

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**

**ALLISON ALFREDO DE OLIVEIRA SAMPAIO**

**SISTEMA COMPUTACIONAL PARA GAMIFICAÇÃO DO PROCESSO DE  
SELEÇÃO NA GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS EM COMPUTAÇÃO**

**CAMPO MOURÃO, PR, BRASIL**

**2023**

**ALLISON ALFREDO DE OLIVEIRA SAMPAIO**

**SISTEMA COMPUTACIONAL PARA GAMIFICAÇÃO DO PROCESSO DE  
SELEÇÃO NA GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS EM COMPUTAÇÃO**

**COMPUTATIONAL SYSTEM FOR GAMIFICATION OF THE SELECTION  
PROCESS IN HUMAN RESOURCES MANAGEMENT IN COMPUTING**

Trabalho de conclusão de curso de graduação  
apresentado como requisito parcial para a obtenção  
do título de Bacharel em Ciência da Computação,  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
(UTFPR).

Orientador: Prof. Dr. Marco Aurélio Graciotto Silva

**CAMPO MOURÃO, PR, BRASIL**

**2023**

**ALLISON ALFREDO DE OLIVEIRA SAMPAIO**

**SISTEMA COMPUTACIONAL PARA GAMIFICAÇÃO DO PROCESSO DE  
SELEÇÃO NA GESTÃO DE RECURSOS HUMANOS EM COMPUTAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação  
apresentado como requisito para obtenção do título  
de Bacharel em Ciência da Computação,  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
(UTFPR).

20 de Dezembro de 2023

Marco Aurélio Graciotto Silva  
Doutor em Ciências da Computação e Matemática Computacional  
<http://lattes.cnpq.br/9383290036853173>  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

André Luís Schwerz  
Doutor em Ciência da Computação  
<http://lattes.cnpq.br/4954414332524750>  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Lucio Geronimo Valentin  
Doutor em Ciências da Computação  
<http://lattes.cnpq.br/5818012075167720>  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

**CAMPO MOURÃO, PR, BRASIL**

**2023**

## RESUMO

SAMPAIO, Allison Alfredo de Oliveira. **Sistema Computacional para Gamificação do Processo de Seleção na Gestão de Recursos Humanos em Computação.** 2023. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Ciência da Computação) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campo Mourão, 2023.

Este trabalho propõe o desenvolvimento de uma aplicação gamificada como suporte ao processo de seleção na Gestão de Recursos Humanos (GRH). Com foco na identificação de competências essenciais em candidatos a vagas de programador, foram definidas cinco habilidades alinhadas às demandas do mercado de desenvolvimento de software. A metodologia adotada envolve a criação de um ambiente gamificado que captura e associa as ações dos participantes a essas competências, permitindo uma análise detalhada do desempenho dos candidatos. O resultado foi uma aplicação que funciona como uma ferramenta de apoio no processo de seleção da GRH, fornecendo uma visão dinâmica e abrangente das habilidades necessárias. Conclui-se que essa abordagem, embora não assegure precisão absoluta na identificação de competências, cria um ambiente envolvente que encoraja os participantes a demonstrarem suas habilidades de forma espontânea. Essa imersão em desafios similares ao ambiente profissional proporciona à gestão de RH uma perspectiva mais clara do comportamento e capacidades dos candidatos, facilitando a identificação dos mais aptos para integrar equipes de trabalho.

Palavras-chave: Gamificação; Gestão de Recursos Humanos; Processo de Seleção; Computação.

## ABSTRACT

SAMPAIO, Allison Alfredo de Oliveira. **Computational System for Gamification of the Selection Process in Human Resources Management in Computing**. 2023. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Ciência da Computação) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campo Mourão, 2023. Título original: Sistema Computacional para Gamificação do Processo de Seleção na Gestão de Recursos Humanos em Computação.

This paper proposes the development of a gamified application to support the selection process in Human Resources Management (HRM). Focused on identifying essential competencies in candidates for programmer positions, five skills aligned with the demands of the software development market were defined. The adopted methodology involves creating a gamified environment that captures and associates participants' actions with these competencies, allowing a detailed analysis of candidates' performance. The result was an application that functions as a supportive tool in the HRM selection process, providing a dynamic and comprehensive view of the required skills. It is concluded that this approach, while not ensuring absolute precision in identifying competencies, creates an engaging environment that encourages participants to demonstrate their skills spontaneously. Immersion in challenges similar to the professional environment provides HR management with a clearer perspective on candidates' behavior and capabilities, facilitating the identification of those most suitable to integrate work teams.

Keywords: Gamification; Human Resources Management; Selection Process; Computing.