

LABORATÓRIO DE MARKETING DIGITAL E INOVAÇÃO PARA IMPACTO SOCIAL E EDUCACIONAL

Autores: Prof Jeff Wendell Costa Pires de Macedo e Equipe Lúmina representada pelos alunos líderes do projeto: Augusto Batista Guedes de Almeida, Cristiano Alves dos Santos Filho, Gabrielle Mota da Veiga Vieira, Giovanna de Souza Cardoso Gaudioso, Pedro Lucas Moraes e Rejane da Silva de Oliveira.

RESUMO:

A Lúmina é um laboratório acadêmico de marketing digital e inovação, desenvolvido por alunos do ecossistema Ânima Educação para atender à demanda de formação prática em um ambiente colaborativo, com impacto social e educativo. O laboratório é orientado por três pilares fundamentais – educação, tecnologia e impacto social – e oferece soluções inovadoras através de dois serviços principais: Trilhas de Aprendizagem, que visam a capacitação contínua em temas digitais, e Projetos Personalizados, desenvolvidos para atender às necessidades específicas de microempreendedores e empreendedores sociais. Atualmente, a Lúmina encontra-se na fase de validação de fluxos e protótipos com clientes-teste, utilizando um modelo de MVP (Produto Mínimo Viável) para o aplicativo Lúmina, o que permite a avaliação da usabilidade e funcionalidade em ambiente real. A metodologia de desenvolvimento inclui ferramentas como Business Model Canvas, análise SWOT, 5W2H e fluxogramas, assegurando uma abordagem estruturada e prática para o desenvolvimento de soluções digitais e para o acompanhamento do impacto gerado. Os resultados preliminares apontam para o sucesso dos processos de validação e adaptação de serviços conforme o feedback dos clientes, fortalecendo a proposta de valor da Lúmina como agente de transformação social e educacional.

Palavras-chave: Marketing digital, inovação, educação prática, impacto social, empreendedorismo, desenvolvimento de marca, validação de protótipos, brand equity, Ânima Educação, MVP.

INTRODUÇÃO:

A Lúmina, Laboratório de Marketing Digital e Inovação, surge no contexto acadêmico como uma resposta à crescente demanda por habilidades práticas em marketing digital e inovação, além do compromisso com a transformação social. Inserido no Ânima Hub, o projeto visa conectar estudantes a práticas de mercado que ampliem seu aprendizado para além do ambiente teórico, por meio da aplicação de conhecimentos em situações reais. O laboratório é alicerçado em três pilares essenciais: educação, tecnologia e impacto social. A educação, na Lúmina, é entendida como o ponto central que capacita os alunos para serem agentes de mudança, aplicando os conhecimentos adquiridos em projetos que impactem a comunidade e o mercado. A tecnologia é utilizada como ferramenta para a criação de soluções inovadoras e

acessíveis, enquanto o impacto social se manifesta no apoio a microempreendedores e empreendedores sociais que recebem consultoria e apoio na presença digital de seus negócios.

Para realizar esse propósito, a Lúmina oferece dois serviços principais. As Trilhas de Aprendizagem são capacitações modulares e digitais que cobrem uma gama de tópicos essenciais em marketing digital, incluindo planejamento estratégico, jornada do cliente, criação de conteúdo e canais digitais. Essas trilhas foram projetadas para serem acessadas por meio do aplicativo Lúmina, que reúne vídeos, e-books, templates e outras ferramentas que enriquecem o aprendizado. A estrutura multimodal e digital das trilhas facilita a compreensão dos alunos e promove a absorção do conteúdo através de uma abordagem prática. Segundo Kotler e Keller (2012), a multimodalidade no aprendizado estimula a retenção e aplicação do conhecimento, tornando-se especialmente relevante para o desenvolvimento de habilidades complexas em marketing digital.

Já os Projetos Personalizados são criados para atender demandas específicas de microempreendedores e empreendedores sociais, ajudando-os a se inserir de forma competitiva no ambiente digital. Durante a atual fase de validação, os alunos estão conduzindo testes de fluxos e protótipos desses projetos junto a clientes-teste. Esse processo permite ajustes detalhados e o aperfeiçoamento contínuo dos serviços, conforme as respostas e feedbacks coletados. A validação de fluxos com clientes reais garante que as soluções oferecidas estejam alinhadas às necessidades do público e sejam capazes de promover um impacto duradouro. Esse tipo de feedback colaborativo é crucial para adaptar as soluções às necessidades reais do mercado, como recomendam Thompson et al. (2013).

METODOLOGIA

A metodologia da Lúmina engloba um conjunto robusto de ferramentas de gestão e desenvolvimento, incluindo o Business Model Canvas, a análise SWOT, o 5W2H, fluxogramas, o MVP do aplicativo Lúmina e o processo de branding da marca Lúmina. Este conjunto metodológico foi cuidadosamente selecionado para assegurar que o projeto não só atenda às demandas práticas e operacionais, mas também estabeleça uma presença de marca sólida e diferenciada no mercado.

Business Model Canvas

O Business Model Canvas foi implementado para mapear e estruturar o modelo de negócios do Lúmina, identificando as principais atividades, recursos, parcerias, e segmentos de clientes. Para a Lúmina, essa ferramenta está sendo utilizada para organizar as atividades centrais do projeto, como o desenvolvimento das Trilhas de Aprendizagem e dos Projetos Personalizados. A equipe define, por exemplo, os canais de comunicação com os alunos e clientes-teste, estabelecendo as melhores estratégias para engajar cada grupo e facilitar o acesso às soluções do laboratório. Além disso, o Canvas ajuda a alinhar a proposta de valor do Lúmina ao objetivo de capacitar empreendedores sociais e microempreendedores, de forma que todos os processos estejam focados em criar impacto positivo e relevante para a comunidade. Segundo Kotler e Keller (2012), o Canvas é fundamental para direcionar inovações em modelos de negócios, especialmente em projetos que buscam alinhar propósitos sociais e educativos com o mercado.

Análise SWOT

A análise SWOT permite que a equipe identifique as forças e fraquezas internas, bem como as oportunidades e ameaças externas que afetam a Lúmina. No projeto, a SWOT está sendo utilizada para otimizar as áreas de atuação, direcionando os esforços para maximizar o

potencial da equipe multidisciplinar e as parcerias estratégicas. Entre as ações práticas, a análise revelou a importância de fortalecer a visibilidade da plataforma da Lúmina junto aos parceiros e possíveis investidores e patrocinadores, ao mesmo tempo que alertou sobre a dependência de financiamento. Essas informações orientaram o planejamento de eventos, campanhas de visibilidade e a demanda de espaços midiáticos na plataforma, que podem atrair novos apoiadores e garantir a sustentabilidade financeira do projeto. A SWOT proporciona uma visão estratégica que orienta a adaptação do projeto conforme a realidade do mercado, conforme descrito por Thompson et al. (2013).

Estrutura 5W2H

O 5W2H é aplicado para o planejamento detalhado das atividades da Lúmina, especificando os objetivos e responsáveis de cada tarefa. No caso das Trilhas de Aprendizagem, o 5W2H estrutura o desenvolvimento dos módulos, definindo “o que” deve ser incluído em cada trilha, “como” o conteúdo será entregue no aplicativo e “quem” será responsável pelo monitoramento do progresso dos usuários. Nos Projetos Personalizados, o 5W2H ajuda a gerenciar as demandas individuais de cada cliente-teste, assegurando que as entregas sejam realizadas de acordo com os prazos e requisitos específicos. Além disso, essa metodologia tem sido essencial para o desenvolvimento das atividades-chave de cada área e o desenvolvimento dos sprints previstos para a competição do Shark da Ânima Hub. Esse planejamento detalhado aumenta a eficiência e garante que cada aspecto dos serviços esteja alinhado com os objetivos da Lúmina. Ashley (2018) observa que o 5W2H é uma metodologia prática para a gestão coordenada de projetos complexos, facilitando a execução e o monitoramento dos resultados.

Fluxogramas

Para visualizar e organizar os processos internos, foram criados fluxogramas que detalham as etapas das Trilhas de Aprendizagem, dos Projetos Personalizados e as atividades-chave de cada área de grande impacto na entrega do propósito da Lúmina. Estes fluxogramas são utilizados para identificar possíveis gargalos nos fluxos de trabalho e ajustar a sequência de atividades de forma mais fluida e eficiente. Durante a fase de testes com clientes-teste, os fluxogramas permitiram à equipe identificar e corrigir processos que poderiam atrasar ou complicar a execução das tarefas. Além disso, os fluxogramas servem como uma ferramenta de comunicação interna, permitindo que todos os membros da equipe compreendam o andamento dos projetos e colaborem para sua melhoria contínua. Oliveira (2013) destaca a importância dos fluxogramas para a visualização e otimização dos processos em ambientes de aprendizado colaborativo.

MVP do Aplicativo Lúmina

O MVP (Produto Mínimo Viável) do aplicativo Lúmina está sendo desenvolvido para oferecer uma plataforma digital onde as Trilhas de Aprendizagem e Projetos Personalizados possam ser acessados e monitorados. O protótipo inicial do aplicativo está sendo testado com clientes-teste, o que permite à equipe observar o comportamento dos usuários e receber feedbacks valiosos sobre a usabilidade e eficácia das funcionalidades. Com base no feedback dos clientes-teste, a equipe da Lúmina realiza ajustes contínuos no design e na navegação do aplicativo para garantir que o produto final atenda plenamente às necessidades dos usuários. Esse processo de validação é essencial para refinar as ferramentas de aprendizado e melhorar a experiência do usuário, como recomendam Malhotra (2012).

Desenvolvimento do Branding da Lúmina

O branding da Lúmina foi uma etapa fundamental para a construção da identidade e posicionamento do laboratório. Esse processo incluiu a construção da plataforma de marca, que define a missão, visão e valores, e estabelece o tom de voz e o propósito do Lúmina: um laboratório feito por alunos e para alunos, com foco em educação, tecnologia e impacto social.

A identidade visual foi cuidadosamente elaborada para comunicar os pilares do projeto e transmitir inovação, acessibilidade e dinamismo, com uma paleta de cores e logotipos que refletem esses valores. A criação da identidade visual é um elemento estratégico no branding, pois ajuda a fortalecer a percepção da marca e a diferenciar a Lúmina em um ambiente competitivo.

O desenvolvimento do brand equity foi pensado para consolidar a marca Lúmina como uma referência em projetos de impacto educacional e social. O brand equity considera fatores como a qualidade percebida dos serviços, a lealdade dos participantes e o reconhecimento da marca no ecossistema Ânima e entre empreendedores sociais. Segundo Kotler e Keller (2012), construir um brand equity sólido é essencial para a longevidade de uma marca, especialmente em setores que dependem da confiança e da inovação. A marca Lúmina, dessa forma, não apenas agrega valor para seus usuários, mas também representa um diferencial competitivo e um compromisso com a transformação social e educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos até o momento indicam o sucesso dos processos de validação e o impacto positivo da Lúmina na formação prática dos alunos e na vida dos microempreendedores e empreendedores sociais envolvidos. A aplicação do Business Model Canvas e da análise SWOT ajudou a consolidar a estrutura de atuação e a proposta de valor do laboratório e da sua própria plataforma, enquanto o 5W2H e os fluxogramas organizaram de maneira eficaz a execução das atividades e o acompanhamento das etapas.

Os testes realizados com o protótipo do aplicativo Lúmina com clientes-teste foram altamente produtivos, proporcionando feedbacks valiosos que permitiram melhorias na usabilidade e na funcionalidade da plataforma. A validação das Trilhas de Aprendizagem e dos Projetos Personalizados revelou a importância de ajustes nas interfaces de navegação e na clareza dos conteúdos apresentados, que resultarão em uma experiência mais intuitiva para os usuários. Segundo Thompson et al. (2013), a validação contínua de protótipos com clientes reais é um elemento-chave para o desenvolvimento de soluções centradas no usuário, e os resultados obtidos confirmam essa abordagem.

A participação dos alunos no processo de feedback e ajustes contribuiu para a formação de competências práticas e preparou-os para enfrentar desafios reais do mercado, promovendo uma experiência enriquecedora. Como Kotler e Armstrong (2015) argumentam, experiências de aprendizado prático são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades críticas no ambiente de negócios contemporâneo, e a Lúmina se destaca como um projeto que atende a essa demanda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Lúmina representa uma iniciativa inovadora no campo da educação prática em marketing digital e inovação, oferecendo aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades que ultrapassam o ambiente acadêmico. A fase de validação com o MVP do aplicativo e a

adaptação contínua dos fluxos e protótipos, com o auxílio dos clientes-teste, demonstram o compromisso do laboratório com a melhoria contínua e com a transformação social. Com o feedback dos usuários e o aperfeiçoamento dos processos, o Lúmina fortalece sua posição como um agente de mudança e uma plataforma de aprendizado aplicada, promovendo o impacto positivo no mercado e na sociedade.

REFERÊNCIAS

- Ashley, P. A. (2018). Ética, responsabilidade social e sustentabilidade nos negócios. São Paulo: Saraiva.
- Chiavenato, I. (2015). Treinamento e desenvolvimento de recursos humanos. São Paulo: Manole.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2015). Princípios de Marketing. São Paulo: Pearson.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). Administração de Marketing. São Paulo: Pearson.
- Malhotra, N. (2012). Pesquisa de Marketing: uma orientação aplicada. Porto Alegre: Bookman.
- Oliveira, E. A. Z. (2013). Desenvolvimento Organizacional. São Paulo: Pearson.
- Thompson, A. A., Peteraf, M. A., Gamble, J. E., & Strickland, A. J. (2013). Administração estratégica. Porto Alegre: AMGH.