

## FICHA TÉCNICA: CangUp! (GRUPO 01)

### 01 - Logomarca do grupo:



### 03 - Descrição da marca

**A denominação da empresa é a fusão de dois termos:**

O nome dado a empresa deriva da junção de duas palavras que se relacionam com as funcionalidades do aplicativo.

Cang - Abreviação da palavra Canguru. O animal foi definido como símbolo da empresa por se relacionar ao sistema de caronas que o aplicativo fornece - a bolsa do marsupial pode ser associada com o transporte e zelo dos pais para com seus filhos.

Up - Termo inglês que, dependendo da aplicação, funciona como sufixo indicando "apanhar", "buscar". Diretamente relacionado ao sistema de caronas do projeto. É seguido de um ponto de exclamação indicando urgência e proatividade.

A união dos termos gera um nome original, simples e significativo para o aplicativo.

**A logomarca foi projetada a partir dos seguintes princípios:**

A logomarca da CangUp! foi projetada baseando-se nas cores da paleta escolhida.

O amarelo - tom vibrante e convidativo - dá destaque para o nome do aplicativo, que está escrito parte em marrom e parte em roxo - cor mais sóbria relacionada à exclusividade.

Além disso, a primeira letra - "C" - se mistura com o símbolo do canguru que se encontra no lado esquerdo da logo, formando uma forma circular que remete a uma roda de veículo.

### 02 - Integrantes do grupo



Nº: 23 Maria Julia Tamião Santana  
**Líder - Product Owner**  
mj.santana@unesp.br



Nº: 4 Arthur Serra de Lima  
**Vice-Líder - Tech Leader**  
arthur.serra@unesp.br



Nº: 32 Yasmin Diniz de Oliveira  
**Líder UI/UX**  
yasmin.diniz-oliveira@unesp.br



Nº: 8 Chloe Guzella Saccucci  
ig.saccucci@unesp.br

		<p>Nº: 20 Luiza Bergamini Vaz Pinto Coelho</p> <p>luiza.coelho@unesp.br</p>
		<p>Nº: 26 Olívia Vicente Martins</p> <p>olivia.v.martins@unesp.br</p>

#### 04 - Identificação do projeto

O projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um aplicativo de caronas voltado para instituições de ensino. Cada instituição terá um cadastro exclusivo e será responsável por disponibilizar o acesso ao sistema para alunos e responsáveis legais interessados, garantindo, assim, maior segurança.

No momento do cadastro, os alunos informarão os horários em que necessitam de carona, enquanto os pais ou responsáveis indicarão os períodos em que estão disponíveis para oferecê-las, além de fornecerem outras informações de identificação. O aplicativo fará a conexão entre essas informações, organizando uma planilha que indicará quais pais e alunos possuem horários compatíveis, possibilitando que a carona seja oferecida conforme o combinado.

Dessa forma, busca-se proporcionar uma alternativa segura e eficiente de transporte, sob supervisão e controle da instituição de ensino.

#### 05 - Orientadores diretos do projeto

Professores Vitor Assis Camargo e Débora Barbosa Aires

#### 06 - Problemática

1. Possível indisponibilidade de caronas;
2. Possíveis avarias nos veículos de carona;
3. Segurança dos usuários durante a viagem.

#### 07 - Softwares Utilizados

1. PostgreSQL;
2. PgAdmin 4;

3. GitHub (web);
4. Visual Studio Code;
5. Figma;
6. Trello;
7. GIMP;
8. Canva;
9. Gradients App;
10. Google Documents;
11. React Native.

## 08 - Requisitos Mínimos Para Funcionamento Do Software

Primeiramente, para garantir o funcionamento do projeto é necessário que o usuário possua um aparelho celular conectado à internet. Assim como permitir o uso da sua localização atual ao abrir o aplicativo.

Outro fator importante é o usuário aceitar os termos do aplicativo, que permitem o acesso aos dados de cada responsável e aluno para que a instituição realize o cadastro dos usuários.

O aplicativo funcionará em qualquer celular, seja sistema IOS ou Android, contanto que siga os detalhes descritos acima.

## 09 - Paleta de Cores



A paleta de cores do aplicativo conta com duas tonalidades principais: roxo e amarelo. Ambas as cores foram escolhidas baseadas no efeito gerado pelo círculo cromático nos usuários.

O roxo agrega um caráter de exclusividade, inteligência e intimidade ao programa, emoções desejadas, afinal a empresa preza pela relação próxima dos usuários, tanto com o aplicativo, quanto entre si.

Enquanto o amarelo induz o usuário a percepções de otimismo, conhecimento, urgência e rapidez, associações coerentes com as funcionalidades oferecidas, caronas que sejam capazes de otimizar a ida e vinda no ambiente acadêmico.

Por último, foi escolhido um tom quente de marrom, associado tanto ao canguru, um dos símbolos da empresa, quanto ao sentimento de conforto, estabilidade e segurança.

## 10 - Wireframes de Alta Fidelidade

<https://www.figma.com/design/RBiFQbbpOiKvS8tk7bEQfx/Projeto-TCC?node-id=0-1&t=VAMFBYFbAM7cv5da-1>