



PROGRAMA DE FORMAÇÃO



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



PROJETO

| | |
|--------------------------------|---|
| NOME DO PROJETO: | Digi-Craft: Reviving Handicrafts Through Digital Technologies |
| SIGLA DO PROJETO: | DIGI-CRAFT |
| CONTATO DO COORDENADOR: | Mustafa Memis, European Development Institute (EDI) |



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Digi-Craft

O objetivo do projeto Digi-Craft: Reviving Handicraft Through Digital Technologies (é revitalizar e preservar o artesanato tradicional na Europa), integrando-o perfeitamente com a inovação digital. O projeto visa preencher a lacuna entre o artesanato consagrado pelo tempo e o cenário digital em rápida evolução. Ao fornecer habilidades digitais essenciais aos artesãos, promover o compartilhamento de conhecimento entre gerações e permitir que os artesãos usem ferramentas digitais, o projeto visa

Preservar artesanatos tradicionais: O projeto visa evitar o desaparecimento de artesanatos tradicionais adaptando-os à era moderna. Ao adotar tecnologias digitais, esses artesanatos podem encontrar relevância e apreciação entre públicos contemporâneos.

- Desenvolvimento de habilidades: Os artesãos serão equipados com habilidades digitais, como design digital, vendas e marketing. Esse aprimoramento permitirá que eles prosperem em uma sociedade digitalmente orientada e compitam efetivamente no mercado.
- Transferência de conhecimento intergeracional: por meio da colaboração entre artesãos experientes e a geração mais jovem, o projeto visa transferir habilidades, técnicas e métodos ancestrais para garantir a sobrevivência do artesanato tradicional.
- Integração digital: O projeto visa integrar ferramentas digitais ao processo artesanal, criando novas oportunidades de inovação e preservando a essência do artesanato tradicional.
- Plataforma de Comunidade Criativa: Ao estabelecer uma plataforma digital para artesãos, designers e entusiastas, o projeto visa criar um espaço colaborativo para a troca de ideias e conhecimento.

Programa de treinamento

O programa de treinamento Digi-Craft é um conteúdo abrangente projetado para aprimorar as habilidades digitais de artesãos, abrangendo tudo, desde a incorporação de tecnologias digitais em técnicas de artesanato até estratégias de marketing modernas. O objetivo abrangente é capacitar artesãos com o conhecimento e as ferramentas necessárias para navegar no cenário digital em evolução e promover e vender efetivamente seu artesanato.

O programa de treinamento inclui três módulos:

Módulo 1: Incorporação de tecnologias digitais no processo de fabricação manual

Os artesãos aprenderão como incorporar suavemente ferramentas e tecnologias digitais em seus ofícios tradicionais nesta lição. Eles analisarão como os desenvolvimentos tecnológicos podem aumentar a eficácia, precisão e inventividade de seus ofícios, ao mesmo tempo em que asseguram uma síntese harmônica de métodos tradicionais e capacidades digitais modernas.

Módulo 2: Marketing digital e vendas

O objetivo deste módulo é fornecer habilidades de vendas e marketing digitais para artesãos. Os participantes ganharão conhecimento sobre como usar ferramentas e plataformas digitais para promover seus trabalhos, interagir com clientes em potencial e aprimorar os canais de vendas online. Esta sessão tem como objetivo dar aos artesãos o conhecimento e a capacidade de que precisam para navegar com sucesso no mercado digital e anunciar com sucesso seu artesanato no ambiente online.

Módulo 3: Transferência de competências e conhecimentos através de canais digitais

Com ênfase na transferência de conhecimento, o Módulo 3 explora o uso de plataformas digitais para compartilhamento de conhecimento e habilidades dentro e fora da comunidade de artesanato. Os artesãos aprenderão a usar canais de comunicação digitais para promover um ambiente colaborativo, orientar novos artesãos e compartilhar efetivamente suas habilidades. Para garantir a preservação e o desenvolvimento das tradições de artesanato, este módulo visa promover uma cultura de treinamento contínuo, compartilhamento e desenvolvimento de habilidades dentro da comunidade de artesanato.

Módulo 1 / 1.1.Criando o Futuro,Projetando o Futuro Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| | |
|--|---|
| Nome da Sessão | Criando o futuro, projetando o futuro |
| Número da sessão e duração | Módulo 1.1.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Fundamentos da arte digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Após o treinamento, os artesãos aprenderão arte digital e noções técnicas básicas. | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |

Procedimento passo a passo

Esta sessão cobrirá três tópicos principais. É essencial que o conteúdo atraia um público amplo. Além do objetivo principal de reunir artesãos e novas tecnologias, é necessário considerar a clareza e a acessibilidade do conteúdo. O facilitador pode fazer algumas perguntas no início da sessão para avaliar o conhecimento e a experiência dos participantes. Fazer essas perguntas é essencial para atender às necessidades dos participantes, aprendendo sua formação.

Essas consultas podem incluir:

- Você já se interessou por arte digital?
- Você utiliza algum instrumento ou programa de desenho digital?
- Quais materiais de arte convencionais (papel, tela, etc.) você já utilizou?
- O que você espera deste treinamento?

Após o facilitador fazer perguntas aos participantes, o primeiro workshop da primeira sessão deve começar com uma explicação dos objetivos do workshop. Os títulos dos conteúdos são os seguintes;

- Fundamentos da Arte Digital
 - Introdução às ferramentas e softwares de arte digital
 - Informações sobre plataformas digitais
- (30 minutos)**

Fundamentos da Arte Digital (1,5 horas)

O instrutor deve fornecer uma introdução envolvente para motivar os participantes e despertar seu interesse no tópico. Uma apresentação de conteúdo visual enfatizando a importância da arte digital e sua definição deve ser criada. Os conceitos fundamentais e a terminologia da arte digital devem ser brevemente discutidos.

Módulo 1 / 1.1.Criando o Futuro,Projetando o Futuro Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Criando o futuro, projetando o futuro |
|--|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.1.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Fundamentos da arte digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Após o treinamento, os artesãos aprenderão arte digital e noções técnicas básicas. | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |

Procedimento passo a passo

Fundamentos da Arte Digital (1,5 horas)

Uma explicação direta desses termos (conhecimento básico de arte, tablet de desenho, caneta digital, escrita de arte simples, camadas, paleta de cores, tela de tablet, resolução, pixels, vetor, opacidade, ilustração, estilos de arte digital, obras de arte digitais) explica os fundamentos da arte digital e terminologia. O facilitador garantirá que o tópico seja compreendido, fornecendo aos participantes informações básicas, particularmente para sessões subsequentes, para que eles entendam os fundamentos.

Após a breve introdução do facilitador, uma breve discussão sobre os fundamentos da arte, incluindo teoria da cor, composição, luz-sombra e perspectiva. Forneça exemplos de como aplicar esses princípios à arte digital.

A importância das tecnologias digitais nos processos de produção deve então ser discutida brevemente. Os participantes devem ser questionados sobre a integração de tecnologias digitais nos processos de produção, e um fórum para suas contribuições deve ser fornecido. Os participantes podem ser questionados sobre as seguintes questões:

- Qual é a sua opinião sobre o uso de tecnologias digitais nos processos de produção?
- De que forma você acredita que a função das tecnologias digitais na produção pode beneficiar sua empresa?
- Você avaliou a necessidade de digitalizar seus processos de produção existentes? Quais fatores podem determinar essa exigência?
- Qual é sua opinião sobre como a força de trabalho pode evoluir como resultado da digitalização?
- Você já pensou em como as tecnologias digitais podem contribuir para a sustentabilidade e a eficiência energética dos seus processos de produção?

Depois de fazer perguntas aos participantes, o facilitador deve iniciar uma sessão de discussão com duração de 10 a 15 minutos, durante a qual os participantes podem compartilhar suas experiências e perspectivas.

Módulo 1 / 1.1.Criando o Futuro,Projetando o Futuro Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| | |
|--|---|
| Nome da Sessão | Criando o futuro, projetando o futuro |
| Número da sessão e duração | Módulo 1.1.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Fundamentos da arte digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Após o treinamento, os artesãos aprenderão arte digital e noções técnicas básicas. | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |

Procedimento passo a passo

Introdução às ferramentas e software de arte digital (1,5 horas)

Os participantes devem ser apresentados a "Ferramentas e Equipamentos de Arte Digital" durante a segunda parte da sessão para enfatizar a importância da arte digital e suas áreas comuns de aplicação. Nesse sentido, métodos de apresentação baseados em conteúdo visual podem ser utilizados.

- Dispositivos de desenho e canetas digitais.
- Mesas digitalizadoras e tablets de exibição, juntamente com suas distinções.
- Áreas de aplicação comuns e métodos de utilização para esses instrumentos. (Na fase de métodos de utilização, o conteúdo de vídeo aplicável pode ser compartilhado com os participantes.)

Ao focar na seção "Software de Aplicação de Arte Digital", prepare um conteúdo que apresentará software de arte digital popular por meio de exemplos. Os seguintes programas devem ser brevemente mencionados (aplicativos, etc.)

- Adobe Photoshop
- Pintor Corel
- Procriar,
- Adobe Illustrator
- Estúdio de pintura Clip
- Blender e ZBrush.

Os principais recursos e funções de cada software devem ser brevemente explicados. As diferenças entre o software e seu uso pretendido devem ser enfatizadas. Tutoriais em vídeo e conteúdo visual (capturas de tela, conteúdo de vídeo tutorial, vídeos curtos mostrando as interfaces dos programas) podem ser usados para dar suporte às explicações e melhorar a compreensão. No final da sessão, o facilitador deve fazer perguntas aos participantes e receber feedback.

Módulo 1 / 1.1.Criando o Futuro,Projetando o Futuro Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Criando o futuro, projetando o futuro |
|--|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.1.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Fundamentos da arte digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Após o treinamento, os artesãos aprenderão arte digital e noções técnicas básicas. | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |

Procedimento passo a passo

Informações sobre plataformas digitais (1,5 Horas)

O facilitador pode começar a sessão com uma apresentação informativa sobre 'Plataformas de Arte Digital'. O objetivo desta sessão é instruir o participante com conhecimento fundamental sobre como conduzir pesquisas nas plataformas. Antes de continuar para a fase de implementação, o facilitador deve fazê-lo de forma informativa e ilustrativa. O facilitador pode se beneficiar dos seguintes aplicativos de amostra ao fornecer informações sobre as plataformas.

- Behance
- Estação de Arte
- Super Raro
- Mar aberto
- Fundação
- Etsy
- Cantinho do Artesão
- Artesanal

O facilitador pode então dividir os participantes em grupos de 4 a 5 indivíduos e prosseguir para a fase de implementação. Os participantes serão convidados a conduzir pesquisas sobre plataformas de arte digital em grupos nesta fase. Esta atividade aumentará o aprendizado experencial. Os grupos primeiro selecionarão a plataforma que investigarão. O facilitador deve verificar se cada grupo selecionou uma plataforma única.

Os participantes terão trinta minutos para questionamentos.

(A duração pode variar devido à gestão do tempo e ao perfil do participante.)

Módulo 1 / 1.1.Criando o Futuro,Projetando o Futuro Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| | |
|---|---|
| Nome da Sessão | Criando o futuro, projetando o futuro |
| Número da sessão e duração | Módulo 1.1.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Fundamentos da arte digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Após o treinamento, os artesãos aprenderão arte digital e noções técnicas básicas. | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |
| Procedimento passo a passo | |
| Informações sobre plataformas digitais (1,5 Horas) | |
| <p>Ao conduzir a pesquisa, os participantes devem se concentrar nas respostas às seguintes perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Qual é a função principal da plataforma? -Com que finalidade foi estabelecido ou criado? -Quem utiliza o sistema? Quem é a base de usuários pretendida? -Como os consumidores se registram na plataforma e efetuam login? - A plataforma é exclusivamente baseada na web ou aplicativos móveis também podem utilizá-la? <p>Quando o tempo de pesquisa dos participantes terminar, os grupos informarão os outros participantes fazendo apresentações simples sobre a plataforma que estão pesquisando (exibindo as plataformas na tela de forma prática) para responder às perguntas acima mencionadas.</p> <p>Após a sessão, os participantes devem participar de uma avaliação interativa no final do dia.</p> | |

Módulo 1 / 1.2. IA em ação Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | IA em ação |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.2.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Conhecendo ferramentas de inteligência artificial, aprendendo como essas tecnologias funcionam e em quais áreas elas podem ser utilizadas. |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Aprender conceitos básicos de inteligência artificial, Desenvolver a capacidade de usar inteligência artificial em design digital, Aplicação de conhecimento de inteligência artificial em projetos reais | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |
| Procedimento passo a passo | |
| O que é inteligência artificial? (1 hora) | |
| A sessão pode começar perguntando aos participantes, "O que é inteligência artificial?" para determinar seu nível de conhecimento e experiência com inteligência artificial. O facilitador deve explicar aos participantes de forma simples e clara qual é o conceito de inteligência artificial. Elementos e componentes-chave da inteligência artificial devem ser explicados. Esses elementos podem ser resumidos da seguinte forma: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Inteligência robótica • Aprendizagem Automática • Aprendizagem em profundidade • Mineração de dados • Algoritmo • Processamento de Linguagem Natural • Conjunto de dados Aprendizagem • Classificação | |
| Após mencionar brevemente esses termos, o facilitador fará uma breve apresentação informativa sobre a "História da Inteligência Artificial" e a evolução deste assunto, garantindo que os participantes tenham uma compreensão completa da inteligência artificial. | |

Módulo 1 / 1.2. IA em ação Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | IA em ação |
|--|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.2.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Conhecendo ferramentas de inteligência artificial, aprendendo como essas tecnologias funcionam e em quais áreas elas podem ser utilizadas. |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Aprender conceitos básicos de inteligência artificial, Desenvolver a capacidade de usar inteligência artificial em design digital, Aplicação de conhecimento de inteligência artificial em projetos reais | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |
| Procedimento passo a passo | |
| O que são ferramentas de inteligência artificial?/Como podemos usar inteligência artificial em projetos digitais? (1,5 horas) | |
| <p>A análise desta sessão sobre ferramentas de inteligência artificial se baseará no trabalho da última sessão e tornará o aprendizado mais fácil. Então, as ferramentas de inteligência artificial que serão testadas com pessoas devem ser escolhidas em um nível que seja mais fácil de entender e usar. Aqui estão alguns exemplos de ferramentas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O Runway ML/processamento de imagens tem modelos de aprendizado profundo e ferramentas de eficiência. • Deep Dream Generator/ Esta ferramenta pode ser usada por artistas para transformar imagens em obras de arte únicas e interessantes. • Artbreeder / é um site onde as pessoas podem combinar diferentes peças de arte para criar novas. • Existe um programa de computador chamado DALL·E que pega palavras escritas e as transforma em imagens. • StyleGAN é um tipo de inteligência artificial que transforma fotos em diferentes tipos de arte. • PaintsChainer é uma ferramenta que transforma desenhos em preto e branco em imagens coloridas instantaneamente. <p>Durante o workshop, o facilitador deve dar aos participantes uma breve demonstração das ferramentas de inteligência artificial acima (interfaces, maneiras de usá-las, etc.)</p> | |

Módulo 1 / 1.2. IA em ação Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | IA em ação |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.2.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Conhecendo ferramentas de inteligência artificial, aprendendo como essas tecnologias funcionam e em quais áreas elas podem ser utilizadas. |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Aprender conceitos básicos de inteligência artificial, Desenvolver a capacidade de usar inteligência artificial em design digital, Aplicação de conhecimento de inteligência artificial em projetos reais | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |
| Procedimento passo a passo | O que são ferramentas de inteligência artificial?/Como podemos usar inteligência artificial em projetos digitais? (1,5 horas) |
| <p>Após esta parte da sessão, faremos uma breve pausa e discutiremos "Como podemos usar inteligência artificial em designs digitais?" Nesta seção, será crucial para o facilitador demonstrar e explicar os métodos de uso aos participantes. Na conclusão desta sessão, os participantes implementarão um aplicativo de inteligência artificial. As seguintes áreas de utilização devem ser mencionadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepção Criativa • Reconhecimento de imagem e marcação com sugestões automáticas de cor e design • Interações de usuário personalizadas • Produção de conteúdo (produção de conteúdo textual) • Criação Artística <p>Depois de detalhar as áreas de uso aos participantes e demonstrá-las com aplicações simples, os participantes devem ser solicitados a fornecer feedback e sua compreensão do assunto para a aplicação deve ser avaliada.</p> | |

Módulo 1 / 1.2. IA em ação Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | IA em ação |
|----------------------------|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.2.- 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Conhecendo ferramentas de inteligência artificial, aprendendo como essas tecnologias funcionam e em quais áreas elas podem ser utilizadas. |

| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
|---|---|
| Aprender conceitos básicos de inteligência artificial, Desenvolver a capacidade de usar inteligência artificial em design digital, Aplicação de conhecimento de inteligência artificial em projetos reais | papel, caneta, smartphone/computador/tablet, projetor, tela |

Procedimento passo a passo

Exemplos de aplicação/prática (2,5 horas)

Na sessão final, o facilitador pode começar exibindo designs digitais criados por outros usando as ferramentas demonstradas em sessões anteriores. Da mesma forma, exibir exemplos de melhores práticas para os participantes no início da sessão inspirará suas práticas futuras. A avaliação de exemplos de melhores práticas e a troca de ideias devem ser conduzidas em colaboração com os participantes.

- O facilitador deve dividir os participantes em grupos de dois ou três indivíduos. (O tamanho dos grupos pode diferir de acordo com o número de participantes.)
- Os participantes, divididos em grupos, têm a tarefa de selecionar um instrumento de inteligência artificial para desenvolver.
- Neste ponto, o facilitador deve continuar coletando feedback visitando os grupos e perguntando por que eles selecionaram essas ferramentas.
- Após selecionar a inteligência artificial que será utilizada, os grupos poderão ter uma hora para concluir o processo de design.
- Em uma hora, os participantes devem gerar uma ou duas imagens de produtos usando inteligência artificial, a partir das quais podem desenvolver seus próprios produtos.
- Durante todo o processo de design, o facilitador deve visitar os grupos e oferecer assistência.

Os grupos que concluíram os designs devem compartilhar os visuais que criaram, bem como suas experiências neste processo, particularmente os processos que encontraram em relação aos métodos de utilização das ferramentas, com os participantes restantes. Após discussão e feedback, a sessão pode ser concluída.

Módulo 1/1.3. Mundos virtuais e realidades aumentadas Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Mundos Virtuais e Realidades Aumentadas |
|---|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.3.- 4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Conhecimento de Tecnologias de Realidade Virtual e AumentadaDesign de Mundos Virtuais |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Os participantes entenderão os conceitos básicos do mundo virtual e das tecnologias de realidade aumentada. | papel, caneta, smartphone/tablet |
| Procedimento passo a passo | |
| Princípios básicos de realidade virtual e realidade aumentada - mídia 360 graus (1 hora) | |
| <p>Para avaliar a compreensão dos participantes sobre o tópico, o facilitador deve fazer as perguntas "O que é realidade virtual?" e "O que é realidade aumentada?" no início da sessão. Se houver participantes com conhecimento e experiência relevantes sobre o tópico, eles podem receber a palavra para iniciar a discussão.</p> | |
| <p>Após a sessão de perguntas e respostas, o facilitador deve fazer uma apresentação exaustiva, clara e informativa que tenha sido preparada com antecedência e seja capaz de atrair todos os participantes. Conhecimento de tecnologias de realidade virtual e aumentada, fundamentos de aplicativos de realidade virtual e aumentada, design de mundo virtual, aplicativos de realidade aumentada e designs de experiência interativa são abordados nesta apresentação.</p> | |
| <p>Incluir os tópicos da sessão garantirá sua clareza e legibilidade. Após esta apresentação, os participantes devem se envolver em uma sessão interativa de perguntas e respostas para gerar ideias para incorporar esses princípios em seu trabalho.</p> | |
| <p>O tópico de mídia 360 graus será introduzido durante a segunda fase da sessão. Nesta fase, explicações em vídeo podem ser usadas para ajudar os participantes a compreender o tópico (dependendo do perfil do participante). Entre as informações a serem fornecidas aos participantes estarão uma definição e classificação de mídia 360 graus.</p> | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Aplicações e vantagens da mídia 360 graus • Inclua distinções entre mídia de 360 graus e realidade virtual (RV). Esses tópicos fornecerão aos participantes uma compreensão fundamental da mídia de 360 graus. Os participantes terão adquirido conhecimento teórico e estarão preparados para a sessão de prática após esta sessão. | |

Módulo 1/1.3. Mundos virtuais e realidades aumentadas Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Mundos Virtuais e Realidades Aumentadas |
|---|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.3.- 4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Conhecimento de Tecnologias de Realidade Virtual e AumentadaDesign de Mundos Virtuais |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Os participantes entenderão os conceitos básicos do mundo virtual e das tecnologias de realidade aumentada. | papel, caneta, smartphone/tablet |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Aplicações e projetos (1 hora)</p> <p>Esta seção deve servir como uma introdução, detalhando o que são aplicativos de realidade aumentada e realidade virtual e seu papel no marketing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecnologias de Realidade Aumentada e Virtual em Compras Online • Marketing inovador com tecnologia de realidade aumentada e virtual • Aplicações de Realidade Aumentada em Marketing • Descrições passo a passo dos princípios fundamentais devem incluir os pontos negativos encontrados na tecnologia de realidade aumentada e virtual usada em marketing. <p>Os participantes devem ser expostos a exemplos e melhores práticas. Podemos demonstrar por meio de exemplos como as tecnologias VR e AR são utilizadas em uma variedade de indústrias e disciplinas. Em entretenimento, educação, saúde, artes e inúmeras outras disciplinas, soluções inovadoras utilizando essas tecnologias podem ser analisadas.</p> | |
| <p>Prática (2 horas)</p> <p>Após as sessões de informação, a fase de implementação começará para dar suporte ao aprendizado baseado em projeto dos participantes. Os participantes precisam de seus smartphones pessoais para o aplicativo.</p> <p>Antes de iniciar a aplicação, o facilitador deve informar brevemente sobre os aplicativos de modelagem 3D que podem ser usados em smartphones e mostrar brevemente os aplicativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scanner 3D Qlone, - Aplicativo de scanner 3D, - ScandyPro, - Esculpir+ - Falsificador etc. | |

Módulo 1/1.3. Mundos virtuais e realidades aumentadas Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Mundos Virtuais e Realidades Aumentadas |
|--|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.3.- 4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Conhecimento de Tecnologias de Realidade Virtual e AumentadaDesign de Mundos Virtuais |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Os participantes entenderão os conceitos básicos do mundo virtual e das tecnologias de realidade aumentada. | papel, caneta, smartphone/tablet |
| Procedimento passo a passo | |
| Prática (2 horas) | |
| Após mostrar esses aplicativos aos participantes, deve-se dar tempo aos participantes para escolher o aplicativo mais adequado para eles. Após os participantes decidirem em qual aplicativo trabalharão, eles podem passar para a etapa de aplicativo da sessão. Durante esse processo, o facilitador deve dar suporte constante aos participantes. | |
| Os participantes serão solicitados a adaptar seu campo de artesanato escolhido (Design e Produção de Protótipos, Produção de Produtos Personalizados, Integração com Arte Tradicional, Produção de Moldes e Fundição) por meio da aplicação que escolherem e projetar um produto até o final do workshop. (Eles podem usar fotos existentes de seus próprios produtos como referência ou transformar qualquer objeto em um produto.) | |
| No final da sessão de prática, os artesãos devem ter a oportunidade de dar um toque moderno às artes tradicionais, introduzindo-os a novas tecnologias. A sessão deve ser concluída com discussão e compartilhamento de experiências. | |

Módulo 1 /1.4. Trajetórias de carreira digitais Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Caminhos de carreira digitais |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.4.- 5 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Gerenciando e promovendo um portfólio pessoal |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Criação de portfólio pessoal, Gestão de portfólio, Marketing e exposição, Gestão de tempo | computador, projeção, tela |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Esta sessão se concentrará na criação de um portfólio pessoal passo a passo. No início da sessão, os participantes podem ser questionados sobre "Por que devemos criar um portfólio?" Em continuação;</p> <p>"O que é um portfólio?" "Quais são os propósitos de um portfólio?" A discussão e a troca de informações podem ser iniciadas perguntando-se "Qual é a importância do portfólio em vendas e marketing?" Depois de apresentar o assunto aos participantes, o facilitador diz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O que é portfólio digital e físico? - Design de portfólio - Conteúdo visual e escrito <p>-Fazendo uma apresentação de informações teóricas básicas, incluindo seleção de conteúdo e tópicos. Exemplos de portfólio adequados ao perfil do participante devem ser mostrados.</p> <p>Após os exemplos de portfólio, breves discussões podem ser realizadas com os participantes sobre o "lugar do portfólio digital no marketing" para preparar a infraestrutura para as sessões de "branding" em módulos futuros.</p> <p>(1 hora)</p> | |

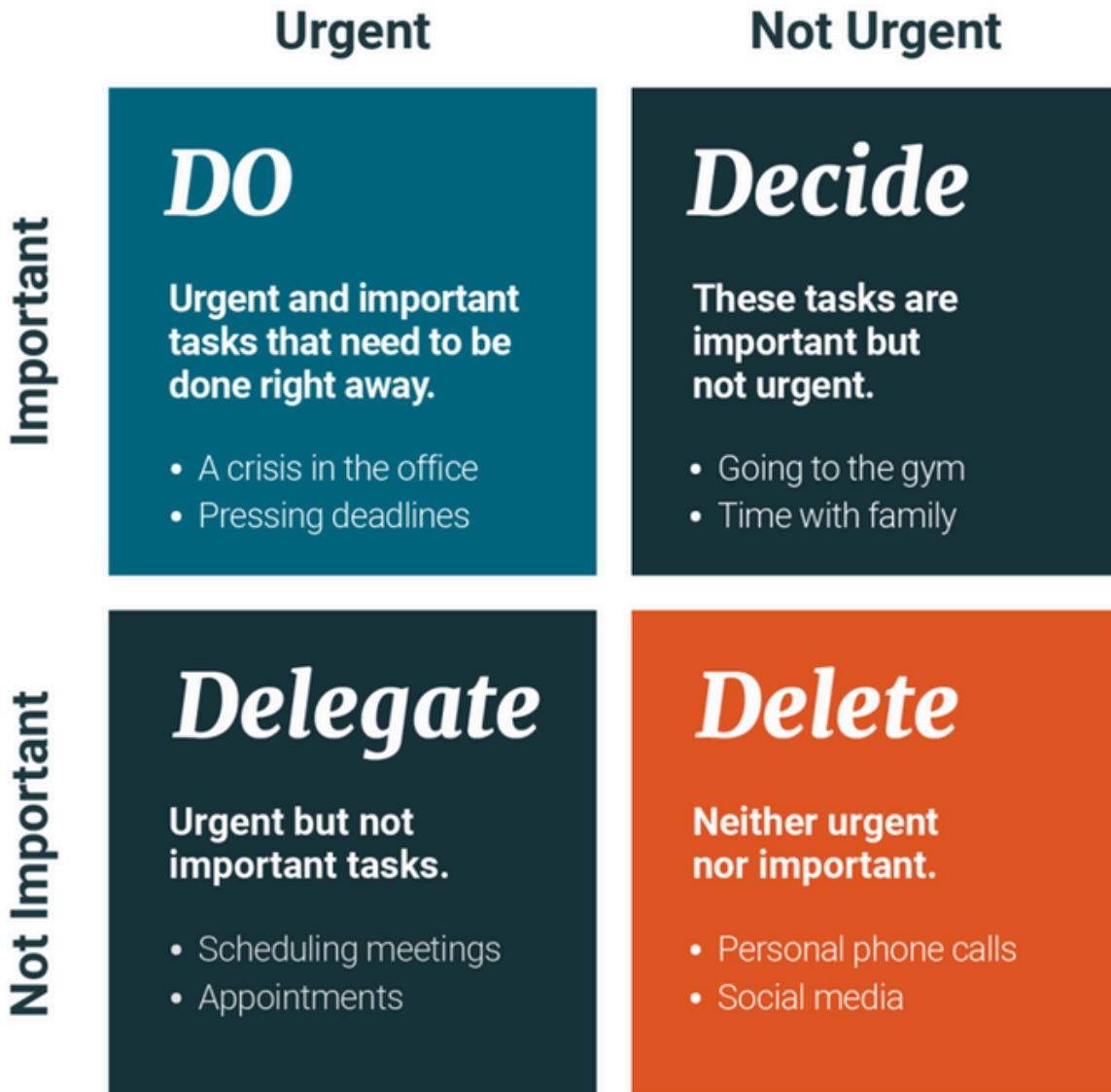
Módulo 1 /1.4. Trajetórias de carreira digitais Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Caminhos de carreira digitais |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.4.- 5 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Gerenciando e promovendo um portfólio pessoal |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Criação de portfólio pessoal, Gestão de portfólio, Marketing e exposição, Gestão de tempo | computador, projeção, tela |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Após a sessão introdutória, os participantes podem prosseguir para aprender os detalhes da preparação de um portfólio digital. Como primeiro passo nesta fase, o facilitador pedirá aos participantes que pesquisem práticas de 'preparação de portfólio digital'. Dependendo do número de participantes, grupos podem ser formados ou pesquisas individuais podem ser conduzidas.</p> <p>Algumas dessas aplicações são:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Behance • Wix • espaço quadrado • WordPress • Carga • LinkedIn • Carbono feito • Dribbble <p>(Adições a essas plataformas podem ser feitas pelo facilitador, dependendo do número de pessoas/grupos.)</p> <p>As plataformas devem ser escolhidas de acordo com o público-alvo e a área de negócios. Os participantes podem preparar apresentações simples sobre as plataformas que escolherem. Durante o processo de preparação, o facilitador deve visitar os participantes com frequência para fornecer suporte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qual é o principal objetivo desta plataforma? • Por que devemos usar esta plataforma? • Quais são as vantagens e desvantagens do uso? • Como a plataforma funciona? Como ela simplesmente funciona? • Há taxas para usar a plataforma? • Qual é o feedback dos usuários sobre as plataformas? • A plataforma inclui materiais de treinamento ou suporte para facilitar o uso? | |

Módulo 1 /1.4. Trajetórias de carreira digitais Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Caminhos de carreira digitais |
|--|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1.4.- 5 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Gerenciando e promovendo um portfólio pessoal |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Criação de portfólio pessoal, Gestão de portfólio, Marketing e exposição, Gestão de tempo | computador, projeção, tela |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>As apresentações podem incluir essas perguntas para que os princípios de funcionamento das plataformas se tornem mais compreensíveis. Os participantes que concluíram suas preparações podem compartilhar apresentações sobre suas plataformas com outros participantes e ter uma sessão de perguntas e respostas.</p> <p>(1,5 horas)</p> <p>No início da última sessão, os participantes devem receber conteúdo informativo sobre gerenciamento de tempo. Em particular, esses conteúdos incluem;</p> <ul style="list-style-type: none"> -A importância da gestão do tempo -Priorização e planejamento -A relação entre estresse e gestão do tempo - Tópicos de foco como "ferramentas de gerenciamento de tempo" devem ser incluídos. <p>Após as informações, os participantes podem ser solicitados a aplicar um esquema de gerenciamento de tempo para fins práticos. Um diagrama de exemplo está anexado. (Anexo 1)</p> <p>Após a prática de gerenciamento de tempo, os participantes que têm conhecimento sobre Plataformas de Portfólio Digital devem ser direcionados para a fase de aplicação nessas plataformas. Neste processo de facilitação, os participantes precisam de um computador pessoal ou tablet para a fase de Implementação. Os participantes começarão a criar seus portfólios pessoais para suas próprias áreas de negócios nas plataformas que escolherem. Durante o tempo dado aos participantes para esta aplicação, o facilitador deve visitá-los com frequência e fornecer suporte pessoal. Os participantes também podem dar suporte a seus portfólios pessoais usando conteúdo visual relacionado ao seu campo de trabalho. Após esta etapa da sessão ser concluída, os voluntários entre os participantes podem apresentar seus portfólios pessoais a outros participantes e receber feedback. (2,5 horas)</p> | |

Anexo 1



Módulo 1 / 1.5.Aplicações Móveis Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Aplicações Móveis |
|--|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1 / 1.5. - 3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Melhorando a experiência digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Utilização de aplicações móveis Exame dos princípios de funcionamento Aprendizagem pela experiência | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| Esta sessão deve ser realizada por meio de aplicativos móveis, especialmente para facilitar o acesso rápido dos participantes. Esses aplicativos serão aplicativos de arte digital que podem ser usados em diferentes estilos de arte e artesanato. Ele se concentrará em como artistas e artesãos podem realizar seus projetos criativos, especialmente por meio de aplicativos móveis. | |
| A prioridade desta sessão será informar os participantes sobre o uso dos aplicativos e ajudar os participantes a experimentar esses novos aplicativos. Nesta sessão via aplicativos móveis, pintura, desenho digital, desenho vetorial, uso de pincéis simples, ilustração, efeitos, criatividade digital e originalidade serão suportados. | |
| Ao mesmo tempo, devem ser fornecidas informações sobre as vantagens dos aplicativos móveis no campo da arte digital. | |
| Exemplos de aplicativos móveis estão abaixo; | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Procriar bolso • Adobe fresco • Fluxo de Arte • Autodesk SketchBook • Esboços de Tayasui • Pintor Infinito • Artigo de WeTransfer • Pintura MediBang • Adobe Illustrator Desenhar • Pincel Zen 3 • Caderno de esboços | |

Módulo 1 / 1.5.Aplicações Móveis Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| Nome da Sessão | Aplicações Móveis |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 1 / 1.5. - 3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Melhorando a experiência digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Utilização de aplicações móveis Exame dos princípios de funcionamento Aprendizagem pela experiência | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |

Procedimento passo a passo

Os detalhes dos aplicativos de amostra devem ser mostrados aos participantes pelo facilitador. Para cada aplicativo;

-Qual é a aplicação? Para quais áreas pode ser usado?

-Use o aplicativo passo a passo.

-Quando podemos usá-lo e para quais propósitos?

Ao conduzir revisões de aplicativos para responder às perguntas "Em quais áreas este aplicativo nos dá suporte? Quais são suas prioridades de uso?" etc., os participantes devem receber conhecimento e ideias superficiais, se não detalhados, sobre o aplicativo.

Após os detalhes dos aplicativos serem compartilhados com os participantes, uma sessão de perguntas e respostas deve ser realizada para esclarecer as perguntas nas mentes dos participantes. Após a sessão de perguntas e respostas, a etapa de implementação da sessão pode ser iniciada para dar suporte aos participantes na obtenção de experiências pessoais. Durante a etapa de aplicação, os participantes serão solicitados a escolher o aplicativo móvel que consideram adequado para si e seu espaço de trabalho e começar a experimentá-lo. O facilitador pedirá aos participantes que projetem seus próprios produtos ou integrem seus produtos de design existentes no espaço digital por meio desses aplicativos móveis.

No final da sessão de aplicação, os participantes têm a oportunidade de falar e devem compartilhar informações sobre suas experiências com "aplicativos móveis". Dessa forma, eles podem facilmente receber os aspectos positivos e negativos dos aplicativos como feedback. Ao mesmo tempo, esse feedback real tornará mais fácil para os participantes trabalharem com os aplicativos no futuro.

(3 horas)*

*A duração total da sessão é de 3 horas, mas a duração das etapas de aplicação e informação pode ser determinada pelo facilitador de acordo com o perfil do participante.

| | |
|--|---|
| Módulo 1 / 1.6. Plataformas de comércio eletrônico Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual | |
| Nome da Sessão | Plataformas de comércio eletrônico |
| Número da sessão e duração | Módulo 1 / 1.6. - 3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Transformando o comércio tradicional em comércio eletrônico |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Compreendendo os fundamentos do comércio eletrônico Desenvolvimento do modelo de negócios de comércio eletrônico Pesquisa de mercado Capacidades de comércio eletrônico | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| O que é comércio eletrônico? | |
| Um "guia de e-commerce passo a passo" deve ser preparado pelo facilitador na sessão de e-commerce. Este guia deve ser preparado antes da sessão, levando em consideração o público participante. (Se os participantes tiverem experiência anterior em trading, eles podem ter a oportunidade de compartilhar suas experiências sobre este assunto.) | |
| As etapas que devem ser incluídas neste guia são: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • O que é comércio eletrônico? • Quais são as diferenças entre comércio eletrônico e comércio tradicional? • Quais são as vantagens do comércio eletrônico? • Quais são as desvantagens do comércio eletrônico? • Como iniciar o comércio eletrônico? • Como criar um plano de negócios de comércio eletrônico? • Como criar uma marca no e-commerce? • O que são estratégias de marketing para comércio eletrônico? • O que são estratégias de crescimento e longo prazo no comércio eletrônico? • Quais são as tendências do comércio eletrônico? | |
| O guia básico de comércio eletrônico, que inclui essas perguntas, deve ser seguido passo a passo e transmitido aos participantes. | |
| (1 Horas) | |

Módulo 1 / 1.6. Plataformas de comércio eletrônico Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual

| | |
|--|---|
| Nome da Sessão | Plataformas de comércio eletrônico |
| Número da sessão e duração | Módulo 1 / 1.6. - 3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Transformando o comércio tradicional em comércio eletrônico |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Compreendendo os fundamentos do comércio eletrônico Desenvolvimento do modelo de negócios de comércio eletrônico Pesquisa de mercado Capacidades de comércio eletrônico | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Quais são as plataformas e ferramentas?</p> <p>O segundo passo da sessão deve focar em plataformas que facilitarão a exibição e venda online de produtos. O objetivo é aumentar a conscientização digital dos participantes em relação aos métodos de exibição e vendas. Considerando o público-alvo e os setores, as seguintes plataformas podem ser usadas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etsy • bolha vermelha • Sociedade6 • teepúblico • Grande Cartel • WooCommerce (com WordPress) • Arte Deviant • Estação de Arte • Amazon – Categoria de vendas de arte • reservas • Zazzle (alternativa ao Etsy) • RedBubble (impressão sob demanda) • descobridor de arte • artplode <p>Os participantes devem ser informados sobre os propósitos e métodos de uso dessas plataformas. Particularmente detalhes sobre participar dessas plataformas, taxas de comissão e estágios de inscrição serão importantes no estágio de informação.</p> <p>Para a fase de implementação da sessão, você pode entrar em detalhes sobre o processo de registro e criação de perfil examinando todos os detalhes em uma plataforma selecionada levando em consideração o público participante.</p> <p>(1 hora)</p> | |

| Módulo 1 / 1.6. Plataformas de comércio eletrônico Incorporando tecnologias digitais no processo de fabricação manual | |
|--|---|
| Nome da Sessão | Plataformas de comércio eletrônico |
| Número da sessão e duração | Módulo 1 / 1.6. - 3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Transformando o comércio tradicional em comércio eletrônico |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Compreendendo os fundamentos do comércio eletrônico Desenvolvimento do modelo de negócios de comércio eletrônico Pesquisa de mercado Capacidades de comércio eletrônico | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| Como podemos nos adaptar? | |
| O método de brainstorming deve ser usado na última etapa da sessão. Nesta sessão, um ambiente de discussão pode ser criado para encontrar soluções e sugestões para as perguntas na mente dos participantes. Esta sessão será uma preparação preliminar para perguntas que podem surgir durante o processo de integração dos próprios negócios dos participantes com o e-commerce. | |
| As seguintes perguntas são feitas aos participantes nesta ordem: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Por que comércio eletrônico? • Eu preciso disso? • Isso me beneficiará? • O que preciso para fazer e-business e e-commerce? • Como posso converter meu negócio existente em comércio eletrônico? • Por que o comércio online é tão eficaz nos negócios? • Como posso atualizar ou me adaptar a novas versões? • Quais fatores afetam minhas vendas? | |
| Será criado um brainstorming entre os participantes tomando essas questões como referência e, graças aos diálogos mútuos, a adaptação dos participantes no processo de comércio eletrônico será apoiada pelo aprendizado indireto. | |
| (1 hora) | |

Módulo 2 / 2.1. Fundamentos do Marketing Digital Vendas e marketing digital

| Nome da Sessão | Fundamentos de Marketing Digital |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.1.- 3 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de marketing digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Fornecer conhecimento e habilidades na área de marketing digital e melhorar sua capacidade de criar estratégias de marketing digital. | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| Introdução ao Marketing Digital | |
| <p>Nesta sessão, os participantes aprenderão os fundamentos do marketing digital e criará a estratégia de marketing digital de sua própria marca passo a passo em 3 sessões diferentes. No início de cada sessão, os participantes receberão informações dentro da estrutura de um guia passo a passo e, em seguida, serão solicitados a praticar individualmente ou em grupos. (os grupos podem variar dependendo do perfil e do número de participantes.)</p> <p>Nesta sessão, os participantes aprenderão os conceitos básicos de marketing digital e criará a estratégia de marketing digital de sua própria marca passo a passo em 3 sessões diferentes. No início de cada sessão, os participantes receberão informações dentro da estrutura de um guia passo a passo e, em seguida, serão solicitados a praticar individualmente ou em grupos. (os grupos podem variar dependendo do perfil e do número de participantes.) Primeiro, pelo facilitador, 'o que é marketing digital?' Os participantes serão informados sobre os conceitos básicos de marketing digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que é marketing digital? • Quais são as vantagens do marketing digital? • O que podemos fazer para nos envolver na área de marketing digital? • O que o marketing digital inclui? • Quais são os elementos básicos do marketing digital? • Quais são as mudanças e vantagens vivenciadas na transição do marketing tradicional para o marketing digital? <p>(Os participantes podem ser incentivados a fazer um brainstorming iniciando uma sessão de discussão dentro do escopo desta questão.)</p> | |

Módulo 2 / 2.1. Fundamentos do Marketing Digital Vendas e marketing digital

| Nome da Sessão | Fundamentos de Marketing Digital |
|--|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.1.- 3 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de marketing digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Fornecer conhecimento e habilidades na área de marketing digital e melhorar sua capacidade de criar estratégias de marketing digital. | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Essas perguntas ajudarão os participantes a entender o mundo do marketing digital e a desenvolver entradas e estratégias mais complexas para suas empresas.</p> <p>É importante que os participantes dominem os termos de marketing que podem encontrar durante essas sessões de treinamento. Alguns desses termos são:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tráfego orgânico • Tráfego pago • Taxa de cliques • Taxa de conversão • Página de destino • Custo por clique • Pontuação de qualidade • Remarketing <p>Podemos mostrar aos participantes esses termos, que ouviremos frequentemente no campo do marketing digital, com exemplos. Dessa forma, o assunto do marketing digital se tornará menos complicado e mais compreensível para novos aprendizes.</p> <p>(1 hora)</p> | |

Módulo 2 / 2.1. Fundamentos do Marketing Digital Vendas e marketing digital

| Nome da Sessão | Fundamentos de Marketing Digital |
|--|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.1.- 3 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de marketing digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Fornecer conhecimento e habilidades na área de marketing digital e melhorar sua capacidade de criar estratégias de marketing digital. | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| Principais canais de marketing digital | |
| <p>Na segunda etapa da sessão, os participantes devem apresentar os canais básicos de marketing digital. Nesta sessão, o facilitador deve mostrar exemplos para cada canal de marketing digital. Os principais canais de marketing digital são os seguintes;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Otimização de mecanismos de busca (SEO) • Marketing de mecanismos de busca (SEM) • Marketing de mídia social • Marketing de conteúdo • Marketing por e-mail • Marketing de afiliados • Publicidade em mídias sociais • Publicidade em Display • Marketing de vídeo • Marketing de Influenciadores • Sindicância de conteúdo • Relações públicas e divulgação on-line • Marketing Móvel • Marketing de comércio eletrônico <p>Uma apresentação ou guia passo a passo pode ser preparado para mostrar pelo menos um exemplo dessas etapas básicas. (1 hora)</p> | |

Módulo 2 / 2.1. Fundamentos do Marketing Digital Vendas e marketing digital

| Nome da Sessão | Fundamentos de Marketing Digital |
|--|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.1.- 3 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de marketing digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Fornecer conhecimento e habilidades na área de marketing digital e melhorar sua capacidade de criar estratégias de marketing digital. | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| Análise SWOT (Anexo 2) | |
| Divida os participantes em quatro categorias; | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pontos fortes • Fraquezas • Oportunidades • Ameaças • | |
| Crie um ambiente de discussão para cada grupo. Cada participante pode compartilhar fatores SWOT em seu campo. Dar aos grupos 15-20 minutos para focar no tópico será suficiente. Então, para cada fator, os grupos devem desenvolver um plano de ação. Depois que os grupos terminarem seu planejamento de ação, eles devem montar uma análise SWOT como o exemplo no apêndice. | |
| No final do evento, um porta-voz selecionado de cada grupo pode dar feedback em nome do grupo sobre como essas metas estratégicas podem contribuir. | |
| Os workshops de análise SWOT são uma importante ferramenta de planejamento estratégico para destacar as vantagens competitivas do negócio, melhorar fraquezas, avaliar oportunidades e prevenir ameaças. Isso permitirá que você alcance resultados mais eficazes ao encorajar a participação ativa dos participantes e se beneficiar de diferentes perspectivas. (1 hora) | |

Anexo 2

| S | W | O | T |
|---|--|---|---|
| STRENGTHS | WEAKNESSES | OPPORTUNITIES | THREATS |
| <ul style="list-style-type: none">• Things your company does well• Qualities that separate you from your competitors• Internal resources such as skilled, knowledgeable staff• Tangible assets such as intellectual property, capital, proprietary technologies etc. | <ul style="list-style-type: none">• Things your company lacks• Things your competitors do better than you• Resource limitations• Unclear unique selling proposition | <ul style="list-style-type: none">• Underserved markets for specific products• Few competitors in your area• Emerging need for your products or services• Press/media coverage of your company | <ul style="list-style-type: none">• Emerging competitors• Changing regulatory environment• Negative press/ media coverage• Changing customer attitudes toward your company |

| Módulo 2 / 2.2. Estratégia para Táticas Vendas e marketing digital | |
|---|---|
| Nome da Sessão | Estratégia para Táticas |
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.2. - 3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | criação de estratégia digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Utilizando estratégias de marketing digital Desenvolvendo uma estratégia de marketing online | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Construindo uma estratégia de marketing digital</p> <p>No início da sessão, o facilitador deve explicar os seguintes termos básicos aos participantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marketing multicanal, • Marketing omnicanal • Marketing em todos os canais <p>(Lembre-se de lembrar aos participantes que essas estratégias básicas de marketing podem variar dependendo do público-alvo.)</p> <p>No início da sessão, o facilitador deve apresentar os seguintes termos básicos aos participantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • marketing multicanal, • marketing omnicanal • Marketing em todos os canais <p>(Lembre-se de lembrar aos participantes que essas estratégias básicas de marketing podem variar dependendo do público-alvo.)</p> <p>Então, as etapas da estratégia de marketing digital devem ser transmitidas aos participantes com conteúdo informativo e visuais, juntamente com aplicativos de amostra. As etapas da estratégia são fornecidas abaixo;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marketing por e-mail • marketing de vídeo • Marketing em mídias sociais • Mensagens de texto (SMS e MMS) • marketing de conteúdo • SEO e PPC (ou SEM) • Design e marketing de sites • Publicidade de exibição • marketing de afiliados • Anúncio <p>(1,5 horas)</p> | |

Módulo 2 / 2.2. Estratégia para Táticas Vendas e marketing digital

| Nome da Sessão | Estratégia para Táticas |
|---|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.2. - 3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | criação de estratégia digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Utilizando estratégias de marketing digital Desenvolvendo uma estratégia de marketing online | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Implementando Táticas de Marketing Digital</p> <p>Na segunda etapa da sessão, os participantes praticarão e planejarão suas próprias estratégias de marketing digital, levando em consideração seus próprios públicos.</p> <p>As perguntas que devem ser feitas aos participantes desta aplicação são as seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que você quer alcançar com a estratégia de marketing digital da sua empresa? • Que tipos de clientes ou segmentos de clientes você pretende alcançar? • Quais são as características demográficas, comportamentos e necessidades do seu público-alvo? • Quem são seus concorrentes? • Quais são as principais características e a proposta de valor da sua marca? • Quais canais digitais você planeja usar para atingir seu público-alvo? • Quanto orçamento você pode alocar para marketing digital? • Quais recursos humanos você precisa? • Que tipo de conteúdo você planeja criar? • Como você planeja medir seu sucesso? • Quais ferramentas de análise você usará para monitorar o desempenho? • Qual pode ser seu plano de comunicação de crise para situações inesperadas? <p>Essas perguntas ajudarão o participante a criar uma estratégia abrangente de marketing digital. Os participantes que responderem a essas perguntas compartilharão as estratégias e táticas de marketing que determinaram no final da sessão com outros participantes, respectivamente, e a sessão terminará com um evento de discussão e feedback.</p> <p>(1,5 horas)</p> | |

Módulo 2 / 2.3. Domínio orientado a dados Vendas e marketing digital

| Nome da Sessão | Domínio baseado em dados |
|---|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.3. - 3 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de marketing digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Tendências atualizadas em métricas de sucesso em marketing digital | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| No início da sessão, o facilitador pode iniciá-la fazendo a seguinte pergunta aos participantes: "Como medir o sucesso do marketing digital?" Essa pergunta levará os participantes a usar o método de brainstorming. | |
| Ao final do brainstorming, o facilitador deve informar os participantes sobre os critérios de medição do sucesso e demonstrar o método, acompanhado de um guia por ele preparado. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Tráfego do site e análise de visitantes (Google Analytics) • Taxas de conversão (Google Tag Manager) • Taxas de vendas e receita (Google Ads e Facebook Ads) • Desempenho de marketing por e-mail (taxa de abertura, taxa de cliques) • Interação em mídias sociais (Facebook Insights, Twitter Analytics, Instagram Insights, LinkedIn Analytics etc.) • Desempenho de SEO • Eficácia do conteúdo • Campanhas de publicidade em mídias sociais • Análise em tempo real | |
| Os métodos de amostra, ferramentas de medição e critérios fornecidos acima devem ser mostrados aos participantes por meio de exemplos reais. (Conteúdo de vídeo pode ser usado.) | |

Módulo 2 / 2.3. Domínio orientado a dados Vendas e marketing digital

| Nome da Sessão | Domínio baseado em dados |
|--|---|
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.3. - 3 Horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de marketing digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Tendências atualizadas em métricas de sucesso em marketing digital | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| Para medir o sucesso do marketing digital, estudos de caso devem ser conduzidos usando exemplos do mundo real. Durante a parte de aplicação da sessão, os participantes serão divididos em grupos. (para 4-5 pessoas) | |
| Cada grupo pode escolher uma empresa que considere conhecida ou dados para examinar o sucesso de sua estratégia de marketing digital. | |
| Eles examinarão quais estratégias funcionam para quais empresas e por quê. Quando sua revisão for concluída, cada grupo compartilhará os critérios de sucesso de marketing digital da empresa que escolheram com os outros participantes. | |
| Este evento prático ajudará os participantes a aprender o processo de criação, implementação e avaliação de estratégias de marketing digital. Ele também os ajuda a entender melhor o assunto e melhorar suas estratégias usando cenários e dados do mundo real. | |
| (3 horas) | |

Módulo 2 / 2.4. Marketing de conteúdo e mídias sociais, ferramentas de marketing digital Vendas e marketing digital

| | |
|--|--|
| Nome da Sessão | Marketing de conteúdo e mídias sociais, ferramentas de marketing digital |
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.4.- 4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Marketing digital - habilidades em mídias sociais |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Definição de marketing de conteúdo Desenvolvendo estratégias de distribuição de conteúdo cativantes para conteúdo | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| O que é marketing de conteúdo? Criando conteúdo atraente Estratégias de distribuição de conteúdo <p>Esta sessão se concentrará inteiramente na estratégia de marketing de conteúdo. A sessão pode ser iniciada fazendo perguntas que estimulem a ideia de "marketing de conteúdo" nas mentes dos participantes.</p> <p>Em seguida, o facilitador deve esclarecer os participantes fazendo uma apresentação que inclua as seguintes perguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para que serve exatamente o marketing de conteúdo e por que precisamos dele? • Por que é importante construir uma marca e como podemos mantê-la atualizada? • Como podemos nos conectar com o cliente potencial? • Como podemos fazer uma promoção de produtos simples e comprehensível? • Como podemos vender produtos com campanhas de nova geração? • Quais são os tipos de conteúdo usados no marketing de conteúdo? • O que são conteúdos escritos (conteúdos textuais), conteúdos de áudio, conteúdos de vídeo e conteúdos visuais? (deve ser ilustrado com exemplos.) • Como o público-alvo deve ser determinado? • O que podemos oferecer ao cliente sobre o produto ou serviço? • Como devemos proceder para efetivamente criar prestígio e estabelecer relacionamentos com os clientes? <p>Após esta sessão de informações, precisamos informar os participantes sobre os canais de mídia social. Primeiro, os participantes devem ter tempo e fazer uma pergunta sobre quais canais de mídia social eles podem comercializar.</p> | |

Módulo 2 / 2.4. Marketing de conteúdo e mídias sociais, ferramentas de marketing digital Vendas e marketing digital

| | |
|--|--|
| Nome da Sessão | Marketing de conteúdo e mídias sociais, ferramentas de marketing digital |
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.4.- 4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Marketing digital - habilidades em mídias sociais |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Definição de marketing de conteúdo Desenvolvendo estratégias de distribuição de conteúdo cativantes para conteúdo | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| Após essa pergunta, os participantes devem ser divididos em grupos e um canal de mídia social deve ser determinado para cada grupo. Esses grupos podem receber as seguintes plataformas de mídia social; | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • Instagram • Twitter • LinkedIn • Pinterest • YouTube • TikTok • snapchat • WhatsApp e Facebook Messenger | |
| Após a distribuição da plataforma de mídia social ser feita de acordo com os grupos determinados, os participantes começarão a conduzir pesquisas nessas plataformas de mídia social. Participantes; | |
| <ul style="list-style-type: none"> • O que essa plataforma de mídia social faz? • Qual é o princípio de funcionamento? • Como o conteúdo pode ser produzido? • Pode ser integrado a uma estratégia de vendas digital? • Quais são as vantagens e desvantagens? • Quais são os exemplos de boas práticas? Eles devem concluir pesquisas para responder às suas perguntas. | |
| Os participantes que concluírem sua pesquisa apresentarão os canais de mídia social fornecidos para seus grupos aos outros participantes, juntamente com exemplos. | |

Módulo 2 / 2.4. Marketing de conteúdo e mídias sociais, ferramentas de marketing digital Vendas e marketing digital

| | |
|---|--|
| Nome da Sessão | Marketing de conteúdo e mídias sociais, ferramentas de marketing digital |
| Número da sessão e duração | Módulo 2 / 2.4.- 4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Marketing digital - habilidades em mídias sociais |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Definição de marketing de conteúdo Desenvolvendo estratégias de distribuição de conteúdo cativantes para conteúdo | papel, caneta, smartphone/tablet/computador/projeção |
| Procedimento passo a passo | |
| Após os participantes concluírem suas apresentações, cada grupo continuará seu trabalho. Na segunda sessão da sessão, os participantes criarião um kit de marca de mídia social. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Abrindo e gerenciando uma conta de mídia social; • Escolhendo a plataforma de mídia social • Criando um perfil • Criando uma estratégia de conteúdo • Eles criarião um canal de mídia social para sua empresa seguindo as etapas de Planejamento e Publicação de Conteúdo. | |
| <p>**Esta sessão de implementação pode levar mais de uma hora. O fluxo do evento pode ser flexível dependendo do número e perfil dos participantes.</p> <p>Após a atividade, será realizada uma sessão aberta e os participantes avaliarão as contas de mídia social que criaram, acompanhados por um facilitador. Na última etapa, a atividade pode ser concluída realizando uma sessão de feedback.</p> | |

Módulo 3 / 3.1.Fotografia e manipulação de fotos Transferência de habilidades e conhecimentos por meio de canais digitais

| | |
|--|--|
| Nome da Sessão | Fotografia e manipulação de fotos |
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.1.-5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | habilidades básicas de fotografia digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Fotografia 101 Ferramentas de edição de fotos Fotografia compatível com canais digitais | smartphone/tablet/computador/câmera |

Procedimento passo a passo

A sessão deve começar falando sobre a história da fotografia.

Os participantes, que foram informados sobre fotografia de produto na sessão anterior, aprenderão princípios básicos de fotografia nesta sessão. No sentido mais simples, aprenderemos o básico sobre o uso de uma câmera. O conteúdo da sessão prosseguirá passo a passo da seguinte forma.

- instantâneo
- Diafragma,
- ISO

Primeiro, é muito importante prosseguir por meio de exemplos visuais para aprender esses três termos de fotografia e princípios básicos. Explicações e exemplos desses termos serão mostrados aos participantes pelo facilitador.

A seguir, luz e tipos de luz são mencionados, ainda que superficialmente. Nesta fase, o efeito do feixe pode ser mostrado na foto com visuais.

O fluxo de conteúdo do treinamento básico em fotografia pode ser o seguinte:

- Câmeras
- Classificação de Câmeras
- lentes
- obturador
- Clarão
- Contraste
- profundidade de campo
- regra dos terços
- Opinião
- forma do alvo
- Perspectiva
- forma da cavidade
- Composição

O facilitador deve transmitir conhecimentos básicos de fotografia aos participantes, mesmo que superficialmente, com exemplos.

(2 horas)

Módulo 3 / 3.1.Fotografia e manipulação de fotos Transferência de habilidades e conhecimentos por meio de canais digitais

| | |
|--|--|
| Nome da Sessão | Fotografia e manipulação de fotos |
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.1.-5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | habilidades básicas de fotografia digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Fotografia 101 Ferramentas de edição de fotos Fotografia compatível com canais digitais | smartphone/tablet/computador/câmera |
| Procedimento passo a passo | |
| Os participantes devem ter uma hora alocada para a segunda fase da sessão. Durante esse período, cada participante deve tirar pelo menos 10 fotografias em uma hora, tendo em mente o material de treinamento que receberam na fase anterior. (pode ser usada uma câmera ou uma câmera de smartphone) | |
| Ao final de uma hora, as fotografias dos participantes serão avaliadas em conjunto com o instrutor. (1 hora) | |
| Manipulação de fotos | |
| Os participantes que concluírem a sessão de fotos deverão ser informados sobre as técnicas e aplicações de manipulação de fotos nesta sessão. | |
| "Manipulação de fotos e ética", uma curta sessão de discussão pode ser realizada primeiro fazendo esta pergunta aos participantes. | |
| Em um nível básico, as seguintes informações devem ser fornecidas aos participantes; | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Como sombra e luz realistas devem ser usadas? • Como posso prestar atenção ao uso de Proporção e Perspectiva? • Qual é a importância da textura? • Como preparar imagens? • Como posso garantir a harmonia e o equilíbrio das cores? • Qual é a importância dos detalhes? • Como posso compor várias imagens juntas? • O que é pensamento tridimensional? • Como posso melhorar as imagens que ele compõe? | |

Módulo 3 / 3.1.Fotografia e manipulação de fotos Transferência de habilidades e conhecimentos por meio de canais digitais

| | |
|---|--|
| Nome da Sessão | Fotografia e manipulação de fotos |
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.1.-5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | habilidades básicas de fotografia digital |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Fotografia 101 Ferramentas de edição de fotos Fotografia compatível com canais digitais | smartphone/tablet/computador/câmera |
| Procedimento passo a passo | |
| Em seguida, serão mostrados aos participantes exemplos de aplicações de manipulação de fotos. Esses exemplos podem ser: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Adobe Lightroom (compatível com dispositivos móveis) • snapseed • VSCO (adequado para compartilhamento em mídias sociais) • Adobe Photoshop Express (disponível para dispositivos móveis) • Prisma (filtros artísticos) • Pós-luz • Pixlr (ferramentas básicas de edição) • Enlight (camadas, mascaramento, ferramentas avançadas) • Tela | |
| Você deve mostrar aos participantes os estágios de uso desses aplicativos usando recursos visuais. | |
| (1 hora) | |
| Na fase final da sessão, os participantes escolherão um dos aplicativos mencionados acima e editarão as fotos que tiraram na sessão anterior dentro de um período de 1 hora. Mesmo que a edição da foto não seja concluída no final da sessão, uma sessão de discussão e feedback deve ser realizada para garantir a troca de ideias entre os participantes. | |
| (1 hora) | |

Módulo 3 / 3.2. Produção de conteúdo de vídeo Transferência de habilidades e conhecimento por meio de canais digitais

| Nome da Sessão | Produção de conteúdo de vídeo |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.2. - 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | produção de conteúdo de vídeo |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Criação de um arquivo digital através da digitalização das etapas de criação-produção dos produtos | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| No início da sessão, a pergunta "Por que o conteúdo de vídeo é importante?" deve ser feita aos participantes e suas expectativas em relação à produção de conteúdo de vídeo devem ser determinadas. Nesta sessão, aprenderemos as etapas da criação de conteúdo de vídeo. Como primeiro passo; 'Como produzir conteúdo de vídeo?' Examinaremos a questão sob os seguintes títulos. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Análise • Ideia • Produção • Arranjo • compartilhamento • Seguir | |
| Encontrando e desenvolvendo sua ideia de conteúdo de vídeo | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Análise de palavras-chave • Tendências de conteúdo de vídeo • Conteúdo de vídeo apropriado para a indústria | |

Módulo 3 / 3.2. Produção de conteúdo de vídeo Transferência de habilidades e conhecimento por meio de canais digitais

| Nome da Sessão | Produção de conteúdo de vídeo |
|--|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.2. - 5 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | produção de conteúdo de vídeo |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Criação de um arquivo digital através da digitalização das etapas de criação-produção dos produtos | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |

Procedimento passo a passo

Essencialmente tocando nos princípios da produção de conteúdo de vídeo, o facilitador deve mostrar aos participantes, um por um, as ferramentas de edição de vídeo com várias áreas de uso na segunda etapa da sessão. Vídeos aplicados podem ser usados nesta fase.

As ferramentas que podem ser usadas na edição de vídeo são:

- Adobe PremierePro
- Diretor de energia
- EaseUS Video Editor
- Estúdio de vídeo Corel
- Adobe Premiere Rush
- FilmoraGo
- Aplicativo Quik
- Editor de vídeo InShot
- Editor de vídeo KineMaster
- NósVídeo
- Postagem de reprodução de foto
- Câmera Horizon
- Editor de Loja de Vídeo

(As ferramentas podem variar dependendo do grupo de participantes e do equipamento.)

Os participantes, que aprenderem os princípios básicos da criação de conteúdo de vídeo, serão divididos em pequenos grupos e gravarão vídeos passo a passo. Os participantes devem criar um plano de conteúdo antes da gravação do vídeo. Em linha com esse plano, eles podem começar a gravar vídeos de conteúdo.

Os participantes que concluírem a gravação dos vídeos editarão os vídeos que produziram escolhendo um dos programas de edição de vídeo examinados na etapa anterior.

Os vídeos produzidos na última etapa da sessão serão avaliados em conjunto e poderão ser feitas críticas aos vídeos criados no âmbito dos planos, de acordo com as informações fornecidas ao longo da sessão.

Módulo 3 / 3.3.Criando experiências interativas Transferindo habilidades e conhecimentos por meio de canais digitais.

| Nome da Sessão | Criando experiências interativas |
|---|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.3. 2 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | habilidades de pesquisa e comunicação |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Analizando artistas digitais e seus métodos | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |

Procedimento passo a passo

O objetivo principal desta sessão é que os participantes apliquem o conhecimento adquirido em treinamentos anteriores. Criar experiências interativas garantirá simultaneamente que todos os métodos de aprendizagem sejam permanentes.

O facilitador pré-selecionará dois ou três artistas digitais que trabalham em diferentes áreas para serem discutidos no início da sessão.

As seguintes perguntas podem ser feitas dentro do escopo desta revisão:

- Que estilo de expressão o artista usou para criar a obra?
- Como ele usou elementos visuais como cor, composição e texturas?
- Quais são as habilidades técnicas do artista?
- Quais são seus elementos, como técnica de pintura, uso de perspectiva ou criação de textura?
- Quais tecnologias digitais o artista escolheu usar? Como ele as usou?
- Quais características as obras do artista apresentam em termos de criatividade e inovação?
- Como o artista usa diferentes mídias e tecnologias, como mídia digital, instalação ou técnicas de arte contemporânea?

As avaliações dos artistas serão realizadas como uma atividade de grupo por meio dessas perguntas.

(1 hora)

Na segunda etapa da sessão, os participantes devem escolher individualmente um artista que trabalhe em suas próprias áreas e que eles achem próximo deles. O importante neste evento é criar um vínculo orgânico entre os participantes e os artistas digitais que eles escolherem e permitir que eles encontrem um ponto em comum. As perguntas acima podem ser usadas novamente durante a fase de prática da sessão. Além das perguntas acima;

- O que faz você combinar com esse artista?
- O trabalho deles inspira você? Se sim, de quais pontos você tira inspiração?
- Quais métodos do artista que você escolheu você pode usar em sua própria área para desenvolver seus próprios trabalhos e negócios no campo digital?

Os participantes precisarão de aproximadamente 1 hora para concluir esta atividade. No final do evento, os participantes podem compartilhar suas pesquisas com outros membros do grupo.

(1 hora)

Módulo 3 / 3.4.Tipografia e Design de Texto Transferência de competências e conhecimentos através de canais digitais

| Nome da Sessão | Tipografia e Design de Texto |
|---------------------------------------|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.4.- 2 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | capacidade criativa |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Produzindo conteúdo de texto criativo | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |

Procedimento passo a passo

Nesta sessão, os participantes devem receber informações básicas sobre noções básicas de tipografia e design de texto.

- O que é Tipografia? Por que a Tipografia é Importante no Design?
- O que é tipografia?
- Consistência
- Hierarquia
- Alinhamento

Então, informações básicas sobre o design do texto devem ser dadas rapidamente. Este conteúdo pode prosseguir pelo seguinte fluxo;

- O efeito dos conceitos estruturais e cognitivos no processo de design na relação imagem-texto
- Relação Imagem-Texto, Conceitos Estruturais e Cognitivos, Design
- Projetando informações lexicais e pictóricas considerando conceitos cognitivos
- Projetando informações lexicais e pictóricas considerando conceitos estruturais
- Organizando expressões visuais para fins de comunicação, aprendizagem e ensino

Criar narrativas sobre esses conteúdos e, mais importante, ter uma sessão de discussão aberta, levará os participantes a mudar sua percepção do design de texto de forma positiva.

(1 hora)

Após a sessão de informações, os participantes criarão designs tipográficos e textuais de conteúdo digital relacionado ao seu produto/negócio. Ao mesmo tempo, podemos garantir que os participantes considerem a questão das "táticas de marketing" ao preparar seu conteúdo de texto e criar textos criativos alinhados aos princípios de marketing. O facilitador da sessão deve visitar os participantes durante todo o evento para fornecer suporte digital aos participantes quando necessário.

(1 hora)

| Módulo 3 / 3.5. Conte sua história Transferindo habilidades e conhecimento por meio de canais digitais | |
|--|--|
| Nome da Sessão | Conte sua história |
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.5.-4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | narração, métodos de expressão |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Narrativa para os produtos | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>A narrativa dos participantes sobre suas marcas é um conteúdo muito importante, especialmente para marketing de arte digital. Nesta sessão, uma breve informação sobre narrativa será dada. O facilitador deve informar brevemente os participantes sobre os seguintes tópicos;</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que é Storytelling? • O que a narrativa faz? • Por que contar uma história é mais eficaz do que transmitir informações diretamente? • Como podemos narrar informações reais? • Quais são os métodos de expressão? • Como podemos usar a linguagem narrativa nas mídias sociais? • Como podemos usar inteligência artificial na narrativa de marcas? <p>(Um artista pode ser convidado para esta parte da sessão e pedir que ele compartilhe sua história)</p> <p>(1 hora)</p> <p>Após essas informações serem dadas aos participantes, uma atividade de duas etapas começará. Na primeira atividade da sessão, os participantes;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eles formarão grupos de dois. • Usando papel e lápis, eles se revezam fazendo as perguntas dadas ao participante à sua frente. • Eles escreverão histórias sobre as respostas que receberem da outra pessoa em resposta às perguntas. | |

| Módulo 3 / 3.5. Conte sua história Transferindo habilidades e conhecimento por meio de canais digitais | |
|--|--|
| Nome da Sessão | Conte sua história |
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.5.-4 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | narração, métodos de expressão |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Narrativa para os produtos | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Essas perguntas podem ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando e onde a marca foi fundada? • Qual é a origem e a história da fundação da marca e quais métodos você usa? • Como o nome da marca ou logotipo foi escolhido e o que ele significa? • Que história o simbolismo ou o design da marca conta? • Qual é a missão principal da marca? Quais valores ela carrega? • Que tipo de contribuição ela pretende dar à sociedade? • Quem é seu público-alvo? • Como sua marca foi descoberta e engajada? • Quais são suas iniciativas de sustentabilidade ou responsabilidade social? • Quais são as características únicas que diferenciam você dos seus concorrentes? • Como sua história de diferenciação pode ser contada? • Quais são seus objetivos e visão futuros? • Que tipo de futuro você promete? | |
| (1,5 horas) | |
| <p>Na segunda etapa do evento, cada participante responderá às mesmas perguntas com suas próprias palavras. (Nesta etapa, cada participante pode criar sua própria gravação em vídeo enquanto conta sua história, de acordo com as competências digitais.)</p> <p>Dessa forma, eles terão a oportunidade de ver suas respostas e suas próprias histórias através dos olhos de outras pessoas e poderão usar suas próprias histórias diretamente como conteúdo para canais de mídia digital por meio de vídeo.</p> | |
| (1,5 horas) | |
| <p>Após a sessão, cada participante pode comparar as respostas dadas na primeira atividade com suas próprias gravações em vídeo e ver os pontos de intersecção e divergência.</p> | |

Módulo 3 / 3.6.Construa sua marca Transferindo habilidades e conhecimento por meio de canais digitais

| Nome da Sessão | Construa sua marca |
|--|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3,6-3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de pensamento analítico Habilidades de pesquisa |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Criando um modelo de negócio | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Esta sessão pode exigir preparação antecipada. Você pode imprimir o business model canvas (anexo-3) que você pode encontrar no anexo ou dar aos participantes folhas de papel e pedir que eles criem este diagrama.</p> <p>É muito importante prosseguir passo a passo nesta sessão. Os participantes trabalharão individualmente. No entanto, para fins de brainstorming, os participantes que trabalham nas mesmas áreas podem continuar a trabalhar em grupos, mas ainda individualmente.</p> <p>Na parte de introdução da sessão, o facilitador deve explicar todas as etapas do modelo de negócios em linha com exemplos reais.</p> <p>(1 hora)</p> <p>Os passos estão abaixo;</p> <p>Principais Parceiros</p> <p>Quem são seus principais parceiros/fornecedores?</p> <p>Quais são as motivações para as parcerias?</p> <ul style="list-style-type: none"> Atividades principais <p>Quais atividades principais sua proposta de valor exige?</p> <p>Quais atividades são mais importantes nos canais de distribuição, relações com clientes e fluxos de receita?</p> <ul style="list-style-type: none"> Proposta de Valor <p>Qual valor fundamental você oferece ao cliente?</p> <p>Quais necessidades dos clientes você atende?</p> <ul style="list-style-type: none"> Relacionamento com o cliente <p>Que tipo de relacionamento o cliente-alvo espera que você estabeleça?</p> <p>Como você pode integrar isso ao seu negócio em termos de custo e formato?</p> <ul style="list-style-type: none"> Segmento de clientes <p>Para quais classes você está criando valor?</p> <p>Quem é seu cliente mais importante?</p> | |

Módulo 3 / 3.6.Construa sua marca Transferindo habilidades e conhecimento por meio de canais digitais

| Nome da Sessão | Construa sua marca |
|--|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3,6-3 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês,Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | Habilidades de pensamento analítico Habilidades de pesquisa |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Criando um modelo de negócio | papel, caneta, smartphone/tablet/computador |
| Procedimento passo a passo | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Recurso chave <p>Quais recursos principais sua proposta de valor exige? Quais recursos são mais importantes nos canais de distribuição, relações com clientes e fluxos de receita?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canal de Distribuição <p>Em quais canais você deseja alcançar seus clientes? Quais canais funcionam melhor? Quanto custam? Como podem ser integrados às suas rotinas e às dos seus clientes?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrutura de custos <p>Qual é o maior custo no seu negócio? Quais recursos/atividades principais são os mais caros?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fluxo de Receita <p>Qual valor seus clientes estão dispostos a pagar? O que e como eles têm pago ultimamente? Como eles preferem pagar? Quanto cada fluxo de receita contribui para a receita total?</p> <p>Após essas etapas serem explicadas claramente, os participantes criaráo individualmente seu próprio business model canvas. Eles também podem usar o método de brainstorming interagindo com outros participantes. 1 hora será suficiente para essa atividade.</p> <p>Após o evento, todos os participantes apresentarão seus business model canvas, respectivamente. (Pode ser uma apresentação digital ou em papel.) Durante as apresentações, outros participantes podem ser convidados a fazer perguntas adicionais e dar sugestões por meio de uma sessão de discussão aberta. (1 hora)</p> | |

Anexo - 3

The Business Model Canvas

| Designed for: | Designed by: | Date: | Venture |
|------------------|--------------|-------|---------|
| Key Partnerships | | | |
| Key Activities | | | |
| Key Resources | | | |

Módulo 3 / 3.7. Vantagens e desvantagens da arte digital Transferência de habilidades e conhecimento por meio de canais digitais

| Nome da Sessão | Vantagens e desvantagens da arte digital |
|----------------------------|--|
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.7.- 2 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | pensamento crítico, habilidades de comunicação |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Perspectivas diferentes | computador/smartphone/caneta/papel |

Procedimento passo a passo

A sessão final consistirá em 3 etapas. Nesta sessão, é necessário criar discussões abertas e transferir experiências.

Para isso, no início da sessão, o facilitador fornece breves informações sobre as vantagens e desvantagens da arte digital, especialmente para atrair os participantes para a sessão de discussão.

Vantagens da Arte Digital

Esses benefícios podem incluir liberdade de criatividade, erros fáceis de corrigir, variedade de ferramentas digitais e muito mais.

Apoie cada vantagem com exemplos.

- Divilde os participantes em pequenos grupos.
- Peça que cada grupo se reúna para discutir as vantagens da arte digital e compartilhar suas experiências.
- Peça a cada grupo para compartilhar os benefícios mais importantes no final da discussão.

Desvantagens da Arte Digital

Faça uma apresentação ou explicação focando nas desvantagens da arte digital. Desvantagens podem incluir problemas técnicos, disputas de mérito artístico, dependência e outros.

Justifique cada desvantagem com exemplos.

- Divilde os participantes em pequenos grupos novamente.
- Peça que cada grupo se reúna para discutir as desvantagens da arte digital e compartilhar suas próprias experiências.
- Peça a cada grupo para apresentar as desvantagens mais importantes no final da discussão.

| Módulo 3 / 3.7. Vantagens e desvantagens da arte digital Transferência de habilidades e conhecimento por meio de canais digitais | |
|--|---|
| Nome da Sessão | Vantagens e desvantagens da arte digital |
| Número da sessão e duração | Módulo 3 / 3.7.- 2 horas |
| Perfil dos participantes | Artesãos e designers de artesanato tradicional |
| Idioma do treinamento | Inglês, Flamengo, Francês, Português |
| Habilidades Focadas | pensamento crítico, habilidades de comunicação |
| Objetivos do treinamento | Materiais instrucionais |
| Perspectivas diferentes | computador/smartphone/caneta/papel |
| Procedimento passo a passo | |
| <p>Debate Peça que cada grupo se revezem no palco para compartilhar as vantagens e desvantagens discutidas. Ofereça uma oportunidade para ouvir e considerar as diferentes perspectivas dos participantes. Reserve um tempo para fazer perguntas aos participantes no final da discussão. No final do evento, peça aos participantes que compartilhem suas ideias e sugestões sobre o evento. (2 horas)</p> | |



Programa de Formação



Este programa de treinamento é preparado pelo consórcio do projeto "Digi-Craft: Revivendo o Artesanato por meio de Tecnologias Digitais", financiado pela União Europeia no âmbito do Programa Europa Criativa.

Para entrar em contato com o consórcio do projeto e/ou autor(es), visite a página de contato no site www.digi-craft.org.



Co-funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.