Aplicativo de Celular para Divulgação e Busca de Estágios para Ensino Superior



Daniel Klostermann Fosquerau; Leonardo Sampaio dos Santos; Valdney Ferreira dos Santos
UNIFACEAR - Centro Universitário

RESUMO

O objetivo deste artigo é esclarecer o processo de desenvolvimento de um aplicativo para celular referente à busca de estágios. Atualmente, boa parte dos universitários que se dedicam anos de curso para poder atuar profissionalmente e não possuem experiência alguma em sua área. Sendo assim, todos esses alunos precisam passar por um período de adaptação, para que assim consigam aplicar grande parte dos conhecimentos adquiridos durante as aulas, como também aprimorar suas habilidades através das atividades vivenciadas na prática. Mas nem sempre esses alunos sabem como ou onde encontrar o estágio certo, pois dificilmente as melhores e principais oportunidades irão estar centralizadas em um lugar específico, devido a muita informação que não é tratada de maneira eficiente. Assim como é o caso de vagas de estágio que muitas das vezes são divulgadas em lugares que nem sempre obtêm muito acesso, ou também por incompatibilidade na área dos alunos que visualizam tal conteúdo. Com base nisso, este aplicativo tem a finalidade de facilitar essa busca feita pelos estudantes, de modo com que sejam centralizadas todas essas informações em um lugar apenas, no qual possa ser de fácil e rápido acesso por qualquer estudante, a partir do seu próprio celular.

Palavras chave: Estudante, Estágio, Aplicativo.

ABSTRACT

The purpose of this article is to clarify the process of developing a mobile app regarding the search for internships. Currently, most of the university students who dedicate years of course to work professionally and have no experience in their area. Thus, all these students need to go through a period of adaptation, so that they can apply much of the knowledge acquired during class, as well as improve their skills through the activities experienced in practice. But these students do not always know how or where to find the right internship, as it is unlikely that the best and top opportunities will be centered on a specific place, because of too much information that is not handled efficiently. As is the case of internship vacancies that are often advertised in places that do not always get much access, or also by incompatibility in the area of students who view such content. Based on this, this application is designed to facilitate student search so that all of this information is centralized in one place, which can be easily and quickly accessed by any student from their own mobile phone.

Key Words: Student, Internship, App.

1. INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, com o estudo e qualificação de pessoas em alta, o número de cursos profissionalizantes novos no mercado aumentou, e devido a isso muitas pessoas passaram a ter maior acessibilidade a esses cursos. Sendo assim, aumentou também a procura e inserção de novos alunos, e consequentemente aumentou a busca por estágios. Oliveira e Piccinini (2012, p.57) complementam, que o crescimento das matrículas aumenta o número de alunos que buscam entrar no mercado de trabalho durante o curso superior.

O Estágio Curricular Supervisionado é indispensável para a formação daqueles que estão buscando se profissionalizar nos cursos de licenciatura, e é um processo de aprendizagem necessário para quem deseja estar preparado para enfrentar os desafios de uma carreira (SCALABRIN; MOLINARI, 2013, p.1).

Mas infelizmente, nem todos conseguem a oportunidade de entrada no mercado de trabalho rapidamente, tendo em vista que existem vários fatores que empresas ou instituições determinam como essenciais para poder contratar recém formados e que não possuem certa experiência desejada. Isso não quer dizer que não existam vagas de estágio para iniciantes, mas sim que o problema é que nem sempre estas vagas são divulgadas de forma correta e em lugares mais propícios a quem está procurando.

Hoje em dia com a tecnologia avançando cada vez mais, sempre aparecem novas maneiras de se divulgar informações, seja pela internet, aplicativos móveis, entre outros modos. Nesse caso, muitos dos estágios são divulgados de forma misturada, juntamente a contratos de emprego fixo por exemplo, assim dificultando a busca para aqueles que estão atrás do seu primeiro contato com o mercado de trabalho.

Com base nessas informações, foi atribuído como objetivo, o desenvolvimento de um aplicativo para celular específico para este caso, o qual permite o estudante encontrar a melhor opção de vaga de estágio disponível ao seu alcance, de acordo com seus critérios de busca, a fim de definir um meio único e exclusivo para a divulgação de oportunidade de estágios.

2. DESENVOLVIMENTO

De acordo com a Lei Nº 11.788, Artigo 1º: Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, na modalidade profissional da educação de jovens e adultos (BRASIL, 2008).

Assim como o estágio é importante que existem leis para tal, para os estudantes também possui um significado e uma importância e tanto. Sendo assim, nos tópicos a seguir serão abordados sobre o estágio, a importância dele, como ele se apresenta dentro do mercado de trabalho, e como está a atual busca por ele.

2.1 A importância do estágio

Segundo Oliveira e Cunha (2006, *apud* BERNARDY *et. al.*, 2013, p.2), o Estágio Supervisionado é uma atividade que coloca o aluno para atuar na sua área, fazendo-o com que adquira experiência profissional, que é de suma importância para a sua inserção no mercado de trabalho. É uma atividade obrigatória que deve ser realizada pelos estudantes, e que precisam cumprir uma carga horária já pré-estabelecida pela instituição de ensino.

O objetivo do Estágio Supervisionado é dar a oportunidade aos alunos de colocar em prática os seus conhecimentos adquiridos durante as aulas, fazendo com que passe pelas situações atuais existentes, e que seja criado a possibilidade de exercitar suas habilidades pessoais. Espera-se que, com isso, o aluno possua opção de atribuir novas atitudes práticas e crie uma visão crítica de sua área de atuação profissional (OLIVEIRA; CUNHA, 2006 *apud* BERNARDY *et. al.*, 2013, p.2).

Explica Pelozo (2007, p.2) que para o estágio surtir efeito, é preciso que as atividades praticadas sejam de modo mais aproximado da realidade possível, pois assim o aluno desenvolve intencionalidade e reflexão sobre as atividades desenvolvidas.

2.2 O estágio dentro do mercado de trabalho

Atualmente, muitas das empresas possuem suporte para recrutamento de estagiários, pois elas reconhecem que para incluírem mais profissionais nas suas respectivas áreas, assim como para treinar e descobrir novos talentos, precisam disponibilizar de certa estrutura para tal. Sendo assim, podemos considerar que há sim espaço no mercado de trabalho, para aqueles que se dedicam e possuem o perfil ideal para cada vaga de estágio ofertada.

Mesquita (2010, p.2) diz que há relação entre o aumento do número de estágios oferecidos pelas empresas e a contenção de custos com a força de trabalho, e que boa parte dos setores atuais, utilizam do trabalho de estagiários, como por exemplo em bancos.

Segundo o CIEE (Centro de Integração Empresa Escola), a cada ano que passa, cresce em 15% o número de estagiários que são contratados pelas empresas e órgãos públicos. Há alguns anos atrás no Brasil, haviam aproximadamente novecentos mil estagiários (MESQUITA, 2010, p.2).

2.3 A atual busca por estágio

Nos dias de hoje, como aumentou a quantidade de estudantes de faculdades, universidades, instituição de ensino em geral, fez com que vários fatores também aumentassem, como a busca por estágios, a concorrência, a divulgação de novas vagas, entre outros. Dessa forma, os envolvidos, tanto as empresas quanto quem está a procura de vagas, estão tendo que ficar sempre atentos às oportunidades que aparecem.

Com o avanço tecnológico, atualmente está muito mais fácil de encontrar a vaga que encaixe ao perfil de quem está procurando, mas isso não é estágio garantido, pois assim como há novos métodos de busca, os métodos de contratação estão cada vez mais rigorosos com os candidatos.

3. METODOLOGIA

3.1 Proposta da Aplicação

O propósito do desenvolvimento deste aplicativo, é fazer com que as informações de publicação de estágios que estão espalhadas em diversos sites pela internet, seja centralizada em uma única aplicação, fazendo com que o usuário que esteja a procura de uma vaga de estágio, encontre-a de acordo com seus critérios de busca, sendo redirecionado para a publicação oficial, podendo ser tanto na página de divulgação da empresa que está contratando, ou até mesmo para o CIEE (Centro de Integração Empresa Escola), por exemplo.

3.2 Requisitos Funcionais

A seguir os tópicos de todos os requisitos funcionais (RF) que o aplicativo desenvolvido possui:

- RF01 – Cadastrar usuário;
- RF02 – Selecionar categoria de usuário (Empresa ou Estudante);
- RF03 – Entrar via autenticação por e-mail e senha ou via redes sociais;
- RF05 – Cadastrar e alterar estágios;
- RF06 – Buscar endereço via localização ou via CEP;
- RF07 – Abrir no aplicativo Google Maps a localização do estágio;
- RF08 – Adicionar o estágio em favoritos;
- RF09 – Alterar dados cadastrais do usuário;
- RF10 – Permitir a recuperação de senha do usuário;
- RF11 – Possibilitar colocar algum anexo ao estágio;

3.3 Requisitos Não Funcionais

A seguir os tópicos de todos os requisitos não funcionais (RNF) que o aplicativo desenvolvido possui:

- RNF01 – O sistema foi desenvolvido em C# usando API nativas do Xamarin Forms;
- RNF02 – Para usar o sistema deve estar conectado à internet;
- RNF03 – O sistema poderá ser usado no Android, iOS ou Windows;
- RNF04 – Todos os dados são salvos no banco de dados online;
- RNF05 – O sistema possui interface de fácil aprendizagem;

3.4 Scrum

De acordo com Cruz (2013, p.3), o Scrum é um *framework* para projetos ágeis utilizado para o gerenciamento e desenvolvimento de produtos, com a característica de ser iterativo e incremental, além de focar na entrega de valor de um negócio no menor tempo possível.

Entende-se por *framework* na área de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), como uma base de desenvolvimento na qual já provém de ferramentas prontas, ou qualquer base a qual seja possível utilizá-la, com a finalidade de ganhar tempo ao desenvolver um ou vários projetos (GAEA, 2018).

Compreende-se iterativo e incremental, por dividir o processo de desenvolvimento em pedaços menores, para que seja possível planejar, executar e entregar apenas tal parte, ao longo de várias, para assim dar vida ao produto final, juntando todas as pequenas partes (CRUZ, 2013, p.17).

Cada parte desses pedaços menores de desenvolvimento denomina-se *sprint*, na qual a Figura 1 a seguir apresenta o fluxo principal para esta atividade. A *sprint* possui o *Product Backlog*, que é uma lista das funcionalidades que serão desenvolvidas no total da aplicação.

O *Sprint Backlog* é responsável por apresentar as funcionalidades que serão desenvolvidas naquele curto período de tempo, que geralmente dura de duas até quatro semanas. Dentro deste período, é feito o *Daily Scrum Meeting* que nada mais é que uma pequena reunião feita entre os responsáveis pela *sprint*, para debater sobre a progressão do desenvolvimento.

E assim se dá por concluída uma *sprint*, quando as funcionalidades escolhidas para tal, são finalizadas.

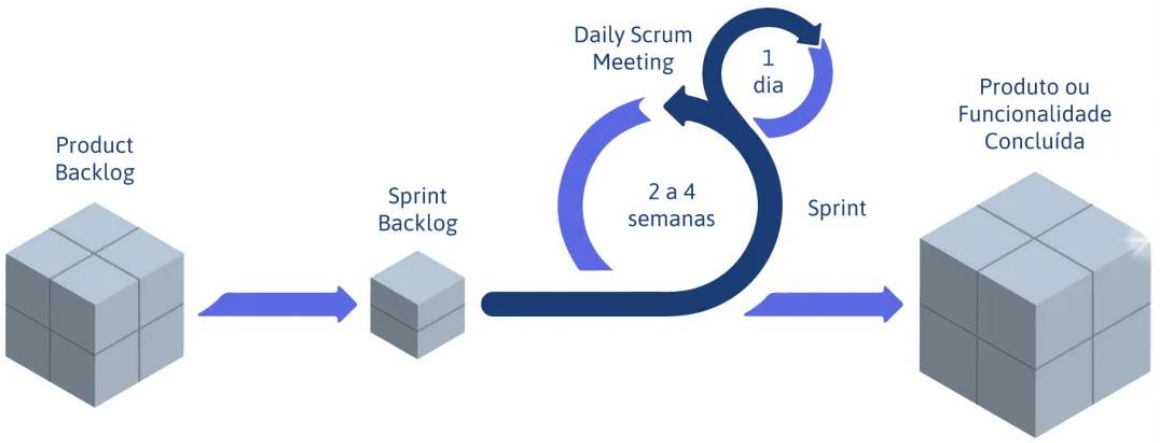


FIGURA 1 - CICLO DA METODOLOGIA SCRUM
FONTE: JUSTO (2017).

3.5 Tecnologias utilizadas

A aplicação foi desenvolvida através da plataforma Xamarin App (MICROSOFT, 2019), sendo codificada a partir da linguagem de programação C# (*C Sharp*).

O aplicativo possui compatibilidade para Desktop no Windows (MICROSOFT, 2019), celulares e tablets com o sistema operacional Android a partir da versão 4.4.4, e iOS da Apple.

Foi utilizado como banco de dados o Firebase (GOOGLE, 2019), sendo NoSQL, isso que significa que a aplicação promove soluções de armazenamento de dados não relacionais (DEVMEDIA, 2011). Próprio para armazenar todos os registros feitos a partir da aplicação de forma eficiente, assim garantindo total integridade das informações aos usuários.

Para o controle das atividades desenvolvidas, seguindo a metodologia Scrum, foi utilizada a ferramenta Azure DevOps (MICROSOFT, 2019). Nela é possível gerenciar as funcionalidades a serem feitas, com o intuito de acompanhar, facilitar, observar o andamento através de gráficos, organizar e complementar o desenvolvimento da aplicação.

3.6 Diagrama de Casos de Uso

Segundo Guedes (2018, p.15), o Diagrama de Casos de Uso tem por objetivo identificar os atores do sistema, ou seja, os diversos tipos de usuário que o sistema possa haver, e que irão utilizá-lo de alguma forma as funcionalidades que a aplicação disponibilizará aos usuários.

A Figura 2 a seguir apresenta o Diagrama de Casos de Uso referente aos atores e respectivas funcionalidades que cada um possui nesta aplicação.

Possuímos dois atores, o usuário do tipo estudante, que poderá além de gerenciar seu perfil, irá buscar os estágios cadastrados de acordo com seus próprios critérios de busca. Favoritar os que mais lhe interessam, para que possam rever novamente.

E o usuário do tipo Empresa (Publicador), o qual poderá também além de gerenciar suas informações jurídicas, pode gerenciar as oportunidades de estágios para os estudantes, como adicionar novas, alterar o status de alguma existente, como também impulsionar o alcance de certa vaga.

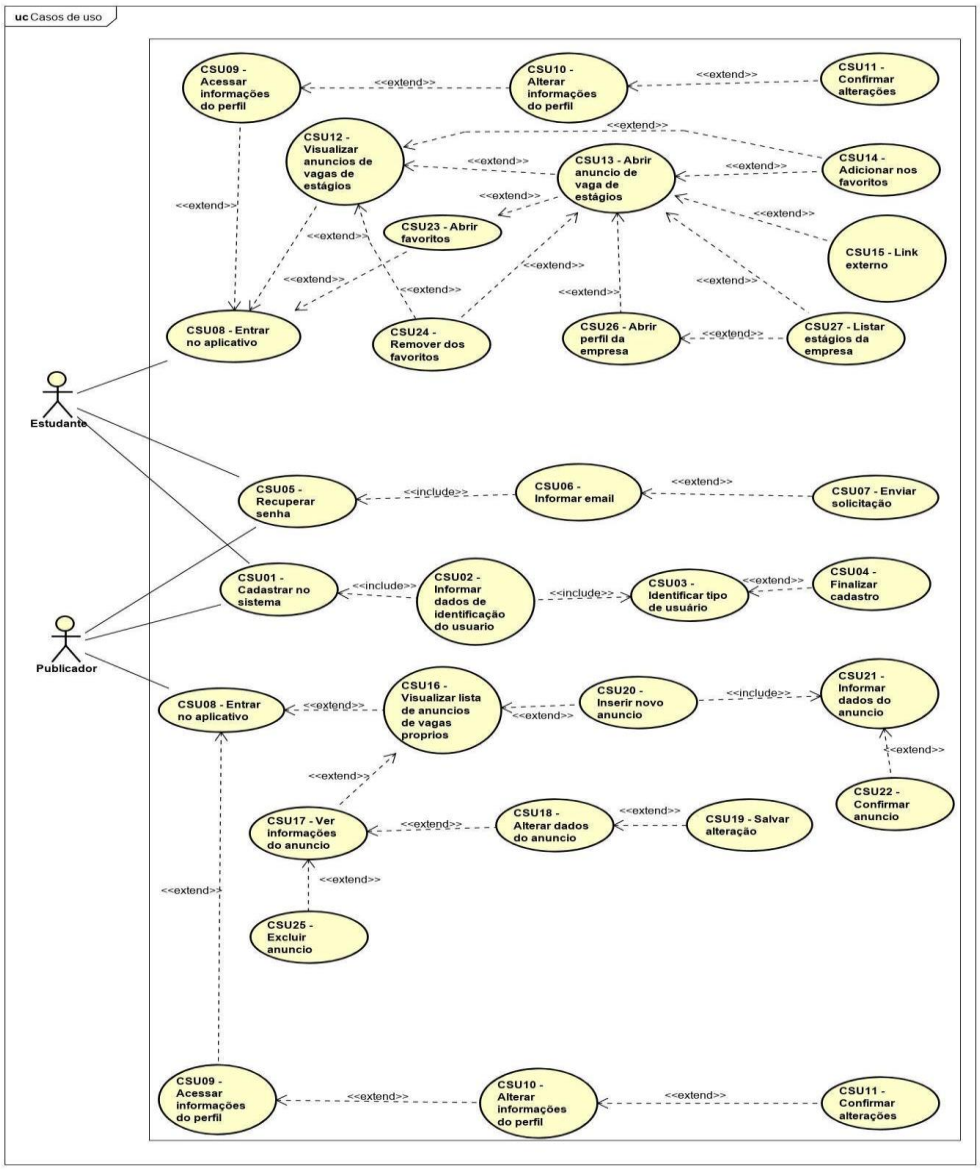


FIGURA 2 - DIAGRAMA DE CASOS DE USO
FONTE: OS AUTORES (2019).

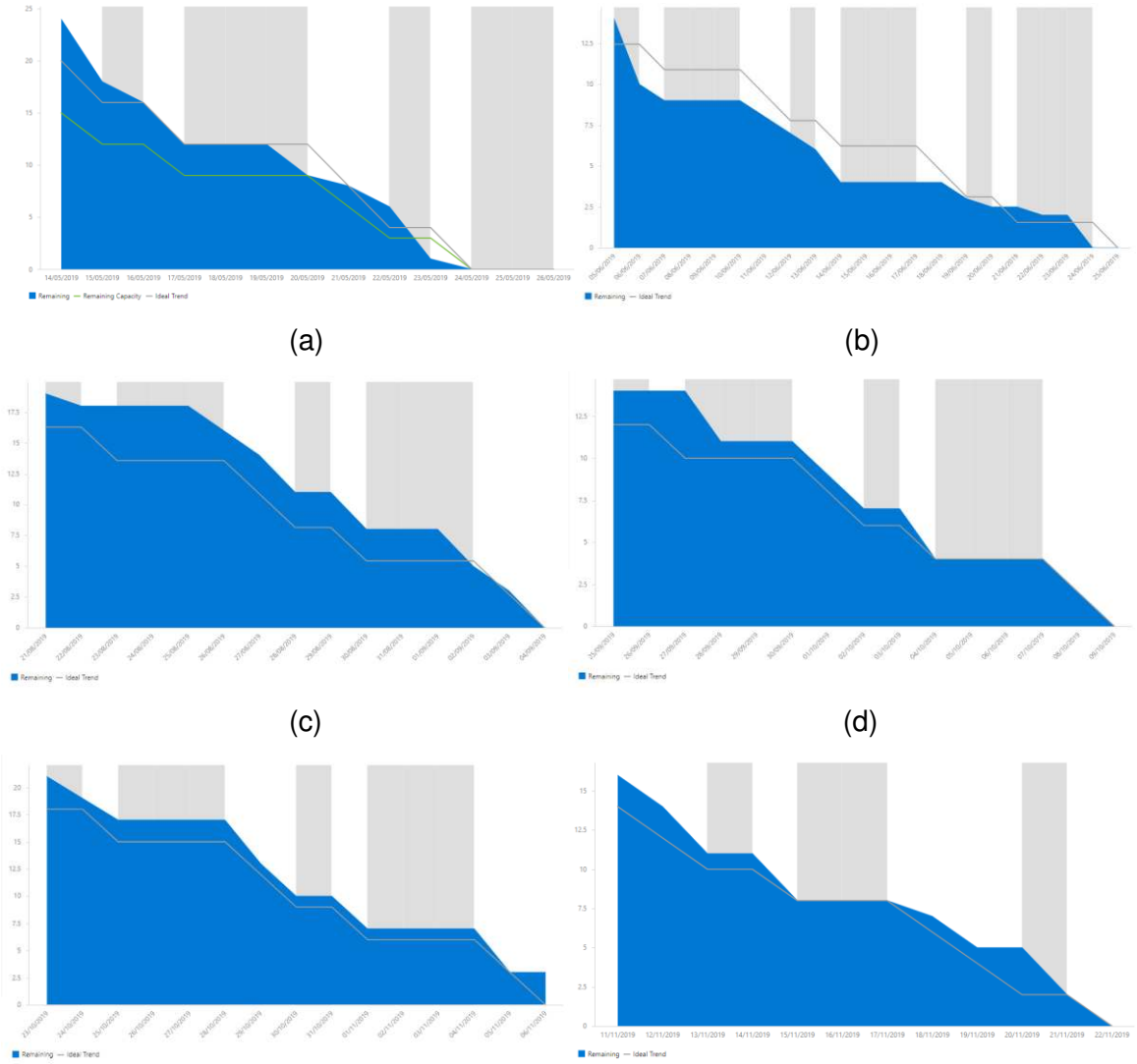
4. RESULTADOS

A seguir, na seção 4.1 serão apresentados os gráficos do desempenho das *sprints* feitas durante o desenvolvimento da aplicação, que são iterações controladas utilizando o

Azure DevOps (MICROSOFT, 2019), de acordo com os tópicos 3.2 e 3.3 deste artigo, que explicam a definição da metodologia de desenvolvimento, e as tecnologias utilizadas para este projeto. Na seção 4.2 serão apresentadas as *screenshots*, que são fotos tiradas da tela de um celular, por ele mesmo, neste caso em um celular com o sistema operacional Android, com as telas do aplicativo.

4.1 Gráficos das *Sprints* de desenvolvimento

A Figura 3 a seguir, mostra o progresso feito ao decorrer de todas as *sprints* que foram feitas, e em seguida a Tabela 1 com todos os dados referentes à elas.



(a) (b)

(c) (d)

(e) (f)

FIGURA 3 - *SPRINTS*: (A) 1º *SPRINT*, (B) 2º *SPRINT*, (C) 3º *SPRINT*, (D) 4º *SPRINT*, (E) 5º *SPRINT*, (F) 6º *SPRINT*.
FONTE: OS AUTORES (2019).

TABELA 1 - DADOS DE TODAS AS *SPRINTS*.

SPRINT	INÍCIO	TÉRMINO	ATIVIDADES	HORAS	DESCRIÇÃO
1	14/05/19	24/05/19	3	24	Estrutura inicial, conexão com o banco de dados, inserção de novos estágios, e cursos de graduação.
2	05/06/19	24/06/19	3	14	Alteração das publicações, pesquisa de estágio por curso e o anexo na publicação de estágio.
3	21/08/19	04/09/19	2	19	Inserção de novo usuário e autenticação para validar sessão, efetuar login e afins.
4	25/09/19	09/10/19	2	14	Alteração das informações do usuário, e efetuar login com redes sociais.
5	23/10/19	06/11/19	4	21	Adicionar estágios aos favoritos, melhorados partes do cadastro de novo estágio, design da aplicação, e mais validações.
6	11/11/19	22/11/19	4	16	Anúncios, serviços de localização, correção de bugs e feito melhorias no design.
TOTAL	-	-	18	108	-

FONTE: OS AUTORES (2019).

4.2 Telas da Aplicação

A seguir a Figura 4 apresenta a tela inicial com as opções existentes de efetuar o login ou de se cadastrar, e também a tela de escolha para o tipo de usuário que deseja ser, no caso, para se cadastrar.

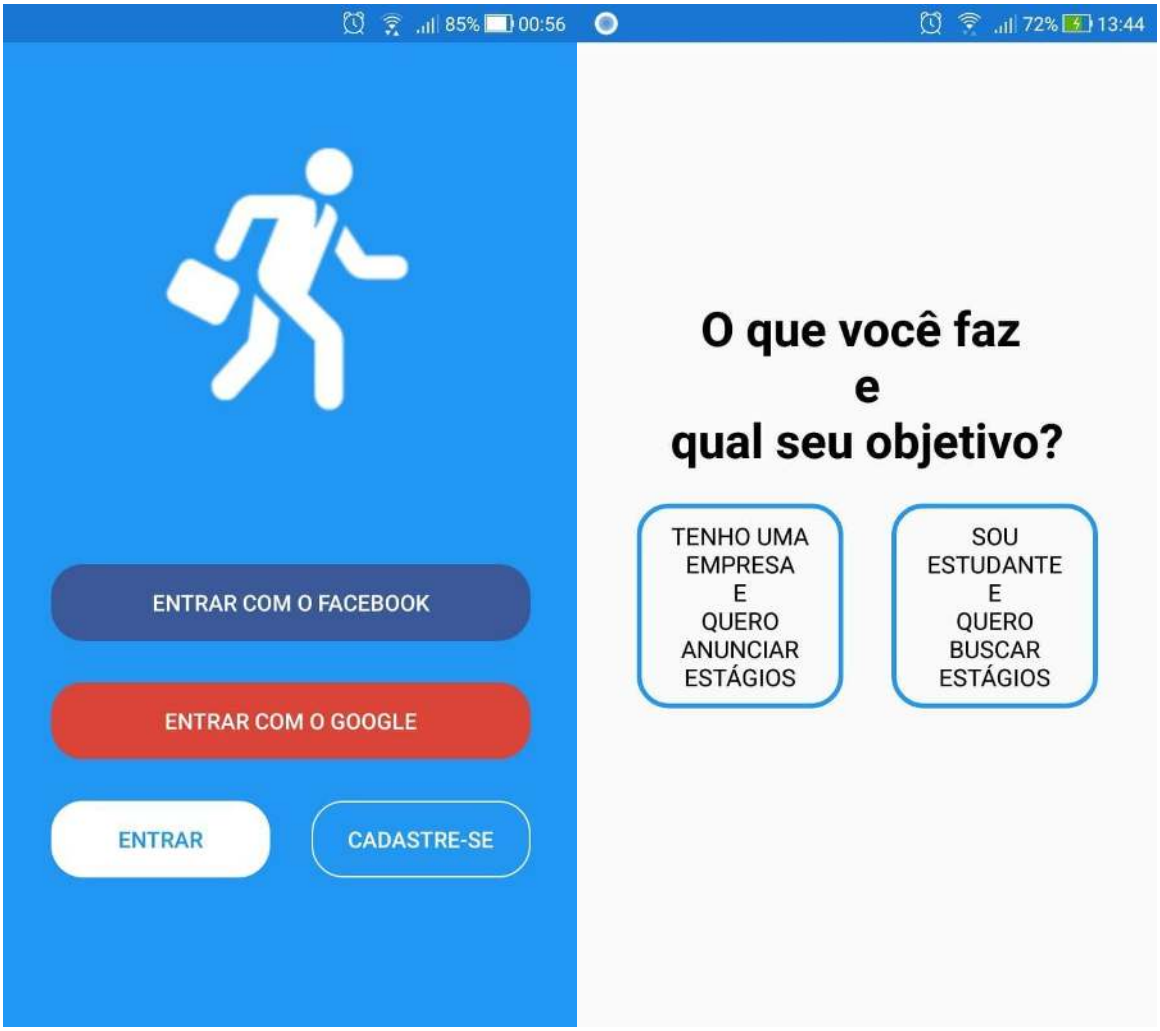


FIGURA 4 - TELA DE LOGIN E TELA DE ESCOLHA DO TIPO DE USUÁRIO
FONTE: OS AUTORES (2019).

A seguir a Figura 5 apresenta a tela de cadastro que serve tanto para os estudantes como também para as empresas. No caso das empresas, os cadastros efetuados serão em forma de solicitação para análise de algum administrador, o qual confirmará a veracidade do cadastro. Após a confirmação, a empresa poderá alterar suas informações próprias, através da tela de visualização e alteração de seus dados cadastrais.

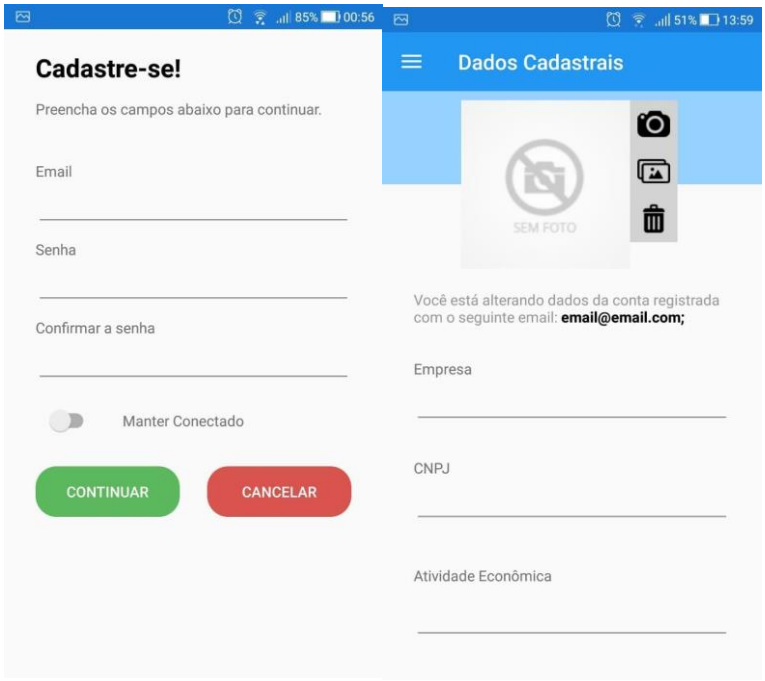


FIGURA 5 - TELA DE CADASTRO E TELA PARA ALTERAÇÃO DOS DADOS
FONTE: OS AUTORES (2019).

A seguir a Figura 6 apresenta as telas com o menu disponível para cada tipo de usuário ao efetuar o login. Para o estudante aparecerá as opções de buscar os estágios de acordo com seus critérios, estágio favoritos, e seus dados cadastrais. Para a empresa aparecerá as opções de cadastrar um novo estágio, visualizar os estágios que ela já cadastrou, e seus dados cadastrais.

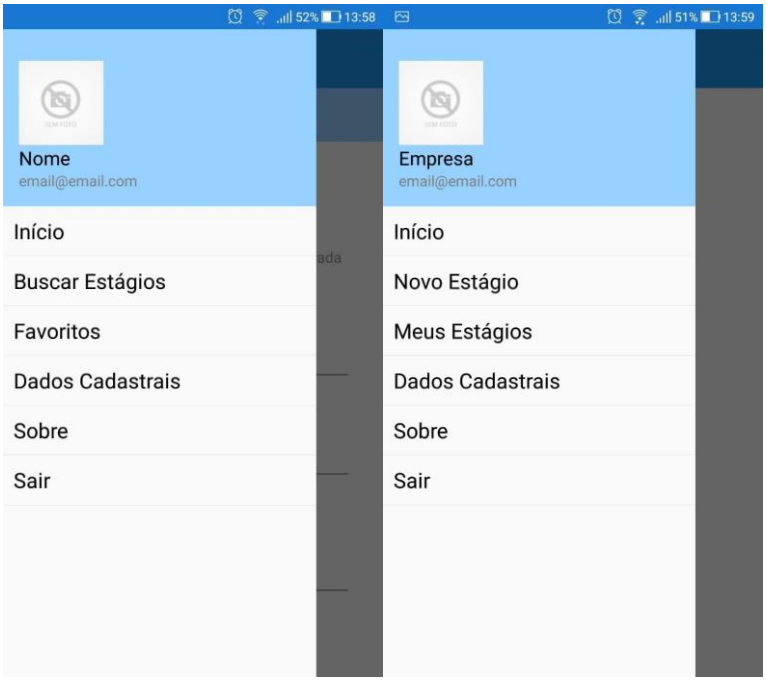


FIGURA 6 - TELA PRINCIPAL PARA ESTUDANTE E PARA EMPRESA
FONTE: OS AUTORES (2019).

A seguir a Figura 7 apresenta as telas de busca de estágio, sendo possível filtrar por curso. E também a tela com as informações cadastradas para aquele estágio. O usuário ao clicar no botão “Clique aqui para saber mais” irá ser redirecionado para a publicação da vaga no site da empresa, se houver.

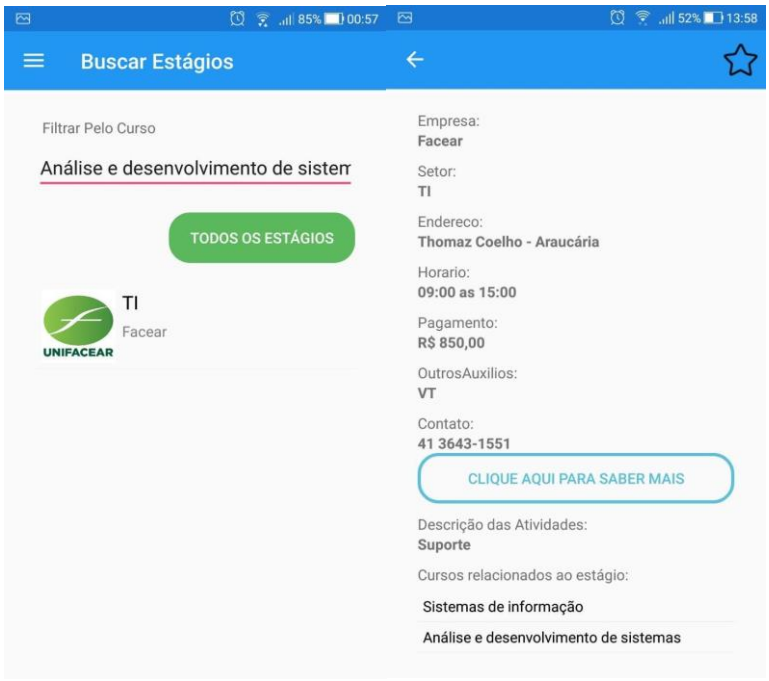


FIGURA 7 - TELA DE BUSCA E TELA COM OS DADOS DO ESTÁGIO
FONTE: OS AUTORES (2019).

5. CONCLUSÃO

É certo que hoje com a tecnologia em alta, existem vários modos de conseguir encontrar um emprego, e mesmo assim conseguimos ir ainda mais a fundo, buscando soluções para situações do dia a dia de todos, como neste caso, para resolver um problema voltado aos estudantes universitários.

Sendo assim, concluímos que a partir do desenvolvimento deste artigo e também da aplicação aqui descrita, que conseguimos alcançar sucesso para a ideia que foi proposta, a qual possui a finalidade de contribuir com o meio acadêmico, facilitando a busca de um estágio para o estudante.

Um aplicativo para celular, de fácil utilização e interativo com o usuário, sendo proveitoso tanto para o estudante, como também para empresas e instituições que possuem interesse em divulgar novas vagas.

Benéfico também aos autores, que conseguiram aprimorar e aplicar todo o conhecimento adquirido, como também para o mercado de aplicativos, que possuirá mais uma opção para incluir pessoas no mercado de trabalho, disponível aos seus usuários.

6. REFERÊNCIAS

BERNARDY, Katieli; PAZ, Dirce Maria Teixeira. Importância do estágio supervisionado para a formação de professores. **XVII Seminário Interinstitucional de ensino, pesquisa e extensão. Anais: Unicruz**, p. 1-4, 2012.

BRASIL. Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Da definição, classificação e relações de estágio. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, cap. 1, art. 1º, Brasília, DF, 2008.

CRUZ, Fábio. **Scrum e PMBOK unidos no Gerenciamento de Projetos**. Brasport, 2013.

DEVMEDIA. **O que é NoSQL**, 2011. Disponível em: <https://www.devmedia.com.br/o-que-e-nosql-java-magazine-87/19015>. Acesso em 07/12/2019.

GAEA. **Entenda o que é Framework**, 2018. GAEA Consulting. Disponível em: <https://gaea.com.br/entenda-o-que-e-framework/>. Acesso em 07/12/2019.

GOOGLE, Firebase. **Serviço Google de banco de dados com armazenagem em nuvem**, 2019. Disponível em: <https://firebase.google.com>. Acesso 11/10/2019

GUEDES, Gilleanes TA. **UML 2-Uma abordagem prática**. Novatec Editora, 2018.

JUSTO, Andreia Silva. **Metodologia Scrum: aprenda a gerenciar seus projetos de forma ágil**, 2017. Disponível em: <https://www.euax.com.br/2017/05/metodologia-scrum-o-que-voce-precisa-saber-2>. Acesso em 09/10/2019.

MESQUITA, Marcos Roberto. **O Estágio e o Mercado de Trabalho Juvenil no Brasil**. Polêm!ca Revista Eletrônica, v. 9, n.4, p. 88 - 95, 2010.

MICROSOFT. **Microsoft Corporation**, 2019. Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/>. Acesso em 17/10/2019.

OLIVEIRA, Sidinei Rocha de; PICCININI, Valmiria Carolina. **Uma Análise sobre a Inserção Profissional de Estudantes de Administração no Brasil**. RAM, REV. ADM. MACKENZIE, v. 13, n. 2, p. 44 - 75, 2012.

PELOZO, Rita de Cássia Borguetti. **Prática de Ensino e o Estágio Supervisionado enquanto mediação entre ensino, pesquisa e extensão**. Revista Eletrônica de Pedagogia, São Paulo, aV, n. 10, 2007.

SCALABRIN, Izabel Cristina; MOLINARI, Adriana Maria Corder. **A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas**. Revista Unar, v. 7, n. 1, p. 3, 2013.