

Foto Página Carregamento Mobile

# GPBUS: “A ferramenta que inovará o transporte público”

**Nome dos Alunos:** Laura N. Pereira; Luan S. Ribeiro; Newton E. P. Villegas; Pedro H. S. de Mello.

**Orientador:** Tânia Basso

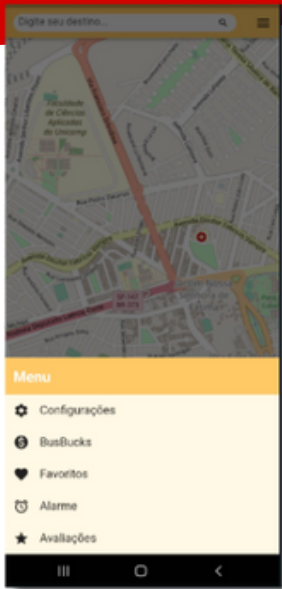


Foto Página Mapa/Menu Mobile

## RESUMO:

O GPbuS, junção das palavras GPS e bus, foi criado com o intuito de facilitar a vida dos passageiros de transporte público. Com o aplicativo, é possível adicionar alarmes, o que reduz as chances de o passageiro perder ou esquecer a viagem. Além disso, é possível visualizar a localização do ônibus em tempo real e os pontos de ônibus mais próximos ao usuário, bem como observar o motorista e suas respectivas avaliações (feitas por passageiros que já tiveram contato com ele). O diferencial do GPbuS é a gamificação e a obtenção de BusBucks (moeda fictícia). Por meio da gamificação, o passageiro pode ganhar moedas e acumulá-las para, ao atingir determinada quantidade, convertê-las em passagens gratuitas, desabilitar novidades dentro do app, entre outras funcionalidade. Efetuar avaliações tanto dos motoristas quanto do estado do ônibus é uma das formas de ganhar BusBucks.

### Palavras-chave:

## INTRODUÇÃO

A principal motivação foi elaborar um aplicativo que proporcionasse o melhor desempenho e a melhor praticidade para os usuários de transporte público. Muitos viajantes enfrentam dificuldades ao acessar sites para fazer a compra das passagens de ônibus, assim como na cidade de Sumaré, que foi selecionada para o desenvolvimento do aplicativo. O GPbuS foi desenvolvido justamente para atender/solucionar esses problemas, com telas interativas e de fácil entendimento. O usuário pode navegar pelo aplicativo, fazer a compra de passagens, programar alarmes, desbloquear recursos, ganhar viagens gratuitas, avaliar motoristas, entre outras funcionalidades. Além disso, caso tenha dúvidas sobre o uso de algum recurso, ele poderá entrar em contato com a equipe do GPbuS através do site para saná-las. O usuário também terá acesso a vídeos explicativos com tutoriais e explicações sobre o uso do aplicativo.

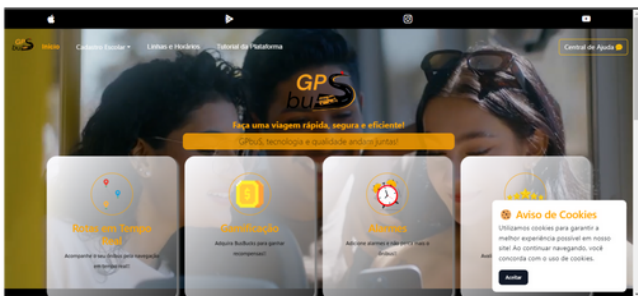


Foto Página Inicial Web

## METODOLOGIA:

Metodologias utilizadas para a execução:

- Metodologias Ágeis: Kanban e XP – Extreme Programming;
- Estratégias: Interface intuitiva, Gamificação, Integração com redes sociais e outros serviços, Feedback e avaliações, Suporte ao Cliente, Notificação push, entre outros;
- Concepções do Projeto: Concepção centrada no usuário, Design responsivo, Integração com recursos do dispositivo, Personalização, Segurança e Privacidade, entre outros;
- Elaboração de Documentos: Documentos de Requisitos, Documentos de Controle de Dados e Documentação Sprint.

## CONSIDERAÇÕES PARCIAIS:

Pelo fato de o projeto ainda estar em desenvolvimento, algumas considerações são importantes para que o futuro usuário tenha a melhor experiência. Será realizado:

- bateria de testes;
- integração de API's de maior funcionalidade;
- integração de recursos acessíveis a todos ;
- aprimoramento no conhecimento das linguagens utilizadas;
- aprimoramento nas habilidades de integração ao bando de dado.



Foto Página Carregamento Desktop

## REFERÊNCIAS:

- Documentação Dart: <https://dart.dev/language>
- DocumentaçãoBootstrap: <https://getbootstrap.com/docs/4.1/getting-started/introduction/>
- Documentação Flutter: <https://docs.flutter.dev/>
- Documentação C#: <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/programming-guide/>
- Documentação JavaScript: <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/programming-guide/>