



NATACHA CARVALHO LEITE

**ESTÁGIO EM UMA *FINTECH*: ATUAÇÃO COMO ANALISTA
DE NEGÓCIOS NO DESENVOLVIMENTO DE UMA
APLICAÇÃO WEB DE CONCILIAÇÃO FINANCEIRA**

LAVRAS - MG

2019

NATACHA CARVALHO LEITE

**ESTÁGIO EM UMA *FINTECH*: ATUAÇÃO COMO ANALISTA DE NEGÓCIOS NO
DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO WEB DE CONCILIAÇÃO FINANCEIRA**

Relatório de estágio supervisionado apresentado ao Departamento de Ciência da Computação da Universidade Federal de Lavras como parte das exigências do curso para obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Prof. Dr. André Grützmann
Orientador

LAVRAS - MG

NATACHA CARVALHO LEITE

**ESTÁGIO EM UMA *FINTECH*: ATUAÇÃO COMO ANALISTA DE NEGÓCIOS NO
DESENVOLVIMENTO DE UMA APLICAÇÃO WEB DE CONCILIAÇÃO FINANCEIRA
TRAINING AT *FINTECH*: ACTING AS A BUSINESS ANALYST IN DEVELOPING A
FINANCIAL CONCILIATION WEB APPLICATION**

Relatório de estágio supervisionado apresentado ao Departamento de Ciência da Computação da Universidade Federal de Lavras como parte das exigências do curso para obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

APROVADA em 25 de novembro de 2019.

Prof. Dra. Renata Teles Moreira UFLA

Bel. Flávio Nascimento Souza EQUALS


Prof. Dr. André Luizmann UFLA
Orientador

LAVRAS - MG

2019

Ao ensino público que proporcionou que eu cursasse duas graduações de forma gratuita e com qualidade. Sei que sou privilegiada e pretendo retribuir a sociedade de alguma forma.

À Universidade Federal de Lavras, especialmente aos departamentos de Ciências da Computação e Administração e Contabilidade.

A todos os professores que ministraram aulas para mim durante a graduação e deixaram algum ensinamento técnico ou humano.

Aos servidores dessa instituição que com prestatividade também foram fundamentais durante estes anos.

Ao professor André Grützmann não só pela orientação ao TCC, mas por ter me acompanhado desde o início da graduação com ensinamentos e uma palavra amiga.

À Equals que acreditou em meu potencial e tem me dado oportunidade de crescer profissionalmente e a todos os amigos de trabalho que fiz.

À Comp Júnior que revolucionou minha mente, corpo e alma. Imensa gratidão por ter feito parte dessa empreitada e por todas as pessoas que conheci ali.

A minha madrinha Renata Gomes Specht a quem devo minhas primeiras ‘visões de mundo’, a pessoa que mais demonstra amor e me apoia incondicionalmente em tudo.

Aos meus pais, Selmara e Cláudio, que sempre me apoiaram em minhas decisões, sendo minha principal fortaleza e a quem dedico essa conquista.

Ao meu irmão Eduardo Carvalho Leite que com seu amor, paciência e carinho me enche de alegria e energia todos os dias.

MUITO OBRIGADA!

“Sucesso não tem a ver com o que você ganha. Tem a ver com a diferença que você faz na vida das pessoas.” (Michelle Obama)

RESUMO

O primeiro desafio quando se pensa em desenvolver um software é entender o que precisa ser feito, ou seja o domínio do problema. Depois disso precisa-se pensar qual a solução para este problema. O papel do Analista de Negócios envolve esse entendimento e ainda engloba oito trabalhos essenciais, dentre eles conhecer as pessoas envolvidas, estudar o contexto da organização e do produto (de software), desenvolver os requisitos, avaliar alternativas de solução, apoiar o desenvolvimento, preparar o ambiente para receber esse novo software e até mesmo acompanhar o uso desse software em produção. O objetivo do estágio se norteou nesses trabalhos essenciais que foi desenvolvido em seis meses em uma *Fintech* de Gestão Financeira, onde o resultado foi um software de conciliação bancária que se tornou um produto na carta de serviços da *Fintech* em questão. Todo desenvolvimento se baseou no *Framework Scrum*.

Palavras-chave: abordagens ágeis, engenharia de software, analista de negócios;

ABSTRACT

The first challenge when thinking about developing software is to understand what needs to be done, ie the domain of the problem. After that one needs to think about the solution to this problem. The role of the Business Analyst involves this understanding and also encompasses eight key assignments, including knowing the people involved, studying the context of the (software) organization and product, developing the requirements, evaluating solution alternatives, supporting development, preparing the environment to receive this new software and even track the use of this software in production. The purpose of the internship was guided by this core work that was developed in six months at a *Fintech* Financial Management, where the result was financial reconciliation software that became a product in the *Fintech* service letter in question. All development was based on the *Scrum Framework*.

Keywords: agile methodologies, software engineering, business analyst;

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figure 1: Organograma da empresa | 12 |
| Figure 2: O Ciclo do <i>Scrum</i> | 15 |
| Figure 3: Tela do Jira..... | 19 |
| Figure 4: Tela do <i>Confluence</i> | 20 |
| Figure 5: Tela inicial do SQL Developer | 21 |
| Figure 6: Tela inicial do Balsamiq | 22 |
| Figure 7: Tela inicial do Banking | 23 |
| Figure 8: Protótipo feito no Balsamiq da ferramenta de conciliação | 25 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 9 |
| 1.1 Contextualização | 9 |
| 1.2 Objetivos | 10 |
| 1.3 Organização do texto | 10 |
| 2 DESCRIÇÃO DO LOCAL DE TRABALHO | 11 |
| 2.1 A Equals | 11 |
| 2.1 Processo Seletivo..... | 12 |
| 2.3 <i>Fintechs</i> | 13 |
| 3 METODOLOGIAS E FERRAMENTAS | 14 |
| 3.1 Métodos ágeis para desenvolvimento de software..... | 14 |
| 3.2 O <i>Framework Scrum</i> | 15 |
| 3.3 O papel do PO..... | 16 |
| 3.4 O papel do Analista de Negócios..... | 17 |
| 3.5 Jira - Software de gestão de projetos..... | 18 |
| 3.6 <i>Confluence</i> software de documentação de projeto | 19 |
| 3.7 <i>SQL Developer</i> - Gerenciador de Banco de Dados | 20 |
| 3.8 <i>Balsamiq Mockups</i> - Construção de modelos de tela | 21 |
| 4 ATIVIDADES REALIZADAS | 23 |
| 4.1 O sistema desenvolvido | 23 |
| 4.2 Participação no workshop inicial do projeto | 23 |
| 4.3 Participação na Sprint Planning..... | 24 |
| 4.4 Prototipação de interfaces de sistema..... | 24 |
| 4.5 Documentação das regras de negócios | 25 |
| 4.6 Participação nas reuniões diárias | 26 |
| 4. Participação nas reuniões de review e retrospectiva..... | 27 |
| 4.7 Capacitação dos clientes | 27 |
| 4.8 A rotina | 27 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 28 |
| 5.1 Sobre a empresa: | 28 |
| 5.2. Sobre as atividades realizadas..... | 29 |
| 5.3 Sobre o curso e as disciplinas | 30 |
| 5.4 Oportunidades extraclasse | 30 |
| 5.5 Sobre a maneira de agir..... | 31 |
| 6 REFERÊNCIAS | 32 |

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização

O presente relatório tem por finalidade apresentar as atividades desenvolvidas durante o estágio realizado na empresa Equals Gestão Financeira. A empresa tem seu departamento de tecnologia localizado na cidade de Lavras-MG e sua matriz localizada em São Paulo capital. A Equals é uma *startup* que se dedica para inovar e otimizar serviços do setor financeiro, mais especificamente na área de conciliação de meios de pagamentos.

A Equals possui mais de 800 clientes no Brasil e América latina, dentre eles: Mercado Livre, Magazine Luiza, C&A, iFood, Ebanx, TAP entre outros. A empresa é categorizada como *Fintech*, que são majoritariamente startups que trabalham para inovar e otimizar serviços do sistema financeiro.

No período do estágio, foi desenvolvido um novo produto para a empresa, uma aplicação web de conciliação bancária, onde se utilizou abordagens ágeis tanto de desenvolvimento quanto de gestão, baseado no *Framework Scrum*. Com *Scrum*, o planejamento é feito de forma iterativa e incremental descobrindo o percurso no decorrer do caminho e ajustando-se às mudanças conforme o necessário - diferente de métodos tradicionais, que tendem a seguir um plano sem grandes alterações do início ao fim de um projeto (SUTHERLAND, 2017).

O *Scrum* estabelece alguns papéis como o de *Product Owner* (PO), que segundo Brasileiro (2017), quem assume este papel deve estudar o mercado, entender os anseios das pessoas e mapear as oportunidades de como resolver problemas existentes, identificando fraquezas e pontos positivos de seus concorrentes. Dessa forma, o PO deve buscar conhecer ao máximo o negócio para conseguir mapear o melhor caminho da solução de problemas.

No estágio o papel exercido vai um pouco além do papel que o *Scrum* estabelece para o PO. Trata-se de um trabalho relacionado a um Analista de Negócios, a atuação desse profissional pode ser vista como um conjunto de oito trabalhos essenciais como i) entender o objetivo do projeto; ii) conhecer as pessoas envolvidas; iii) estudar o contexto; iv) desenvolver os requisitos; v) avaliar alternativas de solução; vi) apoiar o desenvolvimento; vii) preparar o ambiente; viii) acompanhar o uso da solução (VASCONCELLOS, 2019). Todas estas atividades foram realizadas no período do estágio, que durou seis meses, com dedicação de trinta horas por semana.

1.2 Objetivos

As atividades desenvolvidas durante o estágio visaram atingir os seguintes objetivos:

- auxiliar no levantamento de requisitos de um sistema novo para a empresa;
- auxiliar na priorização das novas funcionalidades;
- auxiliar e acompanhar o processo de desenvolvimento do sistema de software;
- ofertar treinamento para o primeiro cliente do sistema;
- acompanhar o uso da solução

No que tange a perspectiva pessoal, objetivou-se com o estágio:

- melhorar a absorção e assimilação dos conteúdos teóricos adquiridos durante a graduação;
- praticar as teorias adquiridas;
- experimentar e vivenciar a escolha profissional;
- suprir eventuais deficiências na formação acadêmica;
- antecipar o desenvolvimento de habilidades, atitudes e posturas profissionais (trabalho em equipe, divisão de responsabilidades, entre outras) exigidas pelo mercado de trabalho;
- atenuar o impacto da passagem da vida estudantil/acadêmica para a vida profissional.

1.3 Organização do texto

Os próximos capítulos serão organizados da seguinte maneira: o capítulo 2 apresenta detalhadamente sobre o local do estágio. O capítulo 3 traz as metodologias e as ferramentas utilizadas durante o projeto. As atividades desenvolvidas, estão detalhadas no capítulo 4. No capítulo 5, as considerações finais.

2 DESCRIÇÃO DO LOCAL DE TRABALHO

2.1 A Equals

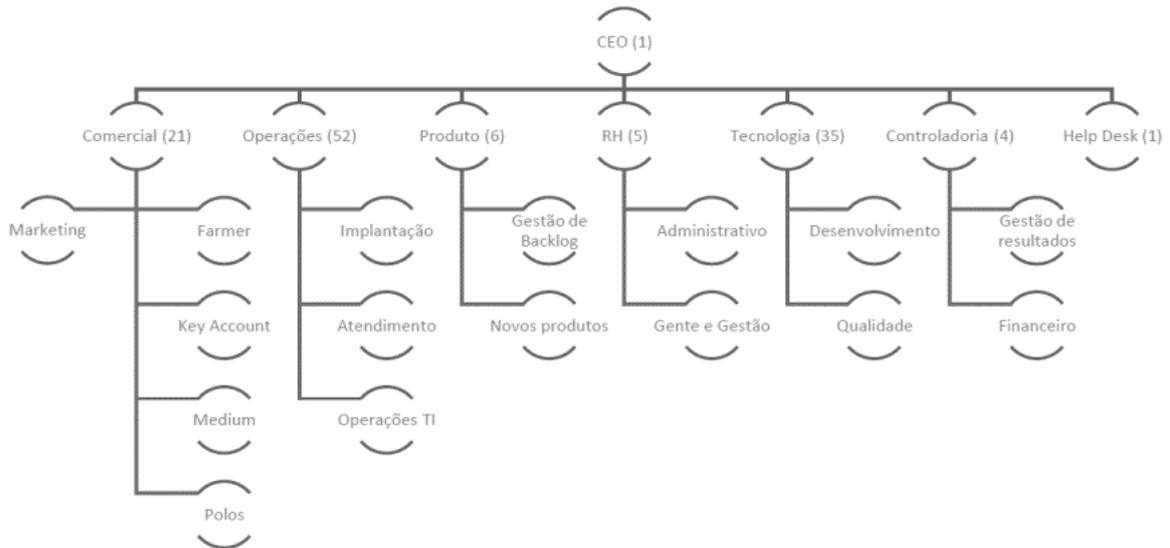
O estágio foi realizado no período de abril a setembro de 2017, na empresa Equals Gestão Financeira SA, que possui seu departamento de desenvolvimento localizado na cidade de Lavras, no estado de Minas Gerais. A sede da Equals se encontra na cidade de São Paulo e ao todo a empresa possui mais de 172 colaboradores, sendo 63 colaboradores atuando na área de desenvolvimento de sistemas de *software* na cidade de Lavras.

Com mais de 8 anos de atuação, a Equals é especializada em automação do gerenciamento financeiro atendendo desde companhias aéreas, que obtêm grande volume de informações, até varejistas e empresas de pequeno porte. Premiada por dois anos consecutivos pelo Prêmio BR Week por oferecer a melhor ferramenta de conciliação de cartões de crédito e de débito do mercado, a Equals é, atualmente, a principal empresa atuante no setor brasileiro de gestão financeira - enquadrando-se nas empresas denominadas *Fintechs* (EQUALS, 2018).

Na **Figura 1** são apresentados, de forma hierárquica, os departamentos de trabalho da Equals, ilustrando o formato no qual a empresa está organizada. O setor Comercial é responsável pela prospecção de novos clientes e análise da satisfação dos clientes atuais. O setor de Operações é responsável pela implantação de novos clientes, atendimento e suporte, além de cuidar do fluxo diário de informações. O setor de Produtos gerencia o *backlog* de desenvolvimento dos produtos já existentes e dos novos. O setor de RH, gere e administra tudo que se relaciona com pessoas. O setor de Tecnologia engloba o desenvolvimento e a qualidade de software (localizado em Lavras), O Setor de Controladoria é responsável por gerir os resultados e o financeiro da empresa. O setor de *Help Desk* contempla a responsabilidade de gerir toda a infraestrutura necessária para que todos os setores funcionem em ordem. O CEO da empresa cuida das partes estratégicas de gestão de todos os outros setores, e hoje está sob responsabilidade de um dos fundadores da empresa.

A estagiária atuou na área de Tecnologia, mas esteve em contato com o setor de Produtos.

Figure 1: Organograma da empresa



Fonte: Arquivos da Equals SA.

2. 1 Processo Seletivo

A oportunidade de estagiar nesta empresa se iniciou através de convite pelo LinkedIn - rede social de negócios - que resultou na inscrição para o processo seletivo da empresa. As fases seguintes foram: 1) Preenchimento de uma ficha online com dados pessoais; 2) Realização de um teste online de Raciocínio; 3) Realização de um teste online sobre Estilo de Trabalho; 4) Entrevista na sede da empresa.

A fase de entrevista na sede da empresa se deu com o Gerente de Desenvolvimento, uma Analista de Negócios e a responsável pelo setor de Gestão de Pessoas. Durante a entrevista foi questionado a experiência de trabalho adquirida até aquele momento, as experiências de vida e expectativas de futuro. O resultado positivo da contratação foi anunciado logo após a entrevista.

As experiências adquiridas durante a graduação, como a participação na empresa júnior - Comp Júnior e a organização de eventos, como a Semana de Tecnologia da Informação, se mostraram determinantes para a conquista da vaga. No ponto de vista de empresa, apesar da estudante se encontrava ainda na metade do curso, já possuía características, como uma boa comunicação, objetividade, força de vontade e experiência em projetos de desenvolvimento de software.

Na semana seguinte a entrevista, ocorreu uma viagem à São Paulo para conhecer a sede e participar do *Welcome*, uma sessão de 'boas-vindas' aos novos colaboradores do grupo que a organização faz parte, a Stone Co. Nessa semana tem-se conhecimento sobre todas as empresas

do grupo, a cultura e objetivos. Trata-se de uma oportunidade para se inteirar desse meio das *Fintechs*, termo que é explorado melhor na próxima sessão.

2.3 *Fintechs*

Como visto, a Equals se enquadra como uma *Fintech*. O termo *Fintech* é a ligação das palavras em inglês *finance* e *technology*, utilizado para nomear as empresas que operam no setor financeiro (OXFORD, 2017).

Para que uma empresa possa ser definida como uma *Fintech*, Alecrim (2018, n.p.) afirma que ela “precisa ter base tecnológica e modelo de negócio altamente escalável. Essas empresas são capazes de proporcionar diversos serviços mais especializados comparados às instituições financeiras tradicionais.”

Segundo Gakman (2017, n.p.), “uma *Fintech* pode ser de 8 diferentes categorias”, sendo elas:

1. *Fintechs* de Pagamentos (*Payments*);
2. *Fintechs* de Gestão Financeira (*Personal Finance*);
3. *Fintechs* de Empréstimos e Negociação de Dívidas (*Lending*);
4. *Fintechs* de *Crowdfunding*;
5. *Fintechs* de Investimentos (*Investments / Equity Financing*);
6. *Fintechs* de Eficiência Financeira (*International Money Transfers*);
7. *Fintechs* de Blockchain e Bitcoin;
8. *Fintechs* de Seguros (*Insurance*). (GAKMAN, 2017, N.P.)

A Equals se enquadra nas *Fintechs* de Gestão Financeira (*Personal Finance*), porém, em 2015, a empresa se tornou parte do grupo Stone Co com mais outras quatro empresas de pagamentos (*Payments*). São elas: Stone, Pagar-me, Mundipagg e Cappta.

Segundo a 8ª edição do Radar Fintechlab (2019, n.p.) “o volume de *Fintechs* e iniciativas de eficiência financeira em atuação no Brasil saltou de 453 empresas em agosto de 2018 para 604 no início de junho deste ano. A evolução representa um crescimento de 33%.”

As *Fintechs* de investimento, por sua vez, obtiveram o maior crescimento percentual entre todas as categorias na edição 2019 do Radar *Fintechlab*. Com a inclusão de 19 novas marcas o segmento passou das 24 *Fintechs* em 2018 para 38 na edição atual e cravou uma evolução de 59% no período (*FINTECHLAB*, 2019, n.p).

Os bancos digitais também evoluíram, evidenciando um crescimento de 50%. Porém, o radar também detectou perdas, exibindo o fim de 47 iniciativas que tinham sido elencadas na edição passada (*FINTECHLAB*, 2019).

3 METODOLOGIAS E FERRAMENTAS

3.1 Métodos ágeis para desenvolvimento de software

Em 2001 um grupo de líderes do grupo de desenvolvedores dos Estados Unidos se reuniram com o objetivo de rever os tradicionais métodos de desenvolvimento, os quais já não se mostram ágeis e eficazes, muitos eram baseados no modelo cascata (BERNARDO, 2014).

Dessa reunião originou-se o Manifesto Ágil no qual Beck et al. (2001, p. 2), diz: “Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazerem o mesmo. Através deste trabalho, passamos a valorizar”

1. Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas;
2. Software em funcionamento mais que documentação abrangente;
3. Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos;
4. Responder a mudanças mais que seguir um plano. (BECK et al., 2001, n.p)

Beck et al. (2001, p. 2), completa: “mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.”

Além desses preceitos, Beck et. al. (2001, p. 3) determinaram 12 princípios do manifesto:

1. Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado.
2. Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.
3. Entregar frequentemente software funcionando, de poucas semanas a poucos meses, com preferência à menor escala de tempo.
4. Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.
5. Construir projetos em torno de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e o suporte necessário, e confiando neles para fazer o trabalho.
6. O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa face a face.
7. Software funcionando é a medida primária de progresso.
8. Os processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante indefinidamente.
9. Contínua atenção a excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.
10. Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado é essencial.
11. As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto-organizáveis.
12. Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.

Bernardo (2014, n.p.) diz que: “Atualmente existem vários métodos que carregam consigo os valores e princípios arraigados no manifesto ágil, métodos como *SCRUM*, *KANBAN* e *XP* os trazem, por isso são denominados ágeis”. Dentre estes, o que foi utilizado para o desenvolvimento do sistema no período do estágio foi a adaptação do *SCRUM*, que será detalhado nos próximos capítulos.

3.2 O Framework Scrum

Segundo Bernardo (2014, n.p.), “o *Scrum* é um *Framework* para gerenciamento de projetos complexos, sendo um dos métodos ágeis mais populares do mundo”.

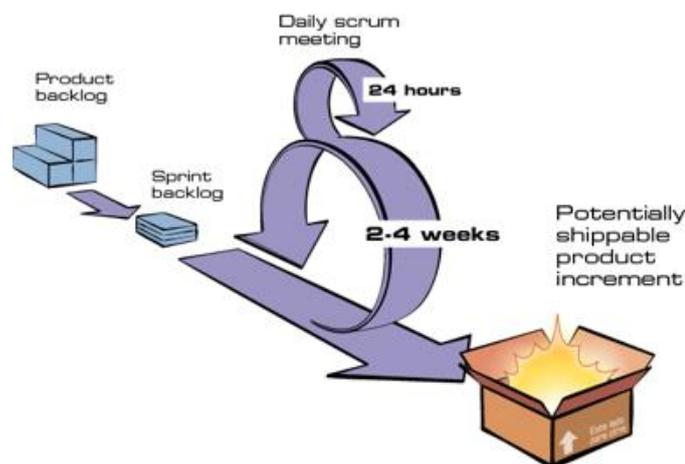
O *Framework Scrum* foi aplicado por Jeff Sutherland, em 1993, e otimizado por Ken Schwaber, para ser uma forma mais ágil e eficiente em processos de desenvolvimento de software (SUTHERLAND, 2017).

De acordo com Scrum (2016, n.p), “os projetos são divididos em ciclos de implementações, nomeados de *Sprints* no qual existe um período a ser obedecido, neste período um grupo de atividades deve ser desenvolvido. Denomina-se este período como *Time Box*.”

As funcionalidades a serem implementadas em um projeto são mantidas em uma lista nomeada como *product backlog*. A partir da definição dos requisitos das atividades, se inicia a *sprint planning*, ou seja, uma reunião de planejamento na qual o *Product Owner* (PO) prioriza os itens do *product backlog* e a equipe determina, por meio de estimativas, o tempo necessário para o desenvolvimento desses itens e o que será possível de ser implementado durante o período de um *sprint*. (SCRUM, 2016, n.p).

O ciclo completo de uma *Sprint* pode ser visualizado na Figura 2.

Figure 2: o Ciclo do *Scrum*



Fonte: *Scrum* (2014)

Segundo Scrum (2016) o *framework* prediz algumas cerimônias, ou ritos:

Diariamente, durante um *Sprint*, a equipe faz uma breve reunião, conhecida como *Daily Scrum*. O objetivo dessa rápida reunião é disseminar conhecimento sobre o que foi realizado no dia anterior, identificar impedimentos e priorizar o trabalho do dia que se inicia. Ao final de um *Sprint*, a equipe apresenta as funcionalidades implementadas em um *Sprint Review Meeting*, onde o time apresenta o que produzido durante o *sprint* para os *stakeholders*. O *Sprint Retrospective* ocorre ao final de um *Sprint* e serve para identificar e determinar o que funcionou bem durante o ciclo de desenvolvimento, o que pode ser melhorado e quais ações serão tomadas para melhorar o processo da equipe (SCRUM, 2014).

Segundo Schwaber & Sutherland (2017, p. 6), “o *Scrum* possui um time, onde é prescrito três papéis, são eles *Product Owner*, *Scrum Team* ou Time de desenvolvimento e o *Scrum Master*.”

O Time de desenvolvimento é responsável por implementar o produto. É auto organizável, multidisciplinar e trabalha diariamente para assegurar a boa visibilidade do projeto e a rápida adequação às mudanças. O *Scrum Master* é responsável por implantar as práticas do *Scrum* durante todo o processo, removendo os impedimentos e fornecendo a liderança para que o processo caminhe sem obstáculos, organizando e lidando com qualquer problema externo (SCHWABER & SUTHERLAND, 2017, p.6-7).

Já o papel do *Product Owner* (PO), que foi o executado durante o estágio, será detalhado no próximo capítulo.

3.3 O papel do PO

De acordo com Schwaber & Sutherland (2017, p. 6), “o *Product Owner*, ou dono do produto, é o responsável por maximizar o valor do produto resultado do trabalho do Time de Desenvolvimento.”

O *Product Owner* é a única pessoa responsável por gerenciar o *Backlog* do Produto. Esse gerenciamento do *Backlog* do Produto inclui expressar claramente os itens do *Backlog* do Produto; ordenar os itens do *Backlog* do Produto para alcançar melhor as metas e missões; otimizar o valor do trabalho que o Time de Desenvolvimento realiza; garantir que o *Backlog* do Produto seja visível, transparente, claro para todos, e mostrar o que o Time *Scrum* vai trabalhar a seguir e garantir que o Time de Desenvolvimento entenda os itens do *Backlog* do Produto no nível necessário (SCHWABER & SUTHERLAND, 2017, p. 6).

Schwaber & Sutherland (2017, p. 6) afirmam no Guia do *Scrum*, que “O *Product Owner* é uma pessoa e não um comitê. O *Product Owner* pode representar o desejo de um comitê no *Backlog* do Produto, mas aqueles que quiserem uma alteração nas prioridades dos itens de *Backlog* devem endereçar ao *Product Owner*.”

Segundo os mesmos autores, para que o *Product Owner* tenha êxito, a organização como um todo deve respeitar suas decisões e que estas decisões devem ser transparentes quanto a sua priorização. (SCHWABER & SUTHERLAND, 2017, p. 6).

3.4 O papel do Analista de Negócios

O Guia Babok (2014, n.p.), define que "os analistas de negócios são responsáveis por descobrir, sintetizar e analisar informação de várias fontes dentro da empresa, incluindo ferramentas, processos, documentação e partes interessadas"

O papel exercido durante o estágio se baseou também nessas responsabilidades, que segundo IIBA (2014), existem três categorias de habilidades essenciais que um bom Analista de Negócios deve dominar. As habilidades sociais como a comunicação, negociação, e lidar bem com pessoas. As habilidades técnicas como modelagem e desenvolvimento de requisitos e as habilidades essenciais, como análise, síntese, solução de problemas e pensamento sistêmico.

As habilidades sociais são aquelas que vem do berço e que é aprimorada na medida que se envelhece e se aprende a viver e conviver. As habilidades técnicas podem ser desenvolvidas através de treinamentos e da prática. As habilidades essenciais são as habilidades aprendidas durante a vida (IIBA, 2014).

Segundo Vasconcellos (2019), "a atuação desse profissional pode ser vista como um conjunto de oito trabalhos essenciais."

1. Entender o objetivo do projeto;
2. Conhecer as pessoas envolvidas;
3. Estudar o contexto;
4. Desenvolver os Requisitos;
5. Avaliar alternativas de solução;
6. Apoiar o desenvolvimento;
7. Preparar o ambiente;
8. Acompanhar o uso da solução (VASCONCELLOS, 2019, n.p.),

Na etapa de entender os objetivos do projeto, o autor defende que um bom analista de negócios não se contenta com a primeira resposta. Ele precisa conhecer as reais motivações que existem por trás de cada demanda. Para tal é preciso rastrear os objetivos maiores do negócio, entender se o valor mensurável é financeiro, mercadológico, social e definir os principais critérios de avaliação do projeto. Já a etapa de conhecer as pessoas envolvidas é a mais sensível, frágil e complexa, pois é nela que se elenca os Stakeholders, ou seja, todas as pessoas que serão afetadas ou influenciarão o projeto (VASCONCELLOS, 2019).

A fase de estudar o contexto envolve entender o modelo de negócio do novo produto, sendo que o um bom modelo de negócio, obrigatoriamente, apresenta três perspectivas: a visão dos objetivos, a visão da estrutura e a visão de processos. A visão dos objetivos é necessária entender qual a estratégia da empresa, sua missão, visão e valores. Na visão da estrutura busca entender como a empresa está organizada quanto a hierarquia de poder e comunicação. E a visão de processos busca compreender qual o percurso de uma atividade desde seu início até seu término. Na etapa de Desenvolver Requisitos, é importante desenhar uma boa solução e que para tal se faz necessário um vocabulário o limpo e objetivo, esta é a condição necessária para se alcançar um fim e que nessa etapa (VASCONCELLOS, 2019).

Na etapa de Avaliar Alternativas de Solução, a atuação do Analista de Negócios é realizar análise de custo/benefício, onde deve-se apresentar a solução mais barata, a mais sofisticada e aquela que fica no meio do caminho. Apoiar o Desenvolvimento é uma etapa importante, segundo Vasconcellos (2019), pois consiste em averiguar no dia-a-dia se o que foi proposto está sendo desenvolvido e para sanar possíveis dúvidas sobre as regras e requisitos propostos (VASCONCELLOS, 2019).

A etapa de Preparação do ambiente, onde o Analista de Negócios elabora materiais e treinamentos, além de realizar a análise de impacto. Já a última etapa é Acompanhar o Uso do produto, executando pesquisas com os clientes, observando os usuários e gerando *feedback* contínuo (VASCONCELLOS, 2019).

3.5 Jira - Software de gestão de projetos

Segundo Atlassian (2018, n.p.), “O Jira é um software comercial desenvolvido pela empresa australiana Atlassian. Trata-se de uma ferramenta de gerenciamento ágil de projetos que permite o monitoramento de tarefas e acompanhamento de projetos, garantindo o gerenciamento de todas as suas atividades em único lugar”

Através do Jira é possível gerenciar o *backlog* do produto, priorizar as atividades, classificá-las, defini-las, ainda permitir várias integrações com outras ferramentas como p GitHub, uma plataforma de hospedagem de código-fonte com controle de versão, onde é possível demonstrar o status de desenvolvimento das atividades. Além de possibilitar a extração de relatórios de andamento das *Sprints*, para que sejam insumos para as reuniões (ATLASSIAN, 2018).

O Jira foi utilizado durante o estágio, como a principal ferramenta de gerenciamento do projeto e se mostrou uma ferramenta que auxiliou na organização do *backlog* do produto,

sistematização das funcionalidades e administração de todas as versões desenvolvidas, além de propiciar insumos para a perfeita ordem do processo de desenvolvimento de software através de seus relatórios e estatísticas. A Figura 3, ilustra umas das funcionalidades do Jira, o quadro Kanban, onde são exibidos os *cards* com as atividades que estão sendo desenvolvidas.

Figure 3: Tela do Jira



Fonte: Atlassian (2018)

3.6 Confluence software de documentação de projeto

O *Confluence* é um programa de software de colaboração, desenvolvido e comercializado pela empresa australiana Atlassian. O *Confluence* foi escrito na linguagem Java e foi publicado pela primeira vez em 25 de março de 2014, com o objetivo de ser "um aplicativo desenvolvido para os requisitos de um sistema de gerenciamento de conhecimento corporativo, sem perder a simplicidade poderosa e essencial do wiki no processo" (CANNON, 2004).

O *Confluence* se organiza em espaços separados. Em cada espaço, os usuários podem criar, editar e vincular páginas usando uma notação fácil de aprender. Recursos avançados de edição, como renomeação inteligente de páginas e hierarquias de páginas, simplificam a manutenção e organização do conteúdo. A pesquisa de texto completo em todo o conteúdo e anexos (incluindo arquivos Word e PDF) permite que as informações sejam pesquisadas rapidamente. À medida que o site cresce, os usuários podem acompanhar as alterações à medida que ocorrem, através do site, com um leitor de notícias RSS ou ser notificado por e-mail de cada alteração (CANNON, 2004).

Nas versões recentes, o *Confluence* foi alterado para trabalhar em unido ao Jira e outras soluções de software da empresa Atlassian, como o Bamboo, Clover, Crowd, Crucible e FishEye. A Figura 4 ilustra a tela dessa ferramenta, onde é exibido um *User Story* com seu objetivo e requisitos definidos (ATLASSIAN, 2018).

Figure 4: Tela do *Confluence*

The screenshot shows a Confluence page for a User Story titled 'Search'. The page is part of a project named 'Extreme Travel / Tours in Development'. The user story is created by Will Carter 12 minutes ago. It includes a metadata table, an objective, and a list of requirements.

| | |
|-----------------|------------------------------|
| Target release | 30 Aug 2019 |
| Epic | MD-5 - Search IN DEVELOPMENT |
| Document status | IN PROGRESS |
| Designer | @Mia |
| Tech lead | @Will |

Objective
If you're after a specific page you want to be able to search across the entire instance.

Requirements

| | Title | User Story | Jira Issues | Importance |
|---|----------------|--|---|--------------|
| 1 | Search field | As a user, I want to be able to click anywhere in the app to search so that I can search anywhere at any time. | <input checked="" type="checkbox"/> MD-1 - Search field CURRENT | MUST HAVE |
| 2 | Search results | As a user, I want to see search results so that I can choose the page I want to see. | <input checked="" type="checkbox"/> MD-2 - Search results CURRENT | MUST HAVE |
| 3 | Search history | As a user, I want to see a list of previously searched terms so that I can use them as shortcuts to re-search. | <input checked="" type="checkbox"/> MD-3 - Search history | NICE TO HAVE |

Fonte: Atlassian (2018)

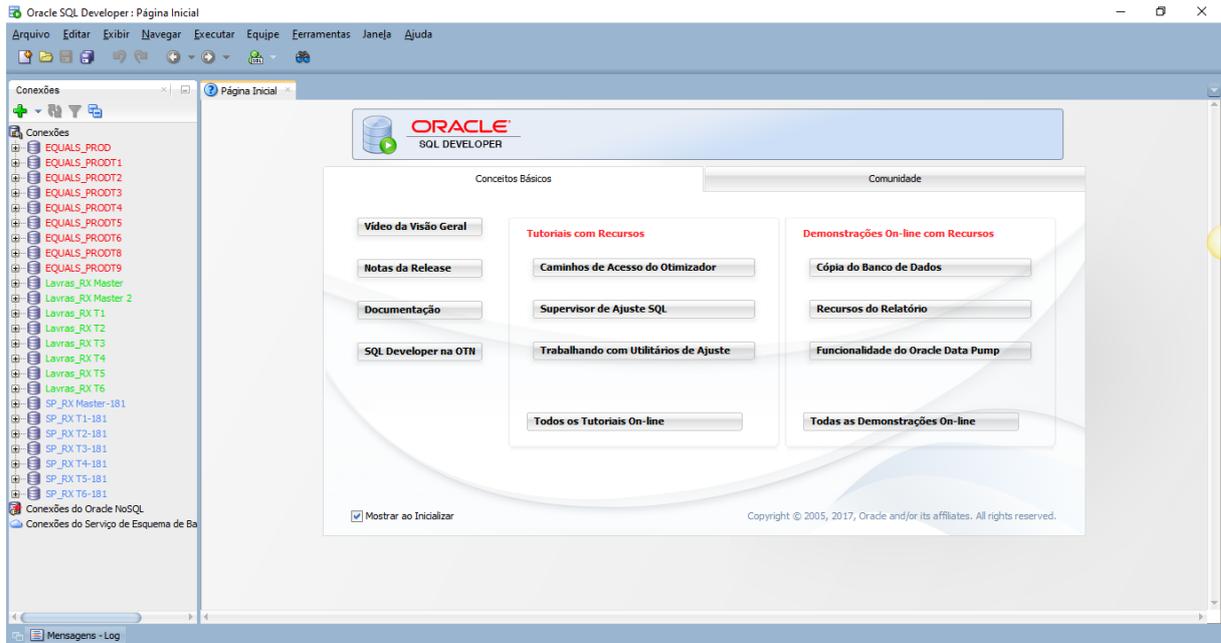
3.7 SQL Developer - Gerenciador de Banco de Dados

Segundo o Oracle (2018, n.p.) “o *SQL Developer* é um software de desenvolvimento integrado e gratuito que facilita o desenvolvimento e o gerenciamento do Banco Oracle em implementações tradicionais e em nuvem.”

A aplicação oferece desenvolvimento completo dos seus aplicativos PL/SQL, uma planilha para a realização de consultas e scripts, um console DBA para administrar o banco de dados, uma interface de relatórios, um recurso de modelagem de dados e por fim, uma plataforma de migração Bancos de dados de terceiros para a Oracle. (ORACLE, 2018, n.p.).

Toda consulta e gerenciamento do modelo de dados do sistema desenvolvido durante o estágio, foi realizado por meio do *SQL Developer*. Esta consulta era essencial na definição dos requisitos das novas funcionalidades que seriam posteriormente desenvolvidas. A Figura 5 ilustra tela inicial do sistema Oracle SQL.

Figure 5: Tela inicial do SQL Developer



Fonte: Oracle (2018)

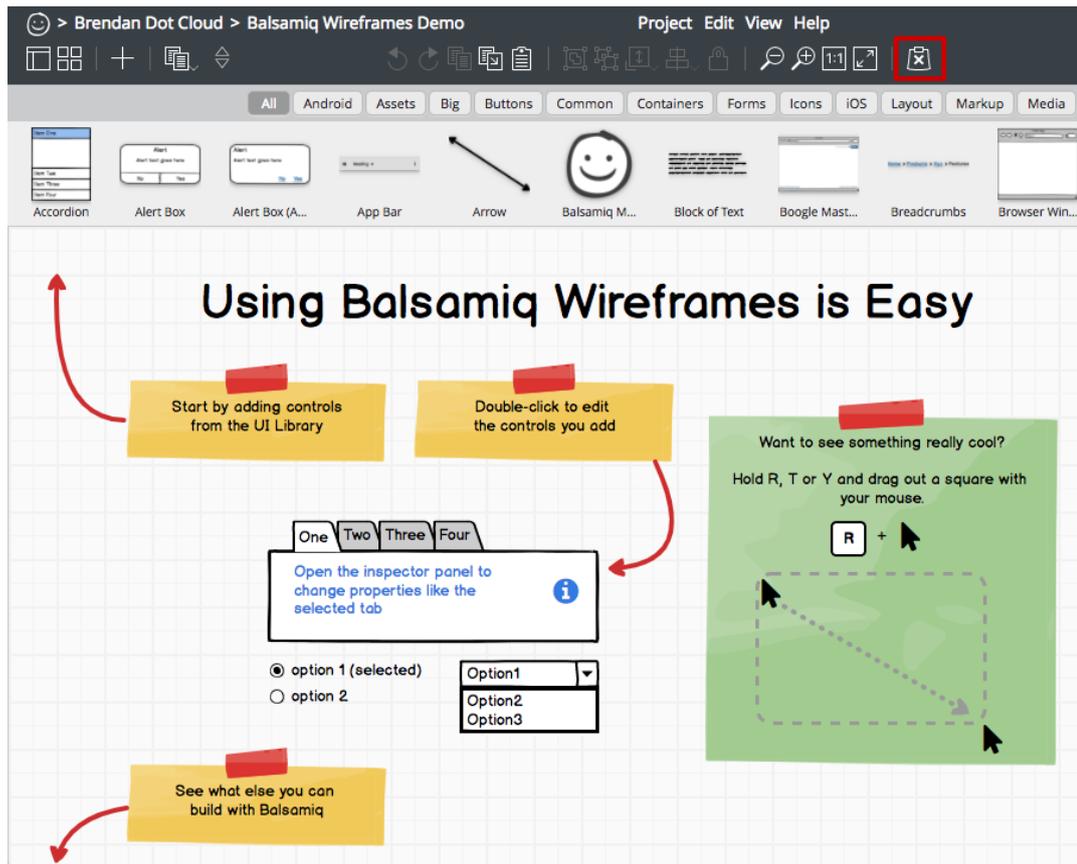
3.8 Balsamiq Mockups - Construção de modelos de tela

O Balsamiq Mockups se trata de uma aplicação *desktop* que,

foi desenvolvida na linguagem de programação ActionScript e possibilita desenvolver modelos de tela (*mockups*) e esquemas de sites web, utilizando elementos predefinidos para prototipação de sistema desktop, sistema web ou mobile. É multiplataforma, ou seja, pode ser usado nos sistemas operacionais Linux, Windows e MAC OS. Na atualidade a aplicação se encontra na versão 3.5.16 (BALSAMIQ MOCKUPS, 2018, n.p.).

O Balsamiq Mockups foi utilizado durante o estágio para confecção de protótipos para o sistema antes do seu desenvolvimento, através desses protótipos a equipe de desenvolvimento compreendia o que deveria ser desenvolvido. A Figura 6 demonstra a tela inicial do *Balsamiq Mockups*, onde é possível observar suas principais ferramentas e elementos pré-definidos.

Figure 6:Tela inicial do Balsamiq



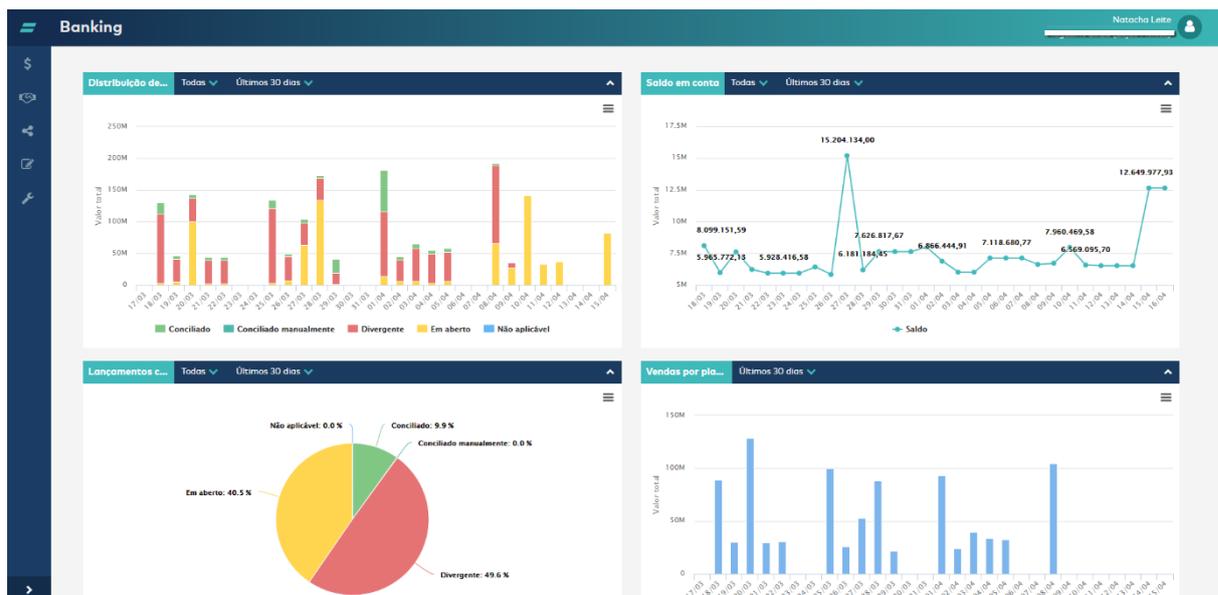
Fonte: Balsamiq Mockups (2018)

4 ATIVIDADES REALIZADAS

4.1 O sistema desenvolvido

Durante o período de estágio, a discente participou da idealização e desenvolvimento de um novo produto para a empresa, um sistema web de conciliação bancária, complemento do sistema de conciliação de vendas e pagamentos por cartão de crédito, que a organização já possuía. A princípio o sistema foi denominado ‘Banking’ e a Figura 7 representa sua tela inicial.

Figure 7: Tela inicial do Banking



Fonte: Equals (2018)

A conciliação bancária consiste em contrastar as informações contidas no extrato de pagamento das operadoras de cartão, com extrato de recebimento dos bancos. O resultado da conciliação de Recebimento informa possíveis divergências nos valores recebidos em conta, em relação aos valores informados pelas operadoras nos extratos de pagamento detalhados (CONCIL, 2018).

4.2 Participação no workshop inicial do projeto

A organização define que em todo início de projeto realize um evento de apresentação e alinhamento do produto a ser entregue. A este evento é dado o nome de Workshop e nele se reúne a equipe que irá atuar no projeto, que inclui desenvolvedores e analistas de qualidade, o designer, o *Scrum Master*, o *Product Owner* (PO) e o Gerente de Produtos.

Conduzido pelo Gerente de Produtos, que é a pessoa responsável por definir como os novos produtos serão desenvolvidos, e pelo PO e acompanhado por toda a equipe, são apresentados os objetivos do projeto, as macro-funcionalidades, e as outras informações importantes a fim de que todos possam ter uma visão e perspectivas alinhadas sobre o trabalho a ser desenvolvido.

A equipe escolhida para desenvolver este sistema consistia em quatro desenvolvedores, um *Scrum Master*, um analista de qualidade, um designer e um *Product Owner*, totalizando oito pessoas.

4.3 Participação na Sprint Planning

O período do estágio realizado pela discente permitiu a participação em várias *sprints* do projeto e, conseqüentemente, ao início de cada uma, a condução das *sprints* plannings, as quais duravam, em média, quatro horas.

Conforme cita Sutherland (2017), a *planning* é a primeira das reuniões do *Scrum* frente ao *sprint*. É nela onde toda a equipe se reúne, verificam as tarefas a serem realizadas e estimam o quanto podem fazer naquele período de tempo e o PO é o responsável por conduzi-la.

Como visto na disciplina Engenharia de Software, a coleta de requisitos é o processo de determinar e documentar as necessidades das partes interessadas, a fim de entender o objetivo do projeto e compor o escopo do produto. Durante o estágio a discente se reunia com o Gerente de Produtos e um dos clientes para entender o negócio, coletar os insumos necessários para e transformá-los em requisitos do sistema. Esses requisitos eram transcritos para o Jira como *backlog* e priorizados para as *sprints*.

Durante o planejamento de cada *Sprint*, a discente aprimorou seus conhecimentos sobre o negócio, contribuindo para o entendimento das necessidades específicas do projeto.

4.4 Prototipação de interfaces de sistema

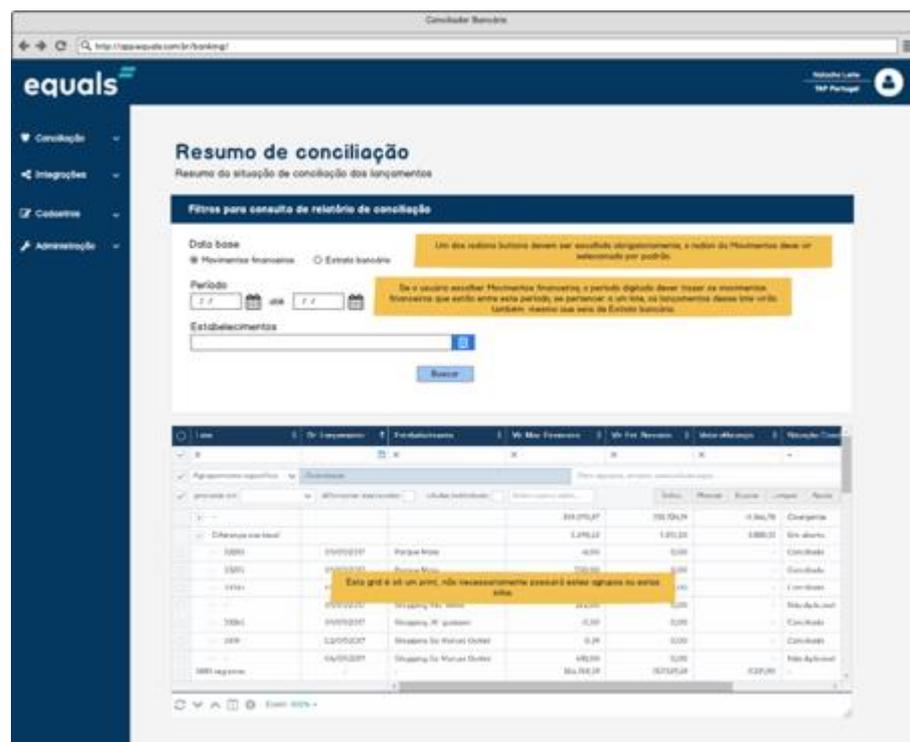
Durante os períodos de elicitação e análise de requisitos, a discente participou de atividades de prototipação de interfaces junto ao Gerente de Produtos, podendo aplicar os conhecimentos adquiridos na disciplina Interface Homem-Máquina.

Prototipação de interface é um método para obter levantamento e validação de requisitos através de um modelo funcional do sistema, antes mesmo de ser implementado. Dessa forma, para consolidação dos requisitos e melhor visualização e entendimento das interações humano-computadores, a discente desenvolveu vários protótipos de baixa fidelidade do sistema, sendo

utilizados inicialmente pelos requisitantes a fim de recolher feedbacks relevantes ainda antes do início do desenvolvimento desses requisitos.

Durante a atividade de prototipação de interfaces, pôde-se certificar que a preocupação com a usabilidade do sistema e a aplicação de técnicas centradas nas heurísticas, aprendidas ao longo do curso, se fizeram fundamentais no processo de desenvolvimento, maximizando a satisfação da experiência do usuário no uso do software. A Figura 8 exibe o protótipo da tela de Resumo de Conciliação, utilizando a ferramenta de prototipação Balsamiq.

Figure 8: Protótipo feito no Balsamiq da ferramenta de conciliação



Fonte: Arquivo Equals

4.5 Documentação das regras de negócios

No desenvolvimento de software, preza-se pela produção de diversos documentos, dentre eles, documentos de processos, requisitos, modelos do sistema e documentos apoiando o uso do sistema gerado. Como uma das atribuições do *Product Owner* no processo da organização, a discente desenvolveu atividades de documentação das regras de negócio do sistema. Esta documentação era realizada no *Confluence*, em um espaço reservado para o projeto.

Na elicitación e documentación dos requisitos é primordial uma linguagem clara e coerente, para que não hajam dúvidas no momento do desenvolvimento. Diagramas e protótipos se fazem ferramentas primordiais nesse entendimento (BRASILEIRO, 2018).

Além disso, os requisitos devem possuir uma linguagem clara e sem ruídos o que é crucial para o andamento do projeto, uma vez que, o entendimento errôneo sobre uma regra de negócio acarreta no desenvolvimento errôneo da mesma, e a correção se torna mais onerosa para a organização.

Observada durante a disciplina de Engenharia de Software, uma documentação adequada das regras, é altamente importante para orientar o usuário em sua navegação e utilização do software.

As regras de negócio, fluxos e o próprio conhecimento empírico do sistema, foram utilizados para o desenvolvimento do Manual do Usuário. Após sua finalização, o mesmo foi entregue ao cliente, em formato PDF.

4.6 Participação nas reuniões diárias

Conforme explica Schwaber & Sutherland (2017, p. 12.), “as reuniões diárias, além de melhorar a comunicação e o engajamento da equipe, proporcionam acontecimentos importantes do *Scrum*: a inspeção do progresso, a adaptação e ajustes de impedimento e a transparência perante a equipe”

Com isso, as reuniões diárias foram fundamentais para a equipe se atentar aos impedimentos e andamento das atividades dos integrantes do time *Scrum*, visto a alta complexidade dos requisitos. As reuniões eram realizadas com duração média de 15 (quinze) minutos. Dessa forma, a equipe se integrava, auxiliando qualquer membro do time perante a sua atividade.

As reuniões diárias são reservadas para o Time de Desenvolvimento e o *Scrum* Master, a participação do PO não é obrigatória, porém, a discente ao exercer o papel de PO, considerou importante participar destas reuniões para acompanhar a progressão das atividades, sanar eventuais dúvidas com relação aos requisitos, melhorando assim, a comunicação, o trabalho em equipe, a clareza e o comprometimento com as atividades estabelecidas.

4. Participação nas reuniões de review e retrospectiva

A cada entrega era realizado uma reunião de *Review*, ou Revisão, na qual a equipe apresentava para a PO e o Gerente de Produtos o que havia sido desenvolvido. Ambos validavam o pacote desenvolvido e propunam melhorias, caso necessário.

Nas reuniões de Retrospectiva, a equipe de desenvolvimento, o Scrum master e a estagiária no seu papel de PO, realizam uma avaliação dos pontos positivos e negativos da última *Sprint*. Tratava-se de um momento de reflexão para todos na busca por melhorias do processo e do produto.

4.7 Capacitação dos clientes

Após seis meses de desenvolvimento, a primeira versão do sistema de conciliação bancária estava pronta para ser entregue para uso ao primeiro cliente. O cliente em questão se tratava de uma multinacional italiana fabricante, distribuidora e varejista de óculos, situada na cidade de São Paulo.

A homologação e implantação do sistema foi realizada pela estagiária e pelo Gerente de Produtos. Durante o período de estágio, foi possível participar das capacitações desse cliente para o uso correto do sistema. Para tal, a discente realizou algumas viagens até São Paulo, além de organizar videoconferências para sanar dúvidas pontuais.

O sistema continuou a ser evoluído e passou por manutenções corretivas.

4.8 A rotina

A Rotina da estagiária era preenchida pelas atividades apresentadas acima. Enquanto a equipe estava desenvolvendo um ciclo de entrega (*Sprint*), a mesma estava especificando as próximas funcionalidades. Além disso auxiliava a equipe de desenvolvimento no dia-a-dia, sanando possíveis dúvidas com relação a regra de negócio de uma determinada funcionalidade.

Existia um acompanhamento próximo ao time para durante as *Sprints*. E ao final de cada uma, era preciso documentar o que foi desenvolvido.

Quando lhe sobrava um tempo livre, a mesma aprimorava seus conhecimentos técnicos com materiais pesquisados na internet.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 Sobre a empresa:

Quando a discente ingressou na organização o processo seletivo já era bem estruturado, mas foi nítida a evolução em outros processos internos, devido a incorporação ao grupo Stone Co.

Atualmente, depois de quase três anos na organização, fica claro o amadurecimento, tanto em nível organizacional quanto técnico e arquitetural dos sistemas.

Por se tratar de uma empresa na qual o setor de tecnologia está distante geograficamente dos outros departamentos, a comunicação se mostrou a principal vulnerabilidade no dia-a-dia. Muitos alinhamentos eram realizados via videoconferência e muitas vezes a internet se mostrou um grande problema, devido as constantes instabilidades. Hoje, este problema foi sanado com o aumento de banda e a contratação de mais de uma rede. Porém, vale salientar que a cidade de Lavras não oferece mais opções de provedores de internet.

A empresa já adotava modestamente abordagens ágeis como o *Scrum* e Kanban no seu dia-a-dia. Porém não se via disciplina com os ritos e os papéis não eram bem definidos. Este processo também evoluiu durante o tempo, pois a entrada de novas pessoas com um *mindset* ágil, ajudou na mudança de paradigma da organização como um todo.

Apesar da pouca experiência com estas abordagens, a discente se mostrou aberta a aprender e ajudar nessa aplicação. A organização sempre se mostrou flexível para novas ideias nesse sentido.

A adesão de abordagens ágeis, como o *Scrum* durante o estágio, se figurou em uma abordagem para o desenvolvimento incremental efetivo do sistema. O *Scrum* permite o fluxo de trabalho de forma organizada e previsível, sendo fácil estimar e prever quando as demandas serão entregues.

O papel do PO é primordial para o desenvolvimento de um projeto, sendo ele a figura de "Dono do Produto" junto à equipe de desenvolvimento. Por isso é essencial que ele conheça do negócio. Se o PO for formado em uma área mais técnica, como é o caso da discente, a contribuição pode ser muito interessante, já que além de auxiliar no entendimento da regra de negócio, ele pode trazer uma visão mais tangível para o contexto de desenvolvimento.

5.2. Sobre as atividades realizadas

O período do estágio contemplou todo o ciclo de vida de desenvolvimento do sistema, englobando desde a etapa de concepção à homologação pelo cliente, permitindo à discente vivenciar na prática vários conceitos aprendidos durante sua graduação.

A coleta de requisitos pode ocorrer de maneiras diferentes, dependendo dos processos da organização. No caso do projeto no qual a discente fez parte, a interação para a coleta desses requisitos, se deu com o Gerente de Produtos, através de reuniões periódicas. Com isso, fica evidente a flexibilidade que o PO deve ter quanto ao planejamento e gestão de um desenvolvimento de software.

Além do papel de PO como o *Scrum* delega, a discente teve oportunidade de atuar como Analista de Negócio, já que precisou se contextualizar sobre mercado de atuação das *Fintechs*, mais especificamente do ramo de gestão financeira.

Em relação a interação diretamente com o cliente, ao final do projeto, proporcionou à discente uma experiência valiosa, pois foi possível compreender sobre os interesses, preferências e necessidades do cliente e, assim, criar uma situação harmonizada perante os acontecimentos da semana, como as melhorias e correções encontradas durante a capacitação da primeira versão do sistema.

Outro aprendizado significativo que a discente obteve durante o período de estágio se diz à organização pessoal. A discente iniciou o estágio ainda na metade do seu curso e precisou conciliar diversas atividades como: participar das aulas, estudar para avaliações, desenvolver trabalhos acadêmicos, exercer as atividades no estágio, além de todas as atividades comuns pessoais. Em meio a tantas atividades diárias, a boa organização se torna fundamental para manter a vida equilibrada, saudável e produtiva. A utilização de uma agenda digital, planner e listas de atividades foram ferramentas muito úteis para auxiliar nessa organização do dia-a-dia.

O estágio se mostrou uma excelente oportunidade prática de vivenciar experiências que a grade curricular acadêmica convencional não possibilitaria. Pode-se citar, no estágio em questão, a compreensão do mercado de meios de pagamentos, vendas online e em lojas físicas, legislação do comércio eletrônico e todo o mercado promissor de *Fintechs*. Experiências enriquecedoras, permitindo que a discente tenha uma bagagem de conhecimento e vivência fundamental para se inserir no mercado de trabalho com menos receios.

5.3 Sobre o curso e as disciplinas

O curso de Sistemas de Informação é um curso favorável para que o discente se desenvolva, não só na parte técnica, mas em nível de visão de negócio, pois possui disciplinas na área de administração. Muitas dessas disciplinas tiveram correlação direta com as atividades desenvolvidas durante o estágio, onde pode-se destacar:

- Organizações, Sistemas e Métodos - onde foi possível associar o aprendizado teórico da estrutura organizacional de uma organização, com o que ocorre no dia-a-dia.
- Banco de dados I e II - onde foi possível relacionar os conhecimentos de SQL, modelos de relacionamentos e conceitos mais básicos na prática.
- Engenharia de software - Onde foi possível aprender sobre levantamento de requisitos, as técnicas e ferramentas de especificação, entre outros conhecimentos que foram primordiais no período do estágio.
- Interação humano-computador - conhecimentos sobre arquitetura da informação e usabilidade que foram essenciais para a construção de protótipos mais estruturados e que respeitassem uma melhor interação com o usuário final.
- Gerência de projetos de software - planejamento de um projeto, metodologias tradicionais e ágeis, estimativa de prazos, foram conhecimentos indispensáveis no estágio.

Outras disciplinas, indiretamente, também contribuíram para consolidar os conhecimentos necessários no período de estágio, como Teoria Geral da Administração, Marketing, Administração Estratégica, Programação Orientada a Objetos, Redes de Computadores, Gestão da Qualidade de Software e Inteligência de Negócios.

Muitas dessas disciplinas foram cursadas durante o período do estágio e depois de contratada, o que possibilitou a discente uma visão da prática antes mesmo da teoria.

5.4 Oportunidades extraclasse

A discente pôde vivenciar, no início de seu estágio, a atribuição de tarefas e a divisão do trabalho de forma assistida por seus responsáveis diretos. Logo cedo lhe foi atribuída a responsabilidade de exercer o papel do *Product Owner* de um projeto importante, sendo auxiliada pelo Gerente de Produtos. Com o passar do tempo e o ganho de experiência, a discente foi assumindo ainda mais responsabilidades e se tornando mais autônoma, desenvolvendo competências de forma independente. Essas atitudes eram sempre bem vistas pela equipe, levantadas durante as reuniões e também na avaliação qualitativa. Pode-se concluir que a

proatividade é fundamental para melhores resultados e conseqüentemente, crescimento profissional.

Como resultado da proatividade, a discente foi contratada após seis meses de estágio e hoje, após mais de dois anos de atuação, foi promovida para a função de Gerente de Produtos da organização.

Vale ressaltar que a discente teve outras experiências enriquecedoras extra-classe antes de estagiar na *Fintech Equals*, como participação por mais de três anos na empresa júnior do Departamento de Ciências da Computação (DCC), Comp Júnior, onde teve acesso a vários treinamentos técnicos, experimentar o desenvolvimento de web sites, negociar com clientes reais, organizar reuniões, cumprir metas, elaborar estratégias, propor projetos, mediar conflitos, organizar treinamentos para os membros, dentre outras atividades que ajudaram no desenvolvimento de habilidades sociais e essenciais.

Além da experiência como empresária júnior, a discente estagiou em outras empresa menores da cidade, nas áreas de desenvolvimento web, qualidade de software e marketing digital. Experiências essas, que ajudaram no aperfeiçoamento das habilidades técnicas.

A Discente também aproveitou a oportunidade de organizar eventos dentro do departamento, como a Semana de Tecnologia da Informação nos anos de 2015 e 2016. Em 2017 e 2018 organizou junto a Equals um stand e o apoio e patrocínio ao evento. Em 2019 palestrou no evento Comp Júnior 20 anos. A participação nesses eventos foi primordial para expandir contatos com profissionais da área e se atualizar com as tendências do mercado.

5.5 Sobre a maneira de agir

Em suma, diante de todas as experiências vivenciadas durante a graduação, vale ressaltar a importância de se aproveitar os ensinamentos em sala aula, pois são conhecimentos primordiais e que serão cobrados nas organizações.

Além disso, aproveitar ao máximo as oportunidades extra classe que a própria universidade oferece, como participar/organizar eventos, empresas juniores, grupos de estudos, centros acadêmicos e iniciação científica.

O estágio em empresas também são oportunidades importantes para consolidar os conhecimentos, se ambientar no mercado de trabalho e adquirir experiência profissional.

Esta tríplice, se mostrou um caminho eficaz para concluir a graduação com mais segurança e preparo para enfrentar o mercado de trabalho.

6 REFERÊNCIAS

ALECRIM, E. 2018. **O que é *Fintech*?** Disponível em <<https://www.infowester.com/Fintech.php>>. Acesso em: 01/01/2019.

ATLASSIAN. 2018. Disponível em <<https://br.atlassian.com/software/jira/agile>>. Acesso em: 18/11/2018.

BERNARDO, K. **Manifesto Ágil, como tudo começou.** 2004. Disponível em: <<https://www.culturaagil.com.br/manifesto-agil-como-tudo-comecou/>> Acesso em: 04/10/2018.

BALSAMIQ MOCKUPS. 2018. Disponível em: <<https://balsamiq.com/products/mockups/>>. Acesso em: 04/10/2018

BECK, K., et al. **The Agile Manifesto.** 2001. Agile Alliance. Disponível em: <<http://agilemanifesto.org/>> Acesso em: 04/10/2018.

BRASILEIRO. R. **As 10 Principais características do Papel do PO e como cada uma delas gera resultado.** 2017. Disponível em: <<http://www.metodoagil.com/papel-do-po/>> Acesso em: 04/10/2018.

CANNON, M. **Atlassian libera novo wiki: *Confluence* 1.0** , 2004. Disponível em: <<https://www.theserverside.com/discussions/thread/24701.html>> Acesso em: 01/08/2019.

CONCIL. **O que é conciliação de cartão e por que conciliar?** 2018. Disponível em: <<https://www.concil.com.br/o-que-e-conciliacao/>> Acesso em: 05/10/2018.

EQUALS. 2018. Disponível em: < <https://www.equals.com.br/>> Acesso em: 04/10/2018.

GAKMAN, C. **Understanding *Fintech* Categories.** 2017. Disponível em: <<https://ianmartin.com/understanding-Fintech-categories/>> Acesso em: 20/10/2018.

FINTECHLAB. 8ª edição do Radar *Fintechlab* registra mais de 600 iniciativas. 2019. Disponível em:<<https://Fintechlab.com.br/index.php/2019/06/12/8a-edicao-do-radar-Fintechlab-registra-mais-de-600-iniciativas/>>. Acesso em: 01/10/2019.

IIBA. **A Guide to the Business Analysis Body of Knowledge.** International Institute of Business Analysis. V.3. 2014

ORACLE. 2018 Disponível em: <<https://www.oracle.com/database/technologies/appdev/sql-Developer.html>> Acesso em: 05/10/2018.

OXFORD, L, D. **Definition of Fintech In English.** 2017. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/Fintech>> Acesso em: 20/10/2018.

SCHWABER, K. SUTHERLAND, J. **Guia do Scrum: Um guia definitivo para o Scrum.** 2017. Disponível em: <<https://www.Scrumguides.org/docs/Scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Portuguese-Brazilian.pdf>>. Acesso em: 04/10/2018.

SCRUM. 2016. Disponível em: <<http://www.desenvolvimentoagil.com.br/Scrum/>>. Acesso em: 04/10/2018.

SUTHERLAND, J. **SCRUM - A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo.** Tradução de Natalie Gerhardt. - São Paulo: LeYa, 2014. 240 p.

VASCONCELLOS, P. **Formação Analista de Negócios.** Versão 1.1. Finito. 2019.

VARGAS, F. **O que é Fintech, a revolução no mercado financeiro,** 2018. Disponível em: <<https://eusouempreendedor.com/Fintech-mercado-financeiro/>> Acesso em: 04/10/2018.