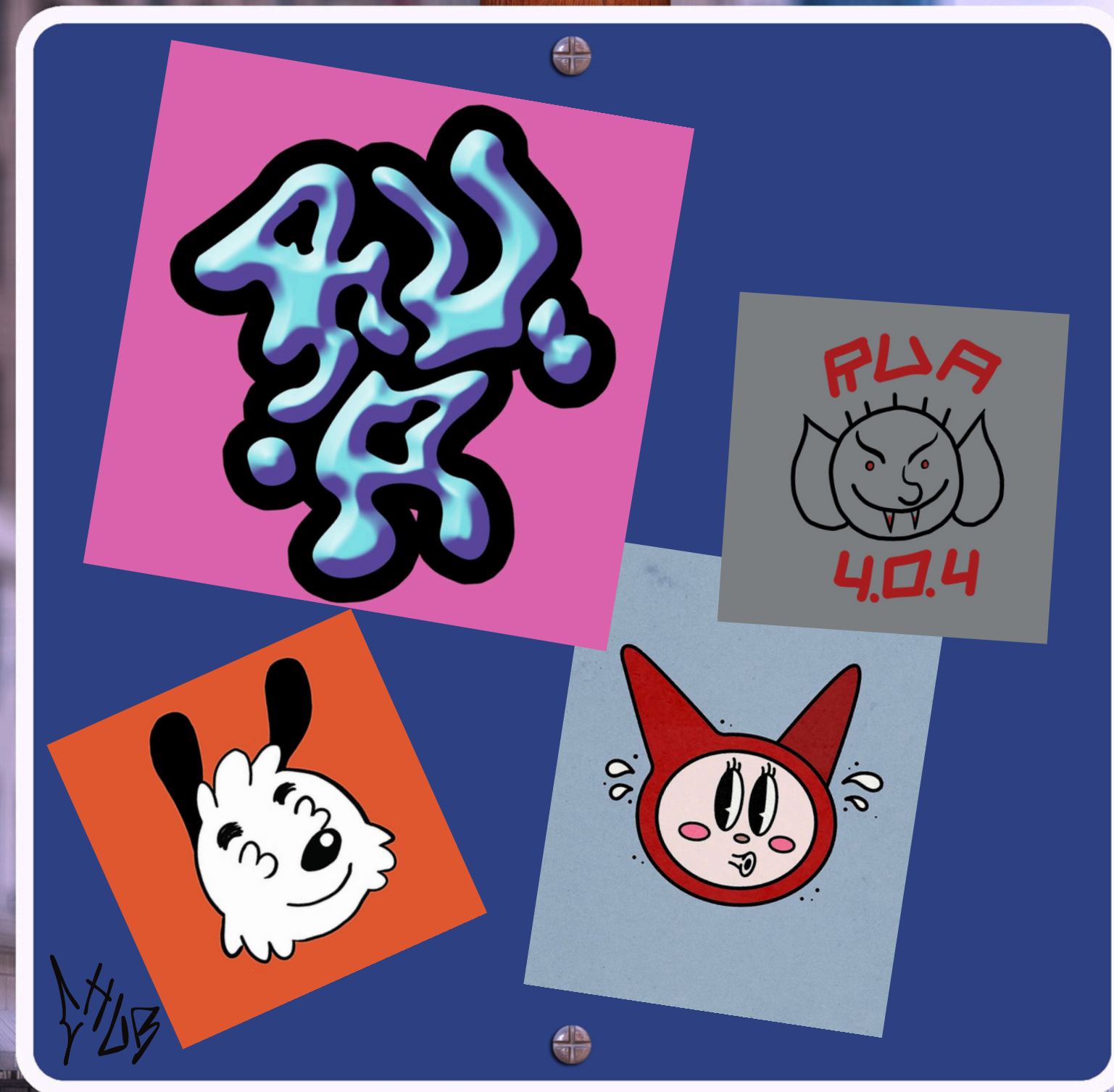


TRABALHO

INTERDISCIPLINAR



- Ana Luiza Machado Alves
- Lucas de Carvalho Barbosa
- Lucas Henrique Chaves de Barros
- Matheus Brasil Aguiar
- Matheus Martins da Silva Porto
- Raquel Inez de Almeida Calazans

AGENDA

01



Cliente

02



Problemas

03



Objetivo

04



Tecnologias Escolhidas

05



Trabalhos Relacionados

06



Extensão Universitária

CLIENTE

O grupo RuA 4.0.4 é um coletivo de artistas de Belo Horizonte, composto por três membros: Lucas Pires, Lucas Zatta e Frederico Bernardes. Com foco em artes visuais que exploram a realidade aumentada, o grupo vem se destacando no cenário artístico da capital mineira. Atualmente, é possível adquirir seus prints e adesivos em diversos eventos artísticos realizados em Belo Horizonte.



PROBLEMAS

PLATAFORMA DE DIVULGAÇÃO

- O cliente hoje utiliza somente a plataforma Instagram para divulgação do seu trabalho;
- Eles promovem e participam de vários eventos e divulgam no boca a boca e Instagram;
- Necessidade de uma plataforma web (site) para divulgações.

PLATAFORMA DE VENDAS

- O cliente hoje faz a venda de seus produtos nos eventos que promovem e participam, e através do Instagram;
- Necessidade de uma loja online para conseguirem realizar vendas também de forma passiva.

OBJETIVO

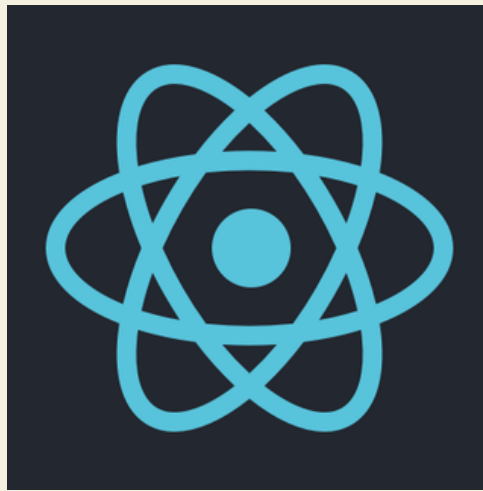


O objetivo do nosso trabalho é capturar a essência do grupo e traduzi-la em um site que funcione tanto como um portfólio para os artistas quanto como uma loja para aqueles que desejam adquirir seus adesivos e prints.



TECNOLOGIAS

ESCOLHIDAS



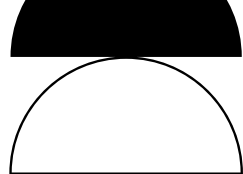
REACT

C#

.NET 8.0

MYSQL

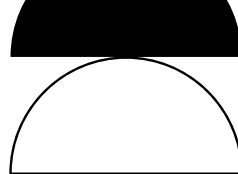
.NET 8.0



TRABALHOS

RELACIONADOS

A literatura sobre a comercialização de arte digital destaca a necessidade de plataformas especializadas. Estudos como os de Silva (2020) e Almeida (2019) abordam os desafios e oportunidades da transformação digital no setor cultural. Além disso, Costa e Lima (2021) examinam o impacto do blockchain no mercado de arte, oferecendo uma base teórica para soluções que apoiem a sustentabilidade artística em um contexto global.



EXTENSÃO

UNIVERSITÁRIA

Parceria

Universidade-Comunidade

- Desenvolvimento do projeto em conjunto com o curso de Engenharia de Software da PUC-Minas.
- Integração de conhecimentos teóricos e práticos para a criação de uma solução coerente com o necessidades do cliente.

Aprendizado Colaborativo

- Troca de experiências entre estudantes, professores e artistas.
- Desenvolvimento de habilidades técnicas e soft skills.
- Fortalecimento da divulgação de artistas independentes.

OBRIGADO!

