**DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Triap |

**Integrantes da equipe**

**Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **Vitor Utimura Locateli** | **23024638** |
| **Lucca Giordano** | **23024522** |
| **Gustavo Marcello Correa de Araujo** | **23024729** |
| **Pedro Henrique Dangelo dos Reis** | **23024777** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| **Renata Muniz do Nascimento, Vinicius Heltai Pacheco, Rafael Diogo Rossetti, Marcos Minoru Nakatsugawa, Rodrigo da Rosa** |

**Curso**

|  |
| --- |
| **Ciência da Computação** |

**Linha de atuação**

**Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme** **projeto pedagógico de curso.**

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: | **✓** |

**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**

|  |
| --- |
| A pedido da Khipo |

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

|  |
| --- |
| O principal produto gerado a partir deste projeto é uma plataforma web que realiza estimativas de preços de corridas por aplicativo, utilizando inteligência artificial para analisar dados como distância, horário e localização. O sistema foi desenvolvido em ambiente de testes, com uma interface simples e responsiva voltada para facilitar a experiência do usuário. Como evidências da atividade de extensão, podem ser apresentados prints da plataforma em funcionamento, trechos de código-fonte, link para repositório no GitHub, protótipo visual da interface, vídeos demonstrativos e materiais de divulgação elaborados para explicar a funcionalidade do sistema. Além disso, foi preparada uma apresentação em grupo para mostrar o processo de construção, os aprendizados envolvidos e os próximos passos para aprimorar a solução. |

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

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

|  |
| --- |
| Khipo |

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

|  |
| --- |
| Empresas que fornecem viagens para seus funcionários, motoristas de aplicativos e usuários dessas plataformas |

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

|  |
| --- |
| Hoje em dia, quem usa transporte por aplicativo — seja passageiro, motorista ou empresa — enfrenta um problema comum: a variação dos preços e a falta de clareza sobre o valor das corridas. Isso acaba dificultando o planejamento, tanto para quem pega o transporte quanto para quem paga por ele, como as empresas que oferecem esse benefício para seus funcionários. Nosso projeto surgiu justamente para resolver isso, criando uma plataforma que mostra estimativas de preço mais precisas, usando dados reais e inteligência artificial. A ideia é ajudar todo mundo a ter mais controle e previsibilidade nos gastos com transporte. |

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

|  |
| --- |
| Acreditamos que, ao usar dados históricos e inteligência artificial para calcular o valor estimado de uma corrida, será possível dar mais previsibilidade e controle para quem usa o transporte. Também apostamos que, se a plataforma mostrar essas estimativas de forma simples e visual, tanto empresas quanto usuários vão conseguir planejar melhor seus gastos. Outra hipótese é que motoristas também serão beneficiados, pois poderão escolher corridas com mais clareza sobre o custo-benefício. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**É importante destacar que um projeto de extensão não precisa ser necessariamente igual a um projeto de pesquisa. Mesmo que haja necessidade de pesquisa prévia para a fundamentação teórica, construção da introdução e para um melhor entendimento sobre a realidade a ser trabalhada, é preciso que um projeto de extensão contemple práticas que promovam mudanças e/ou melhorias identificadas como necessárias. O projeto final deverá ser simples, objetivo, claro e ter de 3 a 5 páginas, dentro do modelo aqui proposto.**

**Resumo**

|  |
| --- |
| O projeto propõe o desenvolvimento de uma plataforma que utiliza inteligência artificial para estimar o preço de corridas por aplicativo com base em dados como distância, horário e localização. A proposta surge a partir do problema enfrentado por passageiros, motoristas e empresas, que lidam com variações de preços e falta de previsibilidade nos gastos com transporte. O público-alvo inclui motoristas de aplicativo, usuários e empresas que contratam esse tipo de serviço para seus funcionários. O objetivo principal é oferecer uma solução digital que traga mais controle, economia e transparência para quem utiliza transporte por aplicativo. A metodologia envolve a análise de dados históricos, uso de machine learning e testes com usuários para validar a efetividade da ferramenta. Espera-se que a plataforma contribua para decisões mais conscientes, tanto por parte dos passageiros quanto das empresas, promovendo melhorias no uso de transporte urbano. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| Com o crescimento do uso de aplicativos de transporte, passageiros, motoristas e empresas passaram a enfrentar um problema comum: a imprevisibilidade dos preços das corridas. Essa variação constante dificulta o planejamento de quem utiliza esses serviços, seja para fins pessoais ou corporativos. Pensando nisso, o projeto Triap surge como uma solução prática, buscando oferecer uma plataforma que estima os valores de corridas com mais precisão, utilizando dados reais e inteligência artificial. A proposta visa tornar o processo mais transparente e eficiente, ajudando usuários a se organizarem melhor financeiramente e permitindo que empresas tenham mais controle sobre os gastos com transporte. Ao reunir tecnologia e necessidade real do cotidiano, o projeto busca facilitar a vida de quem depende desses serviços para se locomover. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| O objetivo geral do projeto é desenvolver uma plataforma digital capaz de estimar o valor de corridas por aplicativos de transporte, utilizando inteligência artificial para oferecer mais previsibilidade, controle e transparência aos usuários, motoristas e empresas. Entre os objetivos específicos, estão a identificação dos principais fatores que influenciam a variação de preços nas corridas, a coleta e análise de dados históricos de transporte urbano, o desenvolvimento de uma interface acessível para exibir essas estimativas de forma clara, além da realização de testes com diferentes perfis de usuários para validar a funcionalidade da plataforma. O projeto também busca apoiar empresas no planejamento de gastos com transporte corporativo e oferecer aos motoristas uma ferramenta que os ajude a tomar decisões mais conscientes sobre as corridas que aceitam. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| Para o desenvolvimento do projeto, será utilizada uma abordagem prática baseada na coleta, organização e análise de dados reais de transporte urbano, como distância percorrida, horário das corridas e variações de preço. Esses dados serão processados por meio de técnicas de inteligência artificial e machine learning, permitindo a criação de um modelo capaz de estimar o valor das corridas com base em diferentes variáveis. A plataforma será desenvolvida com foco na experiência do usuário, priorizando uma interface simples e funcional. Durante o processo, serão realizados testes com usuários reais para avaliar a usabilidade e a precisão das estimativas geradas. A metodologia adotada prevê ciclos de desenvolvimento, testes e ajustes contínuos, garantindo que o produto final atenda de forma eficiente às necessidades do público-alvo. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Com a conclusão do projeto, espera-se entregar uma plataforma funcional capaz de estimar, com boa precisão, os valores de corridas por aplicativo antes mesmo do usuário solicitar o serviço. A ferramenta deve facilitar o planejamento financeiro de quem utiliza esse tipo de transporte com frequência, além de oferecer mais transparência e confiança nas escolhas. Para empresas, o sistema pode ajudar no controle de gastos com deslocamentos corporativos, enquanto para motoristas, pode servir como apoio na hora de decidir quais corridas são mais vantajosas. Além disso, o desenvolvimento da plataforma também representa uma oportunidade de aprendizado técnico para os integrantes do grupo, que irão aplicar conhecimentos de programação, design e análise de dados em um problema real do cotidiano. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O desenvolvimento do projeto Triap mostrou-se relevante ao propor uma solução prática para um problema cotidiano enfrentado por muitos usuários de transporte por aplicativo: a imprevisibilidade dos preços. Ao reunir tecnologia, análise de dados e foco na experiência do usuário, o projeto avança na construção de uma ferramenta que pode gerar impactos positivos tanto para passageiros quanto para motoristas e empresas. Mesmo ainda em fase de testes e aprimoramento, a proposta já demonstra potencial de aplicação no mercado, além de ter proporcionado aos integrantes da equipe uma vivência concreta na resolução de problemas reais por meio da tecnologia. Acreditamos que, com os próximos ajustes e melhorias, o Triap poderá se tornar uma plataforma útil e acessível para um grande número de pessoas. |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
| As atividades de extensão podem resultar em produto caracterizado a partir do fazer extensionista, sempre mediados pela interação dialógica entre a comunidade acadêmica e a sociedade e seus setores, sendo exemplos: softwares; aplicativos; protótipos; desenhos técnicos; patentes; simuladores; objetos de aprendizagem; games; insumos alternativos; processos e procedimentos operativos inovadores; relatórios; relatos de experiências; cartilhas; revistas; manuais; jornais; informativos; livros; anais; cartazes; artigos; resumos; pôster; banner; site; portal; hotsite; fotografia; vídeos; áudios; tutoriais, dentre outros. |

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

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

Versão 2.0 – 10/2024