

# Sistema de Banco de Currículos para o Simulador de Empresas LÍDER

---

Giuliano de Andrade

Orientador: Maurício Capobianco Lopes

# Roteiro

---

- Introdução
  - Objetivos
  - Fundamentação Teórica
  - Desenvolvimento do Software
  - Conclusões e extensões
-

# Introdução

---

- Relacionamento e liderança
  - O jogo de empresas LÍDER
  - Patrimônio humano
  - A nova versão do LÍDER
-

### Slide 3

---

**MCL1** Não tá legal o item sobre Disputa. Não tem algo mais interessante no texto?  
Maurício Capobianco Lopes; 6/7/2007

**G.A.1** Que tal deixar comento como "Patrimonio Humano"  
Giuliano de Andrade; 7/7/2007

# Objetivos

---

- Desenvolver um banco de currículos comum para todas as empresas simuladas do Jogo de Empresas LÍDER
    - Permitir aos jogadores avaliar o perfil dos candidatos a emprego;
    - Permitir a uma empresa fazer ofertas de empregos sobre funcionários de outras empresas simuladas;
    - Criar um ambiente competitivo visando dar mais realismo ao jogo.
-

# Fundamentação Teórica

---

- Jogos de Empresas
  - O Jogo de Empresas LÍDER
  - Recrutamento e Seleção de Pessoal
  - Tecnologias
  - Trabalhos Correlatos
-

# Jogos de Empresas

---

- ❑ Origem
  - ❑ A aceleração do tempo e diminuição de distâncias
  - ❑ Possibilidade de voltar atrás, e replanejar estratégias
-

## Slide 6

---

### MCL2

O que diminuição de distâncias tem a ver?  
a traz não: atrás

Maurício Capobianco Lopes; 6/7/2007

### G.A.2

No texto fala que os jogos de empresas permitem o aprendizado, mesmo que a consequência de uma decisão esteja no futuro ou em partes distantes da empresa.

Giuliano de Andrade; 7/7/2007



# O Jogo de Empresas LÍDER

---

- Recursos Humanos
  - Aplicação de teorias
  - O cenário
  - O objetivo
  - As decisões
  - O cálculo
-

# Recrutamento e Seleção de Pessoal

---

- O capital intelectual
  - Mercado de trabalho
  - O processo de recrutamento e seleção
  - O desafio de manter talentos
-

# Tecnologias

---

- Java 2 Enterprise Edition
  - JavaServer Faces
  - AJAX
  - Java Persistence API
-

# Trabalhos Correlatos

---

## □ Micheluzzi (2006):

- Migrou o jogo de empresas LÍDER 8 da plataforma Delphi para Java utilizando o *framework* J2EE JSF e a tecnologia AJAX
  - Reviu o modelo de regras de negócio, permitindo a simulação e planejamento de cenários
-

# Desenvolvimento do Software

---

- Requisitos
  - Especificação do Sistema
  - Implementação
-

# Requisitos

---

## □ Funcionais:

- Permitir ao administrador gerenciar o cadastro de candidatos. Definindo se este será vinculado diretamente a uma empresa, ou se ficará disponível para futuras contratações
  - Permitir ao administrador, a criação de jogos com uma ou mais empresas
  - Permitir aos jogadores contratar funcionários a partir de um banco de currículos, podendo avaliar o perfil dos candidatos a emprego. Este candidato pode ou não já estar vinculado a uma empresa
-

# Requisitos

---

## □ Não Funcionais

- possuir documentação do novo módulo implementado
  - ser desenvolvido em Java com *framework* JSF
  - utilizar AJAX para melhor interatividade
  - rodar em ambiente web
  - ser independente de plataforma
  - usar o banco de dados MySQL, sendo que todas as equipes compartilharão uma mesma base de dados
-

# Especificação

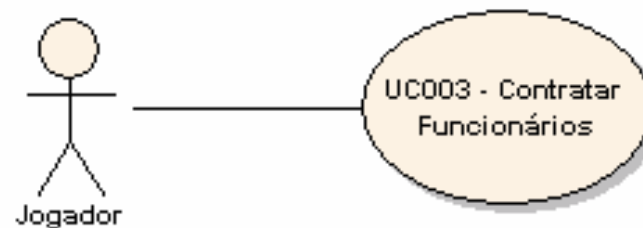
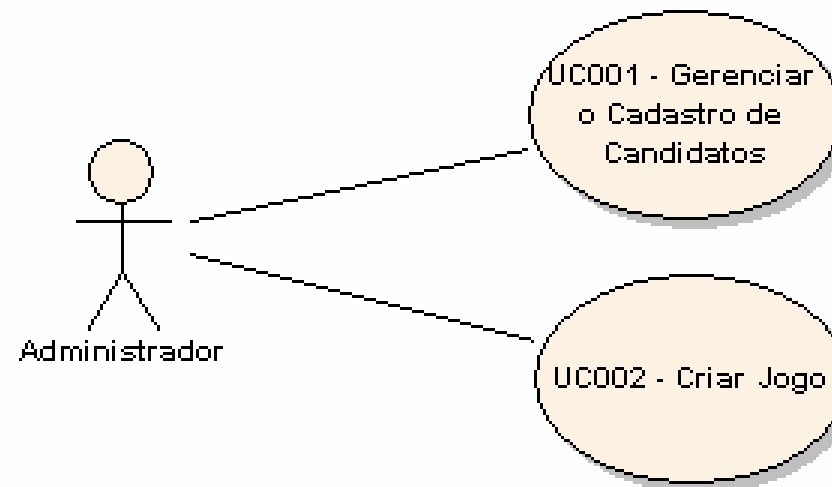
---

- Diagramas de Caso de Uso
  - Diagramas de Atividades
  - Diagramas de Seqüência
  - Diagramas de Pacotes e de Classes
  - Modelo de Entidade/Relacionamento (MER)
-

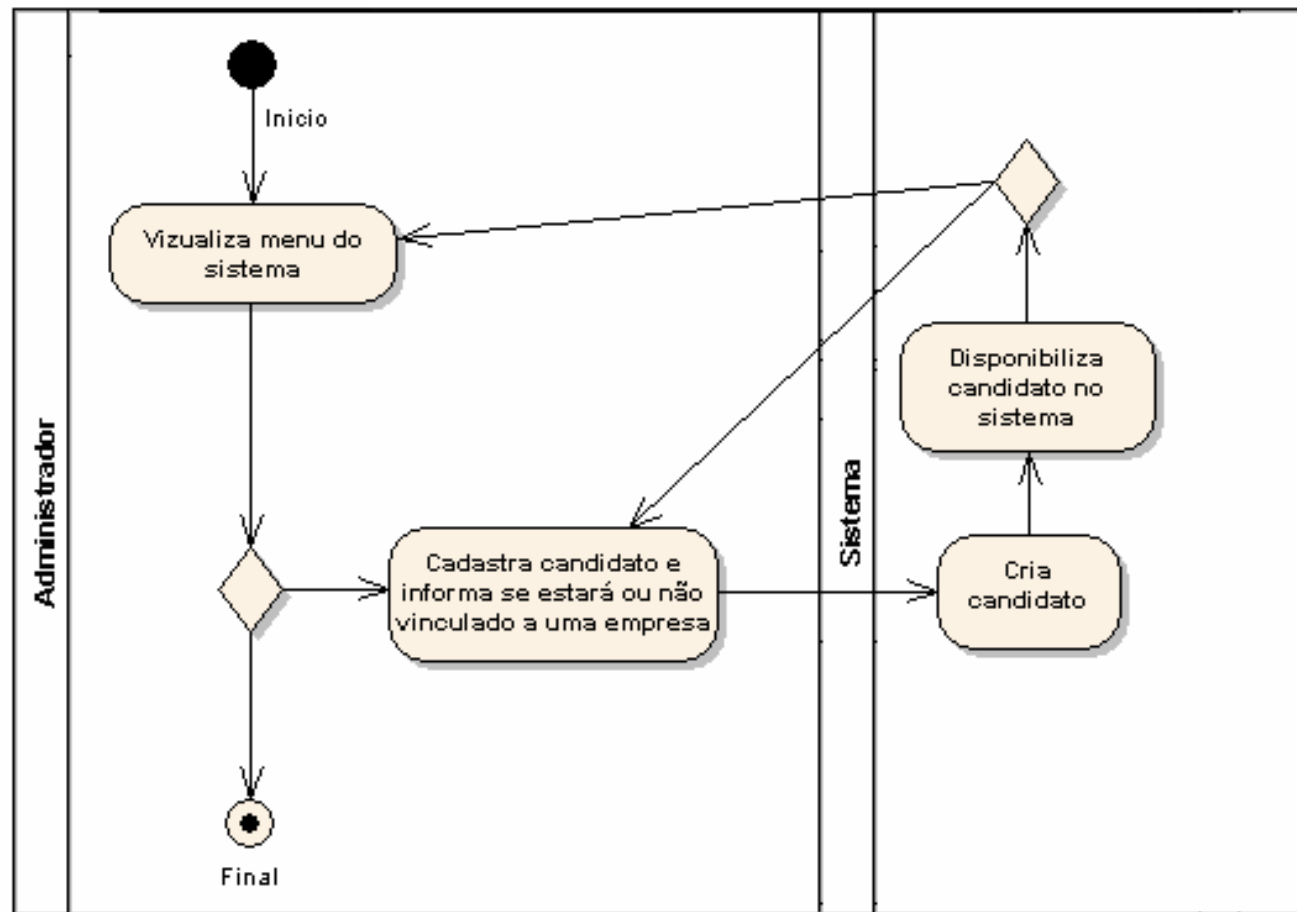


# Diagramas de Caso de Uso

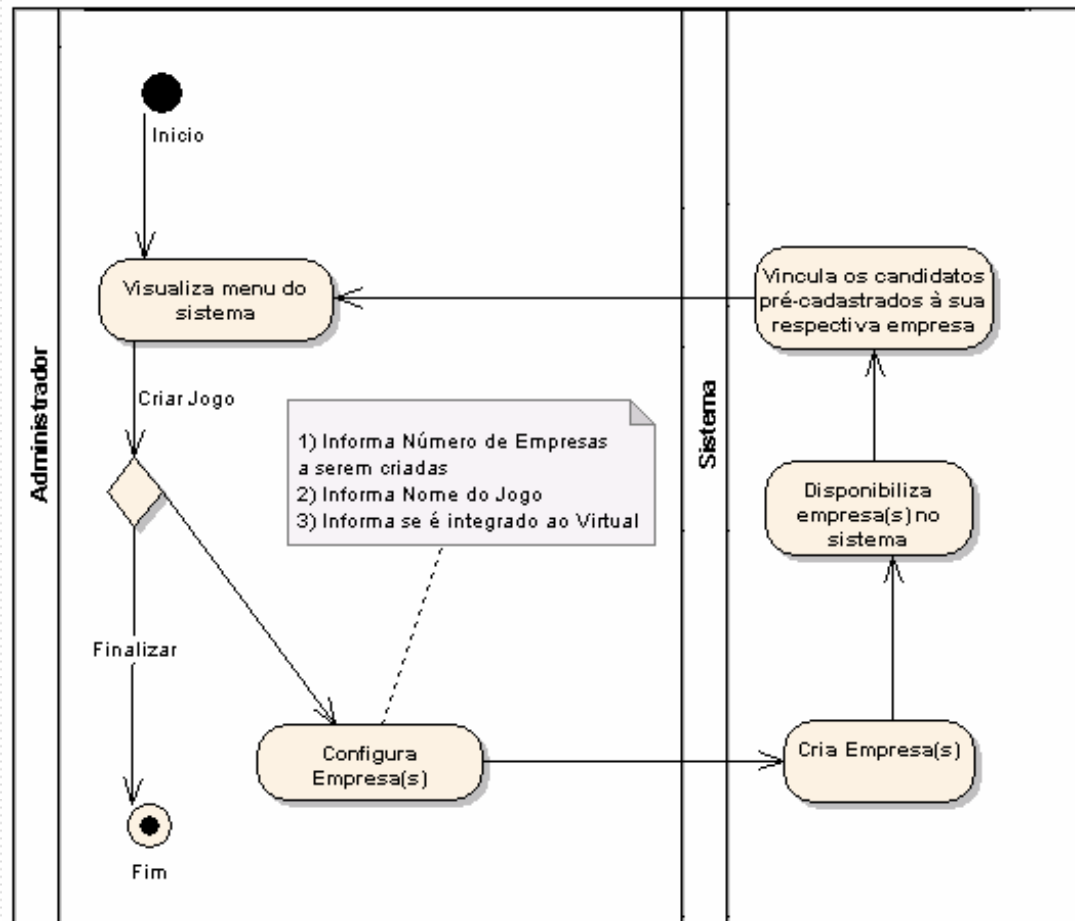
---



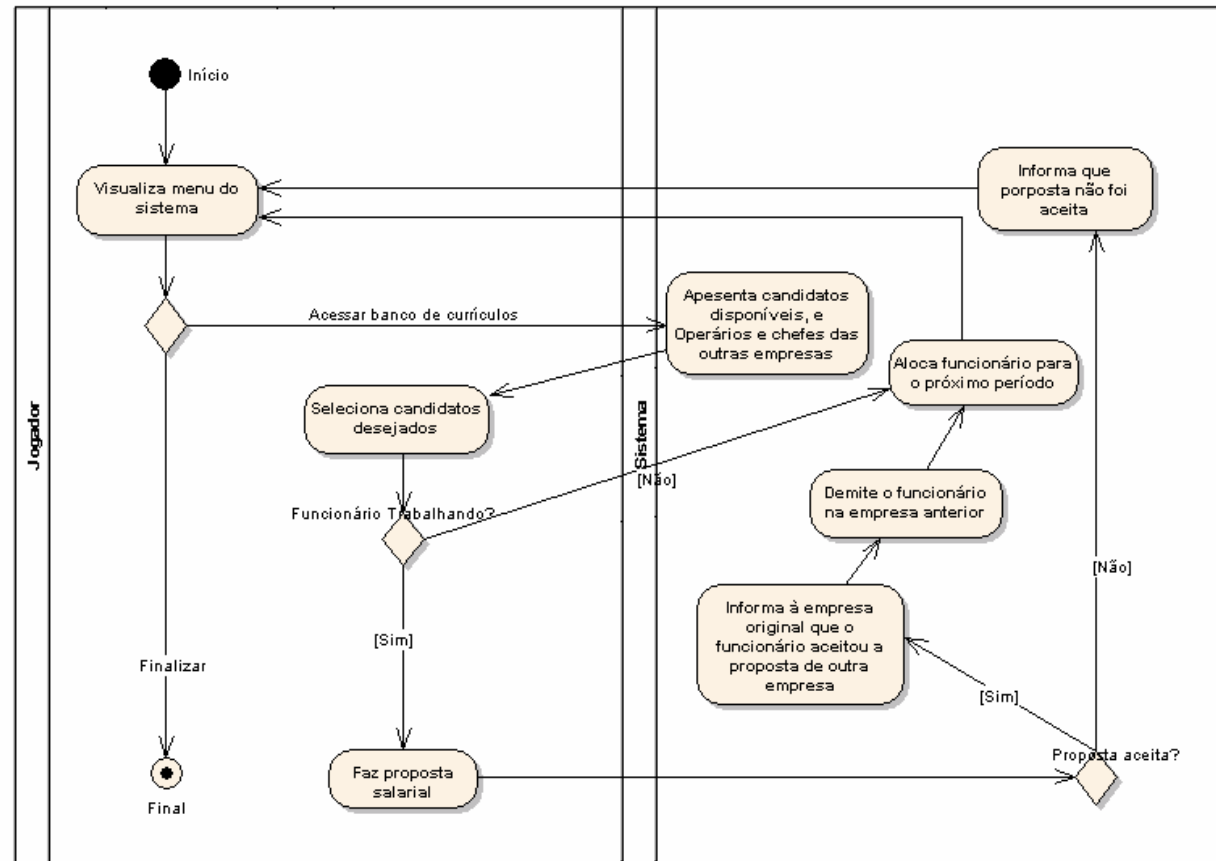
# Diagramas de Atividades



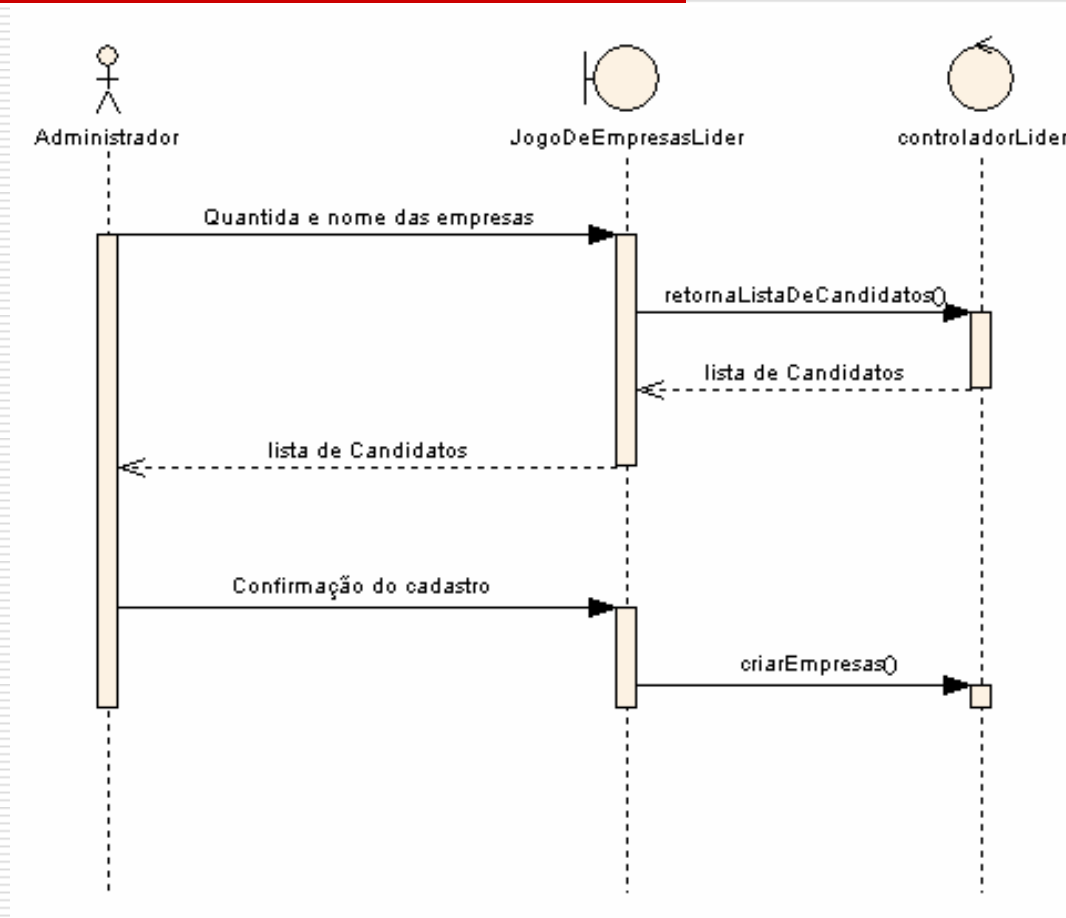
# Diagramas de Atividades



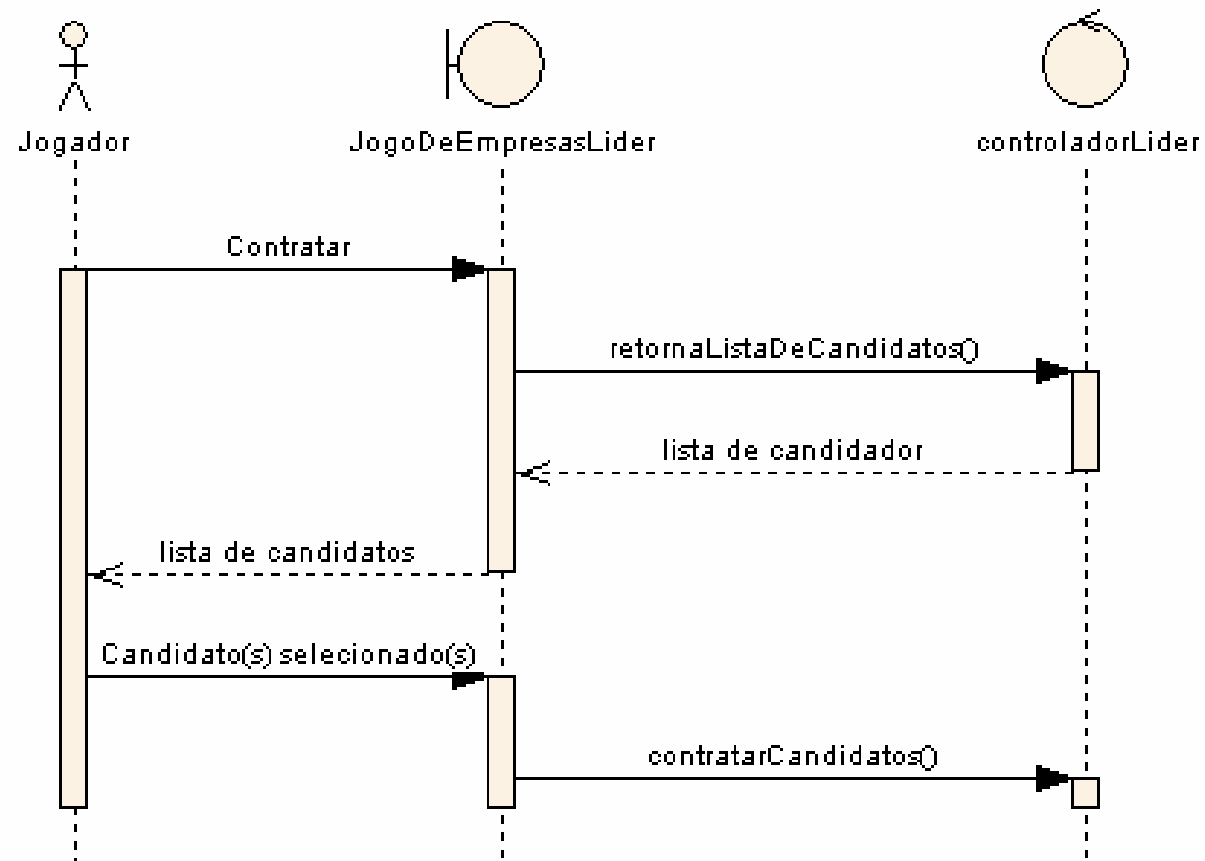
# Diagramas de Atividades



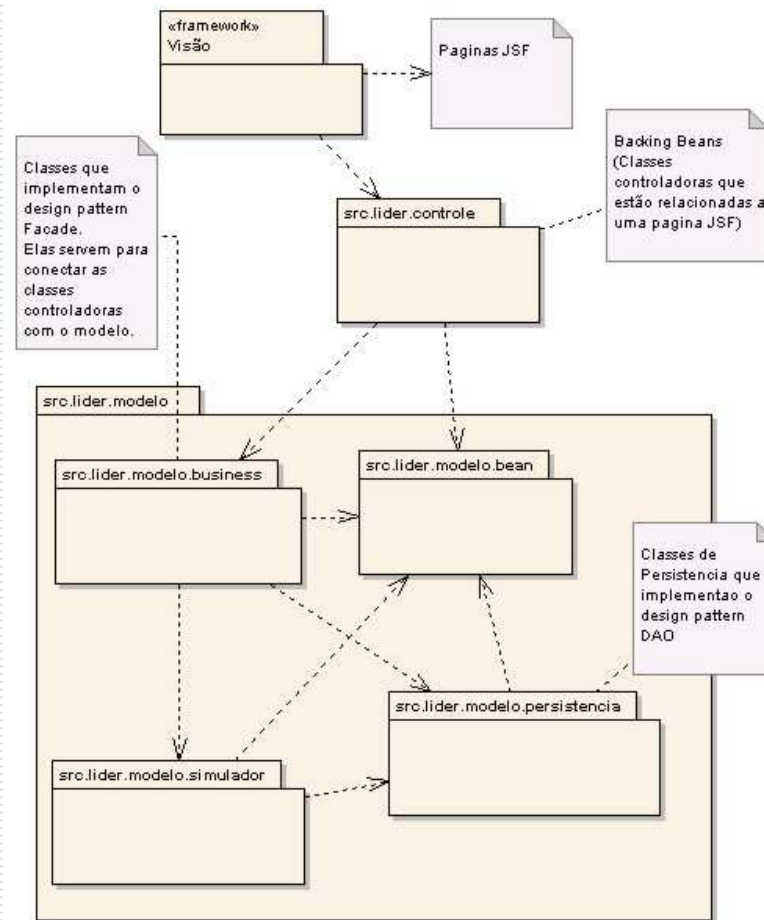
# Diagramas de Seqüência



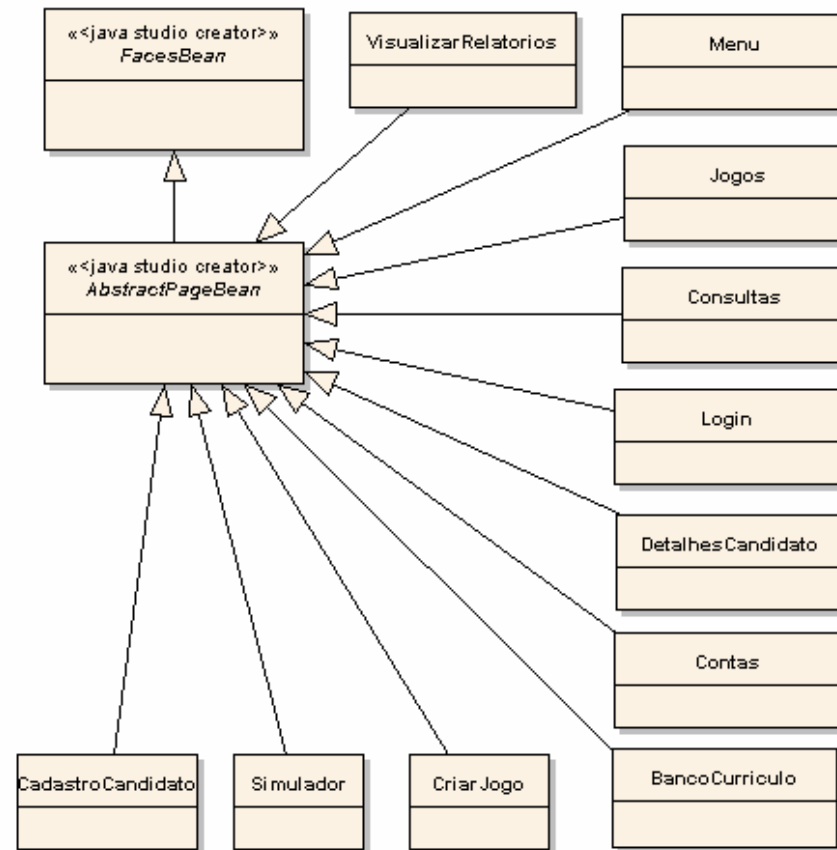
# Diagramas de Seqüência



# Diagramas de Pacotes e de Classes

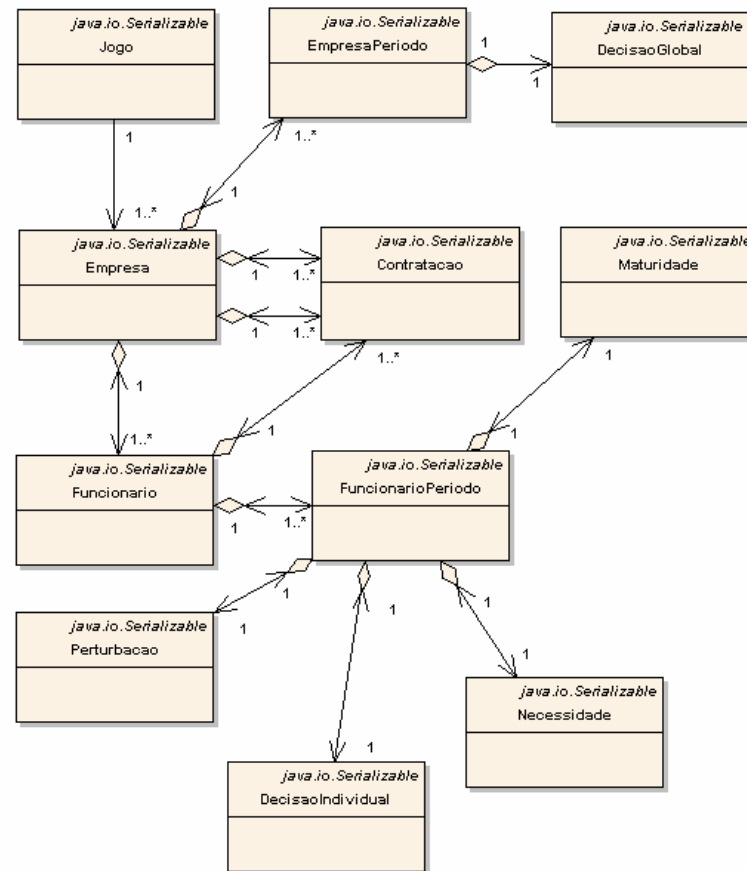


# Diagramas de Pacotes e de Classes



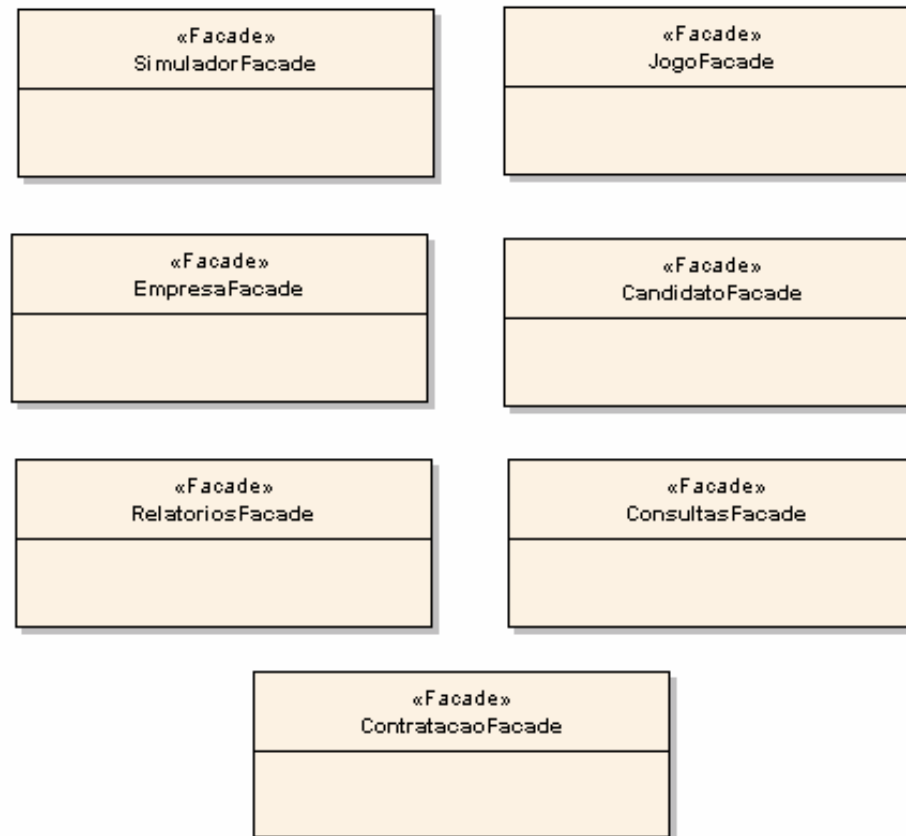


# Diagramas de Pacotes e de Classes

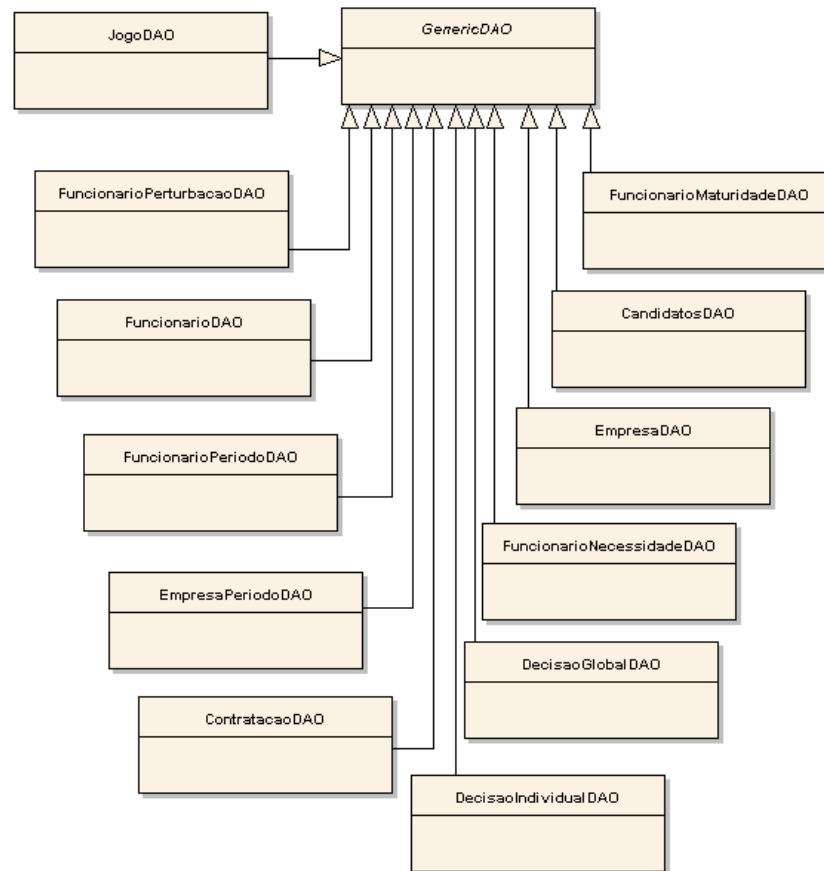


# Diagramas de Pacotes e de Classes

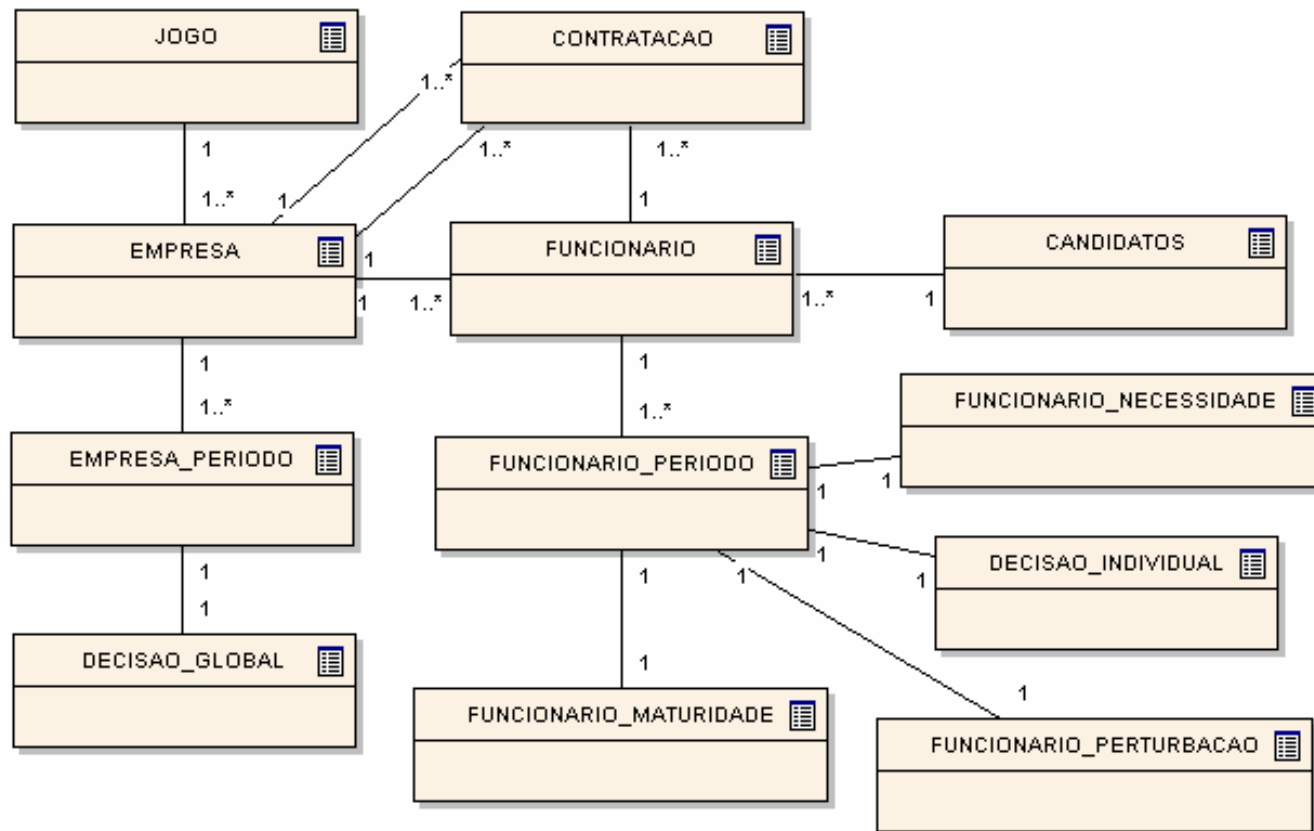
---



# Diagramas de Pacotes e de Classes



# Modelo de Entidade/Relacionamento (MER)



# Implementação

---

- Técnicas e ferramentas utilizadas
    - Plataforma J2EE
    - IDE Sun Java Studio Creator
    - Sun Java *System Application Server* 8.2
    - Hibernate
    - Ajax4Jsf
    - MySQL
-

# Implementação do Sistema

---

- Especificação do sistema a partir do software anterior
  - Alterações na camada de persistência
  - Alteração da rotina de criação do jogo
  - Criação da possibilidade de uma empresa contratar o funcionário de outra
  - Criação de fatores condicionais para permitir ou não uma contratação
-

# Operacionalidade

**Lider** Sair

Cadastrar Candidato(s) | Criar Jogo | Relatórios | Consultas | Contas | Jogos

**CADASTRO DE CANDIDATOS** Consultar

Nome:  Idade:   
Salário:  **Empresa:**

Comportamento:  Normal  Motivado  Desmotivado

**PRODUÇÃO**

Função:  Setor:   
Produção:  Capacidade:

**NECESSIDADES**

Fisiológica:  Segurança:   
Social:  Estima:   
Realização:

**APTIDÕES**

HO:  NE:   
SO:  SE:

**NATURIDADE TRABALHO**

Experiência:

Conhecimento do Trabalho:   
Compreensão das Exigências do Cargo:   
Capacidade na Solução de Problemas:   
Capacidade de Assumir Responsabilidade:   
Cumprimento de Prazos no Trabalho:

## Slide 29

---

**MCL4**

Muitos slides de telas, Vc terá a oportunidade de apresentar o sistema.

Maurício Capobianco Lopes; 6/7/2007



# Operacionalidade

Sair

## Lider

Cadastrar Candidato(s) | Criar Jogo | Relatórios | Consultas | Contas | Jogos | Banco de Currículos

**CRIAR JOGO**

Numero de Empresas:

Nome do Jogo:

Func.	Nome Empresa
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="Empresa0"/>
<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="Empresa1"/>
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="Empresa2"/>

Candidatos Vinculados

Nome	Idade	Cargo	Setor	Produção	NO	NE	SO	SE	Detalhes
Adolfo	48	Inovacao	-		31	19	25	25	<a href="#">Detalhes</a>
Alexandra	38	Qualidade	-		31	16	22	31	<a href="#">Detalhes</a>
Braulio	30	Chefe	A		22	15	25	38	<a href="#">Detalhes</a>
Celso	38	Chefe	B		37	19	25	19	<a href="#">Detalhes</a>
Daiana	28	Operario	A		30	20	19	31	<a href="#">Detalhes</a>
Evandro	29	Operario	B		38	16	28	18	<a href="#">Detalhes</a>

Senha inicial:

Integrado ao Virtual

**Salvar**

# Operacionalidade

Sair

## Lider

Empresa: Empresa0

[Simulação](#) | [Relatórios](#) | [Consultas](#) | [Alterar Senha](#) | [Banco de Currículos](#)

### BANCO DE CURRÍCULOS

Nome	Idade	Empresa	Salário	Novo Salário	Produção	Função	Setor	NO	NE	SO	SE	Trabalho	Psicologica	Contratar
Braulio	30	Empresa2	600.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Chefe	A	22.0	15.0	25.0	38.0	0.7	0.7	<input type="checkbox"/>
Bruno	30	Empresa1	600.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Chefe	A	22.0	15.0	25.0	38.0	0.7	0.7	<input type="checkbox"/>
Celso	38	Empresa2	600.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Chefe	B	37.0	19.0	25.0	19.0	0.5	0.6	<input type="checkbox"/>
Claudio	38	Empresa1	600.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Chefe	B	37.0	19.0	25.0	19.0	0.5	0.6	<input type="checkbox"/>
Daiana	28	Empresa2	200.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Operario	A	30.0	20.0	19.0	31.0	0.5	0.5	<input type="checkbox"/>
Douglas	28	Empresa1	200.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Operario	A	30.0	20.0	19.0	31.0	0.5	0.5	<input type="checkbox"/>
Edson	29	Empresa1	200.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Operario	B	38.0	16.0	28.0	18.0	0.5	0.5	<input type="checkbox"/>
Evandro	29	Empresa2	200.0	<input type="text" value="0"/>	200.0	Operario	B	38.0	16.0	28.0	18.0	0.5	0.5	<input type="checkbox"/>
Giuliano	24		200.0	<input type="text" value=""/>	200.0	Operario	A	35.0	15.0	20.0	30.0	0.9	0.9	<input checked="" type="checkbox"/>
José	40		200.0	<input type="text" value=""/>	200.0	Operario	A	30.0	20.0	19.0	31.0	0.5	0.6	<input type="checkbox"/>

⏪ ⏩ ⏴ ⏵

Contratar

# Operacionalidade

Sair

## Lider

Empresa: Empresa0 Janeiro

Simulação | Relatórios | Consultas | Alterar Senha | Banco de Currículos
Atualizar Reprocessar Processar

---

**DECISÕES GLOBAIS**

Alimentação       Lanches       Melhoria ambiental e ergonômica  
 Intervalos de descanso       Plano de saúde       "Job Design" para setor A  
 Redução do horário de trabalho       "Job Design" para setor B

Gastos prom. esp. por funcionário:       Gastos com reuniões de confra. por func.:   
 Outros gastos por funcionário:       Funcionários admitidos:

---

**DECISÕES INDIVIDUAIS**

Nome	Função	Setor	ênio	TE	TL	TP	RM	RN	RP	Suceder				
ALBERTO	Inovacao	-	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-				
ANA	Qualidade	-	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-				
BRENO	Chefe	A	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-				
CARLOS	Chefe	B	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-				
DANIEL	Operario	A	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-				
ELISA	Operario	B	200	200.00	200.00	2	3	0.0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-

Nome	Idade	NO	NE	SO	SE	FIS	SEG	SOC	EST	REA	PSI	TRA	EEST	EPOD	Receita	Despesas	Lucro	Prod.
ALBERTO	48	31	19	25	25	A	MA	MA	M	M	M	MA	50	80	0	1015	-1015	0.85
ANA	38	31	16	22	31	MA	MA	M	M	MB	M	MA	50	80	0	1015	-1015	0.93
BRENO	30	22	15	25	38	MB	M	M	MA	MA	MA	MA	50	40	0	615	-615	1.06
CARLOS	38	37	19	25	19	M	MB	M	A	M	MA	M	50	80	0	615	-615	1.01
DANIEL	28	30	20	19	31	MA	M	MA	MB	MA	M	M	100	80	106863	215	106648	35621.00
ELISA	29	38	16	28	18	MA	M	MB	MB	M	M	M	100	80	139695	215	139480	46565.00

**Candidatos Contratados**

O(s) Funcionário(s) abaixo foi(ram) contratado(s) por outra empresa:  
 Breno

Deseja continuar o processamento?

# Resultados e Discussão

---

- ❑ Não foi possível aplicar esta nova versão do jogo de empresas LIDER em ambiente real;
  - ❑ Com testes em laboratório notou-se que a demissão de um funcionário não está afetando as necessidades dos outros colaboradores, este fato demonstra a necessidade de revisão do modelo do jogo, atividade esta que não era objetivo deste trabalho.
  - ❑ Estas alterações poderiam fazer com que, ao perder um funcionário, o modelo faça com que aumente a insegurança dos funcionários em função da maior rotatividade na empresa.
-

# Conclusões

---

- Os objetivos iniciais foram alcançados:
    - Foi desenvolvido um banco de currículos centralizado, onde todas as empresas do jogo têm acesso às mesmas informações;
    - O jogador consegue avaliar o perfil do candidato;
    - O sistema permite ao jogador, fazer uma proposta salarial, mesmo que este já esteja vinculado a uma outra empresa;
    - O sistema cria assim uma competição direta entre as empresas pelos recursos humanos, visando dar mais realismo ao jogo.
-

# Extensões

---

- ❑ A interface do jogo pode ser melhorada com um estudo sobre ergonomia, ou analisando as sugestões dos usuários no momento em que o jogo for aplicado em alguma turma.
  - ❑ Aprimoramento do processo decisório do funcionário para saber se ele deve ou não mudar de empresa.
  - ❑ Permitir à empresa na qual o funcionário trabalha a possibilidade de fazer uma contraproposta ao funcionário requisitado por outra empresa.
-