



**UNIVERSIDADE CATÓLICA DO SALVADOR
PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO
E MARKETING DIGITAIS**

ELIZABETH CARVALHO MACIEL

“SE JOGA NO PPT”

**CURSO ONLINE DE INSTRUMENTALIZAÇÃO
DA COMUNICAÇÃO EM POWERPOINT**

Salvador
2022.1

ELIZABETH CARVALHO MACIEL

“SE JOGA NO PPT”

**CURSO ONLINE DE INSTRUMENTALIZAÇÃO
DA COMUNICAÇÃO EM POWERPOINT**

Projeto de conclusão de curso apresentado ao Pós Lato Sensu Comunicação e Marketing Digitais da Universidade Católica do Salvador como requisito obrigatório à obtenção do grau de Especialista em Comunicação e Marketing Digitais.

Orientador(a): Profa. Dra Velda Torres

Salvador
2022

À minha família pelo apoio na
minha educação, em especial,
ao meu companheiro pelo amor
e compreensão e pela
inspiração diária.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Marca do projeto Se Joga no PPT	21
Figura 2	Card divulgação do curso online	22
Figura 3	Card reforço para atração e impulsionamento	23
Figura 4	Questionário pós venda	24

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
3	ANÁLISE DA VIABILIDADE DO PROJETO	10
3.1	DIAGNÓSTICO	10
3.2	PROGNÓSTICO	12
3.3	PARECER	13
4	PÚBLICO ALVO	14
5	ESTRATÉGIAS E AÇÕES SUGERIDAS	15
5.1	CRONOGRAMA	18
6	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO E CONTROLE	18
7	AÇÕES IMPLEMENTADAS	19
8	ANÁLISE DAS AÇÕES IMPLEMENTADAS	23
9	REFERÊNCIAS	24
10	APÊNDICE A – PLANO DE CURSO	26

1 INTRODUÇÃO

A Fonte Criativa é uma agência digital que nasceu em 2017 na cidade de Salvador - BA. Com atuação virtual (através das redes sociais e plataformas digitais), hoje atende clientes na Bahia e também fora dela, de forma remota. Possui duas sócias, Beth Maciel e Bruna Nadir, mais alguns colaboradores que atuam em formato híbrido. Dentre as atividades desenvolvidas no Marketing Digital estão a gestão de redes sociais (planejamento, estratégia, criação, gestão, fotografia, etc), Inbound Marketing (marketing de conteúdo, criação e disparos de e-mails, landing pages, etc), projetos de design (criação de rótulos, anúncios, catálogos e criação de apresentações em PowerPoint, esta última atividade vinculada ao projeto “se Joga no PPT”, criado pela empresa em 2018.

O projeto “Se Joga no PPT” tem perfil próprio no Instagram (separado do perfil da Fonte Criativa) para divulgação de dicas sobre apresentações, e atualmente possui 2.209 seguidores - com potencial de ampliação da criação de conteúdo e de abordagem geográfica através de mídia paga. Treinamentos individuais, palestras e lives também são atividades já realizadas pelo projeto. Com a pandemia da Covid-19, foi percebida uma demanda ainda maior na busca de cursos desse segmento, por isso o “Se Joga no PPT” propôs a criação de um curso online para distribuição na internet com objetivo de atender ao público interessado em aprender sobre o tema.

O curso tem como propósito desenvolver habilidades e competências voltadas para explorar os recursos do PowerPoint para diagramação, edição de imagens, criação de organogramas e animações para uma melhor composição visual das apresentações. Nesse sentido, explora os recursos visuais que o programa PowerPoint possui para criação e edição de apresentações com qualidade técnica, criativa e visual. Essa proposta parte do princípio que um conteúdo bem explorado em apresentações pode reduzir ruídos de comunicação ao transmitir a mensagem de forma mais fluida e com efetividade. Essa proposta é estruturada em cinco módulos, com aulas de até 30 minutos cada, gravadas e disponibilizadas na plataforma de venda Hotmart, ficando acessíveis para os alunos por até um ano.

O PowerPoint é uma ferramenta apropriada para apresentar ideias e resultados, treinar pessoas para funções específicas, fazer uma palestra, reunião, etc, pelos recursos que possui em comparação a outros programas e aplicativos disponíveis para esse fim, como, por exemplo, Keynote, Google Slides ou Prezi, ou ainda em aplicativos online como Canva.

Uma apresentação com qualidade técnica, criativa e visual não garante a aprovação de um projeto, mas representa uma grande possibilidade de o conteúdo/projeto ser compreendido e aprovado pelo público-alvo. Nesse sentido, o uso de imagens para ilustrar ou reforçar um conteúdo a ser apresentado contribui para melhor entendimento pelo público-alvo e fixá-la em sua mente, e essa é uma premissa já reconhecida em todas as áreas. Mas essa é uma estratégia que exige conhecimentos básicos de direção de arte e dos programas existentes para esse fim, sendo o PowerPoint o mais completo deles, por possuir mais recursos a serem explorados.

As habilidades para criar uma apresentação eficiente utilizando slides (telas/charts) podem ser aplicadas para os mais variados fins, como planejamentos de projetos, apresentar e discutir pautas de reuniões, exibir relatórios, seminários, palestras, aulas, defesas de TCC, etc. O profissional com essa qualificação se destaca no mercado de trabalho, porque tem mais conhecimento sobre o que precisa fazer para uma apresentação eficiente e diferenciada, preparando todo conteúdo e composição visual com antecedência, em alinhamento com o seu público-alvo. Isso porque aprendeu como aplicar o estudo do perfil desse público a suas estratégias de apresentação para alcançar os objetivos pretendidos com leveza e clareza na estética visual, criando uma comunicação eficaz. É essa a proposta formativa do curso “Se Joga no PPT”, buscando contribuir para apresentações mais produtivas e autonomia criativa do apresentador.

O curso é fundamentado em uma metodologia criada pela Fonte Criativa, com conteúdo programático dividido em quatro pilares: Entendimento, Criação, Teste e Aplicação. O primeiro pilar, o entendimento, é o início de tudo. Uma apresentação começa antes mesmo de abrir o PowerPoint. É necessário pesquisa, captação e triagem de todo material que se deseja apresentar. Compreender a fundo o tema e objetivo da sua apresentação. Assim, fica mais claro definir os assuntos e tópicos

principais a serem trabalhados nos slides. Nesse sentido, é necessário buscar responder algumas perguntas básicas para melhor planejamento da apresentação: (i) “Quais os objetivos específicos? (ii) Qual o tempo que se tem? (iii) Qual o público-alvo? Qual o ambiente da apresentação?”. A partir dessas respostas, devem ser definidos pontos importantes como: quantidade de conteúdo necessário, tamanho de fontes, perfil e linguagem que devo abordar durante a exibição, etc.

O segundo pilar, a criação, tem como objetivo selecionar a triagem feita na etapa anterior do conteúdo. Momento também de aprender conceitos de design para melhor aplicá-los em suas criações, truques e dicas para uma apresentação mais dinâmica e visualmente atrativa, como cores, contraste, composição, como encontrar imagens que expressam conceitos, vídeos, além de ícones e a importância da utilização de recursos como transições e animações.

O terceiro passo é o teste. Entender a linguagem a seguir, fazer exercício de escrever no papel o roteiro e o storytelling da sua apresentação, e definir o que fica de conteúdo textual/visual no slide e o que pode ser levado para seu discurso oral.

Por último, a aplicação. É o momento onde todos os pilares anteriores se encontram dentro do PowerPoint e ganham vida para apresentar a sua história. Nesse sentido, inicialmente foi elaborado um plano de curso que contemplasse conteúdos que pudessem subsidiar esse aprendizado proposto, com utilização de dispositivos didáticos diferenciados, que possibilitasse uma relação teoria-prática mais efetiva e estimulante para os interessados. Este plano de curso está disponibilizado no “apêndice A” deste projeto.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O PowerPoint é uma das ferramentas mais utilizadas em todo o mundo para a criação de apresentações. Foi criado em 1987, por Robert Gaskins e Dennis Austin em uma empresa de software chamada Forethought, Inc. Inicialmente o programa rodava apenas em computadores da Apple, mas em seguida, a Microsoft adquiriu os direitos do programa. O projeto tinha uma missão: empoderar os apresentadores, missão que já se mostrava presente na ocasião do surgimento do retroprojetor, um

projektor de transparências, em 1931. As informações eram exibidas de forma impressa nas transparências, o que limitava a flexibilidade da edição e a dependência de impressão (SMARTALK, 2021).

Considerando o quanto o ser humano é visual, os profissionais da área da educação, principalmente, começaram a considerar o PowerPoint como um valioso recurso educacional, o que contribuiu para que o projetor ganhasse cada vez mais visibilidade. Com tecnologias cada vez mais aceleradas, o projetor de dados permite a exibição da tela do computador, com visualização rápida e instantânea do conteúdo em texto, imagem e vídeo, com resolução superior, e muitas vezes em tempo real, além de melhorar a experiência de quem assiste a apresentação.

Os slides utilizados no projetor de dados podem ser criados a partir de distintos programas ou aplicativos, a exemplo do Keynote, Prezi ou Google Slides. Não existe uma ferramenta ideal para a construção dos slides, a escolha pode variar conforme o objetivo e estilo. Apesar de possuir interface simples, o Keynote é exclusivo da Apple, portanto não é compatível com outros sistemas operacionais. O Prezi possui como vantagem a não linearidade no momento da criação da apresentação. O programa oferece tipos de transições bem peculiares e marcantes, como zoom e rotação. Esses tipos de animações podem distanciar o público do conteúdo e deixar cansativa a apresentação. O PowerPoint ainda se destaca por ser o mais popular e disponível em todos os computadores, a edição do arquivo é fácil e rápida, e os arquivos gerados são mais leves se comparados aos demais.

O produto objeto deste projeto é um curso para apropriação das ferramentas do PowerPoint, uma ferramenta amigável, flexível e de fácil edição e compartilhamento. Entender e se preparar para uma apresentação, seja ela pessoal ou profissional, é essencial. Não basta apenas falar bem em público, é preciso que haja um entendimento sobre o que será exposto e como será exposto. Nesse sentido, Polito (apud TÉCNICAS, 2019, n.p) salienta que “Não adianta utilizar um linguajar técnico para um público leigo ou linguagem vulgar para uma plateia composta por especialistas” .

Até mesmo para aqueles que utilizam outras ferramentas ou aplicativos para construção de apresentações é importante que se conheça, mesmo que de forma básica, alguns conceitos e técnicas para uma boa exposição dos recursos

audiovisuais que esses programas oferecem, para transmitir de forma fluida todo o conteúdo ao ouvinte. O cérebro possui um limite de absorção de informações, filtrando o que ele considera importante e deletando os dados considerados inúteis, e a quantidade de informações que são geradas em apresentações são muito altas. “Cerca de 3 dias depois de ver uma apresentação, você se lembra de 65% das informações passadas se houver um apoio visual atrelado à fala. Sem ele, você só retém 10%.” (POWER..., 2015). A retenção de todo esse conteúdo pode se tornar mais efetiva com uso da comunicação visual, que é uma das formas de transmitir imagem e conversar com o público de forma intencional.

Segundo neurocientistas do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), o cérebro humano pode processar imagens em apenas 13 mili segundos, o que ocorre muito mais rapidamente que um texto (MIT, 2014). Para reter de maneira cada vez mais eficiente todas essas informações e imagens, o uso das cores possui papel fundamental. Elas são percebidas de formas diferentes e transmitem sensações e emoções, além de ajudar na fixação. Bem empregadas, facilitam o aprendizado e despertam o interesse no assunto abordado. As cores de uma marca, por exemplo, não são por acaso, transmitem algo que pode ser objetivo ou subjetivo. Imagens e textos se complementam e reforçam a mensagem. Estudos sugerem que as pessoas fazem um julgamento inconsciente sobre um produto dentro de 90 segundos da visualização inicial, e que 62% a 90% dessa avaliação é baseada somente em cores (CCICOLOR, 2019).

É comprovada a dificuldade em se manter atenção em um só aspecto por um longo período de tempo e uma boa programação visual poderá contribuir para assegurar essa atenção. Isso porque conteúdo visual é uma estratégia efetiva para envolver e manter o público-alvo atento, sendo essa perspectiva a base da proposta do curso “Se Joga no PPT”. Duarte (2018, p.111) corrobora nesse sentido ao considerar que

Apresentações são uma das ferramentas de comunicação empresarial mais populares, e perdem somente para o e-mail. Elas atraem clientes e mantêm os funcionários nos trilhos. E os apresentadores mais eficientes pensam como designers. Bons apresentadores exibem dados com clareza, simplicidade e de modo convincente. Eles selecionam imagens capazes de transmitir significado e o valor da

marca. Criam e organizam slides persuasivos e capazes de auxiliar os ouvintes na solução de problemas.

Para construir uma apresentação bem sucedida é preciso conhecer características do público-alvo, a partir do levantamento do máximo de informações possíveis, para que, de forma cautelosa, consiga estruturar a base de todo conteúdo. Outro ponto muito importante é a habilidade de um olhar estético apurado, manter a curiosidade ativa para despertar interesse no design ao seu redor, captando de forma instantânea elementos visuais do dia a dia para transformar a tela em branco do slide. Roteiro, conteúdo e visual devem estar bem alinhados para que a mensagem seja captada de forma clara pela audiência.

3 ANÁLISE DA VIABILIDADE DO PROJETO

3.1 DIAGNÓSTICO

Há uma imensa demanda por parte dos profissionais e empreendedores por espaços de aprendizagem criativos, onde se possa obter conhecimentos além daqueles relacionados ao uso básico de programas ou aplicativos para este fim. Ferramentas que sempre tiveram espaço especial nos eventos presenciais, workshops, palestras, reuniões. Durante a pandemia da Covid-19 aprendemos a conviver com apresentações de forma on-line, aumentando ainda mais a quantidade de informações que consumimos, fazendo com que reter a atenção seja cada vez mais difícil. Com o retorno à normalidade, essa modalidade de apresentação continua sendo utilizada, sob uma proposta híbrida de comunicação envolvendo estratégias online e presenciais.

Medo de falar em público, dificuldade em organizar as ideias de forma visualmente atrativa, se perder na sequência de slides, ultrapassar tempo de apresentação sem saber se realmente conseguiu transmitir a mensagem, entre outras problemas, são alguns dos desafios de quem não consegue criar recursos visuais suficientes para transmitir mensagens de forma eficiente. Pensando nisso, o

Se Joga no PPT foi criado no instagram, como canal de comunicação para transmitir conteúdo especializado e focado em apresentações. Para a análise da viabilidade desse projeto foram consideradas essas e outras questões a elas interligadas, conforme demonstrado na matriz PFOA abaixo apresentada.

Quadro 1 - Matriz PFOA

	Positivos	Negativos
Internos	<p>Potencialidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profissional que ministra o curso é especialista em design e tem experiência em eventos com público; - Capacitação constante na área; - O negócio/projeto possui possibilidade de crescimento; - Curso online, gravado de forma remota e que pode ser visto pelo público consumidor de qualquer lugar e a qualquer hora; - Valor do curso acessível em relação a concorrência; 	<p>Fraquezas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos insuficientes (profissionais que produzem as apresentações e ministram os treinamentos); - O projeto “Se Joga no PPT” é desconhecido no mercado; - Falta de constância na criação de conteúdo nas redes sociais da empresa; - Falta de um plano de ação efetivo para parcerias ou colabs para este novo projeto da empresa;
Externos	<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Área pouco explorada no mercado baiano (mercado potencial); - Crescente grau de interesse e procura de profissionais de diversos segmentos por essa formação; 	<p>Ameaças</p> <ul style="list-style-type: none"> - Público interessado em outras ferramentas para elaboração de apresentações; - Clientes não têm percepção de valor de uma apresentação; - Expansão de empresas do segmento em outros locais do Brasil;

Quadro 1 - continuação Matriz PFOA

	Positivos	Negativos
Externos	<p>Oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possibilidade de formação de parcerias com empresas ou pessoas que atuam na mesma área (para fortalecimento do projeto) - Mídia online (tráfego pago) é uma estratégia eficiente para aumento de visibilidade e lembrança de marca 	<p>Ameaças</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diversidade de aplicativos que oferecem templates prontos; - Desvalorização do curso em relação ao preço.

Fonte: elaborado pela autora

A proposta da Fonte Criativa e do projeto Se Joga no PPT, através do curso on-line “Se Joga nas apresentações”, é de promover o ensino de técnicas para melhoria da exibição de informações nas apresentações, que envolvem desde a criação de conteúdo, criatividade, diagramação até a direção de arte (identidade visual), além de algumas técnicas de oratória. Este projeto tem como objetivo principal apresentar um plano de ação para organização e comercialização do curso on-line “Se Joga nas apresentações”.

3.2 PROGNÓSTICO

Considerando as variáveis que, de alguma forma, possam afetar o curso e sua comercialização, a análise de alguns pontos são essenciais. Há uma demanda pela capacitação para melhores apresentações por parte de profissionais que atuam em áreas que possuem grande exigência nesse sentido, e para que a Agência de Marketing Digital Fonte Criativa não deixe de aproveitar esta oportunidade precisa implementar o projeto Se Joga no PPT, através do curso on-line “Se Joga nas

apresentações”, propondo uma estrutura de conteúdos voltados a aquisição de novas habilidades para uma melhor qualidade técnica dessas apresentações, aumentar produtividade e gerenciar melhor o tempo de construção de uma apresentação. Com treinamento adequado, profissionais que já usam o PowerPoint com frequência, terão uma comunicação mais eficaz na transmissão de informações, evitando retrabalho e, a longo prazo, estresse no ambiente de trabalho.

A Agência de Marketing Digital Fonte Criativa não pode desconsiderar esta oportunidade de mercado, considerando as empresas concorrentes que já atuam neste segmento, adotando estratégias de divulgação alinhadas com uma visão voltada para a importância que essa capacitação tem para a evolução da capacidade criativa na construção de apresentações eficientes, que irão resultar em economia de tempo dentro das empresas e para aqueles que são autônomos, o que, conseqüente, resultará no ganho de maior percepção e valor da Fonte Criativa.

Analisando uma visão desfavorável na comercialização do curso, é preciso destacar na comunicação sobre o projeto aspectos que contribuam para evitar a baixa adesão a proposta do curso, evidenciando como favorável a relação custo-benefício, considerando o que o curso pode proporcionar, principalmente no que se refere à inserção no mercado e/ou ganhos com relação ao tempo e qualidade envolvendo a produção dessas apresentações e o modo como o profissional envolvido se faz entender com relação às informações que apresentadas.

3.3 PARECER

Considerando o objetivo principal do projeto “Se Joga no PPT”, que é de ajudar os profissionais a estruturarem as informações de maneira clara e objetiva para desenvolver o conteúdo de forma fluída e natural, utilizando o PowerPoint como ponto de apoio para o discurso oral; é necessário criar e implementar ações que estejam alinhadas entre si e com a proposta de divulgação dos diferenciais do curso “Se joga no PPT”: proporcionar uma capacitação que possibilite a criação de

apresentações que instiguem a recepção, que despertem atenção com o que está sendo dito e que levem a ação esperada. Nesse sentido, é preciso elaborar um plano de comunicação que considere o perfil sociocultural do público-alvo e mídias apropriadas para o alcance desse público.

Uma campanha deve ser criada para fortalecimento da marca e divulgação do curso, com entrega de conteúdo para atração do público. Além de cronograma no Instagram para divulgação, trabalhar a comunicação e explorar outros canais digitais, como o site da Fonte Criativa (criação de artigos no blog) - que já possui um bom tráfego, e mídias como Youtube, Facebook, tráfego pago e parcerias com outras empresas e profissionais, ampliando o raio geográfico. Deve ser realizada a campanha para o período de 6 meses, dividida em três fases: Institucional, Promocional e Guarda-Chuva.

4 DEFINIÇÃO DO PÚBLICO-ALVO

Pessoas, de ambos os sexos e faixa etária acima de 18 anos, interessadas em criar apresentações de impacto, com qualidade visual e técnica, e que tenham interesse em uma capacitação nesse sentido na modalidade remota. Considerando esse perfil estão incluídos estudantes universitários, palestrantes e profissionais de distintas áreas, dedicados a crescimento profissional e interessados em melhorar suas habilidades de comunicação e apresentação.

É ideal que possuam conhecimento prévio do PowerPoint, ou que já utilizam o programa (mesmo que de forma básica) em seu dia a dia, tendo em vista que o objetivo do curso é promover o ensino de técnicas para melhoria da exibição de informações nas apresentações, o que envolve desde a criação de conteúdo, criatividade, diagramação até a direção de arte (identidade visual), além de algumas técnicas de oratória.

5 ESTRATÉGIAS E AÇÕES SUGERIDAS PARA DIVULGAÇÃO DO CURSO

A campanha possui três fases a serem realizadas ao longo do segundo semestre de 2022, sendo elas: Institucional, Promocional e Guarda-Chuva. Ao longo dessas fases serão trabalhadas associações positivas à marca/course para fortalecer o posicionamento, a imagem, índice de lembrança e comercialização. No decorrer das três fases serão implementadas ações promocionais, a fim de aumentar as vendas, bem como promover e consolidar a marca do curso no mercado de atuação.

FASE 01 - INSTITUCIONAL

Período - 20 de maio a 20 de julho

Objetivo - Fortalecer relacionamento e o posicionamento da agência e do curso com público alvo. Estabelecer e reconhecer a imagem de marca.

Estratégia 01 - Marketing Digital

Ação 01 - Posts orgânicos e patrocinados nas redes sociais da Fonte Criativa e Se Joga no PPT (Facebook e Instagram) com pílulas de conteúdo (spoilers) e divulgação de teaser para abertura de carrinho de compras.

Ação 02 - Criação de artigos na área de blog do site da Fonte Criativa, além de direcionar o visitante a outros canais de informação.

Ação 03 - Utilizar Instagram, Facebook e Google Ads (plataforma de anúncios do Google). Esse mecanismo terá o intuito de promover o site da Fonte e gerar interesse e vendas.

Ação 04 - Parcerias com profissionais da área ou empresas para realização de lives e webinars gratuitos.

Ação 05 - Criação de e-mails marketing para disparo de mailing (lista de quem já participou de palestras ou treinamentos Se Joga no PPT)

Estratégia 02 - Identidade Visual

Ação 01 - Criação de um manual de marca para construção de diretrizes visuais e de essência de marca, fortalecendo a imagem para os consumidores.

Ação 02 - Material de divulgação sobre estrutura do curso, conteúdo programático e local de hospedagem das aulas (carrossel).

FASE 02 - PROMOCIONAL

Período - 20 de julho a 20 de setembro

Objetivo - Intensificar as “pílulas” de conteúdo e oferecer ofertas-isca (promocional) para despertar interesse no público e consequentemente atrair mais interessados na realização do curso.

Estratégia 01 - Promoção

Ação 01 - Descontos progressivos de acordo com quantidade de aulas compradas (indicação de amigos) ou compra feita por pessoa jurídica - para treinamentos de equipe (acima de 5 cursos comprados).

Ação 02 - Sorteio de um treinamento no Instagram para seguidores que se cadastrarem na Landing Page ou grupo de whatsapp.

Estratégia 02 - Marketing Digital

Ação 01 - Criação de Landing Page para disponibilizar oferta isca (ex: modelo de apresentação) ou para captação de leads para sorteio.

FASE 03 - GUARDA-CHUVA

Período - 20 de setembro a 20 de novembro

Objetivo - Reforçar os esforços de comunicação das duas fases anteriores, sendo a campanha Guarda-chuva ideal, pois será responsável por reforçar o posicionamento, fortalecer a imagem, aumentar o índice de lembrança da marca e apresentar atributos e conteúdo programático do curso.

Estratégia 01 - Marketing Digital

Ação 01 - Posts orgânicos e patrocinados nas redes sociais da Fonte Criativa e Se Joga no PPT (Facebook e Instagram) com conteúdos de valor e divulgação do curso.

Ação 02 - Criação de artigos na área de blog do site da Fonte Criativa, além de direcionar o visitante a outros canais de informação.

Ação 03 - Utilizar Insta, Face e Google Ads (plataforma de anúncios do Google). Esse mecanismo terá o intuito de promover o site da Fonte e gerar interesse e vendas.

Ação 04 - Realização de lives para divulgação de conteúdo prático.

Ação 05 - Criação de e-mails marketing para reforço do conteúdo do curso. Disparo para mailing de quem já participou de palestras ou treinamentos Se Joga no PPT.

Estratégia 02 - Promoção de Vendas

Ação 01 - Realização de ação promocional com desconto excepcional de 15% na compra do curso.

5.1 CRONOGRAMA

FASES	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT
INSTITUCIONAL						
PROMOCIONAL						
GUARDA-CHUVA						

6 INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO E CONTROLE

Pré lançamento do curso

- Através da plataforma digital Google Forms será criado um questionário para buscar informações e opiniões de quem já participou ou tem interesse em fazer um treinamento sobre PowerPoint.
- Antes do início da divulgação, será feita uma análise prévia das mídias digitais do Se Joga no PPT, observando engajamento e alcance para que no pós lançamento e durante a aplicação das estratégias e ações sugeridas possa-se fazer uma comparação e identificar as mudanças que o curso trará para ao projeto.
- Levantamento prévio e registro de dados de cada fase de campanha para comparativo final (relatório com número de engajamento, cliques, rejeição, etc)

Durante e pós lançamento do curso

- A partir da análise dos resultados obtidos pelas vendas, será realizada uma análise comparativa entre o início e o final de cada fase da campanha.

- Número de cliques nos anúncios do site da Fonte Criativa através da plataforma Google Analytics e para Facebook e Instagram (via Facebook Adwords).
- Taxa de conversão para a Landing Page (RD Station) para quantificar os visitantes.

Pós venda do curso

- Pesquisa de satisfação (via e-mail ou whatsapp). Ao final da compra e realização do curso, será enviado para cada aluno uma pesquisa de satisfação para avaliação de percepções. O formulário possui 9 questões, dentre elas perguntas abertas e fechadas para avaliação do conteúdo, da instrutora e expectativas.

7 AÇÕES IMPLEMENTADAS

Dentre as ações criadas e descritas nas fases de comunicação, seguem algumas das que foram implementadas:

- **Criação da marca do projeto**

Figura 1: Card marca do projeto



- Criação de post para apresentação do curso - Fase 1

Figura 2: Card divulgação curso



- Post para patrocinar nas redes sociais - Fase 2

Figura 3: Card divulgação (reforço)



Imagem 4: Modelo de formulário pós venda (questionário)

Pesquisa: Se Joga no PPT - Curso Online

Oiee, tudo bem? 😊
Compartilhe com a gente como foi a sua experiência participando do curso online Se Joga no PPT. Prometemos que será rápido e nos ajudará bastante. Vamos lá?

Nome

Texto de resposta curta

O que te motivou a comprar o curso online Se Joga no PPT? *

Texto de resposta longa

O que achou do conteúdo apresentado? *

	1	2	3	4	5	
Ruim	<input type="radio"/>	Muito bom				

Dê uma nota para a performance da Facilitadora Beth Maciel *

	1	2	3	4	
Ruim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Bom

O conteúdo apresentado atendeu suas expectativas? Conte-nos como foi? *

Texto de resposta longa

O que achou do tempo do curso? *

Tempo adequado.

Acho que poderia ser em menos tempo.

Acho que poderia ser em mais tempo.

Outros...

O que você acha que o curso online Se Joga no PPT pode melhorar? *

Texto de resposta longa

Qual a chance de você indicar o curso para algum amigo, conhecido, ou familiar? *

Com certeza não 1 2 3 4 5 Com certeza sim

8 ANÁLISE DAS AÇÕES IMPLEMENTADAS

Analisando os números absolutos de visitantes e leads, vindos de cliques por rede social ou por links patrocinados (blog da Fonte Criativa¹), foi observado que a imagem de marca tem exposição positiva, dentre os seguidores atuais (2.213), com crescimento orgânico espontâneo - ainda sem anúncios patrocinados. Os seguidores perguntam pela demanda de cursos online.

A campanha foi lançada na segunda quinzena de maio, por isso ainda não é possível uma maior precisão na análise dos resultados desta primeira fase. Mas, há um acompanhamento contínuo dos resultados que serão posteriormente convertidos em dados para uma análise mais detalhada, buscando entender como cada um

¹ <https://www.fontecriativa.com.br/blog>

deles coopera para atingir os objetivos pretendidos. Para isso, foi preciso pensar em algumas etapas essenciais que precisam ser seguidas:

1. Definição de metas claras - comercialização do curso;
2. Acompanhamento do funil de vendas: definição das quantidades de oportunidades que a equipe deve abordar para gerar o número de vendas esperado; leads a serem nutridos para se tornarem oportunidades; visitantes que devem chegar ao site para conversão em leads ou oportunidades;
3. Análise de resultados dos canais digitais: avaliar os canais envolvidos em cada estratégia e como eles impactam no projeto. Desempenho do site a partir de visitas orgânicas ou pagas, retorno de esforços nas redes sociais ou em outras ferramentas de relacionamento, como por exemplo o e-mail marketing e Landing Page.

Algumas métricas também são relevantes para que possamos atingir as metas:

- Crescimento de alcance: quantas pessoas realmente estão recebendo os seus anúncios. Se essa métrica não vai bem, é hora de repensar o conteúdo, a arte, o CTA usado e outras questões no futuros anúncios.
- Taxa de engajamento: como sua página ou número de seguidores tem crescido.
- CTR (click to rate): métrica importante para descobrir se o anúncio tem impactado as pessoas que o visualizam a ponto de fazer com que elas abram o link.
- Conversão: Se o anúncio propõe uma ação, como preencher o formulário para receber oferta isca, é preciso saber se a chamada está realmente atingindo o objetivo.

REFERÊNCIAS

DIFERENÇA entre um retroprojektor e um projetor de dados. **Digiist**, 2020.
<<https://por.digiist.com/mac/what-is-the-difference-between-an-overhead-projector-a-data-projector-101365.html>> Acesso em 01.mai.2022

DUARTE, Nancy. **Apresentações convincentes**. Rio de Janeiro, Sextante, 2018.

POR QUE cor importa? **Colorcom**, 2019. Disponível em:
<https://www.colorcom.com/research/why-color-matters> Acesso em 30.abr.2022

POWER of visual communication. 2015. **Hp Print**. Disponível em:
<https://policyviz.com/wp-content/uploads/2015/10/power-of-visual-communication.pdf>
Acesso em 25.abr.2022

PREZI ou Keynote, qual melhor? **Exame**, 2014.
<https://exame.com/carreira/powerpoint-prezi-ou-keynote-qual-e-o-melhor/> Acesso em 01.mai.2022

TÉCNICAS de apresentação: 15 estratégias de especialistas. **Fundação Instituto de Administração**, 2019. Disponível em:
<<https://fia.com.br/blog/tecnicas-de-apresentacao/#:~:text=Por%20isso%2C%20conhecer%2C%20desenvolver%20e,escolher%20as%20t%C3%A1ticas%20mais%20apropriadas>>. Acesso em 25.abr.2022

TRAFTON Anne. **In the blink of an eye**. MIT News Office Publication. Disponível em: <https://news.mit.edu/2014/in-the-blink-of-an-eye-0116> Acesso em 25.abr.2022

APÊNDICE A – PLANO DE CURSO

O Curso Online - Se Joga no PPT - é um curso prático sobre como criar apresentações impactantes e criativas, como transformar slides de texto em slides visuais, focado em conceitos que servem para aplicação no Powerpoint.

O que os alunos vão aprender?

Conceitos sobre aspectos que envolvem a criação de uma apresentação: o entendimento, organizações que deixam o layout mais atraente e dinâmico, onde e como procurar imagens, animações e transições, como usar o storytelling para transformar slides, transmitir informações importantes com efetividade, aplicar princípios do design, fazer o redesign de apresentações,

Para quem se destina?

Pessoas que já possuem conhecimento prévio do PowerPoint, ou já utilizam o programa (mesmo que de forma básica) em seu dia a dia. Para quem precisa criar qualquer tipo de apresentação: um relatório no trabalho, um trabalho da faculdade, uma aula, uma apresentação sobre seu produto/serviço ou até vender um projeto. Esse curso vai aprimorar as habilidades na construção de slides, ajudar a transmitir informações e tornar suas apresentações mais criativas e atrativas.

- Estudantes focados em se preparar para o mercado de trabalho;
- Profissionais/ palestrantes interessados em fazer apresentações de impacto;
- Executivos dedicados a seu crescimento profissional;
- Empreendedores interessados em melhorar suas habilidades de comunicação e apresentação.

Quem faz o Se Joga no PPT?

Beth Maciel é Sócia Diretora de Criação da agência Fonte Criativa, apaixonada por design. Publicitária de formação e fotógrafa por paixão, já atendeu e produziu PPTs para clientes como Natura e Petrobras. Acredita que o design alinhado a um bom conteúdo é capaz de transformar apresentações. O PowerPoint é, sem dúvida, seu programa de cabeceira :)

Aulas gravadas online - Assista quando e onde estiver!

PROGRAMA

Módulo 1 - Neste módulo vamos alinhar informações importantes sobre o curso, além de conhecer melhor quem vai ministrar e metodologia do curso.

Aula 1 - Apresentação / O que vamos aprender / Avisos

Aula 2 - Criatividade / Repertório

Aula 3 - Metodologia Fonte Criativa para se jogar no PPT

Módulo 2 - Entender o contexto onde sua apresentação irá se encaixar, qual ambiente e tempo que você tem disponível. Algumas perguntas chaves serão essenciais nesse módulo para compreensão e criação do roteiro da apresentação.

Aula 1 - Contexto

Aula 2 - Roteiro / Conexão com o público

Módulo 3 - Conteúdo

Aula 1 - Criação de Conteúdo

Aula 2 - Storytelling

Módulo 4 - Oratória: será abordada introdução a algumas técnicas para melhor aplicação no discurso oral, melhorando a performance do apresentador.

Aula 1 - Apresentação X Apresentador

Aula 2 - Técnicas de oratória

Módulo 5 - Identidade Visual - conceitos como agrupamento, contraste, alinhamento e espaçamento, o uso de cores, fontes e composição. Como utilizar os princípios de design na apresentação? Onde posso buscar referências? Como encontrar imagens gratuitas que expressam os conceitos, entendendo os tratamentos de imagens oferecidos pelos principais programas de apresentações, além de ícones, vídeos, gifs e texturas.

Aula 1 - Elementos do Design

Aula 2 - Formatos de slides

Aula 3 - Cores

Aula 4 - Slide Mestre

Aula 5 - Tipografia

Aula 6 - Imagens, ícones e PNGs

Aula 7 - Vídeo, áudio e gifs

Aula 8 - Animações e transições