

Égide: rede social de apoio à propriedade intelectual para fomentar o empreendedorismo e o intraempreendedorismo através de *blockchain*

Égide: social network for intellectual property support to foster entrepreneurship and intrapreneurship through blockchain

Ednilson Clemente Cury Monteiro 

UNA Contagem
ednilsonm.profissional@gmail.com

Matheus de Andrade Vaz 

UNA Contagem
matheusavaz12@gmail.com

Samara Soares Leal 

UNA Contagem
samara_bh_leal@hotmail.com

Vitor Hugo Damascena Oliveira 

UNA Contagem
vitor.ghdo@gmail.com

Wesley Dias Maciel 

UNA Contagem
wesleydiasmaciel@gmail.com

Rafael Reis Silva Franco 

UNA Contagem
rafaelreisfranco15@gmail.com

Marcus Vinícius Silva Freitas 

UNA Contagem
marcus.sfreitas13@gmail.com

RESUMO

Os avanços tecnológicos têm catalisado descobertas em diversas áreas do conhecimento. Como resultado, a inovação assume um papel estratégico nas organizações, uma vez que novas tecnologias oferecem vantagens competitivas, intensificando a concorrência em todos os mercados. Assim, a inovação é um tema relevante nas organizações, pois ideias inovadoras representam soluções para desafios complexos, impulsionando tanto o empreendedorismo quanto o intraempreendedorismo. Entretanto, muitas instituições ainda não utilizam metodologias e ferramentas que incentivem a sugestão e seleção de ideias apresentadas por colaboradores. Além disso, elas não administram os históricos de ideias, negligenciando a cooperação e dificultando a proteção da propriedade intelectual. Diante disto, este trabalho apresenta a plataforma Égide, uma ferramenta de apoio à inovação focada no empreendedorismo e no intraempreendedorismo, integrando as tecnologias de rede social e *blockchain*. A abordagem de rede social foi utilizada para otimizar alguns princípios do *Design Thinking*, explorando inteligência coletiva e colaborativa. Na Égide, empreendedores e intraempreendedores contribuem com ideias para solução de problemas. Por outro lado, a tecnologia de *blockchain* foi utilizada para assegurar a propriedade intelectual das ideias desses colaboradores. Dessa forma, a Égide incentiva a participação ativa e valoriza as ideias dos colaboradores, reconhecendo seu papel no sucesso organizacional. A plataforma atua como uma aliada estratégica na gestão eficiente dessas ideias e na promoção da colaboração, permitindo que as organizações explorem novos mercados, elevem a qualidade de produtos e serviços, antecipe tendências emergentes e aumentem sua competitividade no cenário global.

PALAVRAS-CHAVE: Inovação; Propriedade Intelectual; *Design Thinking*; Rede Social; *Blockchain*.

ABSTRACT

Technological advancements have catalyzed discoveries across various fields of knowledge. As a result, innovation assumes a strategic role in organizations, as new technologies provide competitive advantages, intensifying competition in all markets. Thus, innovation is a relevant topic in organizations, as innovative ideas represent solutions to complex challenges, driving both entrepreneurship and intrapreneurship. However, many institutions still do not utilize methodologies and tools that encourage the suggestion and selection of ideas presented by employees. Moreover, they fail to manage the history of ideas, neglecting collaboration and hindering the protection of intellectual property. In light of this, this paper introduces the Égide platform, a tool designed to support innovation with a focus on entrepreneurship and intrapreneurship, integrating social network technologies and blockchain. The social network approach was employed to optimize certain principles of Design Thinking, leveraging collective and collaborative intelligence. On Égide, entrepreneurs and intrapreneurs contribute ideas to solve problems. On the other hand, blockchain technology was used to ensure the intellectual property of employees' ideas. In this way, Égide encourages active participation and values employees' ideas, recognizing their role in organizational success. The platform acts as a strategic ally in the efficient management of these ideas and the promotion of collaboration, enabling organizations to explore new markets, enhance the quality of products and services, anticipate emerging trends, and increase their competitiveness in the global landscape.

KEY-WORDS: *Innovation; Intellectual Property; Design Thinking; Social Network; Blockchain.*

INTRODUÇÃO

O empreendedorismo vem sendo incentivado em todo o mundo. Em 2022, por exemplo, a taxa de intenção de empreender nos Estados Unidos foi de 13,58%. No Brasil, essa taxa foi de 53% no mesmo período (Gem, 2025). Há também a vertente do intraempreendedorismo, quando uma empresa incentiva ações que promovem a inovação para o desenvolvimento de novos métodos, produtos e serviços entre seus colaboradores (Hernández-Perlines *et al.*, 2022). Além disso, muitas pessoas têm ideias inovadoras, mas não sabem como empreender, onde iniciar um empreendimento e como proteger suas ideias (Sahut, 2016). Diante disto, este trabalho apresenta a Égide, uma plataforma para apoiar o empreendedorismo e o intraempreendedorismo. A plataforma é uma rede social que explora inteligência coletiva e colaborativa (Brabham, 2010).

A Égide foi desenvolvida por estudantes participantes do Ânima HUB - programa de fomento ao empreendedorismo em ambiente universitário da Ânima Educação, e utilizando como base o *framework* Scrum (SCHWABER, 2025). O ecossistema Ânima Educação conta com mais de 18 instituições e atende uma comunidade de mais de 400 mil alunos, segundo os últimos resultados públicos divulgados pela empresa. A justificativa para implementação da

plataforma foi assegurar a gestão e proteção da propriedade intelectual de ideias em um ambiente colaborativo para inovação, prevenindo a apropriação indevida de ideias a partir de *blockchain* (Zhang, 2019). A principal contribuição deste trabalho foi o desenvolvimento de uma aplicação que favorece tanto o empreendedorismo quanto o intraempreendedorismo, promovendo o fortalecimento da cultura de inovação. Nesse sentido, a Égide não apenas impulsiona o sucesso individual e o avanço de carreiras, mas também apoia o crescimento das organizações, auxiliando na criação de vantagens competitivas capazes de transformá-las em empresas disruptivas.

Na Seção 2, foi discutida a revisão da literatura, descrevendo o contexto desta pesquisa. Os procedimentos metodológicos utilizados para conduzir o estudo foram detalhadas na Seção 3. Os resultados e discussões foram apresentados na Seção 4. Por fim, as considerações finais foram relatadas na Seção 5.

1. REVISÃO DA LITERATURA

Esta seção apresenta um resumo dos trabalhos relacionados que abordam a utilização de *blockchain* em diversos contextos, incluindo proteção de ativos, criações intelectuais, mídia social, finanças, sistemas de reputação, contratos inteligentes e redes sociais (Tabela 1).

Tabela 1 - Trabalhos Relacionados.

Referência	Nome	O que foi feito	Resultados	Desafios e Limitações
(Hewa et al., 2021)	<i>Survey on Blockchain based Smart Contracts: Applications, Opportunities and Challenges.</i>	Apresenta lições aprendidas no trabalho com contratos inteligentes e aponta direcionamentos futuros de pesquisa.	Mostra que contratos inteligentes eliminam intermediários, são resistentes a falsificações e funcionam autonomamente.	Foca apenas em aspectos técnicos, deixando de lado análises profundas sobre implementações práticas e casos de uso em escala.
(Zhan et al., 2023)	<i>A Conceptual Model and Case Study of Blockchain-Enabled Social Media Platform.</i>	Propõe um modelo de rede social que emprega <i>blockchain</i> para segurança e privacidade, além de incentivar a criação de conteúdos com recompensas em token.	Mostra que redes sociais baseadas em <i>blockchain</i> superam desafios tradicionais: exploram dados, evitam censura e incentivam usuários ativos com recompensas.	O estudo baseia-se no exemplo da Pixie para construir o modelo apresentado, o que pode restringir a aplicação de suas conclusões a outras plataformas de mídia social que utilizam <i>blockchain</i> .
(Chatterji et al., 2013)	<i>Clusters of Entrepreneurship and Innovation.</i>	O artigo trata da relação entre empreendedorismo, inovação e políticas públicas nos Estados Unidos.	Destaca a forte correlação entre empreendedorismo, inovação e crescimento do emprego nas cidades.	A dificuldade de estabelecer relações causais entre o empreendedorismo e o crescimento econômico.

Fonte: elaborado pelos autores.

Os trabalhos analisados destacam os avanços significativos no uso de tecnologias emergentes, como *blockchain* e contratos inteligentes, para transformar setores já conhecidos. Eles evidenciam a capacidade dessas tecnologias de reduzir intermediários, aumentar a segurança e incentivar a colaboração. Contudo, também apontam limitações como escalabilidade, custos elevados e desafios na aplicação em cenários específicos. Em contraste, a plataforma Égide, apresentada neste estudo, propõe uma abordagem inovadora ao integrar *blockchain* e redes sociais para estimular a inovação e proteger a propriedade intelectual. Ao contrário de outras soluções, a Égide utiliza a inteligência coletiva para intensificar o *design* colaborativo de ideias e oferece um ambiente seguro e transparente para o registro e a valorização de ideias. Essa combinação torna a abordagem favorável para aplicação em redes sociais, viabilizando vantagens competitivas e atendendo às necessidades de empreendedores e organizações que buscam soluções eficazes para desafios complexos.

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção apresenta, brevemente, os principais conceitos abordados neste trabalho, que são:

- Empreendedorismo: processo de "destruição criativa", no qual produtos ou métodos de produção estabelecidos são substituídos por novos (Adegbite *et al.*, 2022).
- Intraempreendedorismo: consiste em ações empreendedoras realizadas dentro de uma organização existente. O objetivo do intraempreendedorismo é promover a inovação, identificar novas oportunidades de negócios e melhorar a competitividade organizacional (Hernández-Perlines *et al.*, 2022).
- *Blockchain*: é uma tecnologia de registro distribuído e descentralizado, usada para armazenar blocos de informação de forma segura e transparente, eliminando intermediários. Cada bloco de informação é compartilhado em uma rede de computadores, contendo detalhes de transações (Nakamoto, 2008).
- Contratos inteligentes: são protocolos digitais que possibilitam a automação de acordos, reduzindo custos de transação e fortalecendo a eficiência dos mercados (Szabo, 1996).
- Redes sociais: são plataformas online que permitem aos usuários criar perfis pessoais, conectar-se com outros usuários e compartilhar informação (Boyd e Ellison, 2007).
- *Scrum: framework* (metodologia de trabalho) ágil para gerenciamento de projetos. Ele se baseia em ciclos curtos de entregas chamados *Sprints*. Em cada *Sprint*, uma equipe trabalha colaborativamente para entregar incrementos de um produto ou serviço. O Scrum define papéis (*Product Owner*, *Scrum Master* e Time de Desenvolvimento), eventos (*Sprint Planning*, *Sprint*, *Daily*, *Sprint Review* e *Sprint Retrospective*) e artefatos (*Product Backlog*, *Sprint Backlog* e Incremento). O propósito é promover entrega e adaptação contínua, transparência e inspeção para geração de valor (SCHWABER, 2025).
- *Product Owner (PO)*: pessoa responsável por gerenciar os requisitos do produto ou serviço, definindo prioridades (SCHWABER, 2025).
- *Scrum Master*: gestor ou facilitador, pessoa responsável por contornar impedimentos e garantir que a equipe siga os princípios ágeis (SCHWABER, 2025).
- Time de Desenvolvimento: equipe autogerenciada responsável por entregar incrementos do produto ou serviço a cada *Sprint* (SCHWABER, 2025).
- *Sprint Planning*: reunião inicial de cada *Sprint* em que se define o que será desenvolvido e como o trabalho será realizado para atingir o objetivo da *Sprint* (SCHWABER, 2025).
- *Sprint*: é um ciclo de trabalho de duração fixa (geralmente de duas a quatro semanas), durante o qual uma equipe realiza atividades para entregar um incremento funcional do produto ou serviço (SCHWABER, 2025).
- *Daily*: reunião diária curta (geralmente, de até 15 min) para alinhar progresso e identificar impedimentos (SCHWABER, 2025).
- *Sprint Review*: reunião ao final de cada *Sprint* para inspecionar o incremento e coletar avaliações (*feedback*) das pessoas interessadas no produto ou serviço (SCHWABER, 2025).

- *Sprint Retrospective*: reflexão da equipe sobre o que pode ser melhorado no processo de trabalho (SCHWABER, 2025).
- *Product Backlog*: lista priorizada dos requisitos que precisam ser desenvolvidos no produto ou serviço (SCHWABER, 2025).
- *Sprint Backlog*: conjunto de requisitos do *Product Backlog* selecionados para desenvolvimento em cada *Sprint* (SCHWABER, 2025).
- Incremento: resultado entregue ao final de cada *Sprint*, adicionando valor ao produto ou serviço (SCHWABER, 2025).
- *Non-Fungible Token*(NFT): termo formalizado com a criação do padrão ERC-721 na *blockchain* Ethereum. Diferentemente dos ativos fungíveis, como moedas ou criptomoedas (que podem ser trocadas entre si sem perda de valor), os NFTs representam ativos digitais únicos, indivisíveis e não intercambiáveis, como imagens, vídeos, documentos e ideias (Entriiken, 2018).

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

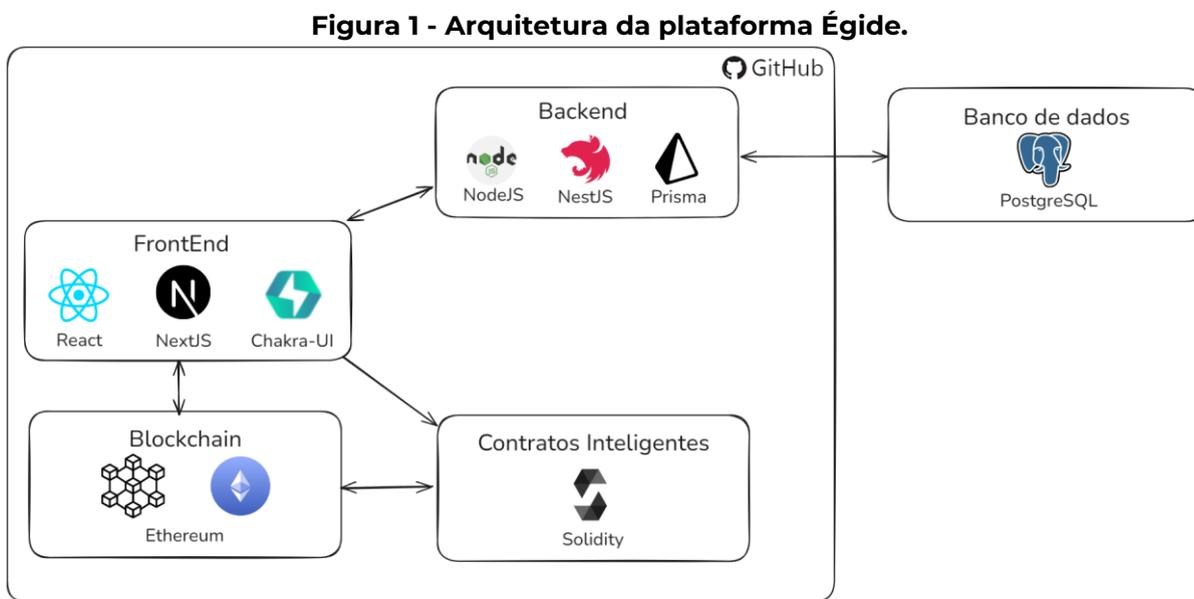
A plataforma Égide foi desenvolvida com base no *framework* Scrum para desenvolvimento ágil (SCHWABER, 2025). Essa metodologia ajudou a manter a organização das entregas com base em *sprints* semanais para gerenciamento do projeto. Três equipes de desenvolvimento foram criadas para o projeto: equipe de *backend*(estrutura interna do sistema), equipe de *frontend*(interface do usuário) e equipe responsável pela gestão e definição do modelo de negócios. Os principais ritos realizados com base no Scrum estão descritos a seguir:

- 1) **Kickoff**: o projeto foi iniciado com uma reunião de abertura com o intuito de introduzir os alunos ao projeto. Este evento teve como objetivo alinhar as expectativas dos envolvidos, apresentar os objetivos do projeto e definir as responsabilidades iniciais de cada equipe.
- 2) **Reunião de Planejamento** (*Sprint Planning Meeting*): As reuniões de planejamento eram realizadas a cada *sprint*, o início de cada semestre simbolizava o início de uma *sprint*, e seu término, o encerramento da *sprint*. Tanto orientadores quanto alunos participavam na reunião a fim de proporcionar um ambiente livre e de geração de ideias.
- 3) **Follows**: devido ao caráter acadêmico do projeto e às limitações de tempo dos integrantes, no lugar de realizar *daily*s(reuniões diárias), como proposto pelo Scrum, foram realizadas reuniões semanais. Dessa forma, foi realizada uma reunião semanal específica para cada equipe e outra, geral, com todas as equipes.
- 4) **Reunião de Review**: realizada dentro do programa Ânima HUB, a partir de um *pitch*(vídeo curto) de 5 minutos apresentado para uma banca avaliadora. A banca analisou a viabilidade do projeto, como foram conduzidos os *pitch*s e avaliou as funcionalidades desenvolvidas durante a *sprint*.

- 5) **Retrospective**: ocorreu antes de iniciar o planejamento da próxima *sprint*, auxiliando para avaliar as próximas entregas, analisando o que foi feito na anterior.

3.1 MODELO GERAL DA PLATAFORMA ÉGIDE

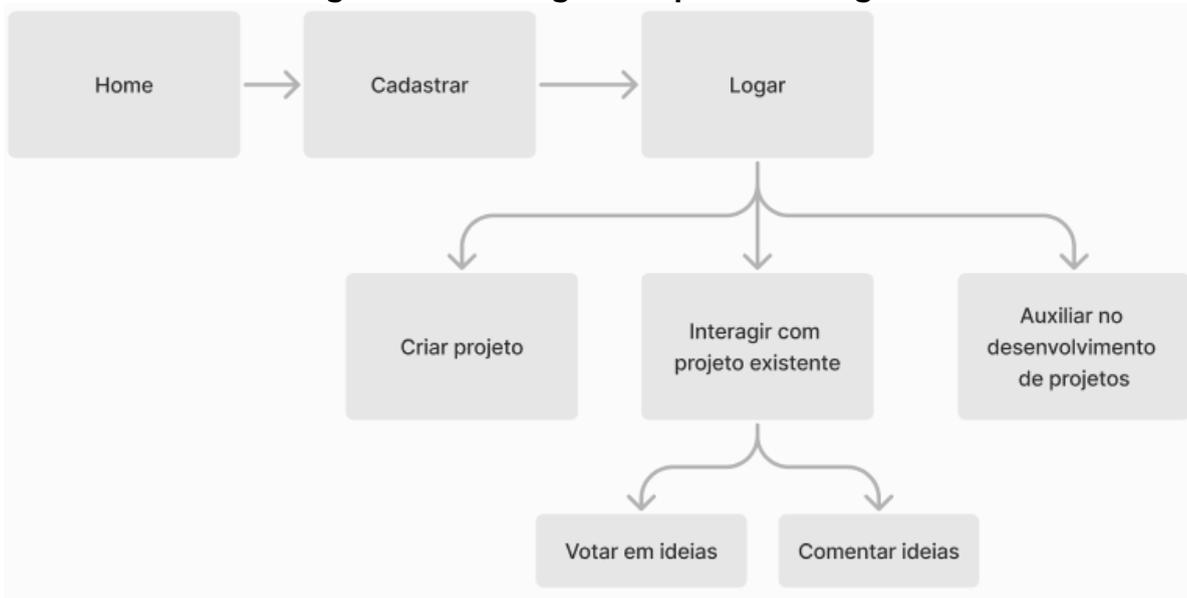
Durante as *sprints*, as equipes desenvolveram a plataforma Égide com base no modelo da Figura 1 utilizando as tecnologias Git (Torvalds e Hamano, [s.d.]) e o GitHub (Github, 2025) para versionamento de código. A interface com o usuário foi desenvolvida com o *framework* Next (Next.js, 2025), a biblioteca React (React, 2025) e *framework* Chakra-UI (Chakra-UI, 2025). O *backend* foi implementado em Node.js (Node.js, 2025) com os *frameworks* Nest (Nest.js, 2025) e Prisma (Prisma, 2025). O Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD) empregado foi o PostgreSQL (PostgreSQL, 2025). Também foi empregada a linguagem de programação Solidity, para criar os contratos inteligentes na rede Ethereum (Solidity, 2025).



Fonte: elaborada pelos autores.

O acesso à plataforma Égide inicia na página inicial *Home* (Figura 2). Nela, o usuário se cadastra, criando um perfil. O perfil pode ser pessoal ou institucional. O usuário pode configurar seu perfil como público ou privado. Após o cadastro, o usuário faz *login* na plataforma. Na plataforma, o usuário pode visualizar, atualizar ou excluir seu perfil.

Figura 2 - Modelo geral da plataforma Égide.



Fonte: elaborada pelos autores.

A plataforma possui diversas funcionalidades para o usuário, como criar, visualizar, atualizar e excluir projetos e ideias (Tabela 2). Além disso, pode seguir outros perfis e colaborar em projetos, o que potencializa o engajamento entre os participantes. O usuário pode criar, visualizar, atualizar e excluir projetos e ideias. Ele também pode seguir outros perfis. A plataforma permite o compartilhamento e colaboração em projetos, aumentando o engajamento entre usuários (Tabela 2). O usuário pode criar, visualizar, atualizar ou excluir comentários em projetos e ideias.

Tabela 2 - Atividades na plataforma.

Atividade	Descrição
Registrar	O usuário registra ideia num projeto da plataforma. Ele deve informar, obrigatoriamente, título e descrição. Opcionalmente, também pode informar imagem, áudio e vídeo. Por fim, deve-se ajustar a visibilidade da ideia como pública ou privada. Ideias públicas podem ser vistas por qualquer usuário.
Compartilhar	O usuário compartilha ideias, buscando popularizar ideias e visando alcançar investidores ou colaboradores. O compartilhamento de ideias possibilita que mais pessoas as vejam e aumenta o engajamento entre usuários. Apenas ideias públicas podem ser compartilhadas.
Colaborar	Além do compartilhamento, o usuário pode promover ideias através de comentários e votos.

Fonte: elaborado pelos autores.

O usuário também pode interagir com ideias e projetos por meio de comentários, que podem ser criados, visualizados, atualizados ou excluídos. O sistema permite ainda que o usuário vote em ideias (Tabela 3). Ao final de todo o processo na plataforma, o usuário tem a opção de registrar sua ideia em *blockchain*, garantindo maior segurança e autenticidade.

Tabela 3 - Atividades dos colaboradores.

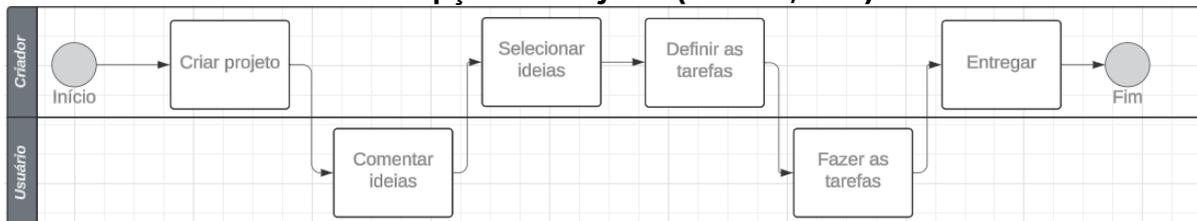
Atividade	Descrição
Comentários	Os usuários podem contribuir com sugestões de aprimoramento por meio de comentários. Essa interação ajuda no amadurecimento da ideia através da colaboração entre usuários.
Votação	Os usuários votam em ideias. O número de votos indica a relevância de uma ideia para o projeto (<i>relevance feedback</i>). A votação é semelhante ao conceito de "curtir" empregado nas redes sociais. Assim, o usuário expressa apoio a ideias, indicando quais considera relevantes.

Fonte: elaborado pelos autores.

3.2 FLUXO DE PROCESSO

Os projetos na plataforma Égide são divididos em 6 etapas principais (Figura 2). Após a criação do projeto (etapa 1), os usuários comentam ideias para aprimoramento do projeto (etapa 2). Na sequência, o criador do projeto seleciona as melhores ideias, ele pode se embasar na quantidade de votos que a ideia obteve (etapa 3). Logo após, o criador do projeto precisa definir as tarefas para execução do projeto de acordo com as ideias selecionadas na etapa anterior (etapa 4). Uma vez definidas, os usuários podem realizar as tarefas e comentar o desenvolvimento na plataforma (etapa 5). Quando todas as tarefas estiverem prontas, o criador define o projeto como entregue (etapa 6), tendo a opção de armazenar o projeto e todas as suas etapas em *blockchain*.

Figura 3 - Fluxo de processos na plataforma Égide. O fluxograma apresentado é um diagrama BPMN (Business Process Model and Notation) que ilustra o Fluxo de Concepção de Projetos (Chinosi, 2012).



Fonte: elaborada pelos autores.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após dois *sprints* de desenvolvimento realizados ao longo de oito meses, a plataforma foi finalizada e disponibilizada para testes em sua versão de MVP, sigla para *Minimum Viable Product* (Produto Mínimo Viável). A implementação ocorreu em um ambiente isolado de homologação, configurado com banco de dados próprios e adequado para a coleta de sugestões e realização de testes pelos usuários.

A plataforma Égide foi apresentada em dois momentos distintos durante sua fase de testes:

- No primeiro momento, com o Scrum Master, foram coletados *feedbacks* (opiniões) sobre a clareza da interface, a liberdade para o usuário adequar com seus gostos pessoais, a facilidade na criação de projetos para o usuário e a interação orgânica com outros projetos ao criar ideias. Além disso, foram identificadas melhorias relacionadas à facilidade do usuário se adequar ao fluxo da plataforma, implementação de novas metodologias disponíveis ao usuário de acordo com as necessidades do projeto e revisão do fluxo da etapa de implementação das ideias propostas.
- No rito de *Review* do Ânima HUB a apresentação foi realizada no contexto do evento de inovação Shark Hub, promovido pelo Ânima HUB, no qual o projeto foi avaliado por docentes do grupo e recebeu *feedbacks* sobre como tornar o projeto viável ao mesmo tempo que de simples compreensão para qualquer pessoa o compreender. Como resultado, a Égide ficou entre as 40 classificadas na semifinal, entre 501 *squads*, ou seja, equipes multidisciplinares (Animahub, 2025).

Os artefatos entregues e os resultados obtidos estão detalhados nas subseções a seguir.

4.1 MODELO DE NEGÓCIO

No projeto, a ferramenta Business Model Canva (Osterwalder; Pigneur, 2011b, p. 44) foi usada como mapa para orientar esforços no desenvolvimento do modelo de negócios e de uma proposta de valor (Figura 4).

Figura 4 - Aplicação da ferramenta Business Model Canvas na plataforma Égide.

 <p>Parcerias-chave</p> <p>Rede ethereum; Carteiras crypto; Investidores.</p>	 <p>Atividades-chave</p> <p>Divulgação; Refinamento de ideias.</p>	 <p>Proposta de valor</p> <p>Sistema baseado em blockchain onde os usuários podem registrar, refinar e compartilhar ideias com outros usuários, investidores e desenvolvedores. Abordagem baseada no duplo diamante para ajudar a refinar as ideias dos usuários e torná-las mais viáveis e valiosas.</p>	 <p>Relacionamento com o consumidor</p> <p>Autoatendimento Chat personalizado Engajamento da comunidade</p>	 <p>Segmentos de clientes</p> <p>Empreendedores; Investidores; Empresas de qualquer área que: - Busque inovação; - Queira empreender; - Possui grandes ideias; - Precisa de colaboradores.</p>
 <p>Recursos-chave</p> <p>Tecnologia blockchain; Servidores e infraestrutura; Equipe de desenvolvimento.</p>	 <p>Canais</p> <p>Marketing digital; Marketing de conteúdo; Parcerias estratégicas.</p>			
 <p>Custos</p> <p>Desenvolvimento de softwares; Marketing; Equipe de desenvolvimento; Servidores e infraestrutura.</p>		 <p>Fontes de Receitas</p> <p>Anúncios; Venda de insights sobre tendências de inovação; Business-to-business; Receber uma porcentagem do valor pago por registro</p>		

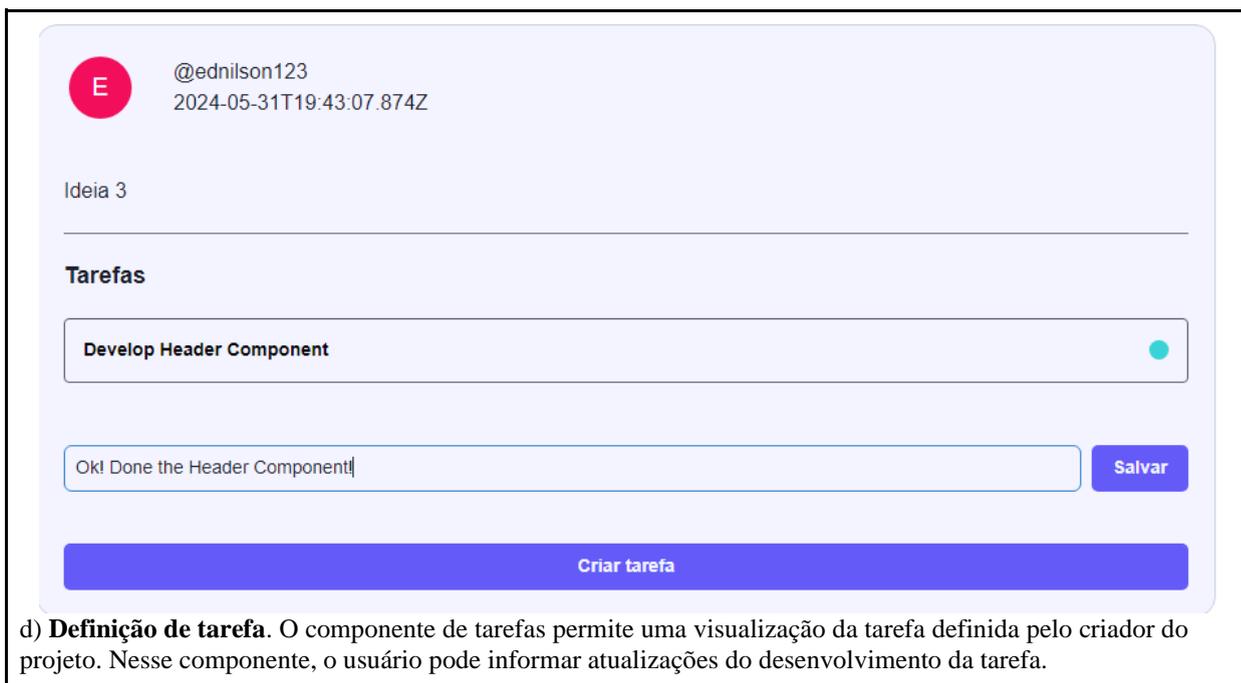
Fonte: adaptado de Osterwalder e Pigneur (2011b, p.44)

A figura demonstra o modelo de negócios, de forma clara e objetiva, uma perspectiva geral sobre o funcionamento estratégico da plataforma. Essa visão estratégica é fundamental para embasar a tomada de decisões futuras relacionadas ao projeto. Compreender, de maneira ampla, os principais custos envolvidos, como despesas com marketing ou manutenção de equipe de desenvolvimento, bem como identificar o perfil do cliente-alvo que busca o serviço, são elementos cruciais para o sucesso da plataforma.

4.2 PRINCIPAIS INTERFACES GRÁFICAS DA PLATAFORMA

Figura 5 - Principais componentes da aplicação. a) Card do projeto. b) Comentário da ideia. c) Selecionar ideias. d) Componente de tarefas.





Fonte: elaborada pelos autores.

4.3 DISCUSSÃO

Apesar do potencial da plataforma, identificamos algumas limitações importantes. Uma das principais dificuldades enfrentadas por ferramentas como a Égide é a resistência à sua implementação no ambiente corporativo, especialmente quando não há incentivos claros ou uma cultura organizacional que promova a inovação. Essa resistência foi percebida durante a fase de testes, que enfrentou desafios relacionados ao engajamento de um número expressivo de usuários. Embora e-mails tenham sido enviados aos estudantes da instituição convidando-os a utilizar a plataforma, a adesão se mostrou baixa. Diante disso, o *feedback* sobre o resultado foi muito pautado na percepção de inovação por base da banca e do *PO* e *Scrum Master*.

Observa-se que além da própria tecnologia e plataforma, também existe um desafio que envolve obter os primeiros usuários para dar início a um ciclo sustentável de utilização. Entretanto, esse desafio não envolve somente atrair novos usuários, mas também garantir que eles se mantenham engajados e percebam valor no uso contínuo da plataforma. Para isso, é preciso estudar e implementar métodos eficazes de *onboarding* (integração inicial de novos usuários), comunicação e incentivo. Por exemplo, estratégias como gamificação (uso de elementos de jogos para aumentar o engajamento), programas de recompensas e até tokenização (processo de transformar ativos digitais em tokens únicos e rastreáveis) podem ser exploradas e adaptadas para o público-alvo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inovação requer atenção de empreendedores, intraempreendedores e organizações. Na gestão da inovação, a administração de ideias é importante, porque elas representam soluções de problemas complexos das instituições. A Égide é uma rede social dedicada à inovação, proporcionando um ambiente para colaboração entre empreendedores e intraempreendedores. A plataforma permite o registro e seleção de ideias para a solução de problemas. A Égide otimiza os princípios do *Design Thinking*, integrando as tecnologias de rede social e *blockchain*. A tecnologia de rede social é utilizada para explorar a inteligência coletiva e colaborativa. A tecnologia *blockchain* é utilizada para assegurar a propriedade intelectual dos colaboradores na rede social.

Como trabalhos futuros será realizada uma integração da plataforma com sistemas de busca de patentes e artigos científicos. O objetivo da integração será comprovar o caráter inovador das ideias apresentadas pelos colaboradores para, então, proceder o registro em *blockchain*. Também será realizada a automatização de outras metodologias empregadas na gestão da inovação e do projeto. Essa automatização permitirá que os usuários escolham as metodologias que melhor se adaptam a suas necessidades. Como observado no trabalho também, buscar engajamento dos usuários para testes e *feedbacks* é uma necessidade. Por isso, a Égide abrirá caminho para transformar projetos e ideias em ativos digitais, empregando (NFT). Isso possibilitará a monetização de ideias e projetos, redefinindo a experiência do usuário na plataforma. De forma conjunta, a gamificação se apresenta como método *onboarding* de incentivar o uso contínuo transformando a experiência como algo engajante.

REFERÊNCIAS

ADEGBITE, S. A.; OGUNLANA, A. S.; OLADIMEJI, T. I.; ADEYEMO, O. M. **The entrepreneur motivation and financing sources: implications for SMEs' performance.** *International Journal of Business and Economics Research*, v. 11, n. 3, p. 107–118, 2022.

ANIMAHUB. **Anima Lab Hub.** Disponível em: <https://www.animahub.com.br>. Acesso em: 01 abr. 2025.

BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 13, n. 1, p. 210–230, 2007.

BRABHAM, D. C. Moving the crowd at Threadless: motivations for participation in a crowdsourcing application. *Information, Communication & Society*, v. 13, n. 8, p. 1122–1145, 2010.

CHAKRA-UI. **Chakra UI is a component system for building products with speed.**

Disponível em: <https://chakra-ui.com>. Acesso em: 01 abr. 2025.

CHATTERJI, A.; GLAESER, E.; KERR, W. Clusters of entrepreneurship and innovation. *Innovation Policy and the Economy*, v. 14, n. 1, p. 129–166, 2014.

CHINOSI, M.; TROMBETTA, A. BPMN: an introduction to the standard. *Computer Standards & Interfaces*, v. 34, n. 1, p. 124–134, 2012.

ENTRIKEN, W.; SHIRLEY, D.; EVANS, J.; SACHS, N. ERC-721 Non-Fungible Token Standard. 2018. Disponível em: <https://eips.ethereum.org/EIPS/eip-721>. Acesso em: 30 mar. 2025.

GEM. **Global Entrepreneurship Monitor.** Disponível em:

<https://www.gemconsortium.org/data>. Acesso em: 01 abr. 2025.

GITHUB. GitHub: **Let's build from here.** Disponível em: <https://github.com/about>. Acesso em: 01 abr. 2025.

HEWA, T.; YLIANTTILA, M.; LIYANAGE, M. Survey on blockchain-based smart contracts: applications, opportunities and challenges. *Journal of Network and Computer Applications*, v. 177, 2021.

NAKAMOTO, S. Bitcoin: a peer-to-peer electronic cash system. [S. l.], 2008. Disponível em: <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>. Acesso em: 01 abr. 2025.

NEST.JS. Hello, nest! A progressive Node.js framework for building efficient, reliable and scalable server-side applications. Disponível em: <https://nestjs.com>. Acesso em: 01 abr. 2025.

NEXT.JS. **The React Framework for the Web.** Disponível em: <https://nextjs.org>. Acesso em: 01 abr. 2025.

NODE.JS. **Executar a JavaScript em Toda Parte.** Disponível em: <https://nodejs.org>. Acesso em: 01 abr. 2025.

OSTERWALDER, A.; PIGNEUR, Y. Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken: John Wiley & Sons, 2010.

POSTGRESQL. PostgreSQL: The World's Most Advanced Open Source Relational Database. Disponível em: <https://www.postgresql.org>. Acesso em: 01 abr. 2025.

PRISMA. From idea to scale. Simplified. Disponível em: <https://prisma.io>. Acesso em: 01 abr. 2025.

HERNÁNDEZ-PERLINES, F.; ARIZA-MONTES, A.; BLANCO-GONZÁLEZ-TEJERO, C. Intrapreneurship research: a comprehensive literature review. *Journal of Business Research*, v. 153, p. 428–444, 2022.

REACT. React: The library for web and native user interfaces. Disponível em: <https://react.dev/>. Acesso em: 01 abr. 2025.

SAHUT, J.-M.; HIKKEROVA, L.; NYOCK ILIOUGA, S. The entrepreneurship process and the model of volition. *Journal of Business Research*, v. 69, n. 5, p. 1868–1873, 2016.

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. *The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game*. Scrum.org, 2020. Disponível em: <https://www.scrum.org/resources/scrum-guide>. Acesso em: 01 abr. 2025.

SOLIDITY. A statically-typed curly-braces programming language designed for developing smart contracts that run on Ethereum. Disponível em: <https://soliditylang.org>. Acesso em: 01 abr. 2025.

TORVALDS, Linus; HAMANO, Junio C. **Git documentation**. [S. l.]: [s.n.], [s.d.]. Disponível em: <https://git-scm.com/doc>. Acesso em: 01 abr. 2025.

SZABO, N. Smart contracts: building blocks for digital free markets. *Extropy Journal of Transhuman Thought*, n. 16, 1996.

ZHAN, Y.; XIONG, Y.; XING, X. A conceptual model and case study of blockchain-enabled social media platform. *Technovation*, v. 119, p. 102610, 2023.

ZHANG, R.; XUE, R.; LIU, L. Security and privacy on blockchain. *ACM Computing Surveys*, v. 52, n. 3, Article 51, 34 p., 2019.