



CIITTA ACADEMY
POWERED BY CIITTA

Portafolio de Soluciones



Solo CIITTA Academy tiene
la experiencia, solidez, estructura, tecnología y talentos
para apoyar su programa de **educación digital**, en todas sus etapas y
momentos.

Contamos con experiencia probada en la realidad del continente africano, lo que nos permite **preparar el contenido de manera que se sume lo máximo posible a las demandas de los países en desarrollo.**

Nuestro objetivo es, a través del conocimiento y enfoque en los **jóvenes y las mujeres, ayudar a combatir el hambre y la pobreza, a través del fortalecimiento sostenible de la agricultura y la ganadería.**

CIRCUITO CIITTA Academy

4 ejes con visión sistémica y acciones enfocadas al éxito del aprendizaje

Diagnóstico

Proyecto Educativo

E-learning

Microlearning

Redes Sociales - Chatbot

Juegos y Gamificación

Aprendizaje Inmersivo

Videos y Podcasts

LMS Studion.MX

Procesos

Tutoría y Monitoreo

Retención

LMS Studion.MX

Tableros

Kit Divulgación

Atracción

Compromiso

Retención

Escaparate Digital

Educomunicación

Desarrollo
e implementación

Operación

Evaluación

Reacción

Aprendizaje

Impacto

ROI

EJE 1

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN

Todo para construir o potenciar su EAD





Diagnóstico y Proyecto Educativo

Metodología de análisis y diagnóstico aplicada para ayudar a los clientes en su gobierno de soluciones educativas, que se pueden entregar en versión Pocket o Personalizada.

Modelo de Diagnóstico y Proyecto Educativo



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 con contenido textual, imágenes, ilustraciones y recursos interactivos de la biblioteca del marco.

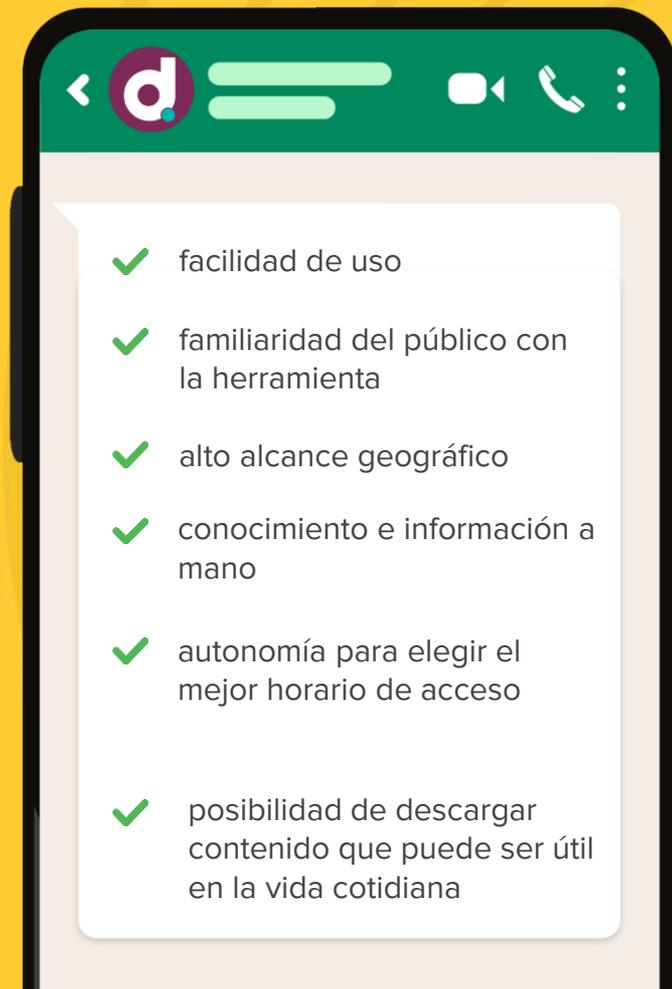
[Accede a un curso](#)



Cursos vía Telegram o WhatsApp

Los cursos estarán disponibles por Telegram o WhatsApp a través de una herramienta de chatbot. El acceso al curso funciona directamente en la aplicación y se maneja a través de un árbol de decisiones.

[Accede a un curso](#)





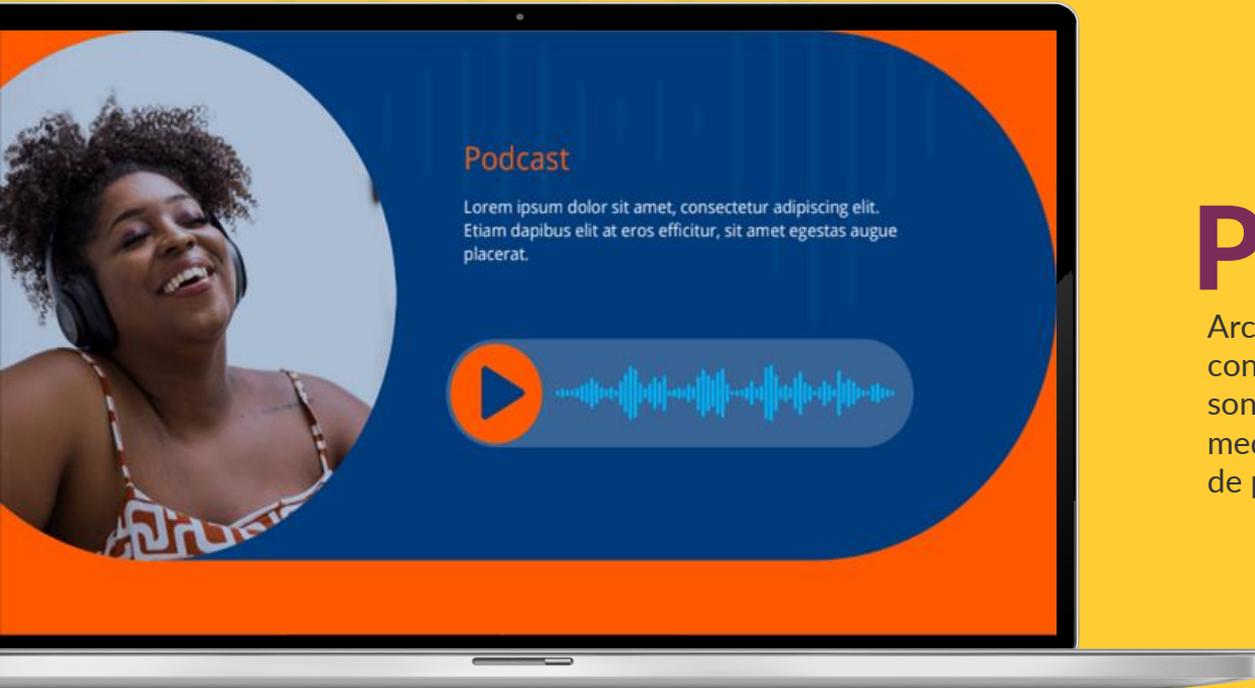
Infogramas

Utilización de elementos gráfico-visuales (fotografía, dibujo, diagrama) integrados con textos breves y datos numéricos que funcionan como complemento o síntesis de información.

Videos

Recurso audiovisual que puede tomar diferentes formatos según el contenido: animación gráfica, video-clase, testimonial, entrevista, etc. Puede tener voz en off o simplemente banda sonora.





Podcast

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



Podcast

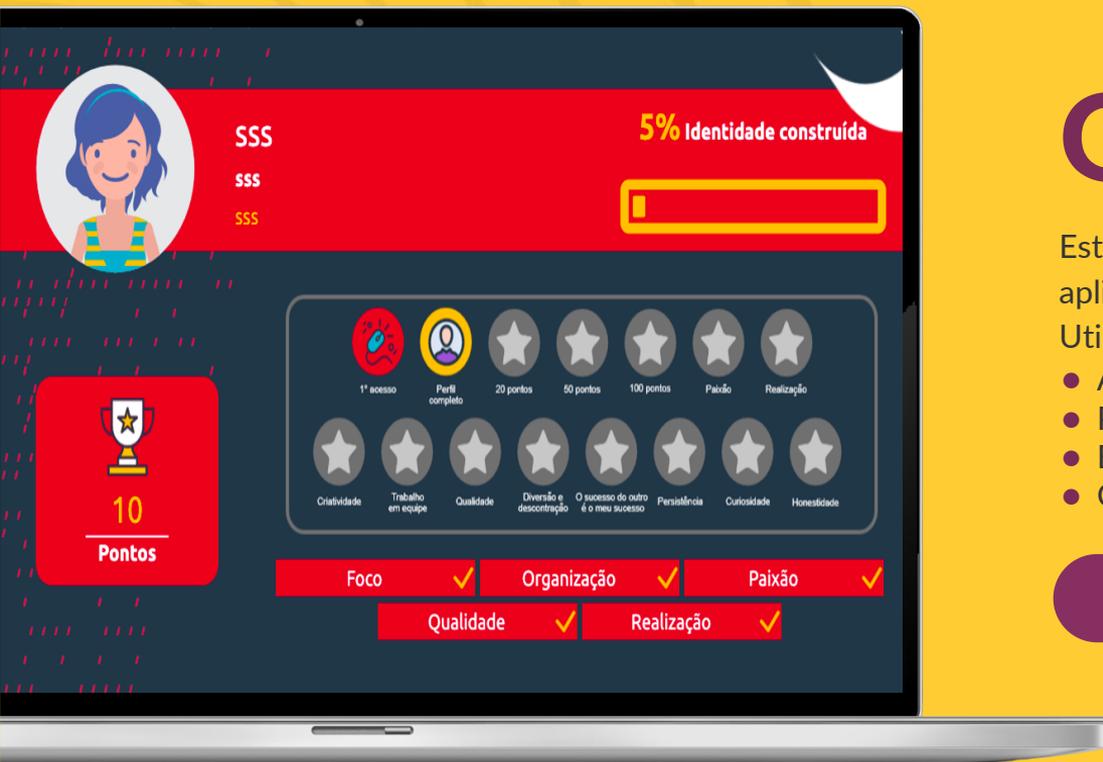
Archivo de audio digital que expone contenidos u opiniones, utilizando recursos sonoros y narración. ¡Una excelente opción en medio de la fatiga visual causada por el exceso de pantallas!

Clases en vivo

Solución educativa organizada en tres etapas:

- Al inscribirse, los estudiantes acceden a un Tutorial, una Presentación en Video, un Kit de Herramientas y una Evaluación de Diagnóstico de "Preparación".
- Para una mayor efectividad del momento en vivo, desarrollamos materiales de apoyo, como un guión y un mapa de contenido que indica el uso de estos recursos y actividades por parte del instructor.
- Finalmente, los participantes realizan una encuesta de satisfacción a través de la herramienta de cuestionario y reciben un libro electrónico sobre los temas tratados a lo largo del curso.





Gamificação

Estratégia conductual presente em los juegos, pero aplicada al contexto educativo.

Utiliza funciones como:

- Avatar
- Puntaje
- Barra de progreso
- Comentarios

[Conoce un caso](#)

Narración

Estrategia narrativa atractiva, con muchos elementos visuales, atractivo afectivo y resolución de conflictos.

[Conoce un caso](#)





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). Casada com Fábio, um contador e tem uma filha de 4 anos. Mora em uma cidade grande, mas com várias dificuldades 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 estralado de acomodação já lhe causa caro no colo.

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 Sementes)



Produtividade deste segmento



Participação deste segmento na 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 *faturar* mais quando viu uma amiga *deitar* seu rendimento. Não sabe ao certo quanto quer ou pode ganhar, mas tem vontade de *persever* sem fazer disso sua *carreira* principal.

Desempenho como consultora

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

Habilidades de consultoria

Naturalmente Renata gosta de *planejar* e *troupar* metas. Ela entende bem a mecânica de *promoções* e a *importância* de ter um *estoque*.



Juegos Educativos

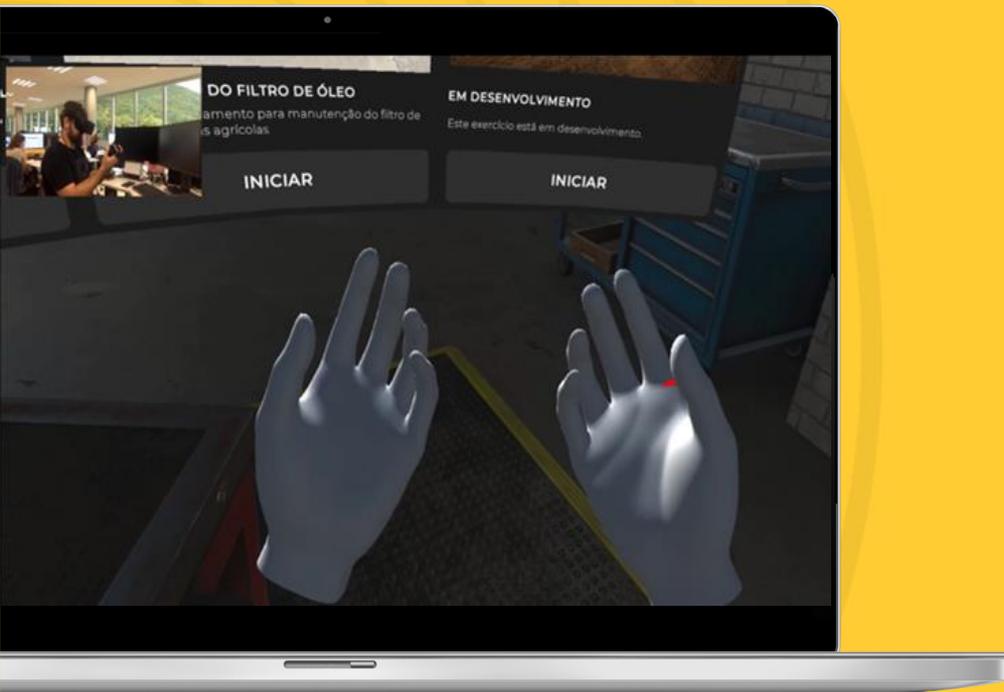
Juegos en los que las mecánicas y los contenidos promueven la creación, asimilación e intercambio de conocimientos entre una audiencia, proporcionando un mayor nivel de implicación en las soluciones de aprendizaje.

Realidad Aumentada

Tecnología que permite mezclar el mundo virtual con el real, posibilitando una mayor interacción y abriendo una nueva dimensión en el aprendizaje.

Conoce un caso





Realidad Virtual

Tecnología que utiliza efectos visuales y sonoros para crear un entorno inmersivo virtual. Utiliza una interfaz, como gafas de realidad virtual, para simular una situación o un lugar y hacer que la persona se sienta insertada en él, interactuando en su proceso de aprendizaje.

[Conoce un caso](#)

EJE 2

EDUCOMUNICACIÓN

Estrategias y acciones adecuadas para atracción y mayor compromiso.



Kit Medios

Conjunto de piezas de comunicación pre-listas, en forma de plantillas personalizadas con la identidad gráfica de la empresa, que CIITTA Academy entrega al cliente para su propia difusión/publicación.

Piezas:

- correos electrónicos de marketing
- tarjetas para Telegram o WhatsApp
- publicaciones para redes sociales
- banner digital para canales internos





Atracción de Estudiantes

Acción de Educomunicación planificada, basada en datos, que busca identificar y atraer los perfiles de estudiantes idóneos, mediante una campaña de microtargeting para medios, redes sociales, marketing directo (correo electrónico de mkt, Telegram, WhatsApp, etc.) y contenidos.



Retención de Estudiantes

Servicio donde se construye una estrategia de Educomunicación que utiliza canales digitales para impactar a grupos de estudiantes con mensajes alentadores.

El argumento se basa en contenidos de inteligencia de mercado -en formato de boletín-, automatización de correos electrónicos de marketing, tarjetas de Telegram o WhatsApp, videos, podcasts y otros formatos, como infogramas y gifts.

EJE 3

OPERACIÓN

Poniendo en práctica
su programa de T&D

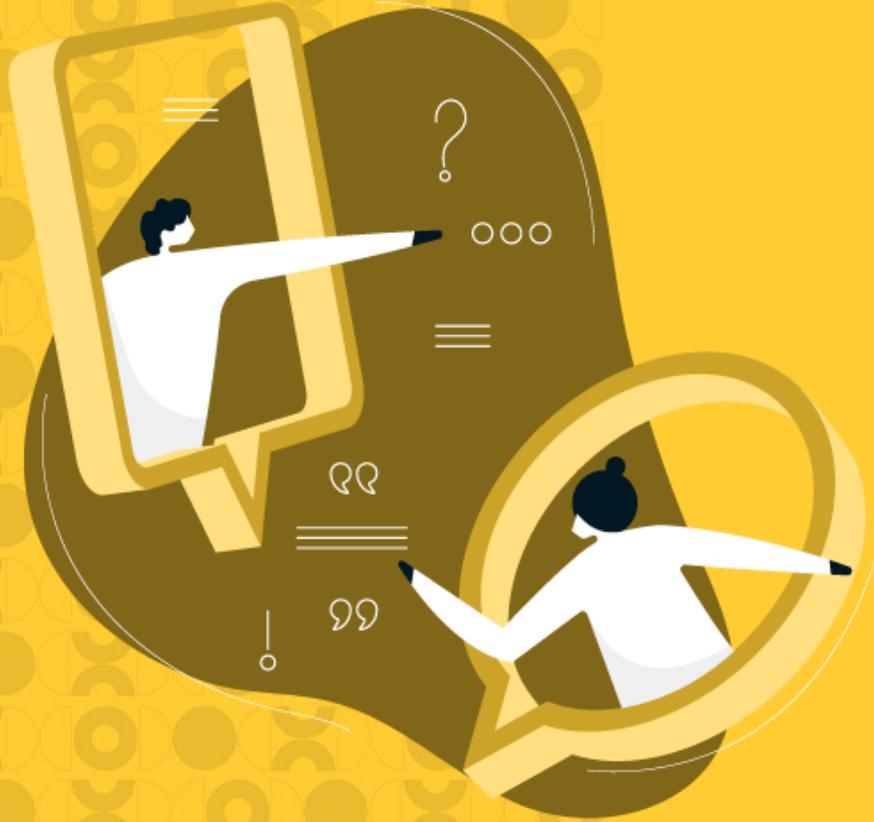


Gestión Educativa

El servicio que entrega todo para el éxito de la operación de EAD: nuestra mediación apoya al alumno tanto en sus consultas de contenido (a través de Tutorías) como en cuestiones técnicas y más formales (a través de Monitoreo).

Todo esto permite al cliente planificar, organizar, coordinar, monitorear y controlar los procesos pedagógicos, tecnológicos, administrativos e informativos, con base en informes y tableros de seguimiento en tiempo real.





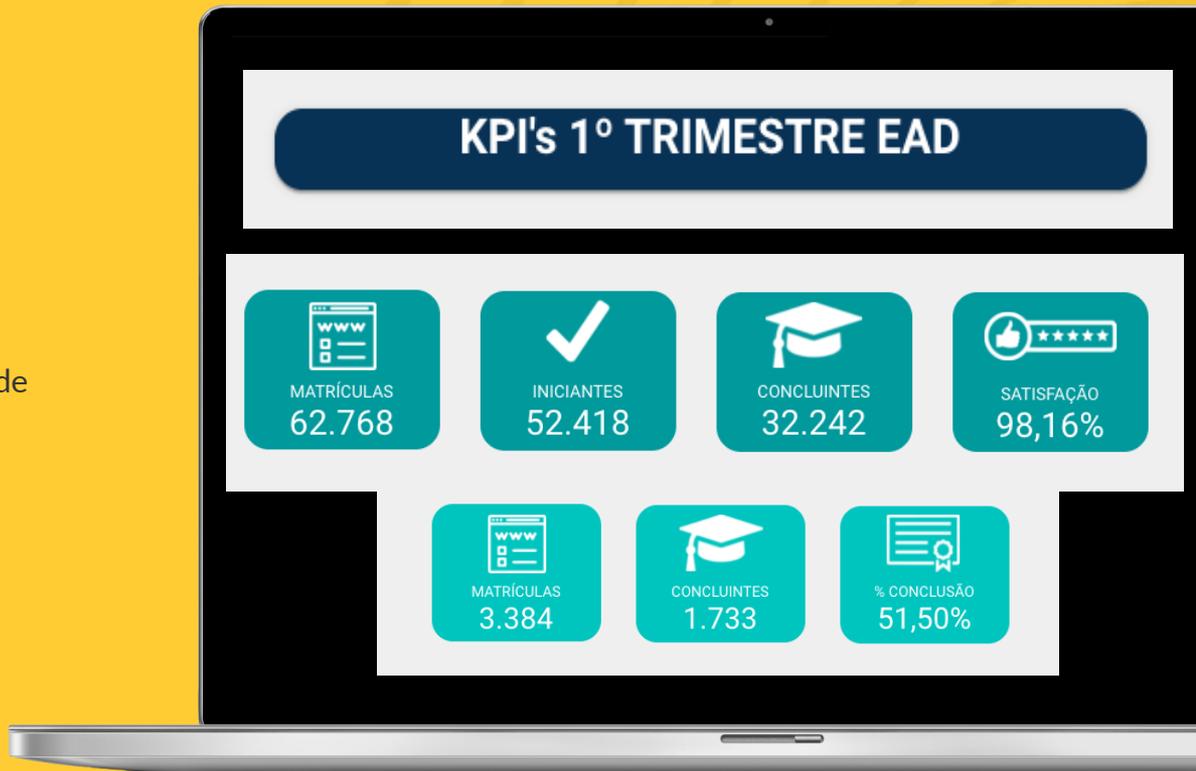
Consultoría en Línea

Servicio de consultoría personalizada, como acción complementaria a los cursos a distancia, con la finalidad de proporcionar asistencia remota a los participantes para resolver dudas prácticas sobre cómo aplicar los conocimientos de los cursos en su práctica diaria.

Los participantes podrán programar el servicio en línea con un asesor experto.

Tableros

Datos organizados y presentados con el fin de facilitar diferentes tomas de decisiones en relación a las acciones de formación y participación.

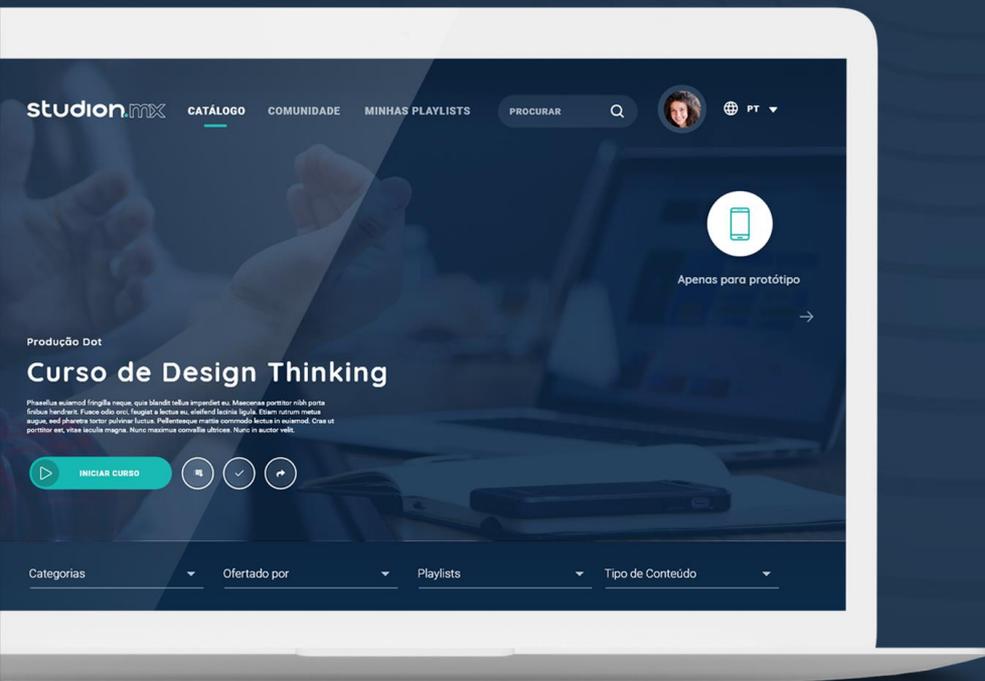


Escaparate Digital

Plataforma multifuncional que concentra diferentes enfoques educativos, tales como: microaprendizaje vía chatbot, cursos, juegos, clases en vivo, etc. Permite un alto nivel de gestión de datos e información. Desarrollado con UX para una mayor usabilidad del alumno y del administrador de los cursos.

Conoce un caso





Studio.MX

Diversas experiencias de aprendizaje

- Opciones de accesibilidad: modo de alto contraste, soporte para lectores de pantalla y herramientas para aumentar o disminuir el tamaño de fuente.
- Totalmente receptivo (compatible con dispositivos móviles).
- Soporte para los principales navegadores (Chrome, Firefox y Microsoft Edge).

Studio.MX es un LMS SaaS (software como servicio) alojado en nube, en una estructura de alta capacidad.

[Mira la demo](#)

EJE 4

EVALUACIÓN

Métricas y datos para un análisis
preciso de los resultados



Reacción / Aprendizaje

Evaluaciones que permiten medir tanto el nivel de aprendizaje del alumno como su percepción de los contenidos aplicados.



Impacto / Percepciones / ROI

Describe los resultados obtenidos durante e inmediatamente después de la finalización del curso. Analiza si la formación tuvo un impacto en la vida del participante y en el entorno que lo rodea, en relación a la aplicabilidad de los conocimientos, la búsqueda de nuevos cursos y la mejora del desempeño.

Esta etapa, además de señalar conocimientos de mejora para todo el circuito de aprendizaje, también permite evaluar el ROI.



Observatorio de Buenas Prácticas

Es una operación de comunicación e inteligencia en red junto con el proyecto educativo.

Funciones

Seguir lo que se hace mejor en el uso de productos, documentando casos y difundiéndolos en formato didáctico y motivacional.

Resultados

Generación y fortalecimiento de una red de conocimiento orientada a mejorar el uso de los productos y, en consecuencia, una mejor percepción de la marca en el mercado en su conjunto.



CIITTA ACADEMY

POWERED BY CIITTA

WWW.CIITTA.ORG