

MundiAr

A história do mundo no seu mundo



PROBLEMAS

- Desvalorização e falta de incentivo à cultura.
- Desafio em proporcionar uma educação de qualidade, muitas vezes à distância, de forma atrativa
- Dificuldades geográficas, financeiras, linguísticas no acesso aos museus ao redor do mundo



Segundo TIC Cultura 2018, apenas 15% das instituições culturais do país disponibilizam seu conteúdo na internet (Fonte [FAPESP](#)).

SOLUÇÕES DO APP

- Uma plataforma para que todos possam conhecer acervos e exposições de museus ao redor do mundo.
- Além de funcionalidades que proporcionam diversão e aprendizagem, sendo uma nova tecnologia para o ensino.



O APP

- O aplicativo faz a ligação dos objetos do cotidiano com a sua versão do passado através da realidade aumentada e busca referências da sua história, curiosidades e acervo de museus.

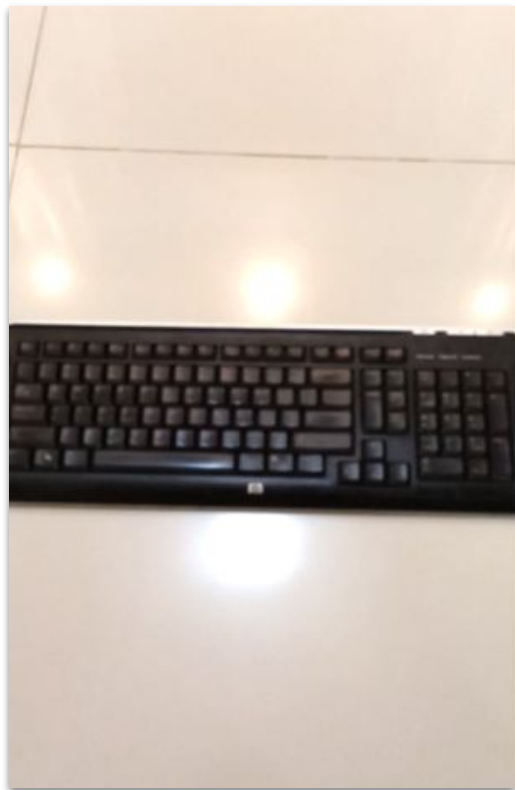


O APP

- O aplicativo tem o seu papel, tanto educativo como de curiosidade, podendo ser uma ferramenta lúdica para o aprendizado, ajudando os professores e as escolas.
- Ele ainda proporciona uma experiência gamificada através de um quiz, em que o usuário responder perguntas sobre o objeto.



O APP



ANTEPASSADO DO TECLADO



Foto de Dzenina Lukac no Pexels

É VERDADE QUE:

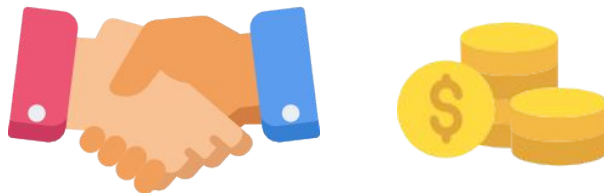
A máquina de datilografia, inventada por Christopher Sholes, foi importante para inserção da mulher nos negócios?

SIM

NÃO

MODELO DE NEGÓCIO

- Será feito parcerias com empresas que apoiam iniciativas culturais e sociais e redes de escolas particulares.
- O público-alvo será, em um primeiro momento, as escolas (alunos e professores) e, após, será incrementado para o público em geral, no âmbito nacional
- O app tem a projeção de conquistar mercados internacionais e ampliar a gamificação (mais atividades e rankings).



Segundo pesquisa da ABED 2020, 40% das escolas aplicam novas metodologias nas aulas digitais em SP. (Fonte: [Revista Educação](#))

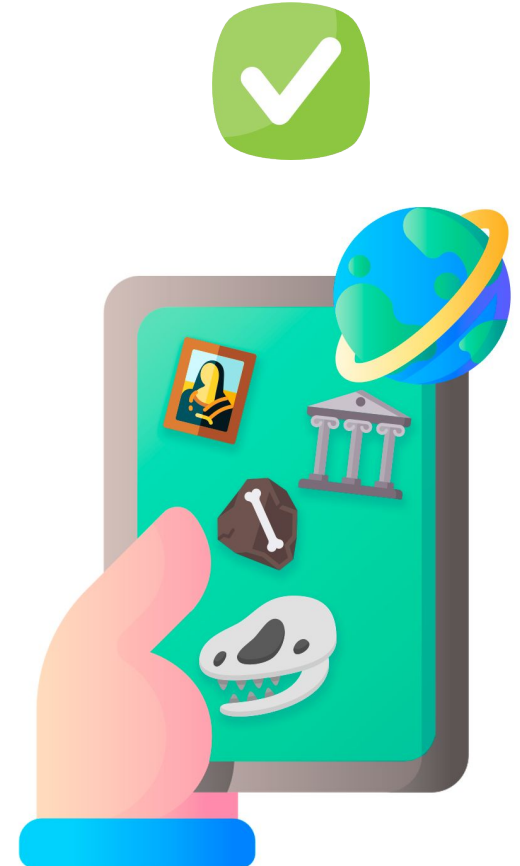
TECNOLOGIA UTILIZADA

- Usamos no nosso app uma tecnologia disruptiva, a realidade aumentada, e a modelagem 3D.



BENEFÍCIOS

- Difundir o conhecimento
- Apoiar a educação
- Levar as novas tecnologias para o ensino
- Aproximar o usuário dos museus e facilitar o seu acesso
- Popularizar a museologia e acessibilidade aos acervos tanto nacionais quanto internacionais.



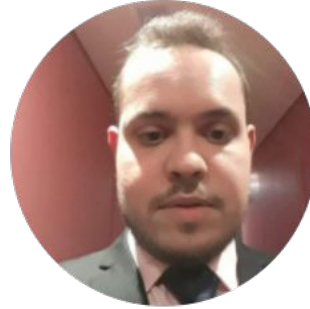
EQUIPE



Alice Lazzari
*UX/UI
Designer*



Lucas Batista
*Business
Marketing*



Felipe Maestrello
*Culture
Consultant*



Matheus Oliveira
Dev