

## **STAGIA – PLATAFORMA DE ESTÁGIOS PARA A UNIEVANGÉLICA**

**Alexandre Luiz Bessa<sup>1</sup>**  
**André Luis Ferreira<sup>2</sup>**  
**João Clayton dos Santos Junior<sup>3</sup>**

### **Resumo**

Estudantes universitários precisam estar cada vez mais conectados com suas áreas de estudo. Aplicar na prática aquilo que é visto nos cursos torna o estudante um profissional mais preparado para o mercado de trabalho. Assim sendo, uma vaga de estágio é ideal para este momento, propiciando ao discente um melhor entendimento e aprendizado da profissão escolhida. Este trabalho propõe realizar o desenvolvimento de uma ferramenta chamada STAGIA, que possa auxiliar os alunos a encontrar vagas de estágio, utilizando as ferramentas e técnicas necessárias para criar um produto de software de qualidade. Sendo assim é proposto a execução e planejamento de métricas, metodologias e desenvolvimento prático a fim de obter um produto funcional no fim da execução do projeto.

Este trabalho visou desenvolvimento de uma plataforma voltada para divulgação, candidatura e gestão de estágios para a Universidade Evangélica de Goiás. Este projeto teve início a partir do relato dos docentes da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA referente às dificuldades enfrentadas com o processo de estágio dos alunos devido a descentralização do anúncio e gestão da documentação de estágio, visando o desenvolvimento de uma ferramenta interna para a instituição buscando a otimização deste processo. A partir desses relatos, foi definido um tipo de abordagem de pesquisa exploratória. Os resultados obtidos foram o desenvolvimento do MVP do projeto de modo a realizar as operações básicas propostas

**Palavras-Chave:** Plataforma de estágios; Universidade; estudantes

---

<sup>1</sup> Universidade Evangélica de Goiás – UniEVANGÉLICA, E-mail: alexandrebelluis@hotmail.com

<sup>2</sup> Universidade Evangélica de Goiás – UniEVANGÉLICA, E-mail: luisferreiraandre14@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Evangélica de Goiás – UniEVANGÉLICA, E-mail: Joclanton95@gmail.com

## 1. INTRODUÇÃO

De acordo com o professor Anderson da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, entende-se como estágio uma atividade curricular supervisionada compositora do processo de formação do estudante, integrante das dimensões de ensino e extensão, consistindo em atividades que o aluno realiza a pessoas jurídicas de direito público ou privado, que articula teoria e prática. Sendo que o ele sempre possuirá caráter curricular e será classificado em obrigatório e não obrigatório.

O estágio obrigatório consiste em uma parte indispensável da integridade curricular do curso em modalidade de estágio supervisionado, sendo que a carga horária é definida pela instituição e é um requisito para conclusão do curso e obtenção do diploma. Já o não obrigatório, contribui para a formação profissional do discente, porém não é uma condição indispensável, sendo assim uma atividade opcional, que pode ser somada à carga horária regular como uma atividade complementar.

Estudantes universitários precisam estar cada vez mais conectados com suas áreas de estudo. Aplicar na prática aquilo que é visto nos cursos, além de fazer parte obrigatória da grade curricular dos cursos de graduação, torna o estudante um profissional mais preparado para o mercado de trabalho. Assim sendo, uma vaga de estágio é ideal para este momento, propiciando ao discente um melhor entendimento e aprendizado da profissão escolhida.

Segundo o último Censo da Educação Superior do Inep/MEC, são 8.450.755 os alunos matriculados na graduação. A cada ano, iniciam 3.445.935. Contudo, apesar do notável número de ingressantes, só cerca de 36,68% deles concluíram essa etapa. Além disso, apenas 8,12% conseguem uma oportunidade de estagiar.

Por conta disso, houve um aumento no percentual de estudantes prorrogando o início da faculdade para o segundo semestre de 2021. Esse número foi de 24%, em novembro, para 38%, em janeiro, segundo o levantamento realizado pela Educa Insights, em parceria com a Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior (Abmes), entre os dias 25 e 30 de janeiro.

Nesse sentido, a maioria dos jovens abandona ou posterga a sala de aula por falta de verba para a manutenção do ensino. “Por isso, entre diversos fatores, em especial em tempos de pandemia, a bolsa-auxílio ganha destaque, pois ela contribui

para o pagamento da mensalidade e ajuda a custear despesas”, avalia o diretor do Grupo Jovem Valor, Elieser S. Sobreira Machado.

Logo, esse é um grande ponto de atenção para esse momento. Afinal, impacta toda a população. “Com a evasão escolar, ficamos com menos mão de obra qualificada no mercado, gerando uma alta demanda e uma redução drástica também nos salários dos empregados sem formação”, explica o dirigente. (GIOVANNA CAVALLI, 2021).

A gestão e o controle dos estágios realizados pelos alunos da Universidade Evangélica de Goiás, são organizados de forma descentralizada, cada curso tem sua própria coordenação de estágios e seus métodos de controle e gerenciamento, muitos utilizam apenas planilhas e formulários de papel para esse fim, além de não existir um espaço onde empresas poderiam divulgar vagas e os alunos se candidatarem para as mesmas. Levando em consideração esses pontos, uma plataforma voltada para divulgação, candidatura e gestão dos estágios traria benefícios para a instituição e seus discentes?

## 1.1. Referencial Teórico

O processo de construção de um produto de software envolve diversas atividades como modelagem de banco de dados, modelagem de requisitos, modelagem de processos, testes, versionamento, entre outras.

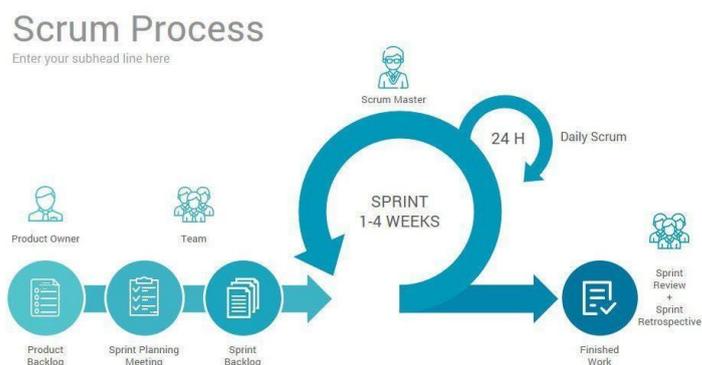
Metodologia Ágil se refere a aplicação dos métodos que utilizam o “Manifesto para o desenvolvimento ágil de software” que se trata de um documento criado em fevereiro de 2001 onde 17 profissionais que já praticavam métodos ágeis como XP, DSMD, Scrum, FDD etc., assinaram o documento que estabelece princípios comuns a serem seguidos.

Portanto, metodologias ágeis são conjuntos de práticas que determinam uma forma de gerenciar projetos mais adaptável às mudanças priorizando as entregas. Geralmente são estruturadas em ciclos curtos, sendo que em cada ciclo deve ser entregue um conjunto de funcionalidades pré-determinadas. Segundo Cohn (2004, p. 258) “o objetivo no desenvolvimento ágil é encontrar o equilíbrio certo entre documentação e discussão”

Scrum se trata de um framework criado pelos desenvolvedores Ken Schwaber e Jeff Sutherland que faz parte das metodologias ágeis e tem como objetivo ser leve e eficaz na resolução de problemas complexos.

O scrum utiliza uma abordagem iterativa e incremental para melhorar a previsibilidade e o controle de riscos. Schwaber e Sutherland definem os três pilares do scrum como: a transparência, todos os envolvidos no projeto devem ter uma visão clara sobre todo o processo pois pouca transparência pode levar a decisões equivocadas e aumentar o risco das ações; a inspeção, todos os detalhes referentes ao processo do scrum devem ser inspecionados com frequência para identificar possíveis problemas e corrigi-los em tempo hábil e por último a adaptação, a análise constante do scrum permitirá encontrar oportunidades de ajustes que devem ser feitos rapidamente, o que irá exigir um alto potencial de adaptação.

**Figura 1: Scrum**



**Fonte:** [1] Webdesigncusco, 2021.

Cada ciclo de trabalho é definido como Sprint. “O coração do Scrum é a Sprint, um time-boxed de um mês ou menos, durante o qual um ‘Pronto’, incremento de produto potencialmente liberável é criado” (SCHWABER; SUTHERLAND, 2017, p.9).

Controle de versão é uma tarefa indispensável durante o desenvolvimento de um projeto, de acordo com o site “O controle de versão é um sistema que registra as mudanças feitas em um arquivo ou um conjunto de arquivos ao longo do tempo de forma que você possa recuperar versões específicas” (GIT).

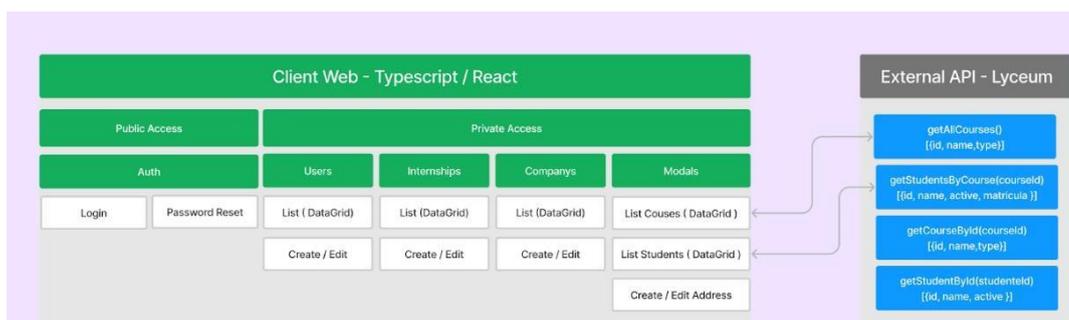
Dentre várias opções de softwares de controle de versão se destaca o GIT que possui o código aberto, um design simples e se caracteriza por ser fácil de usar, leve e rápido sendo capaz de lidar de modo eficaz com grandes projetos.

A arquitetura do sistema seguirá o padrão das tecnologias escolhidas para o projeto. As estimativas e a definição dos ciclos de desenvolvimento foram baseadas no método Scrum. O desenvolvimento do projeto seguirá a política de versionamento definida a fim de garantir a integridade e consistências dos artefatos desenvolvidos.

Para maior compreensão da arquitetura do sistema foi definida a arquitetura conforme as figuras abaixo.

O diagrama a seguir (Figura 2) demonstra o funcionamento do *client web* juntamente com a API que será utilizada para buscas os cursos e os alunos presentes na instituição.

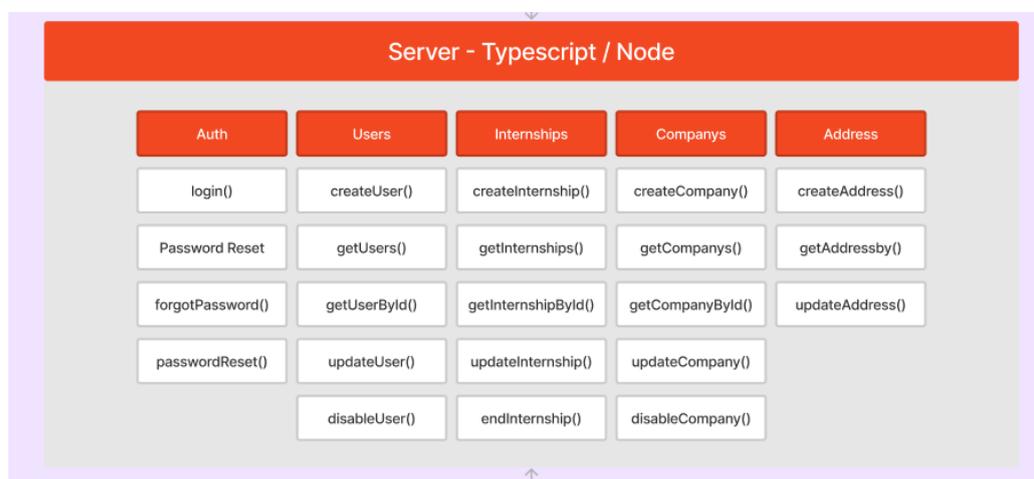
**Figura 2:** Arquitetura - Client Web / API



**Fonte:** [2] Os autores.

A figura 4 demonstra o funcionamento do server que será utilizado no sistema.

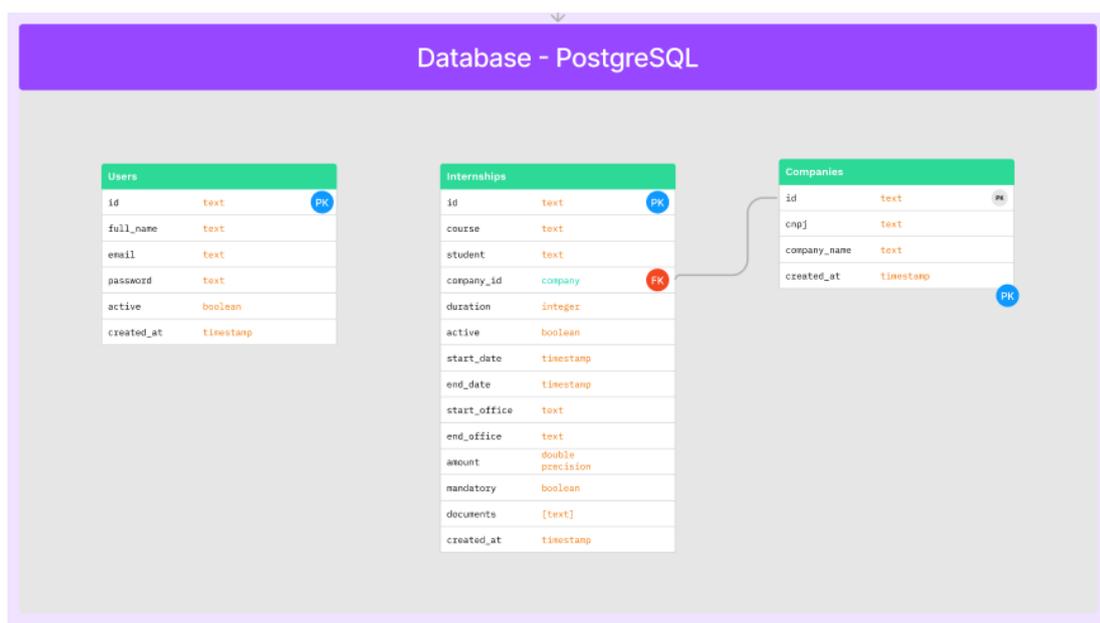
**Figura 3:** Arquitetura - Server



**Fonte:** [3] Os autores.

O diagrama abaixo demonstra como os dados dos usuários (Users), estágios (Internships) e das empresas (Companies) ficarão armazenados no banco.

**Figura 4:** Arquitetura - Banco de dados



Fonte: [4] Os autores.

## 2. Metodologia

Este projeto teve início a partir do relato dos docentes da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA referente às dificuldades enfrentadas com o processo de estágio dos alunos devido a descentralização do anúncio e gestão da documentação de estágio, visando o desenvolvimento de uma ferramenta interna para a instituição buscando a otimização deste processo. A partir desses relatos, foi definido um tipo de abordagem de pesquisa exploratória.

Foi utilizado o método dedutivo de acordo com a análise de uma situação apresentada de forma geral dentro da instituição, e como resultado dessas análises a conclusão da necessidade de implantação do sistema internamente na organização. Após isso, foi utilizado o método hipotético-dedutivo para o levantamento das maiores necessidades funcionais, observando o problema e estabelecendo hipóteses que

podem solucioná-lo, depois será feita a validação dessas hipóteses, as confirmando ou refutando, para que então fosse possível definir os requisitos do projeto.

Após o levantamento de requisitos foram feitas pesquisas referentes às tecnologias que poderiam ser utilizadas para o desenvolvimento do software objetivando a que melhor atenderia as necessidades. Foi definido o uso de uma plataforma web desenvolvida em JavaScript, utilizando a biblioteca React no front-end para facilitar a conexão entre diferentes partes da página, visando a praticidade e portabilidade de acesso tanto por coordenadores, professores e alunos

### 3. Conclusão

Até o momento, foram desenvolvidos os seguintes artefatos:

- CRUD Estágios
- CRUD Empresas

Aplicando conceitos de UX/UI foram construídos esboços da disposição de elementos do *Front-End*, visando o melhor posicionamento do conteúdo na tela, para que assim seja possível trazer uma melhor usabilidade para o sistema. Segue o guia de disposição de elementos de uma das telas presentes:

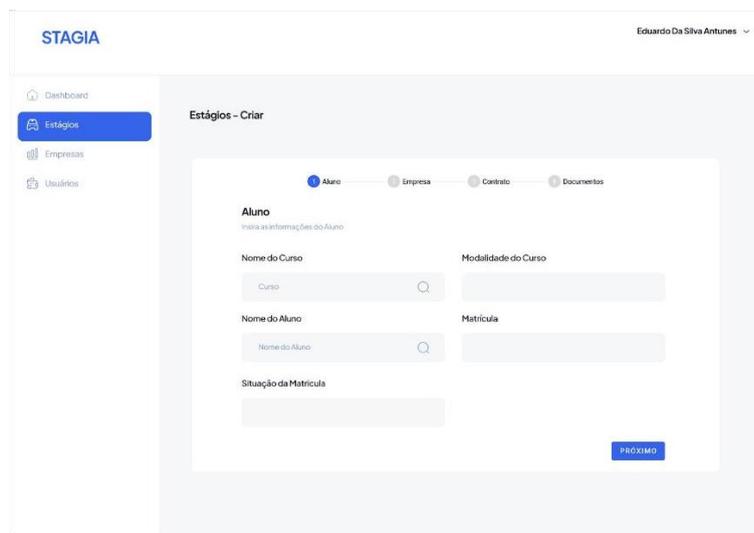
**Figura 5:** Guia de Disposição de Elementos do Formulário.



**Fonte:** [5] Os autores.

Com base na disposição dos elementos, foi construído a tela de formulários, onde serão feitos os cadastros dos estágios:

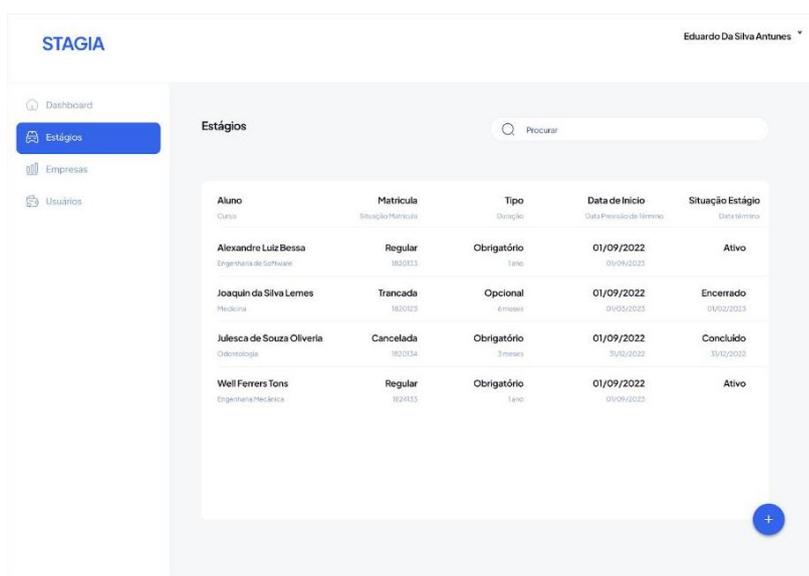
**Figura 6:** Tela de formulário de cadastro de Estágios.



**Fonte:** [6] Os autores.

Abaixo segue a tela de listagem de estágios cadastrados, a construção dessa interface visou trazer o maior número de informações relevantes para uma única sessão, porém, tomando cuidado para não causar poluição visual.

**Figura 7:** Tela de listagem de Estágios.



**Fonte:** [7] Os autores.

## 4. Referências

Rockcontent, Ivan de Souza. Banco de dados: saiba o que é, os tipos e a importância para o site da sua empresa. 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/banco-de-dados/>>. Acesso em 26 jun. 2022.

PRESSMAN, R.; MAXIM, B. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional. 8. Ed. Porto Alegre: McGraw-Hill, 2016.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.  
COHN, M. User Stories Applied For Agile Software Development. [S.l.]: Addison-Wesley Professional, 2004.

SCHWABER, K; SUTHERLAND, J. O Guia do Scrum. 2020. Disponível em: <<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-PortugueseBR-2.0.pdf>> Acesso em: 29 mai. 2022

PRIKLADNICKI, R.; WILLI, R.; MILANI, F. Métodos Ágeis para Desenvolvimento de Software. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESTÁGIOS. Anuário brasileiro de estatísticas de estágio. Disponível em:

<https://abres.org.br/estatisticas/#:~:text=De%20acordo%20com%20pesquisa%20realizada,o%20ensino%20m%C3%A9dio%20e%20t%C3%A9cnico>. Acesso em: 04 jun. 2022.

MENOS de 10% dos estudantes aptos conseguem estágios no país, Veja, 2018. Disponível em <<https://veja.abril.com.br/economia/menos-de-10-dos-estudantes-aptos-conseguem-estagio-no-pais/>>. Acesso em: 06 Jun. de 2022

Falta de trabalhador qualificado continua afetando a indústria, apesar do desemprego elevado. Disponível em

<<https://www.portaldaindustria.com.br/estatisticas/sondesp-76-falta-de-trabalhador-qualificado/>>. Acesso em: 27 Jun. de 2022.

A importância do estágio na vida profissional. Disponível em

<<https://www.cieepr.org.br/a-importancia-do-estagio-na-vida-profissional/>>. Acesso em: 27 Jun. de 2022.

¿Qué es SCRUM y para que sirve?. Disponível em

<<https://webdesigncusco.com/que-es-scrum-y-para-que-sirve/>>. Acesso em: 29 Jun. de 2022.

BRASIL. Lei nº 11.788, de 25 de Setembro de 2008. Dispõe sobre o estágio de estudantes.

Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11788.htm).

Acesso em 25 set. 2022.