

CRIAÇÃO DE SOFTWARE PARA INTERAÇÃO DE PROFISSIONAIS RELACIONADOS A CONSTRUÇÃO CIVIL

Jullis Ricardo da Rocha⁽¹⁾; Nickolas Ribeiro Gontijo⁽²⁾; Renata Aparecida Vaz Rodrigues⁽³⁾

⁽¹⁾ Graduando em Engenharia Civil do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM, jullisengcivil@hotmail.com;

⁽²⁾ Graduando em Engenharia Civil do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM, nickolasribeirogontijo@gmail.com;

⁽³⁾ Professora do curso de Engenharia Civil e Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário de Patos de Minas – UNIPAM, renatavr@unipam.edu.br

1. INTRODUÇÃO

A área da construção civil, de acordo com Do Nascimento (2002), apresenta uma das maiores fatias do PIB nacional, no entanto possui baixa produtividade devido ao baixo avanço de novas tecnologias dentro do setor, um consenso entre os especialistas, de forma que tornar a tecnologia de informação mais difundida dentro do setor é um desafio que pode melhorar muito o cenário econômico brasileiro.

Toledo (2000) igualmente coloca a inovação tecnológica, mas não apenas em si mesma, mas principalmente, espalhando-se por toda a cadeia produtiva, permitindo a comunicação em todos os níveis, facilitando e agilizando o processo construtivo como solução pra esse problema do setor.

Dentro dessa proposta, Marteleto (2001), afirma que as redes sociais valorizam os elos informais e das relações permitindo a maior difusão de informações por transcender a cadeia estrutural.

De forma que, a elaboração de uma rede social que permitisse a difusão de informações se torna uma interessante alternativa diante das dificuldades encontradas hoje no mercado da construção civil. Elaborar um aplicativo que agilize os processos de contratação profissional e a aquisição de materiais para a construção civil torna-se mais um passo nessa jornada de inovar esse mercado tão vital para a economia brasileira.

2. MATERIAL E MÉTODOS



A finalidade básica desse projeto é construir uma interface virtual para a comunicação e relacionamento das diversas profissões que atuam na construção civil, com o intuito de facilitar a contratação de profissionais relativo a suas especializações.

Este software será similar a uma rede de currículos on-line, onde seu contato será por outros meios tanto virtuais como físicos.

Quando a interface estiver concluída será desenvolvido um aplicativo, que tornará mais fácil o acesso a pessoas que possuam dispositivos celulares e “tablets”, para que estes futuros clientes possam solicitar, orçar e contratar serviços básicos sem a necessidade da ida a outros estabelecimentos.

Este software tornará mais dinâmico e acessível a parte orçamentária e de contratação destes profissionais, assim como impulsionará o mercado deste segmento com a cotação de preços, gerando assim maior concorrência e uma previsível melhora nos serviços prestados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pretende-se lançar mão no desenvolvimento do aplicativo de linguagem Java ou C, por oferecerem maior gama de recursos, mas antes do programa mais elaborado foi necessário entender como as relações entre os hiperlinks e as funções de cada página se inter-relacionariam.

A interface do aplicativo se encontra desenvolvida no programa Microsoft Excel, onde foi desenvolvida de forma simples, com a inserção de figuras e atribuindo hiperlinks em cada uma, gerando uma perspectiva da dinâmica do software, também foram utilizadas outras funções para simular os campos de cadastro, de login e a própria interface de usuário, assim criou-se as interações possíveis na versão beta do software.

O software de nome “Findworkers” (referência a sua tradução do inglês que significa “localizar trabalhadores”), inicia-se com uma página inicial que se deriva a quatro páginas secundárias sendo elas: cadastro, login, visualização de fornecedores e visualização de profissionais.

Onde na parte de profissionais são solicitados os dados pessoais, as informações de trabalhos anteriores, locais de atuação, áreas de atuação, assim como informações para contato, como o “facebook” e o “whatsapp”, e endereço do escritório, somando ainda a possibilidade de se adicionar uma imagem de perfil e outras cinco imagens de serviços já



prestados. Ela possui relação com a página inicial e ao concluir o cadastro, o usuário é direcionado a página de login de profissionais, onde deve ser utilizado o nome de usuário e senha criados para entrar no perfil.

Já na parte de fornecedores é similar à de profissionais com suas relações com outras páginas, sendo direcionada assim que concluída a página de login de fornecedores e a página principal, as empresas devem entrar com os dados empresariais, localização e materiais trabalhados, assim como a inserção de duas filiais e fotos de produtos e informações para contato.

Ambos os cadastros são salvos em um banco de dados, que não será acessado por terceiros e deverá ser mantido com acesso apenas por aqueles que realizarem a manutenção na base de dados.

A página de login conta com uma divisão similar ao de cadastro, tendo conexão com a página inicial, com o perfil de profissional e o de fornecedor. Sendo os perfis apenas para se atualizar algum dados que se tornou defasado com o passar do tempo. Ambas páginas só podem ser acessadas mediante validação do nome de usuário e sua respectiva senha.

A página de busca por profissionais se baseia no sistema de filtros, onde ao procurar uma profissão é possível determinar a sua área de formação (engenheiro civil, arquiteto, engenheiro eletricista, etc.), área de trabalho por nome das cidades (Patos de Minas, Coromandel, Uberlândia, etc.), área de atuação (projeto arquitetônico, estrutural, elétrico, etc.), anos de atuação no mercado, e outros filtros que poderão ser adicionados caso seja necessário em uma versão beta do software.

Já a busca por fornecedores é mostrada com relação a cada material trabalhado (como o saco de cimento), área de vendas, horário de funcionamento, também poderão ser inseridas novas funcionalidades, caso seja necessário otimizar o software para a versão beta.

O software em sua versão final tenderá a se tornar um aplicativo para dispositivos móveis, transformando ele em algo portátil e de fácil acesso as mídias sociais (trabalhando em conjunto com elas), tendo também um acesso via internet por meio de uma página virtual.

A atual versão se encontra apenas como referência para o desenvolvimento final do software, como um mapa de diagramas, uma visão estrutural de como o site irá funcionar.

4. CONCLUSÕES



- Através de levantamento bibliográfico e pesquisas informais com o mercado municipal é possível perceber a aplicabilidade e necessidade do aplicativo no mercado.
- Versão beta, baseada no Excel, que permite uma melhor visualização da dinâmica do aplicativo.
- Resta apenas criar o software e realizar sua migração para a versão móvel.

REFERÊNCIAS

DO NASCIMENTO, Luiz Antonio; SANTOS, Eduardo Toledo. Barreiras para o uso da tecnologia da informação na indústria da construção civil. 2002. Acessado em 02/03/2017 no endereço:

TOLEDO, R. de; ABREU, AF de; JUNGLES, Antônio E. A difusão de inovações tecnológicas na indústria da construção civil. *Anais do ENTAC*, v. 1, 2000. Acessado em 02/03/2017 e disponível no endereço:

MARTELETO, Regina Maria. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. *Ciência da informação*, v. 30, n. 1, p. 71-81, 2001. Acessado em 02/03/2017 no endereço: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v30n1/a09v30n1>