

Digital Education App – Plano de Negócios

Desenvolvido por GIF LABS|Grupo de Pesquisa Investigação Filosófica

1. Resumo Executivo

O Digital Education App é uma plataforma híbrida, voltada tanto para ambientes Web2 quanto Web3, concebida com o objetivo de democratizar o acesso à formação crítica e técnica em contextos digitais. O projeto nasce no GIF LABS, o laboratório de inovação do Grupo de Pesquisa Investigação Filosófica (CNPq/UNIFAP), e pretende criar um ecossistema educacional descentralizado, verificável e acessível. Para isso, combina estratégias pedagógicas interativas, certificações on-chain e uma arquitetura modular de cursos, contemplando tanto usuários individuais quanto educadores, instituições de ensino e coletivos digitais.

2. Diagnóstico

A proposta responde a uma série de desafios observados nos sistemas educacionais contemporâneos. Plataformas tradicionais de ensino online tendem a ser centralizadas, dispendiosas e pouco transparentes em relação ao controle e à certificação do conhecimento. Certificados digitais, quando existentes, são frequentemente frágeis, de difícil verificação e não portáteis entre diferentes contextos institucionais. Além disso, o universo Web3, com sua crescente complexidade técnica, carece de processos de onboarding acessíveis e significativos. Também é notável a ausência de incentivos consistentes para que educadores independentes publiquem e monetizem seu conteúdo em plataformas abertas, bem como a lacuna entre o ensino acadêmico tradicional e os desafios impostos pelas tecnologias emergentes.

3. Solução Proposta

O Digital Education App propõe uma solução integrada para esses problemas. A plataforma funciona como um ambiente interativo de aprendizagem baseado em missões práticas, com foco em temas críticos e tecnológicos. O sistema de progressão é gamificado, e os aprendizados podem ser certificados através de registros on-chain, com metadados verificáveis e compatíveis com múltiplas blockchains. A arquitetura do aplicativo é modular, permitindo a publicação de cursos por parte de educadores e instituições, com controle sobre o acesso e monetização dos conteúdos. Cada usuário possui um perfil que registra sua trajetória, habilidades e conquistas, enquanto o sistema de reputação e curadoria comunitária garante a qualidade e relevância das experiências oferecidas.

4. Estrutura da Primeira Fase

Na fase inicial, o aplicativo se concentra em oferecer missões introdutórias em cinco grandes áreas: Filosofia da Tecnologia, Criptoeconomia e DeFi, NFTs e arte digital, ferramentas para desenvolvedores e criadores, e governança descentralizada através de DAOs. Essas missões envolvem tarefas práticas, como a criação de carteiras digitais, a

participação em comunidades Web3, a execução de transações simbólicas ou o desenvolvimento de reflexões críticas a partir da interação com essas ferramentas. O sistema de recompensa inclui badges digitais, tokens simbólicos e uma progressão reconhecida no perfil individual. O processo de aprendizagem é acompanhado por mentores e curadores, promovendo uma experiência acolhedora, acessível e intelectualmente estimulante.

5. Análise de Mercado

O contexto global é altamente favorável ao desenvolvimento da proposta. O mercado de educação online deve atingir a marca de 400 bilhões de dólares até 2026, com crescente valorização de microcredenciais e certificações baseadas em habilidades específicas. A educação em ambientes digitais descentralizados ainda carece de infraestrutura confiável e escalável. Embora plataformas como Coursera, LearnWeb3DAO e Buildspace tenham avançado em nichos específicos, nenhuma delas oferece uma combinação robusta de gamificação, certificação on-chain, estrutura híbrida Web2/Web3 e curadoria colaborativa entre academia, comunidades e organizações autônomas descentralizadas.

6. Público-Alvo

O projeto se destina a uma ampla gama de usuários. Entre eles, destacam-se educadores e pesquisadores que desejam publicar cursos certificados e acessíveis; estudantes e profissionais autônomos em busca de formação crítica e técnica; universidades e redes de pesquisa interessadas em experimentar modelos de microcredenciais digitais; ecossistemas Web3 que precisam de ferramentas de onboarding eficientes; além de instituições públicas e fundações voltadas ao financiamento de bens públicos educacionais.

7. Modelo de Negócio

Durante a fase inicial, o aplicativo funcionará como uma plataforma gratuita de onboarding. O acesso às missões será aberto, e a certificação será opcional mediante uma taxa simbólica para emissão de NFTs ou registros verificáveis. O financiamento do desenvolvimento será obtido por meio de doações e grants voltados ao incentivo à inovação educacional. Nas fases seguintes, quando a arquitetura de cursos estiver implementada, a plataforma passará a adotar um modelo freemium, com monetização por curso, planos premium para educadores, taxas mínimas para certificações, assinaturas institucionais para universidades e DAOs, além de ferramentas analíticas exclusivas para parceiros. Também haverá suporte à captação de recursos via modelos de financiamento descentralizado, como quadratic funding em plataformas como Gitcoin ou Giveth.

8. Estratégia de Entrada no Mercado

A estratégia de lançamento prevê parcerias com universidades públicas, como a UNIFAP e a UFOP, bem como com redes editoriais e artísticas que atuam no contexto Web3, como a Virtualia Magazine. O projeto será divulgado por meio de eventos acadêmicos e encontros de comunidades Web3 e de arte digital, com o lançamento de uma versão alpha voltada à testagem com grupos-piloto. A presença digital será consolidada com a publicação do

código-fonte e do whitepaper no GitHub, artigos técnicos em repositórios acadêmicos, além da criação de conteúdos em plataformas como Mirror, Medium e Substack.

9. Cronograma de Desenvolvimento – Fase 1 (12 meses)

O desenvolvimento será dividido em quatro etapas trimestrais. Os três primeiros meses serão dedicados à arquitetura técnica, à estruturação da experiência de usuário e à criação das primeiras missões. No segundo trimestre, o foco será o desenvolvimento da camada de gamificação, com perfis, badges e sistema de reputação. No terceiro trimestre, será implementado o sistema de certificação via NFTs e realizadas as primeiras testagens com grupos selecionados. Finalmente, os últimos três meses concentrarão os esforços na integração completa entre os elementos Web2 e Web3, na documentação pública e no lançamento da versão MVP (Minimum Viable Product).

10. Orçamento da Fase 1

O orçamento total da fase inicial é estimado em trinta mil dólares. Doze mil serão destinados ao desenvolvimento do aplicativo e à integração multichain. Quatro mil cobrirão o design e a experiência de usuário. A verba de marketing, voltada à divulgação institucional e Web3, está estimada em cinco mil dólares. Os membros do núcleo de equipe — responsáveis pela coordenação estratégica, curadoria pedagógica, comunicação e suporte à comunidade — receberão, no total, seis mil dólares. A consultoria jurídica, voltada à conformidade com os regulamentos da Web3 e ao uso de licenças educacionais abertas, exigirá cerca de mil dólares. Por fim, dois mil dólares serão aplicados em infraestrutura, incluindo hospedagem, ferramentas de versionamento, domínios e ambiente de testes. O valor total será integralmente coberto por grants de inovação e educação aberta.

11. Riscos e Estratégias de Mitigação

O sucesso da proposta pode ser impactado por fatores como a adesão inicial por parte de educadores, a complexidade técnica enfrentada pelos usuários iniciantes, incertezas jurídicas no campo das certificações digitais e a sustentabilidade financeira da plataforma no longo prazo. Para mitigar esses riscos, serão oferecidos incentivos específicos e suporte direto a educadores nos primeiros meses, além de um processo de mentoria ativa e design inclusivo voltado aos estudantes. A estrutura jurídica será construída em diálogo com instituições acadêmicas e organizações especializadas em Web3. A sustentabilidade do projeto será garantida por uma combinação de grants, cursos pagos, modelos de assinatura e financiamento descentralizado.

12. Conclusão

O Digital Education App representa uma proposta inovadora de articulação entre filosofia, tecnologia e educação. Seu objetivo é criar uma infraestrutura de aprendizado significativa, verificável e acessível, que responda aos desafios contemporâneos da formação crítica em ambientes digitais. Ao fundir a tradição acadêmica com a cultura da descentralização, o projeto busca construir uma nova ecologia de saberes — distribuída, pública e confiável.

Para além de um produto técnico, trata-se de um compromisso com a liberdade intelectual, a interoperabilidade do conhecimento e a formação de comunidades que aprendem, criam e compartilham.

Contato:

Rodrigo Reis Lastra Cid

GIF LABS / Grupo Investigação Filosófica – UNIFAP

rodrigoricid@gmail.com

<https://virtualiamagazine.blogspot.com>