

# SYSCOMA, A System for Competence Management

MAC0499-Trabalho de formatura supervisionado

João Marco Maciel da Silva

NUSP 7577498

Supervisor: Prof. Valdemar W. Setzer

1 de dezembro de 2014

## Apreciação Pessoal e Crítica

Com esse trabalho foi possível treinar diversas técnicas de desenvolvimento, aprender a colocar em produção um sistema baseado na Internet e colocar em prática diversos conceitos sobre computação aprendidos dentro e fora do curso. Além disso, foi possível aprender vários conceitos e problemas sobre a área de gerenciamento de competências.

O sistema resolve o problema ao qual se propõe e é fácil de ser instalado e usado por empresas e por qualquer pessoa. O código é fácil de ser entendido, modificado e estendido.

Com o uso desse sistema é possível, de modo prático, rápido e fácil, acelerar o processo de seleção interna de funcionários, de busca por habilidades incomuns mas necessárias em uma empresa, de formação de equipes de projeto segundo as competências requeridas, de avaliação de funcionários, de seleção dos funcionários capazes de dar treinamento e dos que o necessitam.

A Orientação do Professor Valdemar W. Setzer foi especialmente proveitosa para:

- Correção do modelo conceitual de dados usado na aplicação;
- Guiar o desenvolvimento em termos de interface, usabilidade e vocabulário da aplicação;
- Correção e extensão da monografia e do pôster;
- Entendimento dos conceitos sobre competências, matrizes de competências e gerenciamento de competências;
- Fornecer a documentações dos sistemas de gerenciamento de competências feitos na PROMON e na PRODESP.

## Aprendizado utilizado

- CES-11 (Algoritmos e Estruturas de Dados, ITA, Instituto Tecnológico de Aeronáutica, São José dos Campos, São Paulo), MAC0122 (Princípios de Desenvolvimento de Algoritmos) e

MAC0323 (Estruturas de Dados). Essas disciplinas deram elementos para o desenvolvimento da lógica de programação e uso das estruturas de dados da aplicação;

- MAC0242 (Laboratório de Programação II) e MAC0441 (Programação Orientada a Objetos). Nessas disciplinas foram aprendidos conhecimentos para o desenvolvimento orientado a objetos, que é o paradigma de programação predominante na aplicação;
- MAC0242 (Laboratório de Programação II) e MAC0316 (Conceitos Fundamentais de Linguagens de programação). Nessas disciplinas foram aprendidos conhecimentos sobre gramáticas usadas para a criação da sintaxe da busca de pessoas do sistema;
- MAC0426 (Sistemas de Bancos de Dados). Essa matéria deu elementos necessários para a criação e o entendimento do modelo de dados e como trabalhar com entidades persistentes em bancos de dados;
- MAC0332 (Engenharia de Software) e SAD (*Software Architecture and Design*, USI, *Università della Svizzera Italiana*, Lugano, Suíça). Nessas matérias foram aprendidos os fundamentos para as decisões arquiteturais do sistema e para o desenvolvimento do projeto em si;
- MAC0342 (Laboratório de Programação Extrema). Essa disciplina, cursada apenas como ouvinte, foi importante para definição da metodologia a ser usada no desenvolvimento do sistema;
- Design 101 (USI, *Università della Svizzera Italiana*, Lugano, Suíça). Essa matéria foi importante para o desenvolvimento de uma interface limpa, agradável e fácil de usar do sistema;
- Estágio no Mezero. Sob orientação do professor Fabio Kon e do ex-doutorando Paulo Meirelles (hoje doutor e professor da UNB), foi onde o autor aprendeu a desenvolver em *Ruby on Rails* e ganhou experiência nisso.