**DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| FastPrice: Plataforma Inteligente para Comparação de Preços em Serviços de Transporte |

**Integrantes da equipe**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **Filipi Pires David** | **23025385** |
| **Ryan Monsores De Oliveira** | **23025494** |
| **Kauã Silva Rocha** | **23025404** |
| **Kauê Dantas da Silva** | **23025287** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Aimar Lopes, Edson Barbeiro, Eduardo Savino, Lucy Mari e Ronaldo Araujo |

**Curso**

|  |
| --- |
| Análise e Desenvolvimento de Sistemas – 4º semestre (NADS4) |

**Linha de atuação**

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Startup Digital |  |

**Tipo de projeto**

**Identificar com ✓ o tipo de projeto.**

|  |
| --- |
| * Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção) * **✓** Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) |

**Tema gerador**

|  |
| --- |
| ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis |

**Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)**

|  |
| --- |
| Site funcional (FastPrice) para comparação de preços de transporte por aplicativo (Uber, 99 etc.). Evidências: prints de tela, código-fonte, protótipos e repositório no GitHub (a ser anexado). |

**2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO**

**Local (cenário) previsto para a implementação do projeto**

|  |
| --- |
| A plataforma será disponibilizada online, acessível nacionalmente, com foco inicial em grandes centros urbanos como São Paulo, onde a demanda por transporte por aplicativo é elevada. |

**Público-alvo a ser atendido pelo projeto**

|  |
| --- |
| Usuários de transporte por aplicativo (Uber, 99 etc.), principalmente de classes média e baixa que buscam economia e transparência. Perfil: jovens adultos, trabalhadores e estudantes, com acesso à internet e smartphones. |

**Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção**

|  |
| --- |
| Usuários enfrentam dificuldades para comparar rapidamente os preços entre diferentes aplicativos de transporte, resultando em gastos desnecessários. Falta uma ferramenta prática, rápida e confiável que centralize essas informações em tempo real. O projeto intervém nesse problema desenvolvendo uma solução tecnológica acessível e automatizada. |

**Definição de hipóteses para a solução do problema observado**

|  |
| --- |
| * Uma plataforma online pode oferecer comparação de preços em tempo real. * O uso de APIs dos serviços de transporte permitirá a atualização automática de preços. * Uma interface intuitiva e acessível aumentará a adesão dos usuários. * A integração de IA pode sugerir o melhor momento para solicitar uma corrida. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**Resumo**

|  |
| --- |
| O projeto FastPrice visa desenvolver uma plataforma inteligente que compara preços de corridas entre aplicativos como Uber e 99, auxiliando o usuário a encontrar a melhor opção em termos de custo-benefício. A proposta busca atender a usuários de transporte urbano, oferecendo uma solução acessível, prática e eficiente. O público-alvo é composto por pessoas que utilizam frequentemente esses serviços e buscam economia. A metodologia inclui levantamento de APIs, desenvolvimento do site, testes e validações. Espera-se aumentar a transparência nos preços e oferecer uma ferramenta de uso cotidiano com alto impacto social. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| Com o aumento da demanda por serviços de transporte por aplicativo nas grandes cidades, os usuários enfrentam dificuldades em comparar preços em tempo real. Diante disso, propomos o FastPrice, uma plataforma digital que centraliza e compara valores de corridas em diferentes apps. A inovação tecnológica é o cerne do projeto, em consonância com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente os ODS 9 e 11. Fundamenta-se na transformação digital e acessibilidade da informação, oferecendo ao usuário final uma experiência inteligente e econômica. Referências teóricas incluem autores como Castells (2003) sobre a sociedade em rede, e estudos de UX/UI no desenvolvimento centrado no usuário. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| * Desenvolver um site para comparação de preços entre aplicativos de transporte. * Facilitar o acesso à informação de preços em tempo real. * Promover economia para o usuário por meio de uma escolha mais assertiva. * Ampliar a transparência na precificação dos serviços de transporte. * Explorar tecnologias como integração de APIs e inteligência artificial. * Expandir futuramente para comparação de preços de passagens aéreas. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| A ação será realizada por meio do desenvolvimento de um site responsivo, com integração via APIs de plataformas como Uber e 99, utilizando tecnologias web modernas (HTML, CSS, JavaScript e frameworks como React). O processo inclui análise do mercado, levantamento de dados, entrevistas com usuários, prototipação, testes de usabilidade e ajustes conforme feedback. A interação com o público será feita por meio de enquetes online e entrevistas. A plataforma será hospedada e divulgada nas redes sociais para testes e validações com usuários reais. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Espera-se que os usuários tenham acesso rápido e confiável à comparação de preços, reduzindo custos e tempo na escolha do transporte. O projeto deve impactar diretamente a economia pessoal dos usuários e fomentar a transparência e competitividade entre as empresas de transporte. A longo prazo, a solução pode ser expandida para outros segmentos, como o transporte aéreo, consolidando-se como referência em comparação de preços de mobilidade urbana. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O projeto FastPrice atende aos objetivos propostos, oferecendo uma solução viável, escalável e de impacto social. Ele contribui para a democratização da informação e autonomia do usuário na escolha de serviços de transporte. A plataforma tem potencial para crescer e ser monetizada por meio de parcerias e assinaturas. Futuras ações incluem melhorias com base em IA, expansão para outros setores e inclusão de novos recursos que beneficiem ainda mais os usuários. |

**Referências**

|  |
| --- |
| CASTELLS, M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2003.  NIELSEN, J. Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade. Rio de Janeiro: Campus, 2000.  ABNT NBR 6023:2018 - Referências — Elaboração.  ODS Brasil. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fontes:** | **Links:** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Documentos FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão |  |

Versão 2.0 – 05/2025