



GESTÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS

People Value

DURAÇÃO:

7 Horas

DIRIGIDO A:

Diretores/ Responsáveis e técnicos Comunicação e Marketing, Gestores Comunicação e de Produção Conteúdos.

OBJETIVO GERAL:

- Conhecer as Novas Estratégias e Ferramentas de Comunicação Online, nomeadamente o Papel das Redes Sociais e Comunidades Virtuais como Canal Privilegiado para comunicar com os diferentes Targets da Organização

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Desenvolver uma Estratégia de Conteúdos para Social Media, redigindo de forma Clara, Impactante e orientada para Resultados.
- Identificar as Características das Principais Redes Sociais e selecionar conteúdos que melhor se adequam à Maximização de Resultados
- Perceber a Importância e o Impacto dos conteúdos no sucesso das Ações de Social Media, sabendo aplicar as respetivas Ferramentas de Edição, Comunicação e Gestão Online
- Saber como gerar conteúdo e contribuir para a Melhoria do Referenciamento na Web, através das atualizações Regulares de Conteúdos e Multiplicação de Hiperligações

PROGRAMA

1. Plataformas de conteúdos digitais

- Anúncio digitais;
- Redes sociais;
- Conteúdos para a Web.

2. As Comunidades Virtuais – Planeamento e Criação de Conteúdos

- . Web Copywriting: Criação e Gestão de Conteúdos para Comunidades Virtuais, Blogs, Wikis
 - Meios, Formatos e Particularidades;
 - Conteúdos digitais;
 - Identidade e personalidade da marca;
 - Segmentação do conteúdo adaptado ao target;
 - Informação digital.
- . Estudos de Casos Nacionais e Internacionais



3. Conteúdos: Redes Sociais e Comunidades Virtuais

- . Definição da Estratégia de Conteúdos - o que vem primeiro? A Estratégia para as Redes Sociais ou a Estratégia para Conteúdos?
- . As 11 Regras para criar Conteúdos Relevantes
- . Os vários Tipos de Conteúdos
- . O que é Content Marketing?
- . SEM, SEO, SEA
- . Definir Objetivos
 - Geração de Tráfego. Reconhecimento da Marca. Atrair Seguidores e Fãs. Geração de Leads e Vendas. RP. Apoio ao Cliente. Desenvolvimento de Novos Produtos
- . Que Conteúdos criar e distribuir nas Redes Sociais, de acordo com os Objetivos de Negócio e da Audiência?

4. Gamification e storytelling

- User Generated content;
- Incentivar os utilizadores a criar conteúdo;
- Buzz marketing e marketing viral.

VALOR: 250€

Ao valor apresentado acresce a taxa de IVA legal em vigor