

## Software Publicite.Me - Uma Ferramenta Tecnológica que Dinamiza o Mercado Publicitário

Amanda Calza<sup>1</sup>; Débora de Paula Benvenuti<sup>1</sup>; Pedro Augusto Macari Bortolini<sup>1</sup>; Ricardo Hermes Dalcin<sup>1</sup>; Tainer Poletto<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Bento Gonçalves. Bento Gonçalves, RS, Brasil.

O mercado publicitário, através da propagação de produtos, marcas ou serviços, está diretamente relacionado ao cenário popular, estando presente no cotidiano de uma grande parcela da população mundial. No entanto, o mercado em questão vem apresentando queda nos últimos anos, afetando, portanto, os profissionais atuantes em todos os ramos do setor publicitário. Ademais, outro obstáculo encontrado nesse setor é a dificuldade enfrentada pelas agências em conquistar novos clientes. Com isso, o objetivo do projeto foi solucionar o impasse que há entre os profissionais do ramo da publicidade, que perpassam pelo momento de baixa no mercado, e os contratantes que, de acordo com os dados, não seguem mais o viés adotado anteriormente, ou seja, agências do ramo da difusão. Desenvolveu-se, pois, um sistema para *web*, intitulado Publicite.Me, que serve de intermédio entre os cenários supracitados, isto é, relaciona o público que está disposto a pagar por um serviço de *marketing* e aqueles que demonstram interesse em trabalhar nesse setor. Para a execução do sistema, obteve-se o apoio de matérias do Curso Técnico em Informática para Internet, sendo fundamental a compreensão de seus conceitos para a materialização do *software*. O *website* foi implementado com base na metodologia ágil Scrum, isto é, embasando-se no *framework* para gestão e planejamento, que tem como pressuposto a divisão de etapas em ciclos periódicos, denominados *sprints*. Além disso, utilizou-se de bibliotecas como ReactJs e React Bootstrap para a composição do *front-end*, ou seja, para a parte visual do sistema, e o *framework* Laravel foi base fundamental para o *back-end*, que serve como parte funcional e lógica do produto. O sistema proposto, após sua finalização, possibilita a postagem de projetos por parte de pessoas que buscam trabalhadores atuantes no ramo publicitário e a contratação de profissionais que se propõem a realizar o trabalho. Para que seja possível oferecer uma oportunidade dentro do *software*, os propositores devem apresentar uma descrição completa da atividade laboral à ser desenvolvida. Subsequentemente a esse processo, o publicitário tem embasamento para elaborar um orçamento e inscrever-se no projeto. Dessa maneira, todos os usuários podem acessar o valor proposto pelo profissional e fazer uma proposta mais vantajosa em relação à anterior. Fazendo assim com que a competição seja estimulada e os contratantes se beneficiem na questão de custos. Ademais, os publicitários possuem perfis com suas experiências e habilidades, além de um portfólio com projetos anteriores. Assim, o site torna a tarefa de encontrar profissionais, criar vínculos no ramo e contratar ou ser contratado mais fácil e ágil. Como resultado, foi obtido um *software* que compreende as funcionalidades supracitadas visando aprimorar um mercado importante na era da informação, principalmente facilitando o trabalho de contratantes na busca por profissionais e, com isso, alavancando e dinamizando o mercado publicitário.

**Palavras-chave:** mercado publicitário, *website*, competição, dinamizando.