



Projeto de Formatura – 2022 – Press Release

## PCS - Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

Engenharia Elétrica – Ênfase Computação

Tema: [Caronas USP - Aplicativo voltado para o compartilhamento de caronas no contexto universitário](#)

---

### Grupo de alunos da Engenharia Elétrica desenvolvem aplicativo para o compartilhamento de caronas na Cidade Universitária

07 de dezembro de 2022

Segundo pesquisa realizada pelo Datafolha em parceria com a 99, em 2020, constatou-se que 47% dos moradores de seis das maiores capitais do Brasil estão insatisfeitos com a mobilidade urbana em suas respectivas cidades. O problema da mobilidade urbana se reflete em toda sociedade, inclusive na população da Cidade Universitária da USP. Uma pesquisa realizada em 2011 que tinha como objetivo investigar o perfil socioeconômico dos alunos dos estudantes de Geografia constatou que 11% das pessoas gastavam mais de duas horas em seus deslocamentos.

Assim sendo, em pesquisa realizada em novembro de 2011, por repórteres do Jornal do Campus e alunos da Escola de Comunicação e Artes (ECA), cerca de 85% dos quase mil entrevistados demonstraram interesse pela prática de oferecer ou receber caronas. Estes estudantes, no decorrer dos anos, têm se organizado em torno grupos de *Whatsapp* e *Facebook* a fim de conectar caronistas que buscam um deslocamento mais digno e eficaz com motoristas que gostariam de, alguma forma, conseguir renda extra para auxiliar nos custos de se manter um veículo.

Dessa forma, os alunos Gabriel Marton Desiderá, Leonardo Cazarine de Araujo e Miguel Nunes Ferreira da Escola Politécnica da USP, orientados pelo Prof. Dr. Ricardo Nakamura, utilizando o *Design Thinking* como metodologia de desenvolvimento de projeto para compreender o problema pela perspectiva do usuário e desenvolver uma solução orientada às suas necessidades.

A solução proposta é um aplicativo capaz de conectar motoristas e caronistas que fazem parte de uma determinada comunidade, como por exemplo uma empresa ou uma universidade. Para o protótipo da solução, foi utilizada a comunidade da Cidade Universitária da USP.

O aplicativo já passou por uma primeira fase de validação, em que foi realizado um teste de usabilidade no contexto da disciplina de Interação Humano Computador, com 16 usuários. Dentre estes, 75% disseram que utilizariam a solução no dia a dia.

---

Integrantes: [Gabriel Marton Desiderá](#)  
[Leonardo Cazarine de Araujo](#)  
[Miguel Nunes Ferreira](#)  
Professor(a) Orientador(a): [Prof. Dr. Ricardo Nakamura](#)