

MODELAGEM DE REQUISITOS E ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO: PROSPECÇÃO COM USUÁRIOS DO SINAJUVE

Ronnie Fagundes de Brito
Ingrid Torres Schiessl
Diego José Macedo
Mariana Lozzi
Milton Shintaku

Como citar

BRITO, Ronnie F. de et al. Modelagem de requisitos e arquitetura da informação: prospecção com usuários do Sinajuve. Revista Juventude e Políticas Públicas, Brasília, v. 1, Edição Especial, p. 1-13, fev. 2020. DOI 10.22477/rjpp.v1iEE.133

Resumo

O Sistema nacional de Juventude (SINAJUVE) visa permitir a coordenação de ações, comunicação e integração entre gestores públicos que atuam com juventude. Como meio para realização das ações no Sinajuve foi desenvolvido um sistema de informação baseado em software na web. Nesse contexto descreve-se a etapa de modelagem de requisitos do sistema, a qual teve foco em seus usuários. É utilizada metodologia de desenvolvimento centrada no usuário, em conjunto com a prospecção de expectativas dos usuários via técnica delfos, brainstorming e cardsorting. Como resultados foram obtidos um conjunto de diretivas e uma proposta inicial de arquitetura da informação para os softwares do Sinajuve.

Palavras chave: Unidades de juventude. Políticas públicas. Órgãos governamentais.

Abstract

The National Youth System (SINAJUVE) aims to allow the coordination of actions, communication and integration between public managers who work with youth. As a means of carrying out the actions at Sinajuve, an information system based on software on the web was developed. In this context, the stage of modeling system requirements is described, which focused on its users. User-centric development methodology is used, together with the prospecting of users' expectations via dolphins, brainstorming and cardsorting techniques. As a result, a set of directives and an initial information architecture proposal for Sinajuve software were obtained.

Keyword: Youth units. Public policy. Government agencies.

1. SINAJUVE E MODELAGEM DE REQUISITOS DE SISTEMA

O Sistema Nacional da Juventude (Sinajuve) tem a sua base legal na Lei nº 12.852 de 05 de agosto de 2013, o Estatuto da Juventude, regulamentado primeiramente pelo Decreto nº 9.306, de 15 de março de 2018 e, posteriormente, pelo Decreto nº 10.226, de 5 de fevereiro de 2020. Os autores Lozzi e Bastos (2019) compreendem o Sinajuve como um sistema planejado a ser executado pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios com a participação da sociedade civil. Para Lozzi et al. (2019) o Sistema é mais do que uma ferramenta técnica para otimizar os processos de gestão, e corresponde a um verdadeiro lócus que preza pela transparência, acessibilidade e se coloca à disposição de todos os cidadãos.

No entanto, a implementação do Sinajuve requer, entre outros, o apoio de um sistema informatizado, desenvolvido para atender às suas particularidades. Um sistema que possibilita atender os atores envolvidos nas atividades do Sinajuve, dispersos por todo o país, na medida em que a Secretaria Nacional da Juventude (SNJ), vinculada ao Ministério da Mulher, Família e Direitos Humanos (MMFDH), é a coordenadora, mas envolve as unidades de juventude civis e governamentais nos estados e municípios.

O desenvolvimento de sistemas de informação pode correr sob diferentes paradigmas, e engloba etapas diversas, que iniciam na modelagem de requisitos funcionais e operacionais por meio de diversas notações, até a efetiva implementação utilizando bibliotecas de software e hardware específicos (AVISON; FITZGERALD, 2003). Um ciclo completo, que ao final pode ser reiniciado como forma de evolução, para acréscimo de funcionalidades, ou mesmo adequação a novos cenários, visto o dinamismo natural das instituições.

Como em grande parte dos sistemas, a informação é o principal elemento, possuindo um fluxo diferenciado e adequado para a sua finalidade. Assim, em sistemas estratégicos a informação é a principal fonte de um processo de tomada de decisão (SILVA, et al., 2019), sendo necessário tratá-la e organizá-la para que, depois de disseminada, possa ser útil e facilmente recuperada. Para isso, requer conhecimento por parte do profissional em saber conduzir o usuário à busca real, ou seja, ao de seu interesse (COSTA, 2014). As formas de usar a informação são feitas de várias influências ou motivações (CHOO, 2006). Portanto, como argumenta Figueiredo (1994) há mudança de foco nos sistemas de informação, dos modelos centrados em informação para os centrados no usuário.

Os sistemas de informação precisam estar ajustados à necessidade de seus usuários e que tal necessidade é dinâmica, o que exige foco na qualificação não apenas do conteúdo, mas também e, principalmente, na forma em que as informações são apresentadas e disponibilizadas aos interessados (SILVA; OLIVEIRA; BUVINICH, 2019). Por isso, requer estudos voltados ao levantamento de requisitos, utilizando metodologias estruturadas para melhores resultados.

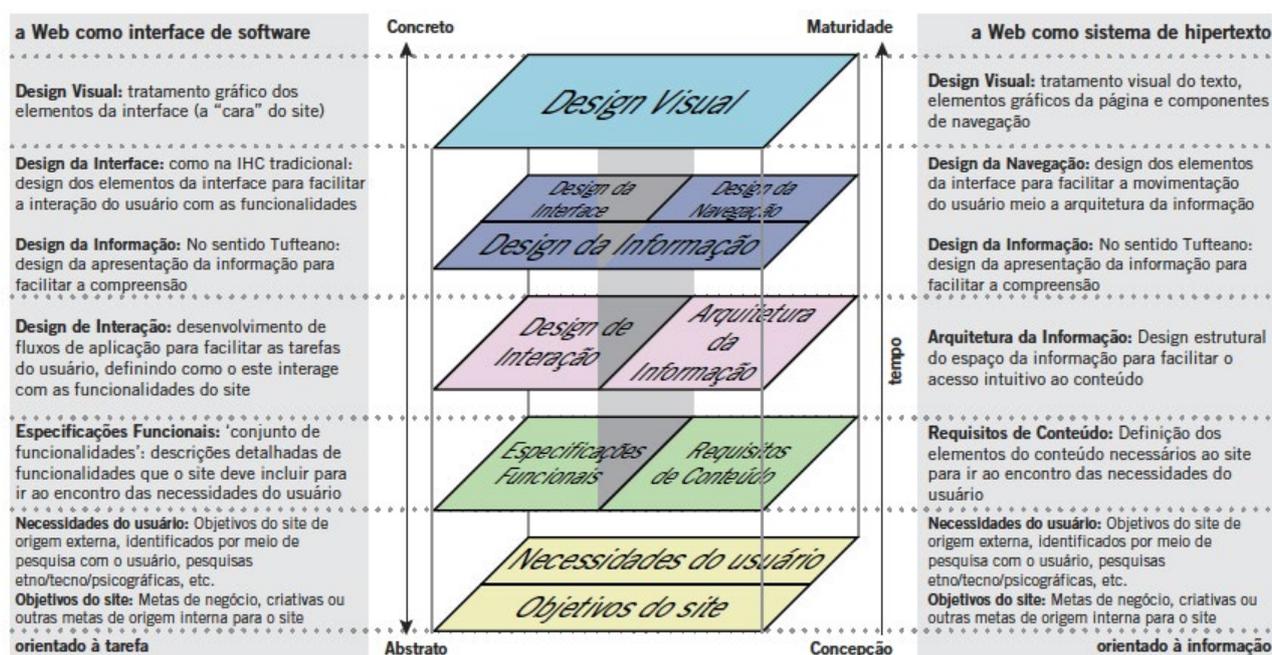
A definição de requisitos é o ponto inicial para a modelagem do software que apoiará os usuários do sistema. Um princípio a ser seguido na modelagem de sistemas, principalmente no desenvolvimento de interfaces, é o respeito a lógica de uso do software. Esta lógica diverge em relação à lógica de funcionamento, comumente adotada em projetos e na qual a eficácia do comportamento interno é tida como prioridade, em detrimento da qualidade de uso por seus usuários. De forma a mitigar esse problema, um projeto centrado no usuário é recomendado (MILETTO; BERTAGNOLLI, 2014).

Nesse contexto, o presente estudo tem o objetivo de relatar o caso de modelagem de requisitos aplicado ao Sinajuve, com foco em seus usuários, os gestores de juventude dos estados. Com isso, relatar o processo de planejamento do sistema de informação de apoio ao Sinajuve, apresentando a etapa de interação entre a equipe técnica e os gestores de juventude.

2. METODOLOGIA

A modelagem do sistema de informação para o Sinajuve baseou-se na metodologia proposta por Garrett (2000), representada na Figura 1, com recorte para os aspectos: estratégicos, de escopo e estrutura do sistema.

Figura 1 - Aspectos estratégicos, de escopo e estrutura do sistema



Fonte: (GARRETT, 2000, tradução de Livia Labate¹)

A camada de estratégia define os objetivos desejados com o sistema, diante as necessidades da SNJ e os potenciais usuários. Essa camada é definida e orientada pela equipe da SNJ, sendo recentemente publicado no decreto (BRASIL, 2020). Já a camada de escopo define os requisitos de conteúdos e funcionalidades que permitirão atingir os objetivos definidos pela estratégia. Nessa etapa da modelagem do sistema, cada objetivo é mapeado para uma ferramenta ou funcionalidade a ser disponibilizada no sistema. Por sua vez, a camada de estrutura, mapeia como as funcionalidades e conteúdos estão organizados e serão acessados, por meio de uma arquitetura de informação (ROSENFELD; MORVILLE; ARANGO, 2015). Assim como também especifica o usuário deve interagir com eles, por meio de um modelo de interação (CYBIS; BETIOL; FAUST, 2017).

O estudo ocorre junto ao encontro de gestores, potenciais usuários do sistema, sendo aplicados duas técnicas: o estudo baseado em Delphi, como proposto por Oliveira, Costa e Wille (2008), para identificação de diretivas para o sistema de informação, e uma etapa de *brainstorming* e *cardsorting* presenciais, para estruturação de conteúdos e funcionalidades. Para a etapa de

¹ Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/32338825/elementos-experiencia>. Acesso em 30 abr. 2020

análise, via Delphi, os participantes foram entrevistados individualmente, com gravação de áudio e posterior transcrição e extração de diretivas. Essas diretivas foram consolidadas e agrupadas, sendo então previamente selecionadas pela administração da SNJ e então apresentadas ao grupo de gestores para avaliação de sua validade e pertinência. Ao final obteve-se uma lista das diretrizes que o sistema de apoio ao Sinajuve deve oferecer. Quanto a estruturação de conteúdos e funcionalidades, os gestores formaram quatro grupos, os quais num primeiro momento foram estimulados a explicitar elementos que esperavam ter junto ao sistema, por meio da anotação em cartões. Num segundo momento, os participantes foram orientados a agruparem os cartões em categorias na plataforma digital *Optimal Workshop*².

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para realização da técnica Delfos, ou Delphi, foi aplicado um questionário previamente desenvolvido, de forma a levantar os aspectos gerais do sistema informatizado de apoio ao Sinajuve em termos dos seus sub-sistemas de monitoramento e avaliação, indicadores, ambiente virtual interativo e o cadastro de unidades de juventude. Cada categoria do questionário voltava-se a um aspecto do sistema informatizado, mas sem direcionamento, de forma a deixar livre as respostas.

A atividade de entrevistas foi realizada por cinco pesquisadores, em uma mesma sala, mas em mesas separadas, no qual totalizou 17 entrevistas. Todos os entrevistados foram notificados sobre a participação e deram a permissão para uso dos dados no levantamento de requisitos, por meio de explicação antes da atividade e assinatura de termo de permissão de uso da informação somente no estudo, de forma a assegurar a privacidade dos dados e dos entrevistados.

As entrevistas foram gravadas, com consentimento dos entrevistados, e transcritas para facilitar a coleta de dados. Com isso, foram levantados 72 diretrizes, que foram reduzidos para 48, visto que parte não se referia ao sistema de apoio do Sinajuve, mas apropriado às atividades da Secretaria Nacional de Juventude (SNJ). O principal critério adotado na seleção dos requisitos foi o artigo primeiro do decreto nº 9.306, de 15 de março de 2018, vigente ainda na época da entrevista, que descreve o sinajuve como: “... *forma de articulação e organização da União, dos Estados, do Distrito Federal, dos Municípios e da sociedade civil para a promoção de políticas públicas de juventude*”.

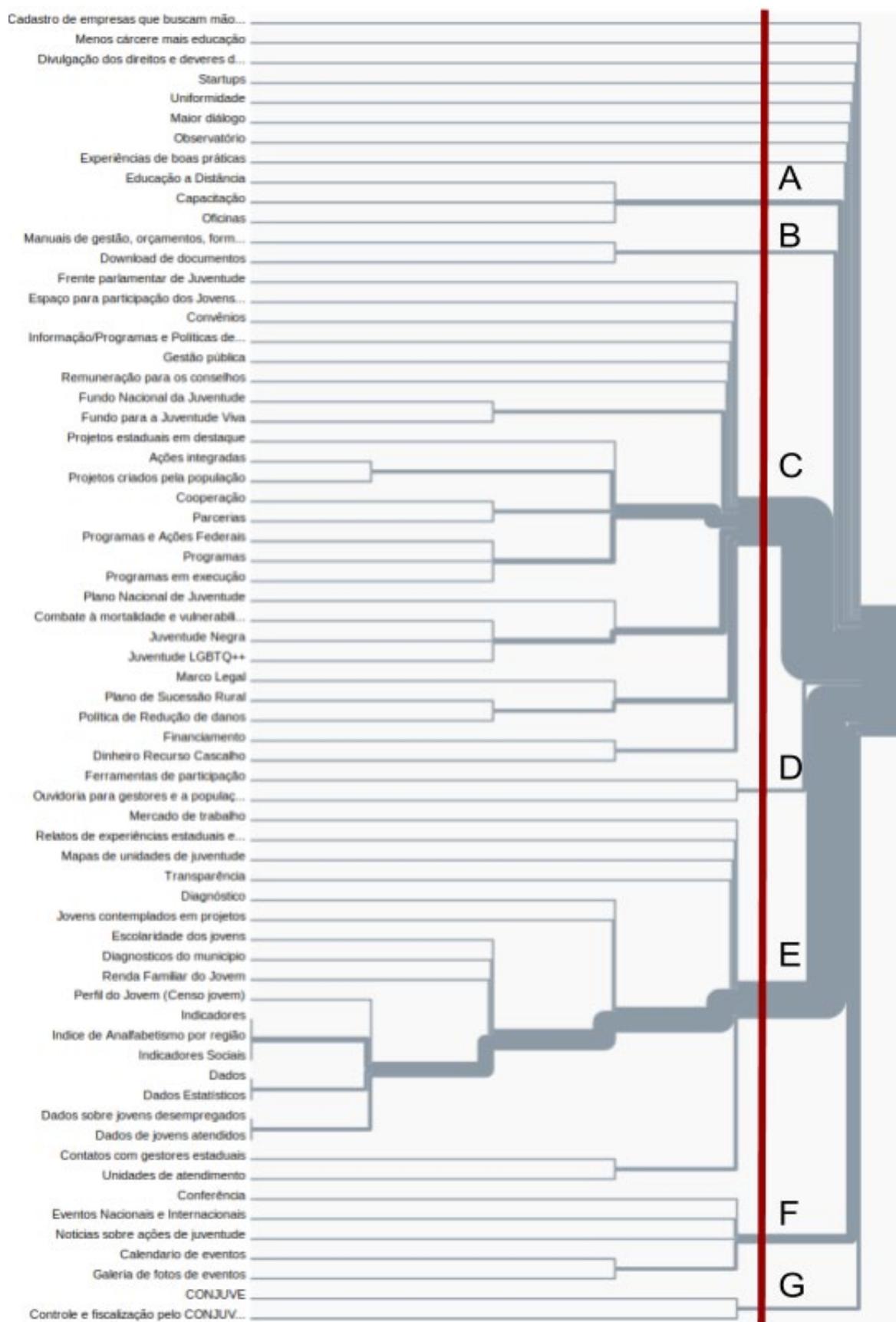
As 48 diretrizes levantadas nas entrevistas foram apresentadas para os gestores de juventude para avaliação e validação, no qual apenas dez obteve 85% de concordância entre os participantes. Assim, utilizando uma rodada com os resultados da entrevista, pode-se refinar ideias e compartilhar entendimentos sobre o Sinajuve, visto que indícios mostravam que ainda era uma novidade a eles.

Em uma segunda etapa, o grupo de gestores de juventude foram divididos em quatro grupos, no qual dei-se as orientações sobre a tarefa.

Em relação a aplicação das técnicas de *brainstorming* e *cardsorting*, os quatro grupos apresentaram seus cards e sua organização em uma etapa presencial (Figura 2).

² Disponível em: <https://www.optimalworkshop.com/optimalsort>

Figura 3 - Dendograma de categorias para os conteúdos e funcionalidades do Sinajuve



Fonte: Captura de tela (2019).

O quadro seguinte descreve os nomes das categorias atribuídos pelos participantes.

Quadro 1 - Categorias atribuídas aos participantes

Categoria A	Educação, Cursos e Oficinas, Educação e Mercado de Trabalho
Categoria B	Acervo, Documentações, Documentos e Downloads
Categoria C	Fundos, Ações, Ações Governamentais
Categoria D	Participação de gestores
Categoria E	Indicadores
Categoria F	Notícias e Eventos
Categoria G	Conjuve

Fonte: Elaboração própria (2020).

As categorias identificadas e as etiquetas a elas atribuídas oferecem base para a implementação de estrutura de navegação principal na interface do usuário do sistema, seja na forma de menus ou de ícones de acesso às funcionalidades e informações de cada grupo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sucesso no desenvolvimento de um sistema de informação, em grande parte, depende de um bom levantamento de requisitos, visto a distância entre os conceitos das áreas finalísticas, nem sempre são compartilhados com as equipes de Tecnologia da informação (TI). Garantir que os anseios dos usuários possam se materializar, por meio de funcionalidades desenvolvidas com tecnologias apropriadas, de forma a tornar mais eficaz o uso do sistema de informação.

Nesse ponto, a aplicação da metodologia proposta por Garrett, se mostrou eficaz na enumeração de princípios e orientações iniciais para o Sinajuve, pois, reuniu-se e priorizou requisitos, de forma a obter uma imagem clara dos itens que necessitam estar presentes no produto final.

Entretanto, a etapa de estratégia e de estrutura, apenas lista os requisitos, sem, no entanto indicar como as funcionalidades requeridas podem ser relacionadas e operar de forma conjunta. Esse inter relacionamento é realizado na camada de escopo e design de interação, complementar a arquitetura da informação que foi levantada, podendo ser realizada em trabalhos futuros.

As técnicas utilizadas se mostraram adequadas ao trabalho, na medida em que o Delfos possibilitou refinar a estratégia do sistema web, definindo melhor objetivos e aspectos que devem ser abordados pelo sistema, assim como delimitou o escopo no qual as funcionalidades devem estar disponíveis. Da mesma forma e que *Brainstorming* e *Cardsorting*, possibilitaram refinar, externalizar e combinar os conceitos e ideias dos gestores sobre o Sinajuve e o sistema de informação que o apoiará.

As divergências conceituais detectadas no encontro presencial foi trabalhado posteriormente por meio de ferramentas virtuais, permitindo o diálogo na concepção do sistema. Esse ponto enriqueceu o trabalho, na medida em que contou com a experiência em políticas públicas de juventude de gestores distribuídos por todo o país, com realidades diversas.

Por fim, o presente trabalho relata a uma das fases de um estudo maior, que visa a criação de um modelo de sistema de informação voltado ao apoio das atividades do sinajuve, como um sistema de gestão, no qual a articulação entre a SNJ e as unidades de juventude estaduais e municipais é a tônica. Contribui-se com a discussão sobre a necessidade de estudos que alinhem os modelos de negócios das áreas finalísticas e as tecnologias disponíveis e implementadas pelas equipes de TI.

REFERÊNCIAS

- AVISON, D.; FITZGERALD, G. **Information systems development: methodologies, techniques and tools**. 3. ed. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2003. Disponível em: <https://eprints.soton.ac.uk/35879/>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- CHOO, C. W. **The knowing organization: how organizations use information to construct meaning, create knowledge, and make decisions**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2006(, 2. ed.).
- COSTA, M. de F. O. **Concepções dos estudos de usuários na visão dos professores dos cursos de Biblioteconomia brasileiros**. 2014. 237 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, SP, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/110779>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- CYBIS, W.; BETIOL, A. H.; FAUST, R. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. [S. l.]: Novatec Editora, 2017.
- FIGUEIREDO, N. M. de. **Estudo de uso e usuários da informação**. Brasília: Ibict, 1994. Disponível em: <http://livroaberto.ibict.br/handle/1/452>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- GARRETT, J. J. **The elements of user experience: user-centered design for the Web**. 1st ed. Indianapolis, Ind: New Riders, 2000.
- LOZZI, M.; BASTOS, S. J. de L. **Conheça o Sinajuve : Sistema Nacional de Juventude**. Brasília: Secretaria Nacional de Juventude, 2019. Disponível em: <https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/handle/192/267>.
- LOZZI, M.; BASTOS, S.; OLIVEIRA, F.; FERNANDES, D. M. **Sistema Nacional da Juventude : uma gestão conectada e interativa**. Brasília: Ibict, 2019. Disponível em: <https://bibliotecadigital.mdh.gov.br/jspui/handle/192/268>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- MILETTO, E. M.; BERTAGNOLLI, S. de C. (Orgs.). **Desenvolvimento de Software II: Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP - Saraiva**. Porto Alegre: Bookman, 2014. Disponível em: <https://www.saraiva.com.br/desenvolvimento-de-software-ii-introducao-ao-desenvolvimento-web-com-html-css-javascript-e-php-7671542/p>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- OLIVEIRA, J. de S. P. de; COSTA, M. M.; WILLE, M. F. de C. **Introdução ao método Delphi**. Curitiba: Mundo Material, 2008. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/12888/>.
- ROSENFELD, L.; MORVILLE, P.; ARANGO, J. **Information Architecture: For the Web and Beyond**. [S. l.]: O'Reilly Media, Inc., 2015.

SILVA, A. N. da; NUNES, J. V.; SECUNDINO, L. A.; COSTA, M. de F. O.; AGUIAR, Y. N. de. Usuários no contexto digital: uma análise na rede social Facebook. **Folha de Rosto**, v. 5, n. 2, p. 28–40, 2019.

SILVA, G. H. T. da; OLIVEIRA, P. R. de; BUVINICH, D. P. R. Design thinking para redesenho do modelo de atendimento ao cidadão na Anvisa : foco na experiência do usuário. In: CAVALCANTE, P. (org.). **Inovação e políticas públicas : superando o mito da ideia**. Brasília: IPEA, 2019. p. 97–112. Disponível em: <http://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/9386>. Acesso em: 21 fev. 2020.

ANEXO A - DIRETIVAS CONSOLIDADAS

O SINAJUVE deve, em sua dimensão

Administrativa:

1. Promover a criação de órgãos de juventude nos municípios que ainda não praticam políticas para juventude;
2. Organizar as políticas públicas de juventude e estabelecer parâmetros de atuação para as organizações em políticas de juventude, sistematizando o trabalho e definindo os papéis da união, estados, municípios, conselhos, comitês e demais entes;
3. Apoiar e regulamentar a federalização dos contratos, integrando as atividades dos gestores nacionais, municipais e estaduais;

Comunicação:

4. Disponibilizar diretrizes do Governo Federal de políticas para juventude aos Estados e municípios, promovendo seu desenvolvimento equitativo;
5. Orientar uma discussão que possa balizar o encaminhamento das ações e sua convergência, evitando conflito de ações e unificando iniciativas que são semelhantes mas com nomenclaturas diferentes;
6. Fortalecer, ampliar e divulgar ações de juventude nos estados e municípios;
7. Facilitar e esclarecer possíveis caminhos de captação de recurso para implantação de novos projetos de maneira a incentivar a iniciativa e autonomia dos gestores;
8. Estabelecer um canal de comunicação integrado, facilitado e priorizado, entre estados, municípios, ministério público e defensoria federal.
9. Criar uma correspondência entre ações existentes e a sua adequação às demandas dos Estados/Municípios por meio do cruzamento das informações disponibilizadas no cadastro e do direcionamento de cada programa;
10. Abrir espaço para participação dos Jovens na Formulação do Sistema;

Tecnológica:

11. Incentivar os gestores a discutir políticas públicas de maneira profunda, interessada e inovadora, apresentando propostas voltadas para a realidade de seus Estados ou Municípios e permitindo a colaboração entre atores do SINAJUVE por meio de uma plataforma virtual interativa;
12. Estabelecer um canal de divulgação e acesso integrado a serviços para a juventude oferecidos pelo poder público;
13. Permitir o acompanhamento das políticas públicas de juventude, promovendo informação e geração de indicadores por meio do SIMA;

Sobre os aspectos administrativos do cadastro de unidades de juventude:

14. Deve oferecer um mapa das entidades que trabalham com a juventude com informações cadastrais de todas as secretarias, conselhos e órgãos de juventude;
15. O cadastro das unidades é mantido atualizado de forma colaborativa pelos próprios registrantes. Frisando-se a importância dos gestores em cadastrar todas as iniciativas na Plataforma, a cobrança e o controle disso será feito pelo Governo Federal;

Sobre as informações no cadastro de unidades de juventude, devem constar:

16. Nome do órgão da unidade;
17. Órgão ordenador de despesa e tipo: secretaria, conselho, órgão, outras informações

cadastrais apresentando o nível de autonomia institucional/organizacional/financeira, o qual implica na agilidade para a implementação das ações;

18. Alocação/dotação orçamentária;
19. Endereço da sede;
 - a. Nome do município, CEP, Rua, etc
 - b. Website
20. Email de contato da unidade;
21. Organograma de atividades / Quadro pessoal / estrutura da unidade;
 - a. gestor responsável;
 - i. Dados de contato (email e telefone)
 - b. membros do conselho municipal e estadual;
 - c. coordenações diretoria Secretaria dos Estados;
 - d. Estatuto/legislação da unidade;
22. Área de atuação da instituição (assistência social, saúde, segurança, cultural, religiosa, econômica, etc);
23. Abrangência das ações da instituição (estadual; municipal; nacional);
24. Ações desenvolvidas pela instituição, projetos aos quais aderiram, os programas e quais ações que estão sendo implantados, com vinculação aos 11 eixos do Estatuto da Juventude;
25. Número de jovens que a unidade atende/representa e quantos jovens habitam o município/estado;
26. Quais as demandas locais;
27. Resultados obtidos a partir da adesão ao SINAJUVE;
28. Registro e histórico detalhado e aprofundado das ações dos gestores em todas as administrações;

Quanto a Plataforma Virtual Interativa, esta deve:

29. Permitir a divulgação sobre o que está sendo desenvolvido tanto a nível federal quanto municipal, como campanhas, programas e políticas para os respectivos públicos;
30. Oferecer acesso a/ao:
 - a. Estatuto da Juventude, na íntegra;
 - b. Guia comentado do decreto do Sinajuve.
 - c. Legislação e minutas de lei pertinentes a juventude no país;
 - d. Documentos, por exemplo, cartilhas e conteúdos de interesse a juventude;
 - e. Transparência e detalhamento máximo das informações para facilitar o acesso e a autonomia do cidadão;
 - f. Banco de programas e projetos existentes (atuais e passados);
31. Permitir interação entre gestores, sociedade civil, servidores, governos e sociedade civil, por exemplo, por meio de questionários para levantamentos sobre o que os jovens estão pensando, sendo também um espaço aberto (fórum) para juventude sugerir, criticar e esclarecer dúvidas, possibilitando a comunicação entre cidadão e gestor;
32. Oferecer acesso e funcionalidades distintas, uma para gestores, que tem a função de alimentar a plataforma, e outra para público geral (jovens);

Em relação a área de gestores na Plataforma Virtual Interativa, esta deve:

33. Oferecer um quadro informativo amplo capaz de ajudar os gestores a encontrarem soluções para o seus problemas, permitir o compartilhamento de atividades visando a colaboração; disponibilizando casos e modelos para implementação de políticas em outros municípios;
34. Permitir receber projetos dos estados e municipais, num espaço em que os gestores

apresentem suas propostas e programas em execução para que qualquer pessoa possa acessar de qualquer lugar;

35. Promover ambiente de aprendizagem de treinamento para adesão ao SINAJUVE, onde são apresentados cases de sucesso e exemplos; Disponibilizando materiais voltados para os treinamentos técnicos, cursos de capacitação e orientação; Vídeos educativos/ Podcasts;

36. Na área de gestores, a plataforma deve disponibilizar:

- a. Calendário com os encontros de gestores e eventos relacionados;
- b. Informações sobre o GTs, como o do núcleo do Sinajuve alocado em BSB;

Em relação a área de jovens, esta deve:

37. Oferecer acesso a serviços como:

- a. Notícias sobre ações de juventude;
- b. cadastro de NIS e ID-jovem, inscrição do enem, oportunidades de emprego, cursos de formação, de forma a promover o acesso ao portal;
- c. FAQ para os jovens;

38. Capacitar e permitir a jovens a exercerem a política;

39. Constituir uma Ouvidoria da juventude brasileira, no qual a civil pode cobrar soluções do Governo Federal e dos Gestores;

Sobre o Sistema de Monitoramento e Avaliação, este deve:

40. Delimitar perfil dos jovens a nível detalhado, identificando as realidades nos estados e municípios, caracterizando o ambiente social e familiar que a juventude está inserida ao fornecer pesquisas e dados socioeconômicos, socioeducativos e socioculturais dos jovens, com cruzamento de informações sobre escolaridade, criminalidade, situação familiar, saúde, trabalho;

41. Disponibilizar informações que permitam ao gestor traçar um perfil da juventude em municípios, estados e no país;

42. Permitir o acompanhamento contínuo e transparente da destinação de recursos e dos municípios que aderiram ao sistema, com transparência nos recursos e convênios;

43. Realizar pesquisas e levantar dados socioeconômicos, socioeducativos e socioculturais dos jovens, por meio de um censo do Sinajuve;

44. Disponibilizar informações sobre as 109 políticas públicas de juventude já existentes;

45. Deve oferecer um banco de dados de indicadores oficiais de modo a gerar consenso e evitar a sobreposição de informações de fontes duvidosas;

46. Dados relacionados aos 11 eixos do Estatuto (violência, saúde, cultura);

47. Disponibilização de indicadores e dados demográficos voltados para as juventudes mais vulneráveis, tais como:

- a. População carcerária:
 - i. Jovem infrator;
 - ii. Crimes cometidos por jovens;
- b. Violencia e Mortalidade:
 - i. Homicídios;
 - ii. Causa de mortes;
 - iii. Suicídios;
- c. Saúde:
 - i. DST / AIDS;
 - ii. Uso de drogas;
 - iii. Gravidez;
 - iv. Maternidade/Paternidade juvenil;

- d. Educação:
 - i. Índices de evasão;
 - ii. Motivos de evasão;
 - iii. Capacitação visando o mercado
 - iv. Mercado de Trabalho:
 - v. Emprego e Desemprego;
 - vi. Vagas que o mercado está oferecendo x a formação educação/técnica dos jovens;
 - vii. acesso à educação superior em cada localidade;
 - e. Acessibilidade;
 - f. Transporte;
 - g. Quantidade de jovens no cadastro único e Id Jovens emitidos;
 - h. Número de jovens atendidos pelo SINAJUVE (por região e atividade);
 - i. Renda;
48. Deve publicar registros de tráfego do sistema, como quantidade de acessos e temas mais procurados;