

MOBILIDADE



Lab CHIS
EGC • UFSC



Pergunta norteadora

Como o deslocamento das pessoas pode ser feito de forma mais eficaz e sustentável na cidade/UFSC?

Problema estrutural

Conflito entre modais e quantidade demasiada de **carros** na UFSC (aprox. 18 mil por dia)



MOBILIDADE

Soluções



Fonte: Disponível em: <http://itdpbrasil.org.br/o-que-fazemos/desestimulo-ao-automovel/>



MOBILIDADE



I - Propor à UFSC à eliminação gradativa de todos os estacionamentos

Por que?

Promover o transporte ativo (pedestre e bicicleta);
Excesso de carros circulando no campus;
Recuperação da margem dos cursos da água;
Um jardim de árvores é mais bonito que um jardim de carros;
Melhora a qualidade do ar.

Como?

Institucionalizar via PDI (Plano de Desenvolvimento Institucional);
Começar com a cobrança de estacionamento no HU (Hospital Universitário);
Arrecadação de fundos para jardins;
Troca de estacionamentos por jardins;
Replicação do modelo.



1º jardim: 6000 m²
R\$ 500,00/m²
R\$ 3 mi

Com estacionamento pago/ano:
Faturamento: R\$ 1.7 mi
Custo = R\$ 0.7 mi
Lucro = R\$ 1 mi

para UFSC = R\$ 500 mil

+ \$\$\$ Eventos CAs
+ \$\$\$ Naming Rights
< tempo de implementação



Road Map da solução



MOBILIDADE



II - Propor página de acompanhamento (Redes Sociais) de projetos de mobilidade da UFSC, junto ao Estado;

Por que?

Desconhecimento de projetos UFSC x Prefeitura;
Não execução dos projetos;
Falta de fiscalização pela população;
Não fazer retrabalho (comunicação entre os departamentos);
Poderá melhorar a mobilidade da UFSC.

Como?

Redes Sociais;
Alimentação dos dados (projetos/responsável);
Viralização do conteúdo nas mídias sociais;
Acompanhamento dos projetos por todos os Stakeholders.



MOBILIDADE



Competências

Integração dos GTs e comunidade UFSC
alunos;
professores; e
colaboradores.



MOBILIDADE



Impacto da solução

Um grande Parque “**Minha UFSC**” com pessoas transitando por meio de **transporte ativo**



Outras Soluções



- I - Adesivos de bom e mal comportamento;
- II - Campanhas educativas - Enaltecendo pedestres, ciclistas e usuários de transporte coletivo;
- III - Gamificação: um aplicativo que pontua conforme as pessoas utilizam transporte ativo oferecendo recompensas para os melhores pontuados;
- IV - Compartilhamento de bike e carona;
- V - Campanha da UFSC junto às Prefeituras e Consórcio de Transporte Coletivo;
- VI - 20% EAD - Campanhas.



Facilitadora - Camila Poeta Mangrich

Armando Kolbe Junior

Edna Gessner

Guilherme Paraol de Matos

Kelvin Sobé Centenaro

Lucas Bastianello Scremin

Marisol Paz

Paola Manzolillo

Ricardo Alexandre Diogo