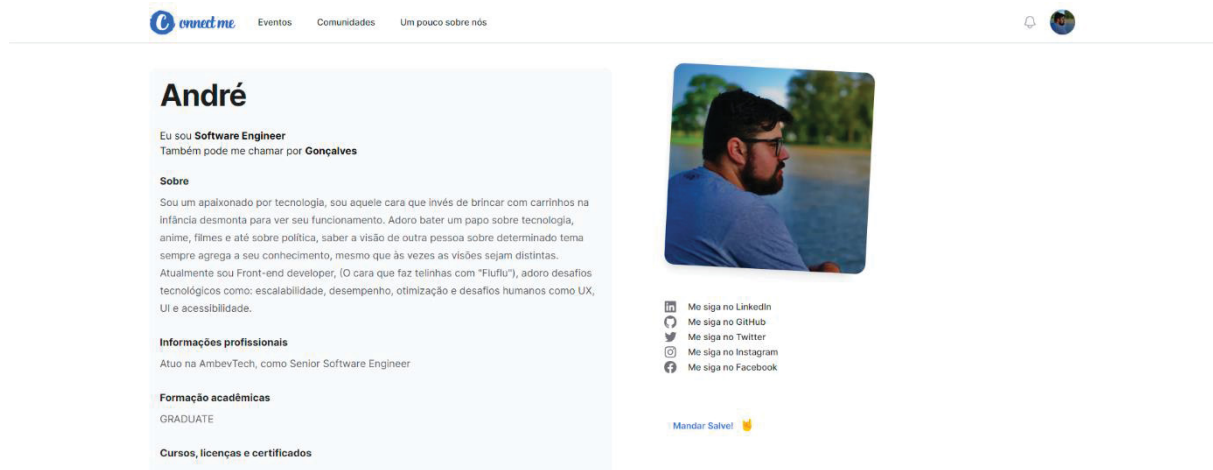
Cancelar Atualizar

FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 8 é um exemplo de como seria a visualização do perfil do usuário na plataforma, após a conclusão do cadastro. Nessa figura, é possível observar a

disposição das informações fornecidas pelo usuário, como o nome, a foto e os detalhes adicionais, como a empresa em que trabalha. A visualização do perfil tem como objetivo fornecer aos usuários uma representação completa e personalizada de sua identidade na plataforma.

FIGURA 8 – EXEMPLO DE PERFIL NA PLATAFORMA

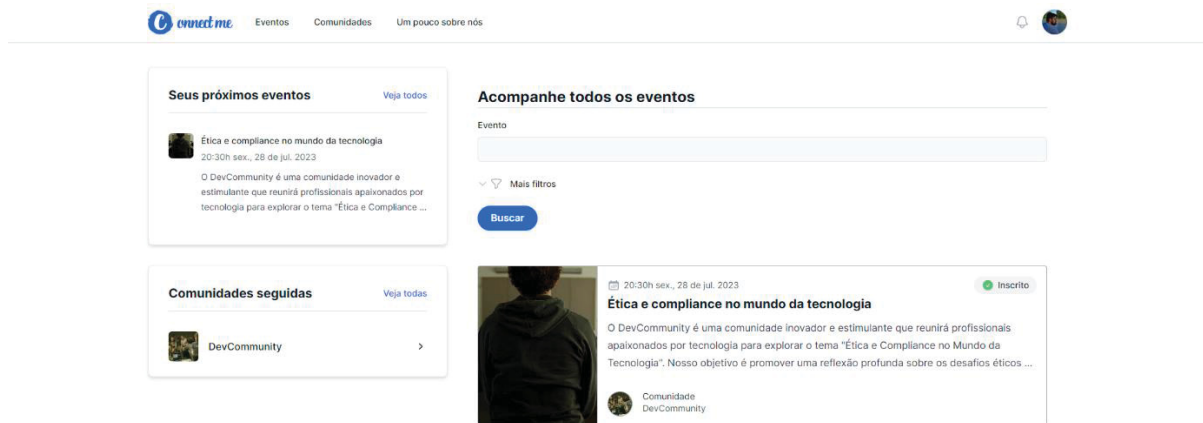


FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 9 representa a tela principal do sistema, sendo uma das principais telas abordadas neste capítulo. Essa figura destaca a seção onde os eventos disponíveis na plataforma são cadastrados. Na parte esquerda da tela, os usuários têm a possibilidade de visualizar os próximos eventos de seu interesse, bem como obter informações sobre as comunidades que seguem. Essa seção à esquerda permite que os usuários busquem por eventos específicos nos quais desejam participar, além de fornecer informações relevantes sobre cada evento, como data, horário e local.

Essa representação visual da tela principal é de extrema importância, pois fornece uma visão geral dos eventos disponíveis na plataforma. Os usuários podem explorar e selecionar os eventos que mais lhes interessam, além de obter informações essenciais para planejar sua participação. A organização dos eventos por data, horário e local permite uma navegação eficiente e facilita a busca por eventos específicos.

FIGURA 9 – HOME DA TELA DE EVENTOS

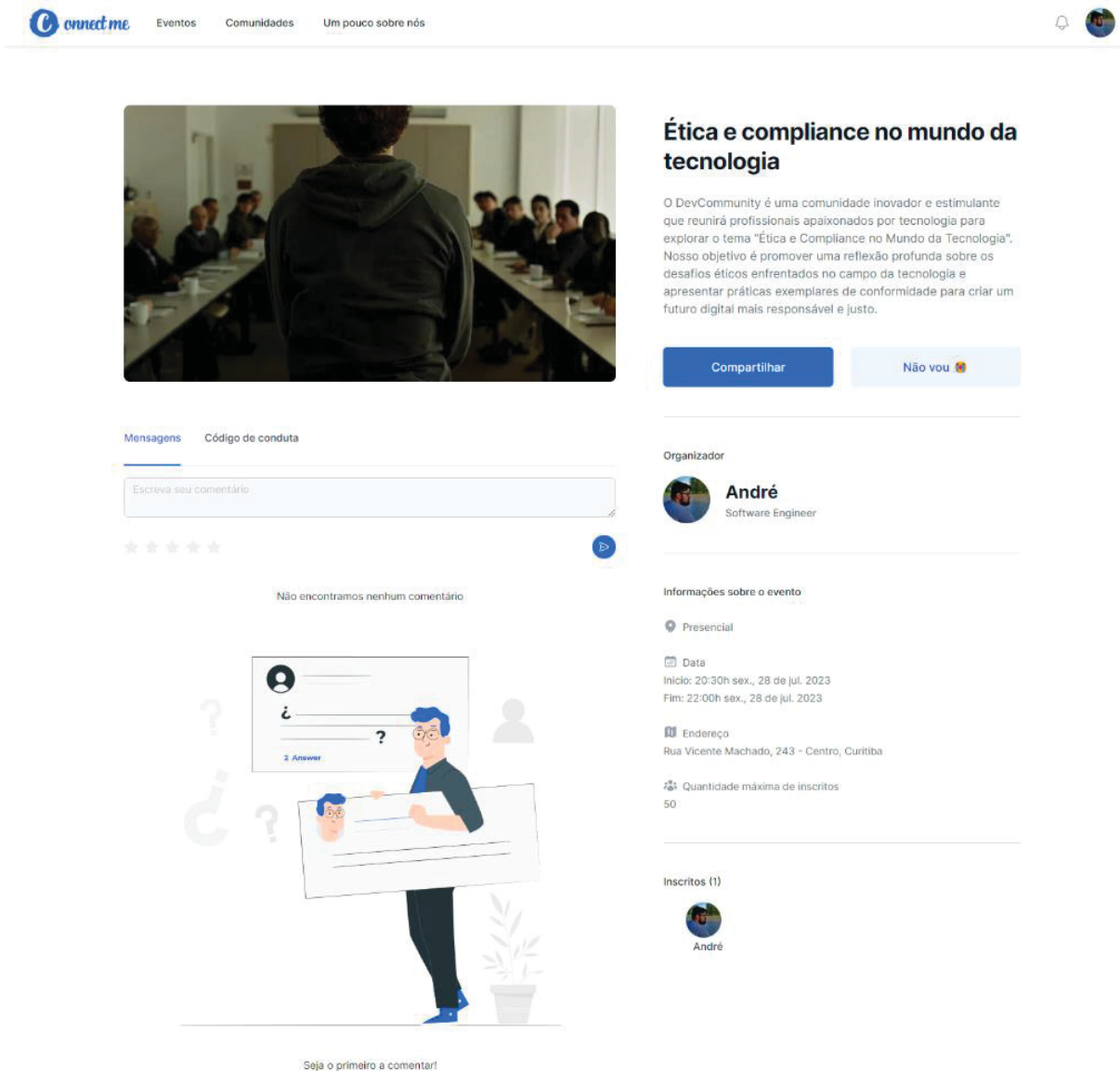


FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 10 apresenta um exemplo de como seria a visualização de um evento na plataforma, oferecendo uma visão detalhada das informações e funcionalidades disponíveis para os usuários. Nessa figura, é possível observar como o usuário teria acesso a dados relevantes sobre o evento, como a possibilidade de se inscrever, verificar quem mais estará participando e obter informações adicionais sobre a data, local e horário do evento.

Além disso, há a funcionalidade na plataforma de realizar comentários no evento, permitindo que os participantes interajam entre si e com o organizador. Essa interação por meio de comentários é relevante para estimular a troca de ideias e experiências, além de promover uma maior conexão entre os participantes e o anfitrião do evento. Adicionalmente, a figura demonstra a disponibilidade das redes sociais do host do evento, fornecendo uma forma adicional de contato e conexão com o responsável pela organização do evento.

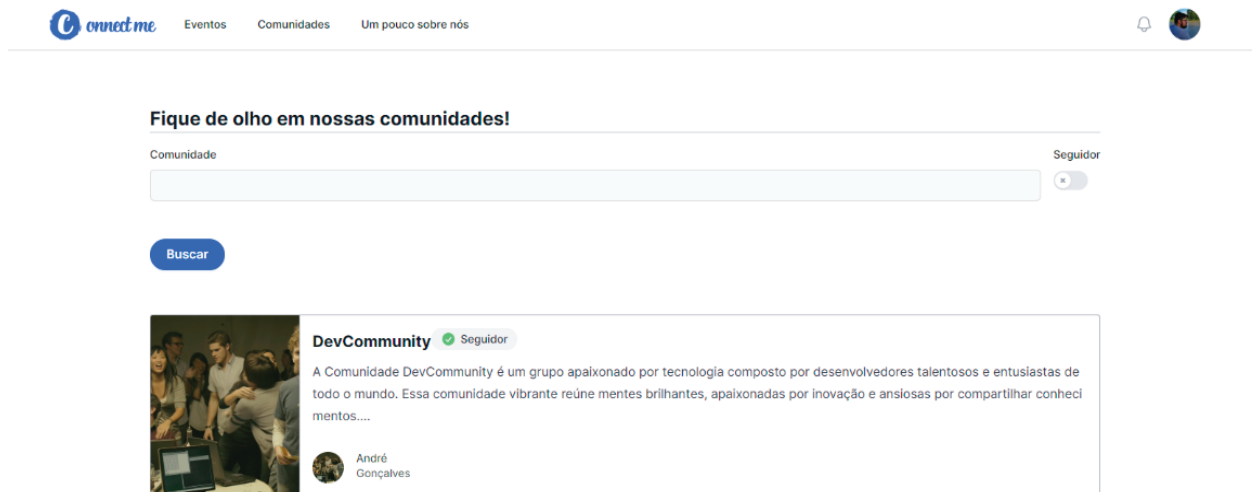
FIGURA 10 – DETALHES DO EVENTO



FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 11 apresenta a captura de tela da pesquisa e listagem de comunidades na plataforma, fornecendo aos usuários a capacidade de buscar por novas comunidades de seu interesse, bem como visualizar e gerenciar aquelas das quais já fazem parte. Por meio dessa funcionalidade, os usuários podem realizar pesquisas específicas para encontrar comunidades relacionadas aos seus interesses. Além disso, a figura destaca a opção de gerenciar as comunidades, permitindo que os usuários escolham seguir novas comunidades ou deixem de seguir aquelas das quais já não têm mais interesse. Essa funcionalidade oferece aos usuários um controle flexível sobre seu envolvimento com as comunidades, possibilitando uma experiência personalizada e adaptada aos seus interesses profissionais.

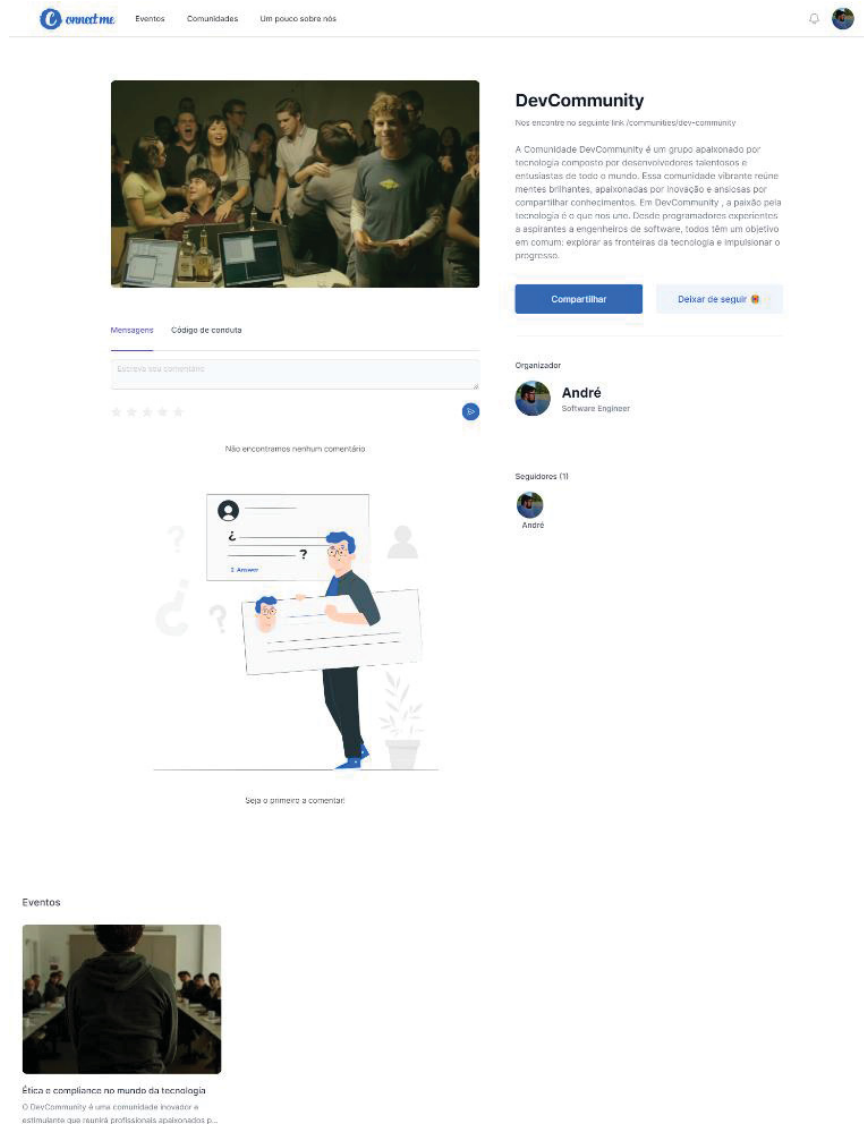
FIGURA 11 – GESTÃO DE COMUNIDADES



FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 12 apresenta o detalhamento de uma comunidade na plataforma, oferecendo aos usuários informações mais abrangentes sobre cada comunidade em particular. Nessa figura, é possível visualizar a foto que representa a comunidade no sistema. Além disso, a figura mostra a descrição simples da comunidade, fornecendo um resumo conciso dos principais temas ou propósitos abordados por ela. A visualização também destaca os usuários que estão inscritos nessa comunidade específica, permitindo aos usuários ver quem mais está participando e facilitando a conexão entre os membros.

FIGURA 12 – DETALHE DE VISUALIZAÇÃO DA COMUNIDADE



FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 13 consiste no cadastro de comunidades na plataforma, no qual os administradores podem inserir informações básicas sobre a comunidade. Essa tela de cadastro permite que os administradores forneçam detalhes essenciais, como o nome da comunidade, uma descrição sucinta e outras informações relevantes. A partir dessa etapa, os administradores têm acesso à tela de gerenciamento da comunidade, na qual podem realizar diversas ações, como adicionar conteúdo, interagir com os membros e gerenciar as atividades da comunidade.

FIGURA 13 – CRIAÇÃO E CADASTRO DE COMUNIDADE

Criar comunidade

* Nome

* Slug ⓘ

* Descrição

Capa da comunidade
Essa imagem será apresentada na busca de comunidades e na página da comunidade

Clique ou arraste o arquivo para esta área para fazer o upload
Após realizar o upload, você poderá cortar a imagem.

0 / 1000

Cancelar Criar

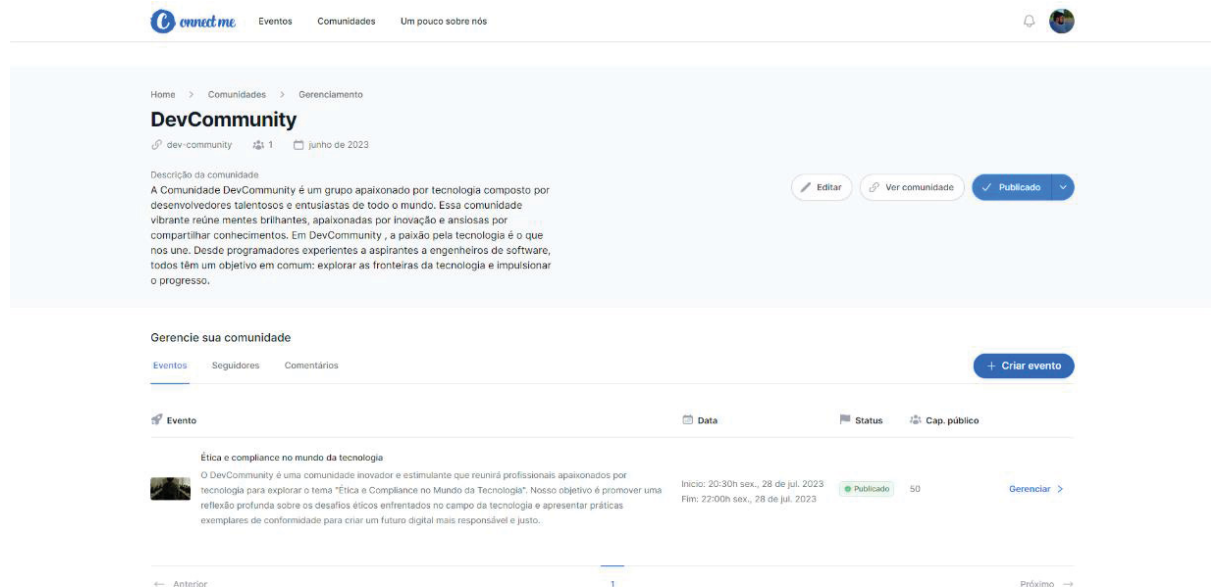
FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 14 e FIGURA 16 representam as telas de gerenciamento na plataforma, demonstrando como os usuários administradores de comunidades e de eventos podem criar e efetuar o gerenciamento de suas respectivas áreas. Essas figuras ilustram as funcionalidades da plataforma de criar comunidades e eventos. Além disso, as figuras mostram a possibilidade de verificar os usuários inscritos nos eventos, bem como aqueles que demonstraram interesse nas comunidades. Essas funcionalidades fornecem aos administradores informações sobre o envolvimento dos usuários e a popularidade de seus eventos e comunidades. Por fim, as figuras também destacam a capacidade de ler e gerenciar os comentários feitos pelos usuários da plataforma e realizar contato com algum usuário da comunidade ou evento, possibilitando uma interação mais eficiente e aprimorando a qualidade das experiências compartilhadas.

A FIGURA 14 apresenta a tela de gerenciamento da comunidade, na qual os administradores têm controle sobre as atividades e interações que ocorrem no ambiente da comunidade. Nessa tela, os administradores têm a possibilidade de criar eventos, também podendo publicar conteúdos relevantes para a comunidade. Essa funcionalidade permite que os administradores organizem sua comunidade,

moderando os comentários e participantes, podendo remover da comunidade usuários com comportamentos inapropriados e gerenciar as interações.

FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE



FONTE: O autor (2023).

A FIGURA 14 também destaca a visualização dos membros inscritos na comunidade, permitindo aos administradores ter uma visão geral dos participantes, e o monitoramento dos comentários feitos na comunidade, facilitando a interação e o feedback entre os membros.

Através do gerenciamento da comunidade, como demonstrado na FIGURA 14, os administradores têm acesso à criação de eventos, como evidenciado na FIGURA 15. Nessa tela, é possível cadastrar um novo evento, fornecendo informações relevantes, como data de início, data de término, imagem ilustrativa e uma descrição detalhada sobre o evento. Ainda, através dessa funcionalidade, os usuários podem divulgar eventos específicos dentro da comunidade, oferecendo aos membros oportunidades de participação e interação em atividades relevantes.

FIGURA 15 - CADASTRO DE EVENTO

Criar Evento

* Nome

* Slug

* Descrição

Fale um pouco sobre os assuntos abordados e os objetivos da sua comunidade

* Endereço

* Data do evento

Data inicial → Data final

* Limite de participantes

0

Capa do evento
Essa imagem será apresentada na busca de eventos e na página do evento

Clique ou arraste o arquivo para esta área para fazer o upload
Após realizar o upload, você poderá cortar a imagem.

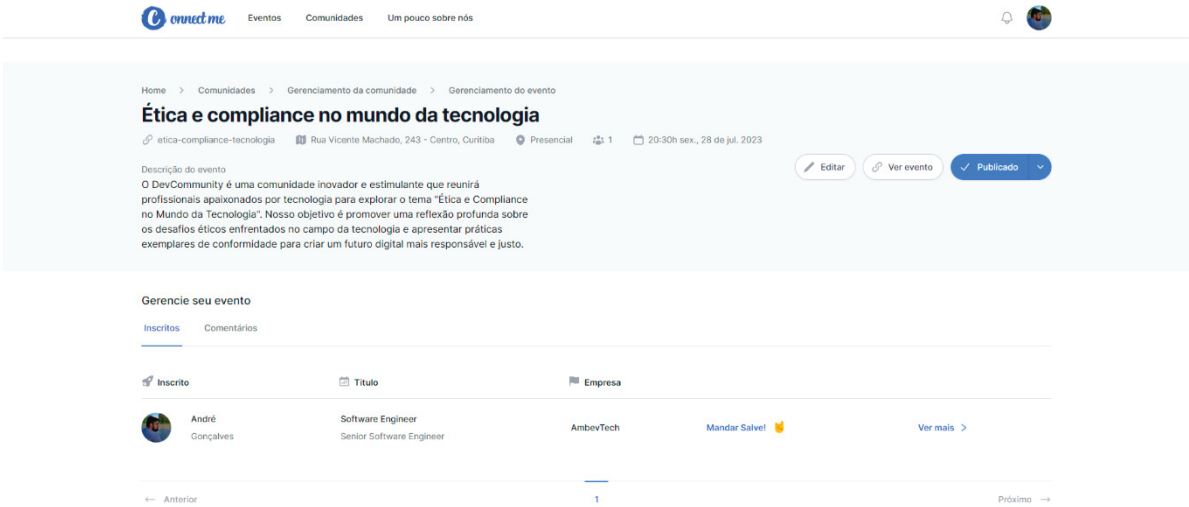
Cancelar Criar

FONTE: O autor (2023).

A tela de gerenciamento de eventos, representada na FIGURA 16, similar à gerência de comunidade, oferece aos usuários a possibilidade de administrar um evento específico que foi previamente criado. Nessa tela, os usuários têm acesso a diversas funcionalidades, como a publicação do evento para que fique visível para os demais membros da plataforma. Adicionalmente, é possível editar um evento já criado, permitindo ajustes e atualizações conforme necessário.

A tela de gerenciamento também permite monitorar os usuários inscritos no evento, facilitando o controle e a comunicação com os participantes. Além disso, os administradores podem visualizar e moderar os comentários feitos pelos usuários, garantindo um ambiente de interação saudável e adequado. Caso seja necessário, é possível realizar a moderação e remover usuários que apresentem comportamentos ou comentários inadequados. A FIGURA 16 ilustra a importância de fornecer aos administradores as ferramentas necessárias para gerenciar de forma eficiente e segura os eventos na plataforma, garantindo uma experiência positiva para todos os envolvidos.

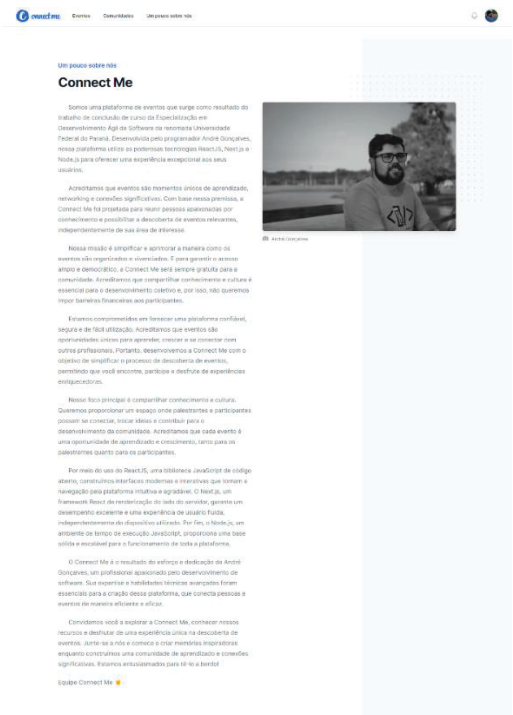
FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO



FONTE: O autor (2023).

A tela Sobre a Plataforma, representada na FIGURA 17, apresenta a história da plataforma.

FIGURA 17 - SOBRE A PLATAFORMA



FONTE: O autor (2023).

Neste capítulo, foram apresentados os resultados obtidos no presente trabalho, com enfoque na plataforma desenvolvida. Através da utilização de metodologias ágeis, foram construídas telas e funcionalidades que ilustram a experiência de uso da plataforma pelos usuários. Essas funcionalidades abrangem tanto a criação e gerenciamento de eventos, quanto a criação e gerenciamento de comunidades. Ao detalhar a utilização da plataforma e suas diversas funcionalidades, espera-se fornecer uma visão abrangente de suas capacidades.

No próximo capítulo, serão abordadas as considerações finais, bem como serão apresentadas recomendações para trabalhos futuros no contexto da plataforma.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo descreve e fundamenta a concepção da plataforma Connect me, uma plataforma para gerenciar comunidade e evento e conectar pessoas na área de TI. O desenvolvimento do software da plataforma foi conduzido de acordo com a metodologia ágil, através da adoção de pequenas entregas contínuas. Foram empregados recursos como controle de versão, metodologia ágil Scrum, bem com um quadro para gerenciar as tarefas, durante o desenvolvimento da plataforma. A metodologia ágil de desenvolvimento de software foi adotada através das *sprints*, permitindo a entrega incremental e flexível do software em cada *sprint*, bem como a adição de novas funcionalidades ao longo do processo.

A implementação dessa abordagem permitiu uma maior flexibilidade e adaptabilidade ao projeto, possibilitando o ajuste do planejamento inicial das etapas para melhor se adequar à proposta e às demandas de entrega. Essa reorganização demonstrou-se um valioso aprendizado para o desenvolvedor, tanto em termos de organização profissional quanto no aprimoramento da utilização das ferramentas necessárias.

Embora algumas etapas tenham sido ajustadas e não puderam ser completamente cumpridas conforme inicialmente concebido, foi possível entregar um produto desde o estágio de planejamento até sua execução, mesmo que nem todas as funcionalidades originalmente idealizadas tenham sido incorporadas. Nesse sentido, o autor se deparou com o maior aprofundamento técnico e os desafios mais significativos durante os estudos mais detalhados do backend e gerenciamento de equipe e tempo. Tal aprofundamento proporcionou um conhecimento aprimorado dos aspectos técnicos envolvidos e contribuiu para o desenvolvimento de competências relevantes para a área. No que diz respeito às tecnologias utilizadas, foram empregadas ferramentas como Git, GitLab, Astah UML, Figma, Visual Studio Code, JavaScript, Node, Next, Nest, React e Postgress.

5.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Durante o desenvolvimento do projeto, se mostraram oportunidades de implementar novas funcionalidades à plataforma que não haviam sido identificadas durante a fase de definição, prototipação e especificação dos casos de uso.

Algumas dessas funcionalidades que poderiam se desenvolver em trabalhos futuros ou em novas etapas para continuar esse mesmo desenvolvimento de produto são:

- Plano para empresas: Sugere-se a elaboração de um plano de adesão específico para as empresas interessadas em utilizar a plataforma. Esse plano poderia incluir diferentes níveis de acesso, benefícios exclusivos e opções de personalização de perfil para as organizações;
- Ferramenta para recrutamento e seleção: Recomenda-se a implementação de uma ferramenta integrada de recrutamento e seleção dentro da plataforma. Isso permitiria que as empresas realizassem todo o processo de busca, triagem e seleção de candidatos dentro do ambiente da plataforma, otimizando o tempo e os recursos envolvidos no processo de contratação;
- Fluxo de contratação: Seria interessante estabelecer um fluxo de contratação com etapas pré-definidas, como entrevistas, conversas com o time técnico, testes práticos e testes dentro da plataforma. Essa abordagem estruturada proporcionaria um processo mais transparente e eficiente tanto para as empresas quanto para os candidatos;
- Busca de usuários dentro da plataforma: É recomendável a implementação de recursos avançados de busca dentro da plataforma, permitindo que as empresas encontrem candidatos com base em critérios específicos, como habilidades técnicas, experiência, localização geográfica, entre outros. Isso facilitaria o processo de encontrar profissionais qualificados de forma ágil e precisa;
- Indicação dos melhores profissionais para as empresas: Uma funcionalidade valiosa seria a capacidade de recomendar automaticamente os melhores profissionais da plataforma para as empresas, com base em algoritmos de correspondência de perfil e compatibilidade de habilidades. Essa indicação auxiliaria as empresas na seleção de candidatos com maior aderência às suas necessidades;
- Emissão de ingressos com verificação por QR code: Para aprimorar a segurança e a praticidade no processo de contratação, sugere-se a implementação da emissão de ingressos com verificação por QR code. Isso permitiria um controle mais eficiente no acesso de participantes a os eventos.;

- Agendamento de visitas: possibilitando pessoas que ainda não conhecem o mercado TI, de terem a oportunidade de vivenciar dia a dia na área.

Essas recomendações visam melhorar a experiência dos usuários no uso da plataforma, oferecendo recursos avançados de recrutamento e seleção, agilizando o processo de contratação e garantindo maior eficiência na identificação de profissionais qualificados. Além disso, a adoção de medidas de segurança, como a emissão de ingressos com verificação por QR code, contribuiria para a proteção dos dados e a realização de eventos mais segura.

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Johanna Olson. Collaborative design, constructivist learning, information technology immersion, & electronic communities: a case study. **Interpersonal Computing and Technology**, v. 7, n. 1-2, p. 1-28, 1999, p. 3.

ALMEIDA, Fernanda; GUIDO, Marcela. Mercado de TI continua contratando, apesar da crise das big techs. **Forbes**, 31 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/carreira/2023/01/mercado-tech-continua-aquecido-apesar-das-demissoes/>. Acesso em: 02 jun. 2023.

ANDERSON, Harllene. Uma perspectiva colaborativa sobre ensino e aprendizado: a criação de comunidades de aprendizado criativo. **Nova Perspectiva Sistêmica**, v. 20, n. 41, p. 35-53, 2011.

ANDRADE, Filipa Oliveira. **As Competências no Setor das TI: Desafios da Era Digital**. 2020. Tese de Doutorado. Instituto Politecnico do Porto (Portugal).

ARAÚJO, Allyson Alex et al. Aproximando Indústria e Academia para Formação e Captação de Talentos em Desenvolvimento de Software no Sertão do Ceará: Um Relato de Experiência Preliminar sobre o Programa mandacarú. dev. In: XIII Congresso Brasileiro de Software: Teoria e Prática. São Bernardo do Campo, 2022. **Anais Estendidos**, São Bernardo do Campo, 2022, p. 24-27.

ASSESPRO-PR - Associação das Empresas Brasileiras de Tecnologia da Informação do Paraná. **Insights Report 2019**, 2019. Disponível em: <https://assespropr.org.br/insights-report-2019-panorama-do-setor-de-tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/>. Acesso em: 13 maio 2022.

AQUILES, Alexandre; FERREIRA, Rodrigo. **Controlando Versões com Git e Github**. São Paulo: Casa do Código, 2021.

AUDY, Jorge. **Scrum 360 - Um guia completo e prático de agilidade**. Rio de Janeiro: Casa do código, 2013.

BALSAMIQ. **Quick and Easy Wireframing Tool**. 2022. Disponível em: <https://balsamiq.com/wireframes/>. Acesso em: 14 maio 2022.

BECK, Kent. **Extreme Programming Explained: Embrace Change**. Addison-Wesley Professional, 1999.

BRASSCOM, Associação das Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e de Tecnologias Digitais. **Relatório de Inteligência e Informação Demanda de Talentos em TIC e Estratégia**. São Paulo, 2021.

CEBOLINHO, Marta Sofia dos Santos. **Recrutamento e seleção de profissionais da área da tecnologia de informação**. 2021. 70f. Dissertação – (Mestrado em Gestão

Estratégica de Recursos Humanos), Escola Superior de Ciências Empresariais, Instituto Politécnico de Setúbal, 2021.

CNN. Procura por profissionais de tecnologia cresce 671% durante a pandemia. **CNN Brasil**, 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/business/procura-por-profissionais-de-tecnologia-cresce-671-durante-a-pandemia/>. Acesso em: 13 maio 2022.

DEVOPS. **The One DevOps Platform**, 2022. Disponível em: <https://about.gitlab.com/>. Acesso em: 13 maio 2022.

ECMA. **About ECMA – international**, 2022. Disponível em: <https://www.ecma-international.org/>. Acesso em: 27 janeiro 2023

Date, C. J. (2003). **An Introduction to Database Systems**. Addison-Wesley

FADEL, Aline Cristine; SILVEIRA, H. da M. **Metodologias ágeis no contexto de desenvolvimento de software: XP, Scrum e Lean**. 2010. 27f. Dissertação – (Mestrado em Gestão de Projetos e Qualidade), Faculdade de Tecnologia, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Limeira, 2010.

FAISSAL, Reinaldo et al. **Atração e seleção de pessoas**. Editora FGV, 2015.

FEDERAÇÃO DA ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS BRASILEIRAS DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (ASSESPRO). **Manifesto da Federação Assespro em seus 45 anos**: pela competitividade tecnológica do país, a geração e preenchimento de empregos de qualidade. Brasília, 2021. Disponível em: <https://assespro.org.br/wp-content/uploads/2021/12/Manifesto-Assespro-45-anos.pdf>. Acesso em: 14 maio 2022.

FIGMA. **Creative tools meet the internet**. 2022. Disponível em: <https://www.figma.com/about/>. Acesso em: 13 maio 2022.

Fielding, R. T. (2008). **Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures**. Tese de doutorado, University of California, Irvine.

FONTES, Stella. **Embraer aposta em formação, com diversidade**. Portal Valor Econômico, 2021. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2021/09/08/embraer-aposta-em-formacao-com-diversidade.ghtml>. Acesso em: 14 maio 2022.

GÓES, Ana Lúcia Barbosa. Por que investir em pesquisa, ciência, tecnologia e inovação (C&T) no Brasil?. **Rev. Pesqui Fisioter.**, v. 11, n. 4, p. 627-630, 2021. Disponível em: <https://journals.bahiana.edu.br/index.php/fisioterapia/article/view/4169/4512>. Acesso em: 03 jun. 2023.

GOMES, André Farias. **Agile - Desenvolvimento de software com entregas frequentes e foco no valor de negócio**. Rio de Janeiro: Casa do código, 2013.

GONÇALVES, Eduardo. **SQL - Uma abordagem para bancos de dados Oracle**. São Paulo: Casa do Código, 2021.

HELDER, Darlan. Apagão profissional: há vagas abertas, mas talentos estão fugindo do Brasil. **Tecnoblog**, 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/darlan-helder/apagao-profissional-ha-vagas-abertas-mas-talentos-estao-fugindo-do-brasil/>. Acesso em: 12 maio 2022.

HIGHSMITH, Jim. **Adaptive Leadership: Accelerating Enterprise Agility**. Addison-Wesley Professional, 2013.

Isomäki, H., & Främling, K. (2020). **Web Application Development with React and Next.js: A Practical Guide to SSR and SSG Techniques with TypeScript**. Apress.

JOHANN, Sílvio Luiz. **Gestão da cultura corporativa**. Saraiva Educação SA, 2017.

LAMPADA, Tony. Buser Tech: Uma Aposta para Sobreviver ao Apagão de Profissionais de Tecnologia. In: XIII Congresso Brasileiro de Software: Teoria e Prática. São Bernardo do Campo, 2022. **Anais Estendidos**, São Bernardo do Campo, 2022. p. 17-19.

LOUREIRO, Lucas Rodrigues. **Os efeitos da automação industrial nos empregos da engenharia de produção na revolução industrial 4.0 no século XXI**. 2022. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Engenharia de Produção) – Universidade Federal Fluminense, Escola de Engenharia, Niterói, 2022.

MDN. **JavaScript language resources**, 2022. Disponível em: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Language_Resources. Acesso em: 13 maio 2022.

MELLO, Simone Portella Teixeira de et al. O fenômeno evasão nos cursos superiores de tecnologia: um estudo de caso em uma universidade pública no sul do Brasil. In: XIII Coloquio de Gestión Universitaria en Américas, n. 13, Florianópolis, 2013. **Anais [...]**, 2013. Florianópolis, UFSC, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/113096>. Acesso em: 05 maio 2022.

MONTEIRO, Solange. Déficit de profissionais de TI pode chegar a meio milhão até 2025. Como mitigá-lo? **Blog da Conjuntura Econômica**. Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://ibre.fgv.br/blog-da-conjuntura-economica/artigos/deficit-de-profissionais-de-ti-pode-chegar-meio-milhao-ate-2025>. Acesso em: 10 maio 2022.

Nest.js. Disponível em: <https://nestjs.com/>. Acesso em: 27 jun. 2023.

Next.js. Disponível em: <https://nextjs.org/>. Acesso em: 27 jun. 2023.

NODE.JS. About Node.js®, 2022. Disponível em: <https://nodejs.org/en/about/>. Acesso em: 13 maio 2022.

ORAM, Andy. **Open Source no Brasil: Crescendo apesar das barreiras**. Tradução de Nicole A. Marcello. Sebastopol: O'Reilly Press, 2017.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões**. Barueri: LTC, 2003.

PÓ, Daniela Fernandes. **Estratégias para Retenção de Profissionais na Área de T.I.** 101f. 2011. Monografia (Curso de Especialização em Administração de Empresas) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

POSTGRESQL. **About**. 2022. Disponível em: <https://www.postgresql.org/about/>. Acesso em: 15 maio 2022.

PRAZERES, Fabiano Siqueira; FADEL, Bárbara. A influência da cultura organizacional no processo de qualificação da mão de obra: estudo de caso em uma empresa de TI. **REA-Revista Eletrônica de Administração**, v. 11, n. 1, 2012.

RAMOS, Eduardo Augusto de Andrade; JOIA, Luiz Antonio. Uma investigação acerca do fenômeno do turn-away entre os profissionais de tecnologia da informação. **RAM. Revista de Administração Mackenzie**, v. 15, n. 4, p. 75-109, 2014.

REACT. Uma biblioteca JavaScript para criar interfaces de usuário, 2022. Disponível em: <https://pt-br.reactjs.org/>. Acesso em: 13 maio 2022.

REZENDE, Denis Alcides. **Engenharia de software e sistemas de informação**. São Paulo: Brasport, 2006.

SANTOS, Amanda Meneguello et al. Proposta de melhoria no processo seletivo de empresa. **Brazilian Journal of Development**, v. 2, n. 2, p. 73-98, 2016.

SCHWABER, Ken; Sutherland, Jeff (2012). **Software in 30 Days: How Agile Managers Beat the Odds, Delight Their Customers, And Leave Competitors In the Dust**, Wiley, 2012.

SOARES, Michel dos Santos. Metodologias ágeis extreme programming e scrum para o desenvolvimento de software. **Revista Eletrônica de Sistemas de Informação**, v. 3, n. 1, 2004.

Sommerville, I. (2011). **Engenharia de Software**. Pearson.

STACKER OVERFLOW. **Stack Overflow Developer Survey**, 2021. Disponível em: <https://insights.stackoverflow.com/survey/2021#overview>. Acesso em: 13 maio 2022.

TURNER, Raymond; EDEN, Amnon H. The Philosophy of Computer Science. **Stanford Encyclopedia of Philosophy**, v. 6, n. 4, p. 459–459, 2008.

UNIVERSITY OF MUMBAI. **Paper 3: Free and Open-source Software**; F.Y.B.Sc., Computer Science. University of Mumbai, 2022.

VIANA, Karine Dutra Rocha. **Dinâmicas empresariais: um olhar antropológico sobre o processo seletivo para trainee “Jovens Talentos Natura**. 2014. 68f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade

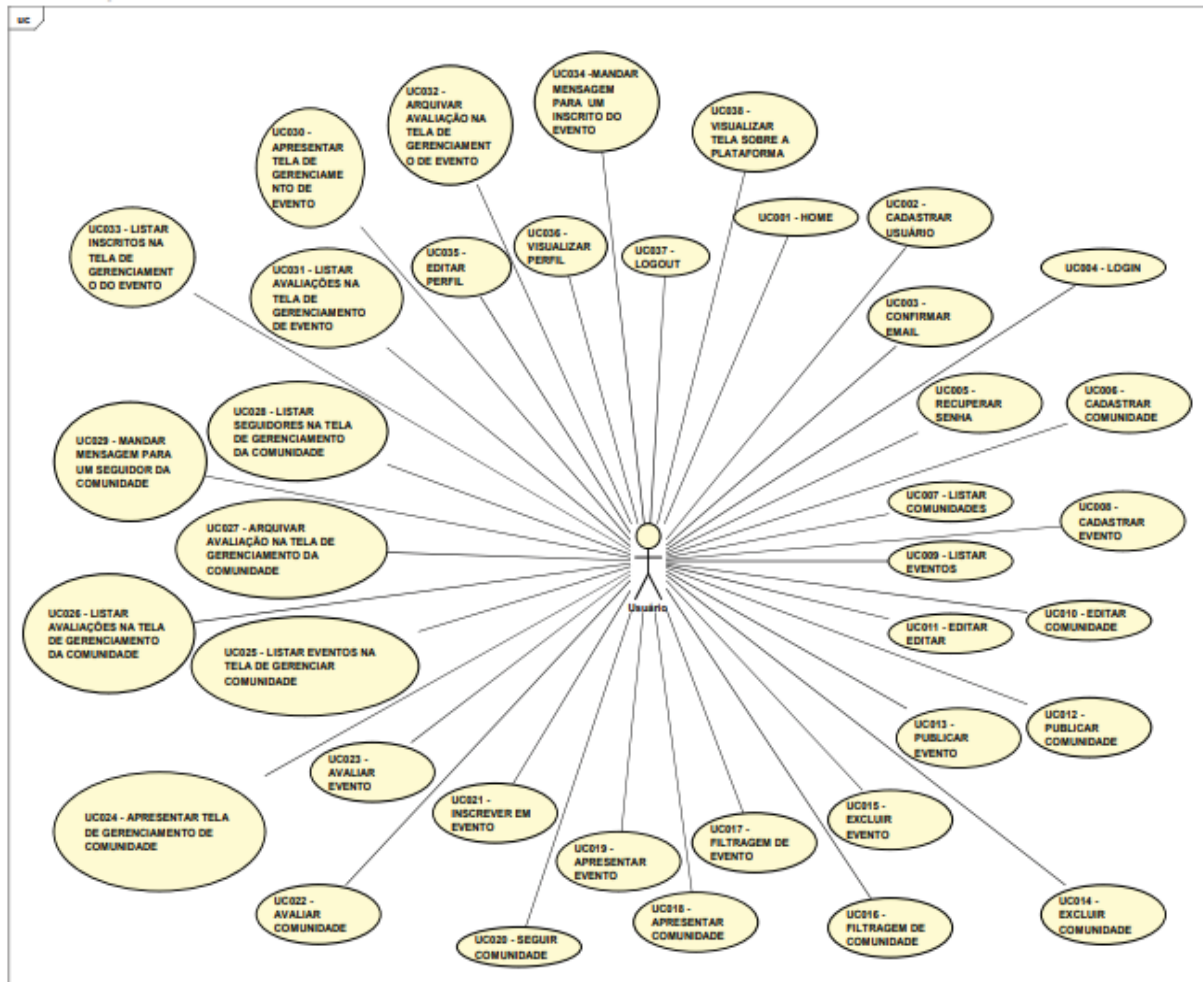
Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara, 2014.

VISUAL STUDIO CODE. **Code editing, Redefined.** Disponível em: <https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 13 maio 2022.

WANG, Ping; RAMILLER, Neil C. Community learning in information technology innovation. **MIS quarterly**, p. 709-734, 2009, p. 714.

APÊNDICE A – DIAGRAMA DE CASO DE USO

FIGURA 18 - DIAGRAMA DE CASO DE USO



FONTE: O autor (2023)

APÊNDICE B – HISTÓRIAS DE USUÁRIO

UC001 – HOME

SENDO um usuário

QUERO acessar a home

PARA entender a plataforma

Desenho da tela

Tela HOME (FIGURA 4 – HOME NÃO LOGADA)

Critérios de aceitação

1. Deve apresentar a home;
2. Deve apresentar o botão “Entrar”;
3. Deve apresentar o botão “Cadastre-se”
4. Deve apresentar a seção um título sobre a plataforma;
5. Deve apresentar a seção “Nossos pilares”, descrevendo-os;
6. Deve apresentar a seção “Sobre nossa plataforma”, descrevendo-os;
7. Deve apresentar a seção “Como funcionamos”, descrevendo-os;
8. Deve apresentar a seção “Perguntas frequentes”, elencando as perguntas;

UC002 - CADASTRAR USUÁRIO

SENDO um usuário

QUERO me cadastrar

PARA criar um perfil

Desenho da tela

Tela de cadastro de usuário (FIGURA 6 – CADASTRO NA PLATAFORMA)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir somente e-mails único no cadastro;
2. Não deve permitir conter nenhum caractere especial a não ser o underline no campo nome de usuário;
3. Não deve conter espaços e sim underline para separação das palavras no campo nome de usuário;
4. Deve conter um caractere especial, uma letra maiúscula, um dígito e ter no mínimo 8 caracteres no campo senha;

UC003 - CONFIRMAR EMAIL

SENDO um usuário

QUERO confirmar o e-mail cadastrado

PARA poder finalizar meu cadastro

Desenho da tela

Tela de cadastro de usuário (FIGURA 6 – CADASTRO NA PLATAFORMA)

Critérios de aceitação

1. Deve enviar um e-mail para o usuário;
2. Deve conter um link com um token no e-mail enviado;
3. Deve permitir que somente o usuário que gerou o token valide o e-mail;

UC004 - LOGIN

SENDO um usuário

QUERO realizar o login

PARA acessar a plataforma

Desenho da tela

Tela de login (FIGURA 5 – TELA DE LOGIN)

Critérios de aceitação

1. Deve validar se o e-mail e a senha digitados corresponder com algum usuário;
2. Não deve permitir logar com um e-mail inválido;
3. Não deve permitir logar sem informar senha;

UC005 - RECUPERAR SENHA

SENDO um usuário

QUERO recuperar minha senha

PARA acessar a plataforma

Desenho da tela

Tela de login (FIGURA 5 – TELA DE LOGIN)

Critérios de aceitação

1. Não deve permitir solicitar recuperação de senha para um e-mail que não esteja cadastrada do sistema;
2. Não deve permitir a solicitação de recuperação de senha com um e-mail inválido;
3. O sistema deve alterar a senha atual, com a nova senha recebida.

UC006 - CADASTRAR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO cadastrar uma comunidade

PARA configurar minha comunidade

Desenho da tela

Tela de cadastro de comunidade (FIGURA 13 – CRIAÇÃO E CADASTRO DE COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir o cadastro de uma comunidade;
2. Deve permitir um slug único do sistema dentre as comunidades;
3. Não deve conter nenhum caractere especial a não ser o underline no campo slug;
4. Não deve conter espaços e sim underline para separação das palavras no campo Slug;
5. Não deve permitir o cadastro da comunidade sem preencher todos os campos obrigatório;
6. Deve conter entre 3 e 200 caracteres no campo nome;
7. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres no campo descrição;
8. Deve permitir enviar uma foto de capa da comunidade entre 1kb até 2mb;

UC007 - LISTAR COMUNIDADES

SENDO um usuário

QUERO listar comunidades

PARA visualizar as comunidades da plataforma

Desenho da tela

Tela de listagem de comunidades (FIGURA 11 – GESTÃO DE COMUNIDADES)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentadas as comunidades da plataforma;

UC008 - CADASTRAR EVENTO

SENDO um usuário

QUERO cadastrar um evento

PARA configurar meu evento

Desenho da tela

Tela de Cadastrar evento (FIGURA 15 - CADASTRO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Não deve permitir cadastrar um evento sem todos os campos obrigatórios preenchidos;
2. Deve permitir apenas um slug únicos dentre os eventos;
3. O campo Slug não deve conter nenhum caractere especial a não ser o underline;
4. O campo Slug não deve conter espaços e sim underline para separação das palavras;

5. O campo Data do evento deve ser preenchido com duas datas com horas, a “Data Inicial” não pode ser maior que a “Data final” e a “Data final” não pode ser menor que a “Data inicial”.
6. Deve conter entre 3 e 100 caracteres o campo nome;
7. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres o campo descrição;
8. Deve conter o valor entre 1 e 1000 no campo de limites de participantes;
9. Deve conter uma imagem de 1kb até 2mb;
10. Deve conter entre 3 e 200 caracteres o campo endereço;

UC009 - LISTAR EVENTOS

SENDO um usuário

QUERO listar eventos

PARA visualizar os eventos da plataforma

Desenho da tela

Tela de dashboard (FIGURA 9 – HOME DA TELA DE EVENTOS)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado todos os eventos da plataforma paginados da maior data até a menor data;
2. Deve ser apresentado somente eventos publicados;
3. Não deve apresentar eventos excluídos;

UC010 - EDITAR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO editar uma comunidade

PARA alterar os dados da comunidade

Desenho da tela

Tela de edição de comunidade (FIGURA 13 – CRIAÇÃO E CADASTRO DE COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir a edição quando todos os campos obrigatórios forem preenchidos;
2. Deve atualizar a comunidade com as novas informações;
3. Não deve permitir o envio do formulário sem uma imagem de capa;
4. Deve permitir o envio de uma imagem entre 1kb e 2mb;
5. Deve ser único dentre as comunidades o campo slug;
6. Não deve conter nenhum caractere especial a não ser o underline o campo slug;
7. Não deve conter espaços e sim underline para separação das palavras o campo Slug;

8. Não deve permitir a edição da comunidade sem preencher todos os campos obrigatório;
9. Deve conter entre 3 e 200 caracteres no campo nome;
10. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres no campo descrição;
11. Deve permitir enviar uma foto de capa da comunidade entre 1kb até 2mb;

UC011 - EDITAR EVENTO

SENDO um usuário

QUERO editar um evento

PARA alterar um evento

Desenho da tela

Tela de Edição de evento (FIGURA 15 - CADASTRO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. O campo Slug deve ser único dentre os eventos.
2. O campo Slug deve ser único dentre os eventos.
3. O campo Slug não deve conter nenhum caractere especial a não ser o underline;
4. O campo Slug não deve conter espaços e sim underline para separação das palavras;
5. O campo Data do evento deve ser preenchido com duas datas com horas, a "Data Inicial" não pode ser maior que a "Data final" e a "Data final" não pode ser menor que a "Data inicial".
6. Deve conter entre 3 e 100 caracteres o campo nome;
7. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres o campo descrição;
8. Deve conter o valor entre 1 e 1000 no campo de limites de participantes;
9. Deve conter uma imagem de 1kb até 2mb;
10. Deve conter entre 3 e 200 caracteres o campo endereço;

UC012 - PUBLICAR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO publicar uma comunidade

PARA que ela fique visível para todos os usuários da plataforma

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Não deve ter a possibilidade de publicar uma comunidade duas vezes
2. Deve permitir a publicação somente com todos os dados obrigatórios preenchidos;
3. Não deve permitir voltar para o status de rascunho;

UC013 - PUBLICAR EVENTO

SENDO um usuário

QUERO publicar um evento

PARA que ele fique visível para todos os usuários da plataforma

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de evento (FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Não deve ter a possibilidade de publicar um evento duas vezes
2. Deve permitir a publicação somente com todos os dados obrigatórios preenchidos;
3. Não deve permitir a publicação do evento caso a data iniciar seja menor que a data atual;

UC014 - EXCLUIR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO excluir uma comunidade

PARA excluir todos os dados da comunidade

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser excluídos todos os dados da comunidade, bem como relação de seguidores, eventos, relação de inscritos nos eventos, comentários.

UC015 - EXCLUIR EVENTO

SENDO um usuário

QUERO excluir um evento

PARA excluir todos os dados do evento

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de evento (FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve ser excluídos todos os dados do evento, bem como, relação de inscritos nos eventos e comentários;

UC016 - FILTRAGEM DE COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO fazer uma busca com filtro na listagem de comunidades

PARA que eu possa visualizar as comunidades do meu interesse

Desenho da tela

Listagem de comunidades (FIGURA 11 – GESTÃO DE COMUNIDADES)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentada a lista de comunidade, com os seguintes atributos nome, descrição, capa, nome do organizador.
2. Deve permitir realizar filtros com o nome das comunidades;

UC017 - FILTRAGEM DE EVENTO

SENDO um usuário

QUERO fazer uma busca com filtro na listagem de eventos

PARA que eu possa visualizar os eventos do meu interesse

Desenho da tela

Tela de Dashboard (FIGURA 9 – HOME DA TELA DE EVENTOS)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentada a lista de eventos, deve conter os seguintes atributos nome, descrição, capa, nome do organizador.

UC018 - APRESENTAR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO visualizar os detalhes da comunidade

PARA que eu possa seguir a comunidade

Desenho da tela

Tela de apresentação de comunidade (FIGURA 12 – DETALHE DE VISUALIZAÇÃO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações de comunidade nome, descrição, capa, organizador e seguidores;
2. Deve ser apresentado a aba de comentários;
3. Deve ser apresentado a aba de Código de conduta;
4. Deve ser apresentados os eventos ativos da comunidade;
5. Deve ser apresentado o botão de “Seguir” comunidade;

UC019 - APRESENTAR EVENTO

SENDO um usuário

QUERO visualizar os detalhes do evento

PARA que eu possa me inscrever no evento

Desenho da tela

Tela de apresentação do evento (FIGURA 10 – DETALHES DO EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações do evento nome, descrição, capa, organizador, quantidade máxima de inscritos, data inicial, data final, endereço, tipo do evento e inscritos;
2. Deve ser apresentado a aba de comentários;
3. Deve ser apresentado a aba de Código de conduta;
4. Deve ser apresentado o botão de se “Inscrever”;

UC020 - SEGUIR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO seguir a comunidade

PARA que eu possa acompanhar seus eventos e novidades

Desenho da tela

Tela de apresentação de comunidade (FIGURA 12 – DETALHE DE VISUALIZAÇÃO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado a aba de avaliações;
2. Deve ser apresentado a aba de Código de conduta;
3. Deve ser apresentados os eventos ativos da comunidade;
4. Deve ser apresentado o botão de “Seguir” comunidade, caso o usuário não seja seguidor;
5. Deve ser apresentado o botão “Deixar de seguir” a comunidade, caso o usuário seja seguidor

UC021 - INSCREVER EM EVENTO

SENDO um usuário

QUERO me inscrever em um evento

PARA participar do evento

Desenho da tela

Tela de apresentação do evento (FIGURA 10 – DETALHES DO EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado a aba de comentários;
2. Deve ser apresentado a aba de Código de conduta;
3. Deve ser apresentado o botão de “Inscrever” no evento, caso o usuário não seja inscrito;
4. Deve ser apresentado o botão de “Não vou” no evento, caso o usuário seja inscrito;

UC022 - AVALIAR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO avaliar uma comunidade

PARA demonstrar a todas da comunidade minha opinião

Desenho da tela

Tela de apresentação de comunidade (FIGURA 12 – DETALHE DE VISUALIZAÇÃO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir inserir uma avaliação;
2. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres a o campo avaliação;
3. Deve conter valor entre 1 e 5 o campo estrela;

UC023 - AVALIAR EVENTO

SENDO um usuário

QUERO avaliar uma comunidade

PARA demonstrar a todas da comunidade minha opinião

Desenho da tela

Tela de apresentação do evento (FIGURA 10 – DETALHES DO EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir inserir uma avaliação;

2. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres a o campo avaliação;
3. Deve conter valor entre 1 e 5 o campo estrela;

UC024 - APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO gerenciar comunidade

PARA gerenciar seus dados e ações

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações da comunidade: nome, descrição, slug, data da e criação da comunidade.
2. Deve ser a apresentado o botão de editar;
3. Deve ser apresentado o dropdown com as opções de “Publicar” e “Excluir”, caso a comunidade não esteja publicada;
4. Deve ser apresentado o dropdown com as opções de “Excluir”, caso a comunidade esteja publicada;
5. Deve ser apresentado a aba de Eventos;
6. Deve ser apresentado a aba de Seguidores;
7. Deve ser apresentado a aba de Avaliações;

UC025 - LISTAR EVENTOS NA TELA DE GERENCIAR COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO listar os eventos de uma comunidade

PARA acessar a tela de gerenciar evento

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações em cada evento: capa, nome, descrição, data início, data final, status, Quantidade máxima de inscritos.
2. Deve ser apresentado o link de “Gerenciar” para cada evento.

UC026 - LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO listar as avaliações de uma comunidade

PARA saber as opiniões da minha comunidade

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações em cada avaliação: foto e nome do seguidor, avaliação, estrelas e status.
2. Deve ser apresentado o link de “Ver avaliação” para cada avaliação.
3. Deve ser apresentado o link de “Ver perfil” para cada avaliação.

UC027 - ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO arquivar uma avaliação

PARA remover avaliações que quem o código de conduta

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações em cada avaliação: foto e nome do seguidor, avaliação, estrelas e status.
2. Deve ser apresentado o link de “Ver avaliação” para cada avaliação.
3. Deve ser apresentado o link de “Ver perfil” para cada avaliação.
4. Deve ser apresentado um botão “Fechar” no drawer de arquivamento de avaliações, para fechar o drawer;
5. Deve ser apresentado um botão “Fechar” na modal de arquivamento de avaliação, para fechar o drawer;

UC028 - LISTAR SEGUIDORES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO listar os seguidores de uma comunidade

PARA visualizar os seguidores da comunidade

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações em cada seguidor: foto, nome, título e empresa em que trabalha.
2. Deve ser apresentado o link de “Mandar Salve” para cada seguidor.
3. Deve ser apresentado o link de “Ver mais” para cada seguidor.

UC029 - MANDAR MENSAGEM PARA UM SEGUIDOR DA COMUNIDADE

SENDO um usuário

QUERO mandar uma mensagem para um seguidor

PARA agendar uma conversa, entrevista etc.

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de comunidade (FIGURA 14 - GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir enviar um e-mail para o usuário selecionado com a mensagem escrita;
2. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres o campo de mensagem;
3. Deve ter um botão de “Fechar” na modal de enviar mensagens, quando clicado a modal fecha.

UC030 - APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO

SENDO um usuário

QUERO gerenciar evento

PARA gerenciar seus dados

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de evento (FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações do evento: nome, descrição, slug, data de início, data final, tipo, quantidade máxima de inscritos e endereço.
2. Deve ser a presentado o botão de editar;
3. Deve ser apresentado o dropdown com as opções de “Publicar” e “Excluir”, caso o evento não esteja publicado;
4. Deve ser apresentado o dropdown com as opções de “Excluir”, caso o evento esteja publicado;
5. Deve ser apresentado a aba de Seguidores;
6. Deve ser apresentado a aba de Avaliações;

UC031 - LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO

SENDO um usuário

QUERO listar as avaliações de um evento

PARA saber as opiniões do meu evento

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de evento (FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações em cada avaliação: foto e nome do inscrito, avaliação, estrelas e status.
2. Deve ser apresentado o link de “Ver avaliação” para cada avaliação.
3. Deve ser apresentado o link de “Ver perfil” para cada avaliação.

UC032 - ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO

SENDO um usuário

QUERO listar as avaliações de um evento

PARA saber as opiniões do meu evento

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de evento (FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações em cada avaliação: foto e nome do inscrito, avaliação, estrelas e status.
2. Deve ser apresentado o link de “Ver avaliação” para cada avaliação.
3. Deve ser apresentado o link de “Ver perfil” para cada avaliação.
4. Deve ser apresentado um botão “Fechar” no drawer de arquivamento de avaliações, para fechar o drawer;
5. Deve ser apresentado um botão “Fechar” na modal de arquivamento de avaliação, para fechar o drawer;

UC033 - LISTAR INSCRITOS NA TELA DE GERENCIAMENTO DO EVENTO

SENDO um usuário

QUERO listar os inscritos de um evento

PARA visualizar os inscritos do evento

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de evento (FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado as seguintes informações em cada inscrito: foto, nome, título e empresa em que trabalha.
2. Deve ser apresentado o link de “Mandar Salve” para cada seguidor.
3. Deve ser apresentado o link de “Ver mais” para cada seguidor.

UC034 - MANDAR MENSAGEM PARA UM INSCRITO DO EVENTO

SENDO um usuário

QUERO mandar uma mensagem para um inscrito

PARA agendar uma conversa, entrevista etc.

Desenho da tela

Tela de Gerenciamento de evento (FIGURA 16 - GERENCIAMENTO DE EVENTO)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir enviar um e-mail para o usuário selecionado com a mensagem escrita;
2. Deve conter entre 3 e 1000 caracteres o campo de mensagem;
3. Deve ter um botão de “Fechar” na modal de enviar mensagens, quando clicado a modal fecha.

UC035 - EDITAR PERFIL

SENDO um usuário

QUERO alterar meus dados de perfil

PARA deixar meu perfil atualizado.

Desenho da tela

Tela de edição de perfil (FIGURA 7 – TELA DE CADASTRO DE PERFIL)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir alterar as informações de perfil
2. Deve conter entre 3 e 200 caracteres o campo nome;
3. Não deve permitir alterar o e-mail;
4. Deve conter entre 2 e 200 caracteres e não deve permitir espaços o campo “Como você quer ser chamado?”;
5. Deve conter entre 3 e 200 caracteres o campo título;
6. Deve conter entre 2 e 1000 caracteres e não deve permitir espaços o campo “Fale um pouco sobre você”;
7. Deve conter entre 3 e 200 caracteres o campo empresa;
8. Deve conter entre 3 e 200 caracteres o campo “Cargo atual”;
9. Deve conter uma URL válida entre 10 e 1000 caracteres o campo LinkedIn;
10. Deve conter uma URL válida entre 10 e 1000 caracteres o campo Facebook;
11. Deve conter uma URL válida entre 10 e 1000 caracteres o campo GitHub;
12. Deve conter uma URL válida entre 10 e 1000 caracteres o campo Instagram;
13. Deve conter uma URL válida entre 10 e 1000 caracteres o campo Twitter;

UC036 - VISUALIZAR PERFIL

SENDO um usuário

QUERO acessar o perfil de outros usuários

PARA visualizar as informações do perfil.

Desenho da tela

Tela de perfil (FIGURA 8 – EXEMPLO DE PERFIL NA PLATAFORMA)

Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentadas as seguintes informações do perfil: foto, nome, nome de usuário, título, sobre, Informações profissionais, redes sociais, Formação acadêmicas e Cursos, licença e certificados;

UC037 – LOGOUT

SENDO um usuário

QUERO realizar o logout

PARA terminar minha sessão na plataforma

Desenhos das telas

Tela de Dashboard (FIGURA 9 – HOME DA TELA DE EVENTOS)

Tela Home (FIGURA 4 – HOME NÃO LOGADA)

Critérios de aceitação

1. Deve permitir sair do sistema;
2. Deve invalidar a sessão do usuário;
3. Após o logout deve redirecionar para a Tela Home;

UC038 - VISUALIZAR TELA SOBRE A PLATAFORMA

SENDO um usuário

QUERO visualizar a tela sobre a plataforma

PARA conhecer a história da plataforma

Desenho da tela

Tela de Sobre a plataforma (FIGURA 17 - SOBRE A PLATAFORMA)

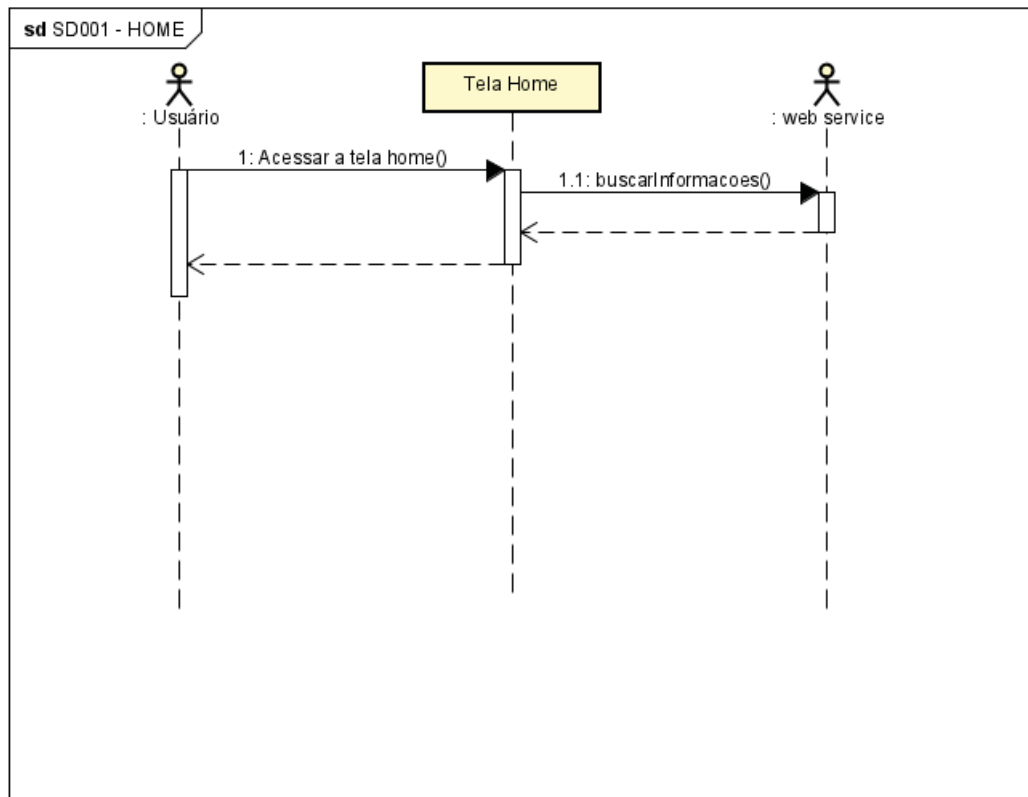
Critérios de aceitação

1. Deve ser apresentado a história da plataforma;
2. Deve ser apresentado uma foto do autor;

FONTE: O autor (2023)

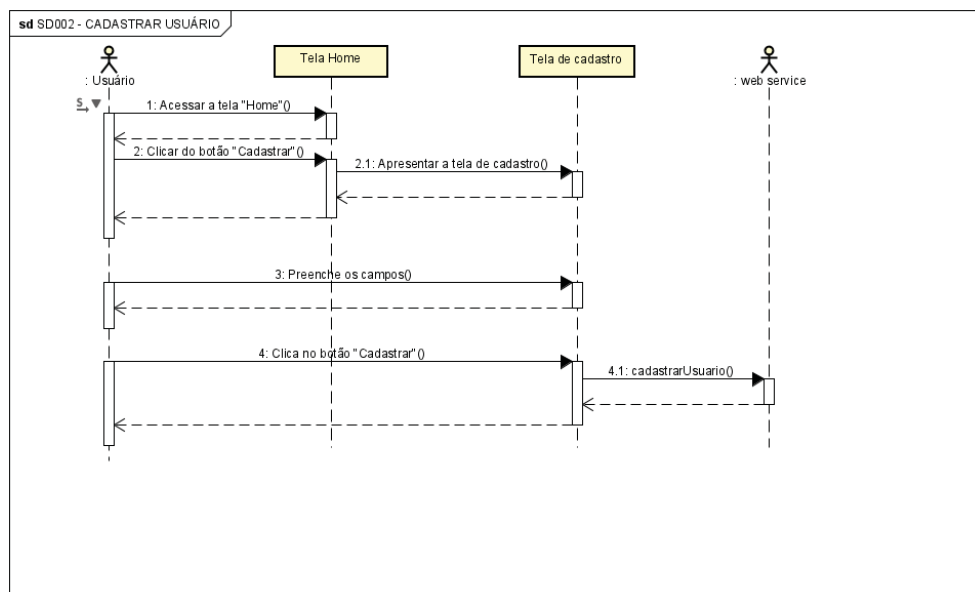
APÊNDICE C – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

FIGURA 19 - SD001 - HOME



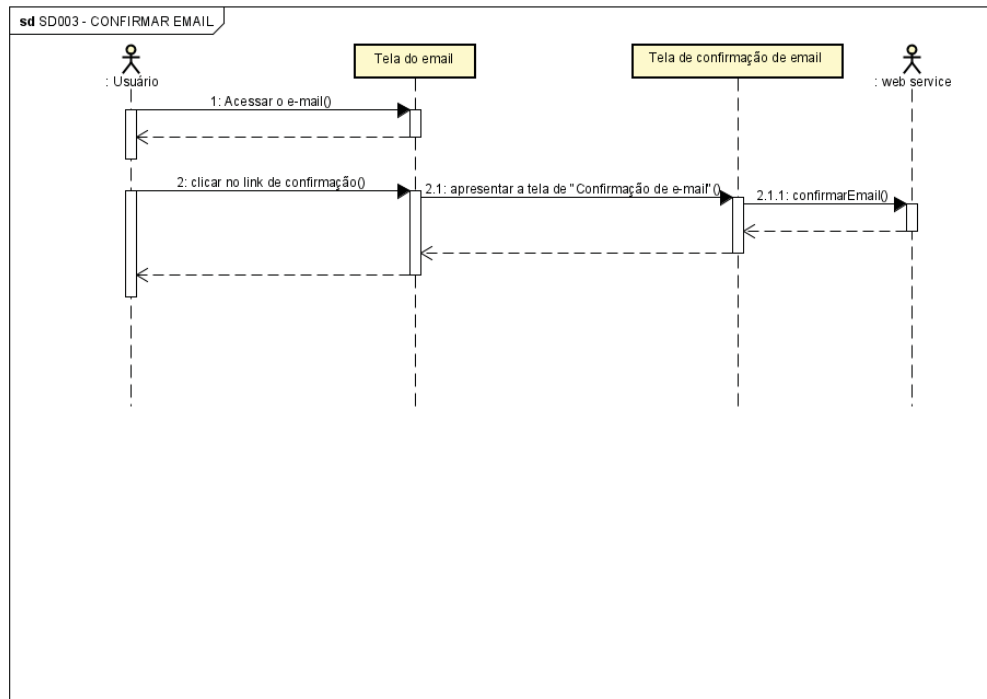
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 20 - SD002 - CADASTRAR USUÁRIO



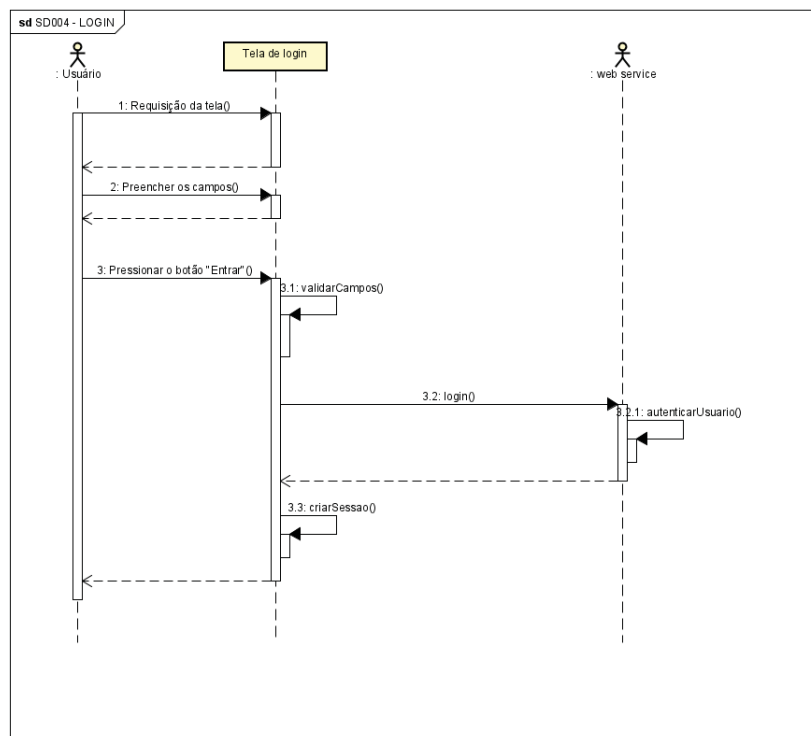
FONTE: O AUTOR (2023)

FIGURA 21 - SD003 - CONFIRMAR EMAIL



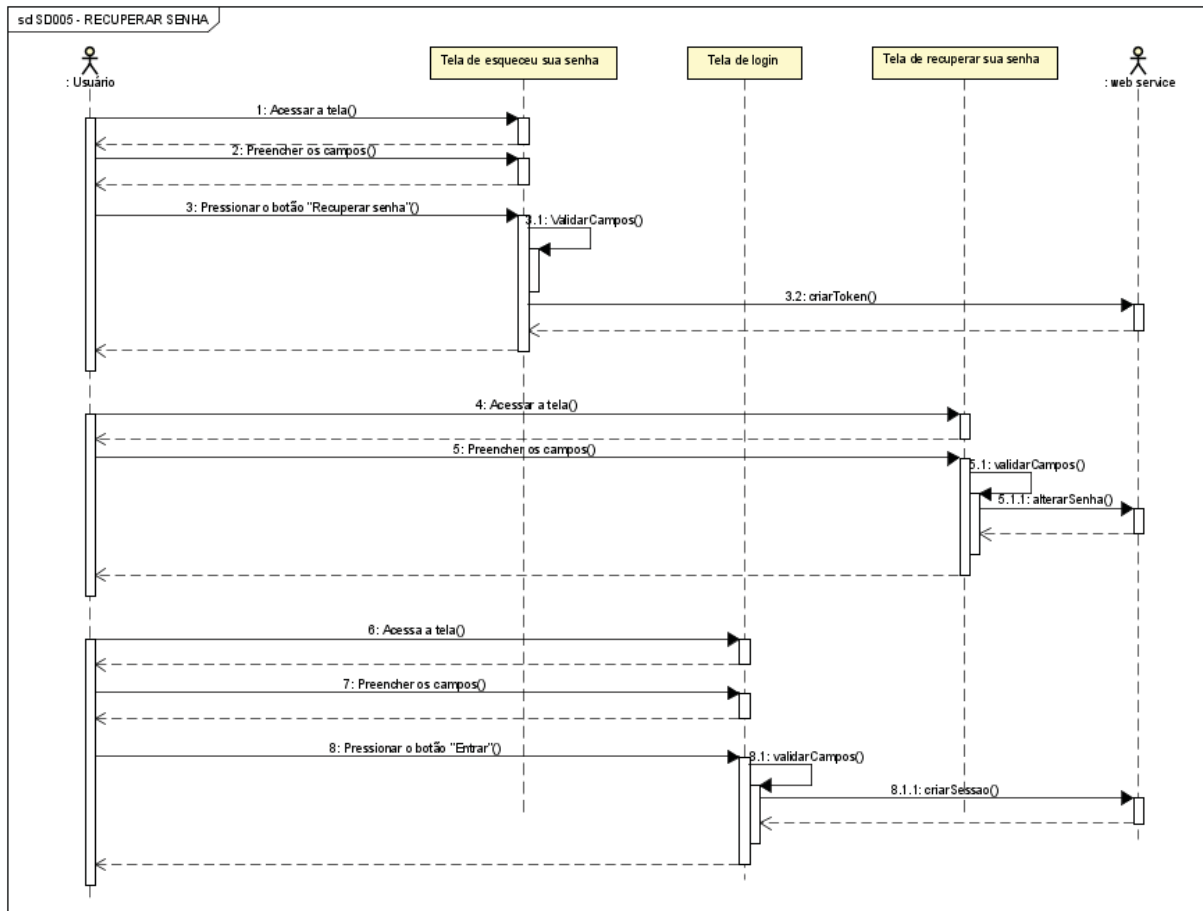
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 22 - SD004 - LOGIN



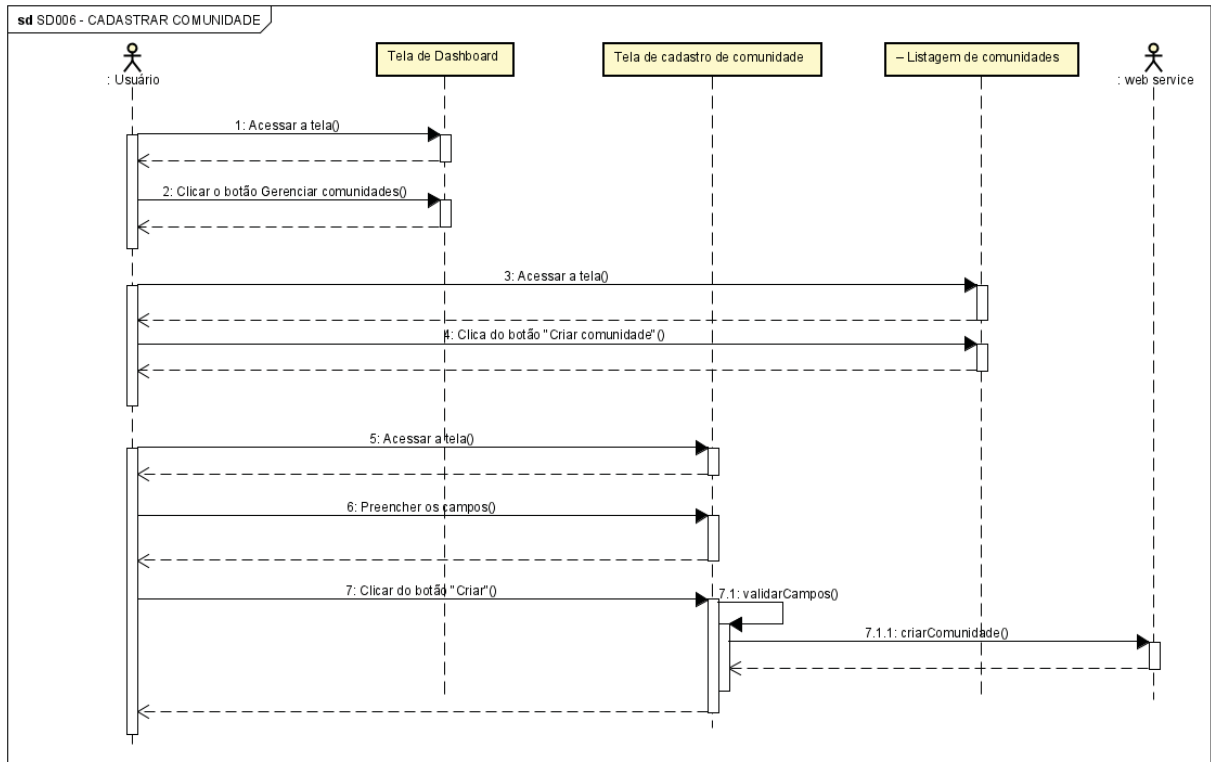
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 23 - SD005 - RECUPERAR SENHA



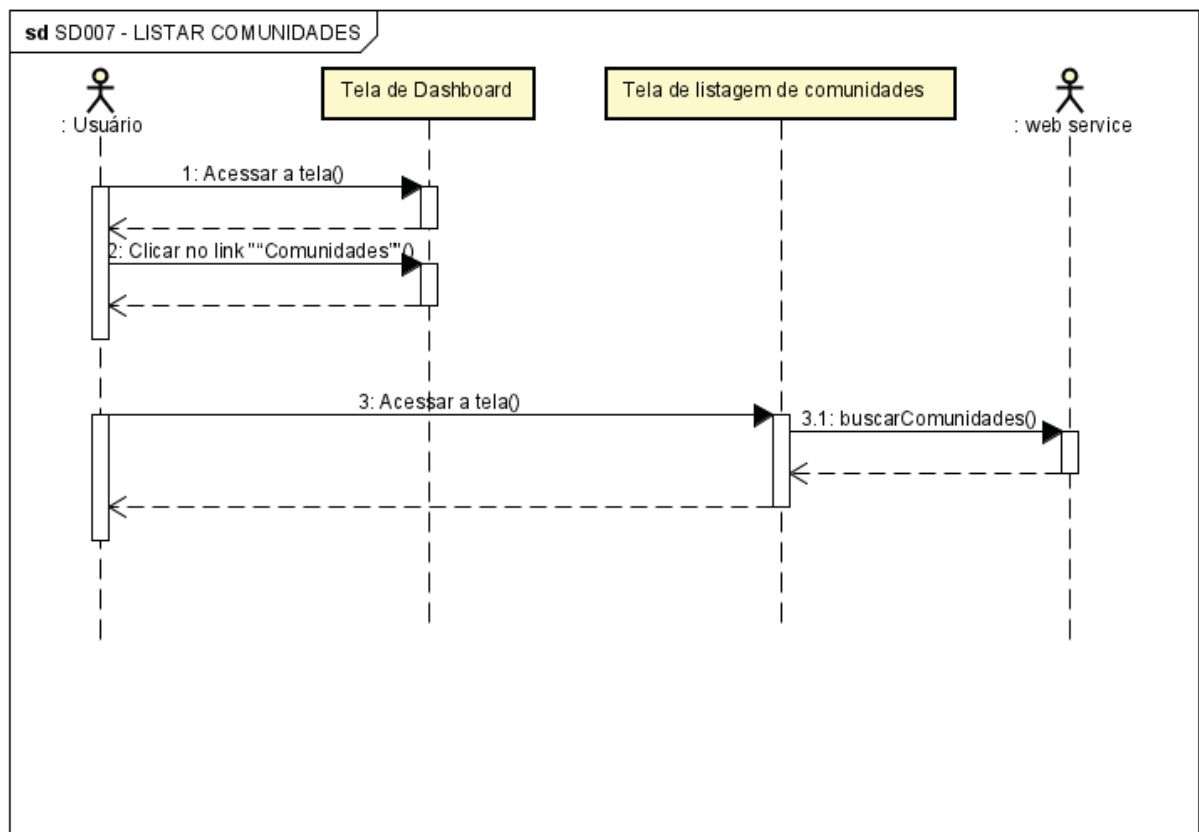
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 24 - SD006 - CADASTRAR COMUNIDADE



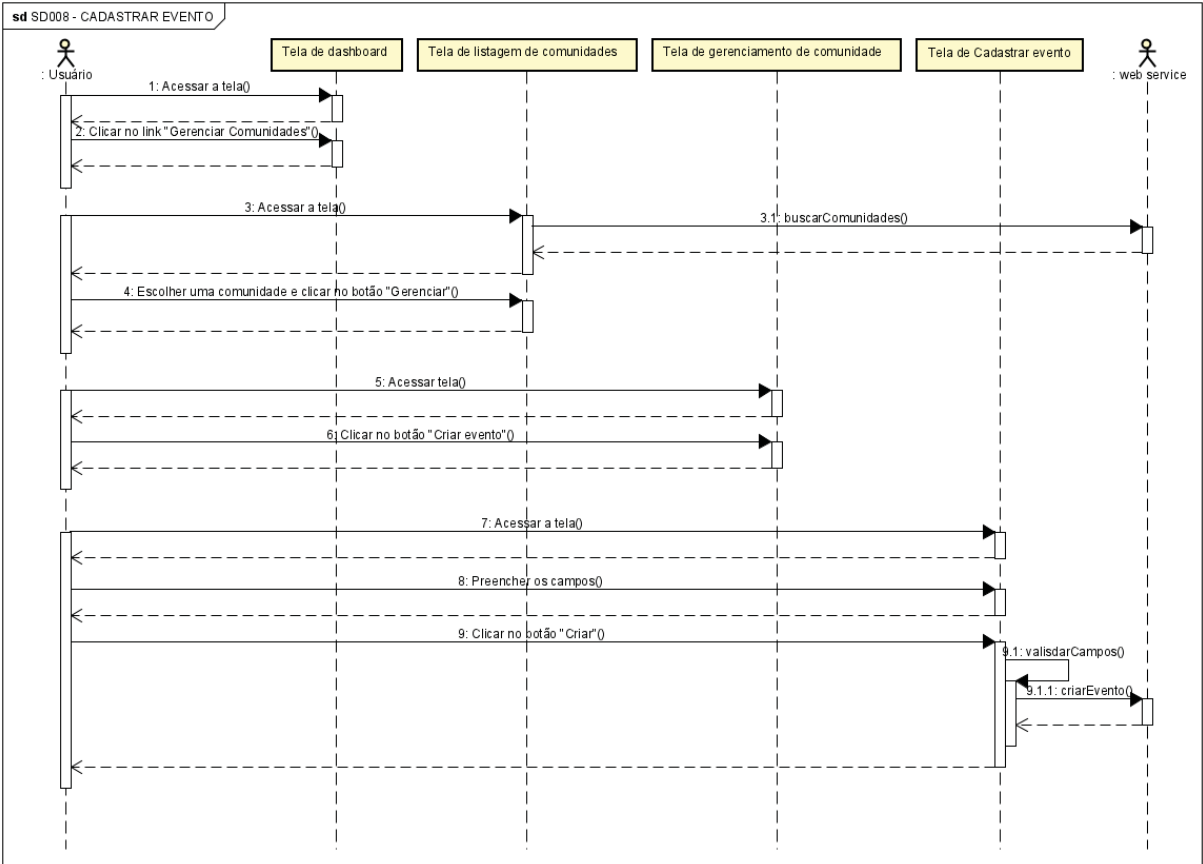
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 25 - SD007 - LISTAR COMUNIDADES



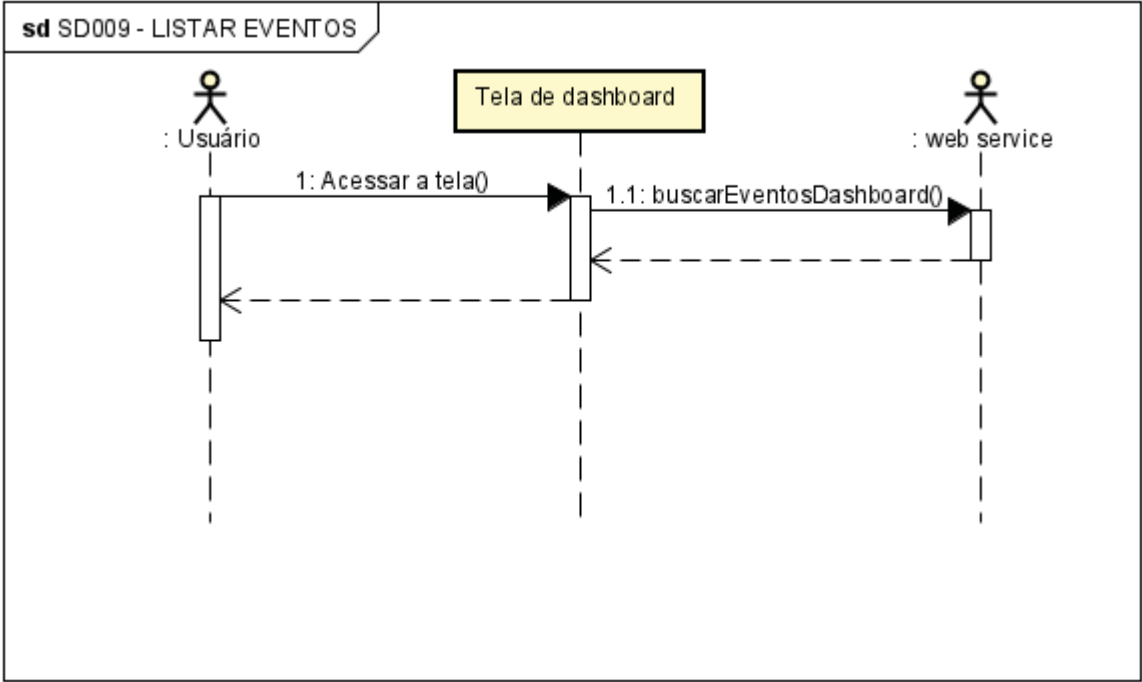
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 26 - SD008 - CADASTRAR EVENTO



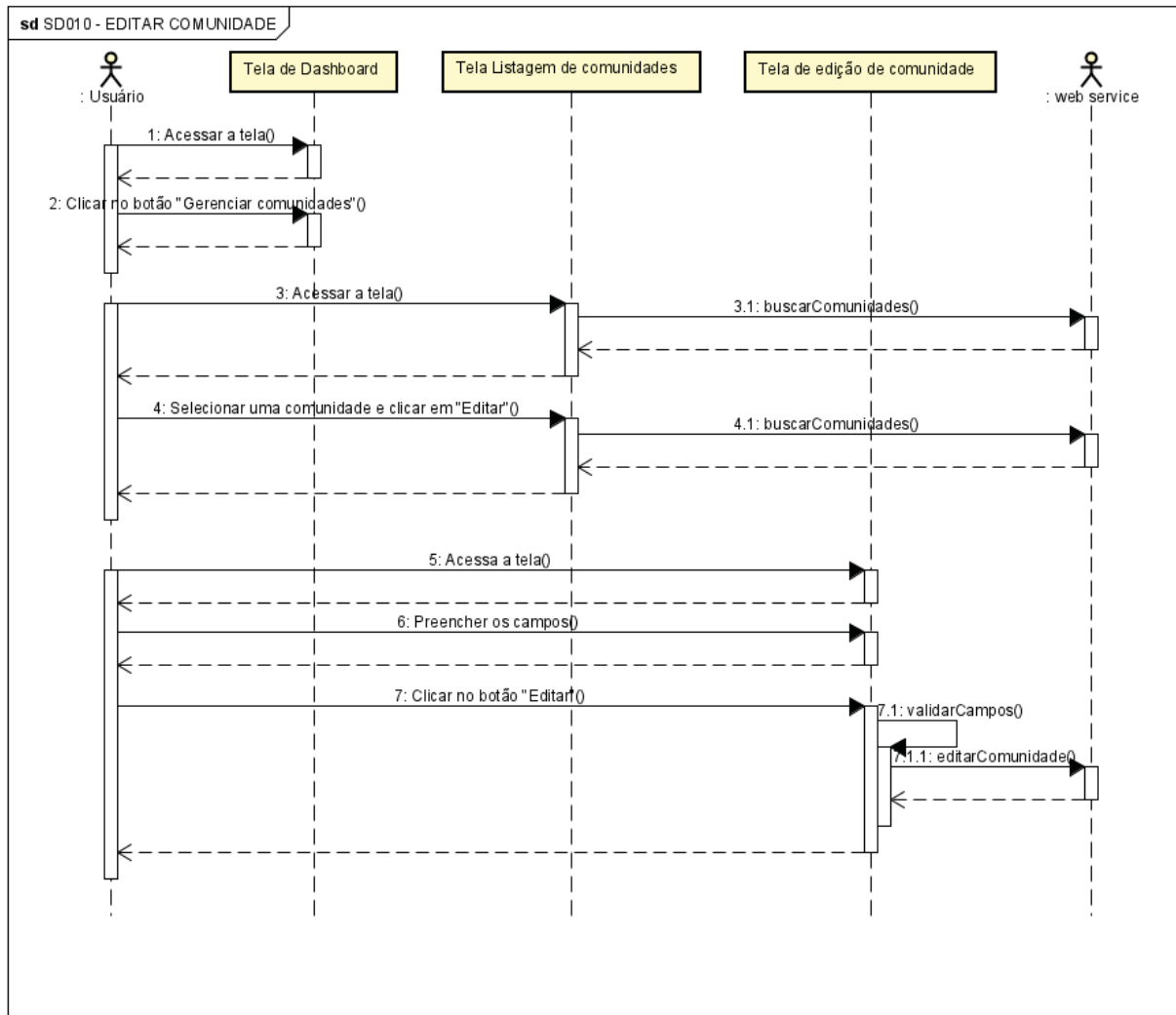
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 27 - SD009 - LISTAR EVENTOS



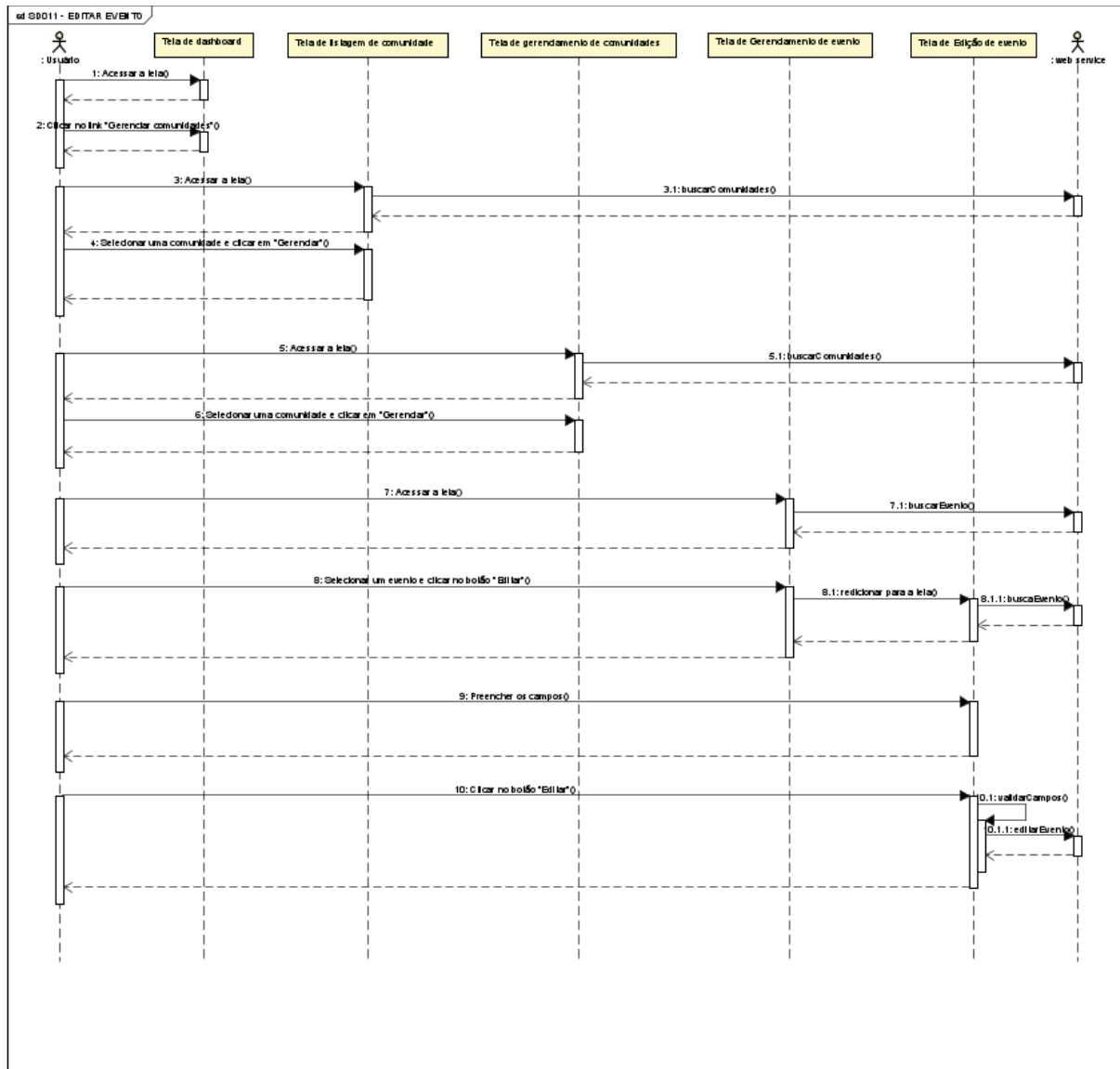
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 28 - SD010 - EDITAR COMUNIDADE



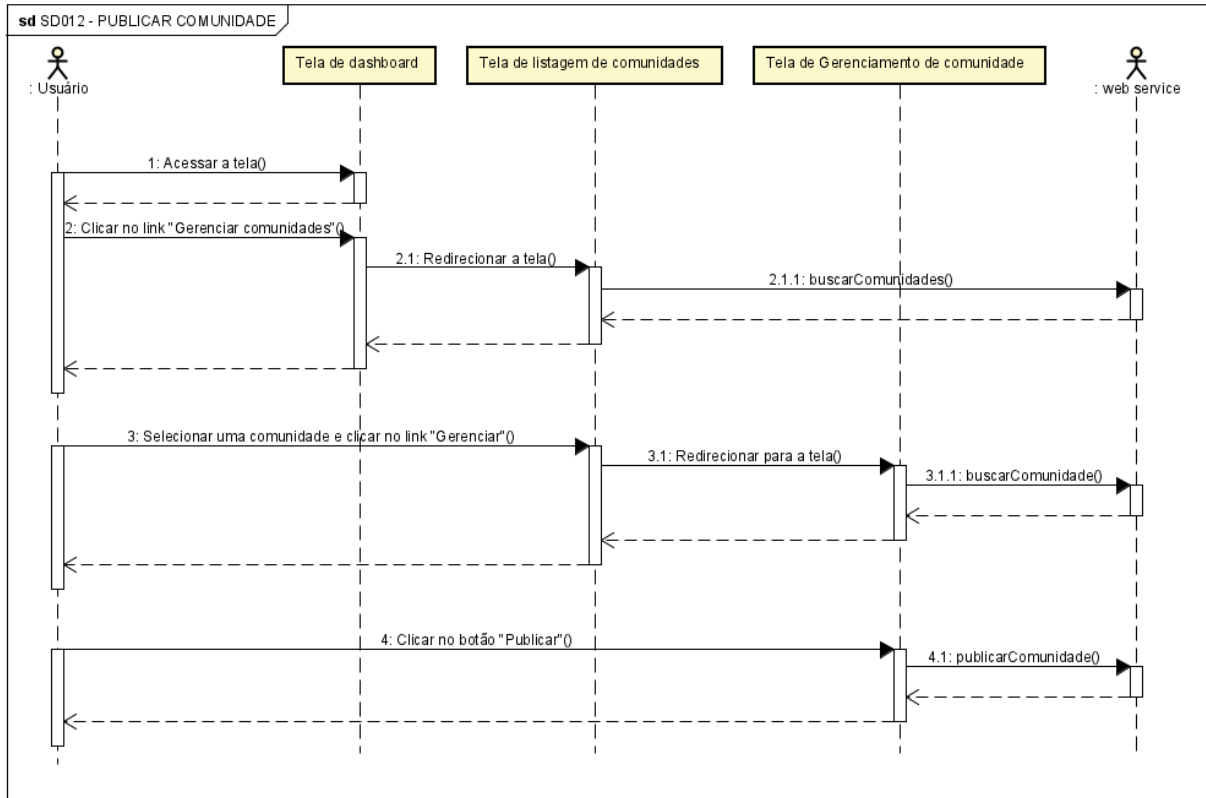
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 29 - SD011 - EDITAR EVENTO



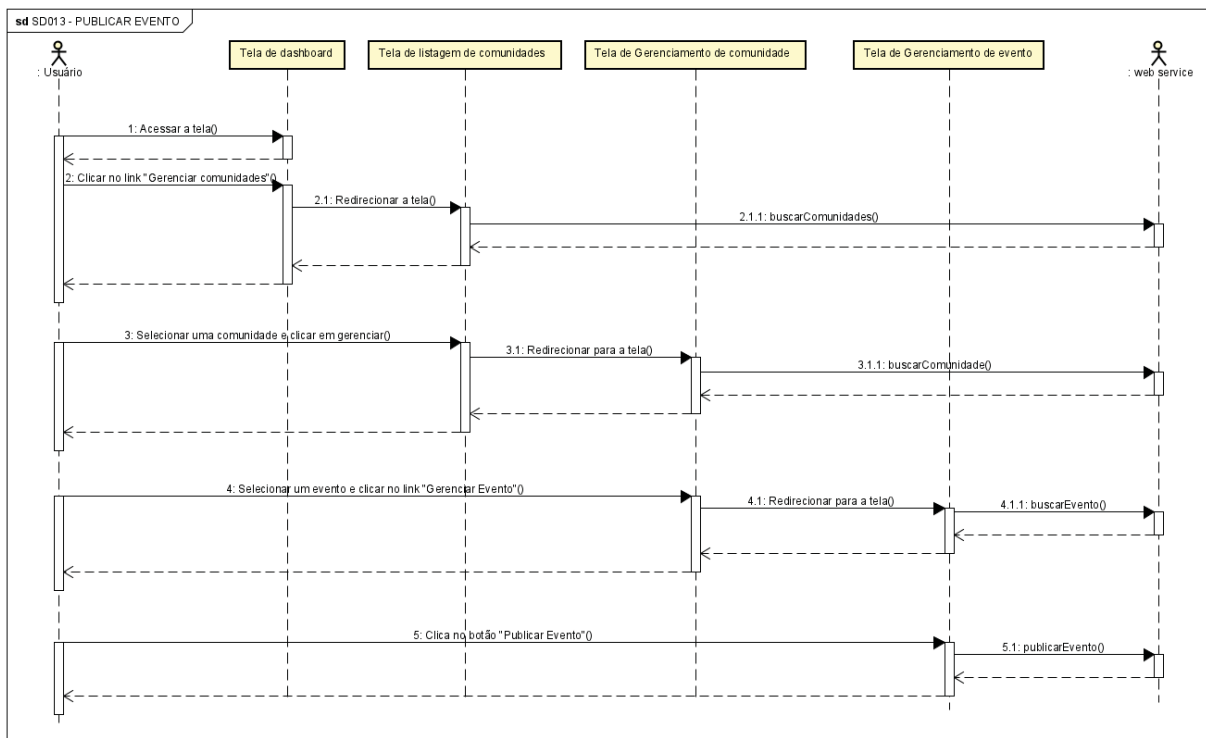
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 30 - SD012 - PUBLICAR COMUNIDADE



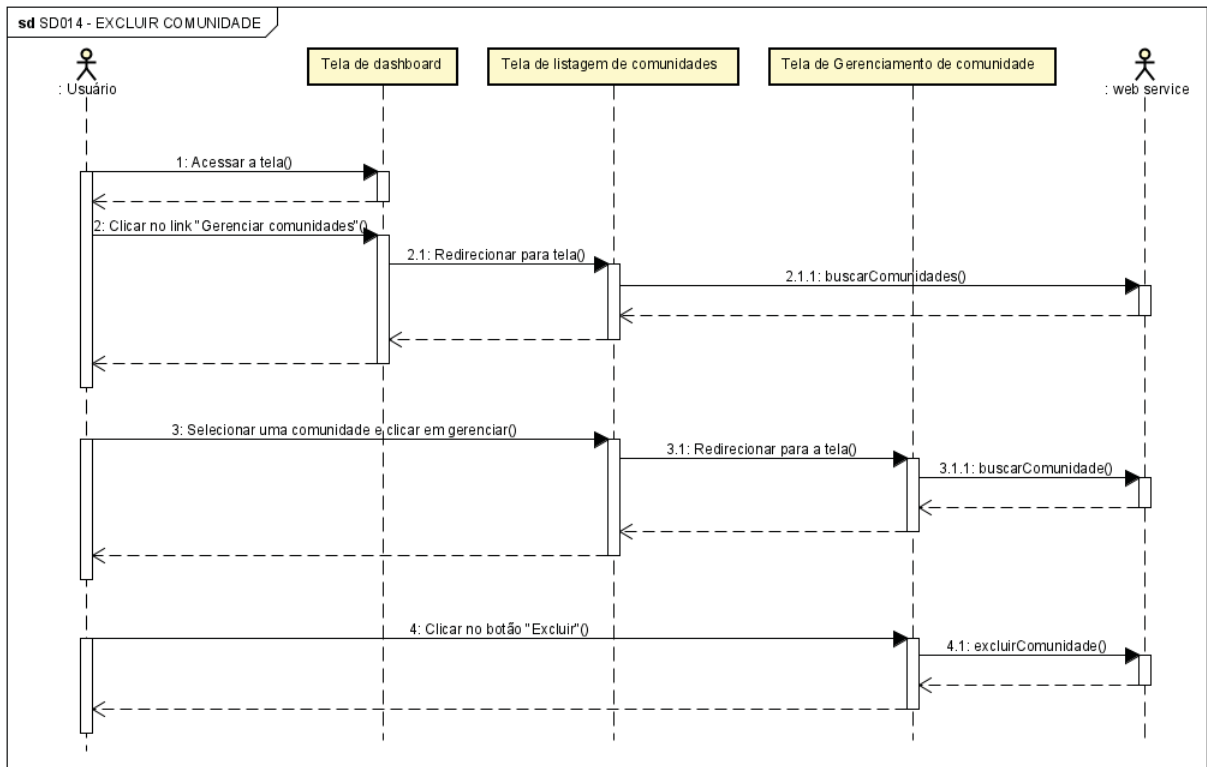
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 31 - SD013 - PUBLICAR EVENTO



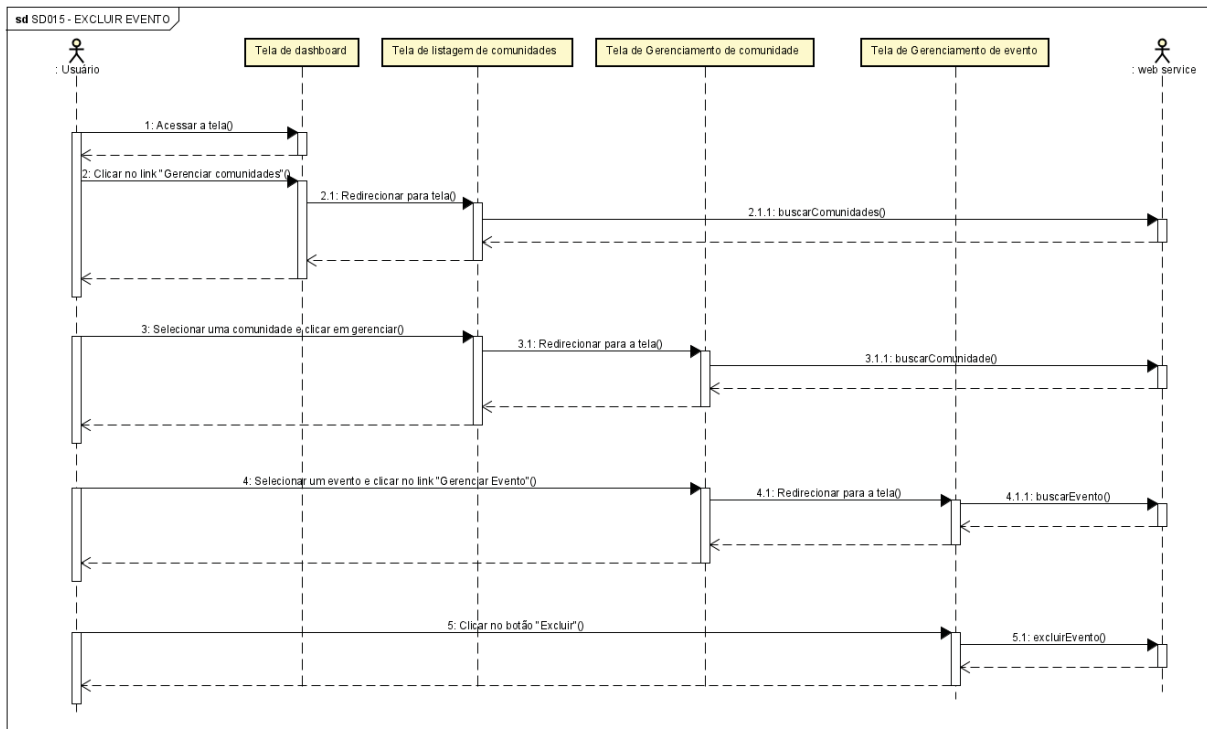
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 32 - SD014 - EXCLUIR COMUNIDADE



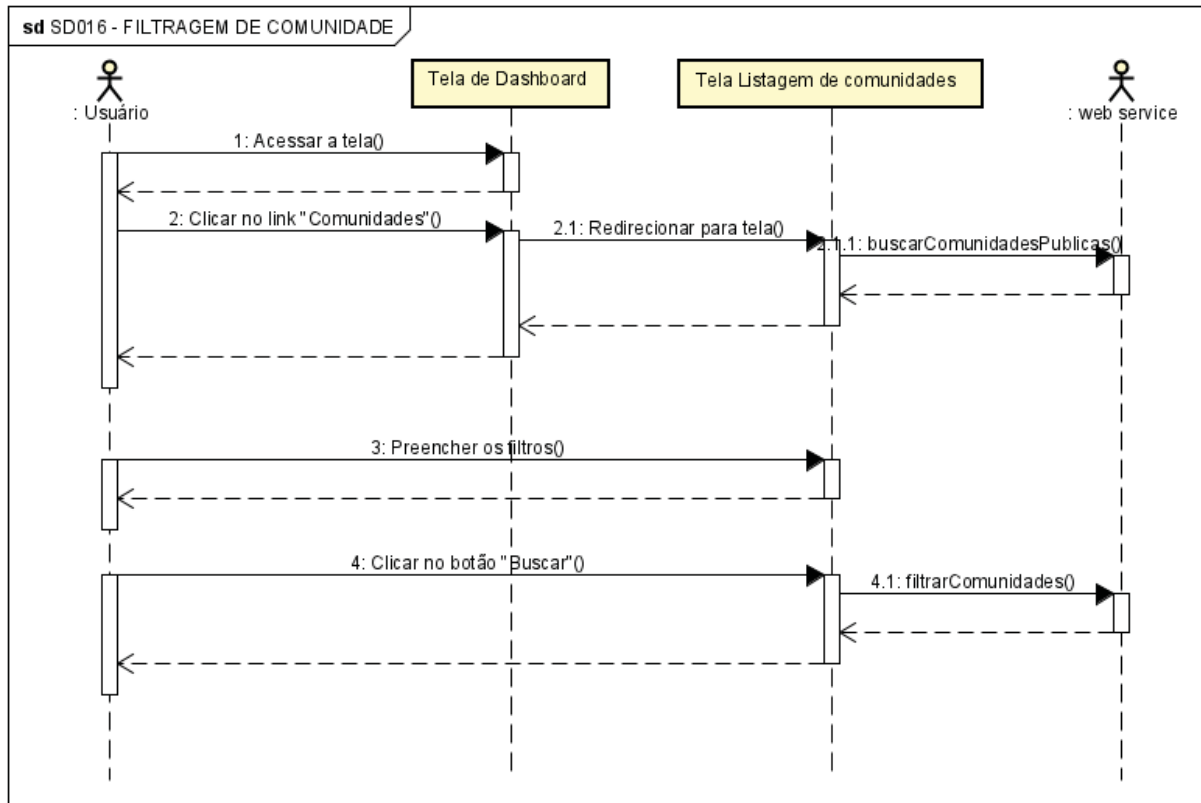
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 33 - SD015 - EXCLUIR EVENTO



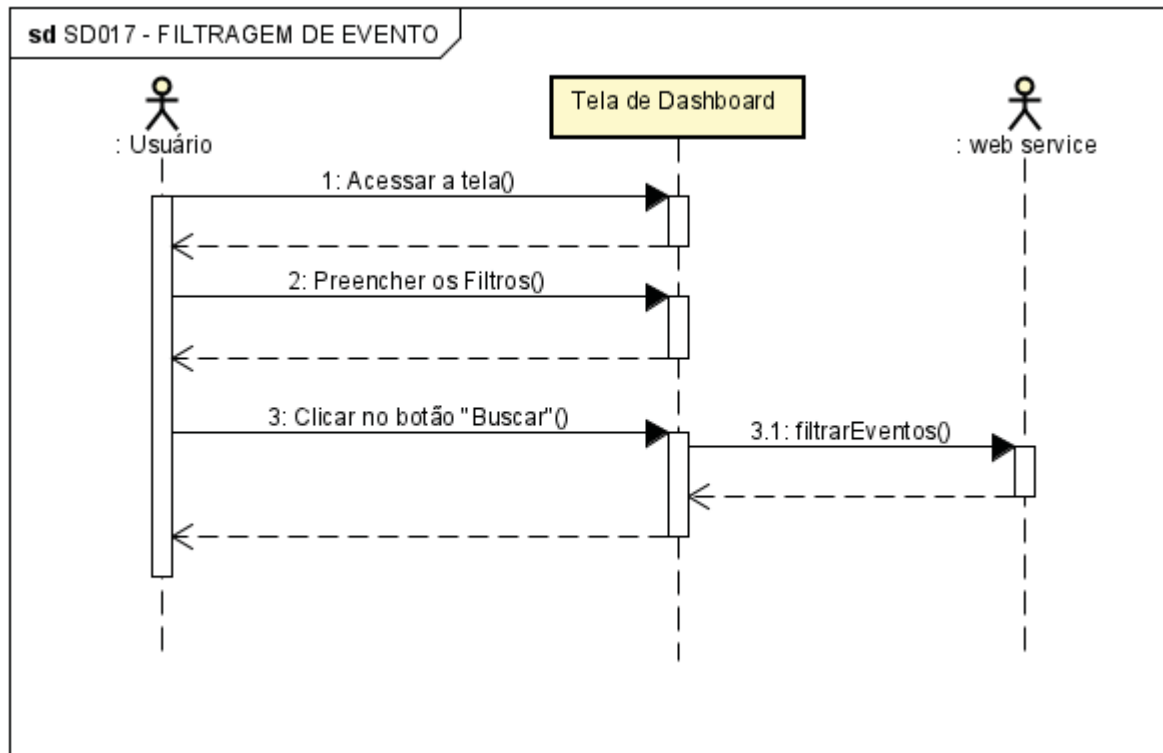
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 34 - SD016 - FILTRAGEM DE COMUNIDADE



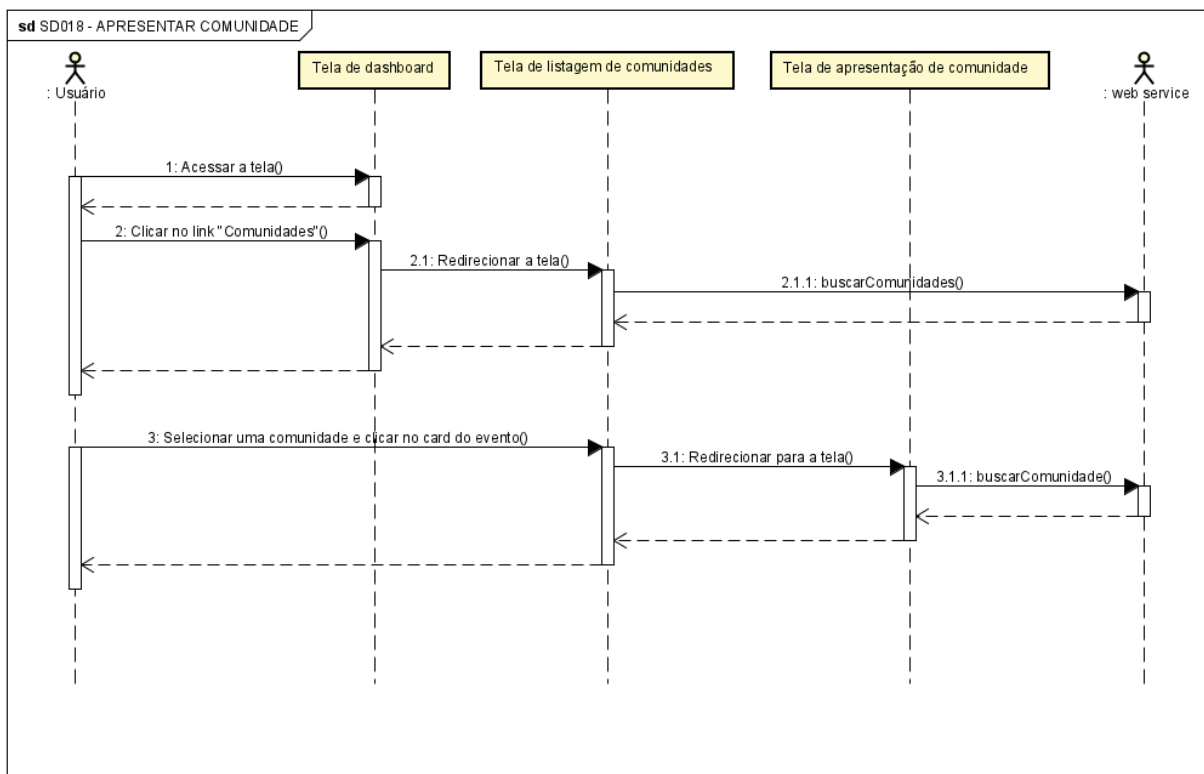
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 35 - SD017 - FILTRAGEM DE EVENTO



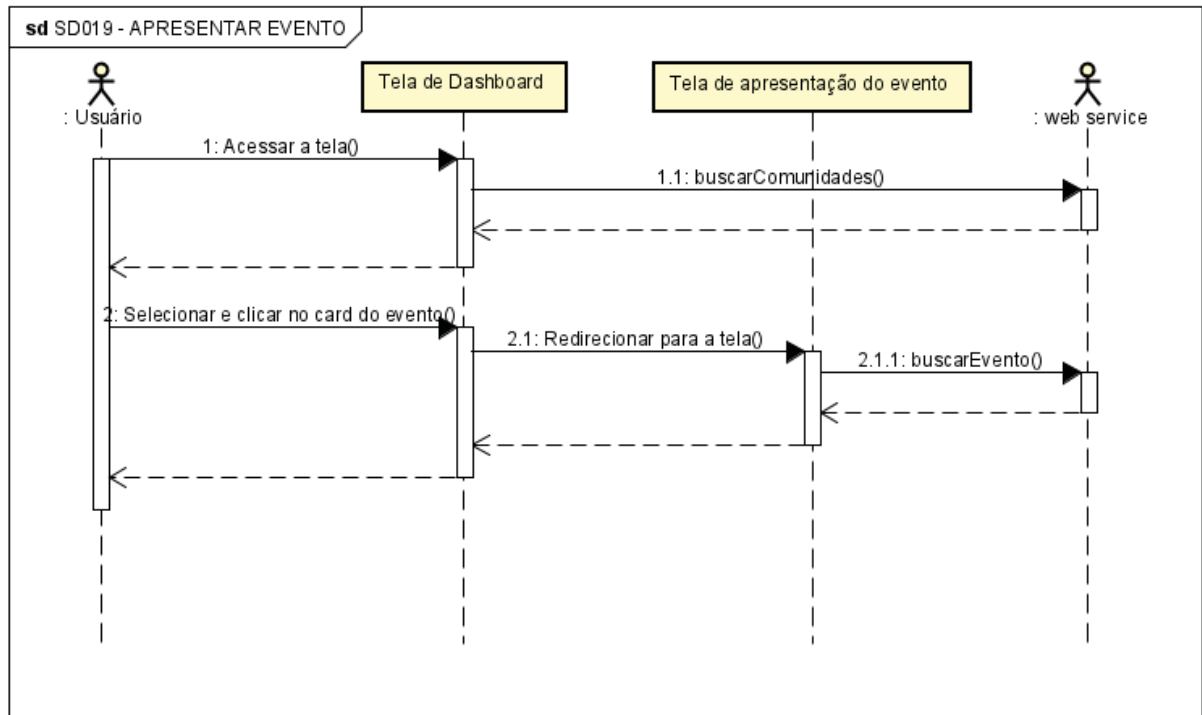
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 36 - SD018 - APRESENTAR COMUNIDADE



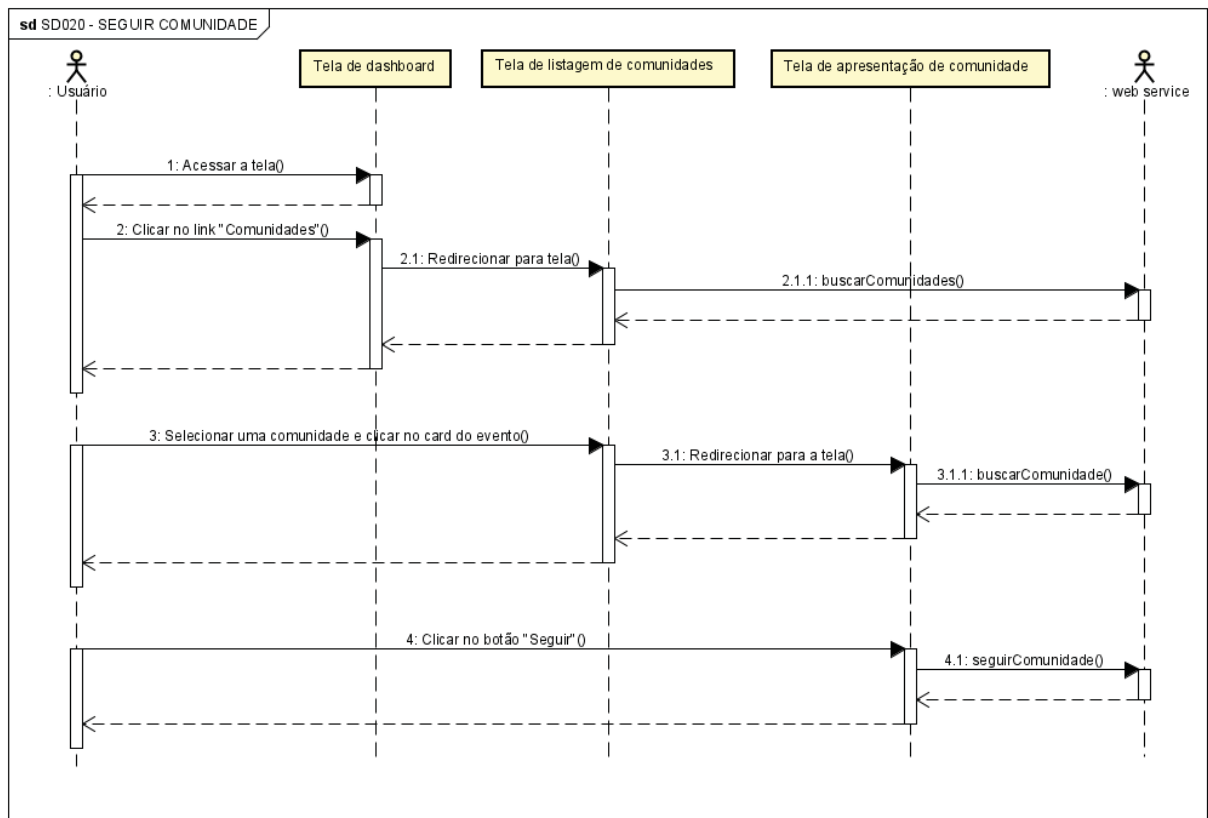
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 37 - SD019 - APRESENTAR EVENTO



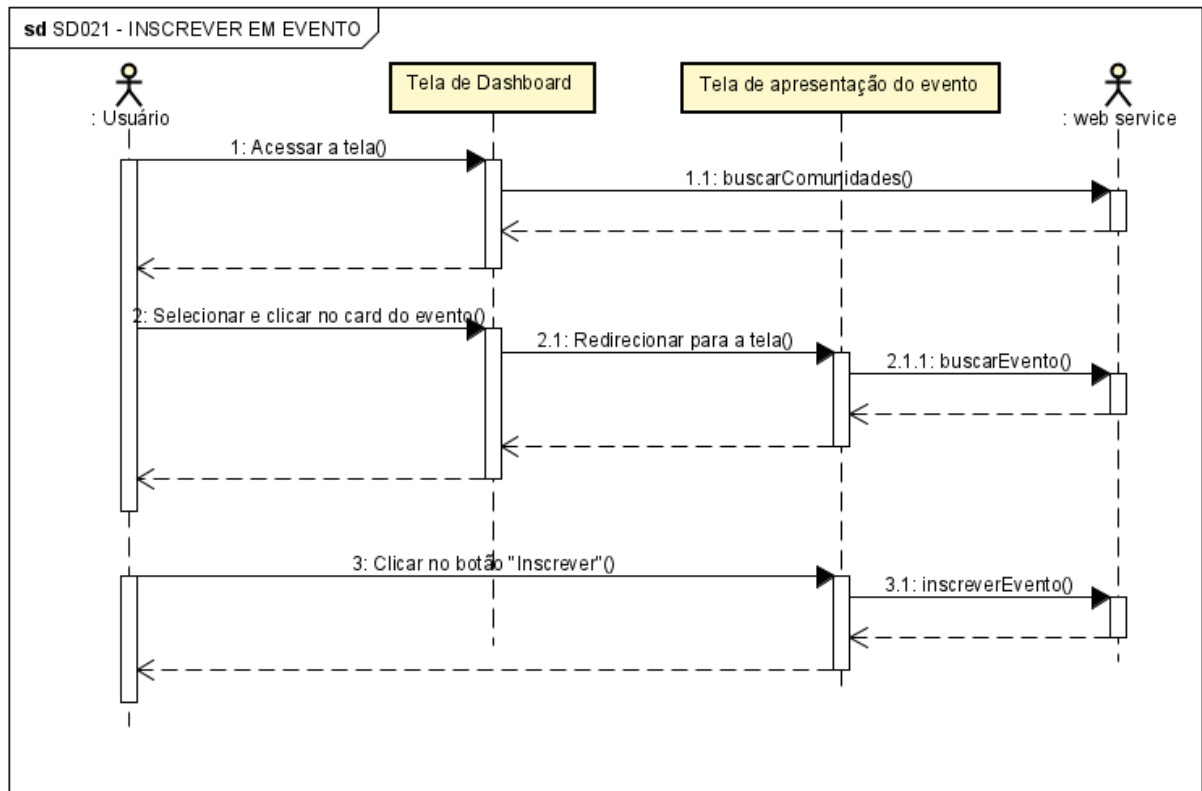
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 38 - SD020 - SEGUIR COMUNIDADE



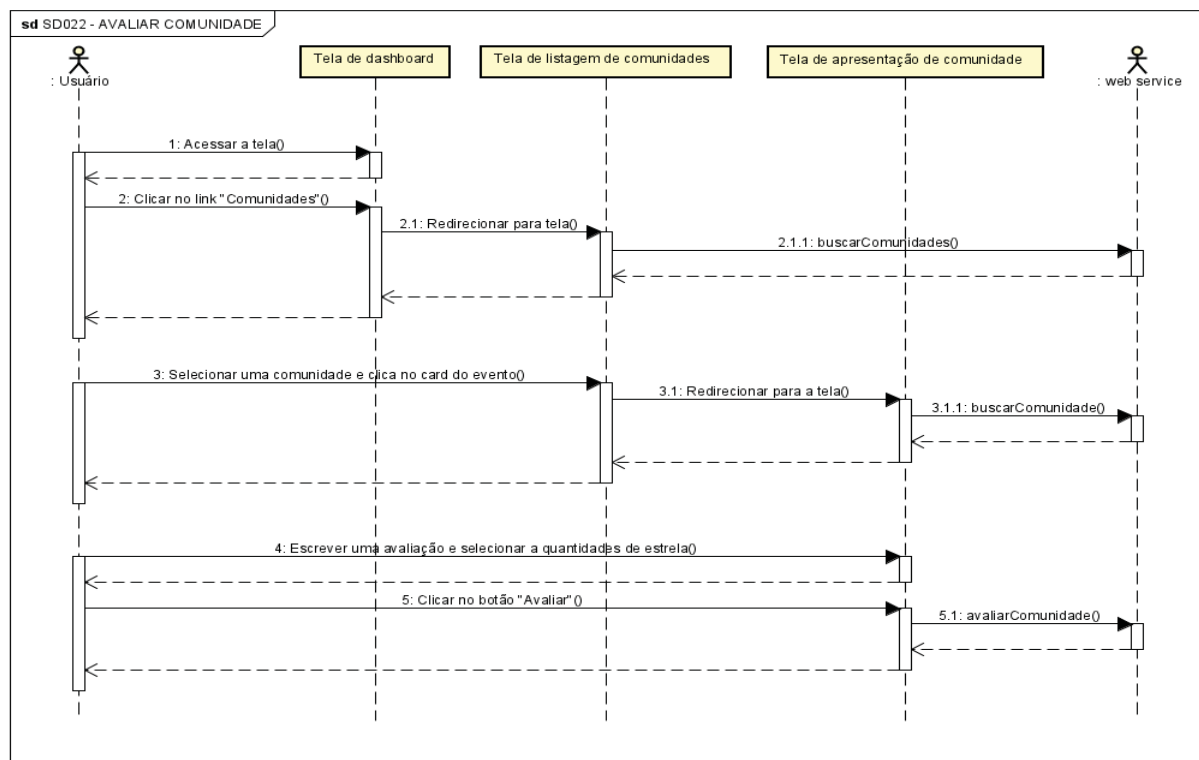
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 39 - SD021 - INSCREVER EM EVENTO



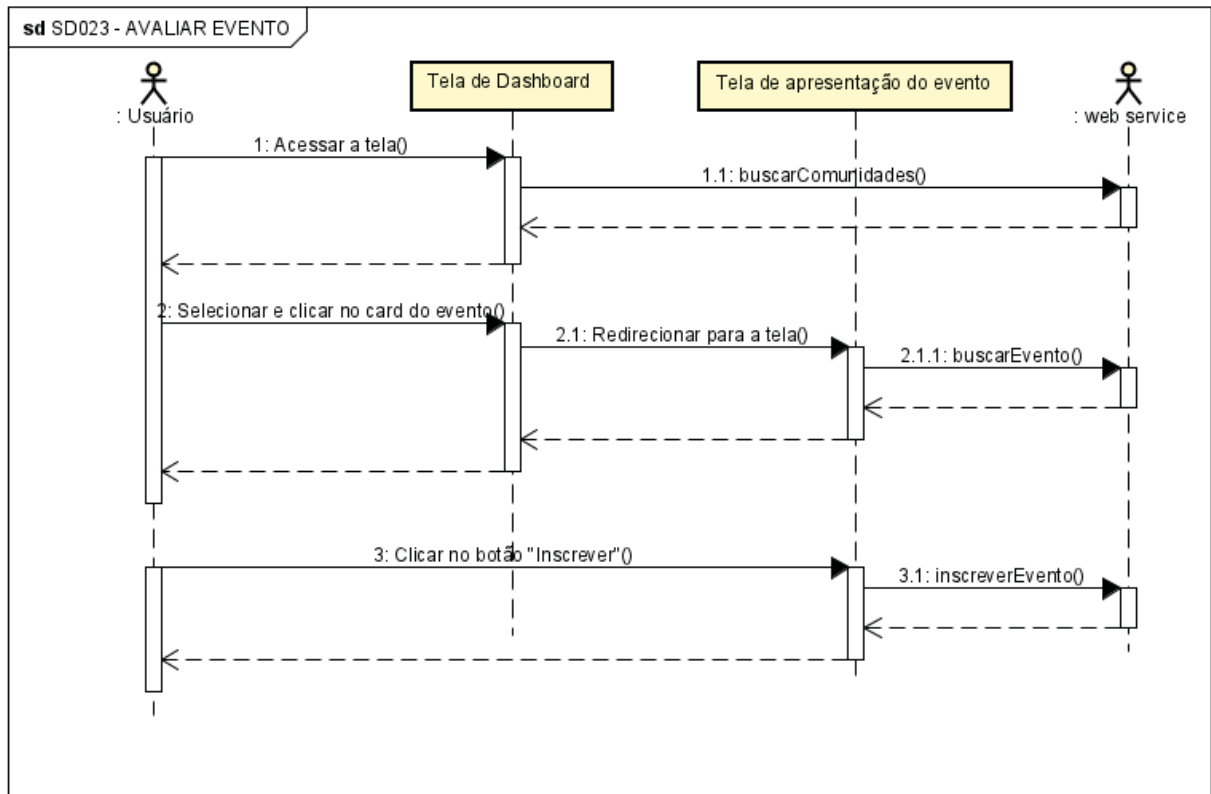
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 40 - SD022 - AVALIAR COMUNIDADE



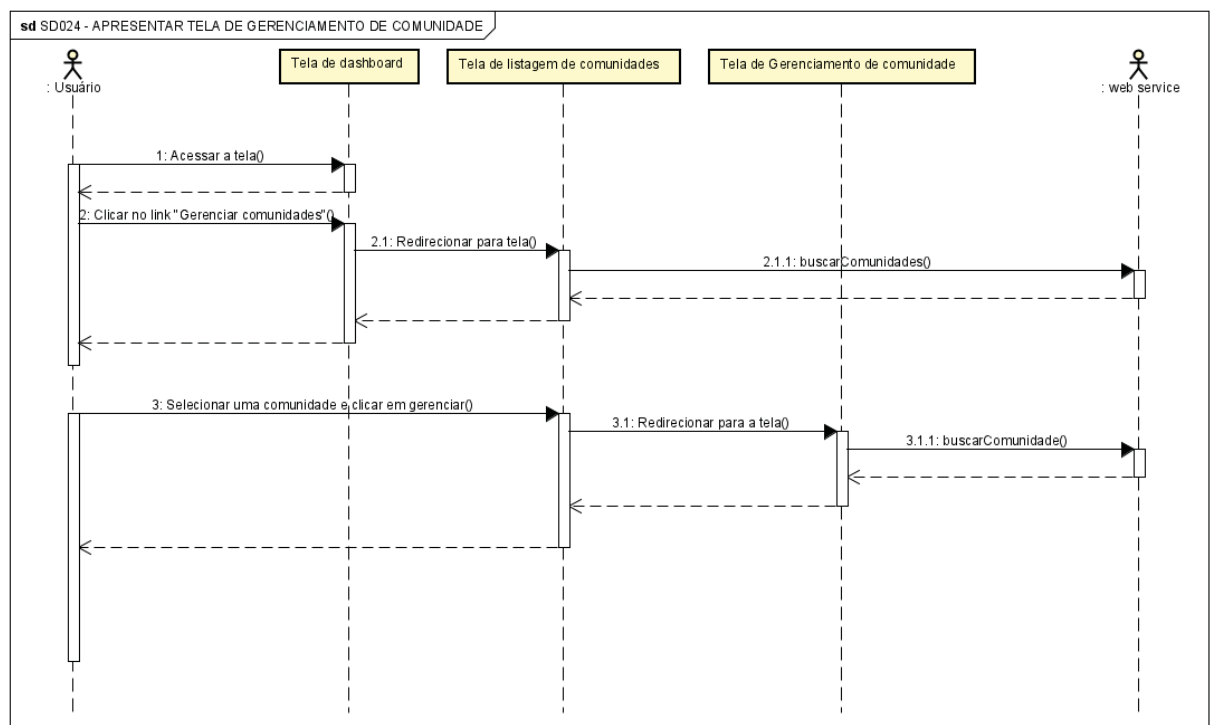
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 41 - SD023 - AVALIAR EVENTO



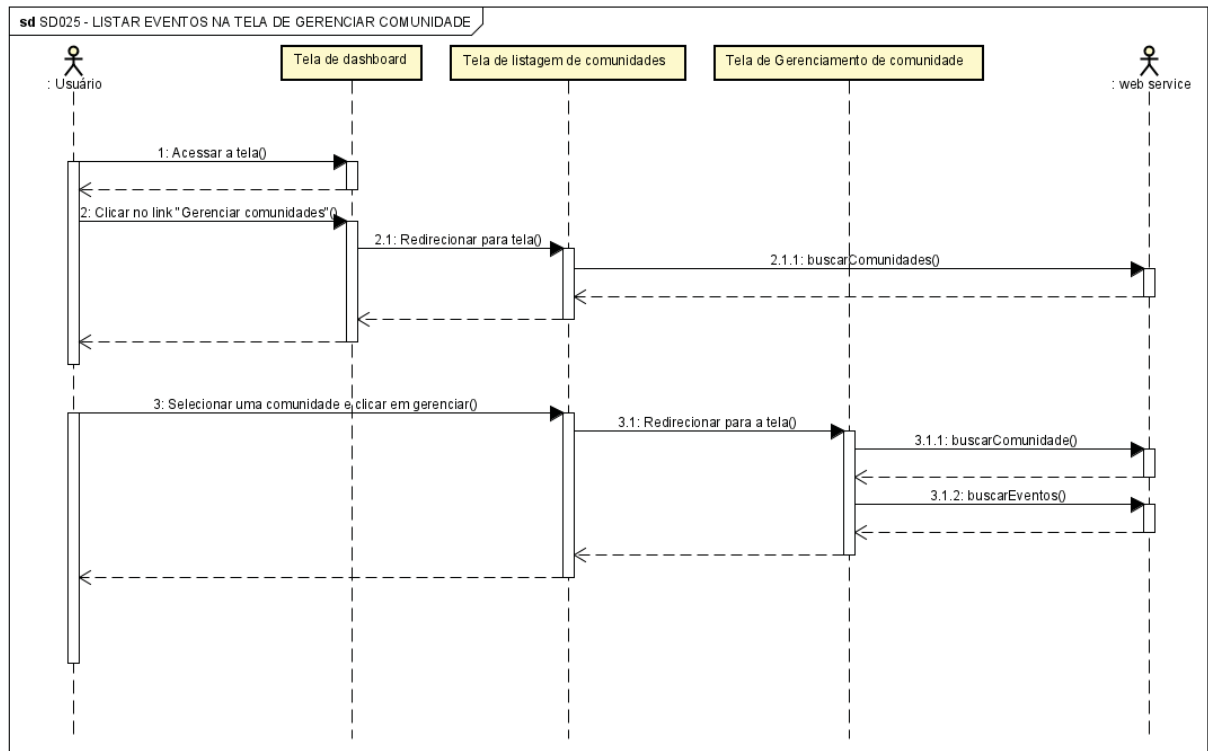
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 42 - SD024 - APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE COMUNIDADE



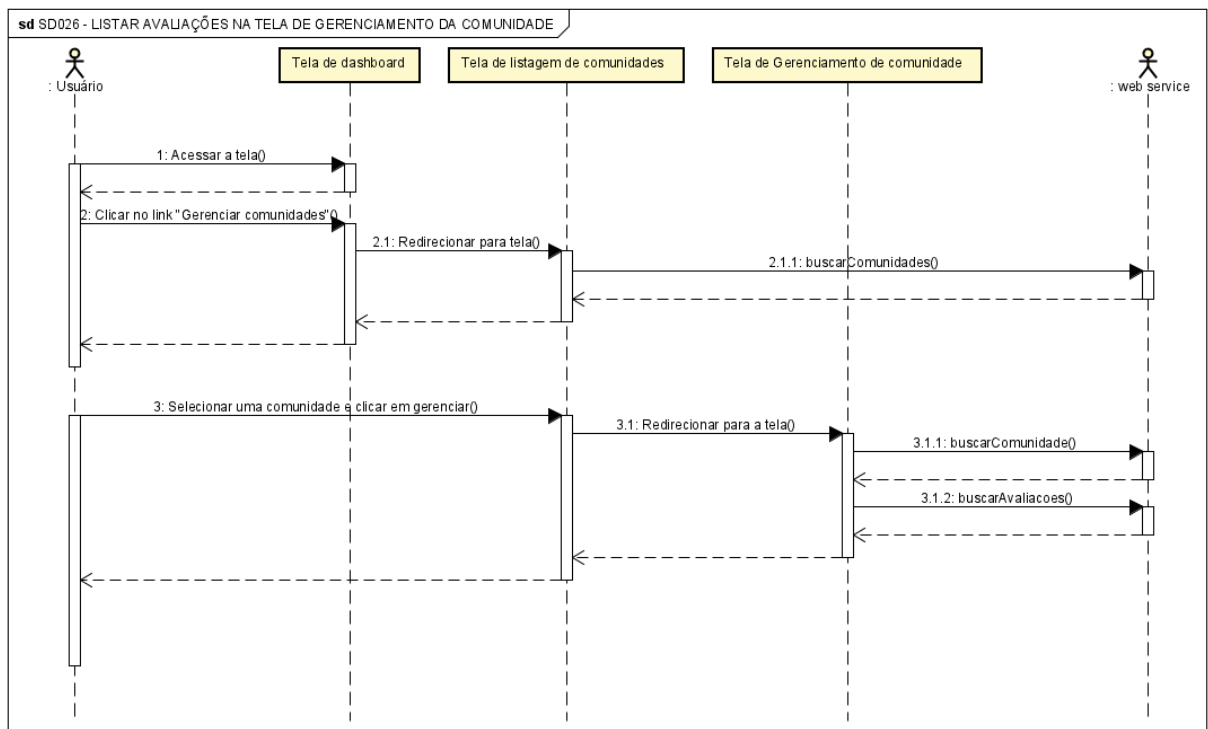
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 43 - SD025 - LISTAR EVENTOS NA TELA DE GERENCIAR COMUNIDADE



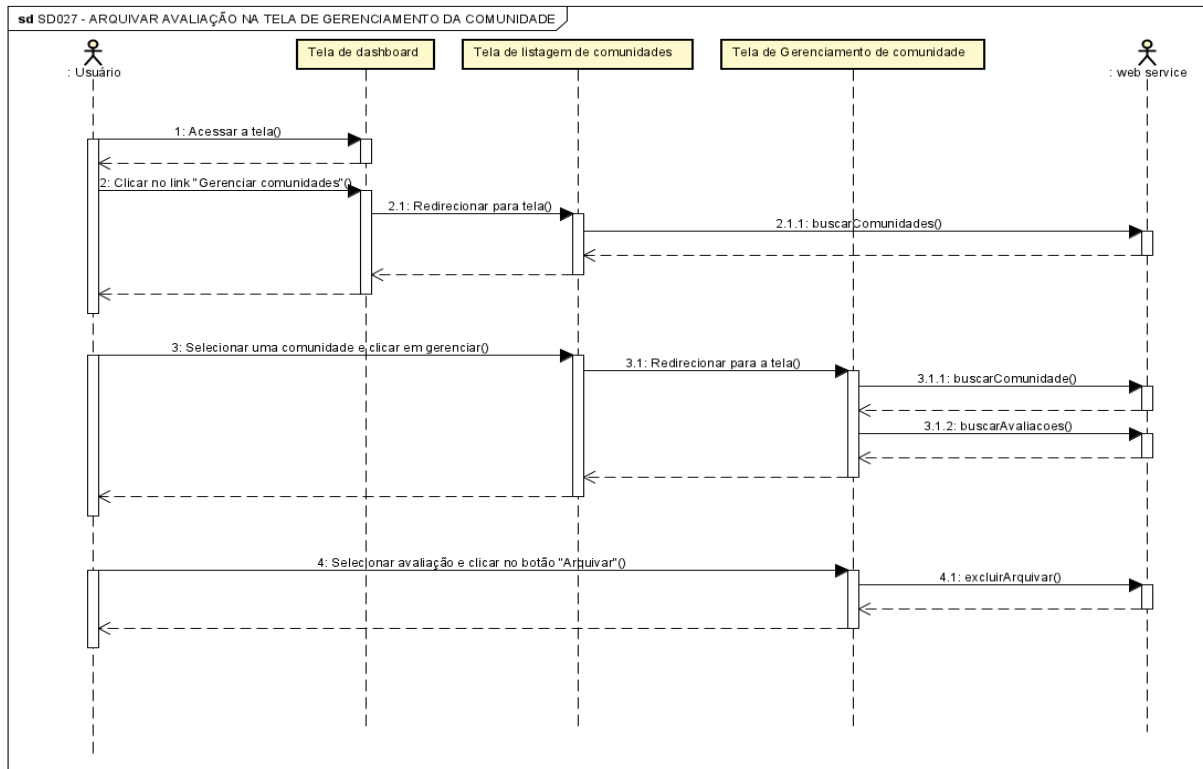
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 44 - SD026 - LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE



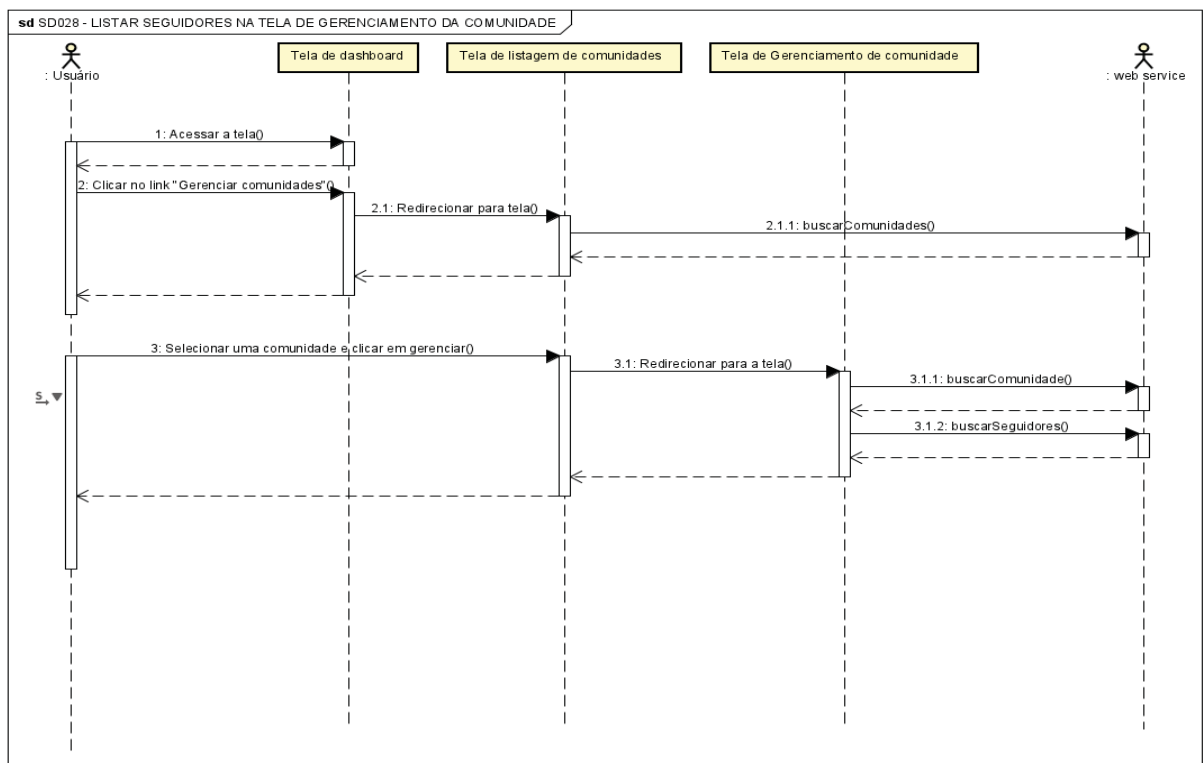
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 45 - SD027 - ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE



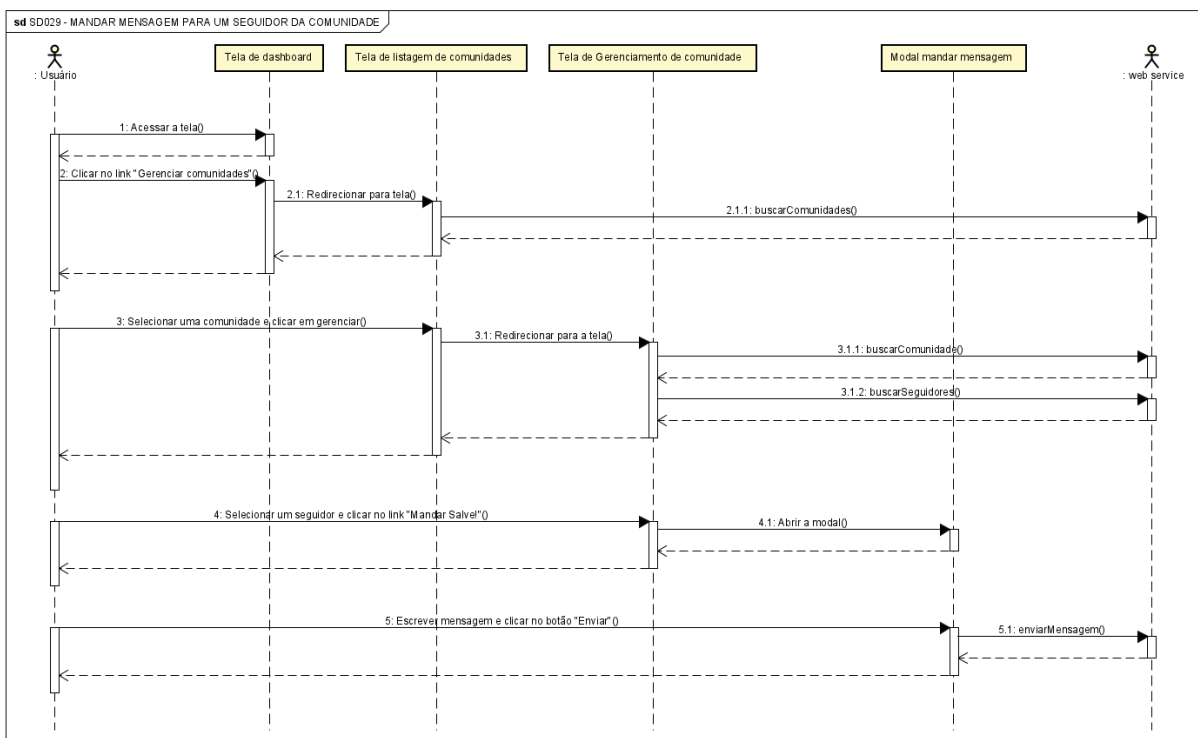
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 46 - SD028 - LISTAR SEGUIDORES NA TELA DE GERENCIAMENTO DA COMUNIDADE



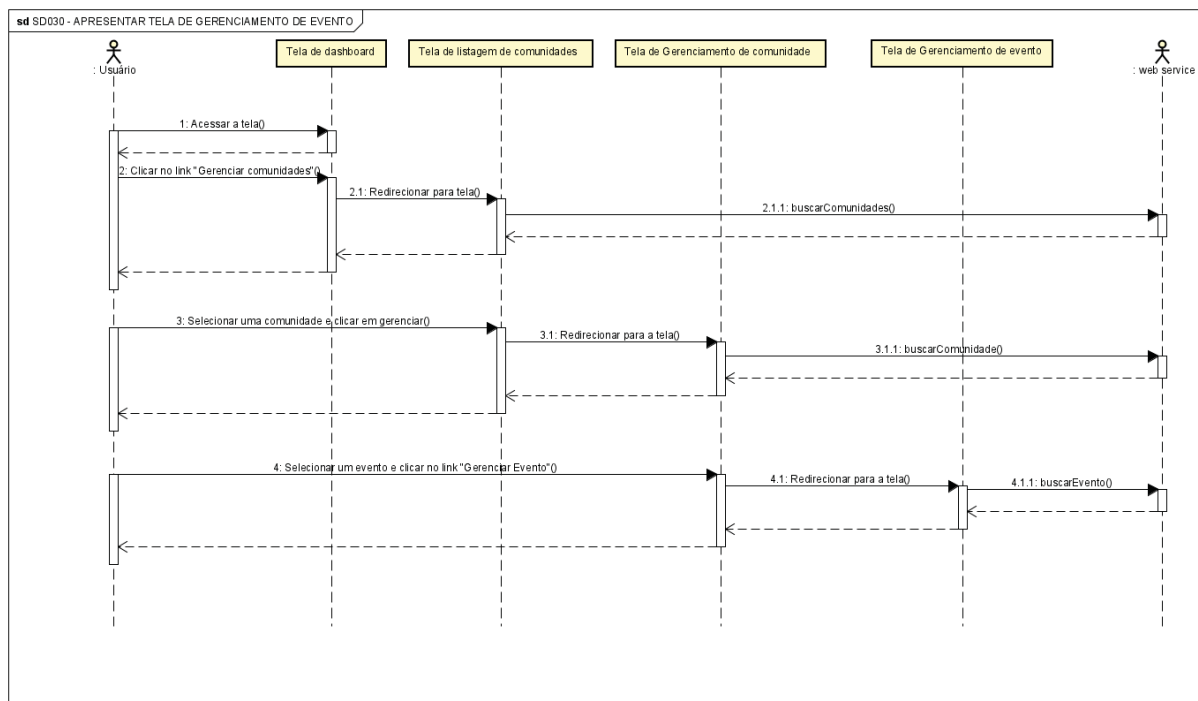
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 47 - SD029 - MANDAR MENSAGEM PARA UM SEGUIDOR DA COMUNIDADE



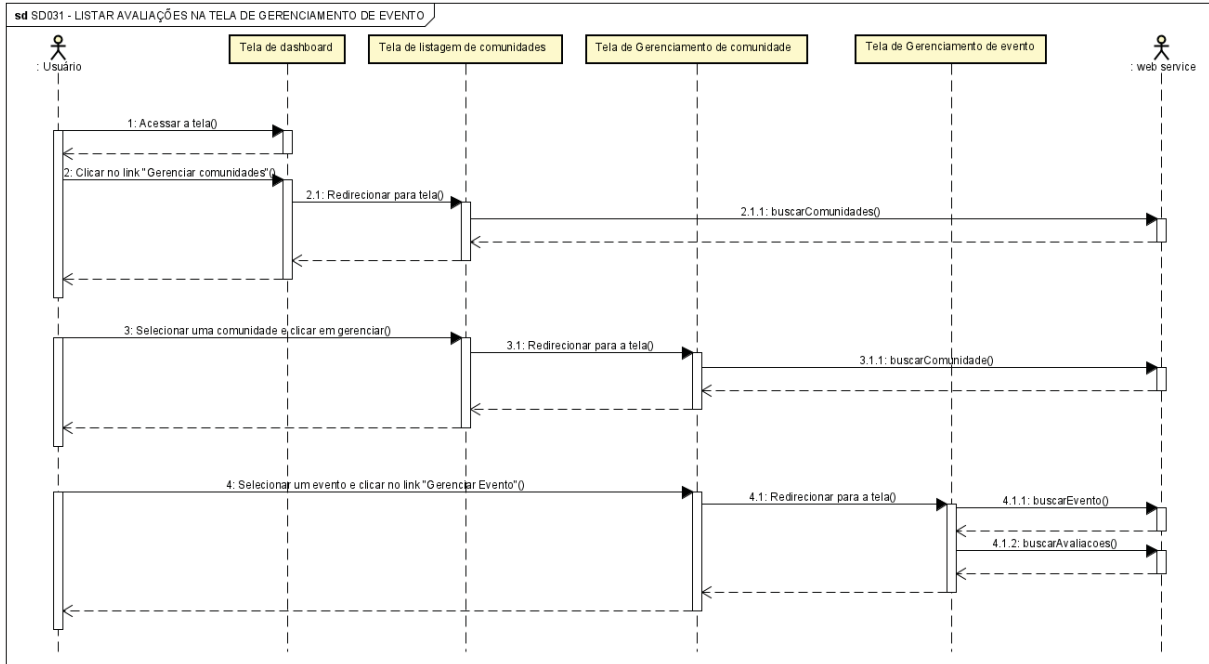
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 48 - SD030 - APRESENTAR TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO



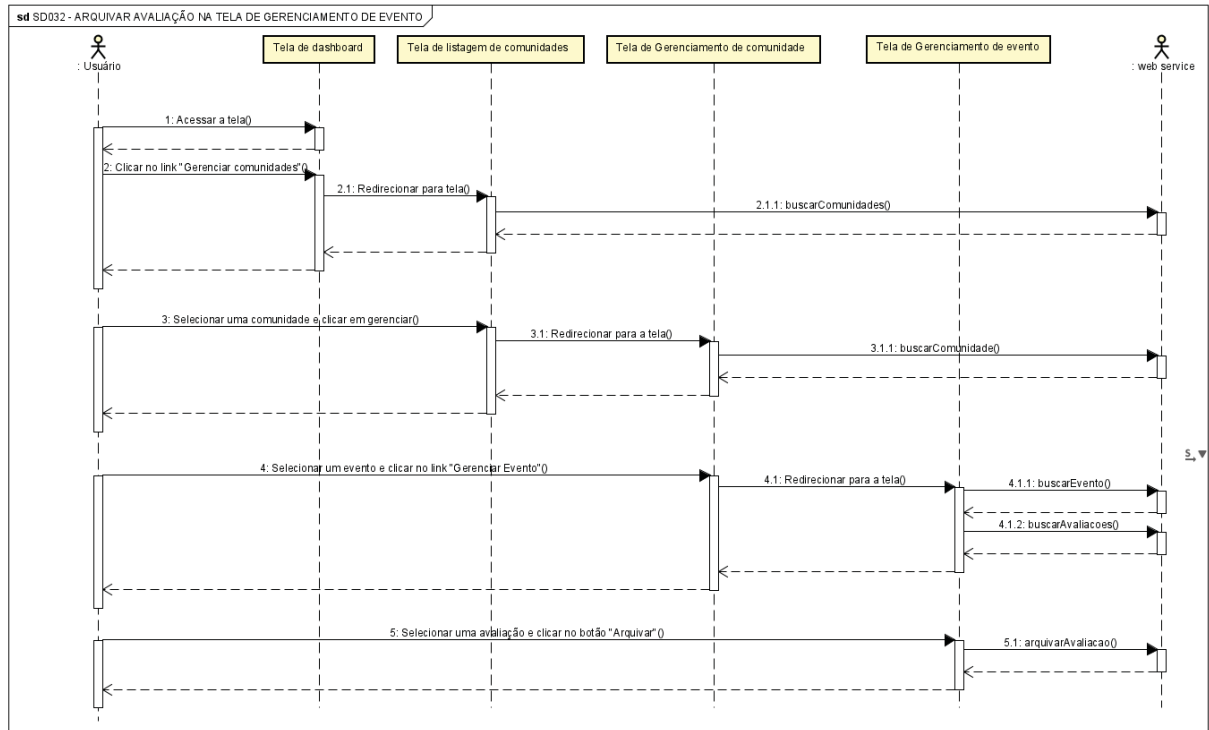
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 49 - SD031 - LISTAR AVALIAÇÕES NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO



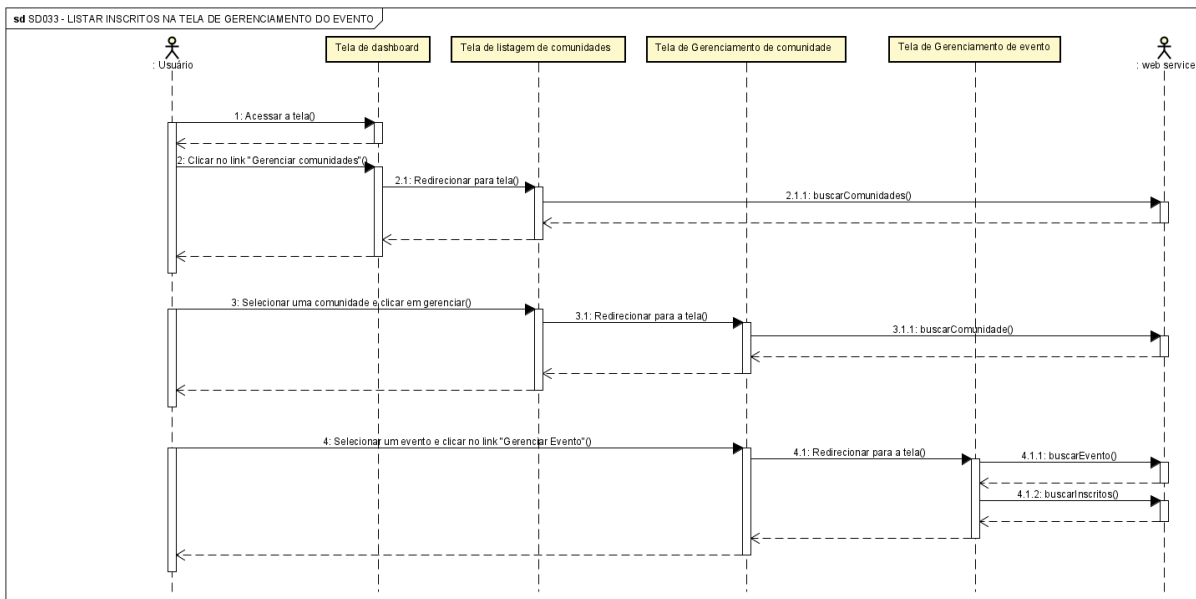
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 50 - SD032 - ARQUIVAR AVALIAÇÃO NA TELA DE GERENCIAMENTO DE EVENTO



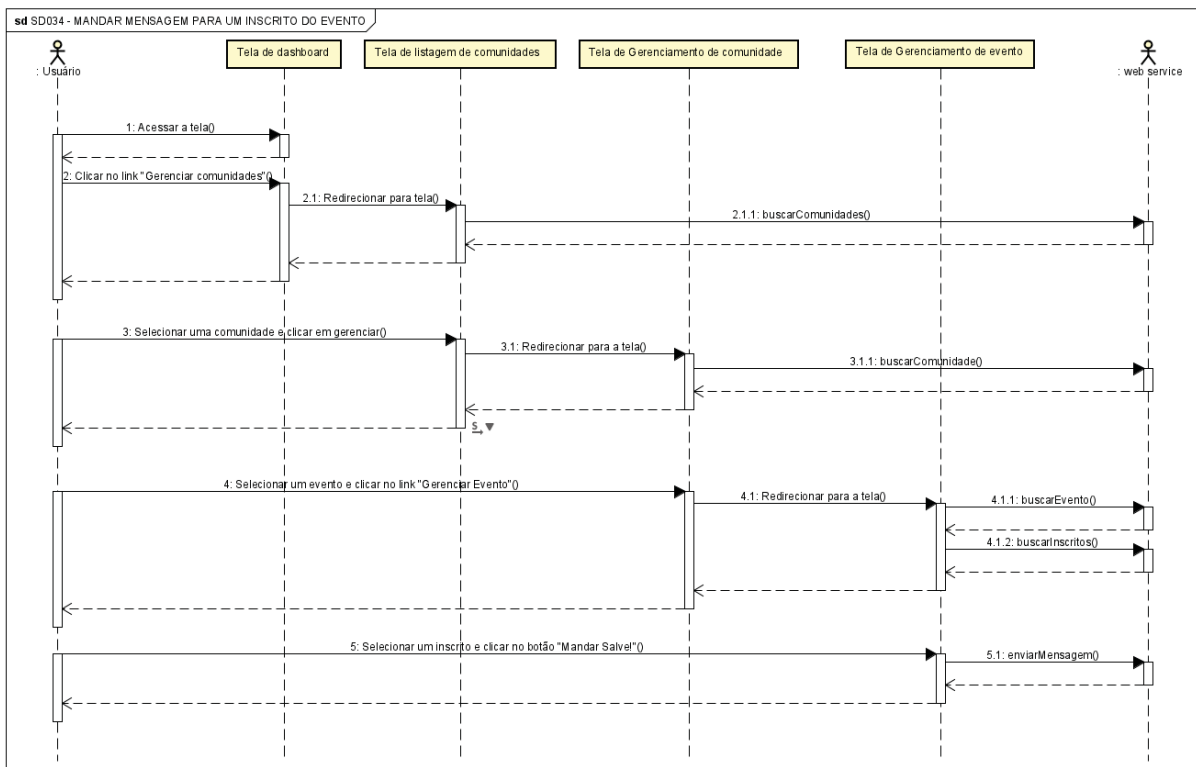
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 51 - SD033 - LISTAR INSCRITOS NA TELA DE GERENCIAMENTO DO EVENTO



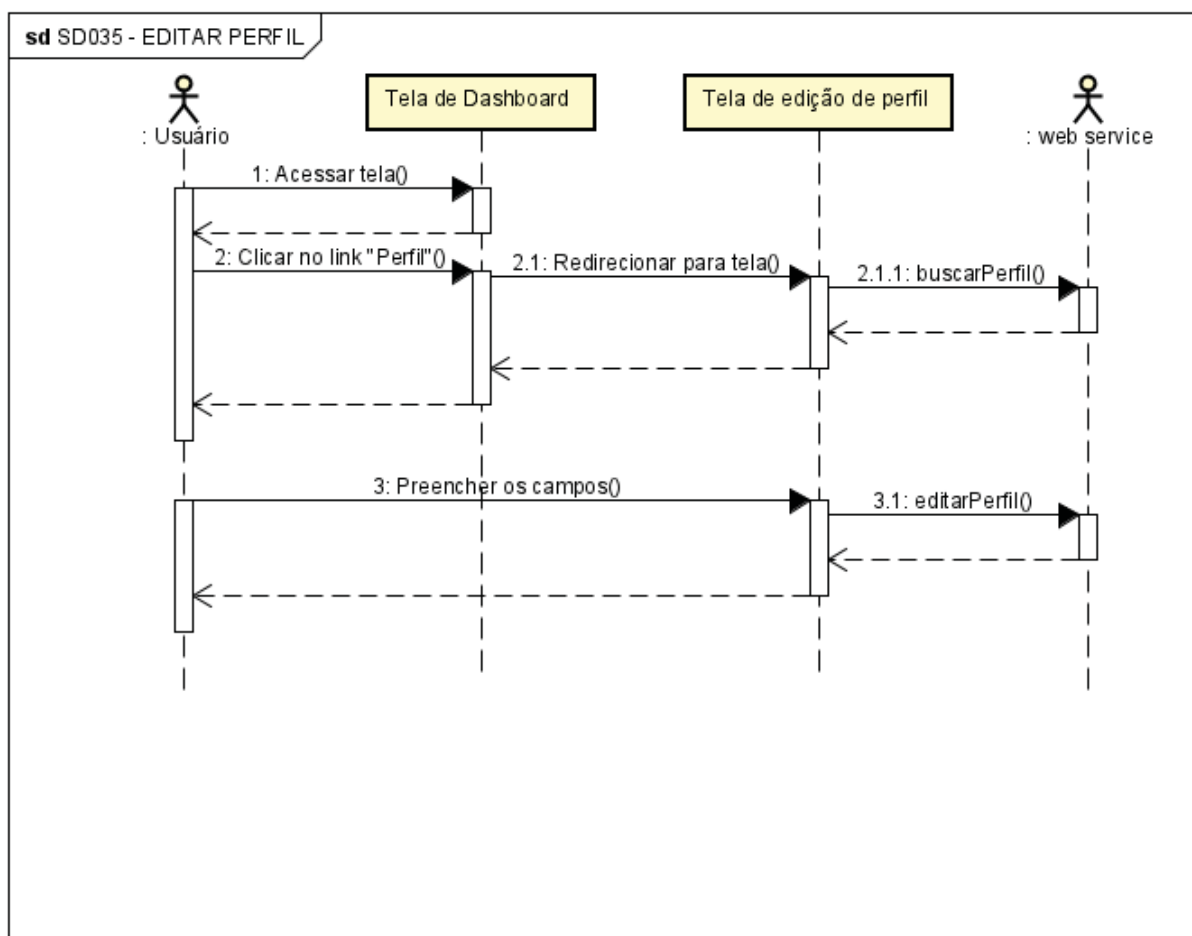
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 52 - SD034 - MANDAR MENSAGEM PARA UM INSCRITO DO EVENTO



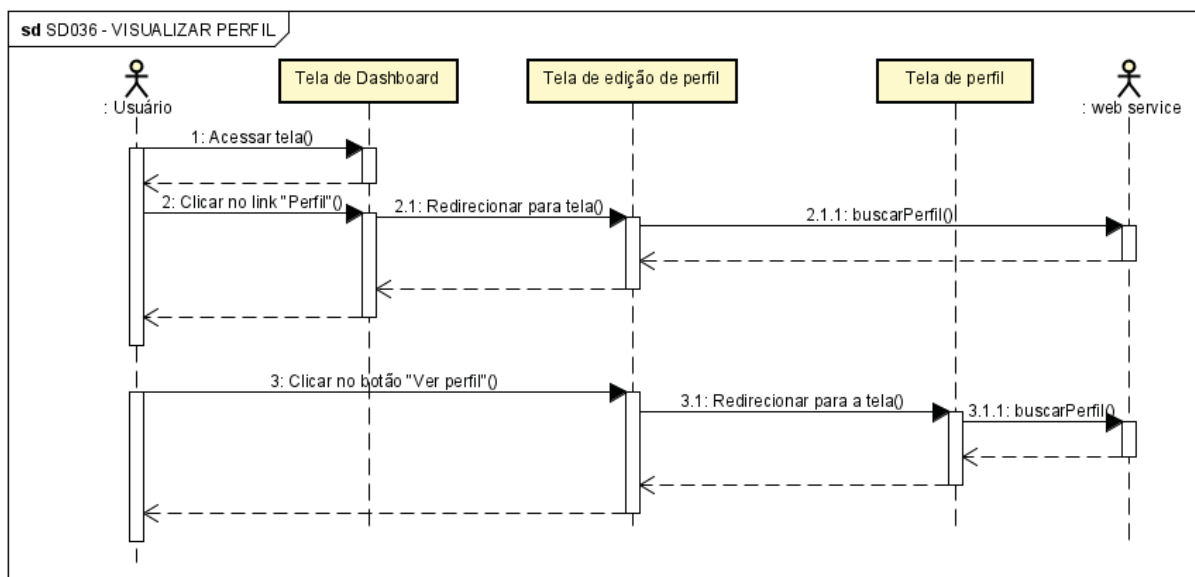
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 53 - SD035 - EDITAR PERFIL



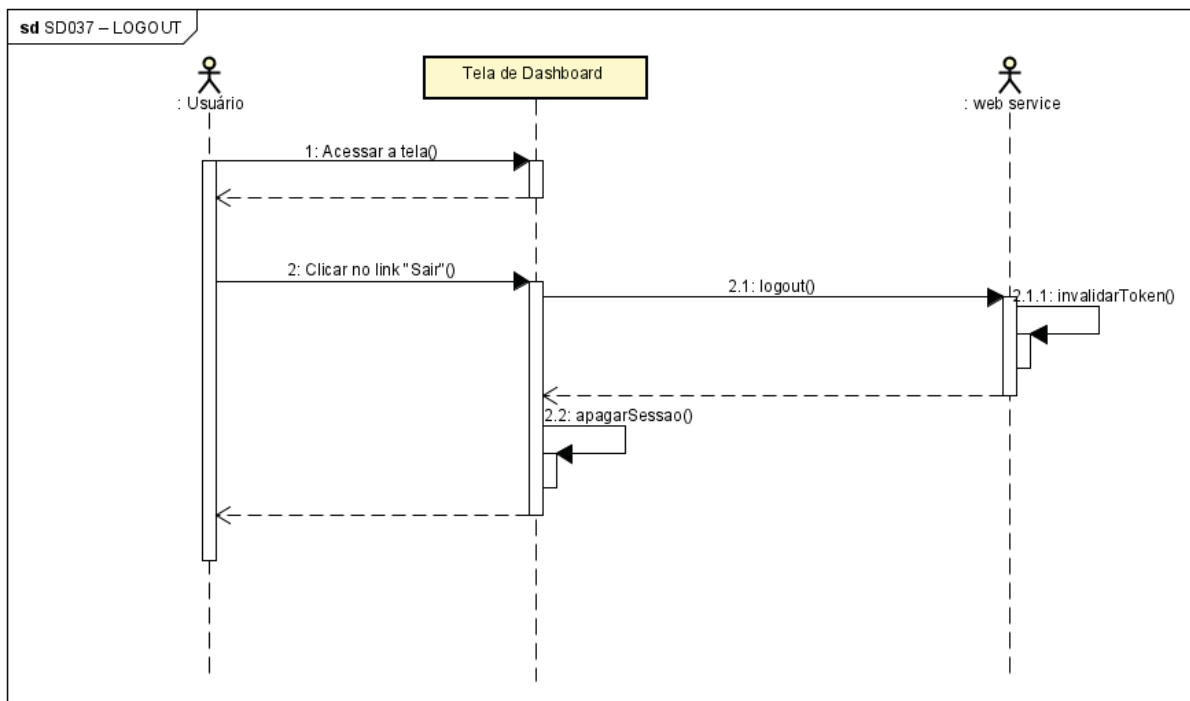
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 54 - SD036 - VISUALIZAR PERFIL



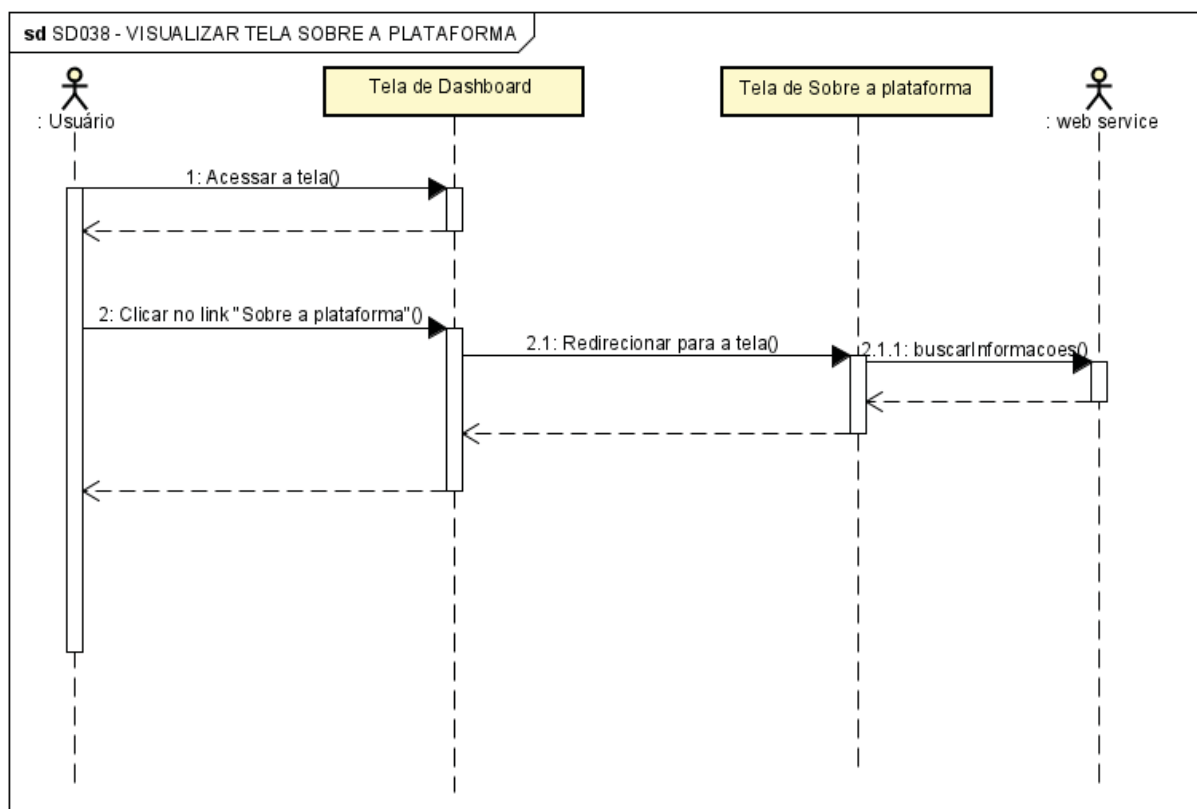
FONTE: O autor (2023)

FIGURA 55 - SD037 – LOGOUT



FONTE: O autor (2023)

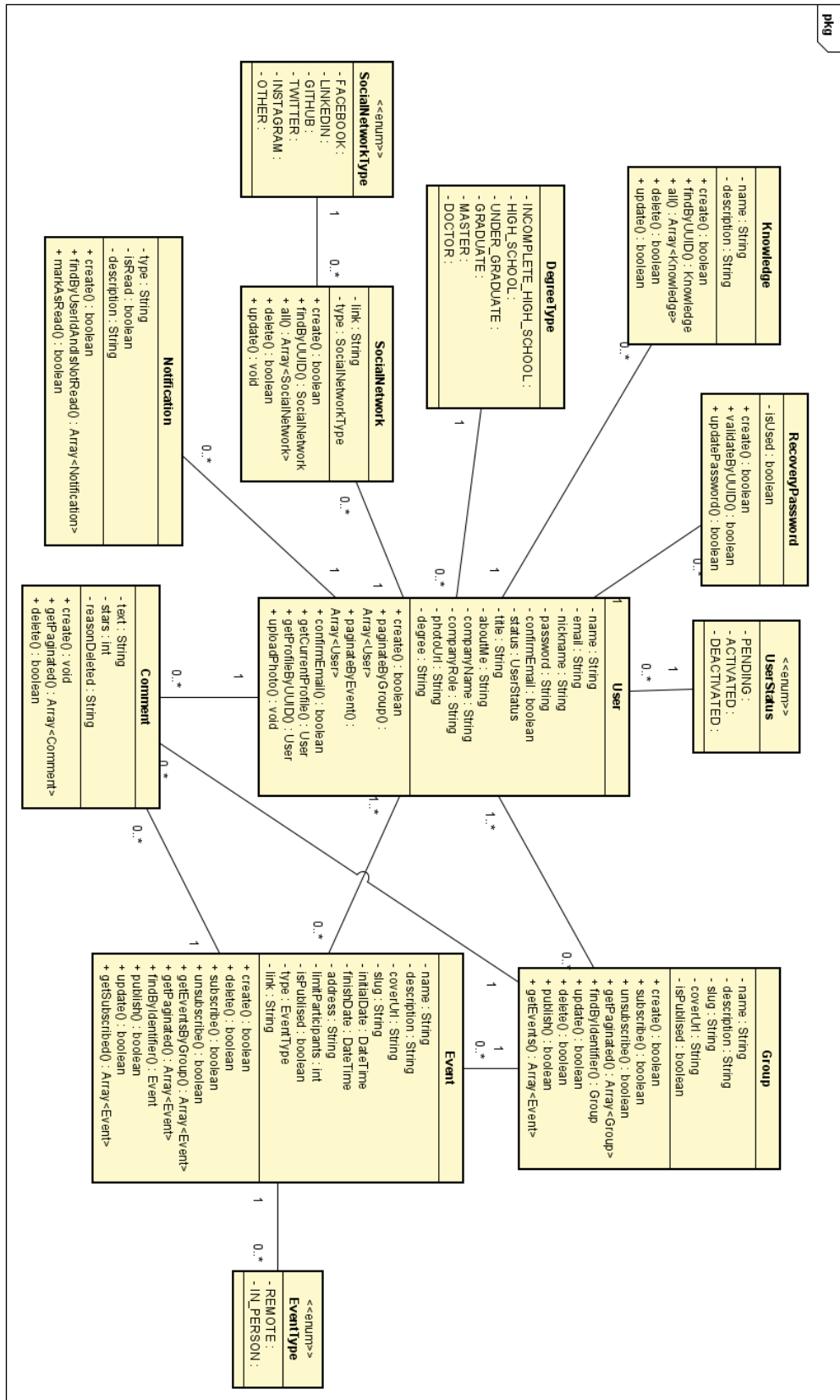
FIGURA 56 - SD038 - VISUALIZAR TELA SOBRE A PLATAFORMA



FONTE: O autor (2023)

APÊNDICE D – DIAGRAMA DE CLASSES

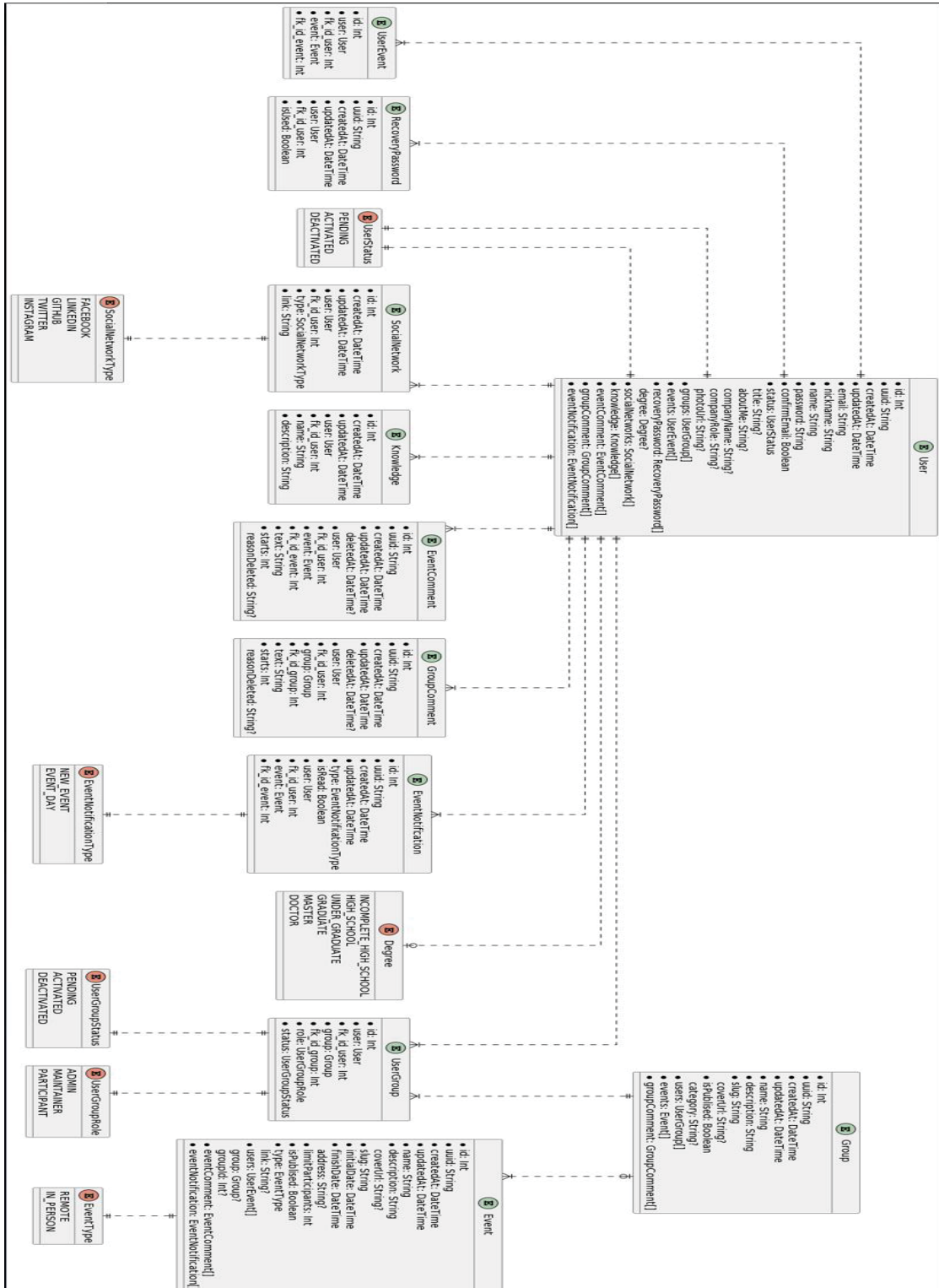
FIGURA 57 - DIAGRAMA DE CLASSES



FONTE: O autor (2023)

APÊNDICE E – MODELO FÍSICO DO BANCO DE DADOS

FIGURA 58 - MODELO FÍSICO DO BANCO DE DADOS



FONTE: O autor (2023)