



**Livramento – Psicologia da Mente e do Corpo**

**Gabriela Moreira Rocha dos Santos**

**Heloisa Luz Ribeiro**

**Laura Helena Alves Bedolo**

**Fabiana Couto dos Santos Martins**

**Colégio Progresso**

## **Resumo**

O empreendedorismo é um processo de identificar oportunidades de negócio, desenvolver ideias inovadoras e criar um novo empreendimento. Seu objetivo é criar valor econômico, social e ambiental, através da criação de produtos, serviços ou soluções que atendam às necessidades do mercado e gerem lucro.

O Projeto Empreendedor deste ano buscou o desenvolvimento de um aplicativo para celular que fosse inovador, ou seja, ainda não existente no mercado, desafiando os alunos a usar a criatividade e a buscar maneiras possíveis para atender o objetivo.

**Palavras-chave:** Empreendedorismo. Criatividade. Tecnologia.

## **Introdução**

A introdução é como a capa do jornal, e a parte do relatório onde o autor convida o leitor a querer saber mais sobre o trabalho. Nesta seção o autor apresenta o tema, a justificativa, a relevância, objetivo e o problema que sua pesquisa busca solucionar. É importante que o autor inclua dados científicos de outros estudos semelhantes que possam demonstrar a necessidade da sua pesquisa.

Segundo **Nicolaci-da-Costa (2005)**, a internet pode servir como ferramenta para a prática da Psicologia. Portanto, vemos que a internet é um instrumento que pode ser utilizado para a informação, conexão social, educação e autoeducação, economia, enfrentamento da timidez e inibição, citando apenas alguns exemplos. Para algumas pessoas, ela pode se tornar um problema à medida que passam a depender dela. Para outras, a internet contribui para o bem-estar e qualidade de vida (Aboujaoude, 2011). Sendo assim, é importante investigar e explorar a utilização dessa ferramenta no campo da Psicologia.

## **Objetivo**

O objetivo é o empreendedorismo digital, um processo de criar um negócio ou empreendimento online, utilizando tecnologias digitais e a internet como principais ferramentas. O mercado digital está em constante crescimento, com cada vez mais pessoas utilizando a internet como fonte de informação e compras.

O objetivo foi fazer com que os alunos desenvolvessem um plano de negócio com apresentação de seus passos, podendo aproveitar as tecnologias emergentes para criar formas de atender às necessidades dos consumidores e desenvolver novas oportunidades de mercado.

Os empreendedores digitais precisam estar sempre buscando novas ideias e soluções para atender às necessidades dos clientes e superar a concorrência.

Há mais de uma década atrás, o filósofo Pierre Lévy escreveu sobre o desenvolvimento das novas tecnologias e sua influência sobre a subjetividade humana. Afirmou: "estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas desse espaço nos planos econômico, político, cultural e humano" (Lévy, 2008, p. 11).

## **Metodologia**

Com a crescente demanda por aplicativos móveis, o desenvolvimento de aplicativos tornou-se um exemplo de empreendedorismo digital. Empresas como Uber e Airbnb são exemplos de empresas que oferecem serviços por meio de aplicativos e conseguiram sucesso no mercado.

Com a facilidade de comunicação proporcionada pela internet, a consultoria online tornou-se uma forma de empreendedorismo digital. É possível oferecer serviços de consultoria em áreas como marketing, finanças, gestão e tecnologia para clientes em todo o mundo, sem a necessidade de um escritório físico.

Antes de começar a empreender, é importante elaborar um planejamento de negócio:

1º etapa: Identificar uma ideia ou oportunidade de negócio.

2º etapa: Realizar uma pesquisa de mercado para validar sua viabilidade.

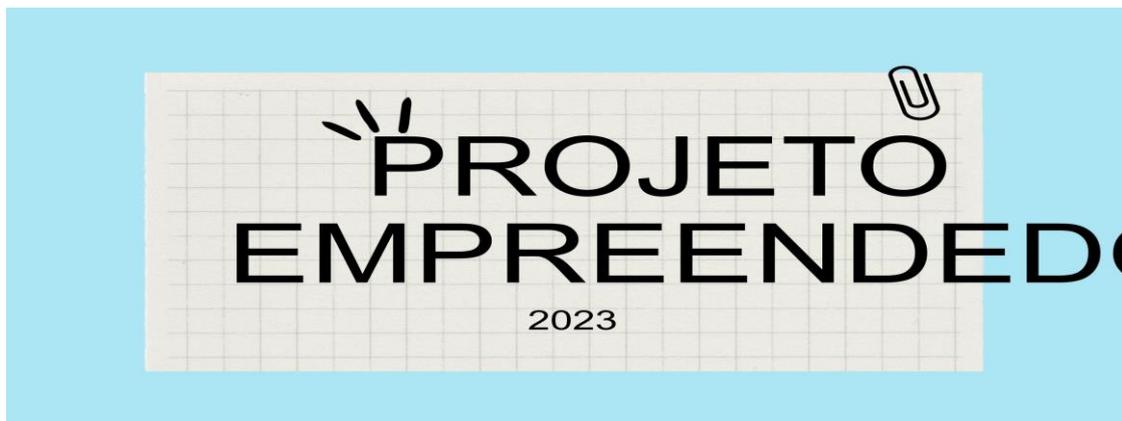
3º etapa: Desenvolva um produto/serviço de alta qualidade.

4º etapa: Promova e divulgue de forma eficaz.

5º etapa: Gerencie seu empreendimento

## **Desenvolvimento**

Para o desenvolvimento, foram formados sete grupos de alunos e cada grupo ficou responsável por criar uma empresa de acordo com as imagens abaixo.



# OBJETIVO

os principais objetivos da psicologia estão: descrever, explicar, prever e melhorar/mudar o comportamento humano

Descrever	Explicar	Prever	Melhorar/Mudar
É uma das primeiras metas, simplesmente descrever o comportamento, saber que é normal e anormal.	Os psicólogos explicam sobre o comportamento, além de apenas descrevê-lo.	A predição pode permitir que psicólogos façam suposições sobre o comportamento humano sem compreender necessariamente os mecanismos subjacentes aos fenômenos.	O mais importante, a psicologia muda para influenciar ou controlar o comportamento para melhorar mudanças construtivas e duradouras na vida das pessoas.

Com tudo isso, buscamos ajudar e melhorar a vida das pessoas emocional para terem uma vida melhor.

## Missão

Nossa missão é ajudar pessoas necessitadas, que não têm apoio emocional e não conseguem lidar até a última hora.

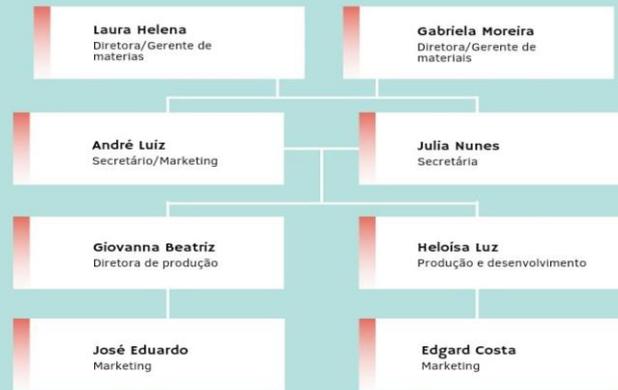
## Visão

Esperamos que as pessoas vejam como um apoio. Acreditamos também que as pessoas poderiam nos ver como um centro seguro, um lugar na internet onde tenha proteção.

## Valores

Nosso trabalho é ajudar pessoas em crise ou necessitadas de um médico, que estejam desamparadas e procurando ajuda.

## Organograma Livrementemente



## COMO VAI FUNCIONAR



Nossa empresa será focada em psicologia e psiquiatria com profissionais à sua disposição que você necessita. As consultas serão taxadas e dependentes de tanto que foi usado o aplicativo não possuiu roçapenas restrições e vantagens caso valor não seja pago

**Livrementemente**



**Livrementemente**

Entrar

Email

Senha

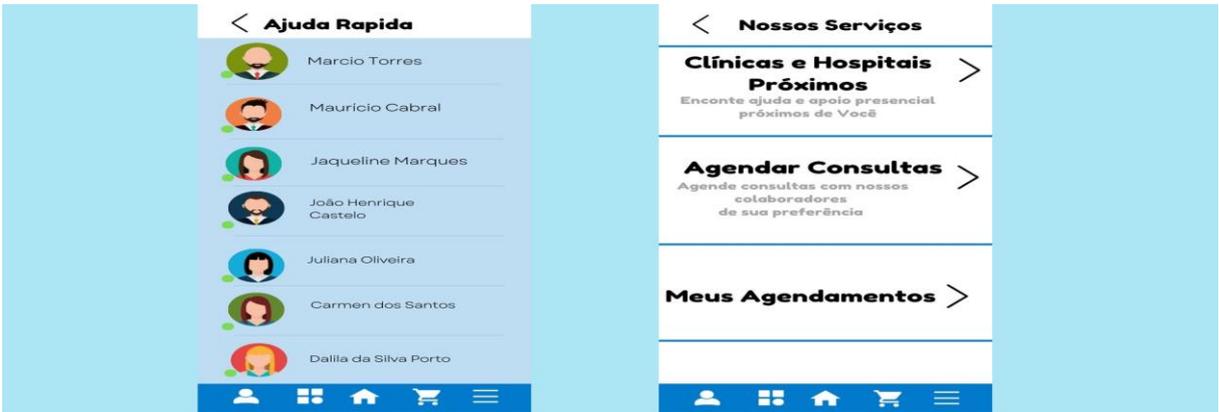
Lembre-se

[Esqueceu a senha?](#)

ENTRE

[Não tem uma conta?](#)

[Criar conta](#)



## **Resultados e Discussões**

Foi necessário que cada empresa identificasse a necessidade, desenvolvesse o serviço, estruturasse os processos de trabalho e definisse como vender. Durante a execução do projeto, os alunos vivenciaram 100% das etapas para a criação do aplicativo, precisando, por exemplo, pesquisar meios e idealizar o layout.

Vive-se hoje uma Era Digital, tudo está na palma da mão. Desta forma, os alunos ao ter que entender processos e criar um aplicativo do zero, prepara-os para o futuro e para o mercado de trabalho, pois tiveram a oportunidade de aprender ainda mais sobre tecnologia e conhecer o sentimento de “ser o dono do negócio”.

A empresa tem como foco a psicologia e psiquiatria, com profissionais à sua disposição assim que necessitar. As consultas serão taxadas, tudo dependerá do tanto que foi usado, o aplicativo não possui juros, apenas restrições de vantagens caso o valor não seja pago.

## **Considerações Finais**

O Projeto Empreendedor desse ano aliou tecnologia, responsabilidade e criatividade, desenvolvendo nos alunos habilidades como a liderança e a capacidade de tomar decisões, além de reforçar a ideia de sempre aprender algo novo.

É importante a autoavaliação do **sucesso** do projeto, comparando os resultados alcançados com os objetivos estabelecidos, permitindo que o aluno identifique áreas de melhoria e aprimore suas habilidades de gerenciamento de projetos para futuros empreendimentos.

## **Referências Bibliográficas**

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. *Inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2007.

Consultoria SEBRAI