



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

02

03

04

05

06

Cliente

Problemas

Objetivo

Tecnologias Escolhidas

Trabalhos Relacionados

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

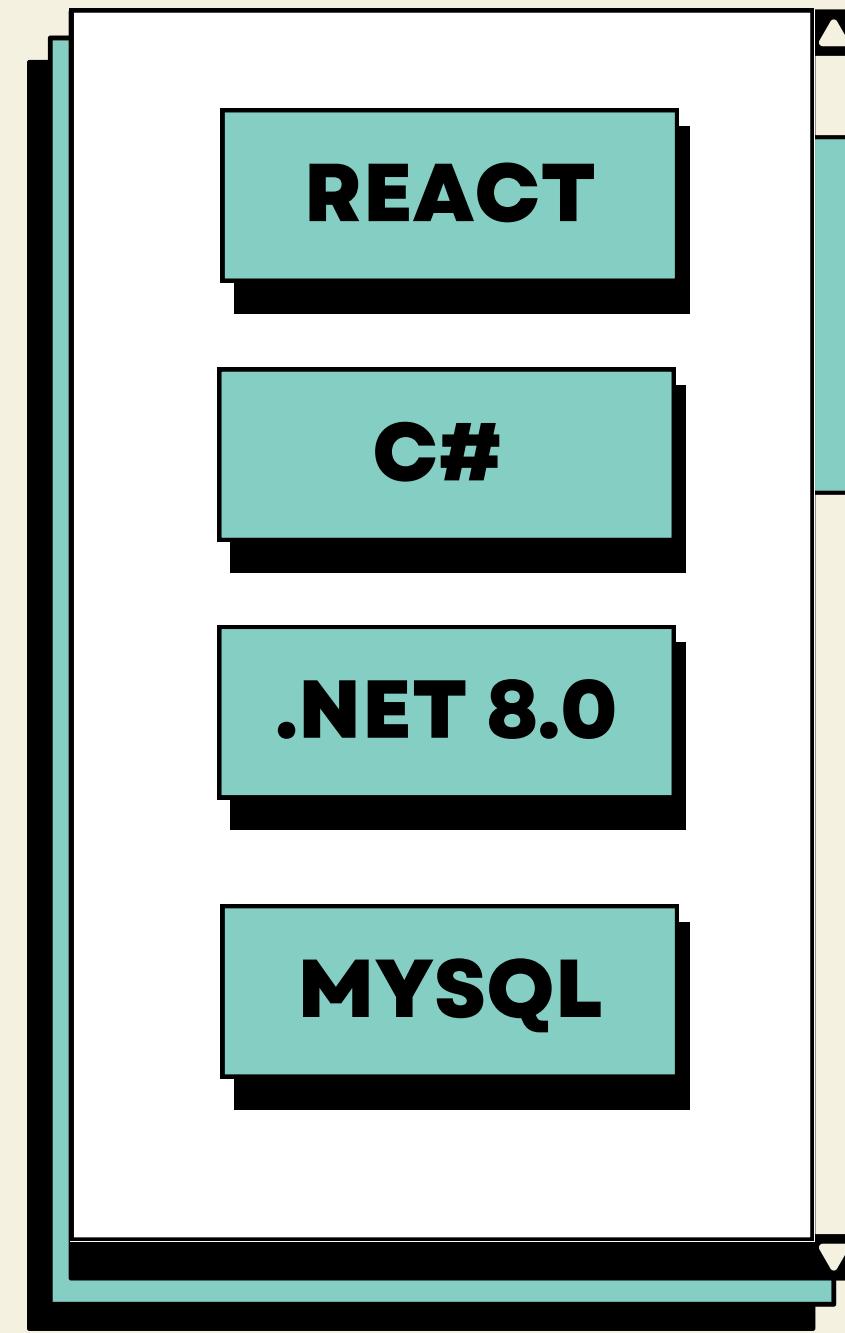
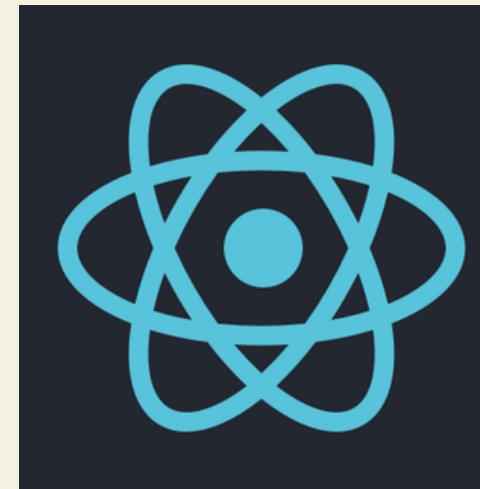


**O objetivo do nosso trabalho
é capturar a essência do
grupo e traduzi-la em um site
que funcione tanto como um
portfólio para os artistas
quanto como uma loja para
aqueles que desejam adquirir
seus adesivos e prints.**



TECNOLOGIAS

ESCOLHIDAS



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 as 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!

