

## **TEAMON: PLATAFORMA PARA GERENCIAMENTO DE HUMOR DE COLABORADORES**

*TEAMON: PLATFORM FOR MANAGING EMPLOYEES' MOOD.*

**Gabriel C. F. Silva<sup>1</sup>, Gabriel G. R. Alves<sup>2</sup>, Rogerio L. S. Oliveira<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo - Fatec Jales, gabriel.silva526@fatec.sp.gov.br

<sup>2</sup> Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo - Fatec Jales, gabriel.alves58@fatec.sp.gov.br

<sup>3</sup> Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo - Fatec Jales, rogerio.leao@fatec.sp.gov.br

### **Informação e Comunicação**

**Subárea: Banco de Dados, Engenharia e Desenvolvimento de Software**

#### **RESUMO**

Garantir o bem-estar e o engajamento dos colaboradores é de suma importância para o sucesso de qualquer negócio. O sistema "TeamOn" foi desenvolvido com o objetivo de ajudar as empresas a gerenciar o humor e o envolvimento de seus funcionários por meio de uma solução de *software* eficiente e intuitiva. Esse sistema facilita o gerenciamento das equipes, proporcionando um ambiente de trabalho mais engajado e alinhado com os objetivos da organização. O desenvolvimento do sistema "TeamOn" baseia-se em sólidos princípios de engenharia de software, utilizando técnicas de análise e programação orientada a objetos, o front-end é construído em *NextJS*, enquanto o back-end é desenvolvido em *C#*, para o armazenamento de dados, o sistema utiliza o Supabase, que utiliza a linguagem *SQL*, e a modelagem do banco de dados é realizada por meio do ORM Entity Framework. Embora ainda esteja em fase de testes, o registro de colaboradores e a coleta de feedback têm apresentado um desempenho excelente, cumprindo seus propósitos com eficiência, além das funcionalidades mencionadas, o TeamOn também oferece um sistema de recompensas baseado em moeda virtual, onde os colaboradores que fornecem feedback à empresa são recompensados com moedas virtuais, que podem ser trocadas por diversos benefícios, essa abordagem incentiva a participação ativa dos colaboradores, contribuindo para manter um ambiente de trabalho positivo e motivador.

Palavras-chave: software; gerenciamento de humor; NextJS; supabase.

#### **ABSTRACT**

*Ensuring the well-being and engagement of employees is crucial for the success of any business, the "TeamOn" system was developed with the aim of helping companies manage the mood and involvement of their employees through an efficient and user-friendly software solution, this system facilitates team management, providing a more engaged work environment that aligns with the organization's goals, the development of the "TeamOn" software is based on solid principles of software engineering, using analysis techniques and object-oriented programming. The front-end is built using NextJS, while the back-end is developed using C#, for data storage, the system utilizes Supabase, which employs SQL, and the database modeling is done through the Entity Framework ORM, although still in the testing phase, the employee registration and feedback collection have shown excellent performance, effectively fulfilling their intended purposes, in addition to the mentioned functionalities, TeamOn also offers a virtual currency-based rewards system. Employees who provide feedback to the company are rewarded with virtual coins that can be exchanged for various benefits. This approach encourages active participation from employees, contributing to maintaining a positive and motivating work environment.*

*Keywords: software; mood management; NextJS; supabase.*

## 1 INTRODUÇÃO

A prática do feedback de funcionários em empresas teve origem na necessidade de compreender e aprimorar o desempenho dos colaboradores. A importância do *feedback* começou a ser reconhecida no final do século XIX, à medida que os princípios científicos começaram a influenciar a administração. Os primeiros estudos sobre gestão de recursos humanos surgiram nesse contexto, destacando a relevância do feedback para o desenvolvimento dos funcionários (FEEDBACK..., 2021).

Um estudo conduzido em 2015 pela Top Employers, com a participação de 26 organizações e mais de 300 mil profissionais, revelou que todas essas empresas oferecem treinamento para seus gestores fornecerem feedbacks honestos, benéficos e regulares aos colaboradores. Além disso, os profissionais consideram o feedback como a forma mais eficaz de avaliar seu desempenho. A pesquisa também constatou que essas empresas passaram a estabelecer metas de desempenho para seus colaboradores (CAMPOS, 2018).

Com o tempo, o feedback se tornou uma prática comum em empresas de todos os setores e tamanhos. É reconhecido como fundamental para a melhoria contínua dos processos e para o crescimento profissional dos colaboradores. Além disso, o feedback permite que as empresas identifiquem problemas e oportunidades de melhoria, impulsionando a eficiência e a produtividade da organização como um todo.

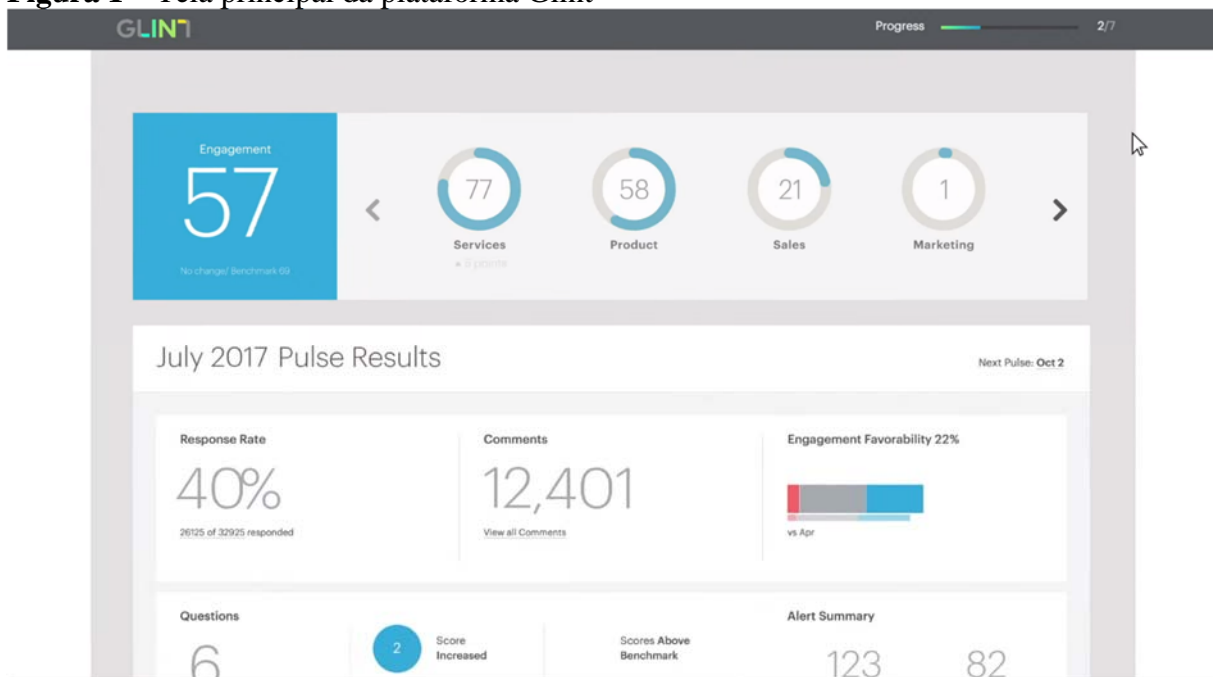
Esta pesquisa está estruturada em cinco seções. A Seção 1 aborda a introdução, justificativa e organização do trabalho. Na Seção 2, é apresentado o referencial teórico, explorando projetos similares e pertinentes ao tema deste estudo. A Seção 3 descreve a metodologia e as tecnologias utilizadas na aplicação. Na Seção 4, são apresentados os resultados e as discussões sobre o desenvolvimento do aplicativo proposto, incluindo a utilização da modelagem gráfica UML para documentar os requisitos e o protótipo inicial das telas do aplicativo. Por fim, na Seção 5, são apresentadas as considerações finais deste artigo.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

O presente trabalho baseia-se em pesquisas bibliográficas e em análises realizadas em *softwares* que abordam o mesmo tema/propósito. Desse modo, foi realizado um levantamento sobre plataformas e/ou sistemas com o mesmo objeto do aplicativo proposto neste artigo.

A Glint Inc, exemplificada pela **Figura 1**, é uma empresa que desenvolve ferramentas voltadas ao gerenciamento de pessoas. O software desta empresa oferece funções de envio de humor, comentários sobre os times e pontuação de colaboradores em relação às suas metas e objetivos.

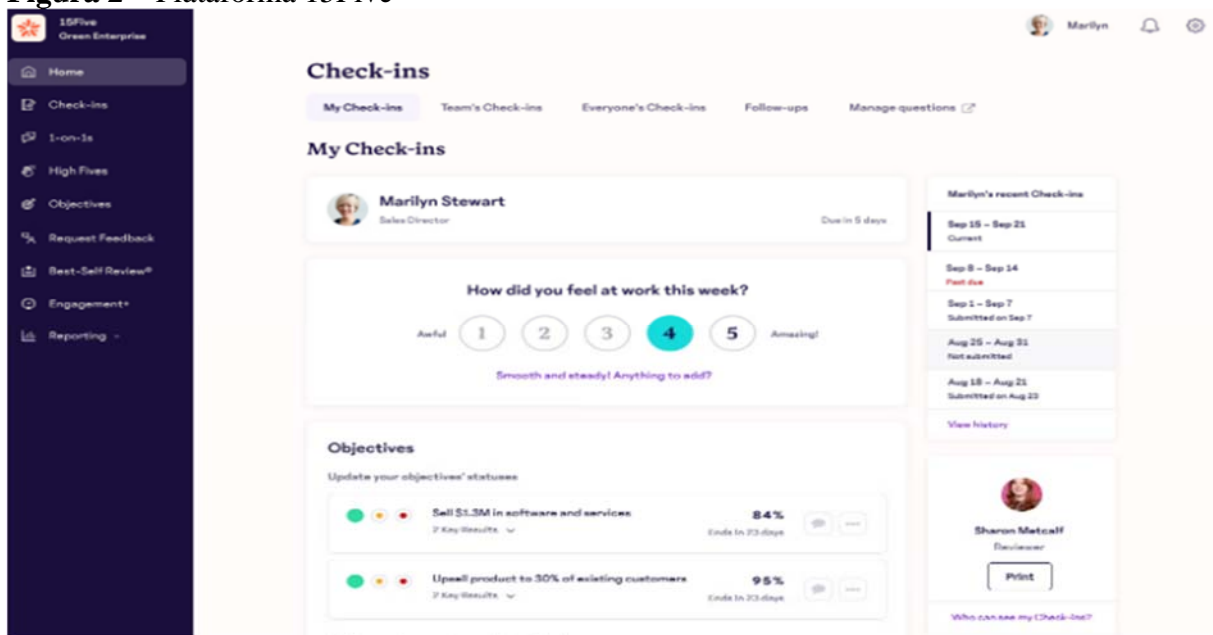
**Figura 1** – Tela principal da plataforma Glint



Fonte: GLINT, 2013.

Outro exemplo de software a ser apresentado no ramo de coleta de feedback, foi desenvolvido pela empresa 15Five, a plataforma de mesmo nome da empresa é mostrada **Figura 2**. A empresa foi fundada em 2011 e oferece diversas soluções gerenciais e para gestão de ambientes de trabalho.

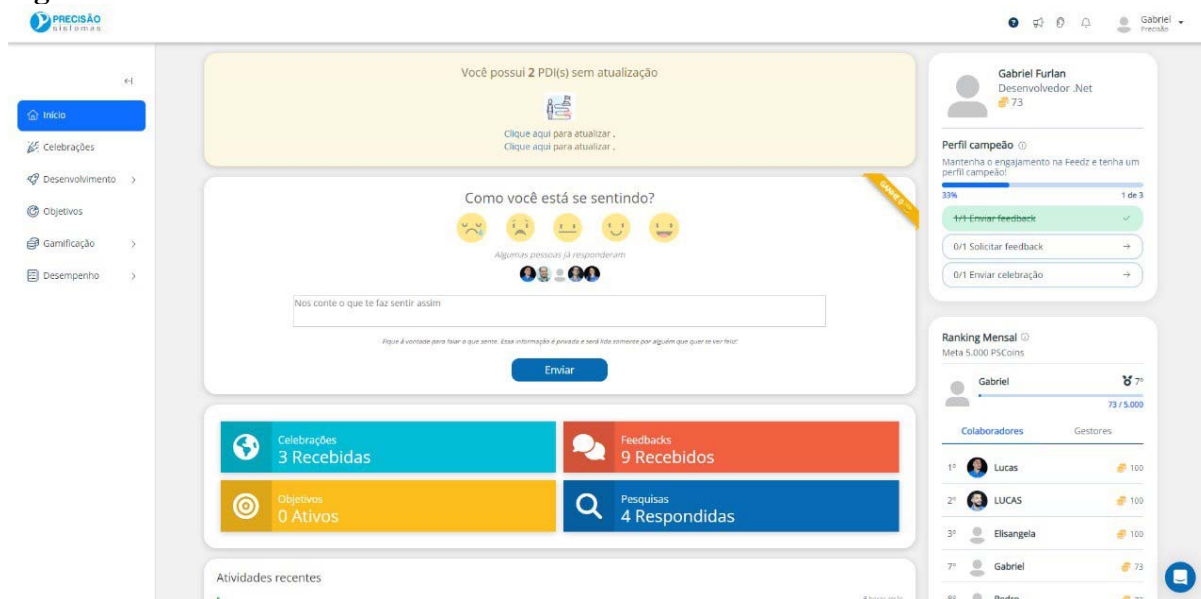
**Figura 2** – Plataforma 15Five



Fonte: 15FIVE, 2011.

Na **Figura 3** é observado o Feedz, desenvolvido pela empresa de mesmo nome. Ele permite coleta de feedback de usuários, solicitação de sugestões de feedback e faz um ranking das pessoas que deram feedback.

Figura 3 – Feedz



Fonte: FEEDZ, 2023.

O sistema proposto neste trabalho, de nome “*TeamOn*” possui as mesmas funcionalidades dos apresentados acima. No entanto, a plataforma permite que os criar planos de desenvolvimento para os colaboradores e permitir que os mesmos sejam recompensados pelo seu feedback e desempenho, com um sistema de moedas que podem ser trocadas por brindes localizados no bazar da plataforma, além de centralizar em um único lugar diversos serviços disponibilizados pela empresa, como por exemplo agendar o uso de patrimônios.

### 3 METODOLOGIA

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário aplicado com auxílio da plataforma Google Forms, contendo 3 perguntas sobre o ambiente de trabalho. A pesquisa foi divulgada utilizando mídias sociais como, WhatsApp, Telegram e Instagram, para que pessoas com diversas experiências profissionais, ao fim foram coletadas 53 respostas.

A linguagem de notação *UML (Unified Modeling Language)* foi adotada para modelar e documentar as diversas fases do desenvolvimento de sistemas orientados a objetos. Para modelagem de diagrama de entidades e relacionamento foi utilizado a ferramenta *Figma* também.

A ferramenta *Figma* foi adotada para elaborar o design vetorial de interfaces e protótipos do sistema, assim como para criar diagramas de classe, casos de uso e atores do sistema.

Para o desenvolvimento do Front-End do projeto foi usado *typescript* com o framework *NextJS*, no back-end foi escolhido a linguagem de programação *C#* em conjunto com a biblioteca *Entity Framework*, juntamente com o editor de códigos *Microsoft Visual Studio Code*. A ferramenta *GitHub* foi selecionada para versionar o sistema.

No banco de dados foi utilizado a plataforma *Supabase*, que traz várias funcionalidades com autenticação de usuários com diversos provedores, além de possuir um banco de dados em nuvem, que utiliza *SQL*, mais especificamente *PostgreSQL* em sua estrutura, garantindo que o projeto seja escalável.

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O desenvolvimento do projeto apresentado neste trabalho foi conduzido através da aplicação dos conceitos de orientação a objetos na modelagem de dados e na sua implementação. A análise incluiu o processo de elicitação de requisitos, a construção de Diagramas de Classe, Casos de Uso e definição dos Atores. Na etapa de desenvolvimento, foram empregadas tecnologias para aplicar tais conceitos, desde a criação da identidade visual até a disponibilização do sistema em sua versão beta.

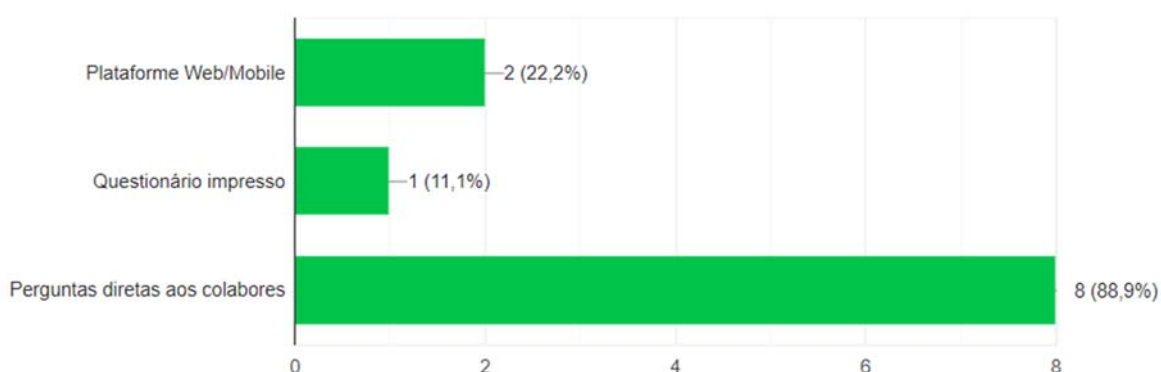
### 4.1 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Considerando os dados levantados na pesquisa online realizada, foram obtidos dados sobre o atual ambiente de trabalho em diversas áreas de atuação. A pesquisa abordou perguntas relacionadas à metas pessoais, convívio no ambiente de trabalho e sobre como o feedback recebido pela empresa é tratado. É visto no **Gráfico 1** que apenas 22,2% das empresas utilizam algum tipo de sistema para coletar o feedback dos funcionários. Nota-se que 88,9% das empresas perguntam diretamente ao colaborador, não realizando uma análise de melhorias de desempenho dos colaboradores.

**Gráfico 1** – Como é coletado feedback na sua empresa

De que maneira os funcionários podem fornecer feedback na empresa em que você trabalha?

53 respostas



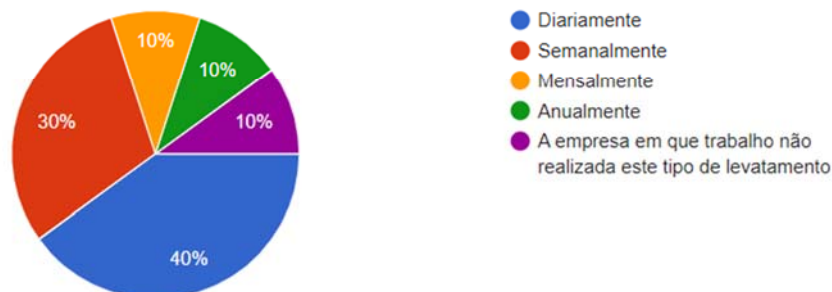
Fonte: Elaborado pelos autores.

No **Gráfico 2**, são apresentadas respostas em relação à frequência em que o feedback é coletado nas empresas, é observado que 40% das empresas coletam sugestões dos funcionários diariamente, possibilitando assim manter melhorar constante seu ambiente de trabalho.

### Gráfico 2 – Frequência do Feedback

Com qual frequência a empresa em que você trabalha colhe o feedback dos funcionários.

53 respostas



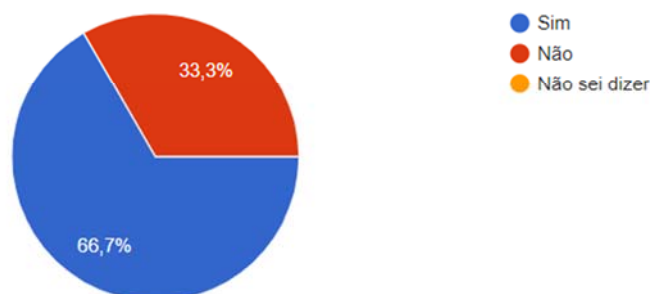
Fonte: Elaborado pelos autores.

E por fim no Gráfico 3, é possível analisar que a maioria das empresas leva em consideração a opinião dos usuários, pois desta maneira podem construir um ambiente de trabalho saudável e mais produtivo.

### Gráfico 3 – Importância da opinião das empresas

A opinião dos funcionários é considerada na sua empresa quando se trata de melhorias no ambiente de trabalho?

53 respostas



Fonte: Elaborado pelos autores.

Com base nas pesquisas, foi observado que a maioria das empresas levam em consideração a opinião dos funcionários, porém não um sistema para gerenciar o feedback recebido. Tendo esse ponto em vista, o TeamOn, propõe, frequentemente, realizar levantamento de feedback e mostrar uma análise geral sobre o ambiente da empresa, trazendo metas a serem cumpridas, mostrando o desempenho dos colaboradores.

## 4.2 MODELAGEM ORIENTADA A OBJETOS

As representações gráficas de casos de uso estabelecem as atividades e trajetórias que estarão inseridas no sistema e a relação dos usuários com ele. “Um caso de uso pode ser tomado como um cenário simples que descreve o que o usuário espera de um sistema” (SOMMERVILLE, 2011, p.86).

A Linguagem de Modelagem Unificado, também conhecida como UML(*Unified Modeling Language*), define “atores” como indivíduos, pessoas, até mesmo *hardwares* e *softwares*, que de alguma maneira, estão ligados diretamente ao sistema.

No projeto proposto neste trabalho, foi identificado a necessidade de 3 atores, pois o sistema foi projetado levando em conta, um administrador, um colaborador e um gestor de time. O administrador(**Figura 4**), este ator faz o cadastro dos times e possui acesso total a todas as funcionalidades do sistema. O gestor, representado pela **Figura 5**, não tem privilégios para adicionar times, mas pode visualizar o humor da equipe, enviar comunicados além de enviar planos de desenvolvimento pessoal, funções essas que o “ator” colaborador mostrado na **Figura 6** não tem autorização para acessar, este último ator, é o usuário comum, que pode responder as pesquisas, alterar seus PDI's (Plano de Desenvolvimento Individualizado), ler comunicados, utilizar seus poderes, podendo apenas editar seu próprio perfil.

O ator administrador, conforme visualizado pela **Figura 4**, é o usuário que tem acesso completo ao sistema, podendo visualizar, inserir e editar os dados presentes no sistema conforme sua necessidade, podendo inclusive realizar todas as tarefas dos outros e também criar novos times.

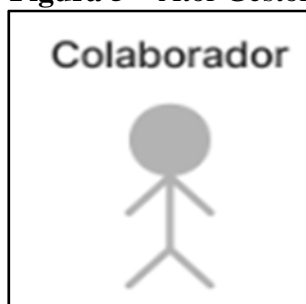
**Figura 4 – Ator Administrador**



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na imagem abaixo (**Figura 5**), temos o ator Gestor, é aquele responsável por gerenciar seu time de colaboradores, podendo visualizar o humor atual de sua equipe, criar planos de desenvolvimento, além de enviar comunicados.

**Figura 5 – Ator Gestor**



Fonte: Elaborado pelos autores.

O ator Colaborador, demonstrado na **Figura 6**, é aquele que tem autorização para visualizar comunicados, trocar seus pontos, responder pesquisas, visualizar agenda, plano de desenvolvido, podendo apenas editar seu próprio perfil, o ator mencionado não poderá excluir dados, nem mesmo criar comunicados ou visualizar as respostas de outro colaborador.

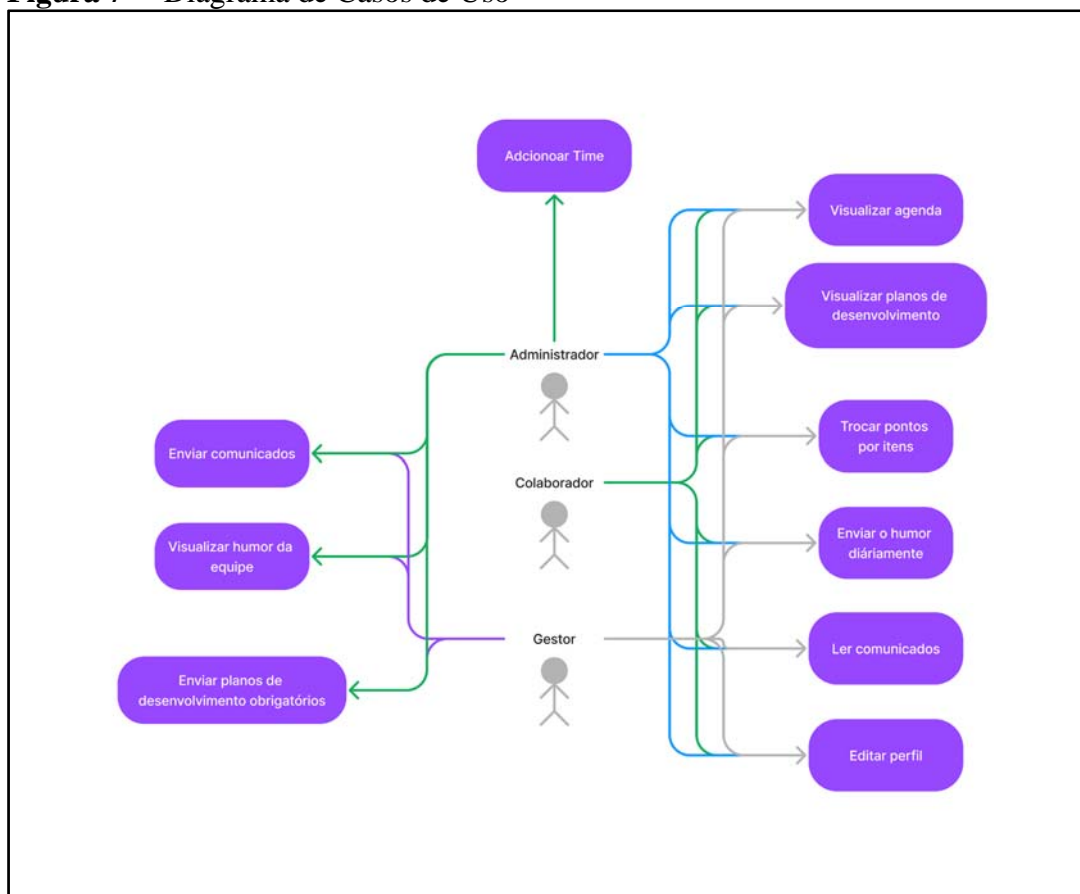
**Figura 6 – Ator Colaborador**



Fonte: Elaborado pelos autores.

Segundo Guedes (2011), os casos de uso descrevem as atividades, operações ou recursos que são acessíveis de alguma forma pelos agentes que interagem com o sistema. A Figura 7 representa os Casos de Uso, com todas as funcionalidades que os atores possuem acesso na aplicação “TeamOn”.

**Figura 7 – Diagrama de Casos de Uso**

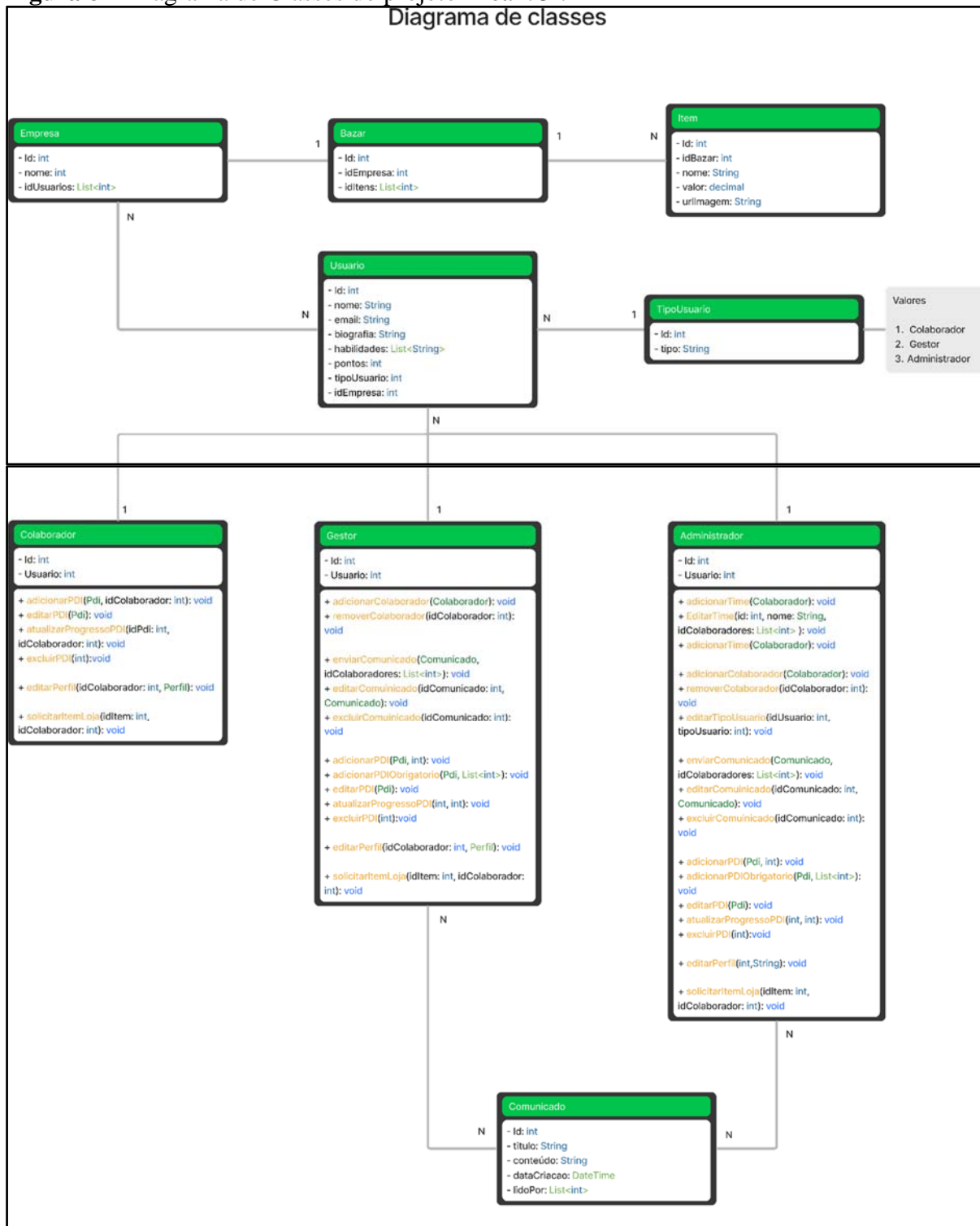


Fonte: Elaborado pelos autores.

O diagrama de Classes, tem como seu objeto demonstrar as classes do sistema que se relacionam, complementam e transmitem informações entre si. Esse diagrama apresenta uma visão estática de como as classes estão organizadas” (GUEDES, 2011). Na Figura 8, é representado o Diagrama de Classes do projeto “TeamOn”.



**Figura 8** – Diagrama de Classes do projeto “*TeamOn*”



Fonte: Elaborado pelos autores.

#### 4.3 LOGOTIPO DA APLICAÇÃO E TELAS DO SISTEMA

Nesta seção é apresentado o logotipo e as principais telas do sistema. Na **Figura 9** é exibido à logotipo do sistema, sendo composto por um camaleão e a palavra TeamOn. O termo "Team" e "On", separados, podem ser traduzidos para o português como "Time" e "conectado", respectivamente, resultando na expressão "Time Conectado". O camaleão foi escolhido como

logotipo por ser um réptil que passa por constantes mudanças de aparência e adaptação ao ambiente, assim como as pessoas que estão em constante evolução em suas opiniões, vestimentas e comportamentos. As cores escolhidas foram verde e branco, representando, saúde, vitalidade e neutralidade, além do mais são de fácil combinação.

**Figura 9** – Logotipo do “*TeamOn*”



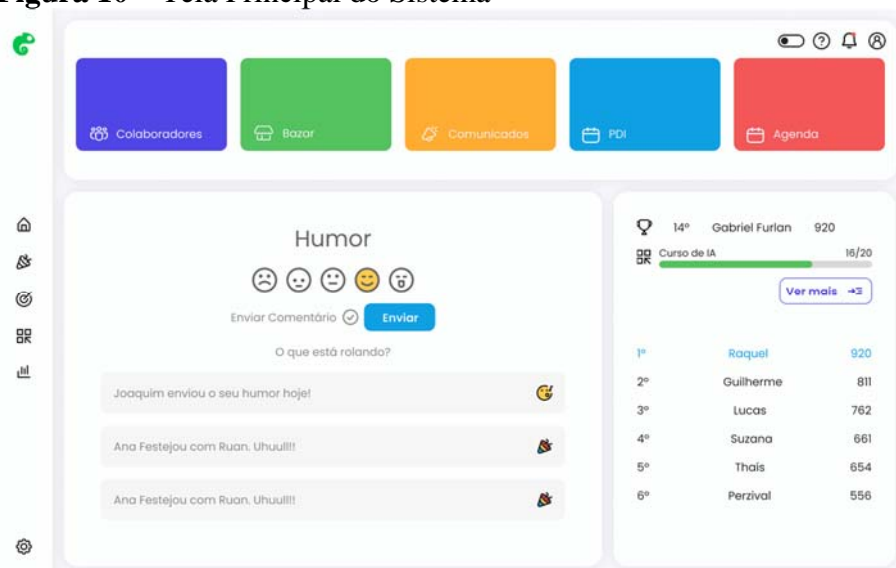
Fonte: Elaborada pelos autores

Na **Figura 10** é apresentada a tela principal do sistema, onde é mostrado uma dashboard, do lado esquerdo temos o menu de navegação, por onde é possível acessar as principais funcionalidades da plataforma, nós card coloridos dispostos na parte superior, na aba principal podemos também enviar nosso humor de hoje e enviar um comentário sobre o meu dia, já no canto inferior esquerdo podemos notar um pequeno ranking de metas cumpridas dos colaboradores.

Caso o usuário tenha alguma dúvida na utilização, ou acredite que alguma função não corresponda ao que foi programado, ele pode recorrer ao botão de ajuda, que está localizado no canto superior esquerdo da tela ao lado do botão de notificações.

**Card:** Trata-se de um componente visual que apresenta informações concisas e organizadas em um formato pequeno e facilmente escaneável.

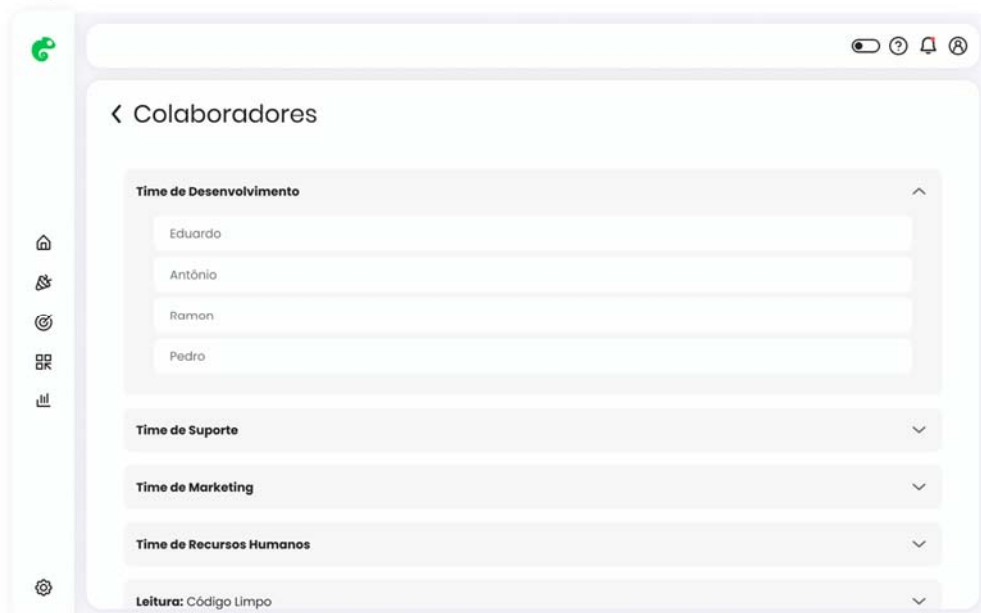
**Figura 10** – Tela Principal do Sistema



Fonte: Elaborado pelos autores

Na **Figura 11** temos a tela de colabores da empresa, onde os mesmos estão agrupados de acordo com seu cargo/time.

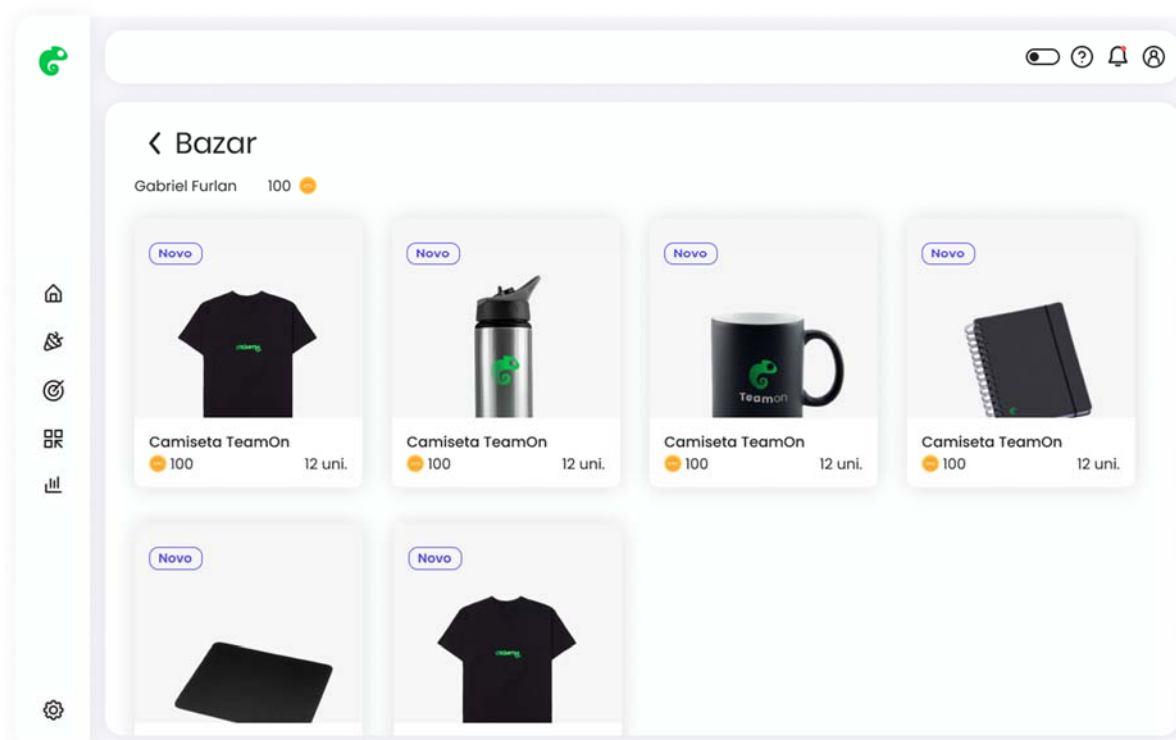
**Figura 11** – Tela de colaboradores



Fonte: Elaborado pelos autores

Na tela de bazar, apresentada na **Figura 12**, é possível visualizar o saldo do colaborador e os brindes que ele pode adquirir na plataforma.

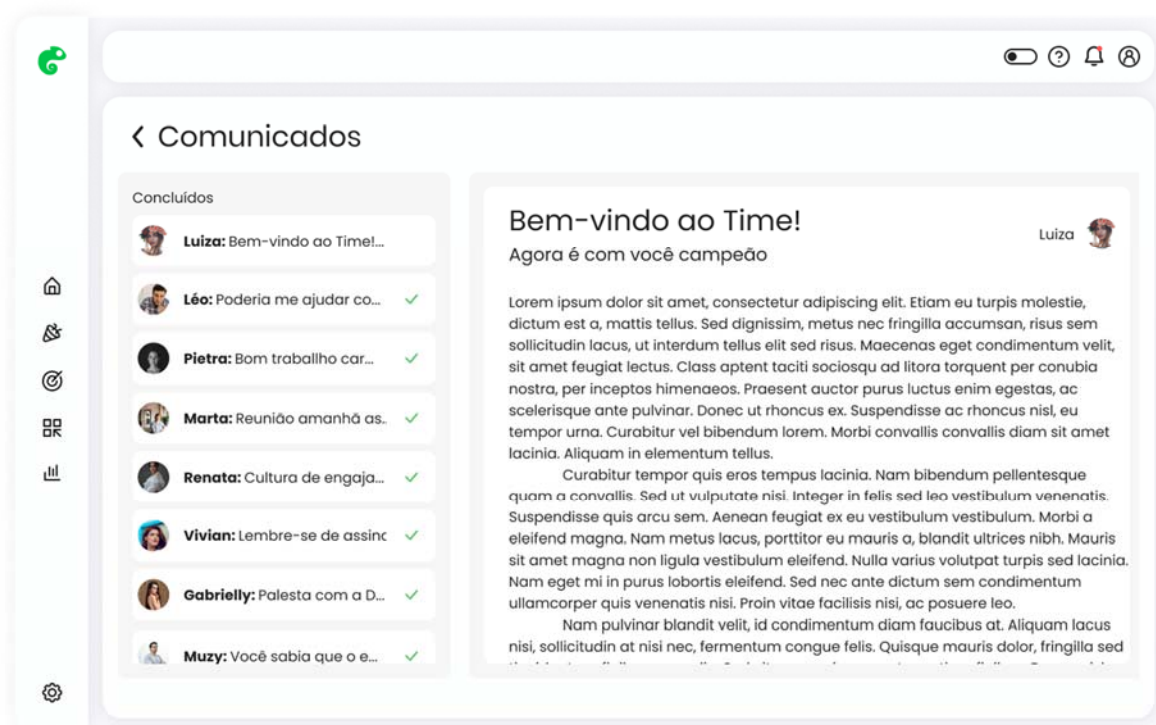
**Figura 12** – Tela do Bazar



Fonte: Elaborada pelos autores.

A **Figura 13**, traz todos os comunicados da empresa e se já foram visualizados.

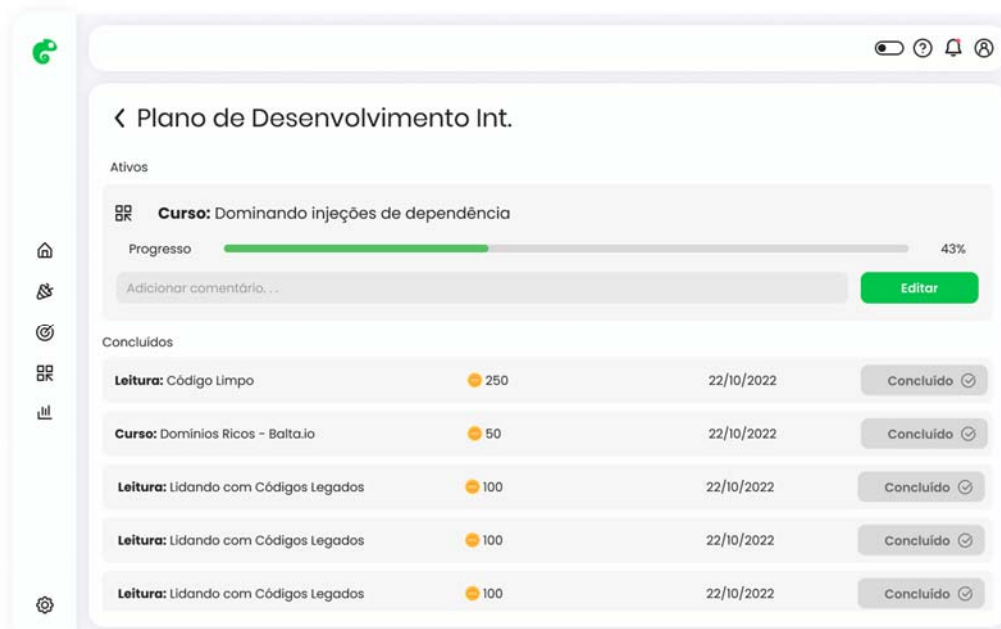
**Figura 13** – Tela de Comunicados



Fonte: Elaborado pelos autores

O sistema conta também com uma tela de PDI (Projeto de desenvolvimento pessoal), onde podemos ver o progresso na meta atual além de ver as metas concluídas, assim como observado na **Figura 14**.

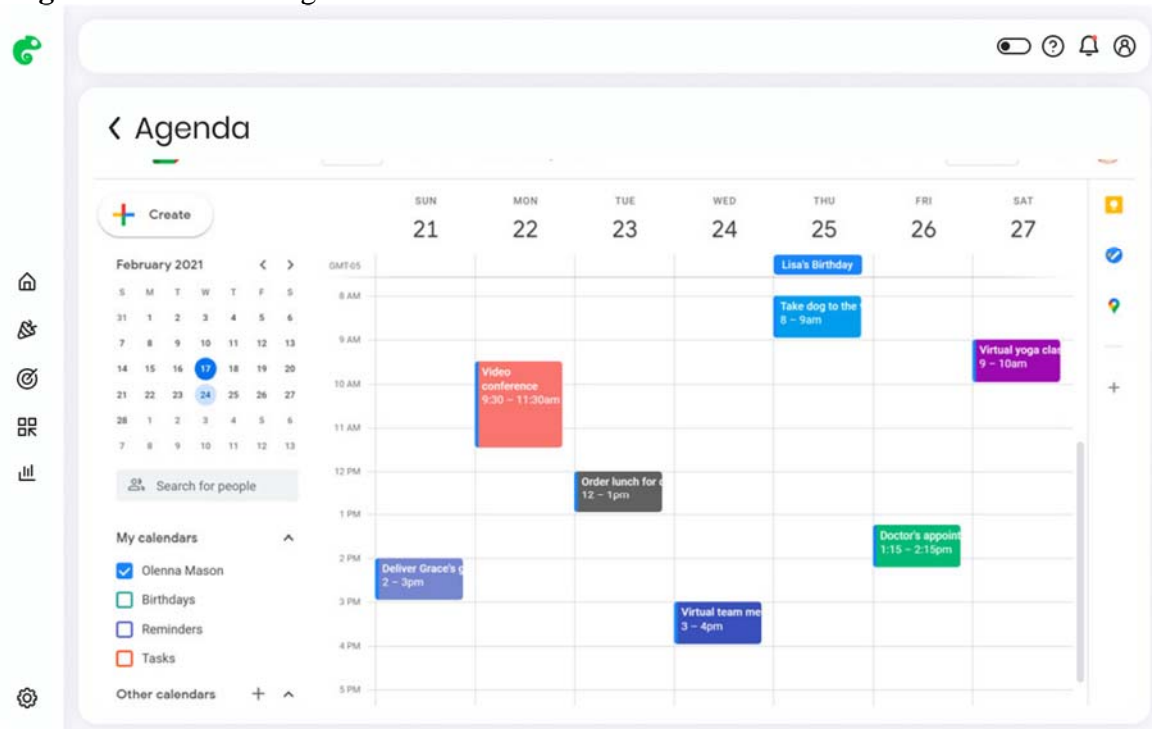
**Figura 14** – Tela de PDI



Fonte: Elaborada pelos autores

Se tem a tela de agenda, conforme **Figura 15**, nela é apresentado todos os compromissos e prazos do colaborador, de acordo com dia e horário.

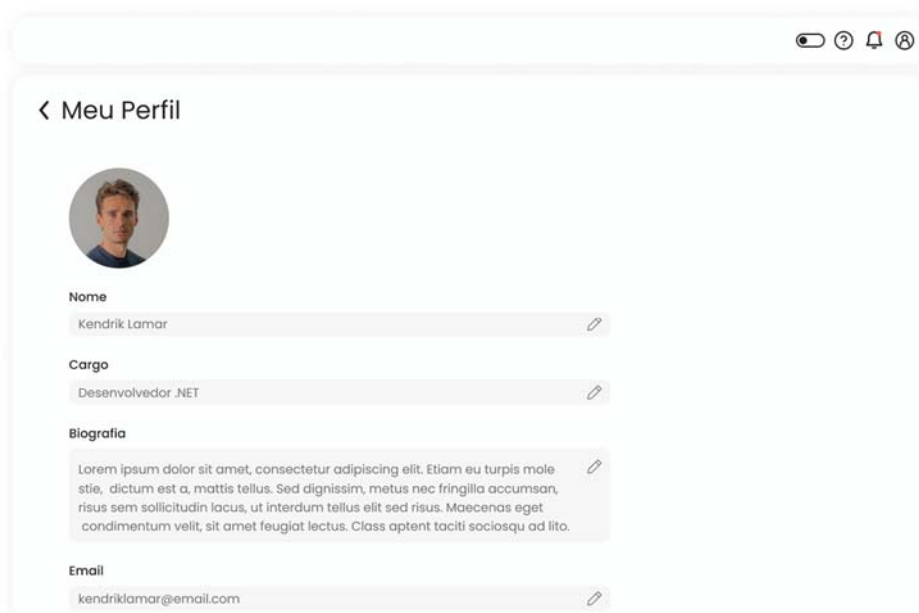
**Figura 15** – Tela de Agenda



Fonte: Elaborado pelos autores.

A tela de perfil do usuário atualmente logado na plataforma conforme demonstrado na **Figura 16**, demonstra seus dados, como nome, e-mail, cargo, uma pequena descrição sobre sua personalidade, além de sua foto de perfil.

**Figura 16** – Tela de Perfil



Fonte: Elaborada pelos autores.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A plataforma **“TeamOn”** ainda está em desenvolvimento. Algumas de suas funções já

foram desenvolvidas e finalizadas e cumprem com o que foi proposto. Mesmo que o projeto ainda não esteja finalizado, espera-se que em breve ele já esteja pronto para o uso, sendo totalmente eficaz como foi proposto inicialmente.

A expectativa é que o sistema possa ajudar inúmeras empresas independente de seu ramo de atuação a gerenciar seus colaboradores, mantendo um ótimo ambiente de trabalho e estimulando seus colaboradores a cumprir suas metas.

O meio de divulgação e propaganda do software, será feito por meio de mídias sociais da plataforma, onde serão publicadas informações que possam despertar o interesse das empresas e despertar interesse no “*TeamOn*”.

Por ser novo no mercado, a plataforma terá um versão de teste gratuita, com apenas algumas funcionalidades e um prazo de 90 dias para testar, logo após este período o acesso ao sistema se dará por meio de assinatura mensal, na qual será disponibilizado todas as funcionalidades do sistema.

## REFERÊNCIAS

15FIVE. **Employee engagement and performance software**. Disponível em: <https://www.15five.com/>. Acesso em: 26 abr. 2023.

CAMPOS, K. **Descubra a importância do feedback nas empresas**. 2018. Disponível em: <https://www.poderdaescuta.com/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-feedback/>. Acesso em 15 de abr. de 2023.

FEEDBACK: o que é, quais os benefícios e como aplicar na sua empresa. *In*: ICARUS. **Blog Icarus**, Florianópolis, 18 dez. 2021. Disponível em: <https://blog.pontoicarus.com.br/cultura/feedback/#:~:text=O%20termo%20surgiu%20no%20s%C3%A9culo,o%20pessoal%20e%20o%20profissional..> Acesso em: 15 abr. 2023.

FEEDZ. **Feedz**: software de gestão de desempenho e feedback contínuo. Disponível em: <https://www.feedz.com.br/>. Acesso em: 26 abr. 2023.

GLINT. **People success platform**. Disponível em: <https://www.glintinc.com/>. Acesso em: 26 abr. 2023.

GUEDES, G. T. A. **UML 2: uma abordagem prática**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2011.

NOLETO, C. **UML: o que é, para que serve e quando usar essa linguagem de notação?** 2020. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/tecnologia/uml/>. Acesso em: 17 de abr 2023.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de software**. 9. ed. São Paulo: Person do Brasil, 2011.

SOUZA, I. **PostgreSQL: saiba o que é, para que serve e como instalar**. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/postgresql/>. Acesso em: 17 abr. 2023.