



**BUZZÃO**

## Trabalho Interdisciplinar – Problemas de Mobilidade Urbana

### Equipe envolvida:

Arthur Bretas

Guilherme Costa

Renato Oliveira

Mateus Guanabarino

Miguel Magalhães



**PUC Minas**




# CONTEXTO DO PROBLEMA

## Qual é a dor?

- Segundo dados do IPEA<sup>1</sup>, 65% da população utiliza o transporte público como principal forma de deslocamento nas capitais.

## Qual é a dor?

- Segundo dados do IPEA<sup>1</sup>, 65% da população utilizada o transporte público como principal forma de deslocamento nas capitais.  
 Avaliamos um grupo composto em 87% por jovens de 19 a 30 anos, 68% deles utilizam o ônibus como principal meio de transporte.

## Qual é a dor?

- Segundo dados do IPEA<sup>1</sup>, 65% da população utilizada o transporte público como principal forma de deslocamento nas capitais.
- Problemas enfrentados: alteração do horário do ônibus e atrasos.
- Impactos gerados:
  - Atraso para os seus compromissos;
  - Tempo de deslocamento incerto;
  - Custo adicional com tarifas, caso haja uma opção mais barata.



# PROPOSTA DE SOLUÇÃO

## Qual a nossa proposta?

- Criar um site no qual o usuário consiga ver a localização da sua linha de ônibus;
- Seja possível saber aproximadamente o tempo de espera;
- Quanto isso vai custar, de acordo com a tarifa.





# METODOLOGIA



# Equipe:

## Equipe técnica

Arthur Bretas



Dev.

Guilherme Costa



Dev. Scrum Master

Renato Oliveira



Dev.

Mateus Guanabarino



Dev.

Miguel Magalhães



Dev.

## Voz do cliente

Rommel Carneiro



Product Owner

Roberto Rocha



Product Owner

Felipe Soares



Product Owner

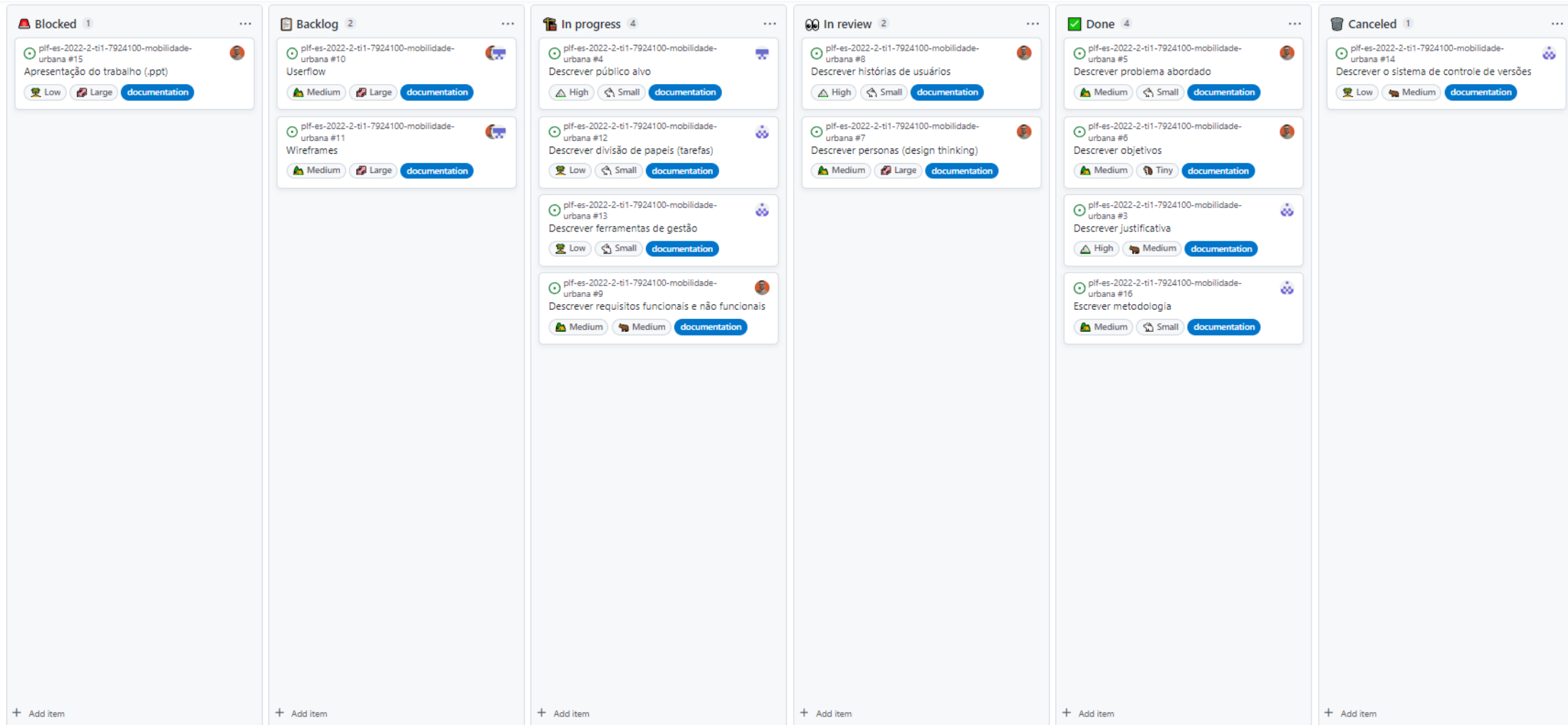


## Divisão de papéis e atividades:

Foram utilizadas práticas do **SCRUM** e **KANBAN**, como reuniões diárias, divisão do grupo por funções e tarefas e revisão das sprints.



# Divisão de papéis e atividades - *KANBAN*:



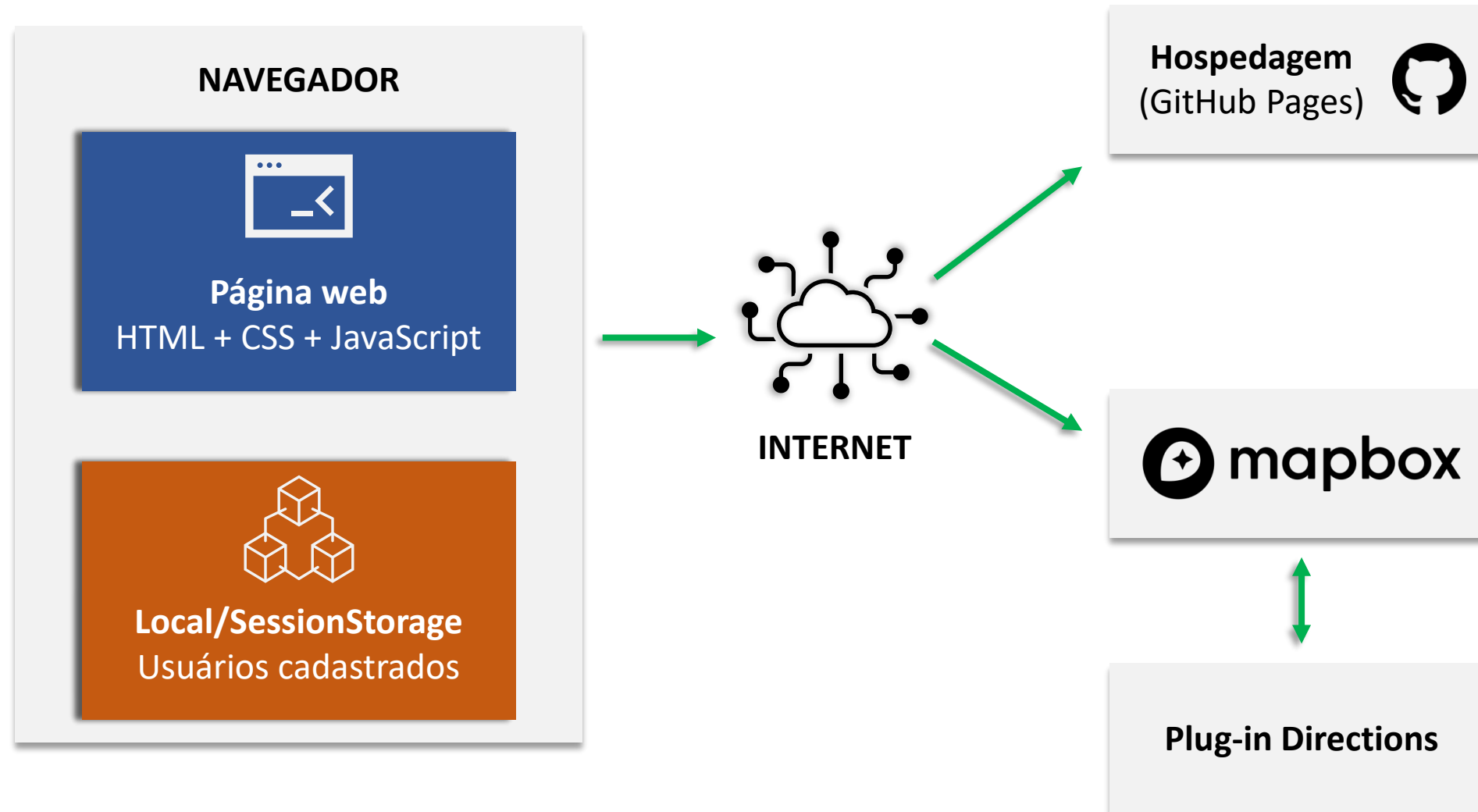
## Ferramentas aplicadas:

Para desenvolvimento deste projeto foram utilizadas as ferramentas indicadas a seguir.





# ARQUITETURA DA SOLUÇÃO



## Tecnologias utilizadas:

Para desenvolvimento deste projeto foram utilizadas as seguintes tecnologias.





# FECHAMENTO



# OBRIGADO!

