



CURSO EAD | 30H

EVENTOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO



Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Sumário

Apresentação.....	3
Objetivo.....	3
1 - Panorama do Comportamento Digital.....	4
2 - Eventos Presenciais, Híbridos e Digitais como Ferramenta de Educação.....	13
3 - Design e Planejamento de Eventos Digitais.....	28
4 - Tipologia de Eventos Digitais.....	44
Referências.....	50

Apresentação

Neste curso você conhecerá mais sobre os eventos presenciais, digitais e híbridos como ferramenta de educação.

Apresentaremos o panorama do comportamento do novo estudante digital, os formatos e exemplos de eventos presenciais, híbridos e 100% virtuais como ferramenta de educação e tópicos relevantes para criar e planejar eventos digitais.

Objetivo

Construir um repertório básico para o planejamento de eventos digitais de caráter técnico, científico, educacional e corporativo.

1 - Panorama do Comportamento Digital

Objetivos

- Ilustrar o comportamento dos brasileiros na internet;
- Apresentar um recorte do universo de eventos técnico-científicos;
- Listar as oportunidades educacionais durante e pós-pandemia.

Primeiro Passo: Toda trilha tem um primeiro passo

Figura 1



Fonte: https://cdn.pixabay.com/photo/2017/05/26/2018/marathon-2346948_960_720.jpg

Parabéns, cursista!

A partir de agora você ingressa em uma jornada sem volta rumo ao universo apaixonante dos eventos digitais.

Encare esse curso como uma imersão

Antes de ter preparado a sua melhor receita, você certamente precisou conhecer e degustar os melhores ingredientes. Da mesma forma, você conhecerá os ingredientes (formatos) e o passo-a-passo para criar e planejar eventos digitais com foco em educação.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 2



Fonte: https://cdn.pixabay.com/photo/2017/12/29/19/37/food-3048440_960_720.jpg

Desapegue de qualquer tipo de medo ou preconceito e siga em frente rumo ao seu aprendizado em eventos digitais independentemente da sua idade, intimidade com tecnologia ou formação acadêmica.

Planejar e realizar eventos é uma atividade multidisciplinar e essencialmente coletiva. O maior congresso do mundo, por exemplo, não ocorre sem um presidente e um profissional de limpeza.

Comportamento Digital do Brasileiro

A pandemia Covid-19 acelerou a irreversível transformação digital em diversos segmentos. Eventos técnicos, científicos, cursos e demais iniciativas educacionais **realizados na modalidade presencial sofreram um impacto incalculável**, pois são atividades tradicionalmente presenciais.

A transformação digital na educação, por sua vez, passa por um crescimento acelerado, especialmente no nível superior. Segundo dados do Ministério da Educação, a **quantidade de matrículas virtuais superaram a modalidade presencial** em 2019.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 3



Fonte: https://cdn.pixabay.com/photo/2020/09/07/00/39/virtual-learning-5550480_960_720.jpg

Diversos fatores explicam o crescimento da modalidade no Brasil, dentre eles o baixo custo, a facilidade de acesso à internet e a necessidade de **conciliar horário de trabalho e estudo**.

Os dados a seguir estão em constante transformação e foram listados com o objetivo de **provocar a reflexão sobre o poder da tecnologia na rotina dos brasileiros e o impacto no seu comportamento**.

- [O Brasil já tem mais celulares que habitantes \(FGV\);](#)
- [70% da população brasileira estão conectados \(TIC\);](#)
- [845 mil telefones foram cadastrados na plataforma Não Me Perturbe, apenas no primeiro dia de funcionamento \(Folha de São Paulo\);](#)
- [40 mil buscas são realizadas no Google a cada segundo \(Internet Live Stats\);](#)
- [86.000 vídeos são vistos no YouTube a cada segundo \(Internet Live Stats\);](#)
- [70% dos usuários da Netflix já assistem os conteúdos na própria TV \(Recode\);](#)
- [1 milhão de logins são realizados no Facebook a cada minuto;](#)
- [82% do tráfego na internet serão compostos por vídeos até 2021 \(CISCO\);](#)

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

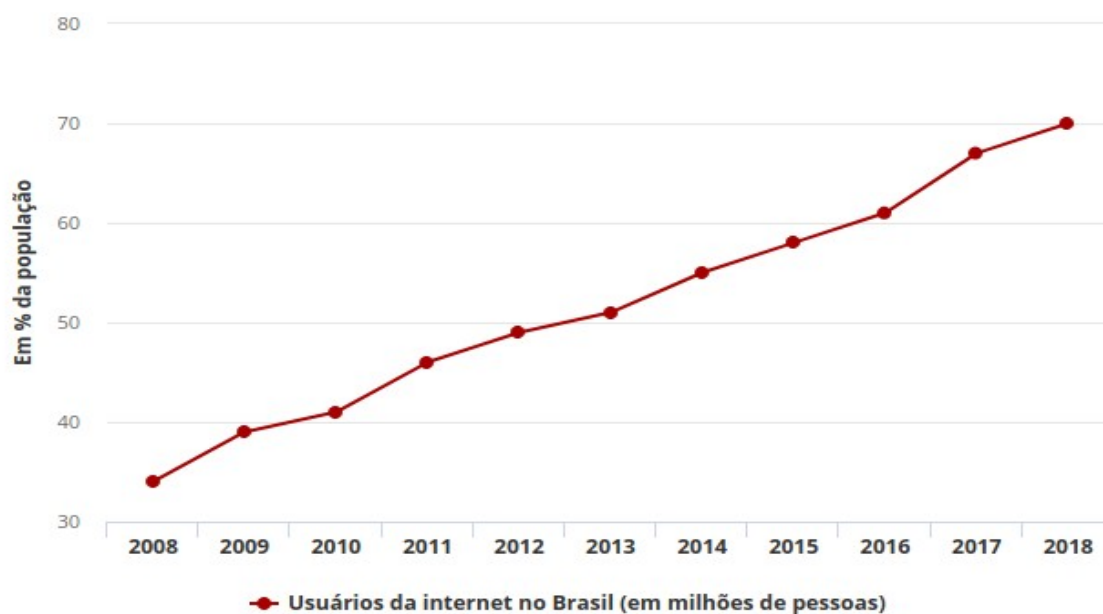
As reflexões acima são comprovadas nos gráficos a seguir:

Faça uma reflexão sobre isso e veja o tamanho do impacto que a Pandemia causou em nossas vidas!

Figura 4

Usuários de internet no Brasil

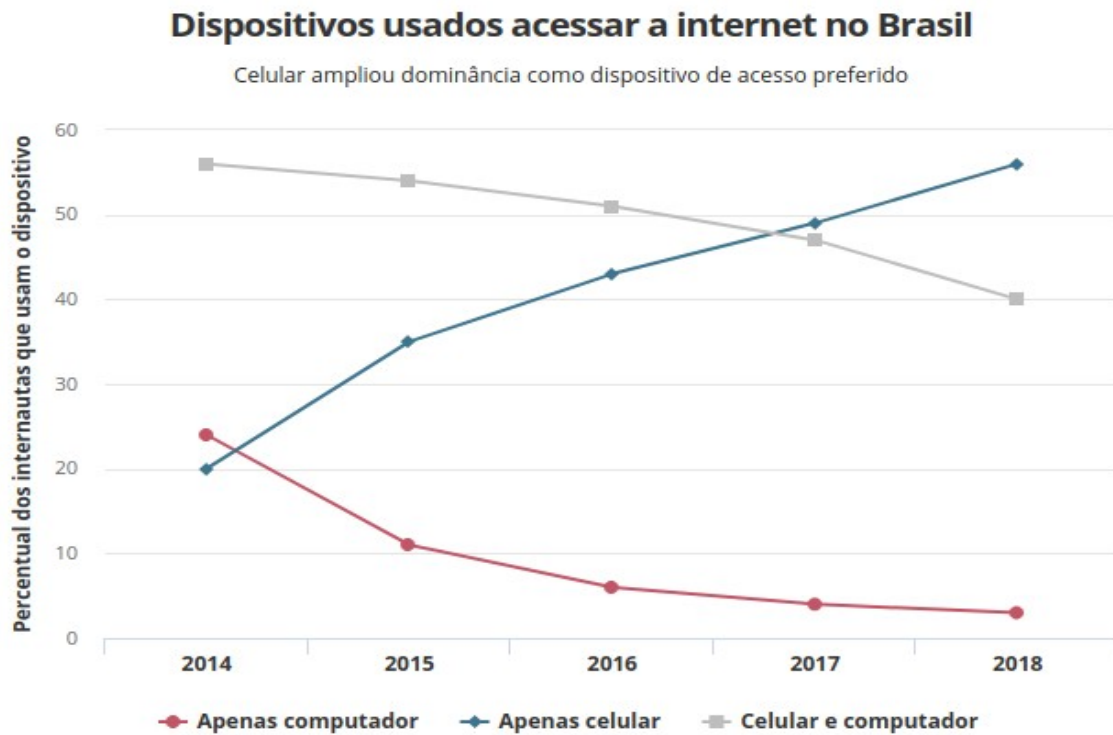
Pessoas que utilizaram a internet há menos de 3 meses



Fonte: TIC domicílios

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 5

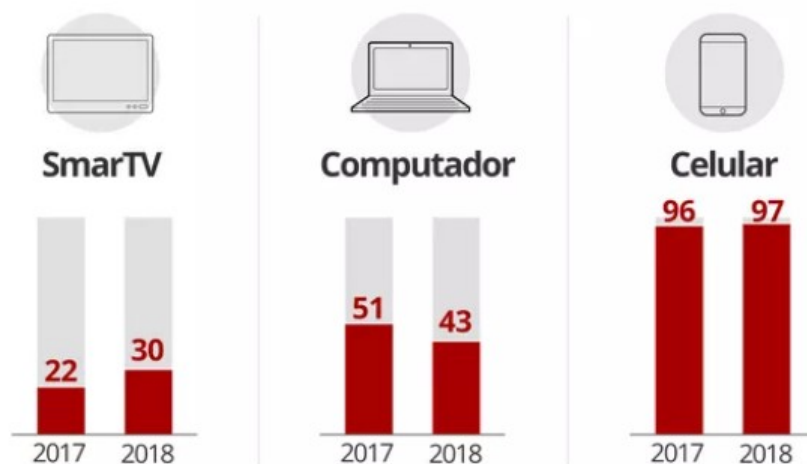


Fonte: TIC Domicílios

Figura 6

DISPOSITIVO DE ACESSO

Brasileiro continua usando o celular como meio principal para conexão. Computador ficou pra trás, enquanto que TVs subiram. Dados em %

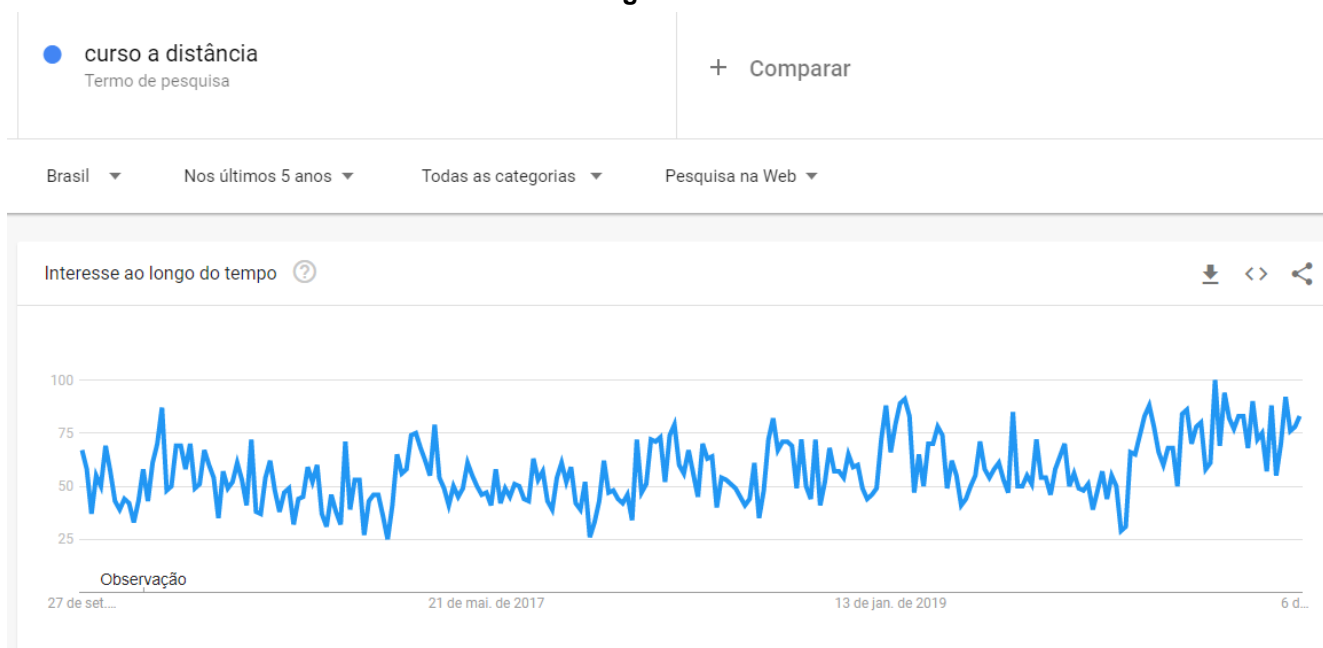


Fonte: [grafic3.png](#)

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

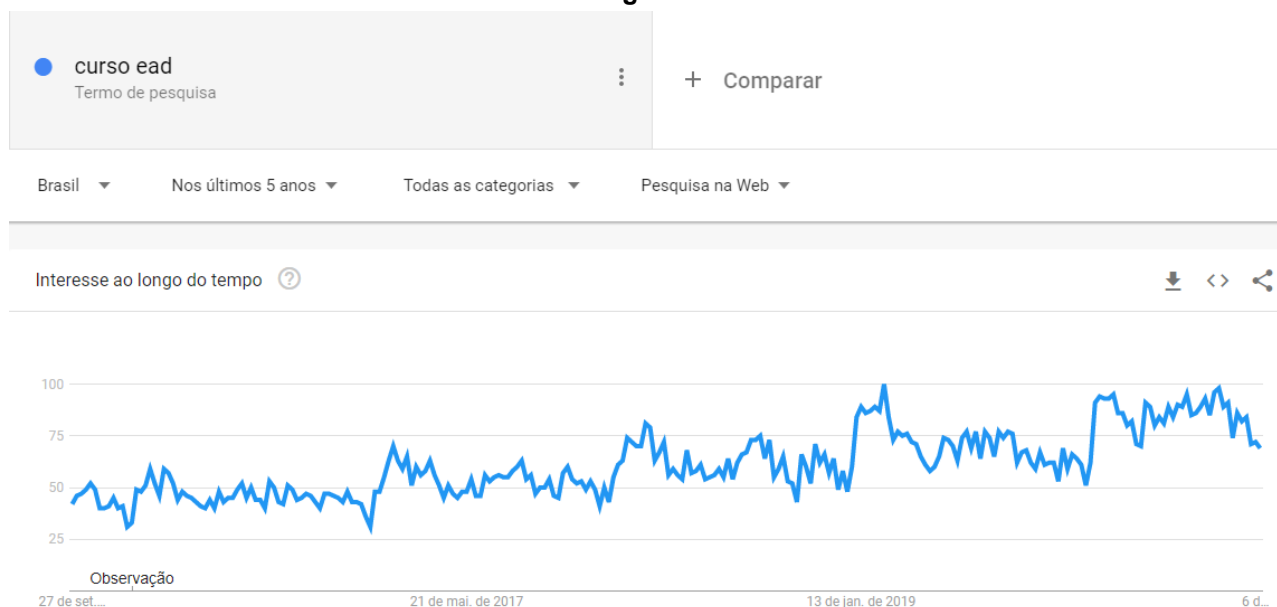
Dados recentes do Google Trends, plataforma que aponta tendências de pesquisas na internet, registra o crescimento de termos como “cursos a distância”, “cursos ead” e similares.

Figura 7



Fonte: [grafic3.png](#)

Figura 8

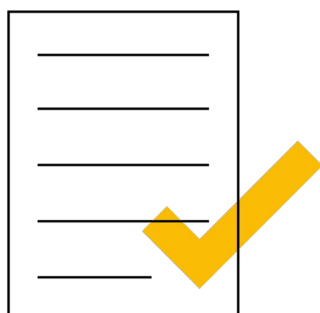


Fonte: [grafic3.png](#)

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 9

Como os alunos fazem sua tomada de decisão?



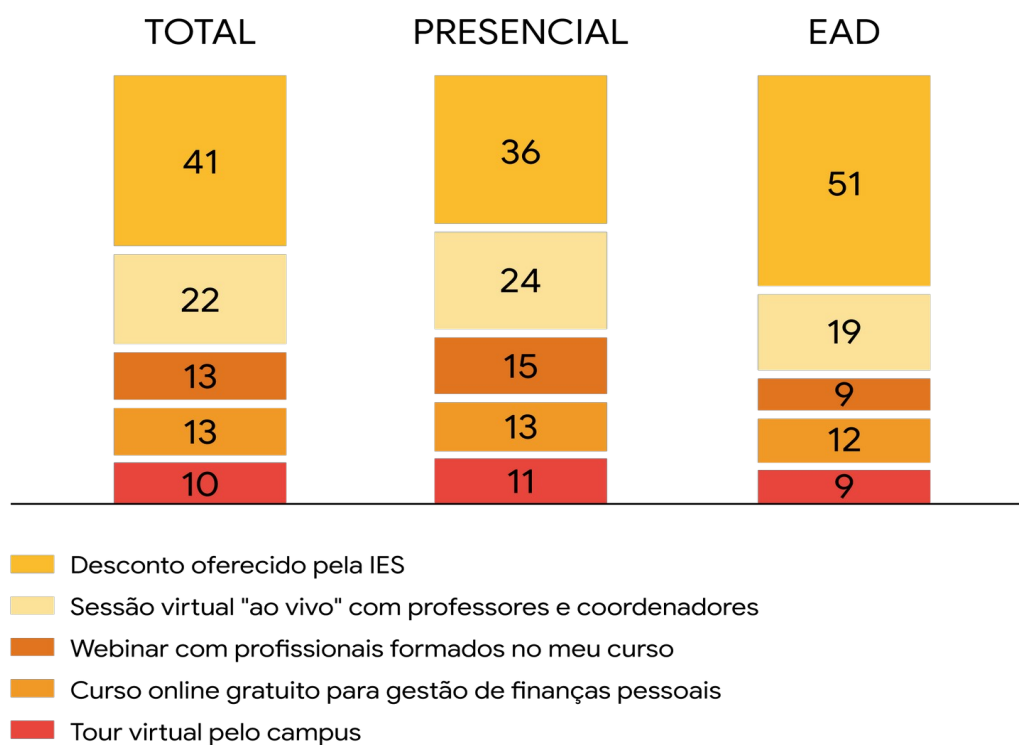
- 44%** usa o Google
- 28%** YouTube
- 28%** Amigos e Família
- 20%** Redes sociais
- 19%** Jornal
- 13%** TV

Google Consumer Survey, realizada entre os dias 21 e 23 de agosto de 2019. N= 500 respostas.
18 a 34 anos que pretendiam se matricular em 20.1

Fonte: [grafic3.png](#)

Figura 10

Qual a importância de cada atributo na sua decisão?



Fonte: Pesquisa Educa Insights - Onda 2: 27 a 30 de abril - 759 prospects

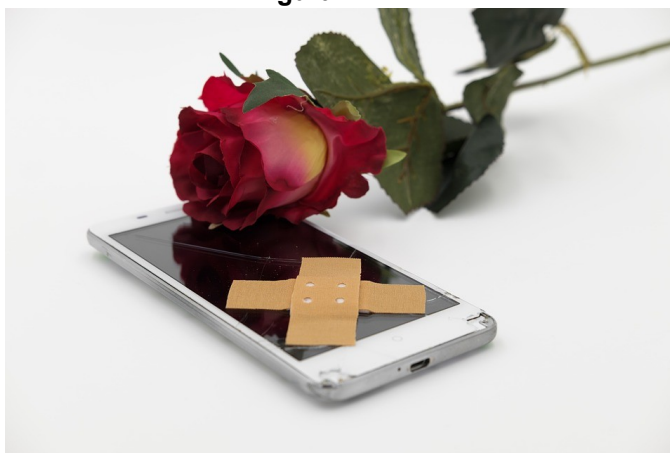
Fonte: [grafic2.png](#)

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Os dados apresentados reafirmam as características da nossa era, também chamada de pós-digital na qual **não existe separação entre o mundo real e digital**. Muitas pessoas percebem a tecnologia apenas quando ela deixa de estar disponível, seja por falta de bateria ou sinal de internet.

Você pode não lembrar exatamente do que fez ao longo do dia no celular, mas certamente lembra o momento de esgotamento da bateria ou do pacote de internet.

Figura 11



Fonte: [flor](#)

Esse “poder digital” se tornou a principal forma de **adquirir informação** e solidificou o **protagonismo da decisão de consumo das pessoas**, capazes de bloquear, “cancelar” ou invisibilizar uma experiência considerada não agradável ou não relevante.

Extra: [Extra: Entrevista sobre Comportamento Digital do Brasileiro durante a Pandemia \(CBN Inovação\).](#)



Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/QVwy54O9NjI/maxresdefault.jpg>

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Muitas possibilidades de aprendizado digital surgem com essa realidade. Iniciativas antes limitadas à sala de aula ou auditório agora podem impactar o mundo inteiro de uma forma autoinstrucional, interativa, compartilhada, com **pilares pedagógicos sólidos e efetividade no aprendizado**.

A natural limitação geográfica dos eventos e a situação de pandemia **aceleram uma nova era de eventos 100% digitais**, inovadores, criativos e principalmente efetivos sob a lente da educação.

É importante reforçar que o maior objetivo deste curso é provocar uma imersão no universo dos eventos digitais. A tecnologia é uma grande aliada, **mas você não precisa ser um expert na área** e muito menos memorizar estatísticas e dados.

O seu futuro evento digital será desenvolvido com um propósito claro, honesto e valioso. Após essa fase de ideação, você construirá um plano de ação técnico ou checklist, ferramenta fundamental para garantir qualidade do evento digital.

Siga em frente e conheça mais sobre eventos presenciais, híbridos e digitais. Conheça também algumas ferramentas que facilitarão a criação de projetos.

2 - Eventos Presenciais, Híbridos e Digitais como Ferramenta de Educação

Objetivos

- Apresentar conceitos básicos e diferenças estratégicas e operacionais entre eventos presenciais, híbridos e digitais;
- Contribuir com a formatação de novos projetos por meio de exemplos reais e fictícios de eventos digitais;
- Listar tipologias de eventos e apresentar ferramentas de inovação e criatividade para idealizar eventos digitais.

Resumo

Presencial

Eventos que acontecem com 100% das pessoas presentes no local do evento. Considere pessoas os participantes, os palestrantes, expositores e todos os envolvidos na execução do evento.

Híbrido

Eventos que acontecem parte presencialmente e parte virtualmente. Sejam com participantes a distância, seja com palestrantes a distância.

Virtual

Eventos que acontecem 100% das pessoas participando virtualmente, via tecnologias digitais.

Eventos Presenciais não estão com os dias contatos

Vamos iniciar este tópico com um exercício mental. Faça uma rápida retrospectiva dos momentos mais importantes da sua vida. É bem provável que os eventos imediatamente apareçam na sua memória.

Essa atividade ancestral faz parte da vida pessoal e sempre fará parte do **itinerário de estudantes, profissionais e cientistas**. Os eventos funcionam como uma grande ferramenta informativa, questionadora, dialética, expositiva, competitiva, deliberativa e instrutiva.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Posteriormente vamos detalhar mais sobre os tipos de eventos, classificações e demais “peças” que compõem o evento. **É importante criar o evento antes de planejar e planejar antes de executar.**

Criar é inventar, ter ideias, imaginar a realidade antes mesmo de elaborar uma lista de tarefas.

É comum relacionar a organização de eventos com muitas listas de tarefas e a corrida operacional contra o tempo, mas antes de colocar a mão na massa é preciso focar energia na fase de criação ou ideação.

Pressupomos o trabalho sob forma exclusivamente humana. Uma aranha executa operações semelhantes às do tecelão, e a abelha supera mais de um arquiteto ao construir sua colméia. Mas o que distingue o pior arquiteto da melhor abelha é que ele figura na mente sua construção antes de transformá-la em realidade. No fim do processo do trabalho aparece um resultado que já existia antes idealmente na imaginação do trabalhador. Ele não transforma apenas o material sobre o qual opera; ele imprime ao material o projeto que tinha conscientemente em mira, o qual constitui a lei determinante do seu modo de operar e ao qual tem de subordinar sua vontade.

- BIANCHETTI 2001, p.25 apud MARX 1987, p. 202.

A fase de criação deve ser preferencialmente separada da execução, pois assim você será capaz de gerir e validar melhor o projeto. Em breve, você aprenderá mais sobre como criar projetos de eventos digitais.

Cada fase é fundamental e necessária para que o evento se torne uma **ferramenta efetiva de educação**.

Figura 13



Fonte: [Link da img](#)

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

É inevitável falar de eventos presenciais e sem refletir acerca das consequências da sua proibição por causa da pandemia e do distanciamento social.

Segundo pesquisa da Fecomércio, o Turismo de Eventos, fomentado por **congressos, feiras e exposições**, gerou no exercício 2018 uma receita de R\$ 6,3 bilhões apenas no Ceará.

O impacto financeiro no mercado ainda será calculado em 2021, mas provavelmente não há uma métrica para estimar o **prejuízo instrucional** desses cancelamentos.

Figura 14



Fonte: [link da img](#)

Paralelamente à pandemia, percebe-se a articulação de empresas organizadoras e entidades para **“digitalizar” os eventos técnicos e científico (educacionais) em caráter de urgência.**



Da universidade para o mundo

A Universidade Federal do Ceará (UFC) teve que adaptar os Encontros Universitários, o maior evento em âmbito acadêmico, para formato remoto este ano. Os encontros tiveram um sucesso incrível, com salas virtuais lotadas logo no primeiro dia, [o que garantiu o digital para as outras edições.](#)

Este modelo possibilitou que estudantes e acadêmicos pudessem apresentar trabalhos e expandir o conteúdo universitário para fora dos muros da UFC.

A aparente disrupção dos eventos é um caminho sem volta, mas as iniciativas digitais não substituirão os tradicionais cursos, simpósios, conferências e congressos presenciais.

Não existe evento sem experiência. Basicamente um evento é uma **experiência planejada e coletiva com um objetivo específico**. Essa premissa elucida que a

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

experiência digital e a presencial são diferentes e complementares, mas nunca iguais ou concorrentes.

Um exemplo curioso foi apresentado na série fictícia Grey's Anatomy. Os médicos comparam a experiência de uma conferência médica como um acampamento de verão para cirurgiões, uma experiência única de rever pessoas que pensam e agem como você e que possui objetivos em comum.

Figura 15



Fonte: [link da img](#)

O melhor curso EaD ou conferência online não substitui a experiência presencial de viajar para um evento, o networking presencial, uma degustação gastronômica e todas as interações e sensações de um evento presencial.

Assim como uma receita, cada evento possui ingredientes específicos selecionados de acordo com a necessidade. Os novos repertórios construídos neste curso podem, e devem, ser utilizados no **planejamento de eventos presenciais**.

A partir desse novo conhecimento, você avaliará melhor se o seu evento será 100% digital, híbrido ou presencial com intervenções digitais. Será possível prever melhor os recursos necessários para propor projetos, **com ou sem processo licitatório**.

Eventos Híbridos: Tendência que veio para ficar

A realização dos eventos e experiências híbridas, no geral, é uma aposta e provavelmente a maior tendência durante e após a pandemia.

Trata-se da realização de eventos que não se encaixam na categoria 100% digital, sendo assim, **parte dos conteúdos ou das interações ocorrem presencialmente**.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Não há estudos que comprovem essa predileção ou pesquisas que apontem a efetividade dos projetos sob o ponto de vista educacional na pandemia, mas essa foi a adaptação mais observada na tentativa de **proporcionar uma experiência entre o formato presencial e digital**.

O formato mais comum consiste na utilização de um **estúdio com um apresentador presencial**. Este será responsável por conduzir toda a experiência, como um “Mestre de Cerimônias”, enquanto os convidados interagem virtualmente.

Figura 16



Fonte: https://lh3.googleusercontent.com/proxy/v9-K-BX-sRx-3RDgKvXa4Gw4EdU3CRMzw9A-6R2c3XZz8c-Pf0HURE0MCVEk12A6swY7euHtb0KGtjLjsK3_LxZHakiKveGLcpH-IEv1I63zfUufq6k

Diversos programas de TV foram reformulados nesse formato. Um ou dois apresentadores conduzem o programa, convidados de outras cidades interagem virtualmente e os locais participam da gravação mantendo o distanciamento social.

[Clique aqui e conheça o perfil do instagram de um evento chamado “Laços”, realizado em Fortaleza na modalidade híbrida.](#)

Existem diversos outros formatos de eventos híbridos utilizados em outros países e **novos layouts que sequer foram inventados ou aplicados na prática**. Os exemplos citados a seguir são fictícios e foram listados para exemplificar algumas possibilidades.

Debates podem ocorrer presencialmente com poucos participantes presenciais e milhares de inscritos virtuais.

Um órgão público pode realizar uma conferência com 50 participantes presenciais distanciados em um espaço que comporta 300 pessoas, e contar com um link disponível para milhares de servidores assistirem em todo o estado.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Formações de professores e técnicos da Secretaria de Educação **podem ocorrer, por exemplo presencialmente em diversas cidades simultaneamente**, ancoradas por uma apresentação virtual central.

O mesmo evento pode contar com workshops diferentes em cada localidade. Imagine um evento, no qual o turno da manhã é virtual, o da tarde é presencial e a programação conta com participações e temas completamente diferentes de acordo com os desafios de cada região.

Figura 17



Fonte: [link da img](#)

Cursos autoinstrucionais podem ser realizados virtualmente, mas parte da formação ocorre presencialmente com a presença de um público específico, responsável por apresentar um trabalho remoto aos milhares de servidores que assistem o evento na internet.

Reflexões como essa fazem parte do processo de ideação, isto é, da criação e planejamento dos eventos digitais como ferramenta de educação.

Curiosidade

O ensino híbrido, ou blended learning, foi muito acatado em contextos acadêmicos e escolares. Assim, tornou-se possível promover a sociabilidade, mesmo que não diariamente, e aliar ao digital.

Como na pedagogia, a mesclagem de formatos promove ao evento dinâmicas diferentes, mas uma experiência única e bem eficaz.

Evento Digital: Nova realidade da educação

Dentre alguns benefícios do evento digital, seja híbrido ou não, podemos destacar **o custo-benefício, acessibilidade, exponenciação da cobertura geográfica do evento, sustentabilidade e facilidade de acesso ao conteúdo pós-evento.**

Disponibilizar o conteúdo pós-evento é uma prática comum nos eventos digitais que tende a fortalecer a marca do evento, mas tende a **reduzir o engajamento ao vivo**, pois a tendência de evasão em tempo real aumenta.

Aproveitamos esse exemplo para apresentar essa nova peça no tabuleiro dos eventos digitais. Agora você decide se o evento será síncrono (ao vivo), gravado ou uma mistura dos dois.

Quando o evento não disponibiliza a gravação, a tendência de engajamento e presença ao vivo aumenta, porém pode gerar frustração em quem deduz que terá acesso ao conteúdo posteriormente.

Você pode optar também por deixar as palestras gravadas durante um período pré-determinado após o evento ou **monetizar o conteúdo não assistido ao vivo** após a sua realização. Esta última opção não é muito observada, exceto em campanhas de venda de cursos EaD.

Outra possibilidade consiste no **planejamento de uma experiência de conteúdo híbrida**, na qual o palestrante grava um vídeo que será enviado aos participantes (assíncrono) e posteriormente realiza uma sessão ao vivo de perguntas e respostas (síncrona).

Extra: [Festival Nordestino de Economia Criativa](#)



A mesma lógica pode ser aplicada em um curso autoinstrucional EaD (assíncrono) seguido por uma masterclass ao vivo (síncrono). **Você está nesse exato momento consumindo uma experiência de aprendizado assíncrona.**

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

A falsa expectativa de uma experiência igual à presencial é um dos pontos negativos dos eventos digitais. Conforme foi comentado anteriormente, o evento digital não substitui o presencial.

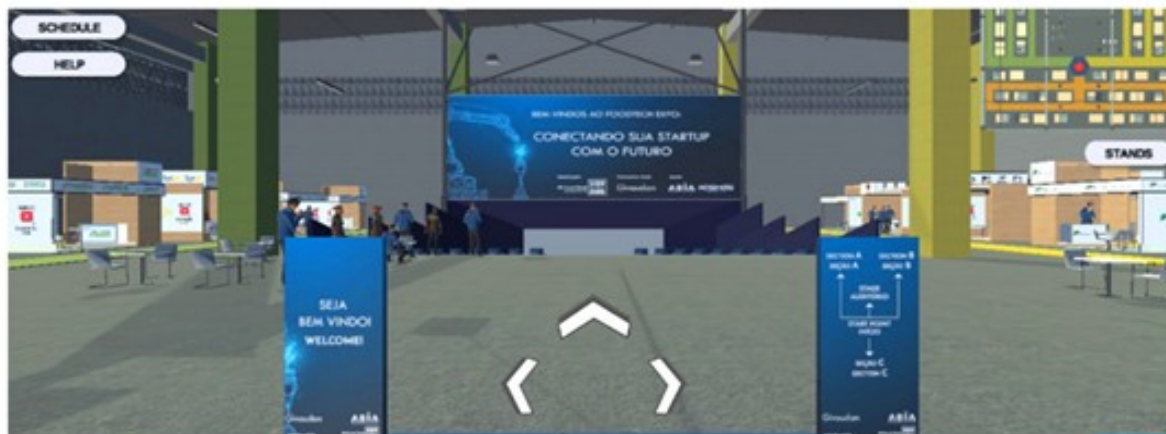
A interação humana presencial não pode ser substituída, assim como o toque nos paradidáticos na bienal do livro e muito menos a interação e os insights de um encontro presencial entre gestores de educação do país inteiro.

O ebook [“Eventos Digitais: Híbridos e Digitais”](#), produzido pela VM Consultoria detalha outro ponto negativo das feiras e exposições digitais.

O potencial de vendas fica razoavelmente prejudicado em detrimento da falta do encontro presencial. Showcases virtuais ajudam a diminuir esse problema, mas não se comparam com expositores presenciais. [Para a realização de feiras] É necessária a aplicação de novas tecnologias e métodos para a aproximação de um cenário aceitável. Em determinados eventos, a experiência virtual pode até suplantar o evento presencial, mas é necessário maior investimento em tecnologia.

- (VM, 2020, p. 17)

Figura 18



Softwares e ferramentas ajudam a proporcionar experiências específicas de eventos e competições – Foto: Divulgação/EESC

Fonte: [link da img](#)

Por outro lado, os eventos digitais conseguem escalar participantes no mundo inteiro e **viabilizar debates inovadores e de alto retorno para a sociedade**. A situação de pandemia acelerou ainda mais os eventos digitais como ferramenta de educação.

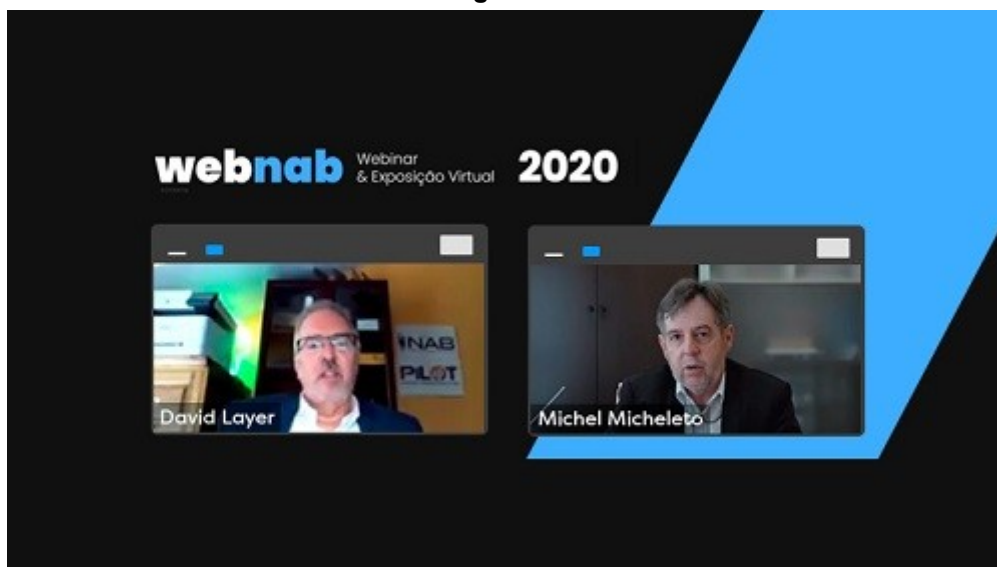
A primeira pesquisa sobre eventos híbridos no Brasil, realizada em 2019 por Martin e Christensen, constatou que os realizadores ou organizadores decidiram pelo uso dos eventos híbridos por diversos motivos.

A lista abaixo aponta algumas estatísticas relevantes e diretamente relacionadas com os eventos educacionais:

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

- 41% - Captura de conteúdo e treinamento para além do evento presencial;
- 26% - Expandir a vida dos eventos presenciais;
- 23% - Educação e treinamento expandidos;
- 17% - Facilitar a participação do evento;
- 12% - Ampliar a abrangência de pessoas.

Figura 19



Fonte: [link da img](#)

O rico comparativo entre as categorias de eventos apresentados no ebook apresenta as **diferentes dinâmicas entre os eventos presenciais, híbridos e 100% virtuais**. Os itens em azul devem ser lidos com atenção, pois serão comentados na sequência.

Aspectos	Presencial	Híbrido	Virtual
Fator de atração	Atraem público para um único local e para o networking.	Também converge todos para um mesmo local. No virtual, a atração principal é o conteúdo e a dinâmica dos encontros presenciais.	O que atrai é o conteúdo e a facilidade de acesso. Flexibilidade de tempo. Não há necessidade de deslocamento.
Conteúdo	Conteúdo direcionado e dinâmicas de interação presencial que reforçam sua	O conteúdo do híbrido deve ser mais rico que o presencial para motivar a participação Os	Conteúdos mais curtos e mais precisos.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

	retenção. Conteúdos com maior profundidade.	participantes do híbrido podem não ter acesso a todos os conteúdos do evento.	
Tamanho do público	Limitado ao espaço e ao mercado regional (pessoas podem viajar até o local do evento).	Limite do espaço físico e potencial de alcançar dezenas de milhares de pessoas virtualmente. Alguns eventos possuem potenciais até maiores.	Potencial para alcançar dezenas de milhares de pessoas virtualmente. Alguns eventos possuem potencial para alcançar número ainda maior de pessoas, principalmente após o público se acostumar mais com este tipo de evento.
Programação	Oferece formato e programa variados, desde plenária, seminários, sessões simultâneas e paralelas.	Programação mais complexa para criar que o presencial, uma vez que precisa atender, de forma integrada, os públicos diversos.	Programação mais flexível quanto aos dias e horários. Possibilidade de várias sessões paralelas com moderadores e públicos de tamanhos distintos.
Sustentabilidade	Maior uso de papel e geração de lixo. Maior emissão de CO2 per capita.	Geração de resíduos sólidos e uso do papel proporcionalmente menor.	Sem uso de papel. Sem geração de resíduos sólidos.
Custo para desenvolvimento	Demanda maior investimento.	Demanda maior investimento.	Demanda maior investimento nos primeiros eventos. Tende a diminuir com o tempo.
Custo para o participante	Mais caro.	No presencial igual. No virtual, mais acessível que o presencial.	Menor custo entre os modelos.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Estruturas de mobilidade	Transporte, táxi, estacionamento, transporte público, Uber.	Transporte, táxi, estacionamento, transporte público, Uber.	Sem necessidade de mobilidade.
Necessidades de estruturas físicas	Demanda local adequada, com estacionamento; próximo de transporte público; local com ar condicionado, mesas, cadeiras, projetores, cenografia etc.	Idem para o evento presencial. Essencial alta qualidade de vídeo, áudio e conexão.	Essencial alta qualidade de vídeo, áudio e conexão. Não demanda local específico.
Infraestrutura (banheiros, A&B, segurança, ...)	Necessidade de providências e cuidados para que os presentes se sintam bem, alimentados e confortáveis.	Igual no presencial. Nenhuma necessidade de infraestrutura física no virtual.	Nenhuma necessidade de infraestrutura física.
Networking (entre os participantes)	Permite interação face a face.	Permite interação face a face no presencial, mas existem barreiras a serem vencidas na interação entre os virtuais e os presenciais.	Mais difícil e trabalhoso. Demanda de articulação e de tecnologias. O fato de não ter acontecido o encontro presencial faz com que as pessoas demorem a conectar umas com as outras. Em alguns públicos, acontece o contrário: o virtual as ajuda a se conectar mais rápido.
Engajamento	Permite atividades presenciais, mas também o uso da tecnologia. O engajamento se dá pela própria presencialidade.	Requer mais criatividade e recursos de tecnologia que o presencial, principalmente para engajar os virtuais.	Estratégias diferentes e novos métodos de engajamento são necessários, uma vez que as pessoas, nos canais virtuais só

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

			permanecem em eventos que realmente estão adicionando valor para sua trajetória profissional ou pessoal.
Investimento em tecnologia	Médio.	Alto.	Alto.
Dados e Analytics	Para a geração de dados e Analytics é necessário investimento em pesquisas de campo. É mais caro no médio e no longo prazos.	Melhor estrutura de dados. Fica mais barato a longo prazo.	Fortemente estruturado em dados. Muito barato nos médio e longo prazos.
Potencial de vendas	Para expositores, o encontro presencial promove mais e melhores vendas.	Para expositores, o encontro presencial promove mais e melhores vendas que no virtual.	O potencial de vendas fica razoavelmente prejudicado em detrimento da falta do encontro presencial. Showcases virtuais ajudam a diminuir esse problema, mas não se comparam com expositores presenciais.
Feiras (potencial para expositores)	Cenário ideal para expositores.	Cenário ideal para expositores do evento presencial.	É necessária a aplicação de novas tecnologias e métodos para a aproximação de um cenário aceitável. Em determinados eventos, a experiência virtual pode até suplantiar o evento presencial, mas é necessário

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

			maior investimento em tecnologia.
Tempo para desenvolvimento (*)	De 1 a 6 meses.	De 1 a 6 meses.	De 1 a 2 meses.

(*) Duração média de planejamento, pois flutua dependendo da tipologia, quantidade de participantes, abrangência geográfica, entre outros aspectos.

<i>Tamanho do público</i>	<i>Limitado ao espaço e ao mercado regional (pessoas podem viajar até o local do evento).</i>	<i>Limite do espaço físico e potencial de alcançar dezenas de milhares de pessoas virtualmente. Alguns eventos possuem potenciais até maiores.</i>	<i>Potencial para alcançar dezenas de milhares de pessoas virtualmente. Alguns eventos possuem potencial para alcançar número ainda maior de pessoas, principalmente após o público se acostumar mais com este tipo de evento.</i>
---------------------------	---	--	--

A escalabilidade é uma característica exclusiva dos eventos digitais. Diferente do presencial, o “auditório virtual” possui “cadeiras” infinitas!

Um evento digital pode ser criado para atender o público regional, nacional ou internacional. O esforço de organização e divulgação depende dessa meta de público.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Destacamos o esforço de comunicação e marketing, isto é, divulgação. Eventos digitais, especialmente os gratuitos, **requerem maior energia e tempo de divulgação**, pois a atenção do público é diluída e concorre com diversas outras atividades digitais.

A CULTURA VAI ATÉ VOCÊ

O Cineteatro São Luiz, um dos patrimônios históricos e culturais de Fortaleza, conseguiu se adaptar bem ao isolamento social.

Desde maio, o espaço ofereceu tour virtual 360° do espaço e uma ótima programação em formato de Cinema Virtual, onde os espectadores podem comprar o ingresso e depois serem direcionados para uma sala de cinema dentro de casa.

Essas artimanhas foram pensadas especialmente em modo virtual para que a população ainda tivesse acesso ao conteúdo do São Luiz, mas de uma maneira diferente.

3 - Design e Planejamento de Eventos Digitais

Objetivos

- Apresentar elementos técnicos necessários para realização de eventos digitais;
- Ilustrar a experiência de eventos digitais a partir de exemplos reais;
- Listar possibilidades de eventos públicos com e sem processo licitatório.

Formatos, formatos e vantagens no uso de plataformas

O tópico anterior apresentou um panorama dos eventos presenciais, híbridos e 100% digitais. Agora vamos falar sobre formatos e técnicas claras de produção.

Como você pode observar, existem muitos níveis de eventos digitais. Alguns são simples e facilmente viabilizados com a ajuda de um **parceiro ou fornecedor que entenda de tecnologia e ajude na transmissão**.

Atualmente, é possível realizar facilmente uma reunião virtual ou videoconferência. O Zoom é um exemplo dessas plataformas.

Figura 21



Fonte: [link da img](#)

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Para que essa tela apareça facilmente para o público, é preciso configurar o que chamados de transmissão. Todo o conteúdo do Zoom passa a ser transmitido em um link no youtube e pode ser facilmente assistido.

Essa configuração deve ser feita por algum parceiro que entenda dessas tecnologias ou caso você tenha facilidade, basta pesquisar tutoriais na internet.

Reunir a função de organizador e equipe técnica não é recomendado, pois aumenta os riscos e imprevistos ao vivo.

Outros são robustos e precisam de ajuda de diversos fornecedores ou até mesmo um **processo licitatório para que possa ser viabilizado com qualidade.**

Apesar de não ser o foco principal do curso, você deve utilizar os conhecimentos aprendidos aqui para justificar termos de referência para licitações ou o repasse de verbas públicas para eventos digitais.

Mas em plena pandemia, o governo vai investir recurso em evento digital?

SIM! É justificável a execução de eventos digitais na pandemia, pois essa uma ferramenta efetiva de comunicação e educação.

Um novo edital de inovação e COVID-19 pode ser lançado em um evento ou uma série de workshops de gestão ágil são iniciativas materializadas por meio de eventos digitais.

Este tópico deverá ser estudado de uma forma diferente. Você deve estudar todo o conteúdo, mas ele funcionará como um guia, no qual as informações podem ser consultadas não necessariamente na sequência.

Imagine que agora você é um arquiteto, um maestro e um contador de histórias. Você precisa conhecer todas as peças que podem compor o evento, mas nem sempre elas são utilizadas, assim como um instrumento específico aparece na orquestra apenas em pontos específicos.

Conexão com o Participante Remoto

Como funciona a interação com o público?

Em eventos menores, a interação é realizada através do próprio bate-papo do aplicativo de conferência (Ex: Zoom) ou [plataforma de transmissão](#) (Ex: Youtube).

Outras formas de interação podem ser utilizadas: whatsapp exclusivo, aplicativo próprio para celular ou plataforma própria similar ao youtube.

Eventos inovadores e disponibilidade de recursos podem desenvolver **games próprios e interações por meio de [intervenções em 3D](#).**

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

O evento [Ceará Global](#), por exemplo, utilizou esse tipo de intervenção, simulando o passeio na beira-mar interativo com atração musical, feira virtual e diversas outras atividades.

Exemplos como esses devem ser considerados inspiração para **projetos mais robustos e com disponibilidade de recursos por meio de licitação**. O seu primeiro projeto de evento deverá focar na qualidade do conteúdo, na capacidade de resolver problemas no cumprimento dos seus objetivos.

Não adianta investir em recursos inovadores se o seu evento não tem uma **programação de altíssima qualidade, comunicação agradável e ainda apresenta problemas técnicos**. Menos é mais!

Algumas das ferramentas digitais mais utilizadas neste formato:

- **Website do Evento** (ou formulário de cadastro de inscrições);
- Plataforma para acessar a **captação e transmissão** do evento (Zoom para captar e Youtube para transmitir).
- Plataforma para emissão de certificados (geralmente integrada com sistema de inscrições. Ex: Sympla, Doity ou Eventialz);
- Perguntas e Respostas;
- Votações ao vivo.
- Chat.

O público pode falar ao vivo durante o evento?

Depende do formato e da ferramenta de captação. Caso você considere interessante essa participação em áudio ou vídeo, é preciso que o **sistema de captação esteja configurado para “receber virtualmente” todos os participantes**.

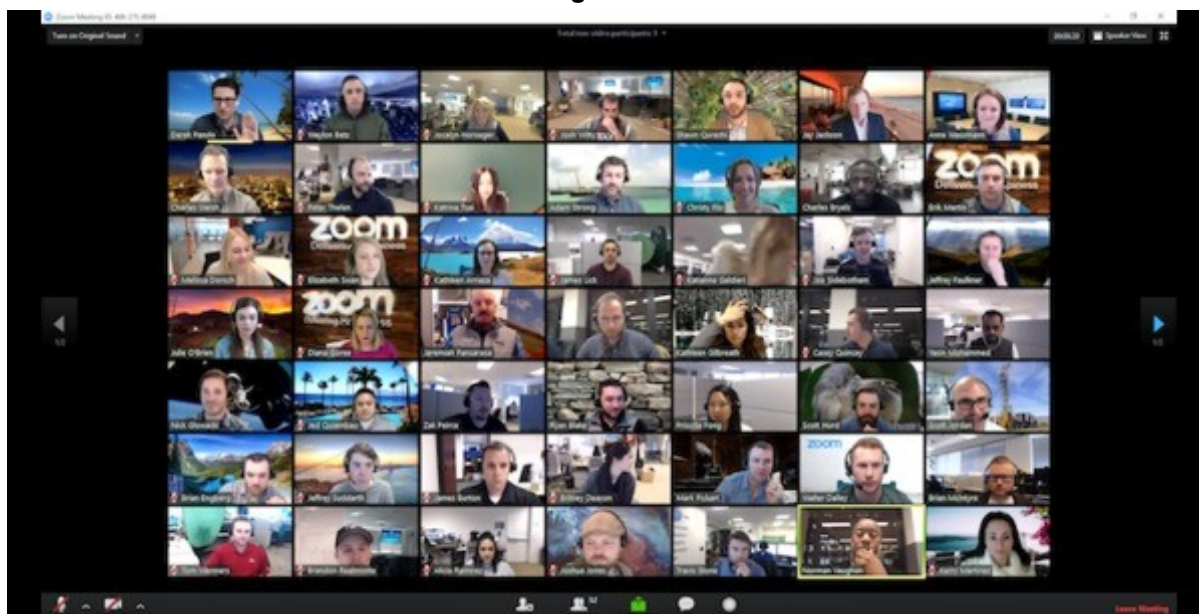
Vamos exemplificar um evento fictício para facilitar a compreensão. Um fórum de educação teve 150 inscritos e há um momento de debate audiovisual.

Caso seja necessária a participação dos 150 através de áudio ou vídeos, então **todos devem “entrar no evento” por meio da plataforma de captação**, isto é, um aplicativo de conferência como o Zoom, Webex ou qualquer outro.

Caso os 150 participantes sejam apenas expectadores, basta assistir pelo próprio Youtube e interagir via bate-papo. **Essa é a forma mais comum observada em eventos digitais**.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 22



Fonte: [link da img](#)

Como fazer com que o público participe e engaje no evento?

Essa é a pergunta de um milhão de dólares, mas a resposta é mais simples. O primeiro passo é criar e planejar o evento com conteúdos úteis, relevantes, com chamadas fortes e comunicação adequada. **Seja crítico e não se contente com a primeira opção de programação.**

É importante lembrar que estamos falando de eventos digitais, então toda a programação e a experiência durante o evento deve ser dinâmica para que a atenção do público não seja dispersada.

O tradicional Cerimonial e Protocolo, por exemplo, é necessário no evento digital, mas precisam se repensados para que a dinâmica da apresentação não se torne massante.

Plataformas de Transmissão

É comum confundir o **sistema de captação** (Ex: Zoom) com o **sistema de transmissão** (Ex: Youtube/Facebook). Veja as diferenças na tabela a seguir:

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

	Plataforma de Captação	Plataforma de Transmissão
O que faz?	Realiza a videoconferência entre palestrantes/público com áudio e vídeo.	Apenas compartilha a tela da videoconferência e possui bate-papo (Youtube).
Exemplo de plataforma	Zoom e Webex	Youtube, Vimeo e Facebook
Uso em um evento com 15 debatedores e 500 participantes	15 pessoas debatem na plataforma de captação	500 pessoas assistem pelo youtube e enviam perguntas pelo bate-papo
Uso em reunião anual com 50 participantes	As 50 devem falar por áudio ou vídeo? Sim. Então ficam na plataforma de captação.	As 50 devem falar por áudio ou vídeo? Sim. Então não há necessidade de utilização da plataforma de transmissão.
Uso em reunião anual com 50 participantes	As 50 devem falar por áudio ou vídeo? Não. Então apenas os palestrantes ficam na plataforma de captação.	As 50 devem falar por áudio ou vídeo? Não. Então o público assiste ao evento pelo youtube, por exemplo.

Existem muitas plataformas de captação e transmissão no mercado. Listamos o Zoom e Youtube, pois sua utilização no mercado é crescente, mas diversas outras estão disponíveis no mercado.

Fique Atento!

Não é porque uma plataforma é gratuita que ela vai reter menos público. Na verdade, é o contrário disso.

Durante a pandemia, você provavelmente acompanhou muitas transmissões ao vivo nas redes sociais e, principalmente, no Youtube. O projeto “Skol Forró”, da Skol por exemplo, foi pensado para diminuir a saudade do público dos grandes shows e festivais de forró. Por meio de lives, talk shows e conteúdos [transmitidos pelo YouTube](#) e produzidos por grandes artistas do gênero, a iniciativa impactou milhões de pessoas e está ativa até hoje.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 23



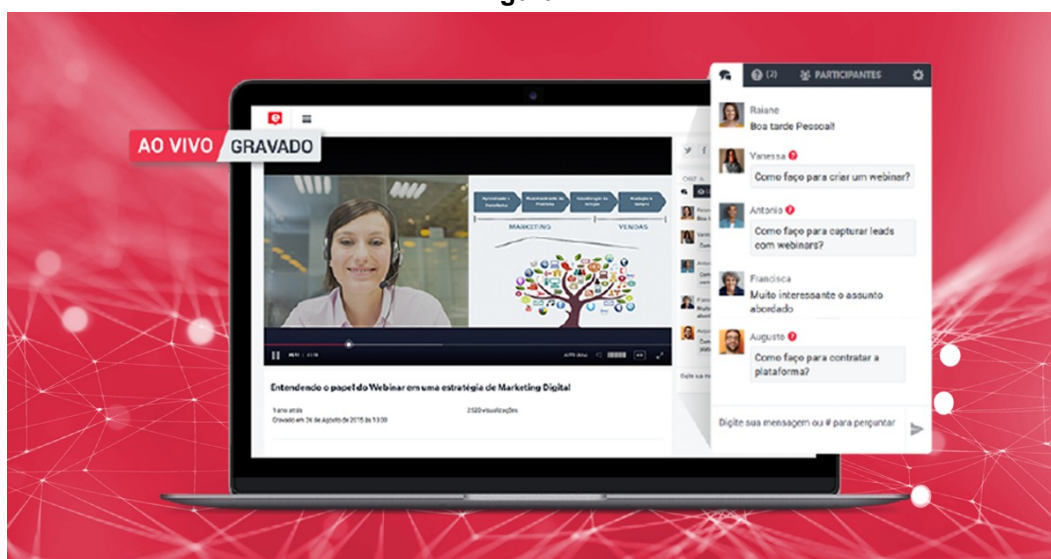
Fonte: [link da img](#)

Existem opções gratuitas, pagas e com limitações, mas provavelmente uma das **versões pagas** será a mais adequada para o seu evento. Essa decisão deve ser realizada após a criação do evento, afinal, o carro não vem na frente dos bois.

Existem plataformas que podem e devem ser utilizadas em conjunto com outras plataformas de eventos. O [Eventialz](#), por exemplo, é uma ferramenta que realiza inscrições, envia emails com notificações e possui uma interface própria para a realização do evento.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 24



Fonte: <https://blog.eventuals.com/tag/streaming/>

Essa interface torna o evento mais amigável, mas internamente, existe um sistema de captação (Zoom) e um sistema de transmissão (Youtube).

Abaixo resumimos algumas ferramentas disponíveis no mercado em caráter de pesquisa. O seu foco sempre será a criação de uma experiência de aprendizado relevante.

Ferramentas são como um bisturi. Através dele um grande cirurgião pode realizar milagres ou uma pessoa despreparada pode se ferir e machucar alguém. **Foque na qualidade do seu evento e as ferramentas serão apenas uma consequência tecnológica.**

Ferramenta	Detalhamento
1. Braindate	<p>Eventos digitais não precisam ser sombrios. O Virtual Braindate ajuda as pessoas a se conhecerem e aprenderem a qualquer momento, a qualquer distância.</p> <p>Sua comunidade não precisa de ajuda para trocar cartões de visita. Eles precisam de ajuda para resolver seus maiores desafios, aprendendo com as experiências uns dos outros, e ter conversas que continuam a ressoar com eles anos depois. www.e180.co</p>
2. DirectPool	<p>O DirectPoll é uma ferramenta para pesquisas de opinião, entretenimento, marketing e suporte a decisões, além de um serviço para o aprendizado moderno (aprendizado misto/sala de aula invertida), tudo em um único pacote. As pesquisas podem ser organizadas</p>

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

	<p>espontaneamente - durante uma apresentação ou um programa de TV, por exemplo - e realizadas imediatamente.</p> <p>O DirectPoll é altamente escalável e, portanto, também pode ser usado como um aplicativo de segunda tela para todos os tipos de transmissões ao vivo. Usando seus smartphones, tablets ou PCs, os participantes dão seus comentários ou votam através de um link para o site da pesquisa.</p> <p>Os resultados são apresentados ao vivo para os telespectadores ou público-alvo na forma de um diagrama animado. Pesquisas podem ser criadas online. As perguntas podem ser editadas a qualquer momento, mesmo enquanto uma pesquisa está em andamento. O DirectPoll permite um alto grau de interação entre o público e o apresentador. www.directpoll.com</p>
3.Domino.vote	<p>Plataforma de votação baseada em blockchain e aplicativo móvel para tomada de decisão para profissionais, acionistas, associações, www.domino.vote</p>
4. Google Forms	<p>Colete respostas rapidamente. Gerencie inscrições em eventos, prepare uma enquete rápida, colete endereços de e-mail para enviar um boletim informativo, crie um questionário e muito mais.</p> <p>O Google Forms é um aplicativo de pesquisas incluído no pacote do escritório do Google Drive, juntamente com o Google Docs, o Google Sheets e o Google Slides. www.google.com/forms</p>
5. Green Hat People	<p>Transforme ouvintes passivos em colaboradores ativos e obtenha melhores resultados. A Green Hat People faz isso de maneira inovadora, usando mecanismos de gamificação, aprendizado ponto a ponto e as tecnologias mais modernas. www.greenhatpeople.com</p>
6. Poll Everywhere	<p>Ferramenta de engajamento de público remoto. Faça pesquisas ao vivo para reuniões virtuais, eventos, aulas e conferências.</p> <p>Colete e visualize o feedback do público em tempo real com uma variedade de tipos de atividades, incluindo múltipla escolha, nuvens de palavras e perguntas e respostas.</p> <p>O Poll Everywhere pode ser usado com o PowerPoint, Keynote ou Slides do Google para adicionar enquetes aos decks de apresentação existentes em apenas alguns cliques. www.polleverywhere.com</p>
7. Sli.do	<p>Sli.do é uma plataforma fácil de usar para sessões de perguntas &</p>

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

	<p>respostas e pesquisas. Ajuda as pessoas a tirar o máximo proveito das reuniões e eventos, fazendo a ponte entre os palestrantes e seus públicos.</p> <p>De profissionais de comunicação interna a instrutores, líderes de equipe, organizadores de conferências e apresentadores individuais, o Slido é usado por qualquer pessoa que deseje permitir uma conversa aberta em uma reunião ao vivo, seja presencial ou virtual.</p> <p>Já foi usada em mais de 584.000 eventos, ajudando a envolver milhões de participantes. Conferências de renome, como SXSW, Web Summit, Money 20/20 e clientes como Spotify, Lufthansa, BBC e Oracle. www.sli.do</p>
8. Socrative	<p>A Socrative oferece ferramentas de avaliação formativa para professores de todo o mundo, mas pode ser usado também em eventos virtuais.</p> <p>A missão da Socrative sempre foi conectar professores e alunos à medida que a aprendizagem acontece, fornecendo ferramentas divertidas e eficazes para avaliar a compreensão dos alunos em tempo real.</p> <p>Isso permite que os professores modifiquem suas instruções para direcionar a aprendizagem dos alunos com mais eficiência. Atualmente, o Socrative tem quase 3 milhões de usuários em todo o mundo e está disponível em 14 idiomas. www.socrative.com</p>
9. Speed Dating, 100 Open Startups	<p>A plataforma 100 Open Startups utiliza efeitos de rede para engajar de maneira eficiente startups, grandes empresas, executivos, cientistas e governos, alavancando oportunidades de negócio que geram impacto para os desafios reais da sociedade e do mercado. www.openstartups.net</p>
10. Survey Monkey	<p>Crie questionários online grátis. Receba feedback em larga escala em tempo real. Crie uma pesquisa em poucos minutos com nossos modelos de questionário! Fácil e poderoso.</p> <p>Questionários ilimitados. 17 milhões de usuários. www.pt.surveymonkey.com</p>
11. Typeform	<p>Melhore as interações da sua marca com formulários de última geração. Altas taxas de preenchimento. Nenhuma codificação necessária. Interface bonita. Amigável ao celular. Fácil de usar. Projetos bonitos. Tipos: formulários de inscrição, pesquisas rápidas, questionários, links lógicos. www.typeform.com</p>
12. Wheel	<p>O Wheel Decide é um carrossel para tomada de decisões quando</p>

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Decide	<p>uma moeda simplesmente não possui lados suficientes. Ajudamos milhares de usuários por dia a tomar decisões tão pequenas quanto aonde ir para o almoço ou tão importantes quanto determinar sua próxima grande mudança na carreira.</p> <p>O Wheel Decide também se mostrou uma ferramenta atraente para negócios, educação e entretenimento. www.wheeldecide.com</p>
--------	---

Aplicativos especializados

Diversos aplicativos otimizam a experiência dos eventos digitais e presenciais. **Livros com a programação do evento foram substituídos por aplicativos que possuem diversas funções.**

No final desse subtópico, você conhecerá algumas ferramentas que podem ser úteis no seu evento digital. Apesar das limitações dessa modalidade, é possível **promover a interação entre o público de diversas formas.**

Você precisa conhecer esses “ingredientes” para que a “receita” do seu evento se torne cada vez mais completa.

Vamos listar mais um evento fictício e você entenderá que cada projeto tem uma receita diferente.

Uma **reunião de planejamento de uma empresa**, por exemplo, provavelmente não precisará de sistema de inscrição (sympla) ou site. Os requisitos para viabilizar o projeto serão basicamente a elaboração do conteúdo e sistema de captação (zoom/google meet).

O esforço de divulgação no exemplo acima é mínimo, pois se trata de um evento obrigatório na organização, cujo público é Captado e engajado com mais facilidade.

Já uma **conferência anual de inovação** ou evento com participantes e palestrantes externos, provavelmente necessitará de uma programação mais robusta (criação), aplicativos de interação (ferramentas de interação), sistemas de captação (zoom), transmissão (youtube) e outras ações criativas para melhorar o engajamento (sorteios) e uma divulgação mais madura (marketing digital).

Calma! Não se assuste com tantos termos!

Lembre que a sua missão é orquestrar todo esse processo e não operacionalizar todas as atividades. **Você contará com o apoio de várias pessoas para que cada item listado seja realizado com sucesso.**

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Plataforma	Detalhamento
1. Attendify	Ajuda a construir relacionamento e comunidades entre participantes dos eventos. Entre as ferramentas disponíveis estão o mobile event app, inscrições, captura de lead e customização de sites. http://www.attendify.com/
2. Eu vou	Eu Vou Sistema para gestão de eventos corporativos, incluindo: inscrição, credenciamento, RSVP, Coletor de Contatos, controle de acesso para eventos corporativos. http://www.euvou.events/
3. Eventbrite	Plataforma de gerenciamento de eventos criada nos EUA e um dos líderes mundiais. http://www.eventbrite.com.br/
4. InEvent	Plataforma digital para gestão de eventos corporativos contendo aplicativo mobile e inúmeras ferramentas. http://www.inevent.com.br/
5. Midiacode	<p>Plataforma para gestão de conteúdos e programações, com app e sistema de gestão na nuvem. Permite criar grupos de networking, possui cartões de visita virtuais.</p> <p>Usa QR Codes para criar interação entre as coisas, os locais, as apresentações e os participantes. Usa sistema de big data e analytics para descortinar toda a inteligência do seu evento.</p> <p>Com plataforma inteligente de hiper customização, permite que cada participante do evento sinta como se o app tivesse sido feito especialmente para ele. Apps são mantidos nos celulares dos participantes pós evento, permitindo uma relação de longo prazo entre expositores, patrocinadores e participantes. http://www.midiacode.com/</p>
6. MobLee	Solução para criação de ambiente virtual de evento, transmissão e engajamento via ambiente virtual e app. http://www.moblee.com.br/
7. Sympla	Plataforma líder no Brasil em venda e gestão de inscrições para eventos. http://www.sympla.com.br/
8. Yazo	Desenvolvedora de aplicativos personalizados para Eventos corporativos, campanhas de incentivo e convenções, com foco na experiência do participante. http://www.yazo.com.br/

Palestrantes e Moderadores

A alma do seu evento está em seu propósito e na sua programação, concorda? Então é preciso atenção e cuidado com todos os seus convidados. Muitos convidados possuem videofobia e são inseguros quando o assunto é tecnologia.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Listamos alguns cuidados e itens que devem ser testados para que a conferência com o palestrante ocorra sem imprevistos graves:

- Conexão WIFI e 4G;
- Bateria e cabos de energia;
- Posição do palestrante e “cenário”;
- Posição e observação da luz natural;
- Qualidade de áudio;
- Altura da Câmera;
- Ensaio do Roteiro/Cerimonial.

Quanto menor for o evento, mais cuidado e atenção individual você deverá ter com os seus convidados. Caso haja tempo hábil e recursos, cogite a aquisição de microfones de lapela e confira até mesmo a posição da luz natural na hora aproximada da conferência.

O moderador é o profissional que conduzirá o evento, similar ao Mestre de Cerimônias dos eventos presenciais. Ele deve ser capaz de **entretê-lo, conduzir e engajar os palestrantes e reter participantes, evitando a evasão de público ao longo do evento.**

Esse profissional poderá ser um Mestre de Cerimônias profissional, um apresentador de TV ou até mesmo um artista ou humorista.

Contratos Digitais

A internet não é uma terra sem lei! Você precisa ter segurança legal e mostrar profissionalismo em todas as etapas do evento. Por isso, é importante utilizar uma ferramenta de assinatura de contratos para validar todas as parcerias, sejam elas pagas ou não.

Essas ferramentas ([Clicksign](#), [DocuSign](#) e outras) permitem a assinatura de contratos por email com validade legal através do registro de IP, email, assinatura escrita ou até mesmo selfie com documento.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Figura 25



Fonte: [link da img](#)

Ficou na dúvida sobre como utilizar essa plataforma? Vamos listar alguns exemplos:

Exemplo	Detalhamento
Fornecedor	Contrato para assegurar que os serviços serão prestados, sob pena de multa e juros.
Parceiro	Contrato de parceria detalhando apoio ao evento, seja ele institucional ou financeiro.
Palestrante	Contrato para assegurar a presença do palestrante sob pena de multa.
Anuência	Termo que comprova que a empresa ou profissional está ciente do uso do seu nome no evento.

Ações Criativas

O foco do seu evento sempre será a criação de uma experiência de aprendizado, mas é preciso que esses “ingredientes” sejam permeados por ações que **umentem o engajamento do público ao longo da realização**.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Ação	Exemplos
Sorteio	<ul style="list-style-type: none"> • Diárias em hotel • Cursos • Presentes do patrocinador • Mentoria • Serviços em geral • Créditos em serviços ou eventos • Sorteio apenas para quem assiste à última palestra
Apresentações	<ul style="list-style-type: none"> • Mestre de Cerimônias criativo/artístico • Apresentação musical gravada (antes, durante e após palestras) • Intervenção teatral gravada • Exposições virtuais • Ações em diversas linguagens artísticas e criativas
Ações presenciais	<ul style="list-style-type: none"> • Box enviado por correios com diversas interações e conteúdos • Materiais para uso em palestras ou workshops específicos

As ações presenciais sugeridas se aplicam apenas em eventos híbridos ou com quantidade limitada de participantes.

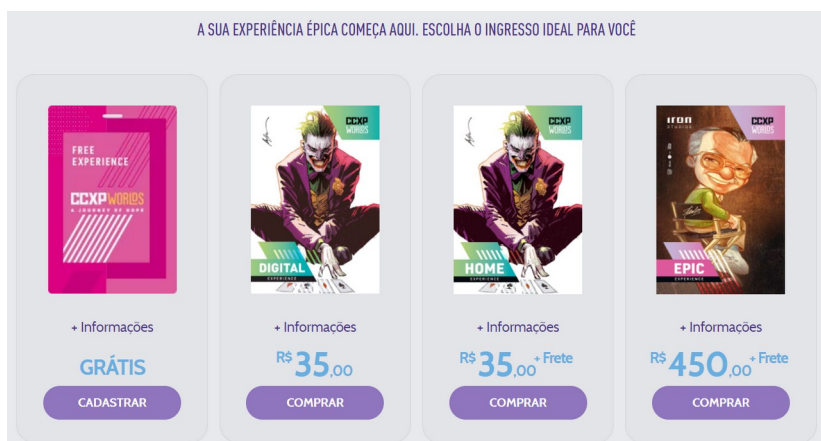
Vamos soltar a imaginação?

Transforme a experiência

A Comic Con Experience, maior evento de cultura nerd e geek do país, acontece em dezembro todos os anos. Em 2020, a CCXP foi transformada totalmente para o formato digital.

Agora existe a possibilidade de escolher o ingresso que mais se adequa a você e ter acesso ao evento até mesmo gratuitamente.

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação



Fonte: <https://ingressos.ccxp.com.br/>

Gestão de Riscos

Após esboçar temas, convidados, palestrantes, atividades e tudo que torna o seu evento relevante, é preciso ensaiar junto com a equipe técnica todos os passos para que não ocorram imprevistos, atrasos, quedas de internet e demais riscos.

Os pontos negativos ou possíveis erros devem ser levados em consideração sempre e **permeiam todas as fases do evento**.

A facilidade e o acesso à tecnologia pode gerar uma falsa sensação de facilidade na criação e produção de eventos digitais, aumentando ainda mais os riscos do projeto.

Podemos listar, de uma forma mais generalista, os seguintes cenários negativos:

- **Evento mal idealizado**, sem justificativa ou relevância clara;
- Formato e conteúdos que **não geram interesse do público**;
- Efetividade questionável junto aos públicos da zona rural, **sem acesso à internet** e tecnologia móvel;
- **Comportamento imprevisível do público** acostumado com eventos presenciais;
- Dificuldade no engajamento de público e conversão entre inscritos e **pessoas que efetivamente assistem ao vivo**.

Partindo para uma camada mais técnica, é preciso novamente usar a criatividade para imaginar cenários negativos e as **possíveis ações de mitigação**, conforme o exemplo abaixo:

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Tipo	Detalhamento	Ações
Audiovisual	Palestrante não consegue se comunicar com a equipe ao vivo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tentar contato durante 25 segundos 2. Apresentador relembra sorteios ou fala mais sobre a programação 3. Vinheta de 1 minuto 4. Cancelamento ou adiamento da apresentação 5. Envio de gravação do palestrante por email
Energia	Energia do estúdio cai	Exigir na licitação que o estúdio contrate dois geradores de energia

Exemplos de Eventos Digitais

Existem muitas possibilidades para a realização de eventos digitais como ferramenta de educação. A melhor forma de imersar nesse universo é **ser participante dos diversos eventos gratuitos** que ocorrem diariamente no Brasil.

[Clique aqui para conhecer a lista de 43 eventos digitais desenvolvidos para o público empresário e empreendedor.](#)

Note que alguns eventos foram desenvolvidos por instituições, outros por empresas que querem divulgar os seus serviços ou entidades sem fins lucrativos.

Perceba que a **educação é a palavra-chave da maioria dos eventos** e que os formatos são bastante diversos. Você também pode conferir os eventos disponíveis em tempo real na plataforma Sympla através [desse link](#).

Para praticar você pode fazer uma nova busca no Google e se inscrever em pelo menos cinco eventos digitais cancelados por empresas de grande porte.

4 - Tipologia de Eventos Digitais

Objetivos

- Resumir os principais tipos e formatos presenciais que podem ser utilizados no evento digital.
- Construir repertório de criação de eventos educacionais para facilitar a ideação de novos projetos.

Tipologias tradicionais

Conversamos anteriormente sobre as diversas possibilidades de criação de eventos digitais. Assim como os presenciais, um projeto pode ser composto por vários formatos e tipologias diferentes.

Um exemplo interessante dessa saudável mistura é o próprio Rock in Rio, cuja programação é iniciada meses antes do evento presencial e conta com uma plataforma virtual e cursos presenciais focados em Gestão de Eventos.

Figura 27



Fonte: [link da img](#)

Link para: <https://www.youtube.com/watch?v=9A0FbqI6CiQ> .

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Mas afinal, qual a tipologia do Rock In Rio? Festival, Curso ou Educação? Tudo isso junto? **O festival atualmente se posiciona como uma plataforma, uma experiência que permeia vários formatos e canais.**

A inspiração nesse projeto é válida, mas é preciso delimitar o alcance do seu evento e ter um foco claro. O seu evento será um curso? Um fórum? Uma mistura de conferência e convenção?

Assim como Rock in Rio, seu **evento deve estar mais preocupado com a experiência do que as tipologias**, mas é fundamental conhecê-las e se apropriar das possibilidades já existentes e herdadas da modalidade presencial.

Cada tipo de evento tem suas regras próprias que podem ser pesquisadas em sites ou livros específicos. O propósito desse curso é imersar no universo de eventos digitais, da criação à execução. Por isso, abordaremos às tipologias de forma resumida.

O tempo e a dinâmica deve ser adaptados para o ambiente digital. Um seminário presencial de uma hora, por exemplo, pode ser adaptado para quarenta minutos ou menos, seguido por perguntas e respostas.

É bastante comum o **uso inadequado de tipologias nos eventos presenciais e digitais**, então decidimos listar algumas tipologias que podem ser utilizadas em eventos educacionais.

Note que algumas tipologias são sociais ou culturais. São categorias não relacionadas diretamente com a educação, mas que podem fazer parte do evento em momentos específicos através de intervenções artísticas.

Resumimos e esclarecemos algumas tipologias com base em Zitta (2014):

Tipologia	Descritivo
Debate	<p>O debate acontece quando o tema sucinta posições contrárias ou mesmo quando fortes dúvidas formam blocos de opiniões divergentes.</p> <p>Ele pode acontecer no decorrer de uma discussão, quando o conceito, uma apreciação ou tese não alcança unanimidade. Neste caso, os elementos se voltam para defender os próprios pontos de vista.</p> <p>Assim, o método de debate é uma competição intelectual em grupo, quando uns procuram demonstrar a superioridade das suas teses sobre às dos outros.</p> <p>O método exige conhecimento prévio sobre o tema. Do contrário, ter-se-á uma troca inconsequente de argumentos, podendo chegar a ofensas pessoais. Assim, o método leva a argumentar de forma lógica os prós e contras de uma tese.</p>

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Mesa-redonda	<p>É a reunião de especialistas, sustentando posições divergente a respeito de um tema. Grupo de pessoas especializadas em determinado assunto aprenda e expõe pontos de vista divergentes ou contraditórios sob o mesmo tema.</p> <p>Visa dar ao auditório a oportunidade de conhecer o pensamento de técnicos ou especialistas sobre um assunto controvertido.</p>
Fórum	Entende-se como uma reunião grupo da qual todos os presentes em uma sala, reunião ou grupo tem a oportunidade de participar ativamente. É organizado com a finalidade de debater um tema ou problema.
Simpósio	É o método por meio do qual duas ou mais pessoas, versadas em determinado assunto, sob a direção de um coordenador, expõe um tema sobre sua especialidade, cada qual apresentando uma parte ou focalizando seus pontos de vista diferentes, contando com a participação do auditório no final da sessão por meio de perguntas.
Seminário	Sua finalidade é a investigação ou estudo de um tema em reuniões de trabalho devidamente planejados. É um grupo de trabalho ativo, pois os membros não recebem às informações elaboradas. Pesquisam por seus próprios meios em colaboração recíproca.
Painel	É uma reunião de pessoas especializadas expondo ideias sobre um determinado assunto ao auditório de maneira informal e dialogada em troca de ideias, expondo e apreciando diferentes perspectivas.
Brainstorming	Um grupo se reúne em assembleia quando tem por finalidade encontrar ideias ou soluções novas, sendo necessário o uso da imaginação. O objetivo é produzir o maior número de ideias sobre um tema ou problema.
Entrevista Coletiva	Evento em que autoridade de uma instituição, ou seu representante, comunica à imprensa ou aos seus profissionais um fato novo de alta relevância, abrindo, em seguida, espaço para questionamentos.
Exposição	Evento em que há um “cenário” cuidadosamente preparado para apresentação de resultados de uma empresa ou instituição e atender aos questionamento do público visitante. Podem ser agropecuárias, industriais, comerciais, informática etc.
Mostra	Evento onde a empresa apresenta resultados de trabalhos,

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

	documentos históricos ou material artístico/cultural produzido por colaboradores ou convidados.
Lançamento	Evento utilizado para apresentar novas tecnologias, serviços e produtos ou novidades que tragam contribuições significativas à sociedade.
Pedra Fundamental	Evento que marca o início de uma obra.
Palestra	Evento caracterizado pela apresentação de um tema, por um ou mais especialistas, a um grupo de pessoas com interesses comuns.
Curso	É a capacitação de pessoas para execução de tarefas específicas. O objetivo do evento é mais teórico do que prático, porém não invalida a prática. É indicado para pessoas que têm baixo ou nenhum conhecimento sobre o assunto. Com exceção dos cursos de especialização, que têm o objetivo de aperfeiçoar o conhecimento de quem já domina o assunto.
Workshop	É o termo em inglês para definir oficina de trabalho. É um evento dividido em: teoria e prática. Os participantes devem ser da mesma área ou segmento de trabalho e se reúnem para debater, praticar e procurar soluções para o tema proposto.
Congresso	É uma reunião formal e periódica de profissionais atuando na mesma área, promovida por entidades associativas e inclui debates e diversas outras tipologias.
Encontro	Evento onde pessoas da mesma categoria profissional e interesses comuns debatem temas polêmicos. Pode ser estadual, regional, nacional ou internacional.
Jornada	São encontros de grupos profissionais mais próximos, de âmbito regional, que discutem, periodicamente, assuntos de interesse do grupo. As conclusões podem definir linhas norteadoras para os trabalhos em grupo e para as profissões. Jornadas podem durar vários dias, isso depende da complexidade e do tamanho do evento.
Feira	Evento onde, em um estande, a empresa apresenta os resultados de seu trabalho e comercializa suas tecnologias, produtos e serviços.
Rodada de	Evento onde se reúnem empresários de um determinado segmento,

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

Negócios	devidamente inscritos, para vender ou comprar produtos e serviços.
Convenção	Reunião de pessoas de departamentos ou seções de uma empresa objetivando: conhecer novas diretrizes, treinamento, reciclagem, entrosamento, troca de experiências e informações.
Semana	Pode ser de dois tipos: acadêmica (estudantes coordenados por professores e apoiados por profissionais da área do mesmo segmento) ou empresarial (reunião de pequenos eventos empresariais tematizados).
Conferência	Caracteriza-se pela apresentação de um tema informativo geralmente técnico ou científico por uma autoridade em determinado assunto para um grande número de pessoas.
Colóquio	Semelhante à conferência, apresentado por conferencista de renome e expert no assunto. Possui objetivo de esclarecimento de um tema ou tomada de decisão. Utilizado mais em classes específicas, por exemplo, classe médica.
Reuniões	Reúne grupos de pessoas na empresa ou de outras instituições para discutir temas relacionados com suas atividades administrativas e políticas.
Posse	Realizado em auditório sentado ou em salão em pé.
Salão	Até algum tempo atrás o conceito de salão era semelhante ao de feira, mas menos amplo, sem objetivo de venda ou mercadológicos. Atualmente é considerado um sinônimo de feira e pode ser realizado por empresas diferentes no mesmo espaço e segmento de mercado.
Inauguração	Apresentação da empresa ou instituição ao público-alvo, entidade ou governo. Envolve um cerimonial específico.
Torneio	Possui caráter esportivo e competitivo. Geralmente é mais completo, envolve várias etapas até a definição de quem será o vencedor.
Gincana	Competição organizada por uma comissão que define as tarefas a serem realizadas pelas equipes e regras para definição de vencedores.
Show	Encontro artístico com foco em música, caracterizado pela participação

Eventos Digitais como Ferramenta de Educação

	do público-alvo em um evento essencialmente de entretenimento.
Talk-show	Evento que associa uma entrevista pessoal com artista ou profissional de renome acompanhado por atração musical.
Sarau / Lual	Evento composto por amigos, textos, músicas em um local descontraído com petiscos.
Vernissage	Evento demonstrativo caracterizado pelo lançamento conceitual e comercial de peças, itens ou coleções artísticas, individuais ou coletivas.


Muita coisa, não é mesmo? Ainda bem que não é preciso ter na ponta da língua todos os conceitos, afinal, esse resumo foi feito para você consultar as tipologias durante a sua reunião de criação de evento.


Encerramos aqui o curso de Eventos Digitais como Ferramenta de Educação. Gostou do conteúdo?


Agora chegou a hora de colocar em prática esses conhecimentos e criar o seu primeiro evento digital!


Referências


 LAYMAN, Madison. Virtual Events in 2020: The Ultimate Guide. cvent, 2020. Disponível em: <<https://www.cvent.com/en/blog/events/virtual-events>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 Gerrit Heijkoop. YouTube, 2020. How to Organize Engaging Hybrid Events. Disponível em: <<https://youtu.be/1cqj0ruaaXY>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 VANNESTE, Maarten. Multi-Hub Meeting: when groups meets groups. Belgium: 2018, Meeting Support Institute.


 ZITTA, Carmem. **Organização de Eventos: Da Ideia à Realidade**. 5a Edição. Distrito Federal: Editora Senac, 5 de julho de 2018.


 13 TIPOS de eventos acadêmicos e científicos que você precisa conhecer. Even3, 2020. Disponível em: <<https://blog.even3.com.br/diferentes-tipos-de-eventos-academicos/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 BRASIL tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia. Portal FGV, 2020. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 WESLEY SABINO. YouTube, 2020. Captação de Eventos - Como digitalizar eventos e evitar o NÃO do cliente. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9PBDoP3dC5I>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

 BERMÚDEZ, Ana Carla. Pela 1ª vez, vagas no ensino superior a distância superam as no presencial. UOL, 2019. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/noticias/2019/09/19/pela-1-vez-vagas-no-ensino-superior-a-distancia-superam-as-no-presencial.htm>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

 ABREU, Leandro. 53 estatísticas de Marketing de Conteúdo para você se convencer a investir nessa estratégia agora mesmo. Rock Content, 2020. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/estatisticas-marketing-de-conteudo/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 LONGO, Walter. Bem-vindos ao mundo pós-digital. Galileu, 2015. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Revista/noticia/2015/01/bem-vindos-ao-mundo-pos-digital.htm>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 Pesquisa de Curso a Distância. Google Analytics, 2020. Disponível em: <<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=today%205-y&geo=BR&q=curso%20a%20dist%C3%A2ncia>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 PASQUALETTI, Mariana; NAVARRETE, Renata. Google Academy: o mercado de educação no Brasil pós-COVID-19. Think with Google, 2020. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/futuro-do-marketing/transformacao-digital/>>


Eventos Digitais como Ferramenta de Educação


[google-academy-mercado-de-educacao-no-brasil-pos-covid/](https://www.google-academy-mercado-de-educacao-no-brasil-pos-covid/)>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 MAGGESSI, Luiza. A segunda revolução em vídeo já começou. Meio Mensagem, 2019. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/opinia0/2019/05/27/a-segunda-revolucao-em-video-ja-comecou.html>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

 TIC Domicílios: Análises e Apresentações. CETIC BR, 2007 a 2019. Mapear o acesso às TIC nos domicílios urbanos e rurais do país. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/analises/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 KAFKA, Peter. You can watch Netflix on any screen you want, but you're probably watching it on a TV. Vox, 2018. Disponível em: <<https://www.vox.com/2018/3/7/17094610/netflix-70-percent-tv-viewing-statistics>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

 OLIVEIRA, Felipe. 845 mil telefones passam a ter ligações de telemarketing bloqueadas em um dia. Folha de São Paulo, São Paulo, 19 de jul. de 2019. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2019/07/em-12-horas-240-mil-consumidores-bloqueiam-ligacoes-de-telemarketing.shtml>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 Google Search Statistics. Internet Lives States, ano. Disponível em: <<https://www.internetlivesstats.com/google-search-statistics/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 Evento digital traz programação da NABSHOW. Tudo pra Rádios, 2020. Disponível em: <<https://www.tudoprarádios.com.br/evento-digital-traz-programacao-da-nabshow/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

 MARTIN, VANESSA; LISBOA, Robson. Eventos Digitais, Híbridos & Virtuais. Disponível em: <https://mcusercontent.com/a5418613c861eb393090f66ab/files/49415bce-18d4-4bd0-b8a4-7d7caf9ca4fe/Ebook_Eventos_hibridos_e_virtuais_2020_vfinal_1_.pdf> Acesso em: 23 de nov. de 2020.

 EMPRESAS DE EVENTOS DIGITAIS CRESCEM NA CRISE. noomisblog, 2020. Disponível em: <<https://noomis.febraban.org.br/noomisblog/empresas-de-eventos-digitais-crecem-na-crise>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 FESTIVAL NORDESTINO DE ECONOMIA CRIATIVA. Sebrae/CE, 2020. Landing Page do evento Festival Nordeste de Economia Criativa desenvolvido pelo Sebrae/CE. Disponível em: <<http://festivaleconomiacriativa.com.br/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 FESTIVAL NORDESTINO DE ECONOMIA CRIATIVA FORTALEZA POTENCIAL DA REGIÃO. Diário do Nordeste, 08 de setembro de 2020. Negócios. Disponível em: <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/negocios/festival-nordestino-de-economia-criativa-fortalece-potencial-da-regiao-1.2986216>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


 CEARÁ GLOBAL. Gamifica, 2020. Disponível em: <<https://cearaglobal.gamifica.ai/entrar>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.


Eventos Digitais como Ferramenta de Educação


/DOCUSIGN. DOCUSIGN, 2020. Site de realizar acordos. Disponível em: <<https://www.docusign.com.br/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

/CLICKSIGN. Fluxia, 2020. Assinatura eletrônica com validade jurídica. Disponível em: <<https://www.clicksign.com/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

/INGIZZA, Carolina. 43 eventos online para empreendedores que acontecem em maio. exame., São Paulo, 06 de maio de 2020. PME. Disponível em: <<https://exame.com/pme/43-eventos-online-para-empresendedores-que-acontecem-em-maio/>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

/APRESENTE vídeo e áudio de alta qualidade no Google Meet. G Suit Updates, 2020. Disponível em: <<https://gsuiteupdates-pt.googleblog.com/2020/04/apresente-video-e-audio-de-alta.html>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

/COMO realizar uma conferência grande com zoom: 5 práticas recomendadas para negócios, igreja, etc. 0x notícias blockchain, 2020. Disponível em: <<https://pt.0xzx.com/2020040294665.html>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.

/SYMPLA. Sympla, 2020. Plataforma própria para eventos. Disponível em: <<https://www.sympla.com.br/eventos/online>>. Acesso em: 23 de nov. de 2020.