

## Atividade Prática Semana 9:

### Planejamento para Seminário "Navegando no Universo das Startups"

Título da Apresentação: Entretenimento, mídias digitais

Grupo: Sam Alexander Ribeiro de Paula  
João Lucas Marques  
Marcos Paulo Moreira Lamas  
Mathius Marques Bastida  
Pedro Henrique Echizenia  
Rafaela Barbara Ferreira/Victor Duarte  
Victor Manoel Moura

**I. Introdução** (Contextualização sobre a importância das startups no cenário atual e breve explicação da estrutura da apresentação)

Startups são empresas e tem o foco de serem  
inovadoras e criativas na área da tecnologia e  
com isso, elas implementam tecnologias disrupti  
vas, satisfazem e refletem as necessidades e  
demandas dos usuários. Vamos fazer uma introdução  
sobre o tema, além de dizer sobre as importâncias das  
startups e sobre as inovações tecnológicas envolvidas.

**II. Definição da Categoria de Startup** (Definição, relevância e diferencial em relação às outras categorias de startups)

Genetech, voltada para a área de finanças. Logo, elas  
reduzem o custos e tornam as transações financeiras  
mais eficientes. Oferecendo uma solução mais ag. Healthch,  
voltada a desenvolver tecnologias para melhorar a  
saúde, logo essa startup tende a revolucionar a pres  
tação de cuidados e saúde. Portanto, tem uma maior  
preocupação em melhorar e organizar a área da saúde.

**III. Características da Categoria** (Descrição das características distintivas da categoria, público-alvo, tecnologias utilizadas, outras informações relevantes)

A mídia e o entretenimento digital são caracterizadas  
por uma ampla variedade de público-alvo, uso  
extensivo de tecnologia para entrega e personalização  
de conteúdo, bem como a necessidade contínua de  
inovação para atender as crescentes demandas  
dos consumidores.



**IV. Casos de Sucesso** (Apresentação de pelo menos dois casos de sucesso notáveis na categoria, destacando como essas startups superaram desafios e se tornaram referências em sua categoria. Lições aprendidas a partir desses casos de sucesso).

Netflix criada em 1997 e em 1999 estreou como  
serviço de assinatura que acabou inovando o mercado  
de consumo de entretenimento. Steam foi inovadora no jeito  
de adquirir jogos e inovou no quesito de praticidade de  
popularização de jogos.

**V. Desafios e Oportunidades** (Identificação dos principais desafios enfrentados pelas startups nessa categoria, discussão das oportunidades de crescimento e inovação na categoria. Como as tendências atuais afetam essa categoria de startups?)

Dificuldades nessa categoria é a consolidação e destaque  
no mercado. As oportunidades e inovação é sempre  
estar de olho nas tendências e inovando. Afetam  
em no quesito de inovação e criatividade.

**VII. Conclusão** (Conclusões gerais)

As startups de entretenimento e mídias digitais revolucionaram  
a maneira como as pessoas consomem esse conteúdo,  
com a pandemia perdeu-se o que é importante de é,  
como: jogos, livros e filmes. Também movimentaram uma  
grande quantidade de dinheiro e oferecem muitas oportunidades.

**VIII. Perguntas e Discussão** (Abertura para perguntas da plateia. Discussão e interação com os colegas de classe).

**IX. Agradecimentos Finais**

**X. Referências Bibliográficas** (Fontes utilizadas na pesquisa para o Seminário)

<https://comattech.com.br/empresa/netflix>  
<https://revistapengm.globo.com/lanco-de-idios/diferença-e-turismo/>  
<https://revistapengm.globo.com/negocios/noticia/2023/05/>