

**FACULDADE CÁSPER LÍBERO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**FLAVIO DE MELO PIESLAK**

**Comunicação na EAD:  
o processo de criação de um curso digital**

**São Paulo**  
**2021**

**FLAVIO DE MELO PIESLAK**

**Comunicação na EAD:  
o processo de criação de um curso digital**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, na Linha de Pesquisa Tecnologia, Organizações e Poder, para a obtenção de título de Mestre em Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. José Eugenio de O. Menezes.

**São Paulo  
2021**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca Prof. José Geraldo Vieira

Pieslak, Flávio de Melo

Comunicação na EAD: o processo de criação de um curso digital.  
/ Flávio de Melo Pieslak. -- São Paulo, 2021.

178 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade Cásper Líbero,  
2021.

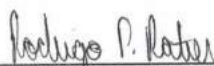
Orientador: Prof. Dr. José Eugenio de Oliveira Menezes.



**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**AUTOR: FLAVIO DE MELO PIESLAK**

**"COMUNICAÇÃO NA EAD: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM CURSO  
DIGITAL"**



---

**Prof. Dr. Rodrigo Pelegrini Ratier  
Faculdade Cásper Líbero - FCL**



---

**Profa. Dra. Michelle Prazeres Cunha  
Faculdade Cásper Líbero - FCL**



---

**Prof. Dr. José Eugenio de Oliveira Menezes  
Faculdade Cásper Líbero - FCL**

**Data da Defesa: 14 de junho de 2021.**

## AGRADECIMENTOS

O que era — a princípio — para ser apenas um grande trabalho de cunho acadêmico, ao longo de sua construção, foi mostrando sua potencialidade. Por diversos momentos, esta pesquisa acabou sendo a porta de entrada a descobertas jamais imaginadas, a oportunidade de amadurecer como pessoa, como profissional, tornar-me mais criativo e com a mente pensante, o aperfeiçoamento da paciência e resiliência, além de ser a resistência para enfrentar uma pandemia mundial. Concluo, assim, esta jornada diferente da forma que a comecei, transformado por este processo e por todos os conhecimentos que me foram proporcionados.

Dedico este trabalho, acima de tudo, a Deus, agradecendo pela força, sabedoria e tranquilidade que me foram dadas para desenvolver esta pesquisa. Agradeço também aos meus pais e à minha querida família; em especial, minha esposa e companheira Aline, que por inúmeras vezes criou oportunidades para que eu pudesse me dedicar integralmente à dissertação em meio às adversidades da pandemia; e ao meu filho Gabriel que, ao acompanhar o desenvolvimento deste trabalho durante o período de isolamento social, começou a entender que devemos estudar a vida inteira.

Sou extremamente grato ao meu chefe Juan Ximenes, que sempre confiou em minha capacidade e me proporcionou a chance de ingressar em um programa de mestrado e realizar o estudo tendo a DP Content como laboratório de observação. Da mesma forma, demonstro toda minha gratidão aos meus orientadores e amigos, professor Marcelo Santos e professor Eugênio Menezes, que me auxiliaram com muita dedicação sempre que precisei.

Aproveito este momento para também agradecer a todos os professores com quem tive aulas incríveis no decorrer do curso de mestrado da Faculdade Cásper Líbero, sobretudo à professora Simonetta Persichetti, que durante a apresentação do programa me convenceu com argumentos fundamentais a ingressar no curso, e à professora Marli dos Santos, que me abriu a oportunidade de ter conversas bem profundas sobre o tema da pesquisa e outros mais.

Por fim, agradeço aos profissionais da DP Content, aos idealizadores do Vendas Play, e a todos que de alguma forma contribuíram com aspectos relevantes para a construção deste pensamento.

Deixo aqui meu mais sincero obrigado!!

*“De cada fruto muitas sementes,  
de cada semente muitos frutos”.*

*(Autor desconhecido)*

PIESLAK, Flavio de Melo. **Comunicação na EAD: o processo de criação de um curso digital**. 2021. 113 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2021.

## RESUMO

Esta pesquisa abordou o tema Comunicação na EAD – Educação a Distância – e trouxe como principal objetivo a verificação, a partir da ótica dos fundamentos e estudos críticos genéticos, como alguns fatores, além daqueles responsáveis pela sua gênese, podem influenciar ativamente o potencial comunicativo de um curso da modalidade EAD. O curso aqui analisado se caracteriza por se tratar de uma peça comunicacional com elementos que viabilizem o processo de aprendizado através de uma postura autodidata e por ser fornecido por uma plataforma digital. O estudo foi realizado sob a hipótese de que nem sempre a composição final é o resultado das expectativas iniciais, podendo ser a consequência do acordo de vários outros aspectos que agregam pouco valor ao seu propósito mas que viabilizam a operação. Como objetivos específicos foram consideradas as intenções de i. analisar o processo de criação, de forma minuciosa, de um curso no formato digital com aspectos que possibilitem o processo de aprendizado por meio de uma postura autodidata, colocando destaque em sua face comunicacional; ii. realizar um estudo de caso acompanhando o processo de criação junto com a equipe de produção e iii. refletir sobre quais aspectos tiveram grande influência no processo criativo do curso analisado. A metodologia utilizada constitui-se na Revisão Bibliográfica de acordo com a proposta seguida pela observação participante, documentação e análise do processo de criação do curso Modelo Mental do Negociador, fruto de uma parceria entre três empresas: Vendas Play, DP Content e Digital Pages. Ao longo desta análise foram utilizados os fundamentos de autores como Salles (2008); Martín-Barbero (2014); Canclini (1997); Flusser (2008); Kotler *et al.* (2017); Alloa (2017); Vianna *et al.* (2014), além dos conceitos de outros pesquisadores. Como resultado deste estudo foram identificados a presença de vários outros fatores capazes de influenciar o processo de criação do curso Modelo Mental do Negociador, além daqueles vistos como ideais e inspiradores, como por exemplo, a relação do processo de criação coletivo com o individual, as especificidades das plataformas digitais ou mesmo a não linearidade do processo.

**Palavras-chave:** Comunicação. Processo de Criação. Crítica Genética. EAD. Tecnologia.



PIESLAK, Flavio de Melo. Communication in distance education: the process of creating a digital course. 113 p. Dissertation (Master in Social Communication). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2021.

## ABSTRACT

This thesis addresses the topic of communication in distance education and has as main objective the intention to verify from the perspective of fundamentals and critical genetic studies how some factors, in addition to those responsible for its genesis, can actively influence the communicative potential of a distance learning course, which is characterized by the fact that it is a communicational piece with elements that make the learning process viable through a self-taught posture and because it is provided entirely in digital format. The study was conducted under the hypothesis that the final composition is not always the result of initial expectations, which may be the consequence of the agreement of several other aspects that add little value to its purpose but that make the operation feasible. As specific objectives, the intentions of i. analyze the process of creating, in a thorough way, a fully digital course with aspects that enable the learning process through a self-taught stance, placing emphasis on its communicational face.; ii. conduct a case study following the creation process together with the production team and iii. reflect on which aspects had a great influence on the creative process of the analyzed course. The methodology used to design the study consisted primarily of a bibliographic review according to the proposal followed by participant observation, documentation and analysis of the process of creating the Negotiator's Mental Model course, the result of a partnership between three companies: Vendas Play, DP Content and Digital Pages. Throughout this analysis, the foundations of authors such as Salles (2008) were used; Martín-Barbero (2014); Canclini (1997); Flusser (2008); Kotler et al. (2017); Alloa (2017); Vianna et al. (2014), in addition to the concepts of other researchers. As a result of this study, the presence of several other factors capable of influencing the process of creating the course were identified Negotiator's Mental Model in addition to those seen as ideal and inspiring, such as the relationship between the collective creation process and the individual, the specificities of digital platforms or even the non-linearity of the process.

**Keywords:** Communication. Creation Process. Genetic Criticism. EAD. Technology.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo: trecho de conteúdo de um curso no formato digital com uma postura autodidata.....	15
Figura 2 – Exemplo: trechos dos conteúdos do curso Modelo Mental do Negociador .....	17
Figura 3 – Trecho da prova de conceito produzida para o Vendas Play .....	29
Figura 4 – Trecho de conteúdo da prova de conceito com recursos visuais e interativos .....	31
Figura 5 – Anúncio da revista Salseiro.....	33
Figura 6 – Notícia relatando o lançamento do website da revista digital “Monkey” ...	33
Figura 7 – Tela inicial de game desenvolvido para Doutorandos .....	35
Figura 8 – Representação de equilíbrio entre qualidade, quantidade e tempo .....	37
Figura 9 – Fluxo do modelo operacional .....	37
Figura 10 – Etapas da abordagem AGILE .....	39
Figura 11 – Trecho da planilha com a estrutura da temporada “Modelo Mental do Negociador”, estabelecida nas reuniões de alinhamento comercial.....	46
Figura 12 – Página 3 do Plano de Negócios de Vendas Play .....	47
Figura 13 – Exemplos de conteúdo fonte: livros que Claudio Zanutim e Renato Martinelli conceberam ou tiveram participação .....	50
Figura 14 – Exemplo de trilha de aprendizagem de um módulo .....	53
Figura 15 – Páginas da primeira versão do Manual de Identidade Visual do Vendas Play .....	64
Figura 16 – Arquitetura do modelo de trilha de aprendizagem dos cursos de Vendas Play baseado nos episódios previstos na primeira temporada.....	66
Figura 17 – Páginas do template do episódio inicial .....	68
Figura 18 – Páginas do template dos episódios intermediários .....	70
Figura 19 – Página do template dos episódios bônus.....	71
Figura 20 – Páginas do template do episódio final.....	72
Figura 21 – Visão geral do fluxo de produção criado para a definição do cronograma .....	73
Figura 22 – Páginas do fluxograma detalhado de produção dos cursos de Vendas Play .....	74
Figura 23 – Momentos da fase de produção.....	76
Figura 24 – Pasta do Google Drive com os arquivos de conteúdo dos episódios.....	77
Figura 25 – Primeiras páginas de conteúdo referentes ao Episódio 2: Princípios de Negociação .....	77
Figura 26 – Tópicos de um vídeo do episódio 10.....	79
Figura 27 – Cenas de um vídeo do episódio 2 .....	82
Figura 28 – Planilha compartilhada com os links dos recursos audiovisuais .....	84
Figura 29 – Alguns esboços do processo de criação da customização de recursos visuais e interativos .....	85
Figura 30 – Alguns registros com explicações das ideias dos designers envolvidos no processo de criação da customização visual e interativa do curso .....	87
Figura 31 – Algumas ferramentas de autoria conhecidas no mercado .....	89
Figura 32 – Menu de recursos do Rise .....	89
Figura 33 – Trechos com recursos inseridos durante a análise feita pela equipe de Soluções.....	91
Figura 34 – Trechos do ambiente digital de Vendas Play disponibilizado para os estudantes.....	93
Figura 35 – Mapeamento do caminho do consumidor ao longo dos “cinco As” .....	101

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – As etapas do DI e o processo geral de design .....	38
Quadro 2 – Setores da DP Content.....	40
Quadro 3 – Modelo de trilha de aprendizagem de um curso.....	52
Quadro 4 – Recursos textuais, interativos, visuais e audiovisuais produzidos pela DP Content.....	55
Quadro 5 – Especificações das partes de um episódio intermediário do curso Modelo Mental do Negociador .....	69

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>1. PARÂMETROS DE ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO CURSO MODELO MENTAL DO NEGOCIADOR.....</b>	<b>14</b>
<b>2. COMPREENDENDO O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO CURSO MODELO MENTAL DO NEGOCIADOR .....</b>	<b>26</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>96</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>109</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>110</b>

## INTRODUÇÃO

Este estudo refere-se ao resultado de uma minuciosa análise para compreender o processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador**, o qual apresenta conteúdos sobre técnicas de vendas sendo fornecido por uma plataforma digital.

Contemplando o tema comunicação na EAD, a análise procurou verificar como alguns fatores, além daqueles vistos como inspiradores e ideais, influenciaram ativamente o potencial comunicativo do curso, buscando constatar que, talvez, nem sempre a sua composição final seja o resultado das expectativas iniciais, podendo ser a consequência o acordo de vários outros aspectos que agregam pouco valor a seus propósitos, mas que viabilizam a operação. Para além do objetivo principal, também foram consideradas as intenções de i. analisar o processo de criação do curso Modelo Mental do Negociador, colocando destaque em sua face comunicacional; ii. realizar um estudo de caso acompanhando o processo de criação junto com a equipe de produção e iii. refletir sobre quais aspectos tiveram grande influência no processo criativo do curso analisado.

A metodologia estabelecida para a concepção da pesquisa foi constituída de uma revisão bibliográfica de acordo com a proposta seguida por uma observação participante, documentação e análise do processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador**. Já as principais obras utilizadas para fundamentar o estudo foram: “Crítica genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação de criação artística” (SALLES, 2008); “Comunicação na Educação” (MARTÍN-BARBERO, 2014); “Culturas Híbridas” (CANCLINI, 1997); “O Universo das Imagens Técnicas” (FLUSSER, 2008); “Marketing 4.0: do Tradicional ao Digital” (KOTLER *et al.*, 2017); “Pensar a Imagem” (ALLOA, 2017) e “Design Thinking: Inovação em Negócios” (VIANNA *et al.*, 2014).

A partir disso, esta dissertação foi dividida em dois capítulos que preparam as considerações finais:

- 1. Parâmetros de análise do processo de criação do curso Modelo Mental do Negociador:** esta parte foi destinada a contextualizar o leitor

sobre o assunto, trazendo todos os insumos essenciais para o entendimento do processo de criação e construção da análise, como o problema, as explicações contextualizadas, os objetivos, as hipóteses, as referências, as metodologias e as justificativas.

- 2. Compreendendo o processo de criação do curso Modelo Mental do Negociador:** nesta parte, foram apresentados diversos registros e documentos gerados e coletados durante o processo de criação do curso, visando desvendar e compreender os detalhes de sua criação a partir dos parâmetros estabelecidos na parte anterior, especialmente daqueles que dizem respeito aos fundamentos e estudos críticos genéticos.

**Considerações finais:** no último trecho foram feitas relevantes considerações sobre os vários fatores encontrados durante a análise do processo de criação, abordando-os de maneira criteriosa e fundamentada, buscando sempre relacionar com a proposta da pesquisa.

Como resultado da análise foram identificados a presença de vários outros fatores capazes de influenciar o processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador**, além daqueles vistos como ideais e inspiradores. Entre eles, podemos citar a relação do processo de criação coletivo com o individual, as especificidades das plataformas digitais ou mesmo a não linearidade do processo.

Espero que esta pesquisa possa contribuir de forma significativa para inúmeras outras reflexões.

## **1. PARÂMETROS DE ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO CURSO MODELO MENTAL DO NEGOCIADOR**

Esta pesquisa partiu de uma grande inquietação, daquelas que te oferecem um propósito para trilhar caminhos antes impensados, fora da famosa zona de conforto. É difícil estabelecer com exatidão quando começou, mas sempre que penso no assunto lembro-me de uma certa tarde, em 2018, estar sentado em minha mesa de trabalho, aprofundado em reflexões sobre o parecer de um projeto desenvolvido que estava com problemas por não ter alcançado as expectativas do cliente e, por conta disso, alguma ação deveria ser tomada.

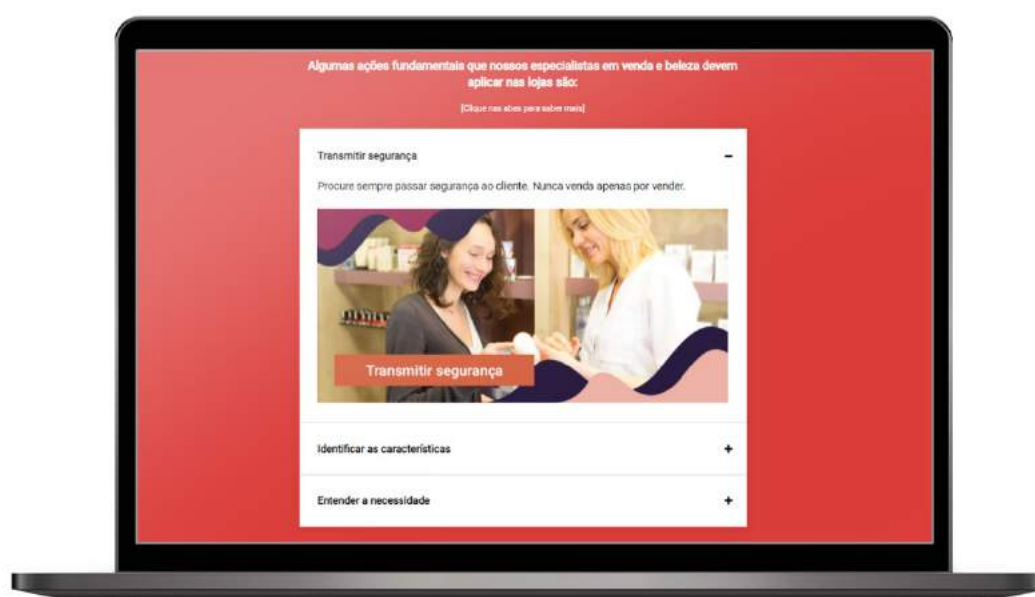
Das perguntas que inundavam meus pensamentos naquele instante, a que mais se destacava era sobre as razões pelas quais um projeto pode ser um absoluto sucesso ou um tremendo fracasso. Recordo-me até mesmo de imaginar outras situações, como por exemplo, um técnico de futebol que é convidado a se tornar treinador de outro time por conta dos excelentes resultados obtidos, contudo, em seu novo desafio, acaba não apresentando um desempenho satisfatório como no clube anterior. Outro exemplo, poderíamos citar a conduta de uma mãe e de um pai que, teoricamente, oferecem a mesma criação para seus dois filhos e, no entanto, se surpreendem quando percebem que ambos seguiram caminhos totalmente diferentes na fase adulta.

Apesar de apresentarmos para efeito ilustrativo circunstâncias bem distintas, provavelmente, essas comparações surgiram por conta daquela sensação de algo não acontecer exatamente como o esperado e, no meu caso, esse sentimento foi a maior justificativa para dar início a este estudo. A partir disso, me deparei com aquela imensa vontade de buscar por todo tipo de esclarecimento que pudesse proporcionar uma visão mais consolidada perante os desafios de cada demanda. Aliado a tal motivação, encontrava-se também o fascínio por processos de criação, o qual adquiri ao longo dos anos trabalhando como designer, o que impulsionou ainda mais o desejo de compreender a maior quantidade de detalhes possíveis sobre essas produções.

O projeto responsável por trazer tantos questionamentos naquela tarde consistia na elaboração e customização de um curso da modalidade EAD (MATTAR, 2011), o qual se caracterizava por ser uma peça comunicacional com elementos capazes de possibilitar o processo de aprendizado por meio de uma postura autodidata por parte dos estudantes protagonistas, bem como ser fornecido por uma

plataforma digital, ou seja, através de aparelhos com conexão à internet, como *smartphones*, computadores e *tablets*, ao invés de ocorrer presencialmente em uma sala de aula, tratando-se da principal especialidade produtiva da empresa **DP Content**, uma fábrica de conteúdo estabelecida no Brasil, na qual realizo a prestação de serviços desde 2012. No caso daquele material desenvolvido em 2018, o processo de criação durou muito além do esperado por conta de inúmeras adversidades que interferiram durante sua concepção. Após um tempo passado e novas experiências vivenciadas, reafirmo que, ao meu ver, o resultado não ficou tão bom quanto poderia ser.

Figura 1 – Exemplo: trecho de conteúdo de um curso no formato digital com uma postura autodidata



Fonte: acervo DP Content

Com base neste contexto, este estudo abordou o tema comunicação na EAD e trouxe como principal objetivo a intenção de verificar como alguns fatores, além daqueles responsáveis pela sua gênese, podem influenciar ativamente o potencial comunicativo de um curso da modalidade EAD, o qual se caracteriza por tratar-se de uma peça comunicacional com elementos que viabilizem o processo de aprendizado por meio de uma postura autodidata por parte dos estudantes protagonistas e por ser fornecido através de uma plataforma digital, sob a hipótese de que nem sempre a composição final é o resultado das expectativas iniciais, podendo ser a consequência



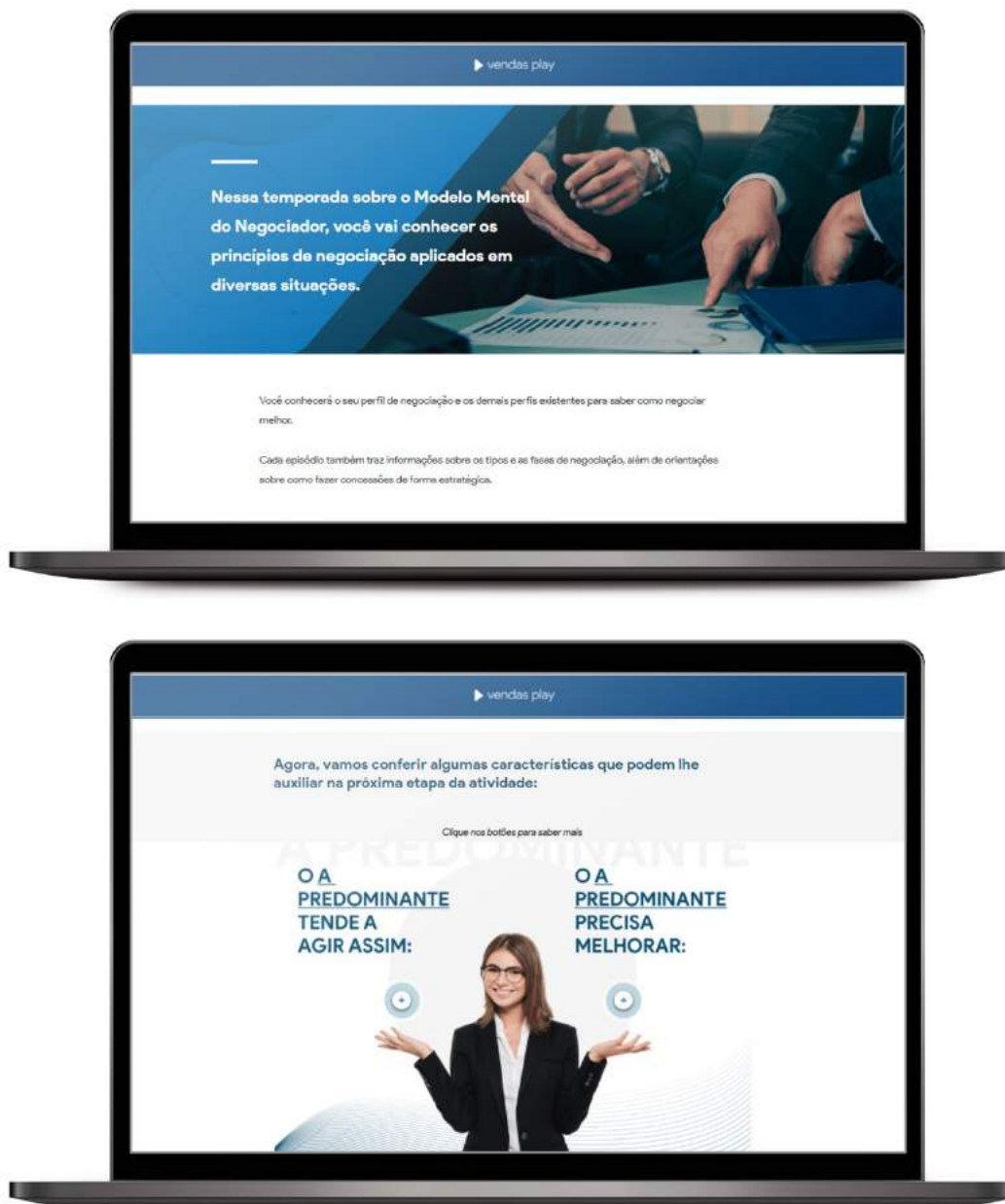
do acordo de vários outros aspectos que agregam pouco valor ao seu propósito, mas que viabilizam a operação. Como objetivos específicos foram consideradas as intenções de:

1. Analisar o processo de criação, de forma minuciosa, de um curso em formato digital com elementos que possibilitem o processo de aprendizado através de uma postura autodidata por parte dos estudantes protagonistas, colocando destaque em sua face comunicacional.
2. Realizar um estudo de caso acompanhando o processo de criação junto com a equipe de produção.
3. Refletir sobre quais aspectos tiveram grande influência no processo criativo do curso analisado.

Evidentemente, para alcançar tais expectativas, tornou-se inevitável estipular certos parâmetros que viabilizassem a construção do pensamento, como procurar definir, logo no início, o curso a ser analisado no estudo de caso. Dentre as possibilidades existentes no período dessa decisão, o curso **Modelo Mental do Negociador**, que estava iniciando seu processo de produção, foi escolhido por conta dos inúmeros aspectos condizentes com o tema e objetivos desta pesquisa.

Tratava-se de um curso piloto resultante da parceria de três empresas: a recém-criada escola de vendas, **Vendas Play**, incumbida de produzir e prover o repertório intelectual desse e dos demais cursos; a **DP Content**, cujo papel consistiu em estabelecer a identidade comunicacional da marca, além de configurar todos os conteúdos nas diversas variedades proporcionadas pelo formato digital; e a **Digital Pages**, responsável pela gestão e fornecimento desses conteúdos através da relação de sua plataforma com as principais lojas de aplicativos. Dentro dessa relação, estiveram envolvidos em torno de dezoito profissionais ao longo desse processo de criação e, apesar da parceria entre as partes, quem muitas vezes assumia o papel de cliente eram os idealizadores do **Vendas Play**.

Figura 2 – Exemplo: trechos dos conteúdos do curso Modelo Mental do Negociador



Fonte: acervo DP Content

Um segundo parâmetro indispensável ao plano traçado foi reconhecer algumas delimitações do estudo aqui proposto. Assim, esta proposta de análise não buscou:

- Discutir, em nenhuma circunstância, a eficiência de aprendizagem comparando com outros modelos e métodos.

- Ressignificar conceitos já estabelecidos relacionados ao campo da educação, visto que a intenção do estudo consiste em explorar minuciosamente um processo criativo a partir de sua face comunicacional.
- Defender as idealizações de boas práticas respeitantes à elaboração de um material didático apenas sob a ótica educacional.
- Reconstruir uma linha cronológica detalhada do processo evolutivo da educação ou da comunicação, visto a existência de estudos que já apresentam tal abordagem com verdadeiro exímio.
- Abranger os contextos do ensino básico ou acadêmico, os quais trazem um cenário com outras características específicas que não convém ao estudo.
- Categorizar os possíveis assuntos capazes de gerar ao estudante uma experiência de aprendizagem significativa dentro do modelo EAD.

Outro parâmetro tão significativo quanto os anteriores consistiu no encontro das devidas perspectivas conceituais capazes de dialogar com os objetivos estabelecidos. Dentre as possibilidades descobertas, a que demonstrou ser bastante promissora desde o início tem base nos fundamentos da Crítica Genética sobre o processo de criação artística. Esta teoria teve o início de seus estudos na França, em 1968, por intermédio de um pequeno grupo de pesquisadores organizado por Louis Hay e Almuth Grésillon, que passavam por problemas metodológicos ao organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine (SALLES, 2008). Vale lembrar que muitos outros pensadores realizaram estudos semelhantes aos da crítica genética, porém utilizando nomenclaturas diferentes. Como explica Salles em sua obra:

Rudolf Arnheim publicou, em 1962, *The genesis of painting: Picasso's Guernica*, onde são esmiuçados os esboços de Guernica para conhecer o nascimento, os movimentos e as relações das personagens dessa obra de Picasso. Outros, como Ítalo Calvino, também fizeram Crítica Genética sem saber. Em seu livro *Seis propostas para o próximo milênio*, Calvino (1990) vê os manuscritos de Leonardo da Vinci abrindo uma fresta para o funcionamento de sua imaginação (SALLES, 2008, p.14).

No Brasil, os estudos referentes à Crítica Genética chegaram em 1985 por meio do I Colóquio de Crítica Textual, organizado por Philippe Willemart, ainda sob a perspectiva da análise de manuscritos literários, mas foi somente a partir de meados dos anos 90 que seus fundamentos começaram a ser utilizados em outros tipos de manifestações artísticas ao redor do globo, abrindo, dessa forma, a possibilidade de analisar criticamente outros processos de criação mais contemporâneos.

Posso considerar que os fundamentos da Crítica Genética tornaram-se valiosíssimos para esta pesquisa, uma vez que, entre os seus principais propósitos está o ato de investigar uma obra a partir de seu processo de fabricação, tendo muitas vezes como intuito conhecer os caminhos que a criaram, algo que seria impraticável se a análise fosse realizada apenas no material concluído. Conforme vemos nos trechos citados por Salles:

A Crítica Genética surgiu com o desejo de melhor compreender o processo de criação artística, a partir dos registros desse seu percurso deixado pelos artistas [...] A Crítica Genética pretende oferecer uma nova possibilidade de abordagem para as obras de arte: observar seus percursos de fabricação. É, assim, oferecida à obra uma perspectiva de processo (SALLES, 2008, p. 20-21).

Embora os cursos não sejam vistos como obras de arte, muitos dos profissionais responsáveis por sua construção dispunham do olhar de um artista e de seus próprios processos de criação. Nesse sentido, talvez valha compartilhar a brevíssima reflexão de que, em certos momentos da concepção, o instinto artístico de alguns dos envolvidos prevaleceu perante outras diretrizes, sendo, desse modo, possivelmente vista como uma obra de arte por quem desenvolveu.

Sobre sua ótica comunicacional, os estudos relacionados aos fundamentos da Crítica Genética são caracterizados por reconhecer que o processo de análise do crítico genético é realizado sob uma peça de caráter intrapessoal, ou seja, uma espécie de diálogo interior do artista consigo mesmo, ocasionando assim, uma relação interpessoal com o próprio pesquisador. A partir desse ponto de vista, Salles coloca que:

No desejo de conhecer a intimidade da criação, o pesquisador faz, na verdade, uma espécie de intromissão de caráter interpessoal nessa manifestação de comunicação interna, com todas as consequências dessa ação (SALLES, 2008, p. 48-49).

No caso dos registros relacionados ao processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador**, foram encontrados tanto os rastros das próprias discussões e conflitos internos de alguns dos profissionais envolvidos no ato criativo quanto as consequências de cada decisão tomada ao longo do processo. Citando Salles:

Por trás de uma substituição, uma eliminação, uma adição, há, certamente, todo um complexo processo envolvendo diversos critérios e razões. Fazer modificações é optar. E o crítico pode, a partir dos efeitos dessas opções, chegar a entender alguns desses critérios (SALLES, 2008, p. 48).

Além do mais, a Crítica Genética agrega maior relevância à pesquisa quando há o entendimento de que se pode compreender a composição final do curso **Modelo Mental do Negociador**, desmontando seu percurso de construção para depois montar novamente, pois o objeto a ser estudado é o caminho percorrido pelos envolvidos no processo de criação (SALLES, 2008). Algo ainda importante a saber a respeito da Crítica Genética é que ela não se fundamenta em objeto que lhe é próprio, conforme Salles:

O que a distingue dos outros estudos, que também têm esses documentos como objeto, é o fato de tomá-los como índices do processo de criação, suportes para a produção artística ou registro da memória de uma criação e, assim, dar um tratamento metodológico que possibilite um maior conhecimento sobre esse percurso (SALLES, 2008, p.30).

Também foi imprescindível estabelecer as fases metodológicas da pesquisa para que esta atendesse à seriedade pretendida em um estudo científico e mantivesse a coerência sistemática do raciocínio. Dessa maneira, a metodologia aqui utilizada constituiu-se no desdobramento das seguintes etapas:

**1. Revisão bibliográfica:** realizada no momento inicial, consistiu na busca por referências consolidadas tanto no meio científico quanto no profissional capazes de dialogar com os objetivos da pesquisa. No levantamento foram usadas três principais fontes: o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, a Biblioteca Científica On-line Scielo e a investigação em portais on-line específicos voltados a quem produz EAD.

Referente aos fundamentos da Crítica Genética, espinha dorsal deste estudo, a revisão trouxe o nome de **Cecilia Almeida Salles**, tendo graduação em Língua e literatura inglesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, mestrado em

Linguística Aplicada e Estudos de Línguas pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1981) e doutorado em Linguística Aplicada e Estudos de Línguas pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1990). É professora titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e coordenadora do Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, além de ser autora de várias obras relevantes à Crítica Genética. Salles tem ampla experiência na área de comunicação atuando principalmente nos seguintes temas: comunicação, processos de criação, semiótica, crítica genética e artes.

Destaco um trecho de sua obra “Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística”, capaz de explicar o desejo fomentador aqui retratado “[...] O pesquisador busca a história das obras; vive numa estreita ligação com um ato eminentemente íntimo; e procura pelos princípios (ou alguns princípios) que regem esse processo” (SALLES, 2008, p. 33).

Com relação às eventuais explicações a respeito da EAD, os trabalhos de Andrea Filatro e João Mattar mostraram-se bem interessantes:

— **Andrea Filatro** é doutora, mestre e pedagoga pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (FEUSP) e formada em Gestão de Projetos pela Fundação Instituto de Administração (FIA). Atua como professora convidada na pós-graduação em Gestão da Educação Corporativa oferecida pela FIA e na pós-graduação em Inovação e Tecnologia na Educação oferecida pela Escola Nacional de Administração Pública (ENAP). Também desempenha o papel palestrante, pesquisadora e consultora, além de ser líder do grupo de pesquisa “Inovação em Design e Educação (IDE)”, do CNPq.

— **João Mattar** é bacharel em filosofia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e letras pela Universidade de São Paulo (USP), pós-graduado em ensino e aprendizagem na educação superior por Laureate International Universities, especialista em administração pela Faculdade Getúlio Vargas (FGV-SP), mestre em tecnologia educacional pela Boise State University, doutor em letras pela Universidade de São Paulo (USP) e pós-Doutor pela Stanford University. Foi coordenador de pós-graduação e pesquisa do Centro Universitário Ibero-Americano (Unibero) e professor, coordenador do curso de pós-Graduação

lato-sensu em Inovação em tecnologias educacionais na Universidade Anhembi Morumbi, além de ter sido professor / pesquisador / orientador no “Programa Profissional de Pós-Graduação em Educação e Novas Tecnologias” (PPGENT). Atualmente é professor, pesquisador e orientador no “Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital” (TIDD) na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), onde é líder do “Grupo de Pesquisa em Tecnologias Educacionais” (GPTED). É diretor de relações internacionais da Associação Brasileira de Educação a Distância (ABED). Professor colaborador do mestrado em Recursos Digitais em Educação, na Escola Superior de Educação (ESE) do Instituto Politécnico de Santarém (Portugal).

Já para embasar algumas das considerações feitas no último trecho desta pesquisa, fiz uso de obras devidamente consagradas por trazer reflexões consistentes e ainda atuais a respeito de determinados fenômenos socioculturais contemporâneos, com o intuito de analisar de forma mais criteriosa certos aspectos relacionados às particularidades do processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador**. Entre elas, foram acionadas as publicações “Comunicação na Educação” (2014), de **Jesús Martín-Barbero**; “Culturas Híbridas” (1997) de **Néstor García Canclini**; “O Universo das Imagens Técnicas” (2008), de **Vilém Flusser**; “Marketing 4.0: do Tradicional ao Digital” (2017), de **Philip Kotler et al**; “Pensar a Imagem”, organizado por **Emmanuel Alloa** e “Design Thinking: Inovação em Negócios”, de **Maurício Vianna et al**.

De modo geral, muitos dos resultados encontrados durante a revisão bibliográfica convergem de certa forma com os assuntos e com o objeto analisado nesta pesquisa. Entre eles, destaco alguns trabalhos incríveis, além das obras já citadas, como o *Conexões e interações do processo de criação no ensino de design do produto: modos de desenvolvimento do pensamento*, de Marcelo José Oliveira de Farias; *Fluke: repensando a gamificação para a aprendizagem criativa*, de Fabrício Mário Maia Fava; ou *Reflexões sobre educação na cibercultura: uma visão crítica sob a óptica da Comunicação*, de Ana Lucia Diana. No entanto, não foram encontrados estudos específicos com a abordagem aqui pretendida e nem sobre o tipo de objeto analisado nesta pesquisa, mostrando seu grau de relevância e contribuição aos estudos críticos genéticos.

**2. Estudo de caso:** como já citado, a opção escolhida para a observação participante foi o **Modelo Mental do Negociador**, curso oferecido pelo **Vendas Play**. Durante a pesquisa pude conviver e trabalhar em conjunto com os envolvidos no processo de criação. Ao final, coletei todos os registros possíveis, além dos próprios que fiz durante a experiência. Com o intuito de gerar mais insumos, realizei entrevistas semiabertas com aqueles que concordaram em conceder o depoimento. Foram perguntadas algumas questões norteadoras como:

1. Como foi o processo de criação daquilo que você produziu ou que foi produzido?
2. Quais aspectos foram considerados ao criar os materiais?
3. Na sua opinião, o que deu certo e errado nesse processo?
4. Qual sua opinião sobre o resultado final?

Embora estipulamos as questões centrais, cuja função era manter a conversa dentro da narrativa planejada, os entrevistados foram instigados a refletir com maior profundidade sobre outros fatores sem relação direta com o contexto que poderia ter influenciado, de certa maneira, o processo individual de cada um.

**3. Análise e considerações:** essa etapa consistiu em analisar de forma minuciosa os materiais coletados com foco nos objetivos, hipóteses e referenciais considerados para a pesquisa, conforme mostra os propósitos da Crítica Genética:

A Crítica Genética analisa os documentos dos processos criativos para compreender, no próprio movimento da criação, os procedimentos de produção, e, assim, entender o processo que presidiu o desenvolvimento da obra (SALLES, 2008, p.28).

Por fim, mas não menos importante que os parâmetros já citados, foi necessário estipular quais termos poderiam denominar o curso **Modelo Mental do Negociador** ao longo do estudo, levando em consideração as características do seu formato e contexto no qual está inserido. Para isso, os autores encontrados no decorrer da pesquisa trouxeram inúmeras possibilidades compatíveis com a realidade de como esse modelo poderia ser classificado dentro da categoria EAD.

Um termo bem popular na esfera da EAD e que se aproxima bastante, principalmente quanto aos aspectos técnicos, é a sigla **MOOC** (*Massive Open Online*



*Course* ou Curso Online Aberto ou Massivo. Uma definição mais detalhada sobre MOOC pode ser encontrada no artigo “Os Cursos On-line Abertos e Massivos (Mooc) como ambientes heutagógicos<sup>1</sup>”, publicado na *Revista Brasileira de Estudos Brasileiros*:

Os Cursos On-line Abertos e Massivos, conhecidos como Mooc (Massive Open Online Course), constituem uma forma inovadora de aprendizagem a distância e on-line, embora sejam casos muito específicos entre as múltiplas possibilidades existentes como ambientes de aprendizagem on-line. Por definição, o Mooc tende a ser livre e aberto, o que o posiciona na categoria de educação on-line e aberta (JANSEN; ROSEWLL; KEAR, 2016; ZHENG *et al.*, 2015). O que realmente diferencia o Mooc de outras formas de educação on-line e aberta é o fato de ele ser desenhado para acolher participantes em massa. Por isso, têm que ser desenhados de maneira distinta quando comparados com outros cursos on-line (ZHENG *et al.*, 2015). Os Mooc acolhem um grande número de participantes, o que implica que cada um deles gere sua própria aprendizagem (AGONÁCS; MATOS, 2020, p.19).

Apesar de o curso **Modelo Mental do Negociador** assemelhar-se com os **MOOC** em vários aspectos, ele acaba se distinguindo em tantos outros, como por exemplo, o fato de ter que pagar um valor específico para se ter acesso aos conteúdos, ficando, dessa forma, restrito apenas àqueles que conseguem e querem fazer tal investimento.

Com isso, optei por evitar o uso de termos já consolidados que possam deixar de contemplar aspectos significativos do curso analisado nesta pesquisa, preferindo tratá-lo como uma peça comunicacional com aspectos que viabilizem o processo de aprendizado através de uma postura autodidata por parte dos estudantes protagonistas e por ser fornecido no formato digital, sendo atributos predominantes relacionados ao seu formato e experiência de leitura. Também adotei ao longo do texto termos bastante utilizados pelos envolvidos durante o processo de criação como material, demanda ou projeto.

No decorrer da elaboração do estudo percebi que este poderia ser útil aos inúmeros profissionais que trabalham com a concepção de cursos no modelo EAD,

---

<sup>1</sup> Hase e Kenyon (2000) introduziram a heutagogia, palavra que deriva do termo grego heuta que significa “eu” (self), designando a teoria da aprendizagem autodeterminada (self-determined learning). Nesse primeiro documento, heutagogia foi definida como uma extensão da andragogia (o estudo da aprendizagem de adultos), uma vez que permite ao aluno decidir não apenas sobre como, mas também sobre o que aprender (HASE; KENYON, 2000). O aprendiz é visto como responsável pelo próprio caminho de aprendizagem e, portanto, precisa participar ativamente em toda a experiência, incluindo o processo de desenho dessa aprendizagem (AGONÁCS; MATOS, 2020, p.22).

trazendo uma perspectiva mais prática e detalhada do ato criativo, pois mesmo que exista uma diretriz condutora da linha de pensamento, as pequenas decisões particulares do cotidiano podem resultar em soluções não imaginadas no final.

Também poderia agregar no viés científico, oferecendo contribuições a um tema com inúmeras possibilidades de investigação ainda em aberto. São comumente encontrados excelentes trabalhos que examinam essas questões por meio da ótica educacional, cognitiva ou até mesmo tecnológica, expondo em muitos casos um discurso embasado na relação da idealização diante da eficiência, contudo, mostraram-se raros e pouco aprofundados aqueles que trouxeram a faceta comunicacional com maior intensidade.

O tema desta pesquisa também responde justificadamente às dimensões e articulações da área de concentração “Comunicação na Contemporaneidade”, concernente ao curso de mestrado oferecido pela Faculdade Cásper Líbero, reservando-se à linha de pesquisa A – “Tecnologia, Organizações e Poder”, assim como demonstra afinidade com os assuntos estudados pelos orientadores que me ajudaram de forma indescritível e profunda durante essa jornada, Marcelo Santos e José Eugenio de Oliveira Menezes, os quais demonstraram caráter interdisciplinar em suas produções voltadas à crítica dos fenômenos culturais e comunicacionais.

Dados os insumos norteadores de análise, a próxima parte traz a esfera criativa na qual foi concebido o curso **Modelo Mental do Negociador**.

## 2. COMPREENDENDO O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO CURSO MODELO MENTAL DO NEGOCIADOR

Compreender o processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador** foi um trabalho que exigiu explorar além das fronteiras imaginadas para encontrar justificativas coerentes às escolhas criativas que o moldaram. Inicialmente, o plano consistia apenas em observar a face comunicacional da produção do conteúdo dessa peça inteiramente digital capaz de possibilitar o processo de aprendizado por meio de uma postura autodidata por parte dos estudantes protagonistas, entretanto, muitas das explicações ficariam um tanto superficiais se não fossem explorados aspectos relacionados à criação do curso em si.

Imagine, por exemplo, se tivéssemos que desvendar como uma torta de limão foi produzida. Provavelmente, iríamos falar da receita utilizada e de quem preparou, mas certamente existiriam outros fatores que vão além da relação de ingredientes e do modo de preparo, como os utensílios culinários usados, a temperatura ambiente, o espaço físico, a higienização pessoal e da cozinha, a marca dos ingredientes, a quantidade de pessoas que a torta deve servir, o tempo disponível de produção, a atenção para não passar do ponto e, tão importante quanto os demais, a inspiração e o bom estado de espírito para se cozinhar bem.

Talvez vale considerar que, dependendo do caso, o início da produção de uma torta de limão não seja quando se começa a misturar os ingredientes, mas quando se acorda inspirado para fazer aquela sobremesa diferenciada ou devido a um motivo específico, como a comemoração de uma data especial, pode ser também que tal processo se inicie ao ver os ingredientes em promoção durante uma compra no mercado. São essas inúmeras causas que acabam particularizando um modelo e podem justificar as diferenças entre a torta da tia e da padaria.

O exemplo da torta procura mostrar como não é simples definir com exatidão o início de um processo de criação e, se quisermos entendê-lo a fundo, precisamos considerar o máximo de detalhes possíveis, pois tudo é importante. Salles descreve que:

Por mais material, relativo ao processo estudado, que o crítico genético possa ter em mãos, ele sempre recorrerá a um recorte inicial de caráter fictício: o 'ponto de partida' daquela obra. Mesmo que esse recorte seja fornecido pelo artista, isto é, mesmo que ele, em qualquer momento, mencione que aquela obra nasceu naquela anotação ou a partir do efeito de uma determinada imagem, por exemplo. Mas aquela

anotação surgiu de uma outra anotação, que surgiu uma leitura, que se ligou àquela imagem [...] Enfim, estamos diante do mito do ponto originário. É impossível determinar a origem daquela obra, por estarmos, artista e crítico, sempre no meio da cadeia criativa (SALLES, 2008, p. 60-61).

Logo, compreender o processo de criação desse curso exigiu explorar aquilo que veio antes da elaboração do conteúdo fonte e da sua adaptação ao formato digital. Foi preciso conhecer algumas das razões idealizadoras, quem eram os envolvidos e sob quais circunstâncias o material foi produzido. Nesse sentido, tornou-se fundamental saber quem é o **Vendas Play**, a **DP Content**, a **Digital Pages**, e como se deu a sinergia entre as partes.

Algumas condições importantes a entender nesse momento é que anteriormente à existência da escola de vendas **Vendas Play** já existiam a **DP Content** e **Digital Pages**, com um modo de operação produtiva já estabelecido para atender um determinado nicho do mercado, e que o curso **Modelo Mental do Negociador** foi produzido simultaneamente à fundação da escola, ou seja, foi o primeiro curso efetivamente construído. Também, que os principais papéis exercidos pela **DP Content** nessa relação foram mais voltados para a formatação e produção dos conteúdos, tendo como base as expectativas dos idealizadores, o plano de negócios e os coeficientes técnicos de *softwares* e plataformas digitais, assim como no desenvolvimento da identidade visual e comunicativa da marca. Já a **Digital Pages** participou ativamente na definição do modelo de negócios e dos modos de gestão e distribuição dos cursos oferecidos pelo **Vendas Play**.

Indicar com exatidão quando a ideia do **Vendas Play** surgiu é impossível, pode ter sido durante uma viagem, uma palestra, uma conversa, uma refeição ou até mesmo a junção de todas essas experiências, no entanto, para termos um ponto de partida, vamos considerar como princípio as primeiras conversas no início de 2019, entre a equipe comercial da **Digital Pages**, da **DP Content** e os idealizadores do projeto, Claudio Zanutim e Renato Martinelli, quando havia apenas a intenção de encontrar um modelo de negócios capaz de operacionalizar tal produção e o entusiasmo dos inventores de poder colocar no papel aquela ideia na qual eles acreditavam piamente.

Demorou quase um ano para despontar uma visão mais objetiva do que deveria ser a marca e alguns dos cursos que seriam disponibilizados. Foi nesse período, já no último trimestre de 2019, que me chamaram para integrar as reuniões de

alinhamento, com o intuito de entender o contexto e colaborar no que viria a ser o **Vendas Play**. Nessa mesma época, eu estava deixando a função de Diretor de Arte e assumindo o papel de Diretor de Criação e Soluções na DP Content. Recordo-me de ficar mais quieto na primeira reunião que participei, cujo tema estava relacionado a essa demanda. Minha expectativa era absorver o máximo de informações ditas naquele instante.

Lembro-me de existir vários elementos indefinidos, como a falta de clareza sobre os primeiros passos da produção, certas questões relacionadas ao plano de negócios, e até mesmo o próprio nome, o qual chegaram a considerar “Vendas Flix” ou “Meta com Humor”. Em determinado ponto da reunião, foi exibida a todos os participantes da sala a prova de conceito customizada que eu havia desenvolvido alguns dias antes, com a intenção de objetivar certos parâmetros dialogados. Quando produzi essa POC (*Proof of Concept*, ou traduzindo, Prova de Conceito) não sabia exatamente em qual prospecção de cliente seria utilizada, mas tratou-se de uma demanda urgente, em que tive aproximadamente uma hora para concluir.

Embora o tempo de criação desse material prévio tenha sido bem escasso, eu já estava mais do que acostumado com esse tipo de produção. Naquela ocasião, acabei compartilhando a tela do meu computador com o CEO da **DP Content** por videoconferência, enquanto produzia a prova de conceito para obter maior assertividade diante das expectativas do time comercial no menor tempo possível. Dessa forma, ao terminarem a reapresentação da POC, o entendimento das diretrizes produtivas entrou nos eixos novamente.

Figura 3 – Trecho da prova de conceito produzida para o Vendas Play



Fonte: acervo DP Content

A ideia central do **Vendas Play** sempre consistiu em fornecer cursos significativos sobre vendas a todos os profissionais que se interessassem pelo tema, de forma que esses conteúdos pudessem representar fidedignamente a realidade dos vendedores. Tanto o Claudio quanto o Renato buscavam levar tais fundamentos a um público maior, que até então estava restrito às palestras e aulas presenciais ministradas por eles.

Nesse momento, é válido fazer um breve intervalo no relato da observação para sabermos quem são **Claudio Zanutim** e **Renato Martinelli** e qual trabalho desempenham, a fim de compreender os tipos de assuntos que podem formar um curso, uma aula ou palestra, e o jeito que os conteúdos são ensinados por eles.

O **Claudio** é mestre, especialista, professor, mentor, consultor com vasta experiência em mercado e autor de livros e artigos reconhecidos nos meios empresarial e acadêmico. Trabalha com educação corporativa e formal, capacitando empresas e pessoas para aprimorar seus resultados pessoais, operacionais e financeiros. Realiza, com frequência, palestras e treinamentos para diversas plateias, desde equipes nacionais de venda e entidades privadas até ambientes acadêmicos e grandes eventos. No papel de professor, ministra disciplinas de Pós-Graduação como: Estratégia Empresarial, Gestão em Vendas, Plano de Negócios, Jogos de Empresas, Marketing, Planejamento Estratégico, Desenvolvimento Sustentável, Administração

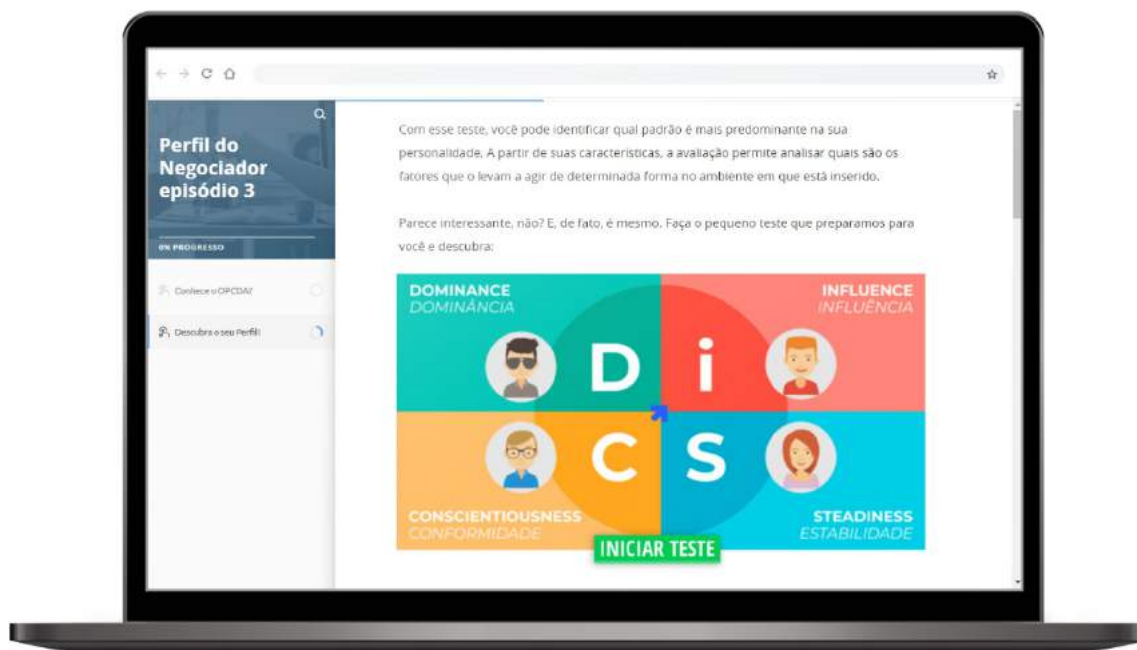
de Equipe de Vendas e Empreendedorismo. Além de tudo, é uma pessoa extremamente carismática que conversa de forma coloquial e descontraída com o vendedor.

Da mesma forma, o **Renato** também é mestre, especialista, professor, mentor, consultor com bastante experiência profissional e coautor de sete livros sobre Comunicação e Liderança. Trabalha com educação corporativa e formal, focando na aprendizagem pela experiência do participante por intermédio de palestras, treinamentos, aulas presenciais e on-line. Na função de consultor e facilitador aborda temas como: Comunicação Assertiva, Gestão de Conflitos, Liderança e Gestão de Pessoas, Feedback, Marketing e Visão de Negócios, Atendimento ao Cliente, Vendas Consultivas, Mercado e Concorrência, Técnicas de Vendas, Persuasão e Influência e Técnicas de Negociação. Já no papel de professor lecionou durante anos em cursos de MBA e foi orientador de inúmeros projetos. Em algumas conversas que tive com o **Renato** ficou claro como seus conhecimentos são consolidados e que ele sabe cativar a atenção do estudante.

Em outras palavras, a popularidade deles parece que não se dá apenas por conta da vasta experiência de mercado, formação acadêmica e profissional, ou domínio sobre o assunto, mas também porque são personalidades que proporcionam uma experiência de engajamento única aos seus estudantes, tornando-os, dessa maneira, referências no campo e pessoas ideais para conceber um conteúdo valioso e devidamente fundamentado sobre os temas referente a vendas.

Provavelmente, antes mesmo de iniciar qualquer tipo de produção, já era possível vislumbrar o tom do conteúdo dos cursos analisando os livros que ambos tiveram participação, visto que grande parte do formato que estava sendo proposto seria consumido por meio da leitura de textos combinados com imagens e recursos interativos.

Figura 4 – Trecho de conteúdo da prova de conceito com recursos visuais e interativos



Fonte: acervo DP Content

Retomando o contexto das reuniões, nos encontros seguintes procurei esclarecer quais as próximas etapas que deveriam ser observadas com a intenção de dar prosseguimento ao processo. Nesse sentido, propus visitar o plano de negócios para verificar se todos estavam com o mesmo entendimento sobre ele. Também expliquei que havia três diferentes frentes de trabalho sendo discutidas paralelamente: a do conteúdo dos cursos, a das plataformas às quais esses cursos seriam disponibilizados e a da divulgação para o público.

Com isso, foi acertado o plano de priorizar inicialmente a produção do conteúdo do curso **Modelo Mental do Negociador**, sob a responsabilidade da **DP Content**. A customização da plataforma e a oficialização dos canais de distribuição seriam vistos pela equipe da **Digital Pages** logo após tal processo, assim como a definição de algumas estratégias de divulgação, também sob os cuidados da **DP Content**. Tendo maior clareza das próximas tarefas, partimos para a fase de produção de conteúdo.

Aqui, podemos fazer um novo intervalo com o objetivo de conhecer quem é a **DP Content** e as particularidades de sua atmosfera, explicando o que a empresa realmente produz e seu modo de operação, pois certamente ajudará a perceber inúmeras características relacionadas ao fluxo e aos processos adotados na criação do curso analisado. Grande parte dessa explanação foi construída com base no meu



próprio ponto de vista, devido à minha vivência e participação intrínseca em vários projetos ao longo de anos.

Um bom ponto de partida é saber que a **DP Content** nem sempre atuou como fábrica de conteúdo para desenvolvimento de materiais educacionais. Fundada entre os anos de 2007 e 2008, sob a razão social **Graduando**, ela surgiu como proposta de ser uma espécie de laboratório experimental da **Digital Pages**, uma empresa pioneira no mercado brasileiro, especializada na distribuição e publicação de conteúdos digitais, oferecendo tecnologias e serviços para o engajamento do usuário por intermédio de qualquer conteúdo em qualquer tela. Em outros termos, essa parceria se deu com as intenções de explorar, desenvolver e popularizar conteúdos digitais em formatos ainda pouco convencionais na época. Com isso, a **Digital Pages** fornecia sua tecnologia própria de softwares e plataforma digital para que a **Graduando** pudesse aplicar nos conteúdos desenvolvidos.

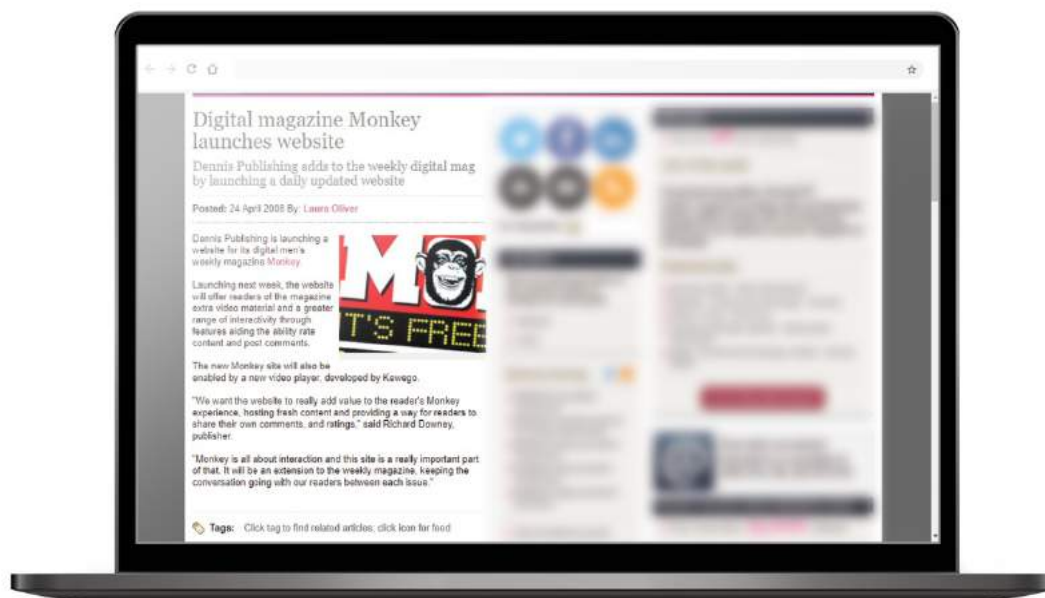
O objeto usado na época como teste era a revista **Salseiro**, uma publicação totalmente digital voltada ao público universitário com a expectativa de propiciar entretenimento e informação com humor. A maior referência para a sua elaboração, principalmente no que diz respeito ao formato e às possíveis aplicações de interatividade, foi uma das primeiras revistas integralmente digitais lançadas no mercado, chamada **Monkey**, que era publicada pela **Dennis Publishing**.

Figura 5 – Anúncio da revista Salseiro



Fonte: acervo DP Content

Figura 6 – Notícia relatando o lançamento do website da revista digital “Monkey”



Fonte: Journalism.co.uk (adaptado pelo autor)<sup>2</sup>

<sup>2</sup> OLIVER, Laura. Revista Digital Monkey lança site. **Journalism.co.uk**. Publicado em: 24 abr.2008. Disponível em: <https://www.journalism.co.uk/news/digital-magazine-monkey-launches-website/s2/a531451/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

A parte de produção de conteúdo não mantinha vinculações com tal referência, sendo que a **Salseiro** propunha-se em criar narrativas sobre diversos temas por meio de recursos interativos, guiando o autor a uma reflexão abrangente sobre o assunto discorrido. Analisando com atenção o passado e o presente, percebe-se que o embrião criativo dos cursos corporativos produzidos na **DP Content**, possivelmente está nessa estrutura de apresentar um conhecimento através de uma história, exibindo de forma fluida e interativa.

Até meados de 2014, a empresa seguiu focada em desenvolver conteúdos para publicações digitais repletas de recursos interativos, voltadas ao entretenimento e disponibilizadas principalmente no iPad. Uma publicação bem significativa, que certamente moldou alguns dos valores ainda encontrados atualmente, foi a do **Sport Club Corinthians Paulista**, cuja data de lançamento coincidiu com a mesma do iPad, ou seja, toda a construção do material se deu sem nunca ter usado o dispositivo. Após a conclusão, a publicação ficou alguns meses no primeiro lugar da Apple Store, como conteúdo mais acessado. Mesmo ainda não existindo uma grande quantidade de materiais na época, foi um dado significativo aos envolvidos no processo criativo.

Houve outras bem marcantes, como a revista digital **Doutorandos**, que consistia em entreter e informar estudantes de medicina, o livro **Cidadão de Papel**, de Gilberto Dimenstein<sup>3</sup>, no formato digital e interativo, as publicações do **Super Humanos**, cuja intenção era aprofundar um quadro do programa televisivo Esporte Espetacular e o **Futpédia**, uma enciclopédia em fascículos digitais de todas as Copas do Mundo até a de 2014.

---

<sup>3</sup> Gilberto Dimenstein (1956-2020) foi um escritor e jornalista brasileiro, criador do portal Catraca Livre, comentarista da Rádio CBN e colunista da Folha de S.Paulo, por 28 anos.

Figura 7 – Tela inicial de game desenvolvido para Doutorandos



Fonte: acervo DP Content

Nesses projetos, a equipe responsável sentia-se segura para atuar de ponta a ponta no processo, desde a criação dos conteúdos, sua adaptação aos diferentes formatos digitais, pensando em como customizar e aplicar recursos visuais, audiovisuais e interativos, até sua publicação na Apple Store. Um fluxo bem similar àquele que aconteceria na elaboração de conteúdos educativos.

Pode-se considerar que a perspectiva em atuar com maior ênfase na criação de materiais educacionais ficou mais evidente no segundo semestre de 2014, quando, já sob a razão social de **DP Content**, surgiu a possibilidade de produzir diversos cursos para os gerentes de uma grande fabricante nacional de cosméticos e também para uma instituição de ensino superior. Com tal mudança veio o fator da produção em escala, exigido muitas vezes pelo mercado de ensino. Assim, uma pergunta constante naquela época era sobre como produzir tantas unidades mantendo o mesmo nível de qualidade e refinamento?

Outro aspecto daquela época que causou enorme impacto no processo de criação foi a necessidade em adotar a postura do *mobile-first* devido à popularização dos *smartphones*, priorizando a visualização em celulares, entretanto, produzindo conteúdos que se adequassem a qualquer tela. Desse modo, a equipe que estava

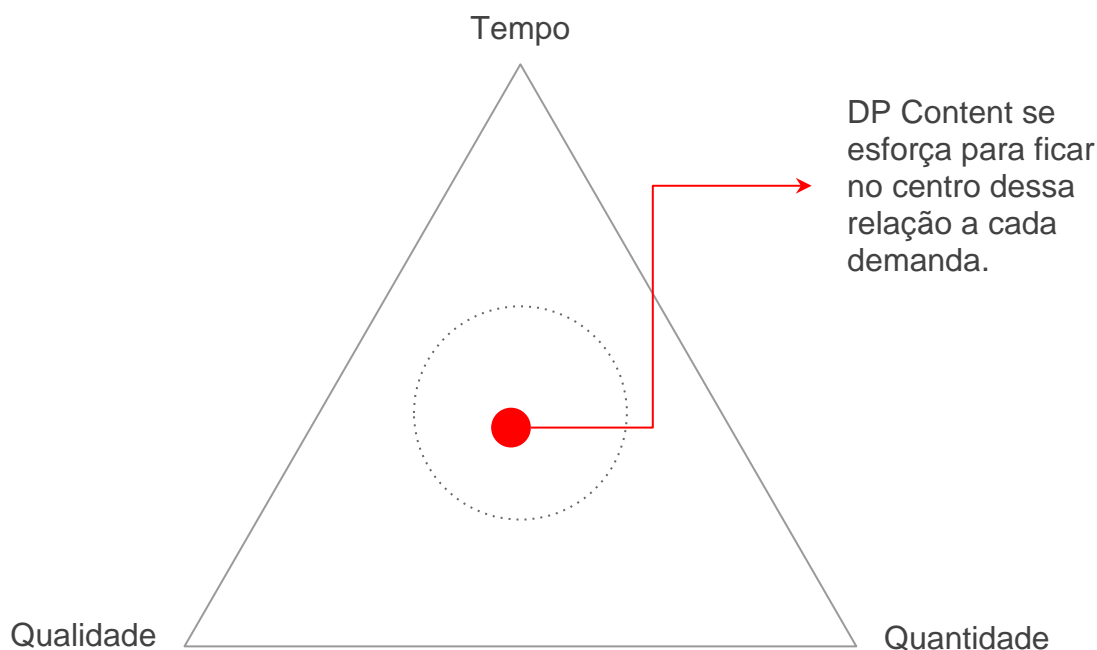
acostumada a criar publicações para iPad, baseando-se no formato horizontal com navegação página a página, passou a desenvolver materiais responsivos, com navegação fluida e vertical, feita a partir do movimento de rolagem.

Essa transição não foi tão simples na questão da customização, visto que o formato paginado oferecia um grau de customização imenso dentro de uma tela em branco, podendo escolher qual fonte tipográfica preferisse ou onde posicionar cada um dos elementos gráficos, enquanto o outro, por numerosas vezes, encontrava algum tipo de limitação nas questões de posição, tamanho e composição entre componentes, porém ganhou-se muito em *performance*, usabilidade e captura de dados.

Desde então, a **DP Content** montou uma estrutura qualificada para absorver a produção em escala sem abrir mão da qualidade, especializando-se, dessa maneira, como uma fábrica de conteúdo capaz de atuar em todas as etapas da cadeia produtiva de conteúdos digitais e autoinstrucionais, independente do tema a ser tratado. Embora uma parcela considerável de demandas seja relativa ao cenário educativo, outros projetos também são desenvolvidos na empresa, como, por exemplo, aplicativos de notícias, websites e kits de mídia.

Traduzindo, a empresa se preocupa bastante em atender continuamente os aspectos de qualidade e quantidade dentro de um tempo estimado. Assim, ela tem como objetivo para todos os materiais produzidos elaborar conteúdos esclarecedores, fundamentados em conceitos sólidos e aderentes aos respectivos temas, de maneira atrativa e interativa, fazendo o uso de recursos visuais e audiovisuais como vídeos, áudios, infográficos interativos, games, simuladores, quizzes, vídeos interativos e até mesmo realidades imersivas.

Figura 8 – Representação de equilíbrio entre qualidade, quantidade e tempo

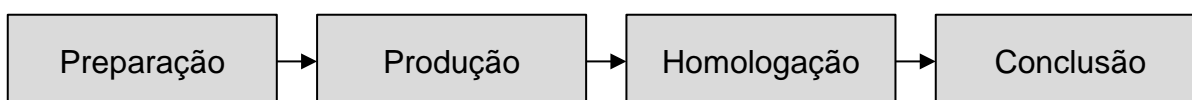


Fonte: Autoria própria

Permanecer nessa área central é uma tarefa de alta complexidade, principalmente quando ainda se tem que levar em conta o valor do investimento feito pelo cliente e o custo do processo da produção de cada recurso. Nessa lógica, além de se trabalhar com profissionais especializados e ferramentas específicas, foi preciso estabelecer um modelo de fluxo operacional ágil e um padrão criativo que pudessem ser adaptados a qualquer tipo de demanda.

Referente ao modelo de fluxo do processo de produção, podemos entender que um projeto, seja ele qual for, certamente irá passar por quatro fases permeando os setores da **DP Content**, desde seu início até o fim. A primeira fase está relacionada à carga consultiva, a segunda à produção, a terceira à homologação e a última à conclusão.

Figura 9 – Fluxo do modelo operacional



Fonte: Autoria própria

Este fluxo acaba tendo, em certos momentos do processo de criação, algum nível de semelhança com o **Modelo ADDIE** (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Segundo Filatro, sobre o **Modelo ADDIE**:

Dessas etapas resultam documentos como relatórios de análise contextual, a matriz de DI, os roteiros textuais e os *storyboards*, os relatórios de validação e a avaliação que acompanham a construção de soluções educacionais (FILATRO, 2019 p. 27).

Quadro 1 – As etapas do DI e o processo geral de design

Processo geral de design	Etapas do DI	Descrições
Compreender o problema	Análise	Consiste basicamente em: a) Identificar as necessidades de aprendizagem; b) caracterizar o público-final; e c) levantar as potencialidades e restrições institucionais.
Projetar a solução	Design	Acabar o desenho de uma solução geral que, uma vez aprovada, é detalhada em termos de mapeamento e sequenciamento de conteúdos, estratégias e atividades de aprendizagem, seleção de mídia e ferramentas e instrumentos de avaliação a serem elaborados.
Desenvolver a solução	Desenvolvimento	Compreende a produção e a adaptação de recursos e materiais didáticos impressos e/ou digitais, a parametrização de ambientes virtuais e a preparação dos suportes pedagógico, tecnológico e administrativo.
Implementar a solução	Implementação	Constitui a experiência de aprendizagem propriamente dita, quando ocorre a aplicação da proposta de DI.
Avaliar	Avaliação	Etapa transversal que ocorre ao longo de todo o processo de construção da solução educacional.

Fonte: Filatro (2019, p. 27). Adaptado pelo autor

Uma outra abordagem existente que, por vezes, se identifica com o modo como o processo de criação é conduzido é a **AGILE, de Alinhar, Get set (Preparar-se), Interagir e Implementar, Leverage (Alavancar) Evaluate (Avaliar)**. De acordo com Filatro:

A abordagem AGILE foi introduzida por Conrad Gottfredson<sup>4</sup> para aprender as necessidades das organizações atuais de serem ágeis e adaptáveis. Para isso, adota-se um processo simplificado de design que não apenas acelera o tempo de desenvolvimento de soluções educacionais, mas também torna o produto final mais bem-sucedido porque se concentra nos alunos e em como vão interagir com a solução projetada (FILATRO, 2019, p. 33).

Figura 10 – Etapas da abordagem AGILE



**Fonte:** Filatro (2019, p. 33 *apud* PAPPAS, 2016). Adaptado pelo autor

Tais fluxos e abordagens convergem com uma estrutura de organização interna embasada em um processo de criação coletivo, dividido entre os setores da empresa, o qual se apoia em alguns fundamentos do **Scrum**<sup>5</sup> para se ter um ganho de agilidade e eficiência produtiva com operações simultâneas.

<sup>4</sup> GOTTFREDSON, C. AGILE instructional design: faster, leaner, and more effective @ the speed of change. *The Elearning Guide*, 2013.

<sup>5</sup> “Scrum deriva do rúgbi, quando os participantes de uma equipe se reúnem em uma formação específica com o propósito de mover a bola em direção ao gol; a falta de comprometimento de um único membro pode fazer a formação cair. A abordagem, aplicada inicialmente à área de tecnologia da informação, logo se espalhou para outros setores, até chegar mais recentemente ao mundo educacional. O Scrum, geralmente de caráter multidisciplinar e autossuficiente, foca a gestão de equipes com três a nove componentes, na qual o trabalho é dividido em blocos e a responsabilidade pelo alcance de metas intermediárias é compartilhada por todos” (FILATRO, 2019, p.34, adaptado).



Quadro 2 – Setores da DP Content

Setores	Descrições
<b>Novos negócios</b>	É o setor responsável por garantir novos clientes e projetos para a empresa. Em conjunto com a área de Criação e Soluções, procura entender a necessidade do possível novo cliente e estabelecer um plano de ação para resolver o problema.
<b>Relacionamento</b>	Após a oficialização contratual com o cliente, o setor de Relacionamento assume o papel de prover os insumos necessários para viabilizar a produção junto com o de Criação e Soluções. Também estabelece o cronograma de acordo com a capacidade produtiva e a data de entrega estimada, além de fazer o acompanhamento do fluxo de produção com todos os envolvidos no processo, sejam as equipes internas, o cliente ou os autores.
<b>Criação e Soluções</b>	É a junção da antiga área de Design com a nova de Soluções e possui diversas incumbências como: customização visual de conteúdos tanto no formato interativo digital quanto no impresso, implementação desses materiais em plataformas digitais, elaboração de provas de conceitos e suporte aos demais setores na fase de preparação de um novo projeto. Também é visto como um laboratório para formatos diferenciados e novas equipes.
<b>RH / T&amp;D / R&amp;S</b>	Trata-se de um setor mais organizacional, responsável pelo RH, recrutamento, treinamento e desenvolvimento de novos autores, além de outras tarefas de caráter burocrático, como produção de contratos e pagamentos.
<b>Conteúdo</b>	O setor de conteúdo é, em sua grande maioria, constituído por revisores textuais, responsáveis por garantir a qualidade conceitual e coesão dos módulos de um curso. Quase sempre

	trabalham em conjunto com os autores, revisando o material que estes produzem por meio de um olhar mais crítico. Sua atuação permeia a maioria das fases do fluxo modelo, atuando na constituição de templates textuais para auxiliar a produção dos autores, na produção e revisão de textos e na análise de qualidade dos conteúdos desenvolvidos.
<b>Audiovisual</b>	A área de audiovisual é incumbida de efetuar a produção por completo de todos os recursos audiovisuais, sejam simples locuções, <i>podcasts</i> , videoaulas, vídeos entrevistas, animações 2D, vídeos interativos ou até mesmo vídeos em 360°. A equipe é formada por roteiristas, operadores de estúdio, editores de vídeo, motion designers e analistas de QA.

Fonte: Autoria própria

Assim, na fase de preparação acontecem importantes decisões que, muitas vezes, pautam alguns rumos do processo de criação, como as definições de estrutura do curso e de seus módulos, em termos de quantidade e ordem entre os conteúdos, além da interpretação do escopo pré-estabelecido na etapa anterior, de alinhamento comercial, o qual muitas vezes traz informações referentes aos recursos textuais, visuais, audiovisuais e interativos a serem utilizados.

Fazendo um comparativo, trata-se de um processo bem semelhante àquele desempenhado na época da **Graduando** ou, até mesmo, com certas tarefas atribuídas a um designer instrucional, uma categoria de profissional reconhecida no mercado da EAD que está bastante relacionada com as questões de planejamento e análise de desempenho. Filatro descreve o termo “design instrucional” como:

O processo (conjunto de atividade) de identificar um problema (uma necessidade) de aprendizagem e desenhar, implementar e avaliar uma solução para esse problema.

De maneira mais prática, o DI consiste em uma sequência de etapas que permitem construir soluções variadas – seja um curso, um programa de estudos, uma trilha de aprendizagem, um vídeo educativo, um tutorial multimídia, um livro didático impresso ou digital

– para necessidades educacionais específicas (FILATRO, 2019, p. 27).

Sobre as etapas clássicas que compõe o processo do DI, a autora faz uso do modelo **ADDIE** para especificar tal processo:

As etapas clássicas do DI seguem, em maior ou menor medida, o modelo ADDIE (do inglês, *Analysis, Design, Development, Implementation e Evaluation*). Dessas etapas, resultam documentos como relatórios de análise contextual, a matriz de DI, os roteiros textuais e os *storyboards*, os relatórios de validação e a avaliação que acompanham a construção de soluções educacionais (FILATRO, 2019, p. 27).

João Mattar já abre uma discussão maior sobre o entendimento do termo e reflete a respeito dos papéis que diferenciam o design instrucional do design educacional:

Comecemos pelas palavras ‘instrução’ e ‘educação’. Apesar de serem praticamente sinônimas, quando tomadas em um sentido amplo, ainda assim carregam diferenças importantes de significado. Enquanto a noção de instrução corresponde basicamente ao ensino, no sentido de transmissão de informações, o conceito de educação engloba o processo completo de ensino e aprendizagem. A instrução envolve a ideia de treinamento para aplicação de conhecimento, como por exemplo, ensinar alguém a usar uma ferramenta, quando a educação está associada a uma ideia de aprendizagem mais ampla que implique o desenvolvimento de aspectos diversos do ser humano: cognitivos, intelectuais, psíquicos, emocionais, sociais e morais. A instrução entrega um passo a passo, um manual, orientações detalhadas de como algo deve ser feito; a educação busca uma forma de integrar o ser humano” (MATTAR, 2014, p. 22-23).

Na **Classificação Brasileira de Ocupações (CBO)**, instituída pela portaria ministerial nº. 397, em 9 de outubro de 2002, encontramos o termo “designer educacional” (código 2394-35) como nomenclatura principal da ocupação, tendo como sinônimos “desenhista instrucional”, “designer instrucional” e “projetista instrucional”. Com base nessa classificação, o designer educacional pertence ao mesmo conjunto de programadores, avaliadores e orientadores de ensino (código 2394), englobando também os coordenadores pedagógicos, orientadores educacionais, pedagogos, professores de técnicas e recursos audiovisuais, psicopedagogos e supervisores de ensino. Essa família apresenta a seguinte descrição de responsabilidades:

Implementam, avaliam, coordenam e planejam o desenvolvimento de projetos pedagógicos/instrucionais nas modalidades de ensino presencial e/ou a distância; participam da elaboração, implementação e coordenação de projetos de recuperação de aprendizagem, aplicando metodologias e técnicas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Atuam em cursos acadêmicos e/ou corporativos em todos os níveis de ensino para atender as necessidades dos alunos, acompanhando e avaliando os processos educacionais. Viabilizam o trabalho coletivo, criando e organizando mecanismos de participação em programas e projetos educacionais, facilitando o processo comunicativo entre a comunidade escolar e as associações a ela vinculadas. Atuam no contexto clínico, avaliando as funções cognitivas, motoras e de interação social dos clientes e promovendo a reabilitação das funções prejudicadas dos mesmos (BRASIL, 2014).

Dependendo das circunstâncias de um projeto, a **DP Content** acaba atuando em determinados momentos tanto na camada do design educacional quanto na do instrucional, ficando difícil estabelecer uma visão segmentada entre ambas, até porque, na prática, conforme as condições existentes, seria possível criar um treinamento que, além de ensinar um conhecimento específico, também ensinasse e reforçasse aspectos cognitivos, intelectuais, psíquicos, emocionais, sociais e morais. Evidentemente, há inúmeros fatores que justificam a classificação do instruir e do educar, como questões burocráticas e até mesmo culturais, no entanto, sinto que tais aspectos limitam o entendimento do que é possível desenvolver e desconsideram o surgimento de novas configurações.

A partir dessa perspectiva, pode-se considerar que a **DP Content** constituiu ao longo dos anos um sistema que desempenha, por meio de sua estrutura, um processo de criação que converge com muitos dos aspectos daquilo que a autora Andrea Filatro apresenta como design de experiência de aprendizagem, também conhecido como **LXD (Learning eXperience Design)**, termo introduzido por Connie Malamed<sup>6</sup> (2015). Como cita a autora:

Por isso, um bom LXD é criado para ajudar a dominar e reter informações novas e difíceis de compreender. Além disso, o LXD deve ser capaz de aliviar respostas emocionais negativas que surgem no processo de aprendizagem e transformá-las em uma experiência agradável. Para isso, o LXD mescla princípios de DI e DT<sup>7</sup> com o

---

<sup>6</sup> Connie Malamed presta consultoria, é palestrante e escreve nas áreas de aprendizagem on-line, comunicação visual e design de informação. Ela tem mestrado em Tecnologia Instrucional e formação em Artes Visuais. Disponível em: <https://www.td.org/user/about/ConnieMalamed>. Acesso em: 10 abr.2021.

<sup>7</sup> Design Thinking: o Design Thinking se refere à maneira do designer de pensar, que utiliza um tipo de raciocínio pouco convencional no meio empresarial, o pensamento abduutivo. Nesse tipo de pensamento, busca-se formular questionamentos através da apreensão ou compreensão dos

desenvolvimento de currículos e a aplicação de tecnologias emergentes a fim de apoiar a adaptação do conteúdo ao comportamento e às preferências dos alunos (FILATRO, 2019, p. 42).

Regularmente, nessa fase de preparação, um curso e seus módulos começam a ser estruturados com base nas características de alguns insumos constantemente presentes, mas nem sempre disponíveis ou explícitos, dependendo do caso. No entanto, como cita Salles, “O crítico genético, ao estabelecer a relações entre as diferentes informações oferecidas pelos documentos, consegue, muitas vezes, apreender alguns dos critérios que direcionam as escolhas do artista” (SALLES, 2008, p. 115). Dessa forma, procurei estabelecer alguns critérios com base nos documentos coletados e na observação participante, sendo os principais:

**A. A justificativa fomentadora do curso:** normalmente relacionada quando alguém sente que há a necessidade de compartilhar um determinado conhecimento. No caso do **Vendas Play**, como citado anteriormente, os cursos deveriam fornecer conteúdos relevantes sobre vendas e compatíveis com a realidade dos vendedores a todos os profissionais que se interessarem pelo tema. Entretanto, invariavelmente, há outros interesses envolvidos mas que não ficam explícitos, contudo, isso não significa que são menos importantes ou até mesmo indevidos.

Os idealizadores ainda apresentavam a vontade de poder oferecer a experiência de suas palestras a um maior número de pessoas sem as limitações geográficas e temporais, ou seja, o estudante poderia acessar o curso sem a necessidade de estar presente em lugar e horário específicos. Naturalmente, também existia a intenção de gerar uma renda capaz de sustentar o plano de negócios e oferecer lucro, como em qualquer outra empresa privada do Brasil.

Perceba como parte desses motivos já evidenciam algumas escolhas que influenciaram a concepção da peça, assim como também revelam certas particularidades desse segmento de mercado. Queira o fato de o Zanutim e Martinelli não precisarem estar presencialmente em uma sala de aula, condicionados a um horário fixo ou mesmo tendo a oportunidade de explicar aquele conhecimento da sua forma para o maior número de pessoas, inclusive aquelas que dificilmente teriam

---

fenômenos, ou seja, são formuladas perguntas a serem respondidas a partir das informações coletadas durante a observação do universo que permeia o problema. Assim, ao pensar de maneira abdução, a solução não é derivada do problema: ela se encaixa nele (VIANNA *et al.*, 2012, p.14).

acesso por inúmeras razões. Muitas das justificativas fomentadoras acabam encontrando no formato digital as soluções para seus anseios e um modo de concretizar boa parte de seus objetivos, além daquele relacionado com a proposta de ensinar.

**B. Uma postura de mercado estipulada:** por mais que haja a intenção de gerar conhecimento de maneira didática e coesa, a postura perante o mercado das organizações responsáveis pela produção de um curso pode interferir diretamente no processo de criação deste. Por exemplo, existem aquelas escolas que adotam um tom formal em seus materiais, outras aderem à forma dialógica de se expressar, assim como algumas empresas procuram ser notadas como inovadoras e disruptivas, enquanto há aquelas que preferem ser reconhecidas por uma postura tradicional.

Os cursos resultantes da relação entre **Vendas Play**, **DP Content** e **Digital Pages**, inclusive o **Modelo Mental do Negociador**, deveriam tentar representar os aspectos do ensino fundamentado em conceitos significativos mediado por inovações tecnológicas, partindo do posicionamento adotado pela **Digital Pages** e **DP Content** e do uso de um tom informal e com humor para se expressar, vindo do **Vendas Play** como uma postura que espelhasse seus idealizadores.

**C. A existência de uma expectativa prévia por parte do cliente:** invariavelmente, todos os clientes já colocam algum tipo de expectativa sob o conteúdo a ser criado, a qual pode estar relacionada à data de conclusão, à utilização de mais recursos audiovisuais que visuais, à estrutura, aos tipos de imagens aplicadas, dentre inúmeros outros fatores. Na produção do curso **Modelo Mental do Negociador**, algumas importantes expectativas vindas dos idealizadores foram:

- A adoção de uma linguagem informal que dialogasse de maneira natural com o público do curso.
- O uso de uma nomenclatura específica para retratar o que eram os tipos de cursos, os próprios cursos e os módulos que os compunham, de maneira que houvesse uma semelhança com os principais serviços de *streaming* para filmes e séries. Com isso, a categoria de um curso se chamaria “Série”, o curso dentro dessa categoria seria a “Temporada”,

e os módulos seriam os episódios, contendo sinopses específicas para cada uma das partes.

– **O Modelo Mental do Negociador** teria em sua composição dezesseis episódios com títulos já estabelecidos.

– Exibir a maior parte dos conteúdos por intermédio de recursos audiovisuais e, de preferência, que fosse possível disponibilizar as mesmas informações em dois formatos diferentes, sendo um deles composto por elementos visuais, interativos e vídeos e o outro apenas por *podcast*.

– Que os cursos deveriam ser ofertados tanto para os vendedores vinculados a uma empresa quanto para os autônomos, independente do tipo de produto ou dos serviços que comercializavam.

– Cada temporada poderia ser adquirida individualmente, ou seja, apesar de várias temporadas comporem uma série, a venda do conteúdo poderia ser por temporada.

Figura 11 – Trecho da planilha com a estrutura da temporada “Modelo Mental do Negociador”, estabelecida nas reuniões de alinhamento comercial

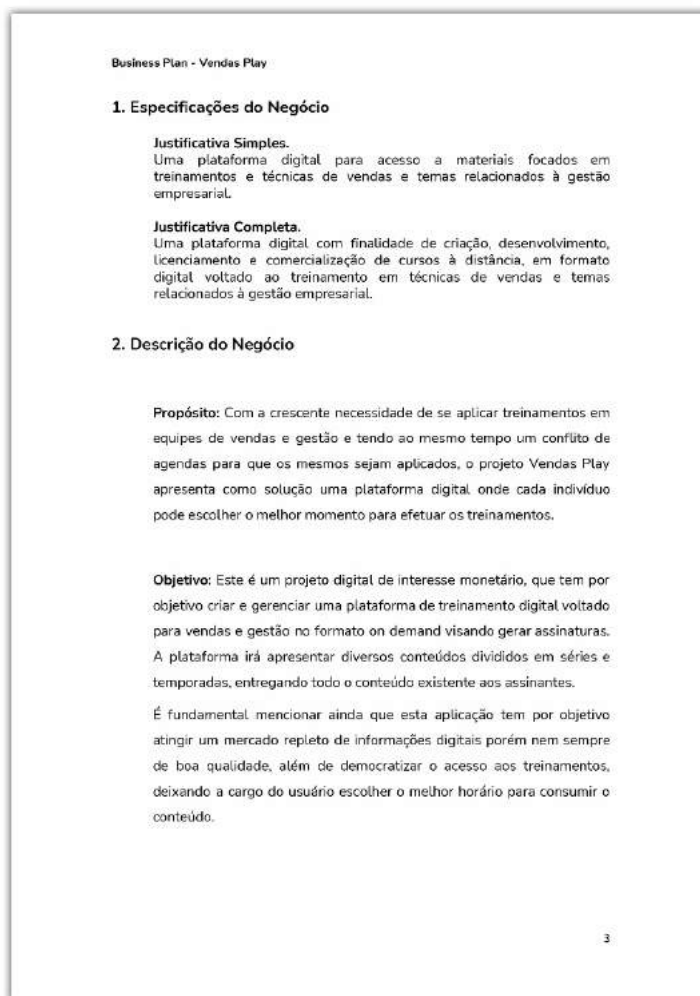
	SÉRIE - NEGOCIAÇÃO	1	TEMPORADAS	4	Ep. 5	46
48					Ep. 1	Por Onde Começar
49					Ep. 2	Princípios de Negociação
50					Ep. 3	Modelo Mental do Negociador/ Perfil do Negociador/ Teste Perfil Negociador
51					Ep. 4	Perfil do Negociador - parte 1_ Comunicador
52					Ep. 5	Perfil do Negociador - parte 2_ Comunicador_ Como lidar
53					Ep. 6	Perfil do Negociador - parte 1_ Apoiador
54					Ep. 7	Perfil do Negociador - parte 2_ Apoiador_ Como lidar
55					Ep. 8	Perfil do Negociador - parte 1_ Planejador
56					Ep. 9	Perfil do Negociador - parte 2_ Planejador_ Como lidar
57					Ep. 10	Perfil do Negociador - parte 1_ Executor
58					Ep. 11	Perfil do Negociador - parte 2_ Executor_ Como lidar
59					Ep. 12	Tipos de Negociação
60					Ep. 13	Fases da Negociação
61					Ep. 14	Concessões
62					Ep. 15	Se Então
63					Ep. 16	Dica de Ouro
64						

Fonte: acervo DP Content

**D. O plano de negócios:** dentre seus objetivos, o documento apresenta um consenso entre os parceiros referente ao que deveria ser construído e às estratégias de fornecimento e de venda. Nele, conseguimos encontrar o plano para viabilizar a operação de forma rentável e duradoura. Normalmente, a existência desse documento

no contexto da **Digital Pages** e **DP Content** se dá quando a iniciativa tem sua origem na relação das próprias empresas.

Figura 12 – Página 3 do Plano de Negócios de Vendas Play



Fonte: acervo DP Content

Para **Vendas Play**, o plano de negócios ficou bem mais restrito à relação dos idealizadores com as equipes comerciais, sendo repassado às equipes somente o escopo compilado da produção do primeiro curso, contendo as informações vistas como essenciais. Embora ambos os documentos trouxessem de certa maneira as diretrizes encaradas como básicas para a construção dos materiais de **Vendas Play**, ainda não abrangiam todas as probabilidades de modo objetivo, principalmente sobre aquilo que se entende como qualidade, provavelmente por conta de algumas vertentes mais complexas, como o plano de negócios ter sido constituído baseando-se em um modelo pré-definido que prioriza em maior proporção questões econômicas, a interpretação de quem elaborou o escopo a partir desse plano ou até as diferentes



compreensões de certos elementos que surgiram após a determinação do plano e do próprio escopo.

Nesse sentido, pode ser que tenha ocorrido, em certa hora, o entendimento em conjunto a respeito de determinados parâmetros com elevados graus de subjetividade, contudo, isso não significa que a percepção individual de cada um sobre aquele aspecto mudou e passará a ser adotada como critério de análise sob o conteúdo criado. Logo, em se tratando da qualidade, mesmo que se tenha uma concordância sobre ela, a verificação de tal fator acaba sendo efetuada conforme a vivência de quem observa. A exemplo, citamos o revisor, este buscará a qualidade com maior ênfase nas estruturas textuais; já um motion designer examinará a fluidez e a resolução de um vídeo; e um empreendedor irá se certificar que aquela soma de componentes tem potencial de vendas.

**E. A relação do custo com base na quantidade e no tempo:** quando se trata da produção em série das unidades de um curso, esses três fatores estão intrinsecamente ligados. Desenvolver de forma escalável e em pouco tempo exige uma quantidade maior de profissionais trabalhando simultaneamente em todas as etapas do processo, de maneira equilibrada e distribuída. Também necessita ter disponível um considerável volume de material, fonte disponível para justificar a produção constante durante aquele período.

Em outras palavras, produzir vários conteúdos diferentes e customizados em um curto espaço de tempo resulta em um alto custo operacional. Desse modo, torna-se fundamental identificar e compreender qual foi o investimento feito para conseguir mensurar a capacidade produtiva de um curso. No caso de **Vendas Play**, o valor apontado inicialmente justificou a produção de um curso por vez, começando pela elaboração de um piloto **Modelo Mental do Negociador**.

**F. O histórico de produção:** há uma enorme diferença entre produzir o primeiro curso de um cliente e o trigésimo, por isso, é fundamental verificar na etapa de preparação a existência de outros materiais já desenvolvidos, nem que sejam por outras empresas. Por meio deles, torna-se possível buscar por inúmeros referenciais de produção, tanto na parte textual quanto de customização, reconhecendo padrões e características para desenvolver a nova demanda com maior possibilidade de aprovação.

Como o projeto de **Vendas Play** ainda estava começando, não existiam históricos de produções anteriores, nem mesmo da marca em si. Desse modo, foi necessário construir alguns insumos básicos durante a fase de preparação com o intuito de estabelecer uma base comunicacional primária, antes mesmo de prosseguir com a construção do curso piloto.

**G. O tema e os objetivos do curso:** por mais que pareça óbvio, é muito importante que todos os envolvidos tenham muita clareza dos assuntos abordados em um curso para que se consiga organizar os conteúdos de forma coesa e realizar uma curadoria do que realmente é relevante ao tema. Não é raro encontrar conteúdos fonte com conhecimentos capazes de gerar mais de um curso.

Normalmente, o documento de ementa, recorrentemente utilizado em cursos formais, como de graduação e pós-graduação, facilita bastante esse esclarecimento. Entretanto, são incomuns quando se trata de cursos informais que não são disponibilizados por instituições de ensino. No curso **Modelo Mental do Negociador** não houve uma ementa e, por conta disso, foi preciso entender o assunto com maior profundidade.

**H. A existência ou inexistência de um conteúdo fonte:** têm demandas que apresentam um conteúdo base já existente desde o começo, sendo necessário realizar uma minuciosa curadoria e adaptar tanto para o formato digital quanto para a postura autodidata. Há também casos cujos conteúdos ainda devem ser criados, seja pelo próprio contratante ou pelo contratado. Nesses casos, a **DP Content** apresenta capacidade de absorver a produção de temas específicos com o auxílio de profissionais especializados.

Dentro da esfera de **Vendas Play**, os conteúdos fonte já existiam e foram gerados pelos próprios idealizadores do projeto, cabendo à equipe da **DP Content** realizar a curadoria e adaptação para o formato do curso em conjunto com o Claudio e Renato.

Figura 13 – Exemplos de conteúdo fonte: livros que Claudio Zanutim e Renato Martinelli conceberam ou tiveram participação



Fonte: autores dos livros

**I. A carga horária:** outro fator importante de se mapear durante a preparação é a estimativa do tempo de duração do curso. A princípio, parece algo sem muita relevância, contudo, é uma informação balizadora da extensão do material a ser fabricado. Por exemplo, suponha que foi estabelecido em contrato a produção de cursos com carga horária de oito horas. Nesse sentido, os conteúdos fonte disponibilizados devem justificar tal média de tempo. Assim, para **Vendas Play** foi crucial estipular a média de carga horária dos cursos para que essa pudesse ser compatível com os assuntos e com as expectativas comerciais.

**J. O público:** para quem, para quê e em quais condições? Essas perguntas são fundamentais de serem respondidas e compreendidas, porém, nem sempre estão disponíveis de maneira clara. Tais questionamentos visam identificar as seguintes informações:

- **Com relação ao acesso:** o principal dispositivo de acesso a ser utilizado, a qualidade de conexão, o horário disponível e local.
- **Com relação às condições comerciais:** se o curso será ofertado para o público em geral ou para a equipe de uma empresa específica. Em ambos os casos, para qual parcela do público geral ou quais profissionais da empresa o conteúdo pode ser interessante.
- **Com relação às expectativas:** as necessidades que o conteúdo ofertado deve atender tanto para quem compra quanto para quem consome, sabendo que nem sempre trata-se da mesma pessoa.

– **Com relação aos aspectos socioeconômicos:** o nível de escolaridade, de interesse, de familiaridade com o formato proposto.

O público de **Vendas Play** foi um assunto muito debatido durante as reuniões de construção do plano de negócios, sendo estabelecido que os cursos seriam voltados tanto para os vendedores autônomos quanto para aqueles que atuam em lojas, ou seja, atenderia desde o microempreendedor individual com seu *food-truck* até a equipe de vendedores de uma franquia, por exemplo.

**K. O modelo de trilha de aprendizagem:** por mais que uma demanda tenha suas próprias particularidades, a **DP Content** faz uso de um modelo de trilha de aprendizagem padrão que pode ser adaptada com facilidade a tais variáveis. Esse modelo foi se construindo a partir da elaboração de vários cursos ao longo dos anos e dos pareceres de alguns clientes atendidos.

Além de contemplar e ser flexível às diversas especificidades individuais de cada projeto, o modelo também foi estruturado para favorecer a absorção de conhecimentos, a organização de informações, a fluidez de leitura, a otimização dos processos produtivos e o uso das tecnologias fornecidas pela **Digital Pages**. Em linhas gerais, o modelo de trilha de aprendizagem é sistematizado por uma apresentação geral do curso e alguns módulos sempre presentes, independente do tema:

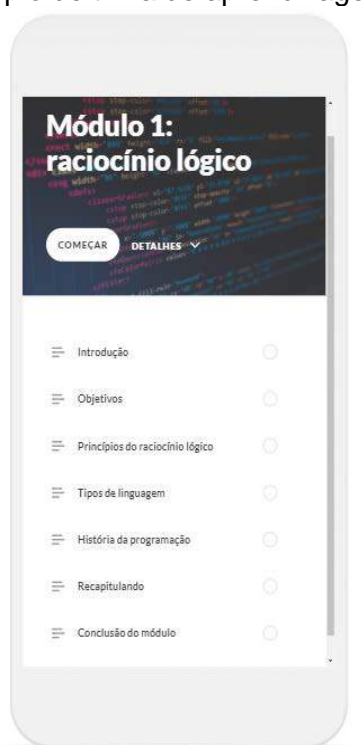
Quadro 3 – Modelo de trilha de aprendizagem de um curso

<b>Curso</b>	
<b>Apresentação Geral</b>	Trata-se de uma explicação geral sobre o tema do curso e do que será estudado nele, trazendo também informações sobre sua duração, se há ou não questões avaliativas e emissão de certificado.
<b>Módulo de introdução</b>	Costuma ser o módulo de abertura, onde são dadas as boas-vindas ao estudante, são apresentados os objetivos do curso, o minicurrículo do(s) autor(es) e algum conteúdo extra que convide o leitor a refletir sobre o tema.
<b>Módulos de aprofundamento</b>	<p>Os módulos de aprofundamento contêm os conhecimentos especializados e conceitos fundamentais sobre o assunto abordado. Normalmente, o conteúdo deles é estruturado da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Apresentação do assunto do módulo.</li> <li>– Objetivos do módulo.</li> <li>– Conhecimento especializado.</li> <li>– Principais destaques.</li> <li>– Questões de fixação não avaliativas.</li> </ul> <p>Não existe um limite de módulos de aprofundamento e a quantidade pode variar de acordo com o tema.</p>
<b>Módulo de revisão</b>	Posteriormente à parte teórica, esse módulo tem como função recapitular os pontos essenciais estudados ao longo dos módulos de aprofundamento.
<b>Módulo de avaliação</b>	Se houver necessidade, é disponibilizado no final do curso um módulo de avaliação, podendo conter questões de múltipla escolha ou uma atividade prática valendo nota.

	Diferentemente das questões de fixação, as avaliações evitam disponibilizar um parecer imediato ao estudante, exibindo apenas a quantidade de erros e acertos.
<b>Módulo de conclusão</b>	O módulo de conclusão marca o encerramento do curso. Nele podem conter informações sobre como emitir certificados e até mesmo avaliação sobre o curso.

Fonte: Autoria própria

Figura 14 – Exemplo de trilha de aprendizagem de um módulo



Fonte: Autoria própria

De acordo com essa linha de raciocínio, é importante que todos os módulos tenham começo, meio e fim, assim como os assuntos abordados dentro deles. O piloto **Modelo Mental do Negociador** se apoiou inicialmente em tal estrutura para adequar a ideia de série, temporada e episódios.

**L. Os recursos textuais, visuais, audiovisuais e interativos disponíveis para produção:** apesar de existirem vários recursos que a **DP Content** é capaz de produzir, nem todos são aplicados em um único curso. Comumente a escolha e

definição de tais recursos se deve por conta da combinação de alguns fatores, entre eles:

– **O conhecimento pleno de todos os recursos que a empresa é capaz de ofertar:** podendo ser desde infográficos interativos ou games, até aplicações em realidades imersivas.

– **A expectativa do cliente com base no resultado final:** existem casos em que a diretriz é utilizar recursos audiovisuais em maior quantidade e outros que preferem o uso de recursos interativos como cards, abas, galerias e infográficos com botões. Da mesma forma com a parte textual, tendo aqueles clientes que optam pelo uso de uma linguagem mais neutra e formal, enquanto outros optam por uma linguagem mais coloquial e dialógica. Todos esses direcionamentos costumam ser estimados em contrato para se estabelecer um valor de produção.

– **A proposta de ensino:** mesmo com possíveis exigências impostas, a **DP Content** atua por diversas vezes na camada de consultoria indicando quais recursos podem proporcionar uma experiência de aprendizagem mais satisfatória e marcante aos estudantes.

– **O tempo disponível para entrega do material produzido:** cada recurso tem um tempo específico de produção. Por exemplo, é muito mais rápido construir uma galeria de imagens do que um vídeo interativo, pois o segundo possui mais etapas e profissionais envolvidos em seu processo operacional, enquanto o primeiro costuma exigir alguns minutos de uma única pessoa.

Com isso, o tempo e a quantidade podem ser fatores determinantes para a escolha dos recursos, ou seja, se há pouco tempo para produzir uma grande quantidade de conteúdo, a tendência é que sejam usados muito mais os recursos de rápida produção do que aqueles mais demorados.

Para a produção dos cursos de **Vendas Play**, inclusive do **Modelo Mental do Negociador**, foi planejada uma estrutura capaz de elaborar videoaulas, *podcast* e

diversos recursos visuais e interativos para quase todos os episódios, fazendo uso de um tom dialógico independente do formato do conteúdo.

Quadro 4 – Recursos textuais, interativos, visuais e audiovisuais produzidos pela DP Content

Recursos textuais	
<b>Tom formal</b>	Trata-se de uma abordagem com maior sobriedade e sem a utilização de uma linguagem coloquial, fazendo uso das normas da ABNT. É algo semelhante ao que se encontra em pesquisas científicas.
<b>Tom dialógico</b>	Nessa vertente, o teor da mensagem é descontraído e informal, podendo fazer uso de gírias e expressões. É um tipo adequado para se construir diálogos pré-determinados com o estudante, por exemplo: “E aí, tudo tranquilo?! Que bom que está aqui! Agora chega de enrolação e vamos ao que interessa. Bons estudos!”
<b>Tom lúdico</b>	A <b>DP Content</b> costuma encarar como tom lúdico quando um conhecimento é apresentado por meio de uma ficção. Para exemplificar, vamos imaginar um curso no formato digital voltado para corretores de imóveis que exibe todo o conteúdo por meio de uma conversa com um <i>chatbot</i> virtual.
<b>Tom gamificado</b>	O tom gamificado pode permear um curso inteiro, sendo capaz de transformar a experiência de aprendizagem em um jogo. Um jeito relativamente simples de conceber tal aspecto é atribuindo pontuações ou recompensas a cada módulo concluído. Na prática, quase sempre existe uma convergência entre os tons, principalmente aquelas de caráter menos formal.
Recursos visuais	
<b>Parágrafo de texto</b>	É o texto apresentado da forma mais simples possível, como acontece em livros, apostilas e revistas. Apesar de o formato



	<p>digital ser recente em nossa história, muito do que é aplicado nele pode ser visto como um desdobramento daquilo que já existe no formato analógico.</p>
<b>Destaque</b>	<p>Um parágrafo de texto pode ser customizado de forma diferenciada dos demais com os objetivos de salientar uma mensagem significativa, assim como cadenciar o ritmo da leitura. Os tipos de destaques mais usuais são aplicados para evidenciar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dicas.</li> <li>– Curiosidades.</li> <li>– Explicações de conceitos.</li> <li>– Termos importantes.</li> <li>– Reflexões.</li> <li>– Mensagens de atenção.</li> </ul>
<b>Foto</b>	<p>No contexto de um curso, a foto é bastante usada para ilustrar alguma parte do conteúdo de maneira subjetiva ou objetiva, dependendo do que está sendo representado. Por exemplo: uma foto de alguém escalando uma montanha para representar a ideia de superação ou a foto de uma chave inglesa para explicar seu uso. Invariavelmente, as fotos são acompanhadas por algum tipo de explicação, seja de modo direto ou indireto. As fotos são habitualmente adquiridas por meio de bancos de imagens ou acervo do cliente.</p>
<b>Ilustração</b>	<p>Semelhantemente ao recurso anterior, a ilustração também representa um trecho do conteúdo de forma subjetiva ou objetiva. Exemplificando, o desenho de escudo com um cadeado para expressar a ideia de segurança.</p>
<b>Figura técnica</b>	<p>A figura técnica pode ser vista como um tipo de infografia, tendo como finalidade demonstrar algo de maneira detalhada e pragmática. Sua interface é composta essencialmente por ilustrações, fotos, textos e setas. As figuras técnicas são mais</p>

	presentes em conteúdos de exatas e biológicas, como por exemplo, as partes que compõem nosso cérebro.
<b>Infografia</b>	Visualmente, a infografia se assemelha muito com a figura técnica, mas, no contexto da empresa, pode abranger assuntos mais subjetivos como características, cronologia, fluxo de um processo, estatísticas e comparação entre elementos.
<b>Recursos interativos</b>	
<b>Infografia</b>	Uma infografia pode ser utilizada tanto de modo estático quanto interativo, contendo camadas de conteúdo que são acessadas por botões. Como exemplo, considere um infográfico sobre o processo de fabricação do cimento o qual possui um botão em cada etapa os quais abrem vídeos do procedimento realizado naquela fase.
<b>Card</b>	Os cards são recursos interativos com dois momentos de leitura: a parte da frente e a parte de trás. Um tipo de conteúdo que se adequa com maior facilidade a tal formato são pequenos tópicos compostos por títulos e pequenas descrições.
<b>Galeria</b>	A galeria é outro recurso interativo que exhibe trechos de conteúdo através do movimento horizontal de carrossel. Geralmente, cada trecho contém uma imagem e uma descrição mínima.
<b>Abas / Accordion</b>	Na mesma vertente dos itens anteriores, as abas e o accordion possibilitam a exibição do conteúdo de forma fragmentada e cadenciada. O recurso do accordion é muito usado para expor dúvidas frequentes com perguntas e respostas imediatas.
<b>Quiz</b>	Geralmente, o quiz é visto como questões objetivas, com alternativas e respostas pré-determinadas. Alguns tipos mais

	<p>recorrentes são:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Questões de múltipla escolha com uma ou mais alternativas corretas.</li> <li>– Questões de verdadeiro ou falso.</li> <li>– Relacionar colunas.</li> <li>– Agrupar.</li> <li>– Completar a frase.</li> <li>– Ordenar informações.</li> <li>– Árvores de decisão.</li> </ul> <p>São muito usados para momentos de fixação do conteúdo, podendo apresentar justificativas personalizadas e de forma imediata para cada alternativa escolhida. Quando aplicados como avaliação dificilmente revelam a resposta correta.</p>
<p><b>Dinâmica gamificada</b></p>	<p>A dinâmica gamificada pode ser encarada com um quiz mais elaborado que traz um contexto prévio antes do grupo de questões, como por exemplo, um estudo de caso guiado que relata uma situação problema-modelo embasada em problemas reais.</p> <p>Muitas vezes, a dinâmica gamificada pode convergir com outros recursos da plataforma, como salas de fórum ou biblioteca virtual.</p>
<p><b>Hyperlink</b></p>	<p>O hyperlink tem a função de direcionar o estudante para outro trecho do curso ou algum conteúdo fora dele, como uma página web.</p>
<p><b>Download</b></p>	<p>Refere-se à viabilidade de disponibilizar um conteúdo para ser visto de forma off-line e por outras plataformas que não sejam a do curso. É o caso do download de um arquivo PDF.</p>

Recursos audiovisuais	
<b>Objeto ou ambiente em 360°</b>	O recurso permite realizar a rotação de um objeto ou de um ambiente, vendo seus principais ângulos, como por exemplo, um coração humano ou um centro de operações de um hospital.
<b>Simulador</b>	O simulador permite vivenciar um processo muitas vezes restrito por meio de uma navegação guiada. Por exemplo, a experiência de efetuar a tarefa de cadastramento de produtos dentro de um sistema operacional de uma empresa.
<b>Game</b>	Pode ser considerado o recurso mais versátil para se explorar um conteúdo, podendo incorporar vários dos itens já listados. Dependendo da equipe e do tempo disponíveis é possível construir games com alto grau de complexidade tanto em sua narrativa quanto em sua jogabilidade.
<b>Realidades imersivas</b>	Quando se fala em realidades imersivas, podemos considerar três principais possibilidades: realidade aumentada, realidade virtual ou realidade mista. Cada uma tem suas próprias características, porém, essa abordagem não convém à pesquisa. As realidades imersivas podem ser aplicadas em diferentes contextos, como simular um processo cirúrgico ou o processo de manutenção de uma rede elétrica.
<b>Videoaula</b>	São aulas gravadas com base em um roteiro pré-definido e costumam apresentar uma média de oito minutos de duração. Geralmente, a gravação acontece em estúdio.
<b>Vídeo animação</b>	A animação pode ser 2D ou até mesmo 3D e em diversos estilos. Um estilo ainda muito usado é o <i>whiteboard</i> , o qual se caracteriza por simular desenhos feitos à mão.
<b>Vídeo entrevista</b>	O vídeo entrevista tem uma dinâmica semelhante a um <i>talk show</i> , sendo caracterizado por normalmente apresentar mais

	de um personagem. Costuma ser requerido quando há a preferência por uma dinâmica menos convencional. Também é uma ótima tática para deixar alguém menos inibido na frente das câmeras.
<b>Vídeo interativo</b>	Como o próprio nome já explica, o vídeo interativo se distingue por ser um vídeo em que o usuário pode interagir com ele e, muitas vezes, trilhar caminhos diferentes quando há uma árvore de decisão. Exemplificando, vamos supor que em certo trecho do vídeo interativo surge uma questão com três alternativas distintas, as quais levam o estudante a três possibilidades diferentes de narrativa.
<b>Podcast</b>	O <i>podcast</i> é um recurso constituído praticamente por áudio e que ganhou enorme notoriedade em vários cenários, inclusive o educacional. Seu custo e tempo de produção são bem menores quando comparados com os recursos de vídeo, assim como o peso de seus arquivos.

Fonte: Autoria própria

**M. Plataforma digital disponibilizada e principais dados capturados:** quando ainda se está na fase estrutural de um curso é muito importante saber por qual plataforma este será disponibilizado, quais os padrões de captura de dados analíticos educacionais que esse ambiente tem maior compatibilidade e quais dados serão coletados. A identificação desses aspectos acaba sendo fundamental no direcionamento da equipe sobre quais *softwares* poderão ser utilizados para a composição do material, pois nem todos geram arquivos compatíveis com tais estruturas, além de minimizar os riscos de aferir a Lei Geral de Proteção de Dados Educacionais (LGPD) ao adaptar um conteúdo.

Os modelos de captura de dados mais comuns são os *Sharable Content Object Reference Model (SCORM)*, o *Application Programming Interface (xAPI)* e o *IMS Caliper Analytics* e as principais informações coletadas são de caráter estatístico básico que normalmente referem-se a:

- **Tempo:** quantas horas, minutos e segundos, quais dias e período aquela pessoa permaneceu dentro da plataforma ou deixou de acessá-la.
- **Acessos:** o número de vezes que o estudante entrou no sistema durante cada dia, semana, mês e ano.
- **Localização:** a qual região o aluno pertence e quais são as cidades e estados com o maior número de integrantes.
- **Dispositivos:** através de quais dispositivos, entre *laptop*, *smartphone* ou *tablet*, os cursos costumam ser acessados e qual é mais popular.
- **Visualizações:** a porcentagem de conteúdos vistos e a quantidade de visualizações de um mesmo trecho.
- **Frequência:** com que periodicidade aconteceram os acessos, os materiais foram vistos, as pessoas se comunicaram e até os tutores ou instrutores foram acionados.
  - **Atividades:** quais atividades foram concluídas, quantas tentativas o aluno precisou e qual foi sua porcentagem de erros e acertos de acordo com alternativas ou rubricas já definidas.
  - **Comunicação:** com quem os integrantes se comunicaram, por meio de quais ferramentas integradas ao sistema e sobre quais assuntos.
  - **Dúvidas:** as dúvidas e dificuldades específicas de cada um e de um grupo observado de forma geral.
  - **Jornada:** o número de inscritos que concluíram integralmente um curso e quantos precisaram refazer por não atingir os requisitos necessários.
  - **Evasão:** a quantidade de estudantes que desistiram ou cancelaram sua assinatura.

- **Adesão:** quantos alunos novos ingressaram naquele período e em quais cursos. Também se esses alunos já consumiram cursos de concorrentes.
  
- **Satisfação:** o nível de satisfação que o estudante teve em sua experiência de aprendizagem, podendo comentar de forma específica os pontos fortes e fracos.
  
- **Redes sociais:** a interação das pessoas entre si e com a instituição por meio das páginas oficiais das principais redes sociais.

No caso de **Vendas Play**, a plataforma utilizada para ofertar os cursos foi a **Rich Digital Pages (RDP)** fornecida pela própria **Digital Pages**, a qual tem maior compatibilidade com os padrões **SCORM** e **xAPI** e foi formatada para integrar as principais lojas de aplicativos da Google e da Apple.

**N. Os modos de visualização:** ao se planejar um curso é vital identificar todos seus canais de recepção, sejam telas de computadores, celulares ou páginas impressas. Em **Vendas Play**, a visualização se dá exclusivamente por telas, sejam de *smartphones*, *tablets* ou *laptops*, pois tratam-se de cursos exclusivamente digitais.

**O. Desafios a posturas autodidatas:** na preparação deve ser identificado se os cursos terão o suporte de professores ou tutores em caso de dúvidas ou se os materiais precisam ser o mais autoexplicativo e coerente possível. A proposta estipulada para **Vendas Play** com relação a tal quesito é que os conteúdos dos cursos ofertados deveriam ser o mais claro possível, evitando qualquer tipo de ambiguidade ou estranhamento no decorrer do estudo.

**P. Os especialistas envolvidos no processo:** apesar de a **DP Content** contar com a prestação de serviços de mais de cento e vinte profissionais capazes de atuar nas mais diversas etapas dos projetos, apenas uma pequena parcela se envolveu diretamente com a produção do curso **Modelo Mental do Negociador** quando havia necessidade.

A princípio, os especialistas envolvidos nessa operacionalização eram dos setores de negócios e audiovisual por se tratar de um curso composto exclusivamente por vídeos e áudios. No entanto, conforme o material ia sendo desenvolvido foram exigidos outros formatos e, conseqüentemente, outros tipos de mão de obra para desenvolver tais recursos. Ao final da construção do curso, a equipe era formada por designers instrucionais, revisores de texto, analistas de qualidade, web designers, programadores, ilustradores, além dos roteiristas, operadores de estúdio, editores de vídeo e motion designers, que já estavam acompanhando o processo de customização.

Em linhas gerais, a fase de preparação serviu para entender o contexto construído até aquele momento, organizar as informações disponíveis e gerar os insumos necessários indispensáveis à construção do curso. Na prática, o processo não foi tão claro e linear quanto na teoria, pois como citado anteriormente, nem todos os aspectos se encontravam estabelecidos e documentados. Além disso, tais coeficientes não surgiram de uma só vez e em um único dia, aparecendo na medida em que o processo de criação ia avançando.

Um fato interessante sobre o mapeamento desse contexto foi que, antes mesmo de existir uma fase de preparação ou um plano de negócios consolidado, já haviam sido gravados e editados vídeos para o curso no próprio estúdio da **DP Content**. A existência desses vídeos foi descoberta enquanto a equipe procurava estipular uma quantidade mínima de vídeos por episódio.

Como plano de ação para dar continuidade ao processo de criação, chegamos no consenso de que seria mais adequado concretizar por completo a primeira temporada do curso **Modelo Mental do Negociador**, a qual continha diversos episódios que valeriam pelo curso em si, do que produzir todos os cursos previstos de uma única vez. Desse modo, faríamos desse material inicial o principal parâmetro para os próximos.

Também foram criados diversos elementos nessa etapa de preparação como o logotipo do **Vendas Play** que, até então, não existia, o manual de identidade visual da marca, a arquitetura da informação de cada episódio, templates textuais, um modelo de trilha de aprendizagem do ambiente educacional digital e um fluxo macro do processo de produção contemplando suas principais etapas, o qual embasou a definição do cronograma e, conseqüentemente, das datas estimadas de entrega.



Figura 15 – Páginas da primeira versão do Manual de Identidade Visual do Vendas Play





Fonte: acervo DP Content

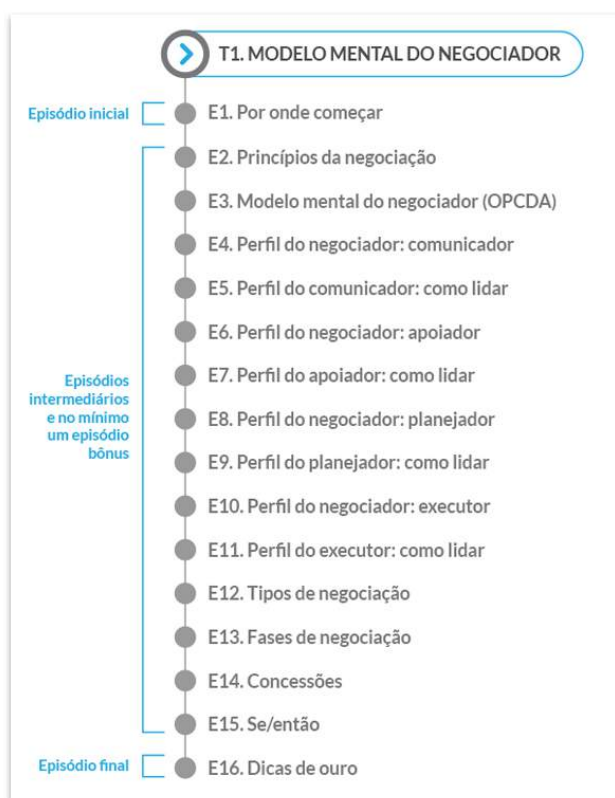
Na época, o manual de identidade visual foi elaborado por uma designer da equipe de **Design Digital**, pertencente ao setor de **Criação e Soluções**, e o tempo de produção levou aproximadamente sete dias. Naquela situação, não existia muita clareza e especificidades do que deveria ser feito, assim, ele foi elaborado principalmente com a intenção de definir diretrizes visuais elementares para a marca, além de apresentar algumas das suas principais aplicações, pensando além da camada dos cursos. Nele, é possível encontrar informações sobre as cores, as fontes tipográficas e o uso do logotipo em imagens. O manual também viria a servir como um parâmetro visual para a customização dos recursos do curso.

Simultaneamente à elaboração do manual de identidade visual pela equipe de **Design Digital**, foi desenvolvida a identidade dos vídeos pela equipe de **Pós-**

**Produção** do setor de **Audiovisual** da **DP Content**. Da mesma forma, também não havia diretrizes determinadas, cabendo à própria equipe decidir como seriam a aparência e sonoplastia dos vídeos. Segundo uma integrante que teve enorme participação nesse processo de criação e foi responsável por concretizar tal identidade na parte audiovisual, a principal ideia considerada para alcançar a autenticidade esperada consistiu em tentar representar o dinamismo urbano com bastante espontaneidade por meio das edições, animações e trilha sonora, sendo que o maior desafio, de acordo com ela, foi unir a trilha sonora à questão da imagem de forma harmoniosa e ritmada. Boa parte da inspiração para esse processo de criação surgiu de vídeos encontrados na plataforma de *streaming* YouTube que traziam tais aspectos pretendidos em sua pós-produção.

Enquanto a concepção da identidade acontecia, foram estruturadas a trilha de aprendizagem dos cursos de **Vendas Play** com base na primeira temporada do curso **Modelo Mental do Negociador**, a arquitetura da informação padrão de cada episódio e templates textuais dos tipos de episódio que poderiam compor um curso.

Figura 16 – Arquitetura do modelo de trilha de aprendizagem dos cursos de Vendas Play baseado nos episódios previstos na primeira temporada



Fonte: acervo DP Content

Podemos entender como trilha de aprendizagem de um curso a jornada que o estudante irá percorrer do início ao fim daquele material. No caso do **Modelo Mental do Negociador** seria por quantos episódios essa pessoa deverá passar e de qual forma até a conclusão. O desenvolvimento desse modelo de trilha se deu dentro do setor de Soluções da **DP Content** e sua definição teve grande influência das estruturas já existentes e disponibilizadas pela **Digital Pages** em seus ambientes digitais, sendo estipulada uma trilha linear com dois níveis de organização em camadas, um para as temporadas do curso e um para os episódios de cada temporada. Outra diretriz tomada por conta de especificações técnicas da época com relação à plataforma digital foi que todos os episódios seriam apresentados de modo aberto já no início do curso, ou seja, não seria necessário concluir um episódio para desbloquear o próximo.

Tendo essa primeira base sistematizada, o passo seguinte da preparação consistiu em elaborar templates textuais que pudessem auxiliar os autores no processo de adaptação dos conteúdos fonte para os diversos formatos a serem contemplados no curso **Modelo Mental do Negociador**. Assim, foi preciso identificar quais seriam os recursos indispensáveis em cada episódio para constituir estes materiais de apoio que trariam diretrizes objetivas para transformar um trecho de texto em um infográfico interativo, por exemplo.

Ao todo foram criados inicialmente quatro tipos de template usando a ferramenta Microsoft Word, os quais seguiam os princípios do modelo de trilha de aprendizagem adotado pela **DP Content**. Estes apresentavam os seguintes objetivos e composições:

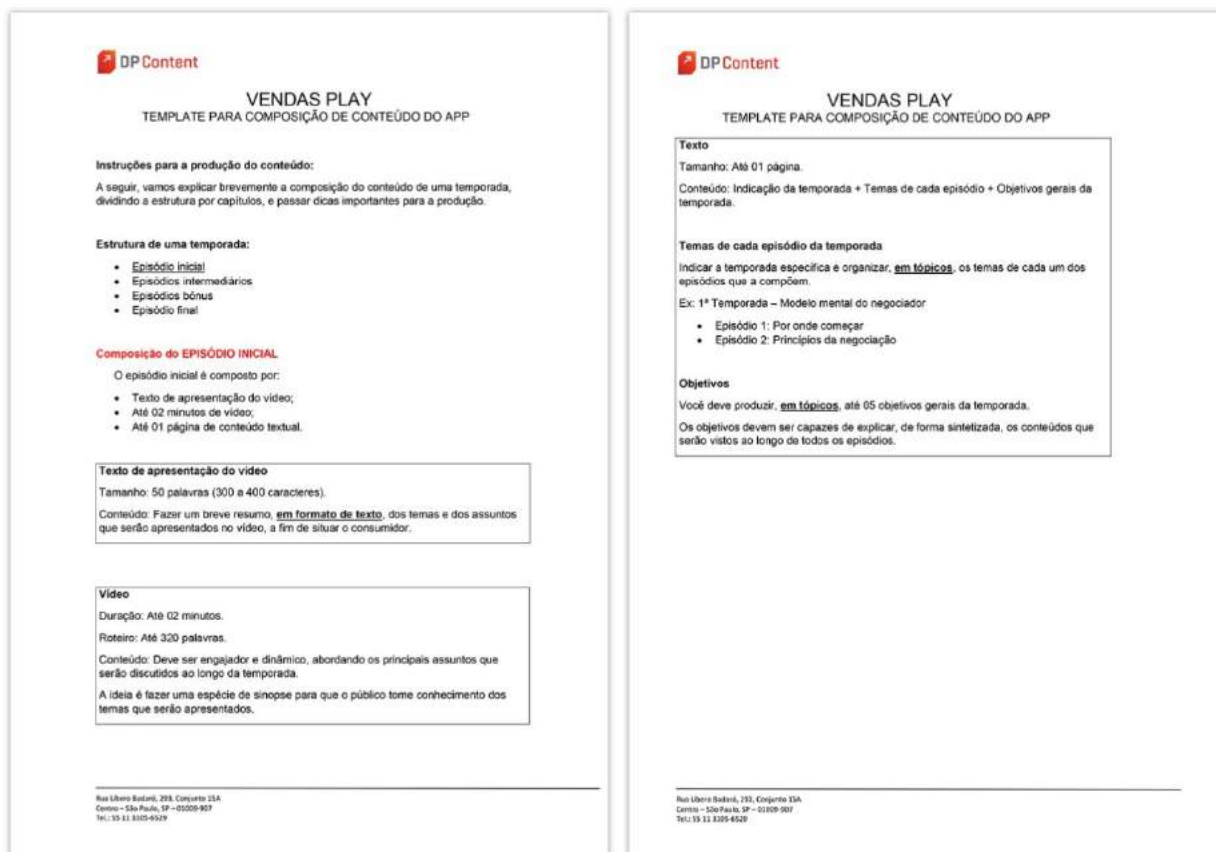
**A.Template do episódio inicial:** o episódio inicial se propunha a apresentar um panorama do que seria visto naquela temporada. Seu template era composto por:

- Texto de apresentação com aproximadamente cinquenta palavras (de trezentos a quatrocentos caracteres), cuja função consistia em fazer uma breve introdução do vídeo daquele episódio.
  
- Texto com até trezentas e vinte palavras para a constituição do roteiro de um vídeo de até dois minutos. Esse conteúdo deveria ser engajador e

dinâmico, abordando os principais assuntos discutidos ao longo da temporada para que o estudante tivesse tal visibilidade.

– Texto de até uma página explicando, de forma sintetizada, os objetivos gerais daquela temporada e o que seria visto em cada episódio.

Figura 17 – Páginas do template do episódio inicial



Fonte: acervo DP Content

**B. Template dos episódios intermediários:** os episódios intermediários teriam a função de exibir todo conteúdo conceitual daquela temporada, podendo ter quantos fossem necessários. Cada episódio seria organizado em três partes principais, as quais possuíam suas próprias especificações, conforme mostra o quadro abaixo:

Quadro 5 – Especificações das partes de um episódio intermediário do curso Modelo Mental do Negociador

Partes	Composição
<p><b>Parte 1:</b> <b>introdução</b></p>	<p>Constituída por:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Texto de apresentação com objetivo e especificações técnicas semelhantes à do template inicial.</li> <li>– Texto com até cento e sessenta palavras para a elaboração do roteiro de um vídeo de até um minuto sobre os assuntos daquele episódio.</li> <li>– Texto de até uma página abordando um exemplo prático, baseando-se em algum assunto que seria estudado naquele episódio.</li> </ul>
<p><b>Parte 2:</b> <b>aprofundamento</b></p>	<p>Constituída por:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Texto de apresentação com até cinquenta palavras do vídeo dessa parte.</li> <li>– Texto com até quatrocentos e oitenta palavras para a elaboração do roteiro de um vídeo de até três minutos sobre os assuntos daquele episódio.</li> <li>– Texto de até duas páginas contendo a explicação de pelo menos um dos conceitos tratados no vídeo, porém de forma diferenciada, fazendo uso de outros recursos como infografia e imagens. Além disso, esse texto deveria englobar alguma dica de como aplicar o conteúdo estudado na prática.</li> </ul>
<p><b>Parte 3:</b> <b>atividade prática</b></p>	<p>Constituída por:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Texto de até uma página contendo o exemplo de um problema prático vivenciado em um contexto real, o qual deve ser solucionado utilizando os conhecimentos do episódio estudado.</li> <li>– Três questões objetivas de múltipla escolha, relacionadas com o tema do problema prático e do</li> </ul>

episódio, as quais seriam compostas por um enunciado, cinco alternativas e apenas uma resposta correta. Nas questões, os autores deveriam criar alternativas corretas que pudessem ser encontradas por dedução das erradas.

Fonte: Autoria própria

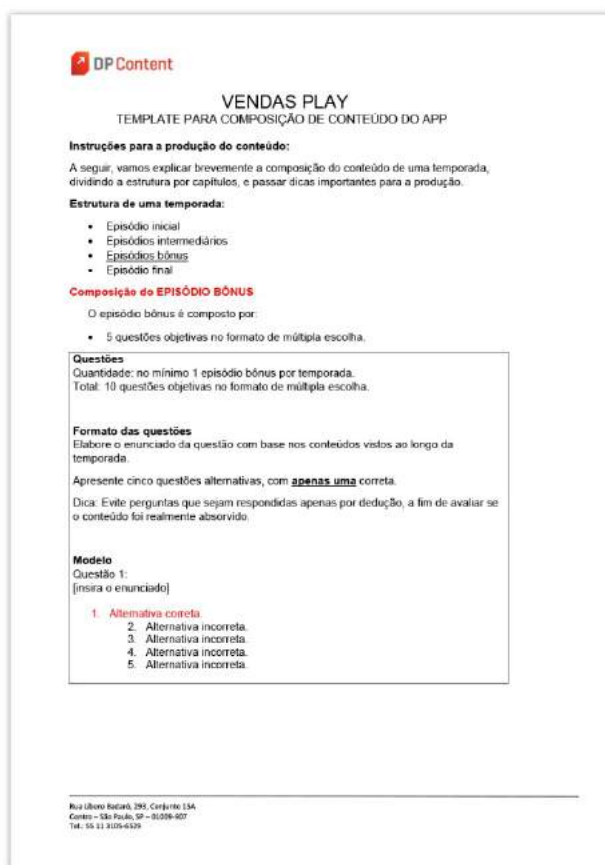
Figura 18 – Páginas do template dos episódios intermediários



Fonte: acervo DP Content

**C. Template dos episódios bônus:** esses episódios teriam o propósito de reforçar de forma geral o conteúdo estudado até sua aparição na trilha, por meio de questões de múltipla escolha. Apesar de o template contemplar a produção de dez questões, seriam apresentadas aos estudantes apenas cinco de forma randômica. Todas as questões deveriam conter um enunciado e cinco alternativas, sendo apenas uma correta.

Figura 19 – Página do template dos episódios bônus



Fonte: acervo DP Content

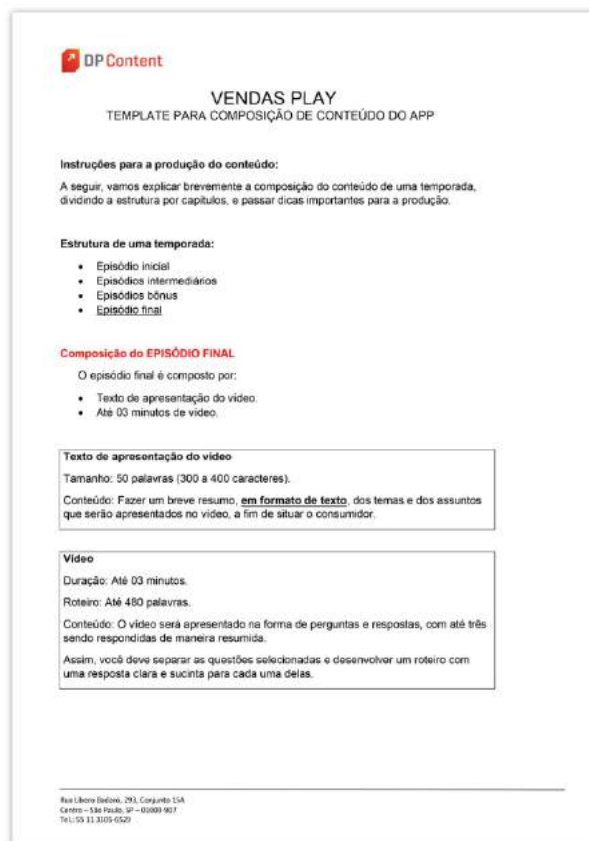
**D. Template do episódio final:** o último episódio teria o papel de recapitular alguns importantes destaques do que foi visto ao longo da jornada, além de informar ao estudante sobre a conclusão da temporada. Seu template era composto por:

– Texto de apresentação do vídeo de conclusão com aproximadamente cinquenta palavras.

– Texto com até quatrocentos e oitenta palavras para o desenvolvimento do roteiro de um vídeo de até três minutos. O vídeo final teria uma dinâmica de perguntas e respostas com até três, sendo respondidas de maneira resumida.



Figura 20 – Páginas do template do episódio final



Fonte: acervo DP Content

É difícil determinar com exatidão quem foi o autor desses templates, visto que sua elaboração começou dentro do setor de Soluções da **DP Content**, mas foi concluído e aprimorado ao longo da etapa de produção pelo setor de conteúdo, sendo possível considerar que o papel do designer educacional ou instrucional foi compartilhado em diversos momentos por alguns profissionais com diferentes especialidades. Em outras palavras, enquanto um olhava para a arquitetura da informação e quantidade de recursos, outro dedicava a atenção para a coerência e aspectos conceituais.

Além do mais, a criação desses templates usou como referência outros já desenvolvidos em projetos anteriores. Assim, apesar de parecer que houve um grande esforço da equipe para sua concepção, tratou-se de uma produção de, no máximo, três dias, pois a base já estava pré-definida e existia uma experiência prévia de construção desse tipo de material.

Com a identidade visual, o modelo de trilha de aprendizagem e os templates textuais em mãos, faltava apenas estabelecer um cronograma de validações e entregas, a partir de um fluxo geral do processo de criação. Tanto o fluxo quanto o cronograma foram determinados com base nos processos internos já existentes dentro da **DP Content** e na estimativa do tempo de produção de todos os profissionais envolvidos no projeto.

Figura 21 – Visão geral do fluxo de produção criado para a definição do cronograma



Fonte: acervo DP Content. (Adaptado)

A formalização de datas importantes referentes ao processo de criação ainda na etapa de preparação se deu com o intuito de que todos pudessem se organizar para as devidas tarefas, além de terem visibilidade de quando os conteúdos aderentes ao curso poderiam ficar prontos. Isso não significaria que o cronograma seria factível com a prática, podendo ocorrer inúmeras adversidades ao longo do processo que viriam impactar e alterar o planejamento.

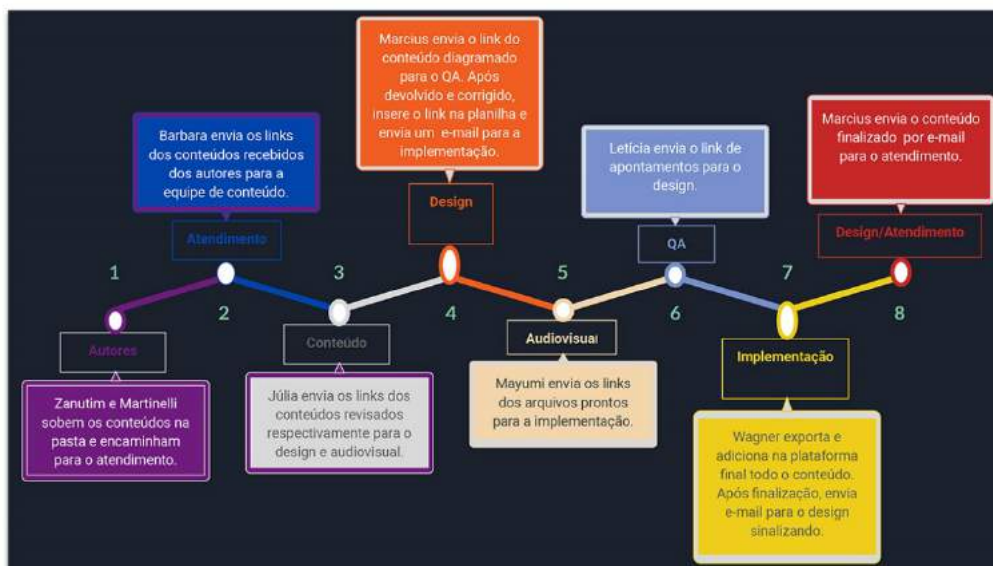
Perto de concluir o processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador**, foi elaborado pelo setor de **Soluções** da **DP Content** um novo modelo de fluxograma contendo mais detalhes da operação, já pensando em otimizar o tempo de produção e minimizar as falhas das futuras peças a serem produzidas.

Figura 22 – Páginas do fluxograma detalhado de produção dos cursos de Vendas Play



### Produção: Conteúdo

Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4
<p>A- O conteúdo recebido pelo atendimento deve ser verificado e encaminhado para o processo de revisão se estiver de acordo com o previsto no módulo. Caso contrário, deve voltar para o atendimento.</p>	<p>A- Caso seja necessário, fazer apontamentos e/ou comentários para enviar aos autores. [Processo de feedback]</p> <p>B- Verificar se a ordem dos conteúdos no material já está definida, se não, defini-la preferencialmente antes de enviar para os autores, para que seja validada por eles, ou pedir que eles definam. *</p>	<p>A- Após a devolução dos autores, seguir com a finalização da revisão e conferência dos pedidos de alteração, se for o caso.</p> <p>B- Enviar ao design.</p>	<p>A- Em casos especiais, deve acontecer validação das interações com o conteúdo. Após validação devolver para o design.</p> <p>B- Encaminhar para a equipe de audiovisual os conteúdos pertinentes.</p>



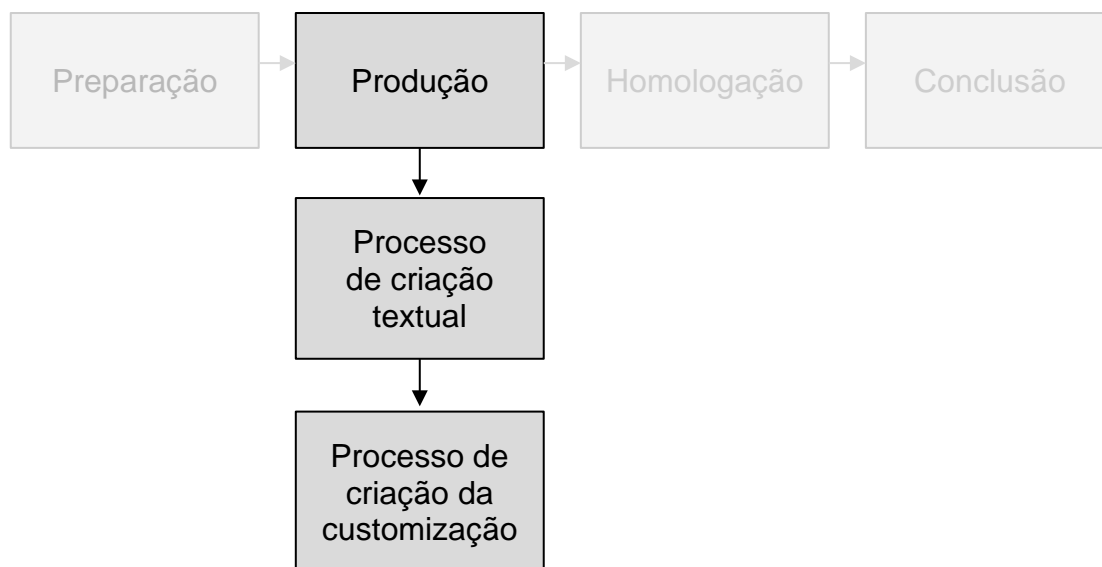


Fonte: acervo DP Content

Tendo todos esses insumos foi possível dar início à segunda fase do processo de criação, referente à produção do curso. Para facilitar o entendimento de como foi essa etapa, podemos dividi-la em dois momentos:

- **Processo de criação textual:** primeiro momento em que foram feitas a curadoria dos conteúdos, adaptações para os templates e revisões, tanto conceituais quanto gramaticais.
- **Processo de criação da customização:** segundo momento que consistiu na customização visual, audiovisual e interativa dos conteúdos estabelecidos na primeira parte desse processo.

Figura 23 – Momentos da fase de produção

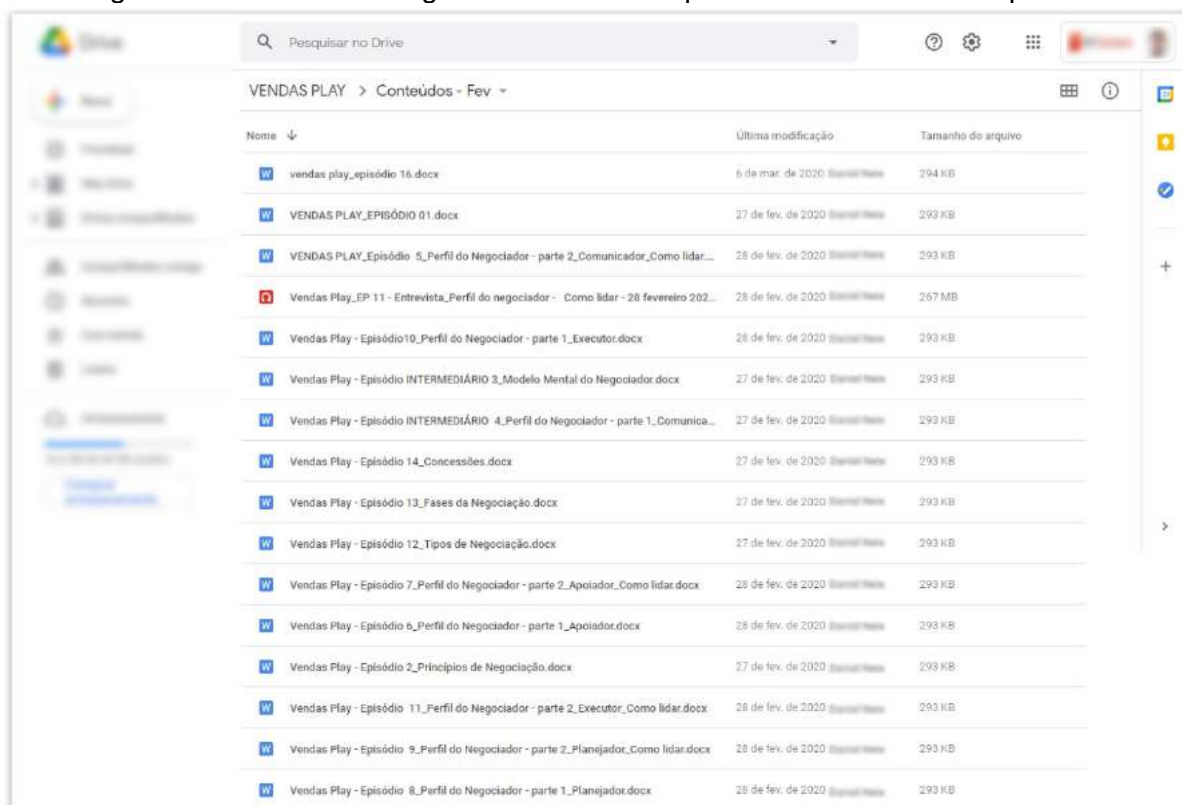


Fonte: Autoria própria

O início da fase de produção foi caracterizado pelo compartilhamento e explicação de como funcionavam os templates textuais para os idealizadores do projeto. Além das diretrizes, que já constavam no documento, foram passadas algumas outras, tanto por videoconferência quanto por e-mail, a exemplo podemos citar: ressaltar trechos relevantes e merecedores de destaques, tentar sugerir algum conteúdo que pudesse ser transformado em infografia e usar um tom mais informal, porém respeitoso, ao transcrever os conteúdos. A equipe também procurou esclarecer que os templates não deveriam ser encarados como regras a serem seguidas rigorosamente, mas como um padrão norteador que iria facilitar e otimizar o processo de adaptação dos conteúdos fonte.

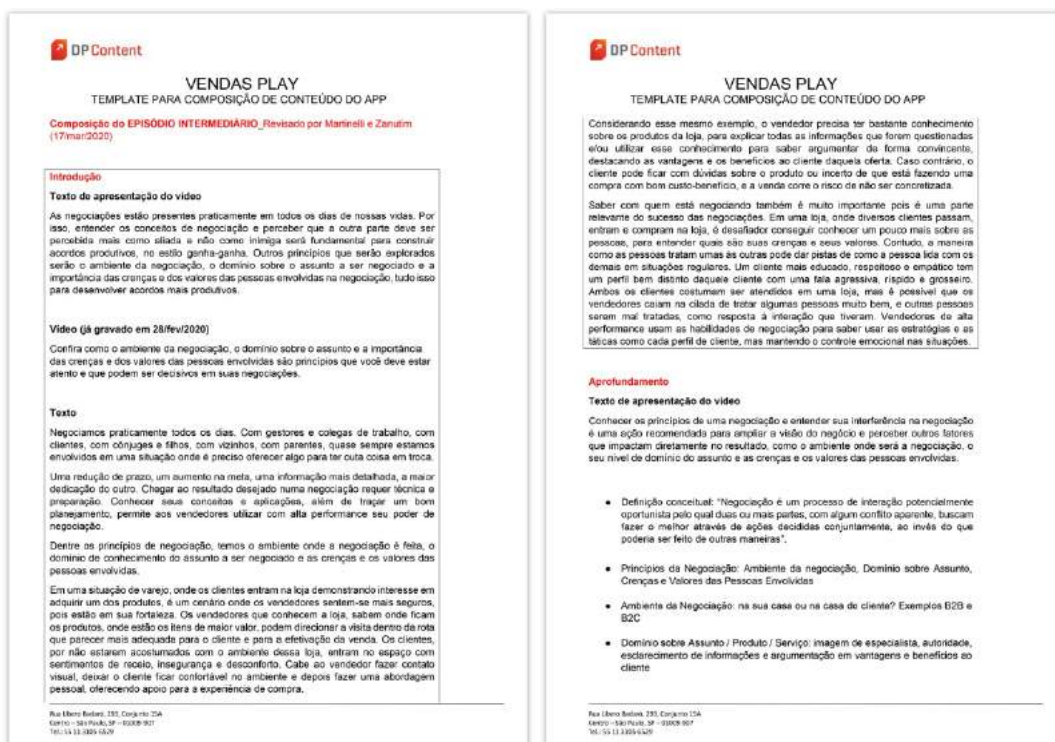
A partir daí, os autores começaram a produzir a primeira versão daquilo que viria a ser o conteúdo oficial do curso **Modelo Mental do Negociador**. Na dinâmica entre eles, cada um ficou responsável por elaborar uma determinada quantidade de episódios, trabalhando na maior parte do tempo de forma individual, ou seja, enquanto um estava focado em desenvolver o episódio dois, o outro já estava fazendo o três. Com a conclusão das primeiras versões dos episódios, o compartilhamento dos arquivos digitais com os conteúdos escritos se deu exclusivamente pelo Google Drive, o recurso de armazenamento em nuvem oferecido pela empresa Google.

Figura 24 – Pasta do Google Drive com os arquivos de conteúdo dos episódios



Fonte: acervo DP Content

Figura 25 – Primeiras páginas de conteúdo referentes ao Episódio 2: Princípios de Negociação



Fonte: acervo DP Content

Embora os conteúdos tivessem sido elaborados com base nos direcionamentos dos templates, os resultados gerados na primeira versão foram bem distintos entre si. Segundo os revisores que analisaram esses materiais, foi possível notar as características e diferenças de escrita de ambos, assim como as dificuldades em se preparar um conteúdo para o formato proposto.

Muito provavelmente essas nuances se deram por conta de ter sido uma dinâmica bem diferente daquela a que os autores já dominavam com uma vasta experiência. Quando uma pessoa ensina algo a alguém tendo contato direto é possível fazer o uso de diversos recursos que o imediatismo proporciona, independente da linha pedagógica seguida. Por exemplo, é factível explicar uma ideia de várias maneiras caso seja necessário, instigar dúvidas, sentir as variações da voz de quem está inseguro, gesticular e até mesmo improvisar.

Já no formato digital, ainda mais quando a proposta de ensino exige do aluno uma postura autodidata, fica inviável aplicar muitas dessas técnicas com a mesma intensidade que o ensino presencial possibilita. Isso porque são propostas que não devem ser vistas da mesma forma, pois ao construir um curso com tais propriedades se está desenvolvendo uma peça viabilizadora do processo de aprendizagem antes da experiência em si.

Com isso, naturalmente muitos dos conteúdos escritos no início tentaram reproduzir de forma bem semelhante a sinergia implementada em uma aula presencial, dada a vasta experiência dos autores nesse tipo de dinâmica, no entanto, faltavam aspectos essenciais condizentes com o novo formato a ser construído. Entre esses fatores estavam a falta de um detalhamento mais aprofundado em determinadas explicações e a falta de fluidez entre alguns assuntos. Um outro ponto verificado foi que os conteúdos pensados para os recursos audiovisuais, muitas vezes, vinham em tópicos ao invés de textos descritivos, pois os autores preferiam falar em frente à câmera com as próprias palavras do que ficar lendo um roteiro na íntegra numa tela de apoio.

Figura 26 – Tópicos de um vídeo do episódio 10



Fonte: acervo DP Content. (Adaptado).

Após os revisores envolvidos nesse processo de criação realizarem uma primeira análise dos conteúdos recebidos, foi feita uma minuciosa revisão dos textos, corrigindo gramaticalmente partes que já estavam corretas e indicando mudanças em alguns trechos, sem distorcer ou omitir nenhum tipo de conhecimento. Nesse sentido, houve diversas ocasiões em que os próprios revisores atuaram como designers instrucionais, efetuando a curadoria desses conteúdos e propondo melhorias para solucionar as questões de falta de detalhamento, fluidez e padronização de linguagem entre os episódios. Até se chegar na versão ideal ocorreram algumas idas e vindas de análises, correções e adaptações entre a equipe da **DP Content** e os autores.

Durante essa fase, também ficou estipulado que não haveria necessidade de os roteiristas trabalharem nesse projeto por conta da opção dos autores em usar apenas alguns tópicos de apoio para gravar os vídeos em estúdio ao invés de roteiros definidos. Assim, enquanto os demais conteúdos ainda estavam sendo revisados, o processo de gravação já acontecia de forma simultânea, pois no caso dos vídeos e podcasts, o conteúdo seria produzido no instante da filmagem ou captação sonora.



Essa decisão poderia influenciar diretamente no processo de customização e na configuração dos conteúdos dos episódios.

Finalizando a parte do processo de criação textual, a produção avançou inteiramente para o processo de criação da customização dos recursos visuais, interativos e audiovisuais dos episódios como experiência de aprendizado. Esse processo de criação se baseou tanto nas diretrizes estipuladas na fase de preparação quanto naquelas definidas durante a criação textual, sendo segmentado em duas frentes distintas que se deram paralelamente:

– **Processo de criação da customização dos recursos audiovisuais:** referente à produção dos vídeos e podcasts dos episódios, desde a gravação em estúdio até a edição e pós-produção desses recursos, ficando sob a responsabilidade do **setor de Audiovisual da DP Content**.

– **Processo de criação da customização dos recursos visuais e interativos:** relativo à produção dos recursos visuais e interativos em uma composição digital única para cada episódio e compatíveis com o padrão **SCORM**, o qual ficou sob a incumbência da equipe de **Design Digital**, pertencente ao setor de **Criação e Soluções**.

No estúdio, as gravações ocorreram em vários dias conforme a disponibilidade dos autores para comparecer presencialmente. Não era necessário que ambos estivessem juntos, o que facilitou conciliar as datas e manter um ritmo constante das filmagens. Inicialmente, tanto o Claudio quanto o Renato ficaram um pouco inibidos em frente às câmeras, mesmo com toda experiência deles de falar em público. Assim, antes de começarem as produções oficiais dos vídeos, foi importantíssimo ter um momento de descontração e integração entre eles e os operadores de estúdio para que pudessem se sentir mais à vontade.

Segundo um dos profissionais que esteve presente nas gravações, foi necessário produzir algumas versões dos vídeos de certos episódios até conseguir obter um resultado aceitável com relação à fluidez, clareza e naturalidade, itens imprescindíveis para um vídeo educacional de qualidade. Essa circunstância é gerada por conta da dinâmica de falar em frente às câmeras, e esta ser, por certo, diferente

de se estar presencialmente falando a uma plateia, principalmente, quando se faz uso da improvisação.

Os maiores desafios superados nessa etapa foram evitar que acontecessem grandes pausas para se pensar nas próximas palavras, manter a naturalidade de maneira constante e garantir que cada palavra estava sendo dita da forma correta, sem faltar uma letra final, por exemplo. Já a gravação dos podcasts foi mais fluida e assertiva que a dos vídeos, sendo necessário proceder menos repetições até se obter uma versão satisfatória.

Vivenciadas algumas horas naquela atmosfera, todos ficaram um pouco mais familiarizados e seguros com a dinâmica, a qual seguiu sem grandes problemas. Além do tempo e das experiências recém-adquiridas, houve outros fatores ocorridos que facilitaram a desenvoltura dos autores, os quais surgiram naturalmente a partir da relação formada entre as pessoas que lá estavam presentes.

Um deles, que viria interferir em outros processos da criação do curso **Modelo Mental do Negociador**, consistiu em um consenso estipulado de que ambos poderiam falar com maior abrangência sobre os assuntos de cada episódio, sem precisar se prender tanto aos tópicos pré-definidos. A princípio, isso não deveria impactar os demais processos, no entanto, houve um entendimento de que vários dos recursos audiovisuais gravados a mais poderiam ser inseridos no contexto dos episódios, podendo substituir trechos que seriam apresentados em outras configurações.

Com isso, os autores retomaram os conteúdos dos episódios e aplicaram alguns ajustes em cima daquilo que já havia sido estabelecido em conjunto com os revisores da equipe de conteúdo. Essas mudanças só viriam a ser descobertas pela equipe de **Conteúdo** da **DP Content** em um segundo momento, quando o processo de criação dos recursos visuais e interativos já havia avançado de forma consistente, culminando, dessa forma, em uma nova análise do conteúdo fonte por parte dos próprios revisores e no retrabalho dos profissionais da equipe de **Design Digital**. Além disso, foi necessário mudar o cronograma pré-definido.

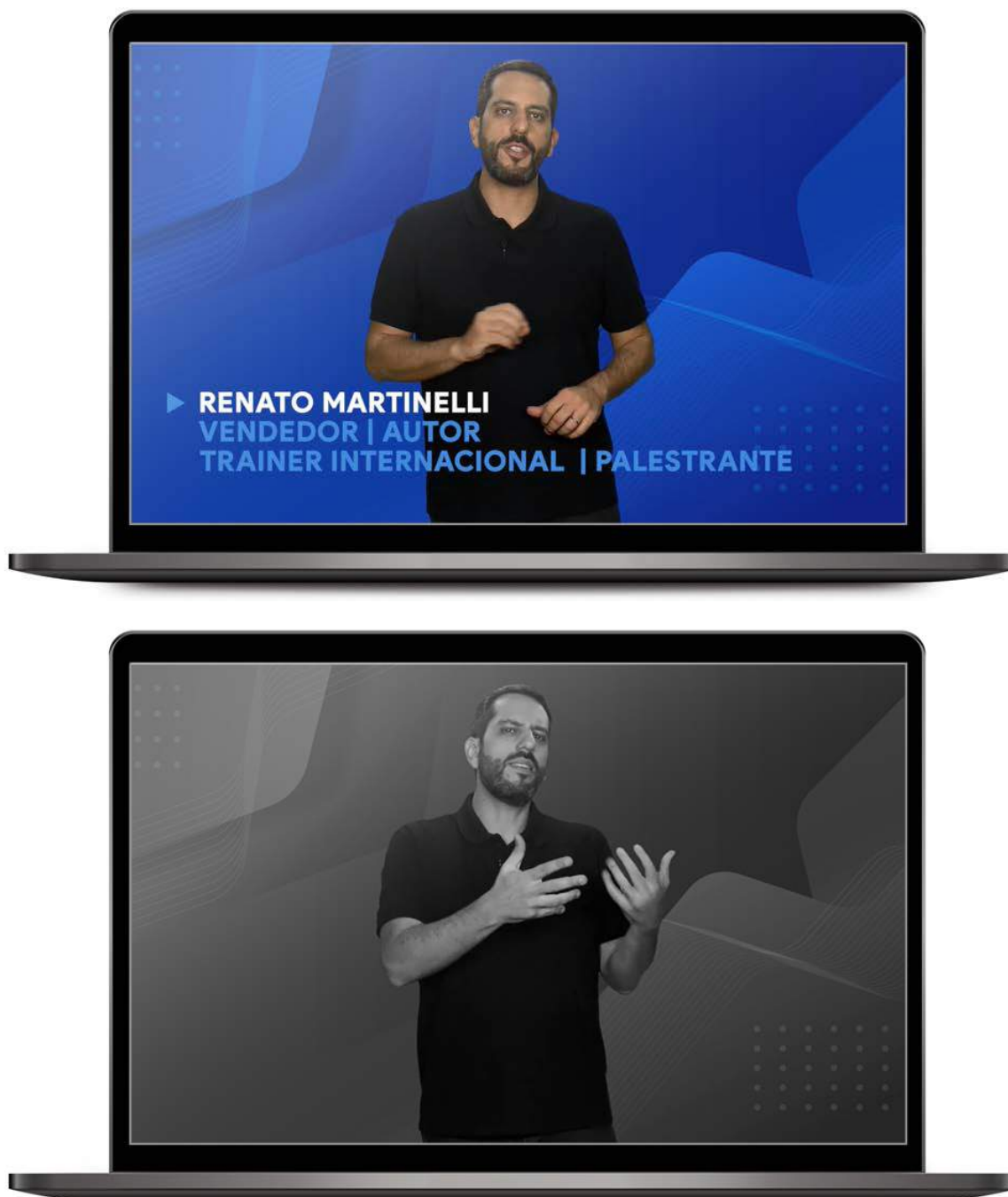
Talvez, naquele momento, ninguém tenha se atentado ao contexto do processo de criação como um todo, nem os autores, por desconhecerem as particularidades do fluxo de trabalho da **DP Content**; nem a equipe de estúdio, que assim como outras equipes internas não interagiu com a devida proximidade, por causa de vários aspectos, como o da estruturação da empresa por setores que dificultam a

convergência entre áreas e tarefas, o distanciamento geográfico, pois o estúdio fica alocado na sede da **Digital Pages**, enquanto as outras equipes estão na sede da **DP Content** e da intensidade de demandas a serem produzidas em um curto espaço de tempo.

Dando prosseguimento à parte da customização audiovisual, após a gravação em estúdio vieram os processos de edição e de pós-produção, os quais tiveram seu processo de criação norteado pela identidade estabelecida na etapa de preparação e pela ideia da representação do dinamismo urbano com espontaneidade, muito inspirada em vídeos encontrados na plataforma de *streaming* YouTube. O principal desafio enfrentado nessas tarefas foi encontrar os pontos adequados para edição e inserção de animações, dado que tais indicações não foram previstas em razão da falta de roteirização dos conteúdos gravados, tornando esses processos mais demorados.

Figura 27 – Cenas de um vídeo do episódio 2





Fonte: acervo DP Content

Na sequência dos processos de edição e pós-produção de cada vídeo e podcast eram realizadas as análises de qualidade com a intenção de verificar se haveria a necessidade de aplicar alguma alteração. Os recursos analisados que atendessem às expectativas de qualidade eram encaminhados para a equipe de Design Digital, a qual deveria inseri-los na mesma composição digital que os demais recursos daquele episódio. Nesse fluxo, todos os vídeos foram hospedados na plataforma de *streaming* de vídeos Vimeo e disponibilizados como links através de

uma planilha compartilhada entre as equipes, já os arquivos dos podcasts foram cedidos pelo Google Drive.

Figura 28 – Planilha compartilhada com os links dos recursos audiovisuais

NOME	ID	Apresentador	FORMATO	LINKS	DRIVE
<b>SÉRIE: NEGOCIAÇÃO</b>					
<b>TEMPORADA 1 - Modelo mental do negociador</b>					
Por onde começar	NEG_TEMP1_EP1_01	Martirelli	vídeo	<a href="https://vimeo.com/402993534/10a5976fd8">https://vimeo.com/402993534/10a5976fd8</a>	
Princípios da negociação	NEG_TEMP1_EP2_01	Martirelli	vídeo	<a href="https://vimeo.com/403365089/752e4b5ffc">https://vimeo.com/403365089/752e4b5ffc</a>	
	NEG_TEMP1_EP2_02	Martirelli	vídeo	<a href="https://vimeo.com/403373690/2ad7741hc5">https://vimeo.com/403373690/2ad7741hc5</a>	
Modelo Mental do negociador - OPCDA	NEG_TEMP1_EP3_01	Zanutim	vídeo	<a href="https://vimeo.com/403375112/906308beb">https://vimeo.com/403375112/906308beb</a>	
	NEG_TEMP1_EP3_02		vídeo	<a href="https://vimeo.com/403378411/3c291c90b0">https://vimeo.com/403378411/3c291c90b0</a>	
Perfil do negociador	NEG_TEMP1_EP3_03	Zanutim	vídeo	<a href="https://vimeo.com/403378805/dd2942e30a">https://vimeo.com/403378805/dd2942e30a</a>	
	NEG_TEMP1_EP4_01		vídeo	<a href="https://vimeo.com/403384950/ff587952c">https://vimeo.com/403384950/ff587952c</a>	
Perfil do negociador - parte 1 / Comunicador	NEG_TEMP1_EP4_02	Zanutim	vídeo	<a href="https://vimeo.com/403385951/11c8e1a864">https://vimeo.com/403385951/11c8e1a864</a>	
Perfil do negociador - parte 1 - Como lidar	NEG_TEMP1_EP5_01	Zanutim	podcast	podcast se encontram no drive	DRIVE
Perfil do negociador - parte 1 - Como lidar - entrevista	NEG_TEMP1_EP5_02	Zanutim e Martirelli	podcast	podcast se encontram no drive	DRIVE
Perfil do negociador - parte 2 / Apoiador	NEG_TEMP1_EP6_01	Zanutim	vídeo	<a href="https://vimeo.com/403386497/207e2bd614">https://vimeo.com/403386497/207e2bd614</a>	
	NEG_TEMP1_EP6_02		vídeo	<a href="https://vimeo.com/403386850/11f0d69740">https://vimeo.com/403386850/11f0d69740</a>	
Perfil do negociador - parte 2 - Como lidar	NEG_TEMP1_EP7_01	Zanutim	podcast	podcast se encontram no drive	DRIVE
Perfil do negociador - parte 2 - Como lidar - entrevista	NEG_TEMP1_EP7_02	Zanutim e Martirelli	podcast	podcast se encontram no drive	DRIVE

Fonte: acervo DP Content

Assim como a produção dos recursos audiovisuais, o processo de criação da customização dos recursos visuais e interativos pela equipe de **Design Digital** também teve suas próprias particularidades. Uma delas bem marcante consistiu na maior autonomia criativa que os designers envolvidos no processo poderiam ter para transformar textos em recursos visuais e interativos, tornando, desse modo, o conteúdo mais interativo e visual. Em outras palavras, couberam aos designers sugerir quais trechos do conteúdo poderiam ser apresentados em formatos de cards, abas, infográficos, dinâmicas gamificadas e outros tantos possíveis.

De acordo com uma das designers que trabalhou nessa frente, ela não estava habituada a criar de maneira tão livre, sendo inicialmente um processo bem mais complexo se comparado aos demais projetos que ela já havia participado. Apesar de existir uma independência maior, ainda assim existiam importantes fatores que limitavam esse processo criativo e que nem sempre são percebidos de forma consciente, como os softwares utilizados para essa produção, os recursos que a empresa é capaz de produzir, a identidade visual pré-definida, as especificidades do conteúdo fonte, o padrão de captura de dados educacionais.

Figura 29 – Alguns esboços do processo de criação da customização de recursos visuais e interativos



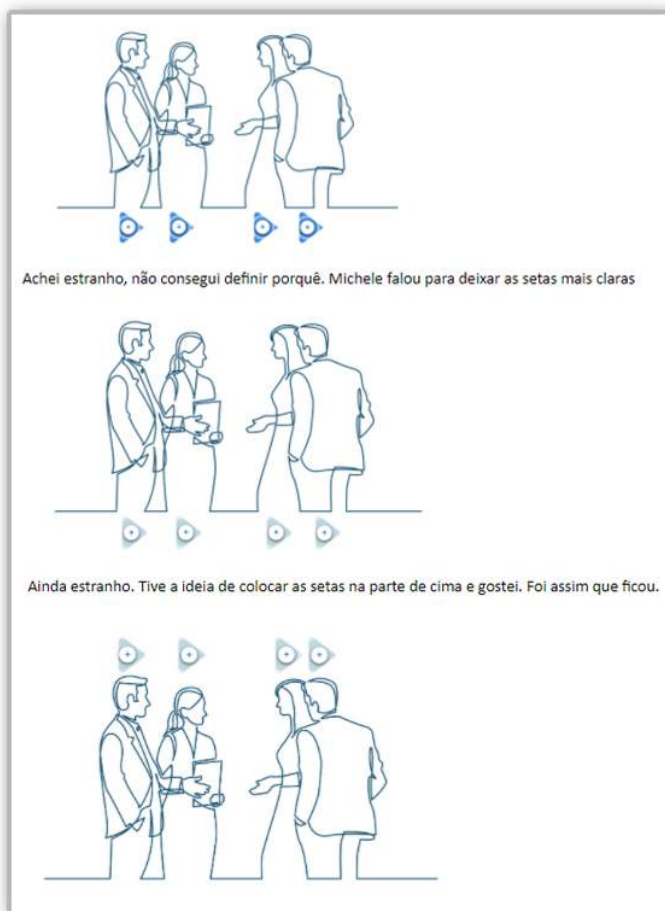
Fonte: acervo DP Content

Outro aspecto importantíssimo a ser considerado foi a formação acadêmica e personalidade criativa de cada um. Como o processo consistia na customização dos conteúdos, por muitas vezes, o fator da estética e padronização visual teve maior relevância para esses profissionais que os demais parâmetros, pois tratavam-se de pessoas graduadas em cursos da área de comunicação com ênfase em design. Com isso, nesse momento do processo de criação a questão da qualidade estava muito mais voltada para a aplicação correta dos padrões de cores, fontes tipográficas e imagens, estipulados no manual de identidade visual, do que para as questões conceituais, didáticas, tecnológicas e de venda.

Segundo uma das designers que trabalhou ativamente nesse processo de criação da customização dos episódios, um dos maiores desafios consistiu no desenvolvimento de visuais mais limpos e refinados, pois seu instinto inicial tendia para a criação de um aspecto mais carregado, com cores e formas intensas. Tanto ela quanto uma outra designer que também produziu de forma intensa relataram que, em determinado momento, o processo em si consistia em aproveitar elementos já produzidos anteriormente para customizar novos trechos do conteúdo, tendo que somente substituir o texto e fazer algumas poucas adaptações na questão visual. Certamente, isso acabou sendo possível devido à similaridade estrutural dos conteúdos escritos.

Provavelmente, o maior esforço nessa fase do processo de criação foi manter uma sintonia criativa entre os responsáveis por desenvolver a customização visual e interativa dos conteúdos que formavam os episódios, pois os processos individuais aconteceram de forma simultânea, sendo, muitas vezes, necessário uma troca de experiência constante entre esses profissionais.

Figura 30 – Alguns registros com explicações das ideias dos designers envolvidos no processo de criação da customização visual e interativa do curso



Abaixo estava tudo texto corrido e estava muito cansativo para se ler, tentei deixar mais dinâmico. A citação originalmente está junto ao parágrafo de cima, separei e usei recurso do próprio rise para dar uma quebrada.

Portanto, ter o modelo mental do negociador é mudar de comportamento diante das negociações e das vendas para se tornar melhor.

Se você ficar aqui comigo, eu vou te contar no próximo vídeo, como trabalhar cada ponto do modelo mental para vender mais e melhor.

Os autores Roger Fisher, William Ury e Bruce Patton, cofundadores do Projeto de Negociação de Harvard, na obra intitulada Como chegar ao sim, disseram: "para uma negociação ser mais conciliatória, não posições". E a negociação tem tudo a ver com isso. Porém, há controvérsias.

David Lee e James Sebenius, em *The Manager as Negotiator*, disseram:

"negociação é um processo de interação potencialmente oportunista, pelo qual duas ou mais partes, com algum conflito aparente, buscam fazer o melhor. Através de ações decididas conjuntamente, ao invés do que poderia ser feito de outras maneiras"



**- Insight Índice**

Na tentativa de apenas não deixar uma lista enorme com os tópicos do índice, decidi colar ele primeiramente em um box interativo, mas, por ele ficar fechado, achei que prejudicaria a sua leitura/dinâmica.

Assim resolvi fazer uma imagem, em base que o box aberto ficava aparentemente bom. Pensei em usar fotografia e grafismo como os cards e o infográfico novamente, mas a primeira tentativa ficou próxima a uma capa de CD de apostila.

Seguindo a sugestão de dividir o conteúdo da lista, e usar uma base retangular, comecei os testes para mais uma tentativa. Dessa vez decidi aplicar mais o formato dos banners para os box de texto. O que eventualmente deu um resultado satisfatório.

**- Insights box - Moral da história**

Para não deixar apenas um texto corrido, pensei em fazer uma caixa de texto similar com o destaque de texto que já usávamos, para dar mais destaque ao texto citado.

**- Insights bullets**

Ao transformar parte do texto em uma lista, não quis apenas deixar em pontos normais no meio da caixa de texto, até porque fugiria da proposta. Então destaquei o tema e coloquei triângulos como bullets para os tópicos, deixando-os dispostos de forma diagonal para dar mais dinâmica.

Fonte: acervo DP Content

Com relação à definição dos recursos interativos, a maioria dos formatos sugeridos se deu por conta das opções disponíveis no software utilizado. Na época, foi usado o Rise, um dos softwares de autoria fornecido pela empresa Articulate<sup>8</sup>. Os softwares de autoria costumam ser caracterizados por possibilitar a customização e composição de conteúdos digitais interativos de forma simples por meio de uma interface bem intuitiva, além de gerarem arquivos dentro dos padrões compatíveis com os ambientes educacionais digitais.

---

<sup>8</sup> ARTICULATE.COM. Nós fazemos os aplicativos mais populares do mundo para treinamento online. Disponível em: <https://articulate.com/>. Acesso em: 15 mar.2021.

Figura 31 – Algumas ferramentas de autoria conhecidas no mercado



Fonte: Autoria própria

Figura 32 – Menu de recursos do Rise



Fonte: Rise.Articulate.com

Uma diretriz básica sempre considerada pela equipe em qualquer demanda é procurar evitar o mesmo tipo de recurso interativo de forma seguida, ou seja, ao se construir uma galeria de imagens o recurso anterior e o sucessor devem ser diferentes, buscando atribuir ao material um maior nível de diversidade dos formatos.

Nesse processo de adaptação do conteúdo textual, inevitavelmente os designers também precisaram sugerir mudanças pontuais no conteúdo, com o intuito de estipular uma leitura mais fluida e direcionada entre os parágrafos de texto e os variados recursos. Desse modo, estabeleceu-se um interessante fluxo de trabalho

constante entres os designers e os revisores para a construção de uma narrativa fluida e sem ambiguidades.

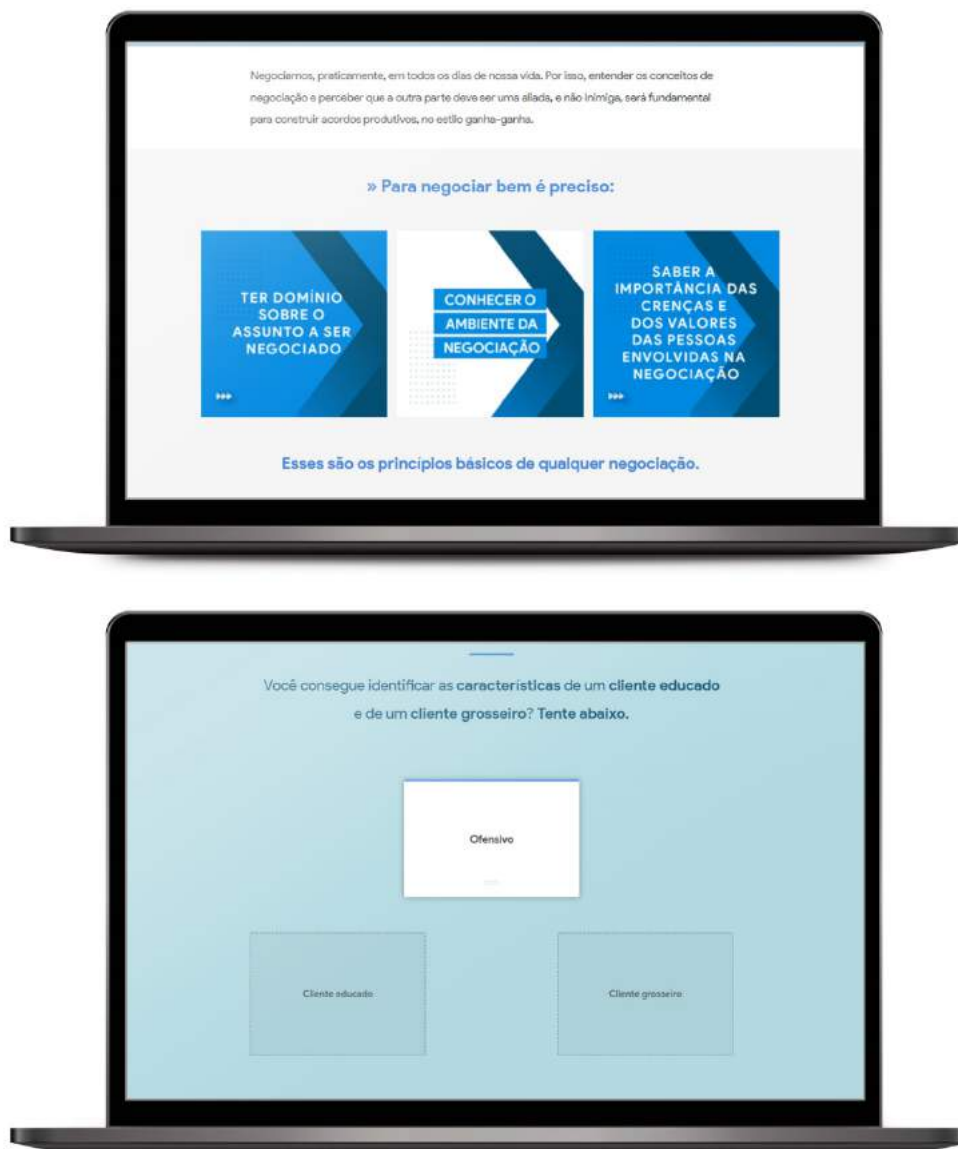
Em certo momento, ainda no início do processo de criação da customização visual e interativa, foi solicitado pela equipe de **Novos Negócios** uma amostra do material que estava sendo produzido para que as partes responsáveis por viabilizar o **Vendas Play** pudessem avaliar o resultado de todo aquele esforço. Assim foi disponibilizado pela equipe de **Design Digital** o episódio 2 - **Princípios da Negociação**.

Antes mesmo de compartilhar o episódio com os demais, a equipe de **Soluções** analisou rapidamente o conteúdo selecionado a pedido da equipe de **Novos Negócios**, procurando sugerir algumas melhorias de rápida implementação para tornar o conteúdo mais interativo e dinâmico, pois o mesmo ainda apresentava grandes trechos de conteúdo puramente textual e de aparência estática. Para tal, acabei participando de forma mais presente nessa fase do processo de criação, sugerindo o reposicionamento de algumas partes do conteúdo referente ao episódio 2, além de acrescentar novos trechos que pudessem detalhar e reforçar os fundamentos lá descritos.

Um ponto que notei nesse momento foi que as equipes provavelmente procuraram manter os conteúdos bem próximos da sua versão original, mesmo existindo uma clara liberdade para propor melhorias pensando na criação de uma peça mais interessante. Raramente, quem produz o conteúdo intelectual possui os conhecimentos e habilidades necessárias de forma aprofundada para criar e adaptar conteúdos ao formato digital com seu máximo potencial, cabendo à empresa especializada oferecer esse tipo de serviço.

Na sequência da apresentação do episódio 2 e do parecer das partes, tais mudanças e diretrizes foram repassadas de forma imediata à equipe de **Design Digital**, a qual revisitou os episódios já customizados e aplicou as considerações naqueles ainda não iniciados.

Figura 33 – Trechos com recursos inseridos durante a análise feita pela equipe de Soluções



Fonte: acervo DP Content

Conforme a customização dos episódios ia se concretizando, esses eram encaminhados para a equipe de **Análise de Qualidade**, pertencente ao setor de **Conteúdo**, marcando assim a transição entre as etapas de produção e homologação. Como citado anteriormente, em determinado momento no meio do processo de criação, as equipes envolvidas perceberam a ocorrência de algumas mudanças nos conteúdos já revisados, ocasionando, desse modo, uma certa confusão.

Para reorganizar tal processo, o grupo identificou a origem das alterações e procurou confirmar com os autores se aqueles ajustes realmente deveriam ser implantados nos episódios. Também buscou explicar com maior clareza o melhor momento para indicar mudanças e qual era o impacto disso no processo de criação

e, conseqüentemente, no cronograma estabelecido, pois boa parte da cadeia criativa precisaria trabalhar novamente nos mesmos conteúdos, sendo necessário revisar, adaptar, customizar e analisar a qualidade novamente.

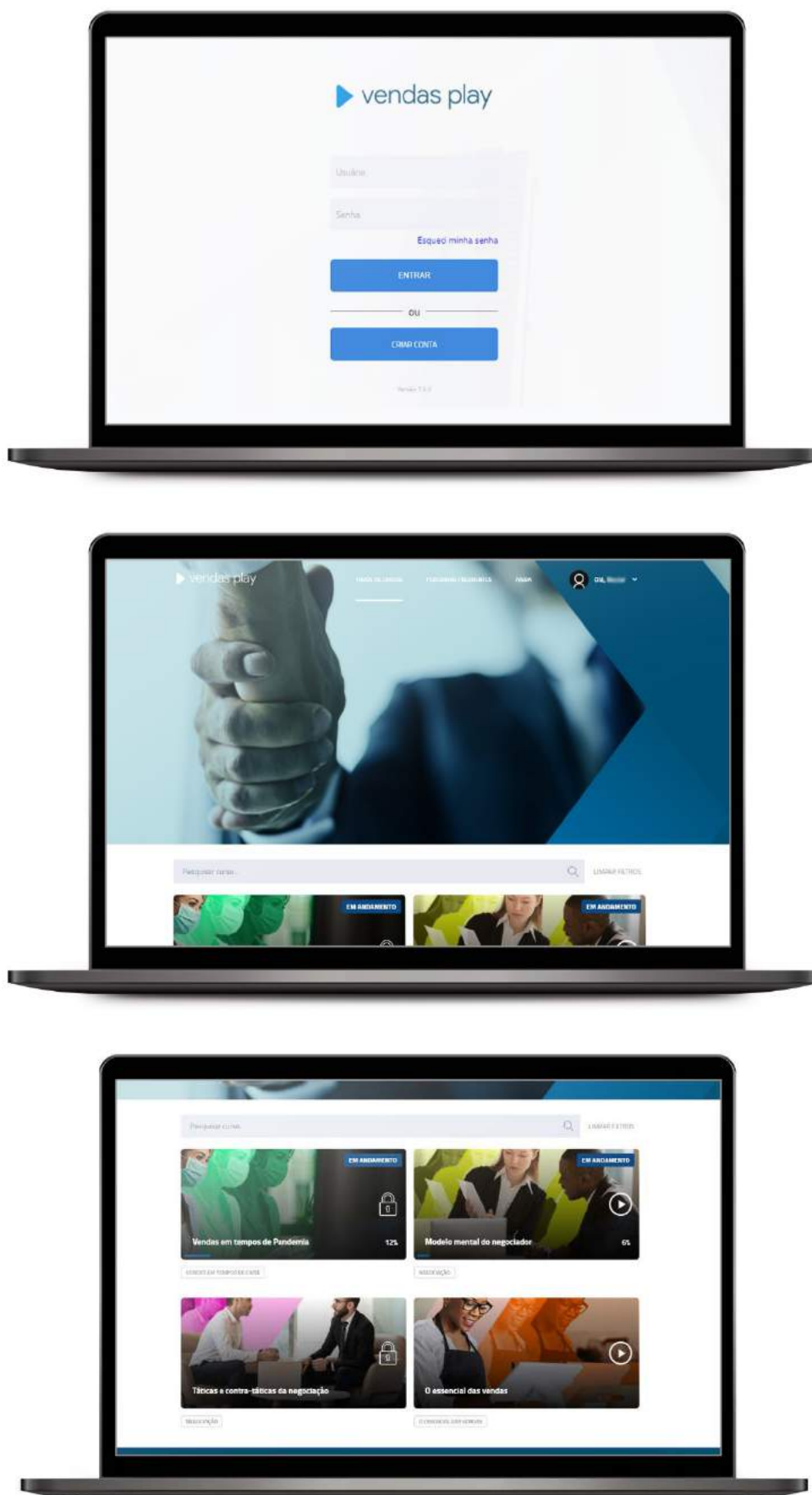
Falando mais especificamente sobre a etapa de homologação, essa é caracterizada pela maior atuação da equipe de **Análise de Qualidade**, a qual verifica detalhadamente os conteúdos dos cursos já em sua nova formatação, buscando identificar erros e pontos a serem melhorados. Embora cada peça seja analisada como um todo, o maior foco da análise costuma ser na parte de ortografia e coesão textual, visto que, em sua maioria, são profissionais com formação acadêmica em letras.

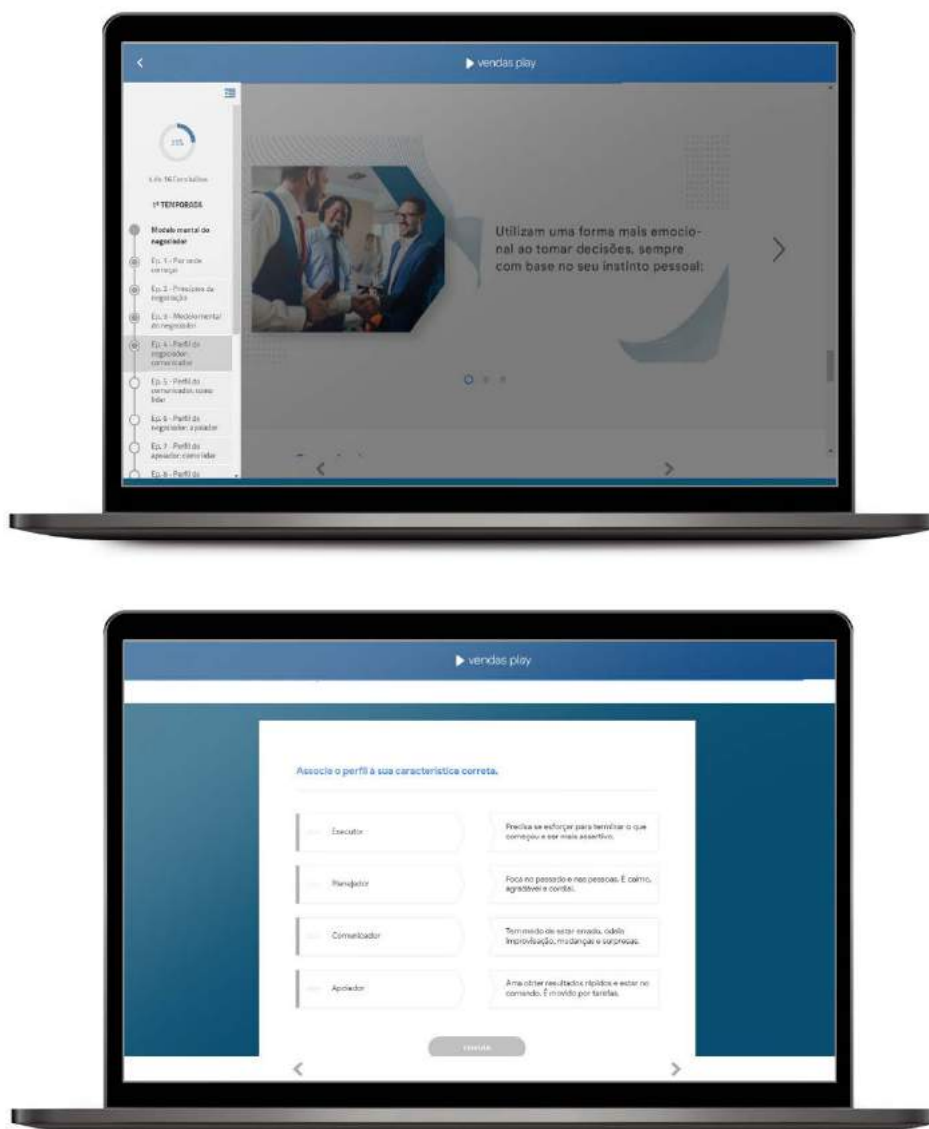
No caso dessa verificação da qualidade dos episódios que compunham o curso **Modelo Mental do Negociador**, a equipe de **Análise de Qualidade** foi acionada apenas na reta final do processo de criação, sendo um processo relativamente rápido e dinâmico. Uma questão a ser ponderada foi que a equipe teve pouca visibilidade de todo o histórico produtivo e das expectativas geradas para aquela produção, apoiando-se, assim, inteiramente, nas boas práticas das regras gramaticais, padronização visual, coesão textual, fluidez de usabilidade e de leitura.

A última fase, de conclusão, foi marcada pelo processo de implementação dos episódios no ambiente educacional digital e pela indicação de alguns ajustes pontuais apresentados pelos idealizadores do curso. Nesse processo, foram gerados os pacotes de arquivos dos episódios dentro do padrão **SCORM** pela equipe de Implementação, pertencente ao setor de Criação e Soluções.

Depois de gerados, os arquivos foram implementados em um ambiente digital disponibilizado pela **Digital Pages**, por meio de um trabalho conjunto entre a equipe de **Implementação** da **DP Content** e os programadores da própria **Digital Pages**. Por se tratar de um piloto, o ambiente fornecido na época ainda não continha todas as funcionalidades desejadas, mas somente as necessárias para se ter uma primeira versão capaz de ser utilizada sem grandes problemas que pudessem diretamente comprometer a experiência de aprendizado.

Figura 34 – Trechos do ambiente digital de Vendas Play disponibilizado para os estudantes





Fonte: acervo DP Content

Conforme os demais cursos foram sendo produzidos, o ambiente ganhou novos recursos até estar minimamente preparado para ser disponibilizado nas principais lojas de aplicativos.

Embora o processo de refinamento da plataforma tenha levado praticamente um ano desde a implementação dos episódios na primeira versão do ambiente digital, o entendimento coletivo a respeito da conclusão do processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador** se deu justamente naquele momento em que se tornou possível navegar pelos conteúdos produzidos dentro da plataforma, determinando assim um possível término formal do processo para muitos, mas não para todos, pois se houvesse mais tempo, orçamento e pessoas envolvidas no

processo e criação, certamente o trabalho da obra continuaria gerando infinitas possibilidades de novos resultados a cada dia dedicado a essa jornada. Resgatando a citação de Valéry para representar este estado:

Chegamos ao trabalho pelo trabalho. Aos olhos desses amantes de inquietude e de perfeição, uma obra nunca está acabada — palavra que, para eles, não tem qualquer sentido — e sim abandonada; e esse abandono que a entrega às chamas ou ao público (seja ele efeito do cansaço ou da obrigação de entregá-lo) é uma espécie de acidente para eles, comparável à ruptura de uma reflexão que a fadiga, o aborrecimento ou alguma outra sensação vêm anular (VALÉRY, 1984, p. 77 *apud* SALLES, 2008, p. 122).

No próximo trecho foram feitas algumas reflexões e considerações sobre o processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador** e apresentação de toda experiência vivenciada.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de prosseguir com as considerações relacionadas ao processo de criação analisado, tornou-se importantíssimo esclarecer que a análise realizada, apesar de ter sido bem detalhada e embasada em uma enorme quantidade de evidências concretas deixadas por aqueles que compuseram tal processo criativo, jamais deve ser encarada como algo totalmente incontestável, pois como explica Salles:

Ao longo de um estudo genético, o pesquisador não pode deixar de considerar a ação do acaso, uma vez que o nosso saber modifica-se com toda descoberta de um novo documento ou ainda com toda inovação técnica que permita o acesso a informações inéditas. Sem nos esquecer também da possibilidade de haver documentos aos quais nunca teremos acesso (SALLES, 2008, p. 58).

Por outro lado, também não pode ser vista como uma retratação de caráter especulativo, dada a atmosfera presenciada em uma pesquisa participante de observação do processo e os registros coletados e apresentados neste estudo, não permitindo assim, de forma alguma, o desvio de seu propósito.

Desse modo, a análise construída para esta pesquisa pode ser reconhecida como um trabalho da ordem intelectual sobre a observação e exploração crítica dos registros de um fenômeno específico, que buscou responder aos objetivos aqui propostos e confrontar sua hipótese. Nesse sentido, Salles coloca, citando Louis Harley, que:

Ele vê o trabalho desse crítico como uma passagem de materiais brutos para uma construção intelectual. Nessa perspectiva, a Crítica Genética lida com os dados materiais da construção intelectual do artista e é, por sua vez, uma construção intelectual enquanto texto que é constituído pelo próprio crítico (HARLEY, 1996 *apud* SALLES, 2008, p. 61).

Nessa ótica, podemos considerar que o estudo cumpriu com sua função, trazendo sólidos esclarecimentos a respeito do objetivo geral e dos específicos. A partir do estudo de caso, da coleta de documentos e da análise crítica do processo de criação, fica bastante visível como inúmeros fatores, além daqueles tidos como únicos e fundamentais, influenciam o processo criativo de maneira profunda e até um pouco inconsciente, em momentos jamais imaginados.

Evidentemente, há aqueles aspectos já previstos, como por exemplo, a questão do tempo, dos profissionais envolvidos no processo e da complexidade do tema. No entanto, existiram tantos outros que nem se fizeram percebidos por quem vivenciou tal experiência, sendo eles que procuramos identificar. A partir disso, proponho organizar esses fatores, além daqueles já mencionados, em algumas vertentes relacionadas ao processo de criação para facilitar a compreensão das considerações a serem feitas:

**A. A relação do processo de criação coletivo com o individual:** por mais que se tenha um consenso geral da expectativa daquilo que precisa ser criado, muito por conta dos próprios conhecimentos propiciados pelo segmento a qual tal criação pertence e da experiência prática, parte desse alinhamento coletivo acaba se perdendo no decorrer do processo de criação de cada um.

Nessa perspectiva, foi possível analisar que antes da existência de um especialista focado em desenvolver uma determinada tarefa com diversos parâmetros pré-definidos, existe um indivíduo que conseguiu escolher uma profissão que possibilitou tal oportunidade e tantas outras passadas e, antes mesmo do surgimento desse indivíduo capacitado para atuar no mercado de trabalho existe provavelmente o instinto artístico estimulado ao longo de sua vida, que o fez conciliar uma paixão com a profissão.

Com isso, mesmo com um escopo estipulado, bons currículos e portfólios, o lado artístico mais puro e instintivo de quem cria se mostra presente com sua indomável força, buscando alcançar a criação do perfeito, além de satisfazer o íntimo criativo de cada um. Como expõe Mitchell (2005 *apud* ALLOA, 2017, p.165) “a imagem é tratada como uma expressão de desejo do artista como um mecanismo para suscitar os desejos do espectador”. Desse modo, seja com base no exemplo escolhido ou em outras circunstâncias de origem semelhante, faz sentido acreditar que esse olhar existe e persiste, independente do contexto e condições.

Para muitos dos profissionais que atuaram ativamente no processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador**, tão importante quanto gerar uma peça viabilizadora do processo de aprendizado de inúmeros estudantes foi o entendimento que lá também havia uma nova oportunidade para aperfeiçoar suas próprias técnicas e versatilidade criativa, criando assim, primeiro para si.

### **B. A relação do processo de criação com alguns aspectos socioculturais:**

o fato de ser comum a existência de uma peça que propicie o processo de aprendizado em um formato menos tradicional carrega consigo diversos aspectos das mudanças culturais recentes no Brasil e no mundo, tanto para quem estuda por meio dela quanto para quem a cria.

Na época atual, por exemplo, já não se faz mais tão necessário um local presencial e nem um professor como principal detentor do conhecimento, sendo possível aprender quando e onde quiser, desde que se tenha as devidas condições para isso. Como sabiamente cita Barbero:

Se já não escreve nem se lê como antes é porque tampouco se pode ver nem representar como antes. E isso não é reduzível ao fato tecnológico, pois, como afirma Alain Renaud (1900, p.14) 'é toda a axiologia dos lugares e das funções das práticas culturais de memória, de saber, de imaginário e criação a que hoje se passa por uma séria reestruturação' (MARTÍN-BARBERO, 2014, p.43).

Esse cenário também não deixa de ser uma consequência da crise do livro referida por Barbero. Citando Eco, o autor explica:

Então, não é certamente da proximidade de sua morte do que fala a crise do livro, mas que ele deixará de ser o centro do universo cultural (ECO, 1991) e da pluralização tanto dos modos de existência do texto escrito como de seus usos sociais. O que, por sua vez, parece implicar que a leitura está perdendo seu foco para desdobrar-se sobre outras escrituras e textos: do *videogame* ao videoclipe, do grafite ao hipertexto (ECO, 1991 *apud* MARTÍN-BARBERO, 1991, p.59).

Se em nosso período presente existem pessoas capazes e dispostas a aderir a maneiras mais disruptivas a seus processos de aprendizado, e se, para isso, há movimentos mundiais que incentivam tais mudanças, como, por exemplo, os relatórios da UNESCO sobre Alfabetização Midiática e Informacional (AMI), ou os avanços dentro da literacia midiática, da educomunicação, do design instrucional e do design educacional, temos, similarmente, aqueles que são responsáveis por criar materiais que atendam às necessidades de tal realidade.

Assim sendo, da mesma forma que essas condições se incorporaram ao hábito de muitos que adotaram tais opções para viabilizar seus estudos e ter acesso a conhecimentos de interesse próprio, também acabam sendo intrinsecamente contempladas no processo de criação dos profissionais responsáveis por elaborar conteúdos dentro desse sistema.

Contudo, na prática, é comum perceber que, em diversos momentos, o processo de criação desses cursos digitais que misturam diversos recursos textuais, visuais, interativos e audiovisuais em sua composição pode demonstrar maior semelhança com o processo de desenvolvimento de um livro didático do que com uma experiência gerada em sala de aula.

Talvez, um dos motivos que justifiquem tal percepção seja devido aos conteúdos serem concebidos, em sua base, na forma textual, ao invés da falada, trazendo consigo aspectos da erudição encontrados nos livros. Com isso, embora a questão da customização seja mais aderente ao modelo aqui descrito, ainda é possível notar traços mais convencionais relacionados à construção dos textos.

Nessa perspectiva, vivemos ainda em um período em que há um grande esforço por parte de alguns dos profissionais envolvidos no processo de criação desse tipo de material em transformar e remodelar seus próprios processos criativos a cada nova demanda, buscando, dessa maneira, desempenhar adequadamente as tarefas exigidas pelo contexto atual. Tal movimento, quase que impositivo, de transformação do processo de criação dessas pessoas para continuarem funcionais às necessidades do mercado, pode ser encarado como aquilo que Canclini denominou de cultural de reconversão:

Busca-se *reconverter* um patrimônio (uma fábrica, uma capacitação profissional, um conjunto de saberes e técnicas) para reinseri-lo em novas condições de produção e mercado.

Esclareçamos o significado cultural de reconversão: este termo é utilizado para explicar as estratégias mediante as quais um pintor se converte em designer, ou as burguesias nacionais adquirem os idiomas e outras competências necessárias para reinvestir seus capitais econômicos e simbólicos em circuitos transnacionais (CANCLINI, 1997, p. 22).

Prosseguindo com o raciocínio, podemos também entender que o processo de criação desses indivíduos acaba sendo bastante impactado pelas tendências que surgem diariamente, descobrindo, dessa forma, meios diferentes de se pensar e criar uma mesma ideia. Nesse sentido, um determinado conteúdo customizado como infográfico interativo pode virar, em um momento futuro, uma dinâmica gamificada mais completa e interessante.

Uma outra questão, importantíssima a ser citada, são as características desse nicho de mercado e o posicionamento das empresas nessa esfera. Tanto a **Digital Pages** quanto a **DP Content** procuram se apresentar como empresas capazes de

fornecer qualquer conteúdo em qualquer tipo de tela. Essa colocação deixa bem explícito que a especialidade e preferência de ambas as corporações está muito mais relacionada em criar e proporcionar experiências digitais do que presenciais.

Embora seja um aspecto que cause uma influência substancial no processo de criação da equipe, muitos clientes procuram as duas empresas justamente porque encontram a solução para muitos dos seus problemas nessa vertente específica.

### **C. A relação do processo de criação com as singularidades da DP**

**Content:** dada a origem e o histórico de projetos elaborados pela empresa, sempre houve um grande preciosismo em criar conteúdos com visual atrativo e repletos de interatividades funcionais como parte da estratégia para cativar e reter a atenção dos leitores.

Boa parte das inspirações adotadas nos processos de criação da customização vieram principalmente de referências multimidiáticas relacionadas ao mercado da publicidade, do design e do entretenimento, como relatado na segunda parte deste estudo. Com isso, ao longo dos anos, a equipe desenvolveu a cultura interna e habilidade de representar visualmente um conceito de modo detalhado e funcional, criar representações significativas e marcantes tentando atribuir um maior poder de convencimento ao conhecimento customizado.

Nessa perspectiva, é cabível o reconhecimento, em certo nível, de uma relação entre as raízes criativas da **DP Content** e os fundamentos do modelo dos “Cinco As”, apresentado por Kotler. Isso ocorre principalmente quando há o entendimento de que muitos dos conteúdos criados pela empresa buscam servir como peças comunicacionais digitais capazes de possibilitar o processo de aprendizado por meio de uma postura autodidata por parte dos estudantes protagonistas, bem como serem agentes de convencimento, por meio de seu apelo discursivo, estético e interativo, para despertar o interesse do leitor em consumir outros conteúdos deste tipo, além de fazer apologia a eles.

Figura 35 – Mapeamento do caminho do consumidor ao longo dos “cinco As”



Fonte: Kotler *et al.* (2017, p.97)

Uma outra especificidade vivenciada durante o processo de criação dos projetos desenvolvidos pela **DP Content** é que parte das funções relacionadas a um designer instrucional, cujo papel foi detalhado anteriormente através da visão dos autores João Mattar e Andrea Filatro, acaba sendo fragmentada entre alguns dos profissionais envolvidos nessa esfera criativa, não cabendo apenas a um único indivíduo cumprir com todas as tarefas pertinentes a esse tipo de profissional. Ainda nessa perspectiva, a **DP Content** não segue estritamente em seu processo de criação as atividades relativas ao **LXD**, no entanto, a complementa com outros aspectos como questões socioculturais e econômicas.

**D. A relação do processo de criação com a questão do digital:** evidentemente, o fato de ser uma criação digital oferece uma série de possibilidades ao processo, além de otimizar vários procedimentos. Contudo, também estabelece inúmeras barreiras pouco notadas por quem cria e que influenciam o processo da mesma forma, sendo algumas bem recorrentes, como:

— A questão de adequação às dimensões das telas digitais, fazendo com que os criativos produzam conteúdos que se encaixem a tais dimensões.

Com isso, acabam gerando vários recursos com as mesmas proporções como, por exemplo, imagens de largura idêntica, parágrafos com o mesmo tamanho de fonte tipográfica e botões com uma medida mínima.

Não podemos deixar de considerar que esse tipo de limitação também existe quando se cria algo em formatos analógicos como as dimensões de um livro, uma revista, uma apostila, uma gôndola de supermercado e até uma tela de pintura pré-fabricada. No entanto, em alguns desses casos, ainda é possível se pensar em dimensões menos convencionais, criando tanto o conteúdo quanto sua base.

— A existência dos padrões primários de usabilidade requeridos pelo aspecto digital. No caso, o processo de criação dos cursos que atendam esse formato deve sempre considerar que os conteúdos serão acessados principalmente pelos movimentos de tocar, clicar, arrastar, rolar, pressionar e pinçar.

— Os recursos disponibilizados pelos *softwares* e sistemas utilizados durante o processo de criação e suas propriedades. Todos os recursos têm suas próprias características de dimensão, dinâmica de uso e grau de customização. Exemplificando, um card interativo costuma apresentar um formato quadrado e necessita obrigatoriamente de um conteúdo na sua parte frontal e em seu verso, o recurso de abas exige um título específico para cada aba e até mesmo um vídeo deve respeitar as proporções e configurações já convencionadas.

A criação de muitos desses recursos acaba sendo limitada por suas próprias estruturas pré-definidas com a condição de estabelecer processos mais ágeis, padronizados e eficientes. Também há uma questão mercadológica relacionada a este contexto que influencia de certa forma o processo de criação, dado que a **Digital Pages**, enquanto desenvolvedora de sistemas e ferramentas, prioriza a utilização de seus próprios instrumentos para a criação, gestão e distribuição dos conteúdos.

Tem um ponto relevante especificamente nesse aspecto do uso de *softwares* e sistemas, que diz respeito à prevalência do olhar criativo perante tais fatores limitantes. Em outras palavras, conforme o criador vivencia a experiência de uso

desses programas repetidas vezes e de modo aprofundado, ele pode acabar descobrindo outras funções de um determinado recurso não planejadas por quem desenvolveu a ferramenta.

Contextualizando, a partir do exemplo dos cards interativos, os quais habitualmente são usados para apresentar tópicos do conteúdo textual, também podem ser acionados para se formatar uma questão objetiva, sendo que cada alternativa refere-se à parte da frente de um card, e o gabarito encontra-se no verso.

A relação descrita neste subtópico, entre as limitações impostas pelas ferramentas digitais e o poder imaginativo, é ponderada por Flusser em sua obra *O Universo das Imagens Técnicas* (2008) para descrever a tensão entre duas tendências básicas presentes na sociedade:

Partindo das imagens técnicas atuais, podemos reconhecer nelas duas tendências básicas diferentes. Uma indica o rumo da sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores das imagens e dos funcionários das imagens; a outra indica o rumo para a sociedade telemática dialogante dos criadores de imagens e dos colecionadores de imagens. As duas formas de sociedade parecem fantásticas para nós, embora a primeira utopia tenha características negativas, a segunda positiva. Hoje, sem dúvida, ainda temos a liberdade de pôr em questão esta avaliação. Mas o que não podemos questionar mais é o domínio das imagens técnicas na sociedade futura (FLUSSER, 2008, p. 10-11).

— Os materiais de apoio encontrados somente no meio digital. Entre eles, podemos considerar principalmente as ilustrações, ícones, fotos e vídeos disponibilizados em banco de imagens gratuitos ou pagos. A equipe da **DP Content** costuma fazer uso dos bancos pagos Shutterstock e Adobe Stock.

— A questão da coleta dos dados educacionais do curso. Nesse sentido, tal fator precisa ser ponderado em certos momentos do processo de criação, como na estruturação da trilha de aprendizado e durante as produções textuais e da customização, concebendo recursos e elementos que tornem o processo de captura de dados mais eficiente.

Desse modo, os profissionais envolvidos no processo de criação procuram adotar algumas boas práticas relacionadas a tal aspecto, sendo algumas delas a atribuição de nomes específicos aos elementos que compõem cada recurso e uma



composição entre eles bem segmentada, para que seja possível uma análise mais granular dos dados pelo sistema.

- O tamanho dos arquivos dos recursos produzidos. No processo de criação de cursos digitais, é preciso sempre se atentar ao peso em *megabytes* dos arquivos que compõem os recursos de cada unidade, pois esse aspecto pode afetar o desempenho de usabilidade de inúmeros estudantes, dependendo da qualidade de suas conexões de internet.

Com isso, ao longo do processo, torna-se imprescindível aos profissionais responsáveis por estipular os recursos a serem utilizados avaliar quais trechos do conteúdo devem ser compostos por recursos com maior peso, visto que fica inviável conceber todos os componentes da mesma forma. Semelhantemente, aqueles incumbidos da customização têm a obrigação de gerar arquivos com o menor peso possível para que a soma final dos *megabytes* que compõem cada unidade não fique tão alta.

**E. A relação do processo de criação com o acaso:** embora habitualmente seja feito um minucioso planejamento inicial, principalmente na etapa de preparação, o processo de criação está sempre sujeito a interferências do acaso, nunca sendo totalmente contínuo ou sem adversidades. Muito pelo contrário, os problemas, sejam simples ou complexos, acabam estando sempre presentes durante todo o processo. Nesse sentido, Salles afirma que:

Não temos acesso a todos os índices, ou seja, a todos os registros que o artista faz ao longo do processo. Além disso, o processo criador é repleto de decisões que não deixam rastros. Desse modo, por mais completo que seja o dossiê com o qual lidamos, não temos acesso a todo o caminho criativo, mas a muitos desses percursos (SALLES, 2008, p.144).

No decorrer do processo de criação do curso **Modelo Mental do Negociador** não foi diferente, existindo inúmeros contratempos que, de certo modo, induziram o processo em algum momento, como, por exemplo, a necessidade de adiantar o cronograma para aproveitar uma oportunidade comercial, a mudança de uma data de gravação em estúdio já definida ou a falta de energia devido à forte chuva de uma tarde, fazendo a equipe perder preciosas horas de trabalho.

Sabendo disso, com a vivência prática de inúmeros processos de criação, a equipe da **DP Content** acabou adquirindo uma habilidade consolidada em encontrar soluções para possíveis obstáculos com bastante agilidade e leveza, dada a consciência que a presença deles é inevitável a cada processo. Um pensamento construído ao longo dos anos pelo grupo, especialmente aqueles que prestam serviços à empresa há mais tempo, diz que os problemas irão acontecer com certeza, assim como os erros, mas o que importa é o quão rápido eles serão solucionados.

**F. A relação do processo de criação com a ideia de linearidade:** apesar do processo de criação analisado passar uma sensação de se tratar de uma construção linear, tal entendimento não deve ser aplicado para o processo como um todo.

Visivelmente, existe uma constância que nos fez perceber as noções de início, meio e fim, no entanto, a concepção desse caminho não foi tão ordenada quanto aparentava ser.

Na prática, foi comum ter dois ou mais episódios sendo concebidos simultaneamente, assim como o episódio de número seis ter sido elaborado antes do cinco. Mesmo no processo de criação individual pode ter existido momentos em que o criativo não seguiu a sequência da narrativa construída, podendo ter começado sua concepção pela metade ou até mesmo pelo final.

Com base nisso, podemos destacar, por exemplo, um processo comumente adotado por aqueles responsáveis pelo processo de criação da customização, o qual consiste em primeiro escolher as imagens que serão utilizadas para depois trabalhar em cada trecho como um todo. Da mesma maneira podemos imaginar que, em certa altura, os autores foram elaborando as questões objetivas enquanto escreviam o conteúdo conceitual.

Assim, cada pequena parte que compôs esse processo inteiro seguiu sua própria ordem, respeitando as particularidades e preferências individuais para se gerar o resultado esperado.

**G. A relação do processo de criação com as quantidades e a qualidade:** esta relação pode ser explicada por meio de uma condição bem simples, quanto maior a quantidade de conteúdo a ser escrito, adaptado, revisado e customizado para um curso, o tempo investido na questão da qualidade pode ser bem menor, principalmente no processo de criação da customização visual, interativa e audiovisual.

Evidentemente, há outros aspectos que podem influenciar diretamente neste relacionamento, como o tempo, a complexidade técnica de desenvolvimento dos recursos e o custo operacional despendidos. No entanto, esses pontos acabam sendo proporcionais muito mais à quantidade total que a unitária. Exemplificando, um projeto pode ter um alto custo, meses para a sua produção, mas será justificado pelo montante de unidades a serem produzidas.

Dessa maneira, o processo de criação de cada um pode ser fortemente influenciado por tal relação, em que nem sempre há o tempo que gostariam para demonstrar toda sua capacidade e experiência criativa, estabelecendo assim, um cenário em que esses profissionais precisam gerar o melhor resultado possível no tempo que lhes é disponibilizado.

Com base nas diversas questões identificadas e analisadas no decorrer deste estudo fica explícito como aqueles fatores tidos como ideais e inspiradores para a criação do curso **Modelo Mental do Negociador** acabam agindo com maior prevalência sobre o processo de criação até a página dois, tendo que, em um determinado momento, ceder espaço a tantos outros aspectos presentes ao longo do processo, que são, muitas vezes, responsáveis por viabilizar sua operacionalização com maior eficiência, mas que pouco convergem com a proposta inicial, além de interferirem diretamente no potencial comunicativo da peça, como por exemplo, os acasos que alteram constantemente o tempo dedicado à produção, o custo operacional disponível, as várias barreiras impostas pelos *softwares* utilizados, o posicionamento mercadológico de cada parceiro ou as diferentes expectativas dos envolvidos no processo.

Nesse sentido, entendo que algumas das escolhas feitas ao longo do processo de criação podem ter imposto certas condições limitadoras ao que foi construído, como a impossibilidade de apresentar determinadas explicações de diferentes formas por meio de variados recursos, de customizar os mínimos detalhes dos elementos gráficos, como o tamanho de um botão ou as dimensões de um card, visando tornar a uma experiência de usabilidade mais intuitiva e fluida ou até mesmo de produzir cada vídeo sem seguir uma padronização tão definida.

Se o processo de criação do curso priorizasse exclusivamente os motivos fomentadores e a questão comunicacional, certamente esse seria caracterizado de outra forma, assim como o resultado da conclusão. Nessa linha, possivelmente sua

concepção poderia ser bem mais árdua, custosa e demorada, envolvendo outros tipos de profissionais especializados, um maior número de etapas durante o processo de criação e até mesmo a priorização e predominância de certos recursos cujo desenvolvimento detém um nível de complexidade mais elevado, não atendendo assim, o desejo de se ter um resultado concreto o quanto antes.

Também fica evidente que não existe uma fórmula de sucesso exclusiva, mecânica e linear para a criação desse tipo de conteúdo, como acontece na fabricação automobilística, por exemplo. Encontra-se, a partir da análise, uma série de conhecimentos, experiências, preferências e intenções, tanto coletivas quanto individuais, para lidar com as infinitas particularidades e acasos do processo de criação, tendo assim o reconhecimento que, quando analisado em sua profundidade, cada processo se mostra único. Mesmo no caso da produção de outras peças com características semelhantes, como as disciplinas de um curso digital de graduação, o processo de criação pode mostrar aspectos bem diferentes e específicos do próprio processo, como a necessidade de outros tipos de especialistas envolvidos, mais etapas em seu fluxo operacional, um ritmo produtivo mais rígido e tantos mais. Assim, jamais devemos encarar o processo de criação aqui descrito como uma referência única e perfeita, mas como um conhecimento para se considerar na relação com as particularidades de outros processos parecidos.

Além do mais, o processo de criação vivenciado trouxe aos profissionais envolvidos novos conhecimentos e experiências, que puderam ser incorporados em projetos posteriores dos quais fizeram parte. Da mesma forma, as empresas responsáveis por idealizar o **Vendas Play** tiveram a oportunidade de repensar diversos aspectos de seu modo de operação, após a conclusão do piloto descrito, procurando aperfeiçoar cada vez mais suas respectivas, habilidades e fluxos de produção.

Tal efeito só reforça o fato de que, embora muitas vezes semelhantes dependendo do caso, cada processo de criação tem suas próprias singularidades, jamais podendo ser encarado como algo fixo e imutável, mas como um ato em constante movimento, sujeito às próprias particularidades de seu contexto. Isso explica aquela percepção descrita nas páginas iniciais deste estudo, sobre alguns dos motivos responsáveis por fazer com que certos projetos tenham total êxito em sua produção enquanto outros desandam além do esperado, mesmo tendo um processo de criação bem similar entre ambos.

Para encerrar, abro espaço para uma breve reflexão sobre uma perspectiva pertinente a ser considerada e que está relacionada ao tema desta pesquisa. Percebo que ainda ocorre uma enorme discrepância entre a teoria e a prática, havendo em uma ponta um excesso de siglas, conceitos e modelos de processos a serem seguidos com o ideal de proporcionar uma experiência de aprendizado significativa aos estudantes e, na outra ponta, todas as decisões e caminhos adotados por aqueles que vivenciam vários dos aspectos aqui citados durante o processo de criação dessas peças.

Exemplificando tal contexto, é comum notar a aderência a um determinado recurso para facilitar uma possível relação comercial ou até mesmo por ser o recurso acessível no momento de sua concepção, por mais que não seja a maneira mais adequada de se transmitir tal conhecimento. Talvez, uma convergência mais próxima e consolidada entre esses extremos só aconteça quando houver um maior equilíbrio entre as expectativas da proposta a ser construída e as inúmeras especificidades que moldam o processo de criação.

A partir deste estudo, espero que os resultados e considerações aqui contempladas possam contribuir efetivamente ao tema e à área de conhecimento, proporcionando novos olhares sobre os inúmeros aspectos capazes de moldar o processo de criação de um curso digital e suas variações.

Fico esperançoso em também conseguir abrir possíveis caminhos para revisitar com maior profundidade a ordem prática de diversos itens responsáveis por compor a atmosfera da EAD, principalmente aquilo que diz respeito às estruturas e elementos para se construir e viabilizar uma experiência de aprendizado entendida como significativa. Por fim, espero trazer embasamentos para as futuras pesquisas que possam convergir com alguns dos assuntos debatidos no decorrer desta análise, alertando para que estas procurem abranger, da mesma forma, as particularidades referentes à comunicação na contemporaneidade.

## REFERÊNCIAS

AGONÁCS, N.; MATOS, J. Os Cursos On-line Abertos e Massivos (Mooc) como ambientes heurísticos. **Rev. Bras. Estud. pedagog.**, Brasília, v. 101, n. 257, p. 17-35, jan./abr. 2020.

ALLOA, E. **Pensar a imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

BARBERO, J. M. **A Comunicação na Educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

CANCLINI, N. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Edusp, 1997.

FILATRO, A. **Como preparar conteúdos para EAD**: Guia prático para professores e especialistas em educação a distância, presencial e corporativa. São Paulo: Saraiva uni, 2018.

FILATRO, A. **DI 4.0**: Inovação na Educação Corporativa. São Paulo: Saraiva uni, 2019.

FILATRO, A. **Data Science na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva uni, 2020.

FILATRO, A. **Learning analytics**: análise e desempenho do ensino e aprendizagem. São Paulo: Senac, 2019.

FLUSSER, V. **O Universo das Imagens Técnicas**. São Paulo: Anna Blume Comunicações, 2008.

KOTLER, P; KARTAJAYA, H; SETIAWAN, I. **Marketing 4.0**: Rio de Janeiro: GMT Editores, 2017.

MATTAR, J. **Design Educacional**. Educação a Distância na Prática. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014.

SALLES, C. A. **Crítica genética**: Fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação de criação artística. São Paulo: Educ, 2008.

VIANNA, M; VIANNA, Y; ADLER K., I; LUCENA, B; RUSSO, B. **Design Thinking**: Inovação em Negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

## APÊNDICE



FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

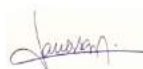
#### **CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO**

Eu, Vanessa Mayumi Usunomiya, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 42.791.436-x e do CPF n.º 331.090.148.31, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 29 / 04 / 2020

Participante:



---

Vanessa Mayumi Usunomiya



Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



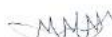
---

Claudio Daniel de Lima Longo



Autenticação eletrônica 4/5  
 Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
 Última atualização em 27 Abr 2020 às 15:22:39  
 Identificação: #0ac7213bca4e453c4643967b806626cc47578a3d1dd985474

### Página de assinaturas



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09



**Vanessa Utsunomiya**  
331.090.148-31



**Claudio Longo**  
308.291.878-63

### HISTÓRICO

- | Data e Hora             | Ação  | Descrição   |
|-------------------------|---|---|
| 25 Apr 2020<br>11:24:32 |  | Flavio de Melo Pieslak criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)   |
| 27 Apr 2020<br>15:15:25 |  | Manoela Macedo Muniz (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                            |
| 27 Apr 2020<br>15:15:26 |  | Manoela Macedo Muniz (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) assinou como testemunha este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.               |
| 25 Apr 2020<br>11:24:33 |  | Flavio de Melo Pieslak (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                                 |
| 25 Apr 2020<br>11:24:35 |  | Flavio de Melo Pieslak (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                                    |
| 27 Apr 2020<br>15:22:17 |  | Vanessa Mayumi Utsunomiya (E-mail: vanessa.mayumi@dpcontent.com.br, CPF: 331.090.148-31) visualizou este documento por meio do IP 2804.14d.328a:8c33:6835:1b23:c03f:b1b9 localizado em Osasco - Sao Paulo - Brazil. |
| 27 Apr 2020<br>15:22:39 |  | Vanessa Mayumi Utsunomiya (E-mail: vanessa.mayumi@dpcontent.com.br, CPF: 331.090.148-31) assinou este documento por meio do IP 2804.14d.328a:8c33:6835:1b23:c03f:b1b9 localizado em Osasco - Sao Paulo - Brazil.    |





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #278a656d99eae0d336626039230e0b4956c0292c37bee960def23dc60f356f60  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/0ac7213bca4e453c4643967b806626cc47578a3d1dd985474>



## autentique

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 27 Apr 2020 às 15:22:39  
Identificação: #0ac7213bca4e453c4643967b806626cc47578a3d1dd985474

- 27 Apr 2020 13:39:35  Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: [claudio.longo@dpcontent.com.br](mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br), CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil.
- 27 Apr 2020 13:39:35  Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: [claudio.longo@dpcontent.com.br](mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br), CPF: 308.291.878-63) assinou como testemunha este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - São Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #278a656d99eae0d336626039230e0b4956c0292c37bee960def23dc60f356f60  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/0ac7213bca4e453c4643967b806626cc47578a3d1dd985474>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Thiago Ricardo de Lima, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 33.964.430-8 e do CPF n.º 006.093.279-17, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 07 / 12 / 2020

Participante:



---

Thiago Ricardo de Lima

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

autentique

Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 07 Dec 2020 às 12:03:17  
Identificação: #0f939dc367c90b942596476f1d083058581b933518c907dc6

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09  
Signatário



**Thiago Lima**  
006.093.279-17  
Signatário



**Claudio Longo**  
308.291.878-63  
Signatário



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73  
Signatário

### HISTÓRICO

04 Dec 2020 15:47:47		<b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09)
04 Dec 2020 15:47:51		<b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
04 Dec 2020 15:48:41		<b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
07 Dec 2020 09:51:26		<b>Thiago Ricardo de Lima</b> (E-mail: <a href="mailto:thiago.lima@dpcontent.com.br">thiago.lima@dpcontent.com.br</a> , CPF: 006.093.279-17) visualizou este documento por meio do IP 187.57.100.198 localizado em Santo André - Sao Paulo - Brazil.
07 Dec 2020 09:53:26		<b>Thiago Ricardo de Lima</b> (E-mail: <a href="mailto:thiago.lima@dpcontent.com.br">thiago.lima@dpcontent.com.br</a> , CPF: 006.093.279-17) assinou este documento por meio do IP 187.57.100.198 localizado em Santo André - Sao Paulo - Brazil.
07 Dec 2020 11:15:01		<b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 2804:389:2051:3f7b:f5e1:1fbd:afb2:8425 localizado em Ribeirao Bonito - Sao Paulo - Brazil.
07 Dec 2020 11:15:06		<b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) assinou este documento por meio do IP 2804:389:2051:3f7b:f5e1:1fbd:afb2:8425 localizado em Ribeirao Bonito - Sao Paulo - Brazil.





Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento

Hash SHA256 do PDF original #022840e16ca94daf055a875cc9d9f67288d60fdb0d194bbcca96f3fe1ebcd754  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/0f939dc367c90b942596476f1d083058581b933518c907dc6>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 07 Dec 2020 às 12:03:17  
Identificação: #0f939dc367c90b942596476f1d083058581b933518c907dc6

- 07 Dec 2020**  
11:51:26  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: *manoela.muniz@dpcontent.com.br*, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 177.62.166.59 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
- 07 Dec 2020**  
12:03:17  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: *manoela.muniz@dpcontent.com.br*, CPF: 419.586.698-73) assinou este documento por meio do IP 177.62.166.59 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #022840e16ca94daf055a875cc9d9f67288d60fdb0d194bbcca96f3fe1ebed754  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/0f939dc367c90b942596476f1d083058581b933518c907dc6>







FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Renner José Rodrigues Feitoza, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 58885 MT GO e do CPF n.º 014.281.191-24, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 07 / 12 / 2020

Participante:



---

Renner José Rodrigues Feitoza

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

## Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
 357.815.718-09  
 Signatário



**Renner Feitoza**  
 014.281.191-24  
 Signatário










**Claudio Longo**  
 308.291.878-63  
 Signatário



**Manoela Muniz**  
 419.586.698-73  
 Signatário

## HISTÓRICO

- | Data e Hora             | Ação  | Descrição   |
|-------------------------|---|---|
| 04 Dec 2020<br>15:25:20 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)  |
| 04 Dec 2020<br>15:25:24 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.               |
| 04 Dec 2020<br>15:25:25 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                  |
| 04 Dec 2020<br>15:54:32 |  | <b>Renner José Rodrigues Feitoza</b> (E-mail: renner.feitoza@dpcontent.com.br, CPF: 014.281.191-24) visualizou este documento por meio do IP 189.38.223.246 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                       |
| 04 Dec 2020<br>15:54:32 |  | <b>Renner José Rodrigues Feitoza</b> (E-mail: renner.feitoza@dpcontent.com.br, CPF: 014.281.191-24) assinou este documento por meio do IP 189.38.223.246 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                          |
| 04 Dec 2020<br>16:02:22 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 2804:431:cfd3:3c09:3184:2b25:3b31:323f localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 04 Dec 2020<br>16:02:40 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) assinou este documento por meio do IP 2804:431:cfd3:3c09:3184:2b25:3b31:323f localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.    |





Escanele a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #2d4fc6d96b08781f53f796292cfc6374bfc264f61261decdce37b0f07794820b  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/2446ba2d505ed41df56bbb33d0c34c4367b8b606dfeb224a0>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 07 Dec 2020 às 11:48:34  
Identificação: #2446ba2d505ed41df56bbb33d0c34c4367b8b606dfeb224a0

- 07 Dec 2020**  
11:47:19  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: *manoela.muniz@dpcontent.com.br*, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 177.62.166.59 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
- 07 Dec 2020**  
11:48:34  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: *manoela.muniz@dpcontent.com.br*, CPF: 419.586.698-73) assinou este documento por meio do IP 177.62.166.59 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #2d4fc6d96b08781f53f796292cfc6374bfc264f61261decdce37b0f07794820b  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/2446ba2d505ed41df56bbb33d0c34c4367b8b606dfeb224a0>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Renato Martinelli Gandara Martins, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 25111555 e do CPF n.º 269172778-51, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 30 / 04 / 2020

Participante:

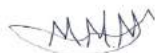


---

Renato Martinelli Gandara Martins

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo





Autenticação eletrônica 4/5  
 Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
 Última atualização em 28 Abr 2020 às 15:47:11  
 Identificação: #145fb86a8b6973cab7878282b0fbcad4fe3d07c6ae6bc0fd0

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09



**Renato Martins**  
269.172.778-51



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73



**Claudio Longo**  
308.291.878-63

### HISTÓRICO

- |                         |   |   |
|-------------------------|---|---|
| 28 Apr 2020<br>14:47:38 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)  |
| 28 Apr 2020<br>14:47:40 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                                  |
| 28 Apr 2020<br>14:47:41 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                                     |
| 28 Apr 2020<br>15:41:58 |  | <b>Renato Martinelli Gandara Martins</b> (E-mail: profrenatomgm@gmail.com, CPF: 269.172.778-51) visualizou este documento por meio do IP 2804.14c:165.8c99.80e5.7bc4:137a:83b localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 28 Apr 2020<br>15:47:11 |  | <b>Renato Martinelli Gandara Martins</b> (E-mail: profrenatomgm@gmail.com, CPF: 269.172.778-51) assinou este documento por meio do IP 2804.14c:165.8c99.80e5.7bc4:137a:83b localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.    |
| 28 Apr 2020<br>15:37:30 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                             |
| 28 Apr 2020<br>15:38:14 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) assinou como testemunha este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                |





Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #ea8d15dd6f948e329516b9815eefcbe84a2e5e45e00cb93d7764af364dc1431b  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/145fb86a8b6973cab7878282b0fbcad4fe3d07c6ae6bc0fd0>



## autentique

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 28 Abr 2020 às 15:47:11  
Identificação: #145fb86a8b6973ca67878282b0fbcad4fe3d07c6ae6bc0fd0

- 28 Apr 2020 15:00:11  Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: [claudio.longo@dpcontent.com.br](mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br), CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
- 28 Apr 2020 15:00:12  Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: [claudio.longo@dpcontent.com.br](mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br), CPF: 308.291.878-63) assinou como testemunha este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #ea8d15dd6f948e329516b9815eefcbe84a2e5e45e00cb93d7764af364dc1431b  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/145fb86a8b6973ca67878282b0fbcad4fe3d07c6ae6bc0fd0>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Michele da Silva de Oliveira Rosa, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 36.431.680-9 e do CPF n.º 467.641.418-86, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 29 / 04 / 2020

Participante:

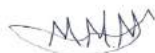


---

Michele da Silva de Oliveira Rosa

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

**autentique**

Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 27 Abr 2020 às 15:24:20  
Identificação: #ee96365d6293d7170f2b238c1ab37e61610f25d861433a6a9

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73



**Claudio Longo**  
308.291.878-63



**Michele Rosa**  
467.641.418-86

### HISTÓRICO

- |                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| 25 Apr 2020<br>11:19:40 |  | Flavio de Melo Pieslak criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)  |
| 25 Apr 2020<br>11:19:42 |  | Flavio de Melo Pieslak (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                            |
| 25 Apr 2020<br>11:19:44 |  | Flavio de Melo Pieslak (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                               |
| 27 Apr 2020<br>15:18:10 |  | Manoela Macedo Muniz (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                       |
| 27 Apr 2020<br>15:18:10 |  | Manoela Macedo Muniz (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) assinou como testemunha este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.          |
| 27 Apr 2020<br>13:39:57 |  | Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.              |
| 27 Apr 2020<br>13:39:57 |  | Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) assinou como testemunha este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 27 Apr 2020<br>15:23:20 |  | Michele da Silva de Oliveira Rosa (E-mail: michele.rosa@dpcontent.com.br, CPF: 467.641.418-86) visualizou este documento por meio do IP 2804.14c.172-20e8:b8fd:6454:d812:26df localizado em São Paulo - Sao    |



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento

Hash SHA256 do PDF original #165ca1b95512e27008b9fd02bd2d406307f5cd3735dc275601f43a8e35418d0  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/ee96365d6293d7170f2b238c1ab37e61610f25d861433a6a9>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 27 Apr 2020 às 15:24:20  
Identificação: #ee96365d6293d7170f2b238c1ab37e61610f25d861433a6a9

Paulo - Brazil

27 Apr 2020  
15:24:20



**Michele da Silva de Oliveira Rosa** (E-mail: [michele.rosa@dpcontent.com.br](mailto:michele.rosa@dpcontent.com.br), CPF: 467.641.418-86) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:172:20e8:b8fd:6454:d812:26df localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento

Hash SHA256 do PDF original #165ca1b95512e27008b9fd02bd2d406307f5cd3735dc275601f43a8e35418d0  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/ee96365d6293d7170f2b238c1ab37e61610f25d861433a6a9>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.



**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Marília Garcia Salto, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 40.090.745-8 e do CPF n.º 419.352.938-00, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 29 / 04 / 2020

Participante:



---

Marília Garcia Salto

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo


**autentique**

Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 27 Apr 2020 às 16:57:20  
Identificação: #48db37ba9f4d821aa0b72c8819b35202ac4bd5c6d9bdf5b81

### Página de assinaturas

  
**Claudio Longo**  
308.291.878-63

  
**Marília Salto**  
419.352.938-00

  
**Manoela Muniz**  
419.586.698-73

  
**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09

#### HISTÓRICO

- |                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| 25 Apr 2020<br>11:15:19 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09)   |
| 27 Apr 2020<br>13:40:22 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.              |
| 27 Apr 2020<br>13:40:22 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) assinou como testemunha este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 27 Apr 2020<br>16:56:29 |  | <b>Marília Garcia Salto</b> (E-mail: <a href="mailto:marilia.garcia@dpcontent.com.br">marilia.garcia@dpcontent.com.br</a> , CPF: 419.352.938-00) visualizou este documento por meio do IP 201.1.42.185 localizado em Casa Branca - Sao Paulo - Brazil.                     |
| 27 Apr 2020<br>16:57:20 |  | <b>Marília Garcia Salto</b> (E-mail: <a href="mailto:marilia.garcia@dpcontent.com.br">marilia.garcia@dpcontent.com.br</a> , CPF: 419.352.938-00) assinou este documento por meio do IP 201.1.42.185 localizado em Casa Branca - Sao Paulo - Brazil.                        |
| 27 Apr 2020<br>15:20:42 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: <a href="mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br">manoela.muniz@dpcontent.com.br</a> , CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                       |
| 27 Apr 2020<br>15:20:42 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: <a href="mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br">manoela.muniz@dpcontent.com.br</a> , CPF: 419.586.698-73) assinou como testemunha este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.          |
| 25 Apr 2020<br>11:15:21 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                                   |



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #157897bbd8b15341dcebe37ddb338b82d8641829bc592e4bc3e5b5e85e9fa3  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/48db37ba9f4d821aa0b72c8819b35202ac4bd5c6d9bdf5b81>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 27 Apr 2020 às 16:57:20  
Identificação: #48db37ba9f4d821aa0b72c8819b35202ac4bd5c6d9bdf5b81

25 Apr 2020  
11:15:23



Flavio de Melo Pieslak (E-mail: [flaviopieslak@gmail.com](mailto:flaviopieslak@gmail.com), CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #157897bbd8b15341dcebe37ddb338b82d8641829bc592e4bc3e5b5e85e9fa3  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/48db37ba9f4d821aa0b72c8819b35202ac4bd5c6d9bdf5b81>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Marcius Cavalcanti Paulo, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 6.964.989 e do CPF n.º 055.769.524-48, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 29 / 04 / 2020

Participante:

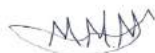


---

Marcius Cavalcanti Paulo

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

**autentique**

Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 27 Abr 2020 às 14:39:21  
Identificação: #91df065024625a495f27b54d65b7fdecdbd1e6fbdc7f6e6e

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09



**Claudio Longo**  
308.291.878-63






**Marcius Paulo**  
055.769.524-48



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73

### HISTÓRICO

- |                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| 25 Apr 2020<br>11:29:39 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)   |
| 25 Apr 2020<br>11:29:41 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                                     |
| 25 Apr 2020<br>11:29:46 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.  |
| 27 Apr 2020<br>13:39:05 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                       |
| 27 Apr 2020<br>13:39:05 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) assinou como testemunha este documento por meio do IP 179.241.210.109 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.          |
| 27 Apr 2020<br>14:38:07 |  | <b>Marcius Cavalcanti Paulo</b> (E-mail: marcius.cavalcanti@dpcontent.com.br, CPF: 055.769.524-48) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:81:84ec:ec2f:a45a:3f3f:8b5f localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 27 Apr 2020<br>14:39:21 |  | <b>Marcius Cavalcanti Paulo</b> (E-mail: marcius.cavalcanti@dpcontent.com.br, CPF: 055.769.524-48) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:81:84ec:ec2f:a45a:3f3f:8b5f localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.    |



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento



Hash SHA256 do PDF original #c7f335b8ee3af1fe37be8791bc6ddac51b9038163b1300477013b7f8bd4b3394  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/91df065024625a495f27b54d65b7fdecdbd1e6fbdc7f6e6e>





## autentique

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 27 Apr 2020 às 14:39:21  
Identificação: #91df065024625a495f27b54d65b7fdecdbd1e6fbdc7f6e6e

- 27 Apr 2020 13:51:50  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF-419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
- 27 Apr 2020 14:08:56  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF-419.586.698-73) assinou como testemunha este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #c7f335b8ee3af1fe37be8791bc6ddac51b9038163b1300477013b7f8bd4b3394  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/91df065024625a495f27b54d65b7fdecdbd1e6fbdc7f6e6e>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

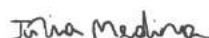
#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Júlia Medina, portador(a) do Registro Geral (RG) de n°. 50.020.981-9. e do CPF n.º 433.043.088-65, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 04 / 12 / 2020

Participante:

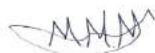


---

Júlia Medina

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

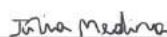


Autenticação eletrônica 4/5  
 Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
 Última atualização em 07 Dec 2020 às 11:45:45  
 Identificação: #33a9c2bf88844e5f237f7f5e6d6b34f9f0c7cad6f382aa9cc

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
 357.815.718-09  
 Signatário



**Júlia Barros**  
 433.043.088-65  
 Signatário



**Claudio Longo**  
 308.291.878-63  
 Signatário



**Manoela Muniz**  
 419.586.698-73  
 Signatário

### HISTÓRICO

- |                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| 04 Dec 2020<br>15:21:30 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09)   |
| 04 Dec 2020<br>15:21:34 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                      |
| 04 Dec 2020<br>15:21:44 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                         |
| 04 Dec 2020<br>15:28:50 |  | <b>Júlia de Medina Barros</b> (E-mail: <a href="mailto:julia.medina@dpcontent.com.br">julia.medina@dpcontent.com.br</a> , CPF: 433.043.088-65) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:160:8697:a03f:b178:8b20:13e8 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.          |
| 04 Dec 2020<br>15:30:36 |  | <b>Júlia de Medina Barros</b> (E-mail: <a href="mailto:julia.medina@dpcontent.com.br">julia.medina@dpcontent.com.br</a> , CPF: 433.043.088-65) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:160:8697:a03f:b178:8b20:13e8 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.             |
| 04 Dec 2020<br>15:40:18 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 2804:431:cf3d:3c09:3184:2b25:3b31:323f localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 04 Dec 2020<br>15:40:18 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) assinou este documento por meio do IP 2804:431:cf3d:3c09:3184:2b25:3b31:323f localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.    |





Escanele a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #de97f0a76c23966b0902042e57178e5343818b48550f8b57b0877c6ecc258a3c  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/33a9c2bf88844e5f237f7f5e6d6b34f9f0c7cad6f382aa9cc>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 07 Dec 2020 às 11:45:45  
Identificação: #33a9c2bf88844e5f237f7f5e6d6b34f9f0c7cad6f382aa9cc

- Brazil.

- 07 Dec 2020**  
11:43:38  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 177.62.166.59 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
- 07 Dec 2020**  
11:45:44  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF: 419.586.698-73) assinou este documento por meio do IP 177.62.166.59 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #de97f0a76c23966b0902042e57178e5343818b48550f8b57b0877c6ecc258a3c  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/33a9c2bf88844e5f237f7f5e6d6b34f9f0c7cad6f382aa9cc>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Eu, Juan Carmona Ximenes, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 18.287.982-3 e do CPF n.º 287.201.758-50, responsável pela empresa DP Content Consultoria e Produção Editorial Digital LTDA, situada na Avenida Rebouças, n.º 3749, Pinheiros, CEP 05401-450, cidade de São Paulo, no Estado SP, do CNPJ de n.º. 09.395.040/0001-54, concordo em ceder ao pesquisador Flavio de Melo Pieslak, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 33.489.639-3 e do CPF n.º 357.815.719-09, o direito de uso de documentos e registros obtidos durante o processo de observação participante realizado na DP Content para a pesquisa cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, desde que o estudo cumpra sua proposta com ética e seriedade, não implicando em nenhum tipo de risco ou despesas para os (as) participantes e empresa.

Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em ceder o direito de uso de documentos e registros obtidos durante o processo de observação participante referente à pesquisa cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital.

São Paulo, 05 / 05 / 2021

Responsável pela DP Content:

Assinado eletronicamente

---

Juan Carmona Ximenes

Pesquisador:

---

Flavio de Melo Pieslak

Testemunhas:

---

Manoela Macedo Muniz

---

Claudio Daniel de Lima Longo

## Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
 357.815.718-09  
 Signatário

Assinado eletronicamente

**Juan Ximenes**  
 287.201.758-50  
 Signatário



**Claudio Longo**  
 308.291.878-63  
 Signatário



**Manoela Muniz**  
 419.586.698-73  
 Signatário

### HISTÓRICO

- |                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| 03 May 2021<br>13:25:22 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09)   |
| 03 May 2021<br>13:25:27 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 177.81.190.128 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                     |
| 03 May 2021<br>13:25:31 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: <a href="mailto:flaviopieslak@gmail.com">flaviopieslak@gmail.com</a> , CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 177.81.190.128 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                        |
| 03 May 2021<br>16:02:44 |  | <b>Juan Carmona Ximenes</b> (E-mail: <a href="mailto:juan.ximenes@dpcontent.com.br">juan.ximenes@dpcontent.com.br</a> , CPF: 287.201.758-50) visualizou este documento por meio do IP 189.62.68.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.             |
| 03 May 2021<br>16:02:53 |  | <b>Juan Carmona Ximenes</b> (E-mail: <a href="mailto:juan.ximenes@dpcontent.com.br">juan.ximenes@dpcontent.com.br</a> , CPF: 287.201.758-50) assinou este documento por meio do IP 189.62.68.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                |
| 03 May 2021<br>16:11:01 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 187.26.223.173 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 03 May 2021<br>16:11:28 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: <a href="mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br">claudio.longo@dpcontent.com.br</a> , CPF: 308.291.878-63) assinou este documento por meio do IP 187.26.223.173 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.    |
| 03 May 2021<br>16:35:00 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: <a href="mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br">manoela.muniz@dpcontent.com.br</a> , CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 177.45.22.88 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.           |



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #0d4deec699631176c39f4fb5a589f3d23148ad731ae6416db77a698a9e004728  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/d2e1955e68a5ab65c1f0cb74227066a8ec9758a2e2e23c03a>







Autenticação eletrônica 3/3  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 03 May 2021 às 16:37:14  
Identificação: #d2e1955e68a5ab65c1f0cb74227066a8ec9758a2e2e23c03a

03 May 2021  
16:37:14



**Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF: 419.586.698-73) assinou este documento por meio do IP 177.45.22.88 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #0d4deec699631176c39f4fb5a589f3d23148ad731ae6416db77a698a9e004728  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/d2e1955e68a5ab65c1f0cb74227066a8ec9758a2e2e23c03a>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, João Gabriel Brene, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 37.751.757-4 e do CPF n.º 388.412.208-80, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 07 / 12 / 2020

Participante:

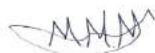


---

João Gabriel Brene

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

**autentique**

Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 03 May 2021 às 15:32:49  
Identificação: #b42adacf53a1115664d77af827e8e25ac916dc1341c1c83f7

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09  
Signatário



**Joao Silva**  
388.412.208-80  
Signatário



**Claudio Longo**  
308.291.878-63  
Signatário



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73  
Signatário

### HISTÓRICO

- |                         |   |   |
|-------------------------|---|---|
| 04 Dec 2020<br>15:36:25 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)  |
| 04 Dec 2020<br>15:36:32 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                 |
| 04 Dec 2020<br>15:36:34 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                    |
| 09 Dec 2020<br>15:03:45 |  | <b>Joao Gabriel Brene de Aragão da Silva</b> (E-mail: j.brene@dpcontent.com.br, CPF: 388.412.208-80) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:1b2:2549:492a:960f:4a1f:5383 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 09 Dec 2020<br>15:03:46 |  | <b>Joao Gabriel Brene de Aragão da Silva</b> (E-mail: j.brene@dpcontent.com.br, CPF: 388.412.208-80) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:1b2:2549:492a:960f:4a1f:5383 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.    |
| 09 Dec 2020<br>15:05:16 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 2804:388:e060:e877:a0f9:6b3b:d07e:95bb localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.   |
| 09 Dec 2020<br>15:05:24 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) assinou este documento por meio do IP 2804:388:e060:e877:a0f9:6b3b:d07e:95bb localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.      |




Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #778f9807e91ff06f48c49484fac54ee31c323b7f5b1c4c9dba6a38ffac4e4eea  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/b42adacf53a1115664d77af827e8e25ac916dc1341c1c83f7>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 03 May 2021 às 15:32:49  
Identificação: #b42adacf53a1115664d77af827e8e25ac916dc1341c1c83f7

Paulo - Brazil.

- 03 May 2021**  
15:32:49  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 177.45.22.88 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
- 03 May 2021**  
15:32:49  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF: 419.586.698-73) assinou este documento por meio do IP 177.45.22.88 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #778f9807e91ff06f48c494b4fac54ee31c323b7f5b1c4c9dba6a38ffac4e4eea  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/b42adacf53a1115664d77af827e8e25ac916dc1341c1c83f7>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Jaqueline Cardeal, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 49410671-2 e do CPF n.º 430.414.598-33, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 30 / 04 / 2020

Participante:



---

Jaqueline Cardeal



Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo


**autentique**

Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 29 Apr 2020 às 17:23:11  
Identificação: #3e8332f45f75fed5c4053466e42580f5a36b1966479adf333

### Página de assinaturas

  
**Jaqueline Cardeal**  
430.414.598-33

  
**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09

  
**Manoela Muniz**  
419.586.698-73

  
**Claudio Longo**  
308.291.878-63

#### HISTÓRICO

- |                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| 29 Apr 2020<br>16:04:09 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)   |
| 29 Apr 2020<br>17:20:39 |  | <b>Jaqueline Cardeal</b> (E-mail: jaqueline.cardeal@dpcontent.com.br, CPF: 430.414.598-33) visualizou este documento por meio do IP 201.52.13.193 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.              |
| 29 Apr 2020<br>17:23:10 |  | <b>Jaqueline Cardeal</b> (E-mail: jaqueline.cardeal@dpcontent.com.br, CPF: 430.414.598-33) assinou este documento por meio do IP 201.52.13.193 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                 |
| 29 Apr 2020<br>16:04:11 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                   |
| 29 Apr 2020<br>16:04:12 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                      |
| 29 Apr 2020<br>16:43:58 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 179.113.74.187 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.              |
| 29 Apr 2020<br>16:44:43 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) assinou como testemunha este documento por meio do IP 179.113.74.187 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 29 Apr 2020<br>16:21:29 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.       |



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #2101b0aef77af25d759571e9a1df42a5b116d6dbcc29cd1b91cf8aea48620825  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/3e8332f45f75fed5c4053466e42580f5a36b1966479adf333>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 29 Apr 2020 às 17:23:11  
Identificação: #3e8332f45f75fed5c4053466e42580f5a36b1966479adf333

29 Apr 2020  
16:21:29



Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: [claudio.longo@dpcontent.com.br](mailto:claudio.longo@dpcontent.com.br), CPF: 308.291.878-63) assinou  
como testemunha este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo -  
Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #2101b0aef77af25d759571e9a1df42a5b116d6dbcc29cd1b91cf8aea48620825  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/3e8332f45f75fed5c4053466e42580f5a36b1966479adf333>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Daniel Augusto Neix Monares, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 27.361.362-5 e do CPF n.º 328.010.658-38, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 07 / 12 / 2020

Participante:



---

Daniel Augusto Neix Monares

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

**autentique**

Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 03 May 2021 às 15:30:54  
Identificação: #225f723f1149e60c954817e1f825561329d00b00d62e8dd43

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09  
Signatário



**Daniel Monares**  
328.010.658-38  
Signatário



**Claudio Longo**  
308.291.878-63  
Signatário



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73  
Signatário

### HISTÓRICO

04 Dec 2020 15:31:19		<b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)
04 Dec 2020 15:31:25		<b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
04 Dec 2020 15:31:28		<b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:141:80a6:1d5d:2c16:e3c0:2264 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
04 Dec 2020 16:54:52		<b>Daniel Augusto Neix Monares</b> (E-mail: daniel.neix@dpcontent.com.br, CPF: 328.010.658-38) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:17a:9259:fc7:4289:9022:16f5 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
04 Dec 2020 16:57:41		<b>Daniel Augusto Neix Monares</b> (E-mail: daniel.neix@dpcontent.com.br, CPF: 328.010.658-38) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:17a:9259:fc7:4289:9022:16f5 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
07 Dec 2020 14:46:13		<b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:165:3144:a9fc:b868:d7bd:c0c9 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
07 Dec 2020 14:46:13		<b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:165:3144:a9fc:b868:d7bd:c0c9 localizado em São Paulo - Sao Paulo -





Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #9952761a50883693c2c67a9dcf23f4cd8f6c5644105b8704d25b6158ff563941  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/225f723f1149e60c954817e1f825561329d00b00d62e8dd43>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 03 May 2021 às 15:30:54  
Identificação: #225f723f1149e60c954817e1f825561329d00b00d62e8dd43

Brazil

- 03 May 2021**  
15:30:54  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 177.45.22.88 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
- 03 May 2021**  
15:30:54  **Manoela Macedo Muniz** (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF: 419.586.698-73) assinou este documento por meio do IP 177.45.22.88 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a Imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #9952761a50883693c2c67a9dcf23f4cd8f6c5644105b8704d25b6158ff563941  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/225f723f1149e60c954817e1f825561329d00b00d62e8dd43>







FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, Claudio Zanutim Moraes, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º. 7909704-2 e do CPF n.º 141.993.968-88, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 30 / 04 / 2020

Participante:

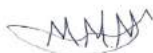


---

Claudio Zanutim Moraes

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo

**autentique**

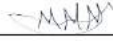
Autenticação eletrônica 4/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 29 Abr 2020 às 14:22:57  
Identificação: #b5a363b7ff704767edf8a6830f2a389404178ee34607a4558

### Página de assinaturas

  
**Claudio Longo**  
308.291.878-63

  
**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09

  
**Claudio Moraes**  
141.993.968-88

  
**Manoela Muniz**  
419.586.698-73

### HISTÓRICO

28 Apr 2020 14:41:13		Flavio de Melo Pieslak criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)
28 Apr 2020 14:59:31		Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
28 Apr 2020 14:59:37		Claudio Daniel de Lima Longo (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) assinou como testemunha este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
28 Apr 2020 14:41:15		Flavio de Melo Pieslak (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
28 Apr 2020 14:43:29		Flavio de Melo Pieslak (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
29 Apr 2020 14:22:44		Claudio Zanutim Moraes (E-mail: claudiozanutim@gmail.com, CPF: 141.993.968-88) visualizou este documento por meio do IP 2804:14c:160:8D1d::1001 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
29 Apr 2020 14:22:57		Claudio Zanutim Moraes (E-mail: claudiozanutim@gmail.com, CPF: 141.993.968-88) assinou este documento por meio do IP 2804:14c:160:8D1d::1001 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.
28 Apr 2020 15:30:03		Manoela Macedo Muniz (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #56dd4cf81339522274efbe26c93472c1acb5e9b5135a2d8ec7504bf8b028c62c  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/b5a363b7ff704767edf8a6830f2a389404178ee34607a4558>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 29 Apr 2020 às 14:22:57  
Identificação: #b5a363b7ff704767edf8a6830f2a389404178ee34607a4558

28 Apr 2020  
15:33:21



Manoela Macedo Muniz (E-mail: [manoela.muniz@dpcontent.com.br](mailto:manoela.muniz@dpcontent.com.br), CPF- 419.586.698-73) assinou como  
testemunha este documento por meio do IP 189.79.122.139 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
Hash SHA256 do PDF original #56dd4cf81339522274efbe26c93472c1acb5e9b5135a2d8ec7504bf8b028c62c  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/b5a363b7ff704767edf8a6830f2a389404178ee34607a4558>





FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Flavio de Melo Pieslak, convido você a participar como voluntário(a) em uma pesquisa. Após ser esclarecido(a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado(a) de forma alguma.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA

**Proposta do projeto:** Analisar o processo de criação de um curso digital.

**Pesquisador Responsável:** Flavio de Melo Pieslak.

**Telefone para contato:** 11 9 8108 6140

**Pesquisadores participantes:** Marcelo Santos de Moraes.

**Objetivo:** Queremos observar como alguns fatores no processo de criação de um curso digital podem interferir em seu potencial comunicativo.

**Benefícios:** A partir dessa pesquisa, será possível identificar algumas estratégias adotadas pelos envolvidos(as) no processo de criação para atender as expectativas de qualidade diante das limitações existentes.

**Permissões de uso:** O(A) participante que conceder a autorização permitirá o uso de registros e documentos para este projeto.

**Confidencialidade:** O estudo não implica em nenhum tipo de risco para os (as) participantes, que terão suas identidades preservadas, não sendo divulgada sua identificação em nenhum momento. As informações serão confidenciais e seu nome nunca será usado em qualquer tipo de relatório.

**Despesas e remunerações:** Não há despesas pessoais para o(a) participante em nenhum momento, assim como não haverá compensação financeira à sua participação no estudo.

**Direito de recusa ou retirada:** A qualquer momento do estudo, você terá acesso aos responsáveis pela pesquisa, e poderá requerer a retirada desse consentimento. Sua participação é totalmente voluntária, e você pode se retirar do estudo após ter concordado em participar. Você é livre para se recusar a participar em qualquer aspecto do questionário.



---

Flavio de Melo Pieslak

#### **CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO**

Eu, Arthur Fernandes, portador(a) do Registro Geral (RG) de n.º 14.958.427 e do CPF n.º 079.570.446-11, concordo em participar deste estudo, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital, como sujeito. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador Flavio de Melo Pieslak sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes da minha participação. Concordo com uso das informações obtidas, desde que minha identidade não seja divulgada. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isso leve a qualquer penalidade.

Fui convidado(a) a participar desta pesquisa, cuja proposta consiste em analisar o processo de criação de um curso digital. Tive a oportunidade de fazer perguntas sobre a pesquisa e todas as perguntas que eu fiz foram respondidas de maneira satisfatória. Assim, eu concordo voluntariamente em participar como sujeito neste estudo e compreendo que possuo o direito de me retirar do mesmo a qualquer momento.

São Paulo, 29 / 04 / 2020

Participante:

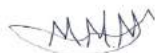
Assinado eletronicamente

---

Arthur Fernandes

Presenciamos a solicitação de consentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do participante em concordar com a sua participação.

Testemunhas:



---

Manoela Macedo Muniz



---

Claudio Daniel de Lima Longo





Autenticação eletrônica 4/5  
 Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
 Última atualização em 29 Abr 2020 às 16:47:50  
 Identificação: #c63c842438d8bb2168805fdf4922bac34337c70098bb187ce

### Página de assinaturas



**Flavio Pieslak**  
357.815.718-09



**Claudio Longo**  
308.291.878-63



**Manoela Muniz**  
419.586.698-73

Assinado eletronicamente

**Arthur Fernandes**  
079.570.446-11

#### HISTÓRICO

- |                         |   |   |
|-------------------------|---|---|
| 29 Apr 2020<br>16:10:16 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> criou este documento. (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09)  |
| 29 Apr 2020<br>16:10:18 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) visualizou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                          |
| 29 Apr 2020<br>16:10:20 |  | <b>Flavio de Melo Pieslak</b> (E-mail: flaviopieslak@gmail.com, CPF: 357.815.718-09) assinou este documento por meio do IP 179.208.64.251 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                             |
| 29 Apr 2020<br>16:20:47 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) visualizou este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.              |
| 29 Apr 2020<br>16:20:47 |  | <b>Claudio Daniel de Lima Longo</b> (E-mail: claudio.longo@dpcontent.com.br, CPF: 308.291.878-63) assinou como testemunha este documento por meio do IP 177.58.236.74 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil. |
| 29 Apr 2020<br>16:36:26 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) visualizou este documento por meio do IP 179.113.74.187 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.                     |
| 29 Apr 2020<br>16:43:09 |  | <b>Manoela Macedo Muniz</b> (E-mail: manoela.muniz@dpcontent.com.br, CPF: 419.586.698-73) assinou como testemunha este documento por meio do IP 179.113.74.187 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.        |
| 29 Apr 2020<br>16:46:43 |  | <b>Arthur Anderson Fernandes</b> (E-mail: arthur.fernandes@dpcontent.com.br, CPF: 079.570.446-11) visualizou este documento por meio do IP 201.52.13.193 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.              |



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento  
 Hash SHA256 do PDF original #b6cf07641d7454b1f0520cd42f7c172f9f7bc9b56826f10f94b9da09c5947ea9  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/c63c842438d8bb2168805fdf4922bac34337c70098bb187ce>



**autentique**

Autenticação eletrônica 5/5  
Data e horários em GMT -03:00 Brasília  
Última atualização em 29 Apr 2020 às 16:47:50  
Identificação: #c63c842438d8bb2168805fdf4922bac34337c70098bb187ce

29 Apr 2020  
16:47:50



Arthur Anderson Fernandes (E-mail: [arthur.fernandes@dpccontent.com.br](mailto:arthur.fernandes@dpccontent.com.br), CPF: 079.570.446-11) assinou este documento por meio do IP 201.52.13.193 localizado em São Paulo - Sao Paulo - Brazil.



Escaneie a imagem para verificar a autenticidade do documento

Hash SHA256 do PDF original #b6cf07641d7454b1f0520cd42f7c172f9f7bc9b56826f10f94b9da09c5947ea9  
<https://painel.autentique.com.br/documentos/c63c842438d8bb2168805fdf4922bac34337c70098bb187ce>

