

Módulo 4 – Gestão de Conteúdo Web II
 Bloco 2 – Gestão de Conteúdo
 T2 – Trabalho do Bloco 2 – T2 = A9 + A10 + A11 + A12

Pode ser feito no editor de texto ou em papel.
 Enviar para tiipira@outlook.com ou entregar as folhas.
 Data da entrega: até 24/04/2023, durante a aula.

Dia 18/04/2023 – Aulas: 31, 32, 33, 34, 35.

Conhecer estratégias de distribuição de conteúdo na Web:

Introduzir o Marketing de Conteúdo, debater as várias etapas e formas de distribuição de conteúdo na web, e discutir cases de sucesso em diversas áreas.

Roteiro:

Visite o site <https://tiipira.wixsite.com/tiipira> (senha SED).

1. Assista ao vídeo: “O que é Inbound Marketing?”:

<https://youtu.be/XLf5yDJg06Q>

2. Leia o artigo da Rock Content sobre Inbound Marketing:

<https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-inbound-marketing/>

3. Leia o artigo da Rock Content sobre Marketing de Conteúdo:

<https://university.br.rockcontent.com/courses/marketing-de-conteudo-cert>

4. Assista ao vídeo “Como fazer um plano de Marketing de Conteúdo: O guia passo a passo”:

<https://youtu.be/5d6qAns9hVk>

5. Leia o texto “08 – Estratégias de distribuição de conteúdo na web” em Material de Apoio.

Atividade 9 – vale 2,0

Dicionário de termos específicos – defina os seguintes termos (no contexto do Marketing):

Marketing	Modelo de Negócio B2C – Business-to-Client
Inbound Marketing	KPI – Key Performance Indicator
Marketing de Conteúdo	CTA – Call-to-Action
Segmento de Mercado	SEO – Search Engine Optimization
Benchmarking	Canais de Comunicação
Público-alvo	Landing Page
Persona	Conteúdo Rico
Dores do Cliente	Autoridade de Marca
Lead	Brand Awareness
Funil de Vendas	Mapa da Empatia
Jornada do Cliente	Tráfego Orgânico
Modelo de Negócio B2B – Business-to-Business	Tráfego Pago

Atividade 10 – vale 3,0**Atividade Prática sobre Personas:**

A criação da persona é o primeiro passo para definir uma estratégia de Marketing de Conteúdo. Podemos criar diversos tipos de persona; vamos priorizar a Buyer Persona e a Brand Persona.

- a) O que é a Buyer Persona?
- b) O que é a Brand Persona?
- c) Se você é uma marca nova (ainda não está no mercado), como criar uma Buyer Persona?
- d) Se você já é uma marca estabelecida no mercado, como atualizar sua Buyer Persona?
- e) Imagine que você quer fazer uma estratégia de conteúdo de uma marca do ramo de moda.
 - Escolha um produto (calçado, roupa, acessório...): use uma foto que o represente e descreva suas características.
 - Defina sua Brand Persona: qual é o estilo da sua marca?
 - Qual é seu público-alvo?
 - Crie uma (ou mais) Buyer Persona: quem é seu cliente ideal?

Dia 19/04/2023 – Aulas: 36, 37, 38, 39, 40 (aula substituída por trabalho em casa).

Conhecer técnicas e formas de redação para o Marketing de Conteúdo:

Apresentar exemplos e técnicas de redação para Marketing de Conteúdo, e discutir Colaboração e Autoria na Web.

Roteiro:

- Visite o site <https://tiipira.wixsite.com/tiipira> (senha SED).
- Leia o texto “09. Internet: colaboração e autoria” em Material de Apoio.

Atividade 11 – vale 3,0

1. Responda às perguntas de acordo com o texto:

- a) O que é a “Inteligência Coletiva”, segundo Pierre Levy?
- b) O que é o “Ciberespaço”, segundo Pierre Levy?
- c) Como definir uma fonte confiável de informações na web?
- d) O que são “Direitos Autorais” ou Copyrights?
- e) O que é pirataria?
- f) O que é plágio?
- g) O que é Copyleft?
- h) Quais são as licenças Creative Commons? Explique como usá-las.
- i) O que é “Domínio Público”? Quais são as regras de domínio público no Brasil?

2. Pesquise e escreva sobre o caso do Napster (compartilhamento peer-to-peer – P2P - de arquivos MP3) em relações aos direitos autorais.

3. Quais as ferramentas para a construção coletiva de conteúdo na web? Cite exemplos.

Dia 20/04/2023 – Aulas: 41, 42, 43, 44, 45 (aula substituída por trabalho em casa).

Conceituar Gamificação: conceito e aplicação:

Apresentar a Gamificação como estratégia para gerar consumidores engajados e motivados a partir de uma experiência de interação com elementos característicos dos jogos. Discutir cases de sucesso.

Roteiro:

- Visite o site <https://tiipira.wixsite.com/tiipira> (senha SED).
- Leia o texto “Gamificação: conceito e aplicação” em Material de Apoio.

Atividade 12 – vale 2,0

1. Responda às perguntas de acordo com o texto:

- a) O que é Gamificação?
- b) Quais elementos de Game Design que podem ser utilizados na gamificação?
- c) Quais as situações em que a gamificação pode ser usada?
- d) Cite um exemplo concreto de gamificação no e-commerce e destaque os elementos de game design utilizados.