

Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência
e Saberes Multidisciplinares

JOBHUNTER: Emprego para autônomos com facilidade e segurança.

Matheus de Carvalho Veloso¹; [0000-0003-3355-8046](tel:0000-0003-3355-8046)

Gilmar Bui Ferrini Júnior¹; [0000-0002-0652-5575](tel:0000-0002-0652-5575)

João Vitor Oliveira Sarmiento¹; [0000-0002-5922-1022](tel:0000-0002-5922-1022)

Lucas Gomes Tavares¹; [0000-0002-4336-2090](tel:0000-0002-4336-2090)

Venicio Siqueira Filho¹; [0000-0002-8744-5023](tel:0000-0002-8744-5023)

Aurélio Moraes Figueiredo¹; [0000-0002-3197-1331](tel:0000-0002-3197-1331)

Carlos Eduardo Costa Vieira¹; [0000-0001-8120-8038](tel:0000-0001-8120-8038)

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

mcarvalhoveloso@hotmail.com

Resumo: As pessoas necessitam constantemente efetuar a contratação de serviços autônomos que seja de forma segura, ágil e eficiente em um mundo cada vez mais interconectado. No passado esta informação eram passadas entre conhecidos, o que hoje tem diminuído consideravelmente, fato a este problema tem crescido muito o uso de informações através dos aplicativos disponíveis nos dispositivos móveis e tornando assim, seu uso através do contato físico se tornar cada vez mais escasso. O aplicativo proposto conta com funcionalidades de contratação de trabalhadores autônomos, incluindo facilidades, orçamentos e serviços fornece condições de gerar demandas e aumentar oportunidades de mercado entre outras vantagens. Funcionalidades como o ranqueamento dos prestadores de acordo com a qualidade dos serviços prestados, serão de fácil uso e estarão disponíveis conforme a necessidade dos usuários. As questões de segurança nas transações serão realizadas dentro do próprio aplicativo e a acessibilidade será primordial para confiabilidade do sistema. A facilidade de uso do aplicativo terá como foco a inclusão social e digital. Além dos prestadores de serviços autônomos o aplicativo também ajudará as pessoas que trabalham, mas ainda precisam de um complemento de renda para conseguir uma melhor qualidade de vida e atingirem seus objetivos pessoais. Neste estudo, foram aplicadas pesquisas bibliográficas nos assuntos envolvidos e uma pesquisa de campo, que tem a finalidade de levantar as reais necessidades do público interessado. O aplicativo está sendo desenvolvido na plataforma *mobile*, no sistema operacional *android* utilizando-se da linguagem de programação JAVA, mesma tecnologia aplicada ao *backend*. O serviço de localização do aplicativo será integrado ao *Google Maps* melhorando a performance da localização para calcular o freteamento. Com isso, espera-se o objetivo de melhorar toda a comunicação entre empregadores e servidores, possibilitando maior empregabilidade autônoma.

Palavras-chave: Autônomos. Empregabilidade. Segurança. Aplicativo. Serviços. Oportunidades.

Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência
e Saberes Multidisciplinares

INTRODUÇÃO

No mundo de hoje com o grande avanço da tecnologia aliado às mudanças geradas nos hábitos das pessoas cada vez mais conectadas, o contato físico entre as partes vem diminuindo gradualmente, levando ao aumento no distanciamento social. Tal observação traz a possibilidade da utilização de aplicativos de mídias sociais, bate papo e serviços através dos aparelhos celulares.

Nota-se uma grande tendência na utilização cada vez maior de aplicativos que facilitam e possibilitam aos autônomos a criarem sua renda ou mesmo para trabalhadores que desejam ter uma fonte de renda extra em meio ao mundo tão interconectado. Essa observação pode ser verificada pelo número de aplicativos dessa natureza disponíveis para uso, como por exemplo *Uber*, *Cabify*, *99taxi*, *Airbnb*, *Dog Hero*, *GetNinjas*, *Helping*.

Um ponto importante nos *softwares* dessa natureza é o foco na acessibilidade dos *usuários*, sabe-se que o mundo está cada vez mais se preocupando com a inclusão social de pessoas que tenha qualquer tipo de deficiência, possibilitando assim o acesso de todos sem exceções na aplicação.

Segundo Mendonça (2020) no site “mundoeducação” são exploradas as vantagens e desvantagens do trabalho informal, pode-se notar que a maior desvantagem trabalhador está ligada a falta de eficiência na gestão adequada em torno de si mesmo e o grande empenho para a organização, visto que muitos desses trabalhadores autônomos não possuem grau de escolaridade adequado para planejar esse tipo de gerenciamento. Com isso, ocorrem insatisfações tanto para as pessoas que estão à procura por um prestador de serviços quanto para o próprio prestador que não encontra com facilidade o trabalho a ser realizado.

Deste modo, na visão das pessoas a procura de um prestador de serviço o problema se torna ainda maior, pois pode ter muitos problemas ao contratar um serviço de má qualidade, ou de pessoa de confiança para acessar sua casa, fazendo assim, que seu gasto seja maior que o previsto.

Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência
e Saberes Multidisciplinares

Portanto, a geração do *software* proposto, denominado *JobHunter* foi originada para atender as necessidades do público interessado em tal solução, que será um sistema que atenderá trabalhadores autônomos como mecânicos, eletricitas, pedreiros, mecânicos hidráulicos, frentistas, babás, manicures, entre outros.

MÉTODOS

A metodologia aplicada no desenvolvimento deste projeto seguirá uma vasta pesquisa bibliográfica em modelos de *startup*, modelos de metodologias ativas e conceituações da área de negócio do referido TCC, as bases de dados científicos foram extraídos de publicações na Scielo, em Congressos Nacionais e Internacionais (como: CONECT; CSBC; SBSI; SBSISC; Artigos publicados em Universidades de renome). O qual conterà em seu contexto diversos quadros, esquemas e modelos de negócios, seguindo-se algumas premissas estabelecidas por alguns autores e segmentos do assunto em questão.

Foi necessário também efetuar uma pesquisa de campo, visando verificar se as necessidades descritas, continham um significado que justificasse o esforço para desenvolver o projeto proposto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados e discussões pertinentes a este projeto de pesquisa, primordialmente tem sua base na criação de conexões de formas eficientes entre clientes e os respectivos prestadores de serviços.

A implementação de um sistema será através de plataforma *mobile*, assumindo a responsabilidade de gerar resultados pertinentes a qualidade e valores dos serviços requisitados e prestados, possibilitando uma análise por meio da equipe técnica para gerir melhores soluções. Assim, além dos resultados a serem visados em qualidade e valores nas prestações dos serviços efetuados.

Visando estabelecer a metodologia para construção do conhecimento optou-se pela metodologia *Design Thinking*, que segundo Brown (2010) é um processo realizado por pesquisadores ou construtores em grupo e ela se divide nas seguintes fases,

Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência
e Saberes Multidisciplinares

conforme apresentadas na **Erro! Fonte de referência não encontrada.**¹, apresenta as fases da metodologia:

Figura 1: Fases do *Design Thinking*



Fonte: <https://cysneiros.com.br/etapas-do-design-thinking-e-suas-abordagens/>

- **Empatia:** Possui um significado amplo, de se colocar no lugar do outro, enxergando suas dificuldades, suas dores, compreendendo seu contexto e ações, acolhendo, assimilando e acomodando as perspectivas das pessoas;
- **Definir:** A partir da realização de uma pesquisa, deve-se delimitar qual é a dor ou problema desta pessoa, o que precisa ser resolvido ou criado;
- **Idear:** É a fase de realização do *brainstorm*, nela surgem a criação de ideias e sugestões dentro da equipe, fase esta, que deve fluir sem a realização de censuras, sem ter o medo de errar;
- **Prototipar:** Escolher uma ou algumas ideias dadas no item acima (podendo-se utilizar de recursos de *post-its*, a fim de auxiliar o grupo na organização e seleção das ideias) e criando o(s) protótipo(s). Pode ser uma maquete simples, um desenho com figuras coletadas nas mídias ou algo que simule a visualização e funcionalidade do produto;
- **Testar:** Esta é a fase de experimentação do(s) protótipo(s), escolhendo o que faça mais sentido na sua construção.

O modelo de *Startup* utilizado no desenvolvimento do projeto é o Modelo Enxuta pode funcionar em qualquer empresa, visto que empreendedores estão por toda parte.

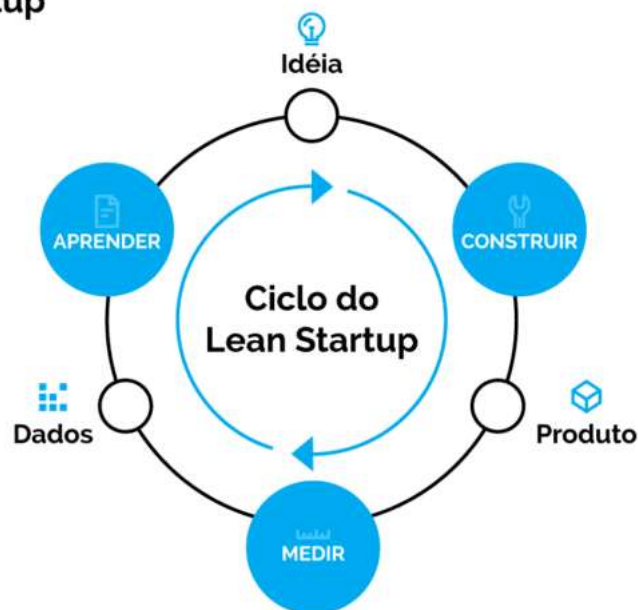
Segundo Ries (2012), existem 3 fases da startup representada pelo modelo enxuta:

- **Construir:** Transformar uma ideia em produto(s);
- **Medir:** Ver como os clientes reagem a essa ideia;
- **Aprender:** Aprender se é o caso de pivotar ou perseverar.

A figura 2 a seguir apresenta o fluxo de operacionalização da metodologia *startup* relatada acima.

Figura 2: Startup Enxuta - Pilares

Ciclo do Lean Startup



Fonte: <https://analistamodelosdenegocios.com.br/lean-startup/>.

O *JobHunter* dará a qualquer tipo de trabalhador a possibilidade de encontrar serviços e serem encontrados por clientes com determinada facilidade, por isso, a proposta de desenvolvimento será bastante amigável para o público envolvido.

Os usuários necessitarão possuir apenas um aparelho *smartphones Android* com versão igual ou superior a 6.0, deverão manter sempre seus dados atualizados no

Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência
e Saberes Multidisciplinares

cadastro do aplicativo, e será necessária uma conexão com a *internet* devendo assim conceder permissão de geolocalização do aparelho.

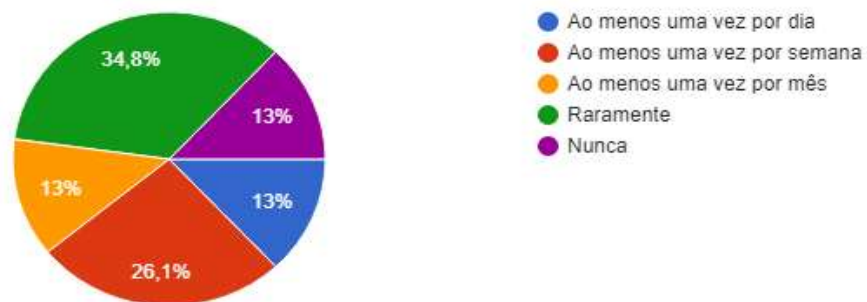
Para expandir os resultados será realizado uma grande divulgação na região metropolitana do estado do Rio de Janeiro sendo pouco utilizado aplicativos de prestação destes serviços. Foi realizado uma pesquisa avaliando as principais reclamações dos usuários do *GetNinjas* que foi transformada a dor dos usuários em uma solução e assim garantindo o sucesso do produto confeccionado.

Na etapa de pesquisa de campo, apresenta-se a seguir uma figura demonstrativa de uma das perguntas efetuadas.

A figura 3 a seguir ilustram um dos gráficos com as respostas das perguntas efetuadas no formulário de pesquisa elaborado pela equipe:

Figura 3: Gráfico de respostas da 1ª Pergunta

Você ou algum familiar busca por algum tipo de serviços no mercado, com que frequência?



Fonte: Próprios autores (2022)

A figura 4 apresenta as telas de saudação e de cadastro desenvolvidas do aplicativo, ressaltando as possibilidades de cadastrar utilizando as contas do *Facebook* e do *Google*.



Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência
e Saberes Multidisciplinares

Figura 4: Tela de Saudação



FONTE: Próprios autores (2022).

O aplicativo proposto na construção desta *startup* se encontra ainda em fase de desenvolvimento, e a sua conclusão final se dará juntamente com o fechamento do TCC ao final deste semestre vigente.

CONCLUSÕES

Tendo em vista os aspectos observados o aplicativo proposto atenderá a demanda dos usuários em todos os aspectos, tornando-o um grande concorrente para outros aplicativos neste mesmo nicho. Podendo alcançar uma solidez econômica, deixando de ser uma *startup* e se tornando uma empresa de sucesso.

A acessibilidade também ajudará nesse processo para alcançar a robustez necessária ao projeto, visto que esta contribuirá para o uso de pessoas que possuam deficiência que poderão usufruir de todas as funcionalidades deste sem qualquer dificuldade, como farão os ditos normais (não deficientes). Embora existam concorrentes o *JobHunter* está sendo desenvolvido de maneira revolucionária nessa categoria de

Tudo é Ciência: do Big Bang ao Metaverso

1º Congresso Brasileiro de Ciência
e Saberes Multidisciplinares

aplicativos, propondo muita praticidade e com um grande planejamento de *marketing* aumentando as chances de se tornar um sucesso no mercado.

Pretende-se lançar o aplicativo no último trimestre de 2022, depois ocorrerão lançamentos, realizando-se entregas contínuas, visando desta forma obter melhorias para atender melhor os usuários.

REFERÊNCIAS

BROWN, Tim. ***Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias***. Elsevier Editora Ltda, Rio de Janeiro, 2010.

MENDONÇA, Gustavo. **Trabalhos Informais**. 2020. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/trabalhos-informais.htm>. Acesso em: 14 mar. 2022.

RIES, Eric. **A Startup Enxuta: Como os empreendedores atuais utilizam a inovação contínua para criar empresas extremamente bem-sucedidas**. Editora Casa da Palavra, Rio de Janeiro, 2012.