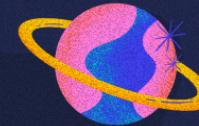


REALIZAÇÃO



CONECTA JOVEM: oportunidade para jovens recém-formados

Diogo R. SILVA¹; Paulo C. dos SANTOS²;

RESUMO

Diante do alto índice de desemprego entre jovens recém-formados, diversas iniciativas têm buscado capacitar essa população e conectá-la a oportunidades profissionais, especialmente por meio de plataformas digitais. Este trabalho apresenta o desenvolvimento do sistema Conecta Jovem, uma solução tecnológica gratuita voltada à inserção de jovens no mercado de trabalho. O objetivo é minimizar a exclusão profissional por meio da oferta de vagas, mentorias, cursos e conteúdos de orientação de carreira. O projeto foi desenvolvido com o uso de HTML, CSS, JavaScript, Python/Django e banco de dados PostgreSQL, seguindo métodos de engenharia de software como levantamento de requisitos, modelagem UML, programação e testes. O sistema encontra-se em fase de protótipo, ainda sem validação com usuários reais, o que representa uma limitação do estudo. Contudo, a tecnologia, quando bem direcionada, pode se configurar como uma aliada potente na solução de problemas sociais como o desemprego juvenil.

Palavras-chave: Empregabilidade; Desemprego; Sistema web; Inserção profissional; Tecnologia social.

1. INTRODUÇÃO

O desemprego juvenil é um dos maiores desafios enfrentados por sociedades em desenvolvimento, como o Brasil. A transição da escola para o mercado de trabalho tem se tornado cada vez mais complexa, principalmente para jovens recém-formados que enfrentam a escassez de oportunidades de estágio e a intensa competição com candidatos mais experientes. Esse cenário compromete não apenas o desenvolvimento pessoal dos jovens, mas também o crescimento econômico e a inclusão social do país.

Embora existam programas governamentais e iniciativas privadas voltadas à juventude, muitas dessas soluções são inacessíveis, pouco divulgadas ou não dialogam diretamente com a realidade digital e dinâmica dos jovens (ABRAMO, 2005). Além disso, as plataformas de emprego existentes geralmente não consideram as particularidades de quem busca o primeiro emprego ou uma recolocação profissional sem histórico formal de trabalho.

Diante disso, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um software gratuito, denominado Conecta Jovem, que minimize o desemprego entre jovens recém-formados. Os objetivos específicos incluem conectar jovens a oportunidades profissionais, oferecer cursos e mentorias e, futuramente, validar o sistema com usuários reais.

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: ds7975894@gmail.com

²Orientador, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.if sulde minas.edu.br

Segundo Lima, Pereira e Sousa (2021) e Rocha (2008), o desemprego entre jovens está diretamente associado à ausência de políticas públicas eficazes, à baixa escolaridade e à dificuldade de acesso a redes de apoio profissional. Carvalho e Santos (2020) destacam que soluções tecnológicas, quando aliadas à educação, têm potencial para reduzir as barreiras de entrada no mundo do trabalho. Castells (1999) observa que a sociedade em rede impulsionada pela tecnologia redefine as formas de produção e de inserção social, abrindo espaço para soluções digitais voltadas à juventude.

Estudos recentes reforçam esse papel das tecnologias sociais na empregabilidade. De acordo com Ferreira e Almeida (2022), plataformas digitais podem ampliar o alcance de jovens em busca do primeiro emprego, especialmente quando integradas a programas de capacitação online. Já Costa e Ribeiro (2023) apontam que soluções tecnológicas acessíveis favorecem a inclusão produtiva e a autonomia profissional. Assim, este estudo busca contribuir com a discussão sobre empregabilidade juvenil, apresentando uma proposta de tecnologia social acessível e de impacto potencial.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O projeto foi desenvolvido em etapas estruturadas, baseando-se em métodos e boas práticas da Engenharia de Software. Inicialmente, realizou-se o levantamento do problema e a revisão da literatura científica. Em seguida, foram identificados os requisitos do sistema, seguidos pela análise e modelagem UML, utilizando diagramas como o de caso de uso e de classes. A documentação de requisitos foi elaborada em conjunto com esboços de interface utilizando Figma e Canva.

O desenvolvimento do software seguiu um processo incremental e interativo, utilizando o modelo de prototipação. O frontend foi implementado com HTML, CSS, JavaScript e Bootstrap, enquanto o backend utilizou Python com o framework Django. O banco de dados adotado foi o PostgreSQL, gerenciado via PgAdmin.

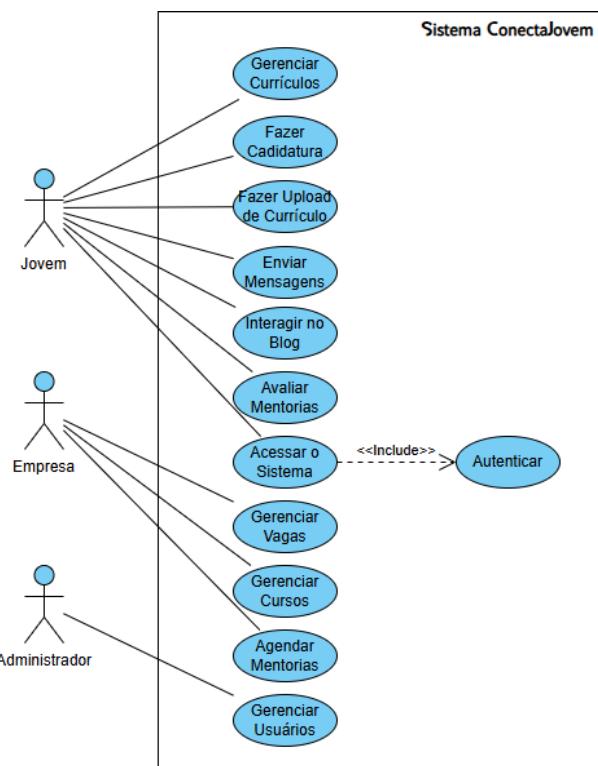
O controle de versão foi realizado com Git, e o repositório hospedado no GitHub. A metodologia ágil Scrum foi aplicada no gerenciamento do projeto, com organização de tarefas e sprints semanais no software Notion. Foram também executados testes unitários para verificação das funcionalidades.

Os materiais utilizados incluíram: Notebook Samsung Galaxy Book 2, com processador Intel Core i3-1215U, 12 GB RAM e SSD 256 GB; Softwares: VS Code, Visual Paradigm Online, Figma, Canva, Google Documentos, Google Drive, GitHub, PgAdmin e Notion.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir, é apresentado o diagrama de caso de uso (Figura 1), que representa os principais usuários (atores) e suas interações com o sistema, além da tela inicial da aplicação (Figura 2).

Figura 1: Diagrama de caso de uso



Fonte: elaborada pelo autor (2025)

Figura 2: Página inicial do sistema



Fonte: elaborada pelo autor (2025)

A partir do processo de engenharia de software adotado neste trabalho, foi desenvolvido o sistema Conecta Jovem, uma plataforma web gratuita voltada à empregabilidade de jovens recém-formados. O sistema busca minimizar o desemprego juvenil por meio da conexão entre empresas e candidatos, da oferta de conteúdos formativos e do apoio com mentorias online.

4. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do sistema Conecta Jovem resultou em uma aplicação web voltada à promoção da empregabilidade de jovens recém-formados, oferecendo funcionalidades como cadastro de perfis, busca de vagas, candidaturas e acesso a conteúdos formativos. Os resultados obtidos indicam a viabilidade técnica da proposta e seu potencial como ferramenta de inclusão produtiva.

Entretanto, a ausência de validação com usuários reais constitui uma limitação significativa do estudo. Assim, os próximos passos incluem a realização de testes de usabilidade com jovens e empresas, a coleta de feedbacks qualitativos e a análise de impacto social do sistema. Espera-se, com isso, consolidar o Conecta Jovem como uma tecnologia social acessível e replicável, contribuindo para o enfrentamento do desemprego juvenil e para a promoção da autonomia profissional.

REFERÊNCIAS

- ABRAMO, H. *Condição juvenil no Brasil contemporâneo*. São Paulo: Cortez, 2005.
- CARVALHO, M. A.; SANTOS, F. R. Inserção de jovens no mercado de trabalho: barreiras e soluções. *Revista de Administração Contemporânea*, v. 24, n. 3, p. 321–334, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rac/a/vQKFs3Stfz9mjBRcQHvRK3H>. Acesso em: 23 jun. 2025.
- CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- COSTA, R. G.; RIBEIRO, J. F. Tecnologias sociais e plataformas digitais de empregabilidade: um estudo sobre inclusão produtiva juvenil. *Revista Brasileira de Políticas Públicas e Desenvolvimento*, v. 5, n. 1, p. 22–38, 2023.
- FERREIRA, T. M.; ALMEIDA, C. V. Plataformas digitais e empregabilidade juvenil: desafios e oportunidades na era pós-pandemia. *Revista de Estudos Interdisciplinares em Educação e Tecnologia*, v. 4, n. 2, p. 101–115, 2022.
- LIMA, R. L.; PEREIRA, T. A.; SOUSA, M. D. Juventude e mercado de trabalho: desafios e perspectivas. *Revista Brasileira de Políticas Públicas*, v. 11, n. 2, p. 45–58, 2021. Disponível em: <https://seer.ucp.br/seer/index.php/RBPP/article/view/453>. Acesso em: 23 jun. 2025.
- ROCHA, S. A inserção dos jovens no mercado de trabalho. *Caderno CRH*, Salvador, v. 21, n. 54, p. 533–550, set./dez. 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/250054011_A_insercao_dos_jovens_no_mercado_de_trabalho. Acesso em: 30 jun. 2025.