



CIITTA ACADEMY
POWERED BY CIITTA

Portfólio de Soluções



Somente o **CIITTA Academy** possui **experiência, solidez, estrutura, tecnologia e talentos** para apoiar o seu programa de **educação digital**, em todas as suas etapas e momentos.

Possuímos experiência comprovada sobre a realidade do continente africano, o que nos capacita a **preparar o conteúdo de modo a agregar ao máximo as demandas de países em desenvolvimento.**

Nosso objetivo é através do conhecimento e foco em **jovens e mulheres, auxiliar no combate a fome e pobreza, através do fortalecimento sustentável da agricultura e pecuária.**

CIRCUITO CIITTA Academy

4 eixos com visão sistêmica e ações focadas no sucesso da aprendizagem

Diagnóstico

Projeto Educacional

E-learning

Microlearning

Redes Sociais - Chatbot

Games e Gamification

Immersive Learning

Vídeos e Podcasts

LMS Studion.MX



Desenvolvimento e implantação

Educomunicação



Operação



Avaliação



Kit Divulgação

Atração

Engajamento

Retenção

Vitrine Digital

Processos

Tutoria e Monitoria

Retenção

LMS Studion.MX

Dashboards

Reação

Aprendizagem

Impacto

R.O.I.

EIXO 1

DESENVOLVIMENTO E IMPLANTAÇÃO

Tudo para montar ou turbinar a sua
EAD





Diagnóstico e Projeto Educacional

Metodologia de análise e diagnóstico aplicada para apoiar clientes em sua governança de soluções educacionais - podendo ser entregue em versão Pocket ou Personalizada.

Modelo de Diagnóstico e Projeto Educacional



ENTENDENDO O DOCUMENTO

Agora que você já sabe para que esse guia metodológico foi construído, queremos que leia com muita atenção a frase a seguir:

**VOCÊ É AUTOR
DESTE MATERIAL!**

Isso mesmo.

Você que faz parte da Unidade Gestão de Soluções e Transformação Digital e também você que não faz!

Você que é parte da equipe educacional do SEBRAE, mas também você que não é, mas quer colocar uma solução educacional digital para rodar. Você que é um de nossos fornecedores e nos apóia para fazer nossos planos acontecerem.

Se este guia chegou até suas mãos, é porque de alguma forma você irá participar da complexa cadeia que dá vida às soluções de educação dessa instituição e, portanto, **você é autor deste material!**

Sua participação como autor ou autora deste guia acontece na prática.

1. Tome posse do conhecimento compartilhado aqui!
2. Espalhe o que aprendeu, o que funcionou, o que fez e faz sentido.
3. Questione, critique e, então, ofereça novos pontos de vista para o que não faz mais sentido (estamos todos conscientes de que um documento estático não é capaz de dar conta do dinamismo que move as coisas “lá fora”).

E-learning

Página HTML única com conteúdos textuais, imagens, ilustrações e recursos interativos de biblioteca framework.

[Acesse um curso](#)

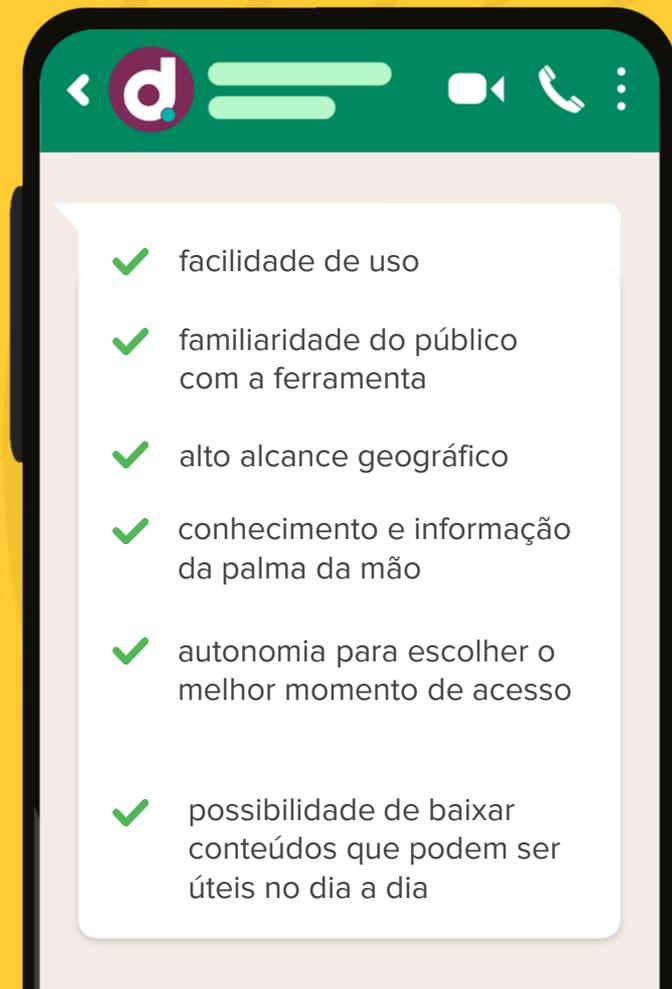


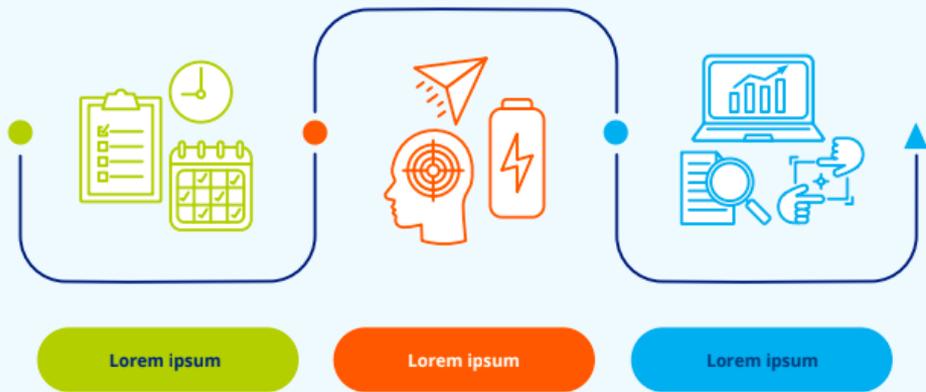
Cursos via Telegram ou WhatsApp

Os cursos serão disponibilizados pelo Telegram ou WhatsApp por meio de uma ferramenta de chatbot.

O acesso ao curso funciona direto no aplicativo e é direcionado por meio de uma árvore de decisão.

[Acesse um curso](#)





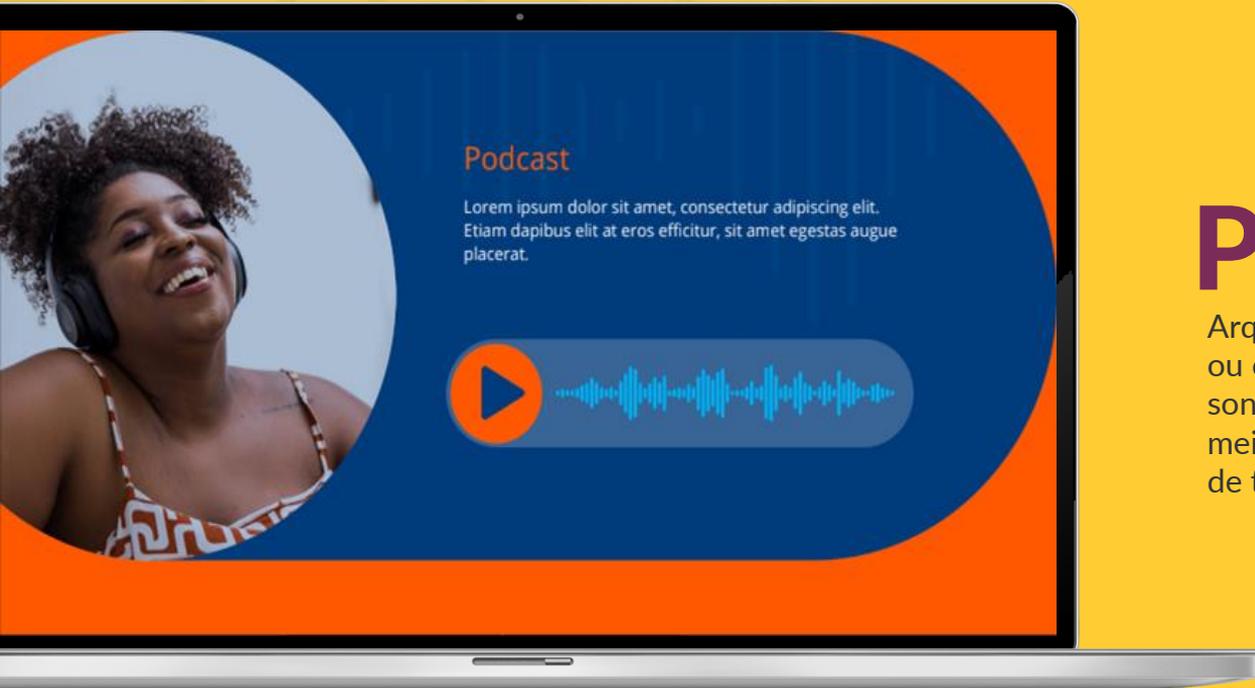
Infográfico

Utilização de elementos gráfico-visuais (fotografia, desenho, diagrama) integrados a textos curtos e dados numéricos funcionando como complemento ou síntese de informações.

Vídeos

Recurso audiovisual que pode assumir diversos formatos de acordo com o conteúdo: animação gráfica, vídeo-aula, depoimento, entrevista etc. Pode ter locução ou apenas trilha sonora.





Podcast

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam dapibus elit at eros efficitur, sit amet egestas augue placerat.



Podcast

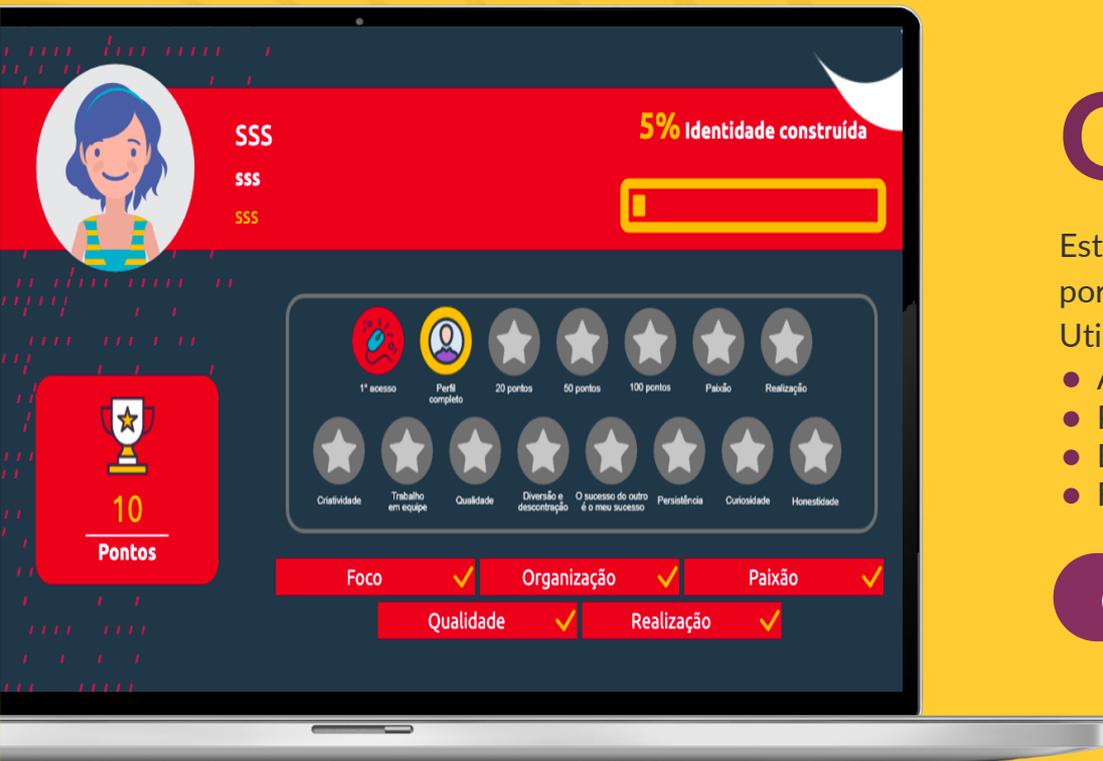
Arquivo de áudio digital que expõe conteúdos ou opiniões, com utilização de recursos sonoros e narração. Uma ótima pedida em meio ao cansaço visual provocado por excesso de telas!

Aulas ao vivo

Solução educacional organizada em três momentos:

- Após a matrícula, os alunos acessam um Tutorial, Vídeo Apresentação, Toolkit e Avaliação Diagnóstica de "Aquecimento".
- Para maior efetividade do momento ao vivo, elaboramos materiais de apoio, como roteiro e mapa de conteúdo com indicação do uso desses recursos e atividades pelo instrutor.
- Por fim, os participantes realizam uma pesquisa de satisfação via ferramenta de questionários e recebem um ebook sobre os temas abordados ao longo do curso.





Gamification

Estratégia comportamental presente em games, porém aplicada ao contexto educativo.

Utiliza recursos como:

- Avatar
- Pontuação
- Barra de progresso
- Feedbacks

Conheça um case

Storytelling

Estratégia narrativa envolvente, com muitos elementos visuais, apelo afetivo e resolução de conflitos.

Conheça um case





Renata, a Ocupada

Sobre a consultora

Leema: "Gosta de sonso e já vive muito ocupada".

Perfil demográfico:

32 anos, está se graduando em Secretariado Bilíngue, estudando à noite (Trabalha de dia). Casou com Fábio, um contador e tem uma filha de 4 anos. Mora em uma cidade grande, mas com áreas desafiadas em termos socioeconômicos.

Personalidade

Renata não aprecia muito as mudanças. Prefere fazer as coisas de seu modo. É uma pessoa agradável e altruísta, mas um crítico de acomodação já lhe causou caro na vida.

O que sua líder sugere para ela

"A Renata nunca tem tempo para nada.

Mas em grande parte porque precisa ser muito organizada".



Quantidade de consultoras nesta persona
Primeiro mês de 61.000 consultoras
(15% das Semestres)



Produtividade deste segmento



Participação deste segmento no receita total



Nível de persistência:



Tipo de motivação



Obstáculos/Dificuldades

Renata não tem muito tempo para dedicar à consultoria, com seus estudos e sua filha de 4 anos.

Habilidades de Internet

Tem alguma dificuldade de usar internet, mas está disposta a aprender e uma das patroas de uma casa que ela faz facina a ajuda.



Motivação:

Renata precisa de constante repulção externa para se manter a fazer coisas. Se não fosse seu marido incentivá-la sempre nos estudos não teria tido a estudar;

Ela e a Natura

Sua História com natura

Começou a vender Natura quando tinha 25 anos para ter um dinheiro extra para si mesma. Depois de 7 anos percebeu que poderia levar mais a sério a consultoria e *fiturar* mais quando viu uma amiga *delorar* seu rendimento. Não sabe ao certo quanto quer ou pode ganhar, mas tem vontade de prosperar sem ficar dano na carreira principal.

Desempenho como consultora

Nunca passou por avaliação mas já foi *indagante* em algumas ocasiões sem maiores problemas. Tem uma ótima performance como Semestre, chegando por vezes a 80% (Quase Bronze).

Habilidades de consultoria

Naturalmente Renata gosta de planejar e trazer metas. Ela entende bem a mecânica de promoções e a importância de ter uma estratégia.



Games Educacionais

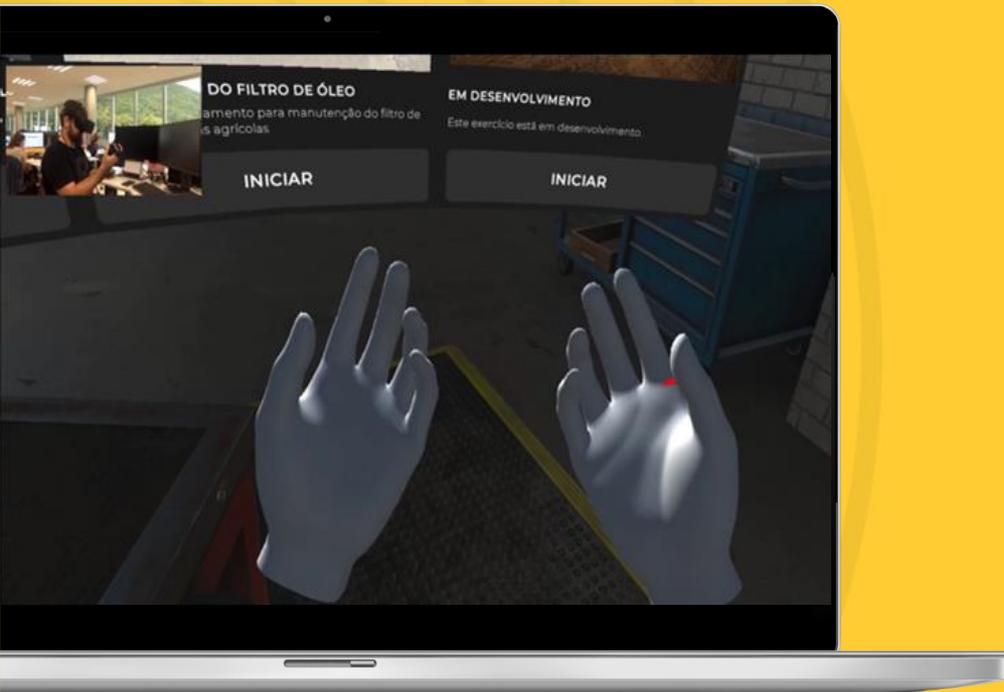
Jogos nos quais a mecânica e o conteúdo promovem a criação, a assimilação e o compartilhamento de conhecimentos em um público, proporcionando um maior nível de envolvimento nas soluções de aprendizado.

Realidade Aumentada

Tecnologia que permite que o mundo virtual seja misturado ao real, possibilitando maior interação e abrindo uma nova dimensão no aprendizado.

Conheça um case





Realidade Virtual

Tecnologia que utiliza efeitos visuais e sonoros para criar um ambiente de imersão virtual. Utiliza uma interface, como os óculos RV, para simular uma situação ou um lugar e fazer com que a pessoa se sinta inserida nele, interagindo em seu aprendizado.

[Conheça um case](#)

EIXO 2

EDUCOMUNICAÇÃO

Estratégias e ações certas
para atração e maior engajamento



Kit Mídia

Conjunto de peças de comunicação pré-prontas, em forma de templates personalizados com a identidade gráfica da empresa, que o CIITTA Academy entrega para o cliente fazer a sua própria divulgação/publicação.

Peças:

- e-mails marketing
- cards para Telegram ou WhatsApp
- posts para redes sociais
- banner digital para canais internos





Atração de Alunos

Ação planejada de Educomunicação, com base em dados, que busca identificar e atrair os perfis ideais de alunos, utilizando campanha microtargeting de mídia, redes sociais, marketing direto (e-mail mkt, Telegram, WhatsApp etc) e de conteúdo.



Retenção de Alunos

Serviço onde se constroi uma estratégia de Educomunicação que utiliza os canais digitais para impactar grupos de alunos com mensagens de incentivo.

A argumentação se dá por conteúdos de inteligência de mercado - em formato de boletins -, automação de e-mails marketing, cards de Telegram ou WhatsApp, vídeos, podcasts e outros formatos, como infográficos e gifts.

EIXO 3

OPERAÇÃO

Colocando o seu programa
de T&D em prática

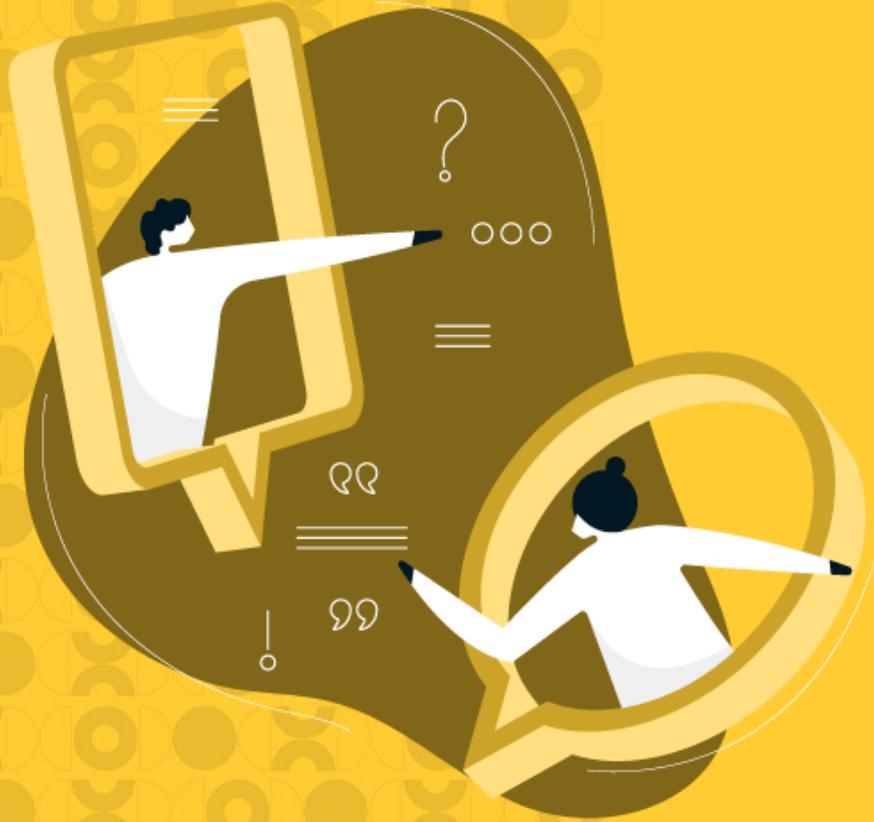


Gestão Educacional

O serviço que entrega tudo para o sucesso da operação EAD: nossa mediação apoia o aluno tanto em suas dúvidas de conteúdo (através da Tutoria), quanto às questões técnicas e mais formais (através da Monitoria).

Tudo isso permite ao cliente planejar, organizar, coordenar, acompanhar e controlar os processos pedagógicos, tecnológicos, administrativos e informativos, a partir de relatórios e dashboards de acompanhamento em tempo real.





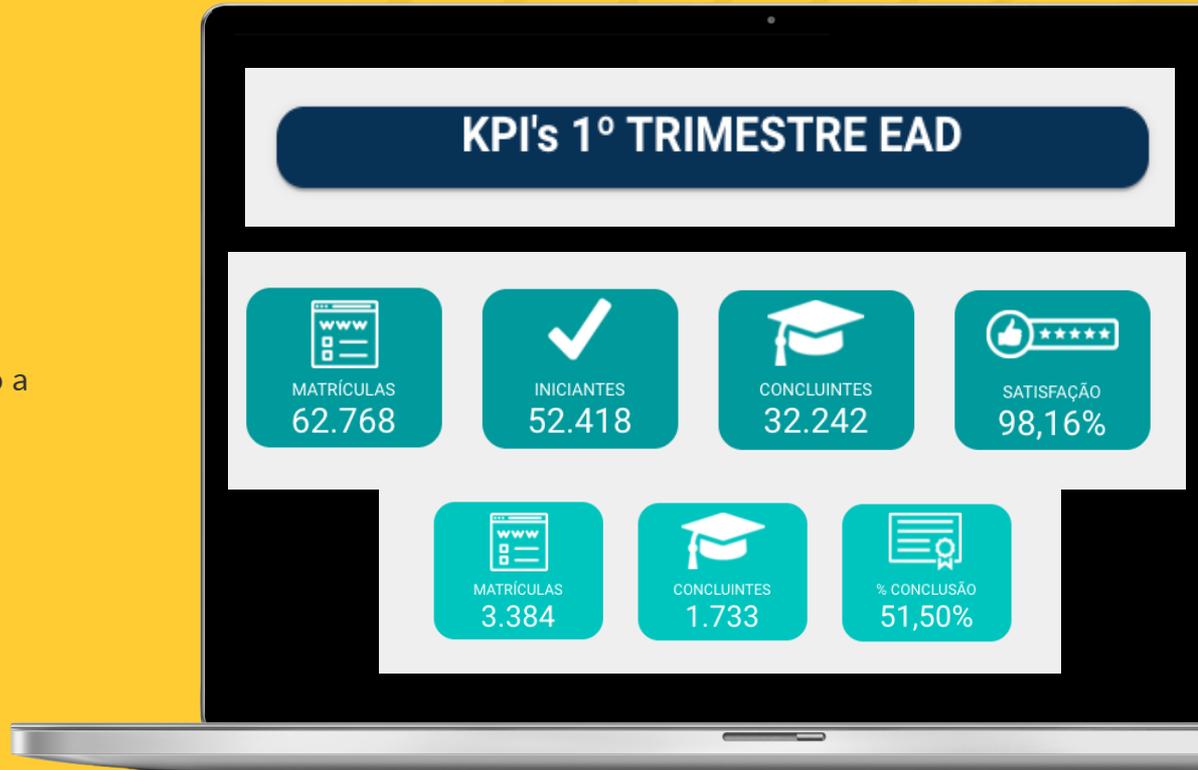
Consultoria Online

Serviço de consultoria personalizada, como ação complementar aos cursos EAD, com o propósito de prover aos participantes atendimento remoto para sanar dúvidas práticas de como aplicar os conhecimentos dos cursos na prática do seu dia a dia.

Os participantes poderão agendar o atendimento online com um consultor especialista.

Dashboards

Dados organizados e apresentados de modo a facilitar diversas tomadas de decisão em relação às ações de capacitação e engajamento.

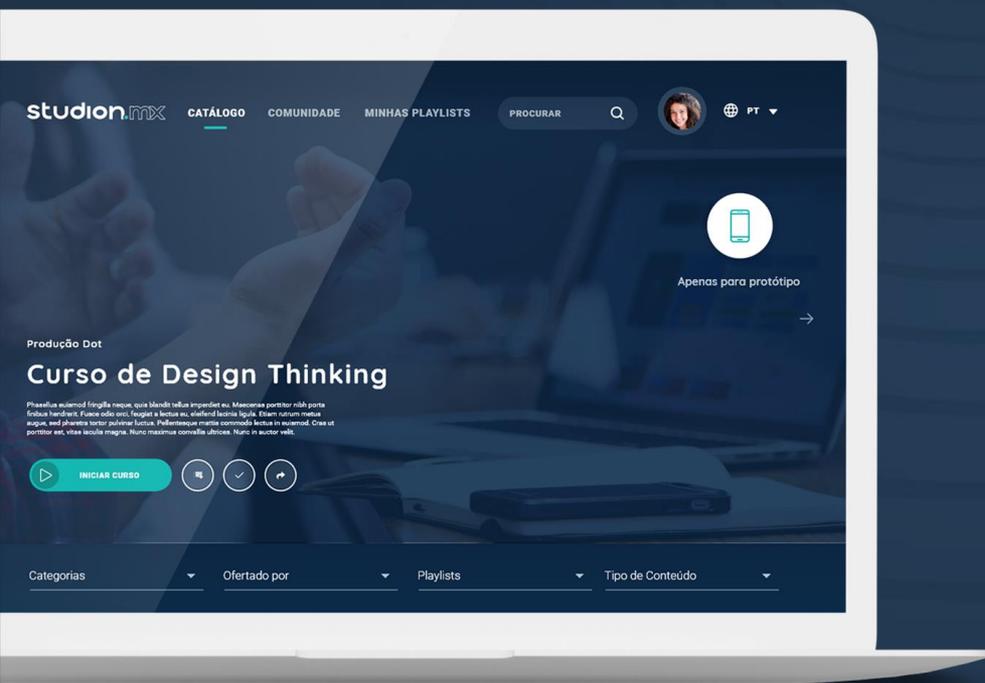


Vitrine Digital

Plataforma multifuncional que concentra diversas abordagens educacionais, tais como: microlearning via chatbot, cursos, games, aulas ao vivo etc. Permite alto nível de gerenciamento de dados e informações. Desenvolvida com UX para maior usabilidade do aluno e do administrador dos cursos.

Conheça um case





Studion.MX

Múltiplas experiências de aprendizagem

- Opções de acessibilidade: modo de alto contraste, suporte para leitores de tela e ferramentas para aumentar ou diminuir o tamanho da fonte.
- Totalmente responsivo (mobile friendly).
- Suporte aos principais navegadores (Chrome, Firefox e Microsoft Edge).
- Studion.MX é um LMS SaaS (software como serviço) hospedado na nuvem, em uma estrutura de alta capacidade.

[Assista ao demo](#)

EIXO 4

AVALIAÇÃO

Métricas e dados para análises
precisas de resultados



Reação / Aprendizagem

Avaliações que permitem medir tanto o nível de aprendizado do aluno quanto a sua percepção sobre o conteúdo aplicado.



Impacto / Insights/ R.O.I

Descreve os resultados atingidos durante e imediatamente após a conclusão do curso. Analisa se o treinamento trouxe impacto na vida do participante e no ambiente à sua volta, com relação à aplicabilidade do conhecimento, busca por novos cursos e melhoria de performance.

Esta etapa, além de sinalizar insights de melhorias para toda o Circuito de Aprendizagem, permite avaliar o ROI.



Observatório de Boas Práticas

É uma operação de comunicação e inteligência em rede acoplada ao projeto educativo.

Sua função

Rastrear o que de melhor se faz no uso dos produtos, documentando casos e disseminando-os em formato didático e motivacional.

Seu resultado

Geração e fortalecimento de uma rede de conhecimento voltada para a melhoria da utilização dos produtos e consequente melhor percepção da marca no mercado como um todo.



CIITTA ACADEMY

POWERED BY CIITTA

WWW.CIITTA.ORG