

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

KAILO KALIN DOS SANTOS NEIDE  
OTÁVIO LUIZ REBELATTO TURCATEL

WebEstágios

Desenvolvimento de *website* com o propósito de conectar jovens talentos a seu primeiro  
emprego

Xanxerê

2022

KAILO KALIN DOS SANTOS NEIDE  
OTÁVIO LUIZ REBELATTO TURCATEL

WebEstágios

Desenvolvimento de *website* com o propósito de conectar jovens talentos a seu primeiro emprego

Trabalho Integrador apresentado ao curso técnico em informática integrado ao ensino médio do campus Xanxerê do Instituto Federal de Santa Catarina para a obtenção do diploma de Técnico em Informática

Orientador: Professor Alex Ricardo Weber

Xanxerê

2022

KAILO KALIN DOS SANTOS NEIDE  
OTÁVIO LUIZ REBELATTO TURCATEL

WebEstágios

Desenvolvimento de *website* com o propósito de conectar jovens talentos a seu primeiro emprego

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do título em Técnico em Informática, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, e aprovado na sua forma final pela comissão avaliadora abaixo indicada.

Xanxerê, 09 de dezembro de 2022.

---

Professor Alex Ricardo Weber  
Orientador  
Instituto Federal de Santa Catarina

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos aos professores Alex Weber, Maykon Chagas e Jaclason Machado pela sua dedicação e orientação, além de compartilhar o conhecimento necessário para produzir este trabalho. Agradecemos também a Lucas Belini pela sua ajuda com normas ABNT e formatação.

*“O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis”.*  
*(José de Alencar)*

## RESUMO

O desemprego é um dos enormes problemas atuais na sociedade brasileira atual, afetando desde profissionais experientes até adolescentes que procuram sua primeira vaga no mercado de trabalho. Por conta da falta de experiência, os mais jovens se sentem inseguros nas próprias qualidades e não conseguem vagas nas tradicionais empresas, acabando muitas vezes em trabalhos informais. O WebEstágios é um website desenvolvido utilizando diversas linguagens, como PHP, HTML e CSS, com o objetivo de conectar jovens e empresas, a fim de inserir o estudante no mercado de trabalho através de um estágio ou vaga de menor aprendiz. O *website* é um serviço gratuito, desenvolvido para atingir e impactar o máximo de pessoas, ofertando ao usuário um acesso dinâmico com um layout bem construído, fazendo com que o acesso seja simples tanto para quem está procurando uma vaga de emprego quanto para a empresa que vai disponibilizá-la, com o objetivo de que ambos se sintam confortáveis durante a utilização e tenham sucesso na sua busca. O trabalho também se preocupa em estabelecer uma boa relação entre empresa e candidato, para que tudo seja construído de forma fácil.

**Palavras-chave:** Website. Emprego. Estágio. Adolescentes. Empresas.

## ABSTRACT

Unemployment is one of the huge problems in Brazilian society today, affecting everyone from experienced professionals to teenagers looking for their first job opening. Because of the lack of experience, young people feel insecure in their own qualities and cannot get a job in traditional companies, often ending up in informal jobs. WebEstágios is a website developed using several languages, such as PHP, HTML and CSS, with the objective of connecting young people and companies, in order to insert the student in the labor market through an internship or apprenticeship. The website is a free service, developed to reach and impact as many people as possible, offering the user a dynamic access with a well-built layout, making access simple both for those who are looking for a job vacancy and for the company that will provide it, so that both feel comfortable while using it and succeed in their search. The job is also concerned with establishing a good relationship between company and candidate, so that everything is built easily.

**Keywords:** Website. Job. Internship. Teenager. Companies.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabela comparativa de resultados encontrados . . . . .	13
Figura 2 – Tela inicial do LinkedIn . . . . .	14
Figura 3 – Menu principal do LinkedIn . . . . .	15
Figura 4 – Tela de compartilhar no LinkedIn . . . . .	15
Figura 5 – Listagem de vagas no LinkedIn . . . . .	16
Figura 6 – Cadastro no Facebook . . . . .	17
Figura 7 – Criar publicação no Facebook . . . . .	17
Figura 8 – Facebook Jobs . . . . .	18
Figura 9 – Cadastro do Empregos.com.br . . . . .	19
Figura 10 – Lista de vagas no Empregos.com.br . . . . .	19
Figura 11 – Busca por vagas no Empregos.com.br . . . . .	20
Figura 12 – Exemplo de código HTML . . . . .	21
Figura 13 – Exemplo de código CSS . . . . .	22
Figura 14 – Exemplo de código PHP . . . . .	22
Figura 15 – Exemplo de código Javascript . . . . .	23
Figura 16 – Tela inicial do MySQL Workbench . . . . .	23
Figura 17 – Tela de modelagem do MySQL Workbench . . . . .	24
Figura 18 – Método SCRUM . . . . .	26
Figura 19 – Tela de login do aluno . . . . .	27
Figura 20 – Tela de login da empresa . . . . .	28
Figura 21 – Tela de adicionar vaga . . . . .	28
Figura 22 – Listagem de candidatos . . . . .	29
Figura 23 – Tela de formulário de contato . . . . .	29
Figura 24 – Tela de listagem de empresas . . . . .	30
Figura 25 – Diagrama do banco de dados . . . . .	31
Figura 26 – Diagrama de classes . . . . .	32
Figura 27 – Diagrama de caso de uso . . . . .	33



## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APP — Aplicativo.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.

IFSC - Instituto Federal de Santa Catarina.

HTML - *HyperText Mark Language*.

CSS - *Cascading Style Sheet*.

CEP - Código de Endereçamento Postal.

UML - *Unified Modeling Language*.

PHP - *HyperText Preprocessor*.

SQL - *Standart Query Language*.

IBM - *International Business Machines Corporation*.

CTPS - Carteira de Trabalho e Previdência Social.

CLT - Consolidação das Leis de Trabalho.

ER - Entidade-Relacionamento.

CNPJ - Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas.

Web - *World Wide Web*.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>1.1</b>	<b>Objetivos</b>	<b>11</b>
1.1.1	Objetivo geral	11
1.1.2	Objetivos específicos	11
<b>2</b>	<b>TRABALHOS RELACIONADOS</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>Tabela Comparativa</b>	<b>12</b>
<b>2.2</b>	<b>Detalhamento das soluções</b>	<b>14</b>
2.2.1	LinkedIn	14
2.2.2	Facebook	16
2.2.3	Empregos.com.br	18
<b>3</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>21</b>
<b>3.1</b>	<b>HTML</b>	<b>21</b>
<b>3.2</b>	<b>CSS</b>	<b>21</b>
<b>3.3</b>	<b>PHP</b>	<b>22</b>
<b>3.4</b>	<b>JavaScript</b>	<b>22</b>
<b>3.5</b>	<b>MySQL</b>	<b>23</b>
<b>3.6</b>	<b>Empregos e estágios na adolescência</b>	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>26</b>
<b>4.1</b>	<b>Metodologia ágil</b>	<b>26</b>
4.1.1	Layouts	27
<b>4.2</b>	<b>Modelagem UML</b>	<b>30</b>
4.2.1	Modelagem do banco de dados	30
4.2.2	Diagrama de classes	31
4.2.3	Diagrama de caso de uso	32
<b>5</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>34</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>35</b>
<b>6.1</b>	<b>TRABALHOS FUTUROS</b>	<b>35</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>36</b>
	<b>APÊNDICE A – CÓDIGOS</b>	<b>38</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As redes sociais são sistemas criados com o intuito de facilitar a interação social baseada, principalmente, no compartilhamento de informações em diversos formatos, como textos, fotos, vídeos, entre outros (FORTES, 2021). A invenção das redes sociais possibilitou a interação entre pessoas separadas por grandes distâncias, e diferentes realidades.

Atualmente, as redes sociais estão mais difundidas do que nunca. Cerca de 3,5 bilhões de pessoas possuem algum cadastro em alguma rede social. As mais acessadas são, Facebook, Whatsapp, Snapchat, Instagram e Twitter, conforme o relatório de DIGITAL (2021).

A princípio, as redes sociais são acessadas majoritariamente por jovens no mundo todo. O número de usuários entre 13 e 17 anos, que possuem conta no Facebook é de aproximadamente 133.3 milhões. Já o Snapchat conta com cerca de 66.9 milhões de usuários dessa faixa etária, segundo DIGITAL (2021).

Por outro lado, cerca de 6,5% de toda a população brasileira (aproximadamente 13,6 milhões de pessoas) se encontra em situação de extrema pobreza, e cerca de 24,7% em situação de pobreza, segundo o IBGE (2020). Com isso, cerca de 10.1 milhões de jovens não completaram a educação básica (educação Infantil, ensino Fundamental e Ensino Médio). Desses, 10.1 milhões (cerca de 39.1%) abandonam a escola com necessidade de trabalhar (IBGE, 2020).

Segundo o artigo "Efeitos do trabalho sobre a saúde de adolescentes" os adolescentes que trabalham possuem uma grande diferença na média de sono ao comparar com aos que não possuem um emprego, o que pode causar diversos danos na saúde do adolescente (FISCHER, 2020).

Com base em tudo nisso, surgiu a ideia de desenvolver um *website* que possa auxiliar estudantes na busca de estágios em diversas empresas. Neste *website*, a empresa poderá cadastrar vagas disponíveis para estes estudantes, tendo como ênfase o aluno que esteja frequentando a escola. Desse modo, é possível aos jovens conciliar trabalho e estudo, não afetando a sua saúde física e mental.

Outra funcionalidade do *website* é de que, as empresas possuirão a habilidade de adicionar requisitos para suas vagas, fazendo com que os estudantes que possuem todos os requisitos solicitados pela empresa terão grande chance de serem contratados.

## 1.1 Objetivos

### 1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver um *website* que traga a possibilidade de adolescentes procurarem vagas de emprego e estágio em diversas empresas ao seu redor.

### 1.1.2 Objetivos específicos

- Possibilidade de acessar uma lista de empresas com vagas abertas e listar todas as vagas, juntamente com uma forma de contato;
- Disponibilizar ao usuário uma forma de enviar um currículo para a empresa que está ofertando certa vaga, que será analisado pela mesma;
- Possibilidade da empresa disponibilizar mais de uma vaga ao mesmo tempo e, inserir quais são os requisitos necessários no currículo do interessado para cada vaga;
- Inserir um botão destinado ao usuário que não deseja mais participar da seleção de certa vaga, com a finalidade de remover o candidato de certa vaga.

## 2 TRABALHOS RELACIONADOS

Após a idealização do trabalho e seus objetivos, se tornou necessário realizar uma pesquisa com o objetivo de encontrar websites e aplicativos móveis com propósitos semelhantes e realizar a comparação de funcionalidades.

A pesquisa de aplicativos móveis foi realizada nas lojas de aplicativos para Android e iOS (Play Store e App Store, respectivamente), utilizando as seguintes palavras-chaves: emprego, serviço, trabalho online. Já a pesquisa para websites foi realizada através do Google, utilizando frases como “melhores sites para encontrar emprego” e “vagas de emprego”.

Após a coleta dos resultados, fez-se necessário a elaboração de uma tabela comparativa das soluções já existentes e suas funcionalidades, comparando com as características do WebEstágios, com a finalidade de complementar as funções do trabalho.

### 2.1 Tabela Comparativa

Com a finalidade de organizar os resultados obtidos na pesquisa e comparar as suas funcionalidades com o trabalho que será desenvolvido, foi criada a tabela comparativa disponível na Figura 1.

Estes websites e aplicativos presentes na tabela comparativa apresentam diferentes objetivos e visões sobre as vagas para serviços, tendo como alvo estudantes menores de idade, que possuem como meta a obtenção de um estudo de qualidade e acima de tudo isso, uma renda extra para ajudar sua família, sendo o principal fator que fez com que jovens de 14 a 29 anos ([TOKARNIA, 2020](#)).

Assim, surgiu a ideia de criar um trabalho que prioriza emprego para jovens, para que com seus conhecimentos possam conseguir um serviço que seja conciliado com seus estudos e além disso, trabalhar de forma digna e legal, para que não haja uma perda desse momento tão importante para a vida de uma pessoa, seja como estudante ou como trabalhador.

Figura 1 – Tabela comparativa de resultados encontrados

<b>Nome</b>	<b>App-site</b>	<b>Perfil de usuário</b>	<b>Barra de pesquisa</b>	<b>Categoria de empregos</b>	<b>currículos</b>	<b>Vagas para estágio</b>	<b>Publicar currículo</b>	<b>Ver vagas que se candidatou</b>
Linkedin	App	X	X	X		X		
beBee	App	X	X		X	X	X	
Facebook	App	X		X		X		X
Vagas	Site	X	X	X	X	X	X	X
Indeed	Site	X	X	X	X	X	X	X
Trampos	Site	X		X	X	X	X	X
Google	Site	X	X	X		X		
Infojobs	Site	X	X	X	X		X	X
99jobs	Site	X	X		X	X	X	X
Empregos	Site	X	X	X	X	X	X	X
Banco nacional de empregos	Site		X	X	X		X	X
Empregando Brasil	Site	X	X	X	X	X	X	X
Trabalha Brasil	Site	X	X	X	X	X	X	X
Catho	Site	X	X	X		X	X	X
Trovit empregos	Site	X	X	X	X	X	X	X
Nosso software	App	X		X	X	X	X	X

Fonte: autoria própria.

## 2.2 Detalhamento das soluções

Após a elaboração da tabela comparativa, foi realizado um filtro entre as soluções semelhantes, com a finalidade de obter os três resultados que também possuem os tipos de vagas citados anteriormente, sendo eles: LinkedIn, Facebook e Empregos.com.br, que serão o foco desta análise.

Para alguém que seja menor de idade conseguir um emprego, há algumas opções, como programas de menor aprendiz que abrange jovens de 14 até 24 anos; estágios que estará sempre ligado a uma instituição de ensino superior, ensino médio, educação profissional, educação especial e anos finais do ensino fundamental, sem fornecer qualquer tipo de vínculo ao cargo e por fim, trainee, vagas destinadas para maiores de 16 anos (GUIMARÃES, 2022). Diante disso, estes tipos de vagas deverão ser as principais opções dentro do WebEstágios, por ser um *website* destinado a estudantes.

### 2.2.1 LinkedIn

Com mais de 300 milhões de usuários, o LinkedIn é a maior rede social para negócios (BARBOSA, 2021), voltada principalmente para donos de empresas e usuários que procuram por vagas de empregos.

Figura 2 – Tela inicial do LinkedIn



Fonte: Captura de tela do aplicativo LinkedIn.

Por meio deste aplicativo, é possível encontrar empresas que estão procurando novas pessoas para empregar, podendo ser na modalidade presencial ou *home-office*. Uma das funcionalidades presentes no aplicativo, é possibilidade do usuário enviar seu currículo diretamente para empresa.

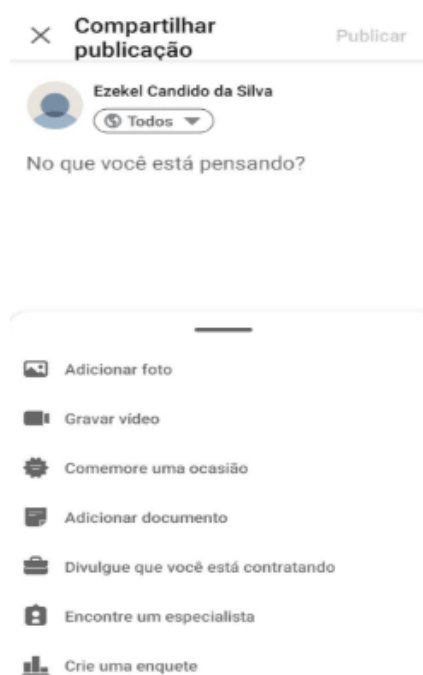
Figura 3 – Menu principal do LinkedIn



Fonte: Captura de tela do aplicativo LinkedIn.

O aplicativo funciona como uma rede social para quem está à procura de empregos ou de um empregador, podendo criar redes de amigos e contatos que buscam a mesma vaga. Nesta rede, é possível realizar a publicação de textos, vídeos ou imagens, tanto pelo empregado quanto pelo empregador (VENTURA, 2022), comumente utilizado por pessoas que desejam compartilhar seus feitos que influenciam no mercado de trabalho.

Figura 4 – Tela de compartilhar no LinkedIn



Fonte: Captura de tela do aplicativo LinkedIn.



Entretanto, o principal foco desta rede social é a possibilidade da criação de conexões entre empresas e candidatos (VENTURA, 2022). O usuário, após enviar o seu currículo a certa empresa, pode conectar-se com o responsável da seleção de candidatos, destacando-se entre os outros.

Figura 5 – Listagem de vagas no LinkedIn



Fonte: Captura de tela do aplicativo LinkedIn.

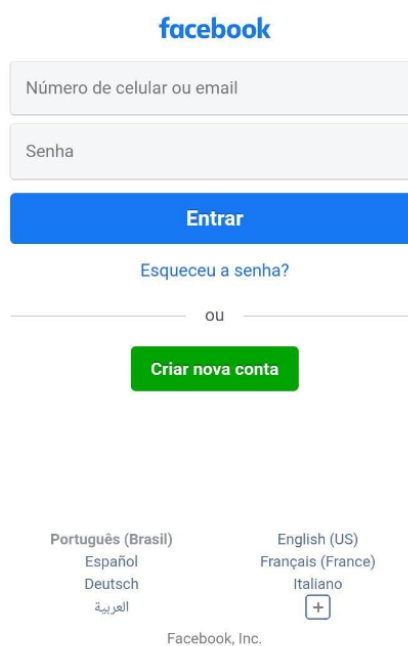
### 2.2.2 Facebook

O Facebook é uma rede social que, originalmente, é voltada para relacionamentos e conversas entre diversos usuários (OLIVEIRA, Ano indisponível). Porém, recentemente, o Facebook adicionou uma nova funcionalidade em sua plataforma, que é a aba “jobs”, onde o usuário consegue encontrar vagas de emprego e, empresas conseguem divulgar suas vagas.

O *website* (e aplicativo) Facebook foi criado por Mark Zuckerberg em 2004, e desde então, conta com centenas de milhões de usuários. Segundo DIGITAL (2022), a rede social, em 2021, conta com quase 3 bilhões de usuários ativos, sendo a mais utilizada no mundo inteiro.

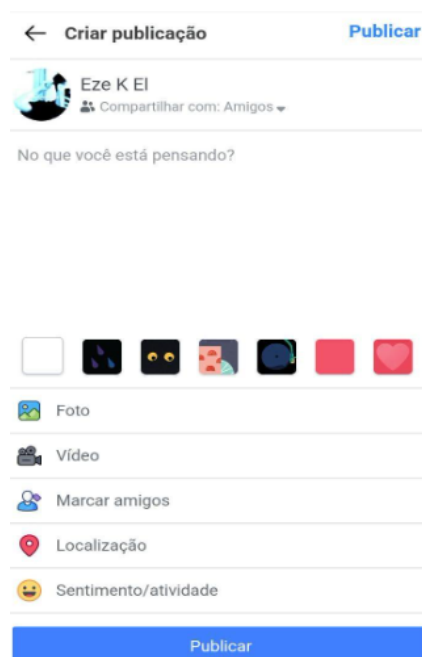
A rede social permite que o usuário compartilhe imagens, textos ou vídeos, visíveis para outros usuários em geral, ou então, somente para sua rede de amigos (CASTRO, 2011).

Figura 6 – Cadastro no Facebook



Fonte: Captura de tela do aplicativo Facebook.

Figura 7 – Criar publicação no Facebook



Fonte: Captura de tela do aplicativo Facebook.

Figura 8 – Facebook Jobs



Fonte: Captura de tela do aplicativo Facebook.

Na Figura 8, é possível ver como de fato é a nova funcionalidade do Facebook, sendo possível encontrar vagas e filtrar as mesmas, se tornando uma alternativa a outros *websites* já existentes.

### 2.2.3 Empregos.com.br

O *website* [empregos.com.br](http://empregos.com.br), considerado um dos maiores portais de vagas no Brasil (MOBILLS, 2022), é um site brasileiro que permite ao seu usuário buscar empregos em diversas empresas presentes em todos os estados do Brasil. Além de permitir que o usuário cadastre o seu currículo para que empresas possam acessá-lo.

O *website* [empregos.com.br](http://empregos.com.br), assim como outras alternativas, tem o objetivo de gerar oportunidades de emprego, criando uma conexão entre o empregado e o empregador (EMPREGOS.COM.BR, Ano desconhecido).

O usuário cadastrado pode anexar um currículo em seu perfil, para que assim, as empresas interessadas no candidato tenham como entrar em contato. Assim como outras alternativas já mencionadas, este *website* possui a possibilidade de empresas adicionarem suas vagas ao público, e o público, por sua vez, pesquisar por elas.

Um dos pontos positivos desta alternativa, é de que, o usuário não precisa possuir cadastro, pois o *website* disponibiliza a opção de buscar empregos conforme seu interesse de cargo e seu CEP publicamente, como visto na Figura 11.

Figura 9 – Cadastro do Empregos.com.br

Entre no  
**Empregos.com.br**

Fazer login com o Facebook

OU

E-mail

Senha

Manter conectado

Entrar

[Esqueceu sua senha?](#)

AINDA NÃO É CADASTRADO?  
[Comece aqui!](#)

Fonte: Captura de tela do aplicativo Empregos.com.br.

Figura 10 – Lista de vagas no Empregos.com.br

empregos.com.br

Digite um cargo ou palavra-chave

**Vagas para você**

[Editar Alerta](#)

Temos algumas sugestões de vagas que você pode gostar. Veja abaixo:

	<b>Cozinheira particular</b> Efetiva Recursos Humanos Balneário Camboriú - SC Salário à combinar
	<b>Auxiliar de cozinha</b> Ceu RH Brusque - SC De R\$ 1.001,00 a R\$ 1.500,00
	<b>Cozinheiro</b> Ceu RH Brusque - SC De R\$ 1.501,00 a R\$ 2.000,00
	<b>Confeiteiro</b> Janara Comercio de Salgadinhos e Doces

Fonte: Captura de tela do aplicativo Empregos.com.br.

Figura 11 – Busca por vagas no Empregos.com.br



Fonte: Captura de tela do aplicativo Empregos.com.br.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para que se torne viável o desenvolvimento deste *website*, será necessário o uso de diversas ferramentas, aplicações e tecnologias, além de maior conhecimento sobre o tema. Desta forma, neste capítulo, serão abordados tópicos sobre, HTML, CSS, PHP, JavaScript e MySQL, além de definições sobre o tema de pesquisa, empregos e estágios na adolescência.

#### 3.1 HTML

O HTML é uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas web, é uma ferramenta que fornece informações para as pessoas que acessam os *websites*, navegadores e mecanismos de busca, ele é o componente mais essencial de um software web, com ele, é possível definir o posicionamentos dos elementos, estruturar a divisão de uma página em blocos visuais e combinar textos, imagens e vídeos (MARQUES, Ano desconhecido).

Figura 12 – Exemplo de código HTML

```
<html>
  <head>
    <title>Simple Webpage</title>
  </head>
  <body>
    <p>Hello World!</p>
  </body>
  <footer>
    <p>CC</p>
  </footer>
</html>
```

Fonte: servnet.mx

#### 3.2 CSS

Enquanto o HTML tem o objetivo de criar a estrutura principal da aplicação, a função do CSS é otimizar e personalizar o aspecto visual da página, de uma maneira mais organizada e menos complexa, permitindo uma apresentação mais amigável do *website* (G, 2022). O CSS é uma linguagem de estilo em cascata que torna possível o desenvolvedor mudar a fonte do texto, a cor, bordas, magens e entre outras características do design.

O CSS também permite a criação de animações e de efeitos visuais, como *parallax* e gradiente, além de deixar o *website* responsivo, podendo ser utilizado tanto em dispositivos móveis quanto computadores.

Figura 13 – Exemplo de código CSS

```
16 #header{
17   width:100%;
18   height:140px;
19   margin:0px 0px 0px 0px;
20   left:0px;
21   top:0px;
22   background:#f5f5f5;
23   position:absolute;
24 }
25
```

Fonte: 2be-geek.com

### 3.3 PHP

O PHP é uma linguagem de programação que é usada para o desenvolvimento tanto de aplicativos quanto de *websites*, sendo umas das mais populares do mundo (MELO, 2020).

Figura 14 – Exemplo de código PHP

```
<?php
/**
 * Writes logging info to a file.
 *
 * @since 2.2.0
 * @deprecated 3.4.0
 * @deprecated Use error_log()
 * @link http://www.php.net/manual/en/function.error-log.php
 *
 * @param string $label Type of logging
 * @param string $msg Information describing logging reason.
 */
function log_app( $label, $msg ) {
    _deprecated_function( __FUNCTION__, '3.4', 'error_log()' );
    if ( ! empty( $GLOBALS['app_logging'] ) )
        error_log( $label . ' - ' . $msg );
}
```

Fonte: devsense.com

Assim como o Python e o JavaScript o PHP é uma linguagem de scripts, tendo um conjunto de instruções que servem para automatizar tarefas, executando ações mais complexas e específicas.

### 3.4 JavaScript

Javascript é uma linguagem de programação criada por Brendan Eich em 1995. É uma linguagem de alto nível, além disso, essa tecnologia tem como foco a área de desenvolvimento tanto mobile quanto web (OLIVEIRA, Ano indisponível). O Javascript possui diversos frameworks desenvolvidos para ele, que facilitam e expandem as possibilidades em

seu desenvolvimento. Atualmente o Javascript está entre as linguagens de programação mais conhecidas e utilizadas no mundo (UNIVALI, 2022).

Figura 15 – Exemplo de código Javascript

```
1 var levity, X, Y;
2
3 function mathRandomInt(a, b) {
4   if (a > b) {
5     // Swap a and b to ensure a is smaller.
6     var c = a;
7     a = b;
8     b = c;
9   }
10  return Math.floor(Math.random() * (b - a + 1) + a);
11 }
12
13 StartProgram();
14 levity = graphicsNewSprite('Levity',50,50);
15 for (var count = 0; count < 50; count++) {
16   //Picks a random number between -200 and 200 for X
17   X = mathRandomInt(-200, 200);
18   //Picks a random number between -200 and 200 for Y
19   Y = mathRandomInt(-200, 200);
20   //Move Levity to the (X,Y) position above
21   graphicsMoveSprite(levity,X,Y,1,true);
22 }
23
```

Fonte: tex22.info

O Javascript se destaca por possuir uma ampla comunidade, o que garante que a linguagem evolua e siga viva e atualizada por mais anos, além disso, com mais desenvolvedores qualificados trabalhando para que o código seja cada vez melhor, sendo normal a sua evolução, livrando-se de bugs, erros e ataques externos, tornando-o cada vez melhor e mais seguro para os desenvolvedores e usuários.

Por outro lado, o Javascript está presente em grande parte dos sites e em todos os navegadores modernos, desde os de computadores de mesa até consoles, que possuem interpretadores de Javascript, fazendo assim, que o Javascript se tornasse a linguagem de programação mais onipresente da história (RODRIGUES, Ano indisponível).

### 3.5 MySQL

O sistema foi desenvolvido pela empresa sueca MySQL AB e publicado em maio de 1995 (PACIEVITCH, Ano indisponível), ele utiliza a sintaxe SQL, que significa Structure Query Language (Linguagem de Consulta Estruturada), sendo a linguagem mais popular para inserir, acessar e gerenciar o conteúdo armazenado num banco de dados. O MySQL é escrito em C e C++, e é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados.

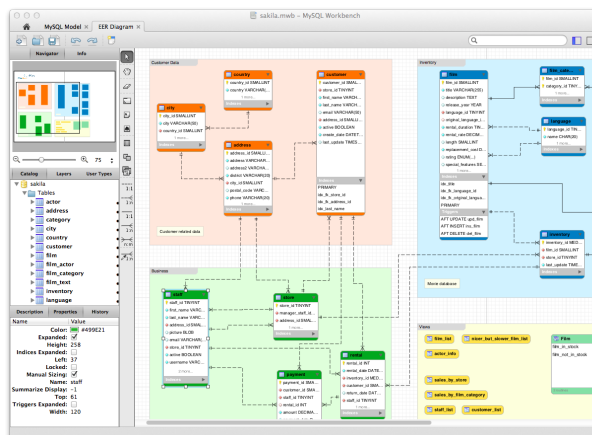
Figura 16 – Tela inicial do MySQL Workbench

Fonte: mysql.com



É necessário instalar um servidor e uma aplicação cliente para utilizar o MYSQL. O servidor é o responsável por armazenar os dados, responder às requisições, controlar a consistência dos dados, bem como a execução de transações concomitantes entre outras e o cliente se comunica com o servidor através da SQL (PACIEVITCH, Ano indisponível).

Figura 17 – Tela de modelagem do MySQL Workbench



Fonte: mysql.com

O SQL foi desenvolvido no início dos anos 70 por Ted Codd (PACIEVITCH, Ano indisponível), com um IBM baseado no modelo relacional. A linguagem tornou-se mais popular em 1974 substituindo algumas outras linguagens, como ISAM e VISAM. Hoje em dia além do MYSQL você também pode encontrar outros nomes que possuem SQL, como por exemplo PostgreSQL e Microsoft SQL Server.

O SQL é uma linguagem de programação que serve para lidar com banco de dados relacional, é usado para analisar e executar tarefas em tabelas (PISA, 2012). Foi criado para o uso de desenvolvedores, podendo acessar e modificar dados de uma empresa simultaneamente, de maneira mais fácil.

### 3.6 Empregos e estágios na adolescência

Conseguir um emprego ou um estágio na adolescência, se tornou um desafio para o início da carreira de um jovem. Com a exigência de ter cada vez mais uma especialização na carreira, o adolescente conta com um número menor de oportunidades de inserção no mercado de trabalho, assim, tornando-se mais viável uma contratação como menor aprendiz, estagiário ou trainee (METADADOS, 2022).

Programa de aprendiz: É considerado Aprendiz, aquele que tenha entre 14 e 24 anos, esteja matriculado em ensino fundamental ou médio em escola técnica (privada ou pública) com convênio juntamente à entidade em que exercerá o cargo, conforme regulamento do artigo 403 da Consolidação das Leis Trabalhistas.

Para o menor aprendiz ser contratado, a empresa deve ter pelo menos 7 funcionários e o contrato deverá vigorar somente por até 2 anos, sendo estabelecido que o aprendiz terá direito a CTPS e salário-mínimo pelas horas trabalhadas, 13<sup>o</sup> e férias (juntamente com o recesso escolar), assim como todos os outros colaboradores da empresa.

Estágios: A contratação relacionado ao estágio, por sua vez, estará sempre ligada a uma instituição de ensino superior, ensino médio, educação profissional, educação especial e anos finais do ensino fundamental, sem fornecer qualquer tipo de vínculo ao cargo e ocorrendo por meio de um termo de compromisso entre instituição e estagiário.

Tem como meta complementar a ideia ensinada na sala de aula com a prática, fazendo parte do “projeto pedagógico do curso”, conforme determinação da lei 11.788 de 2008, podendo ser de caráter obrigatório ou não-obrigatório e não poderá exceder os 2 anos de duração.

Trainees: Os trainees, por sua vez, têm força de emprego comum perante a ótica da CLT, sendo possível para os maiores de 16 anos. Trata-se de um programa que admite um funcionário que estará passando por um período de avaliação prévia a fim de ocupar determinado cargo de hierarquia superior na empresa que for contratado.

## 4 METODOLOGIA

Durante o desenvolvimento do trabalho, foram utilizados os conhecimentos e tecnologias apresentadas durante o período do Ensino Médio, no Instituto Federal de Santa Catarina, no Campus de Xanxerê. Pesquisas foram realizadas para o desenvolvimento da parte teórica acerca do tema. Todas as tecnologias utilizadas durante a construção do projeto, para backend e *frontend*, foram apresentadas na Fundamentação Teórica.

### 4.1 Metodologia ágil

A metodologia escolhida para ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto foi o método *SCRUM*, por ser um conjunto de práticas estruturadas em ciclos, fazendo com que o desenvolvimento se torne rápido e eficaz. Além disso, a metodologia *SCRUM* divide o tempo de cada integrante em períodos, que serão utilizados para cada um realizar suas atividades propostas (FIA, 2020).

Além disso, o método SCRUM é dividido em ciclos, com a possibilidade da realização de reuniões diárias, possibilitando um maior controle sobre o gerenciamento de todo o projeto.

Figura 18 – Método SCRUM



Fonte: medium.com

A imagem Figura 18 representa um “ciclo” do método *SCRUM*, onde pode ser dividido em diversas etapas e partes.

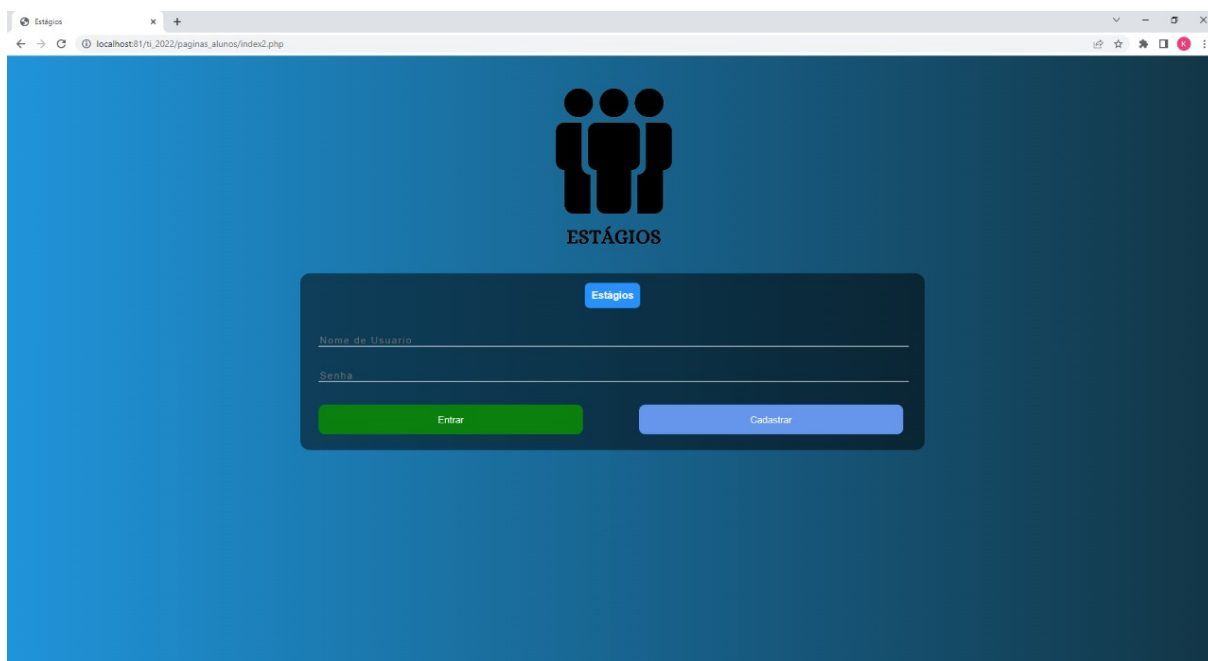
A primeira etapa do método *SCRUM* é chamado de “*product backlog*”, que se trata de um conjunto de funcionalidades ou objetivos que devem ser desenvolvidos pelos integrantes do projeto, que são divididos em “*sprint backlog*”, que são os objetivos a serem alcançados, ou funcionalidades a serem desenvolvidas no próximo ciclo. Cada ciclo do método *SCRUM* corresponde a um tempo entre 2 a 4 semanas, e esse ciclo é chamado de “*sprint*”, e a cada dia que se passa, são realizadas reuniões diárias a fim de planejar as próximas ações da equipe (SCHWABER, 2017).

Ao terminar um sprint no método *SCRUM*, outro inicia-se, com *sprint backlog* diferentes, a fim de produzir novas funcionalidades.

#### 4.1.1 Layouts

Os layouts do *website* foram desenvolvidos e estilizados com as ferramentas de programação abordadas na fundamentação teórica, sendo elas: CSS, HTML, Javascript, e PHP. O *website* conta com diversas telas, que serão abordadas a seguir.

Figura 19 – Tela de login do aluno

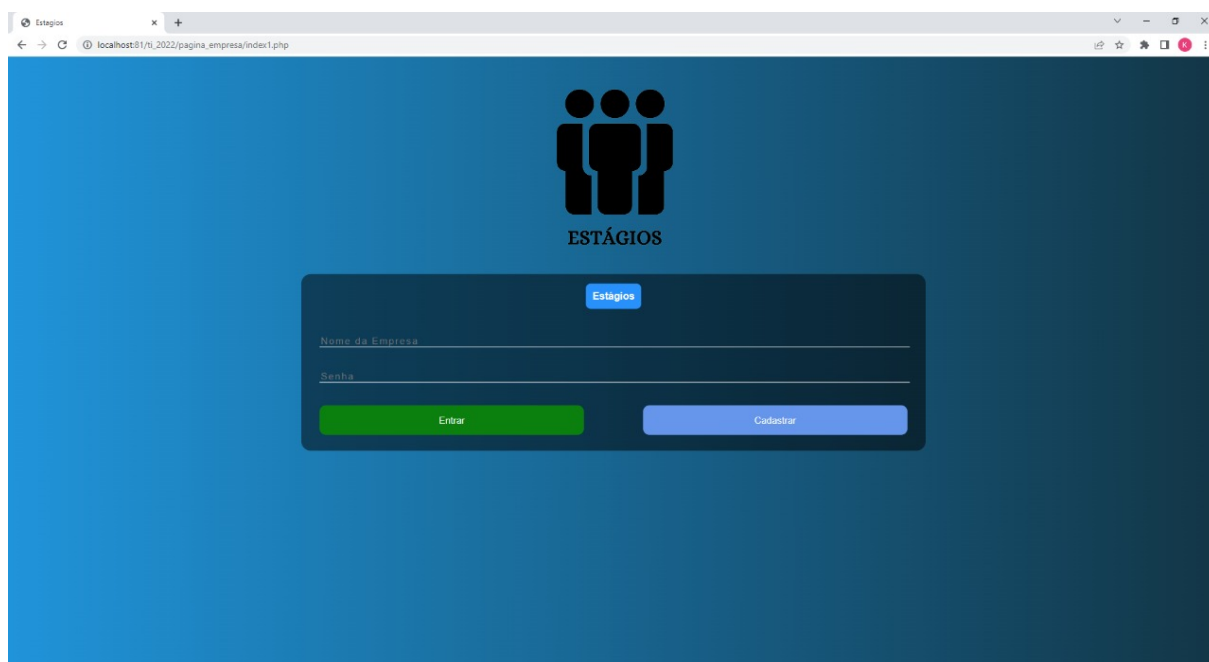


Fonte: autoria própria.

A primeira tela está presente na Figura 24 e Figura 20, que são responsáveis pelo *login* do usuário e da empresa, respectivamente, onde o mesmo deverá inserir suas credenciais para acessar o *website*.

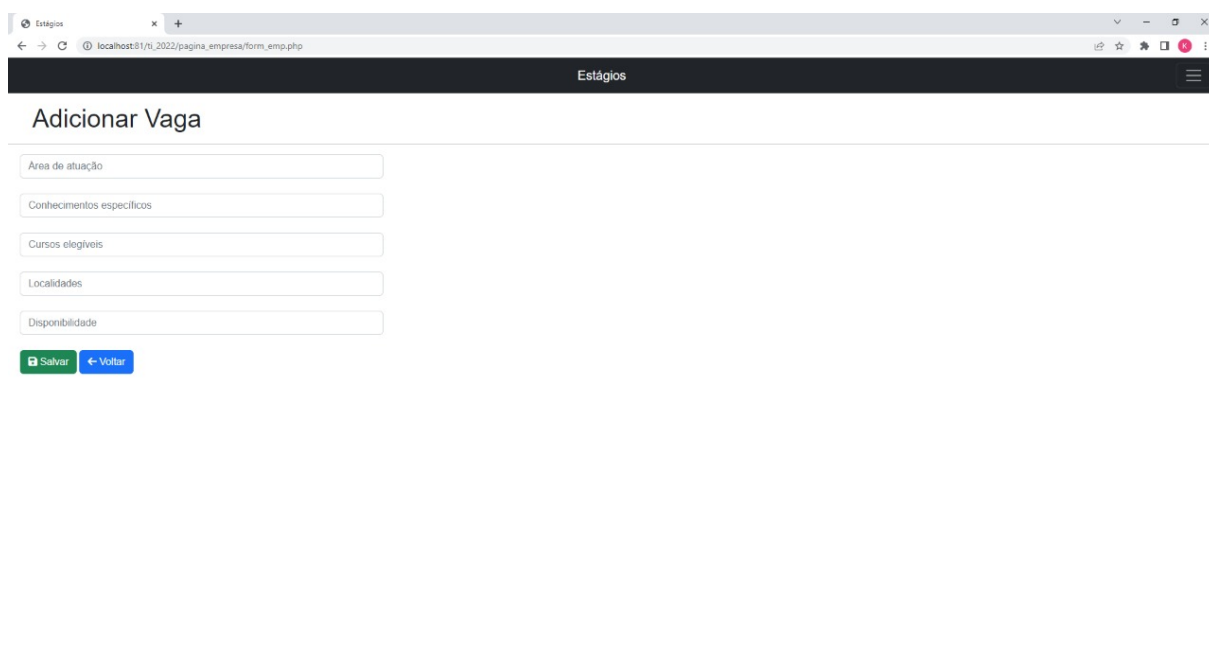
A próxima tela do trabalho está visível na Figura 21, responsável pela inserção de dados pela parte da empresa para o cadastro de uma nova vaga, contando com entradas de dados como: nome da vaga, conhecimentos específicos, cursos elegíveis, localidade e disponibilidade.

Figura 20 – Tela de login da empresa



Fonte: autoria própria.

Figura 21 – Tela de adicionar vaga

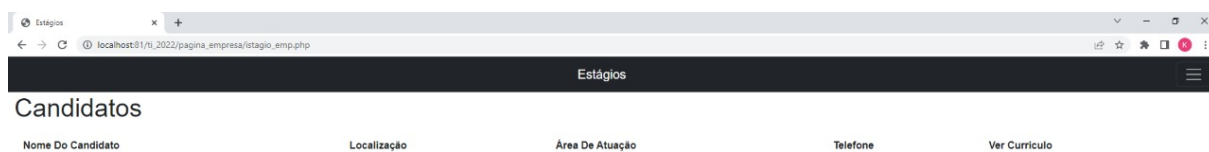


Fonte: autoria própria.

A Figura 22 representa a tela que contém a listagem de candidatos de certa vaga da empresa *logada*. Nesta tela, a empresa pode visualizar os dados do candidato, como telefone de contato e, a possibilidade de deletar o candidato da base de dados.

O usuário também possui suas telas específicas, sendo a primeira delas a tela

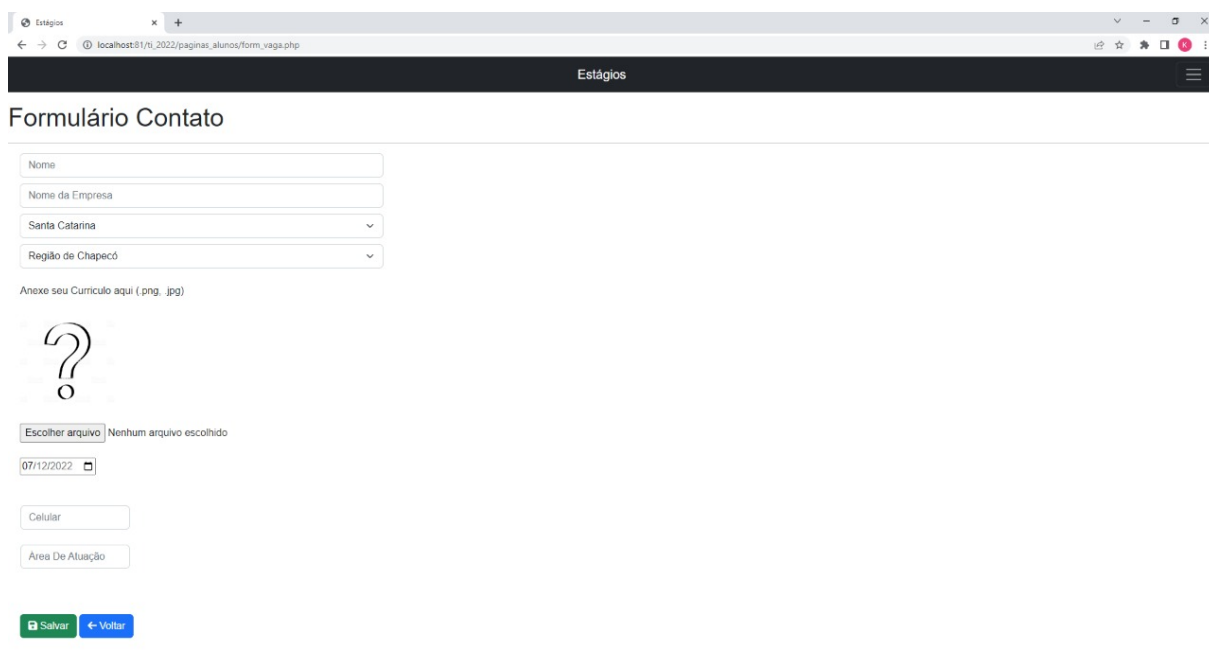
Figura 22 – Listagem de candidatos



Fonte: autoria própria.

responsável pelo cadastro das informações pessoais, como seu nome, currículo e localidade, além de uma forma de contato.

Figura 23 – Tela de formulário de contato



Fonte: autoria própria.

O usuário possui a habilidade de visualizar todas as vagas listadas pelas empresas ao seu redor, visível na Figura 24. É possível notar que a página em questão possui informações

sobre a vaga, como o nome da empresa que está ofertando a mesma, a localidade, telefone, e possibilidade do usuário se inscrever na mesma.

Figura 24 – Tela de listagem de empresas



Nome Da Empresa	Localização	Área De Atuação	Telefone	Inscrever
IFSC	Xanxerê	Técnico em Informática	9 99999999	<a href="#">Clique Aqui!</a>

Fonte: autoria própria.

## 4.2 Modelagem UML

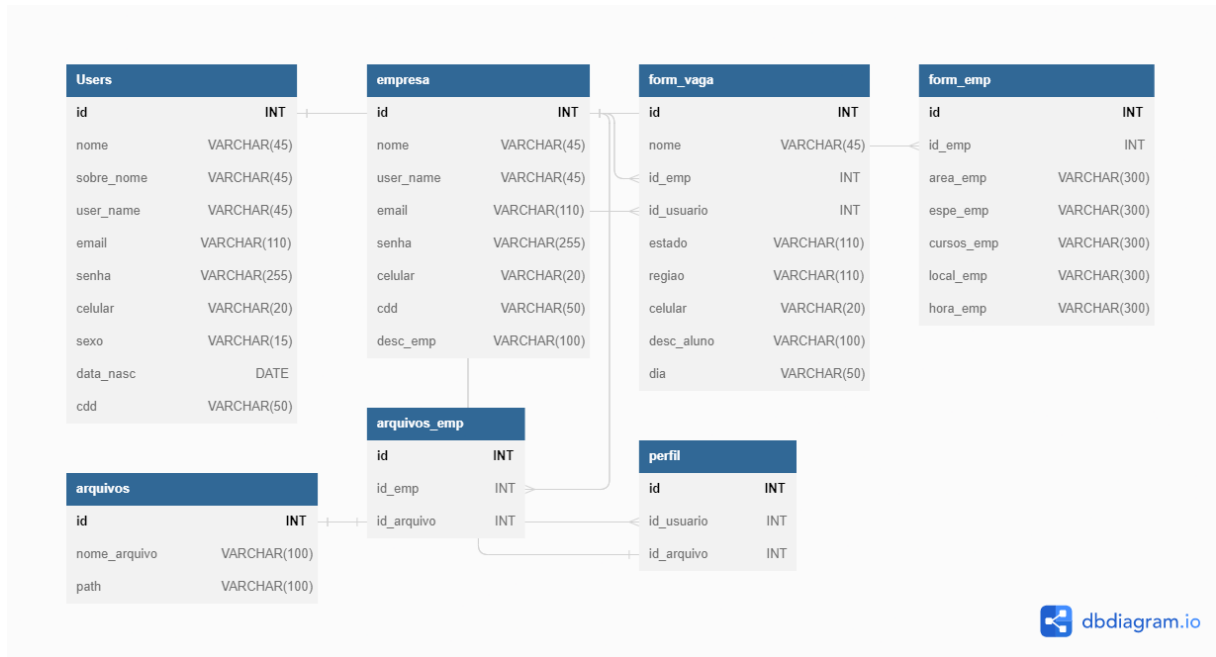
### 4.2.1 Modelagem do banco de dados

Para o desenvolvimento do trabalho torna-se necessário a criação de um banco de dados, bem como a modelagem do mesmo. Para a modelagem do diagrama foi utilizado o modelo de Entidade Relacionamento (ER).

Cada entidade no diagrama representa uma tabela, que possui seus atributos e faz ligações com outras entidades. Cada atributo da tabela possui seu tipo de variável.

O diagrama representado acima foi produzido através da ferramenta “dbdiagram.io” e, é possível visualizar todas as tabelas, valores e referências que estão sendo utilizadas no banco de dados da aplicação, pois, o diagrama é nada mais nada menos do que o espelho do banco de dados.

Figura 25 – Diagrama do banco de dados



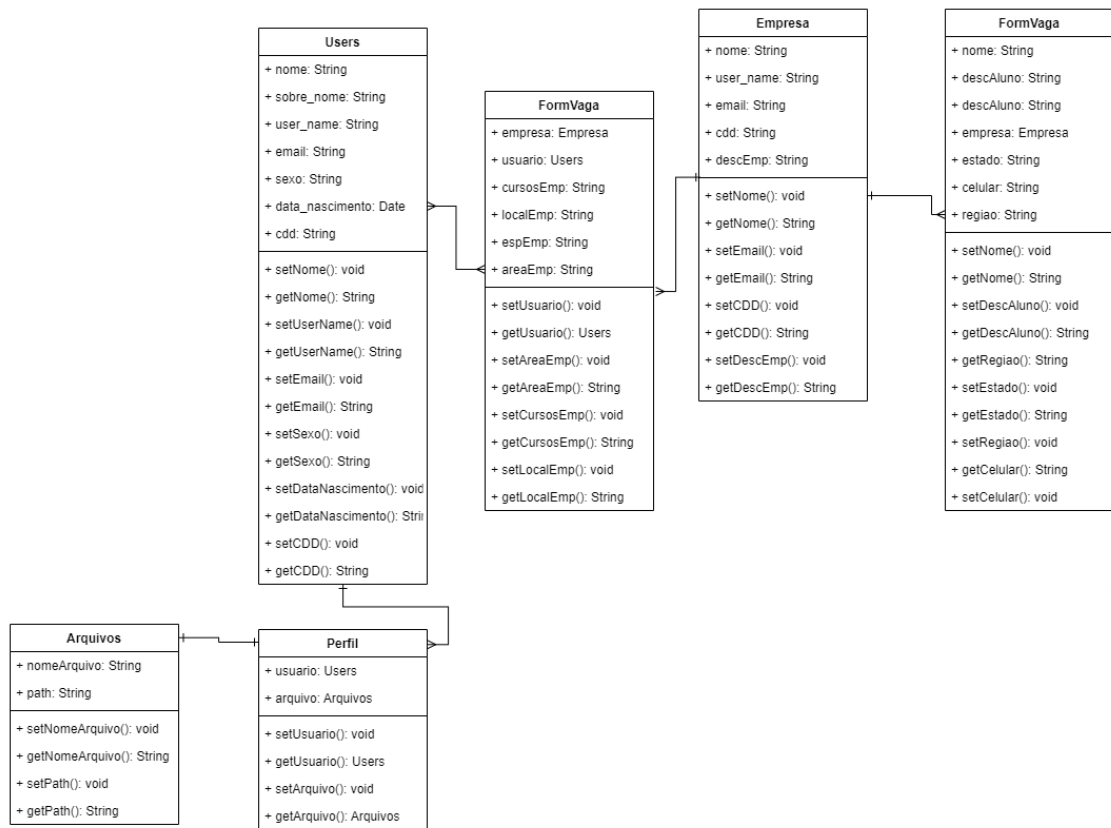
Fonte: autoria própria (via dbdiagram.io).

#### 4.2.2 Diagrama de classes

Para o desenvolvimento do diagrama de classes, foi utilizado a plataforma “Diagrams.net”. O diagrama de classes possui como objetivo a representação do aplicativo de forma gráfica, mostrando suas classes e funcionalidades.



Figura 26 – Diagrama de classes

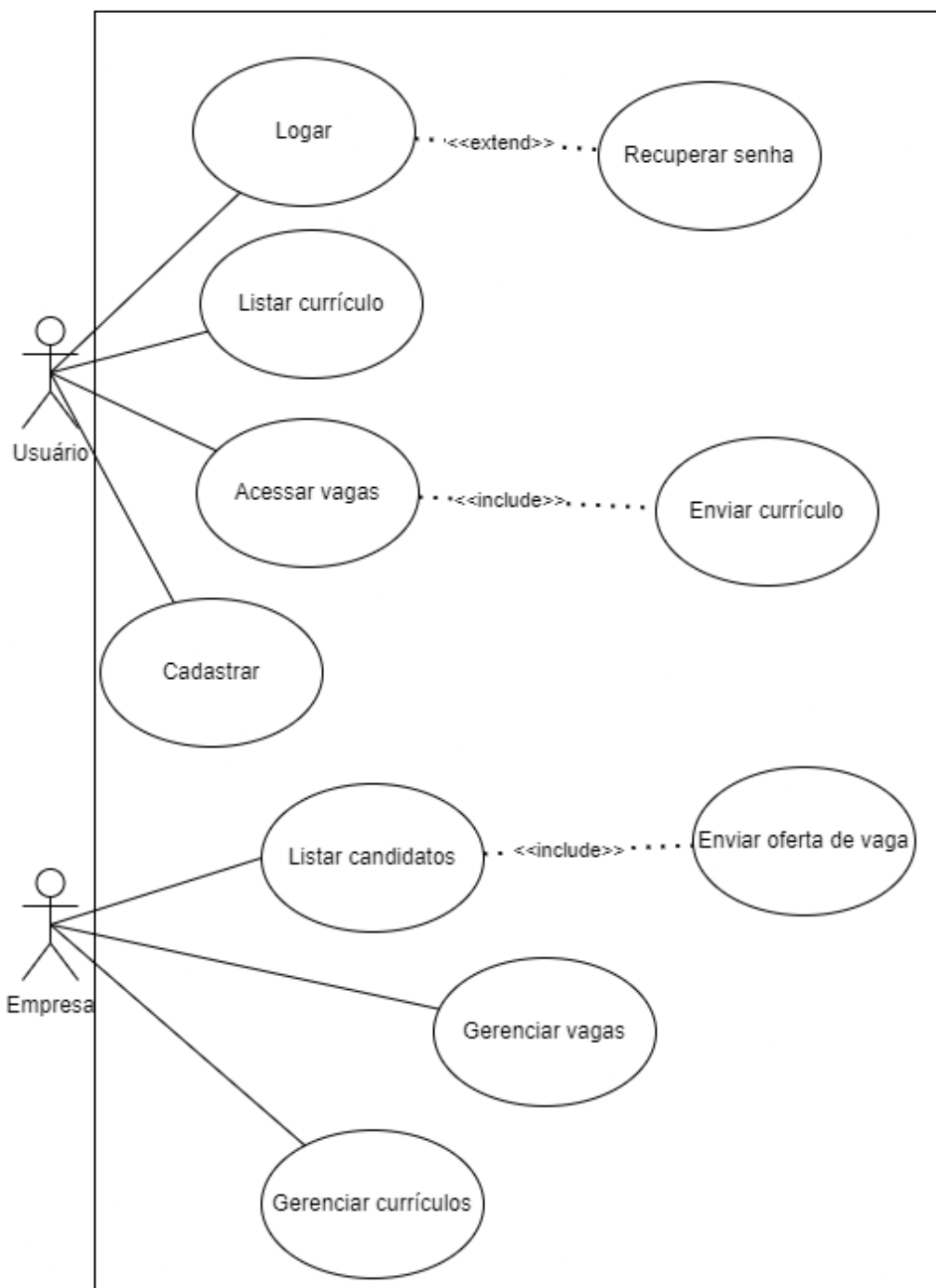


Fonte: autoria própria (via dbdiagram.io).

### 4.2.3 Diagrama de caso de uso

Para o desenvolvimento do diagrama de caso de uso foi utilizado a ferramenta online e gratuita “Diagrams.net”, que pode ser visto na Figura 27.

Figura 27 – Diagrama de caso de uso



Fonte: autoria própria (via dbdiagram.io).

## 5 RESULTADOS

É essencial a construção de um sistema melhorado para os diversos estudantes que procuram adentrar ao mercado de trabalho e ao mesmo tempo se sintam confortáveis nas instituições de ensino. O *website* desenvolvido no IFSC câmpus Xanxerê, atende esses aspectos e coloca à disposição funcionalidades a fim de alcançar essa construção.

O uso contínuo do *website* fornecerá aos alunos novas oportunidades e ajudará a equilibrar a sua vida acadêmica. Consequentemente permitirá que as empresas contratantes descubram novos talentos e se beneficiem com novos empregados.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante todo o processo de desenvolvimento do *website*, as dificuldades e obstáculos encontrados na sua formulação foram de suma importância para um maior entendimento das tarefas e suas complexidades.

Em diversos momentos do processo houve mudanças de planos e novas transformações que construíram uma melhor comunicação entre as partes.

Conclui-se às metas previamente discutidas e almeçadas de forma satisfatória, onde houve uma finalização completa do trabalho e seu entorno, garantindo diversos aspectos de notabilidades diferentes.

### 6.1 TRABALHOS FUTUROS

Com base nas experiências e dificuldades encontradas no decorrer da elaboração e uma maior procura por parte dos usuários, a possibilidade de novos aprimoramentos e correções no *website* serão necessárias. A distribuição do *website* para mais regiões, a fim de captar mais estudantes é um dos objetivos futuros do trabalho.

Outro objetivo futuro é a repaginação do *webiste*, a fim de criar uma identidade visual única, juntamente com o desenvolvimento de novas funcionalidades.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, S. *LinkedIn: como usar a maior rede profissional do mundo e tirar o máximo proveito*. [S.l.], 2021. Disponível em: <https://www.napratica.org.br/como-funciona-o-linkedin/>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 14.

CASTRO, J. *Como funciona o Facebook?* [S.l.], 2011. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1486/como-funciona-o-facebook/>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 16.

DIGITAL, . *Digital 2021: global overview report*. [S.l.], 2021. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report/>. Acesso em: 05 de dez. de 2022. Citado na página 10.

DIGITAL, . *Essential Facebook Stats for Q2 2022 v01*. [S.l.], 2022. Disponível em: <https://www.slideshare.net/DataReportal/digital-2022-essential-facebook-stats-for-q2-2022-v01>. Acesso em: 04 de dez. de 2022. Citado na página 16.

EMPREGOS.COM.BR. *Sobre nós — Empregos.com.br*. [S.l.], Ano desconhecido. Disponível em: <https://www.empregos.com.br/sobre-nos.aspx>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 18.

FIA. *Scrum: o que é e como aplicar a metodologia ágil para gestão?* [S.l.], 2020. Disponível em: [encurtador.com.br/lJNVX](http://encurtador.com.br/lJNVX). Acesso em: 07 de dez. de 2022. Citado na página 26.

FISCHER, M. F. *Efeitos do trabalho sobre a saúde de adolescentes*. [S.l.], 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/sjz5zb5pH3BVrSFXqQ3zPgj/>. Acesso em: 05 de dez. de 2022. Citado na página 10.

FORTES, T. *A influência das redes sociais na comunicação humana*. [S.l.], 2021. Disponível em: <https://blog.fortestecnologia.com.br/tecnologia-e-inovacao/a-influencia-das-redes-sociais/>. Acesso em: 05 de dez. de 2022. Citado na página 10.

G, A. *O que é CSS? Guia Básico para Iniciantes*. [S.l.], 2022. Disponível em: <https://www.hostinger.com.br/tutoriais/o-que-e-css-guia-basico-de-css>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 21.

GUIMARÃES, B. *Estágio, trainee e jovem aprendiz: saiba a diferença entre eles*. [S.l.], 2022. Disponível em: <https://www.gupy.io/blog/estagio-trainee-jovem-aprendiz>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 14.

IBGE, . *Síntese de Indicadores Sociais: em 2019, proporção de pobres cai para 24,7% e extrema pobreza se mantém em 6,5% da população*. [S.l.], 2020. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/29431-sintese-de-indicadores-sociais-em-2019-proporcao-de-pobres-cai-para-24-7-e-extrema-pobreza-s>. Acesso em: 05 de dez. de 2022. Citado na página 10.

MARQUES, R. *O que é HTML? Entenda de forma descomplicada*. [S.l.], Ano desconhecido. Disponível em: <https://www.homehost.com.br/blog/tutoriais/o-que-e-html/>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 21.

MELO, D. *O que é PHP? [Guia para iniciantes]*. [S.l.], 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-php-guia-para-iniciantes/>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 22.

METADADOS. *Aprendiz, estagiário e trainee: a inserção do jovem no mercado de trabalho*. [S.l.], 2022. Disponível em: [\(\(https://www.metadados.com.br/blog/aprendiz-estagiario-e-trainee-a-insercao-do-jovem-no-mercado-de-trabalho\)\)](https://www.metadados.com.br/blog/aprendiz-estagiario-e-trainee-a-insercao-do-jovem-no-mercado-de-trabalho). Acesso em: 09 de dez. de 2022. Citado na página 24.

MOBILLS. *O site Empregos.com.br é confiável para vagas de trabalho? Descubra!* [S.l.], 2022. Disponível em: [encurtador.com.br/kEITV](http://encurtador.com.br/kEITV). Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 18.

OLIVEIRA, A. *Linguagem de Programação JavaScript: um breve histórico*. [S.l.], Ano indisponível. Disponível em: <https://www.cpt.com.br/cursos-informatica-desenvolvimentodessoftwares/artigos/linguagem-de-programacao-javascript-um-breve-historico>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado 2 vezes nas páginas 16 e 22.

PACIEVITCH, Y. *MySQL*. [S.l.], Ano indisponível. Disponível em: <https://www.infoescola.com/informatica/mysql/>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado 2 vezes nas páginas 23 e 24.

PISA, P. *O que é e como usar o MySQL?* [S.l.], 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.ghtml>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 24.

RODRIGUES, E. *POR QUE O JAVASCRIPT É ONIPRESENTE NO DESENVOLVIMENTO MODERNO?* [S.l.], Ano indisponível. Disponível em: <https://edrodrigues.com.br/blog/por-que-o-javascript-e-onipresente-no-desenvolvimento-moderno/>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 23.

SCHWABER, K. *Guia do SCRUM*. [S.l.], 2017. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Portuguese-Brazilian.pdf>. Acesso em: 07 de dez. de 2022. Citado na página 26.

TOKARNIA, M. *Necessidade de trabalhar é principal motivo para abandonar escola*. [S.l.], 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-07/necessidade-de-trabalhar-e-principal-motivo-para-abandonar-escola>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 12.

UNIVALI. *As 6 linguagens de programação mais usadas no mundo*. [S.l.], 2022. Disponível em: <https://ead.univali.br/blog/as-6-linguagens-de-programacao-mais-usadas-no-mundo>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado na página 23.

VENTURA, L. *O Que é LinkedIn: Confira o Guia Completo Sobre a Plataforma!* [S.l.], 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/03/02/internet-e-redes-sociais/o-que-e-linkedin/>. Acesso em: 06 de dez. de 2022. Citado 2 vezes nas páginas 15 e 16.

## APÊNDICE A – CÓDIGOS

O código desenvolvido durante a confecção do trabalho está disponível no GitHub através da seguinte URL: <https://github.com/kailosantos1/WebEstagios>