

TeSP - Marketing Digital

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 4719/2022 de 21/04/2022

Ficha da Unidade Curricular: Desenvolvimento de Produtos Digitais

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:28.0; PL:28.0; OT:14.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 605918

Área de educação e formação: Marketing e publicidade

Docente Responsável

José António Ribeiro Mendes

Professor Coordenador

Objetivos de Aprendizagem

Apreender o 1. Conceito do que é um produto e seu ciclo de vida; conhecer 2. Aplicações de gestão do ciclo de vida (PLMs-Product LifeCycle Management); Entender o 3. negócio em plataformas de comércio eletrónico com 4. Negócio Inteligente e 5. Marketing Digital na internet e redes sociais.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Os alunos devem compreender bem o que é um produto desde a sua conceção, suas características e o seu ciclo de vida nas diversas fases até à reciclagem. A digitalização do produto é fundamental utilizando os formatos texto, som, fotografia, vídeo, 3d, 4d, eventualmente com realidade virtual e realidade aumentada.
2. Conhecer aplicações existentes no mercado, gratuitas ou não, para gerir o ciclo de vida do produto (PLMs- Product LifeCycle Management). Ainda, identificar bem as atividades que podem ser desenvolvidas com estas aplicações.
3. Entender que hoje a tendência do negócio é para ser feito em plataformas de comércio eletrónico e conhecer a existência de atos europeus de mercado e de serviços, regulamentos e exemplos de plataformas.
4. Analisar o Negócio Inteligente como o novo paradigma para a gestão do produto - estratégica e operacional, de venda e de distribuição.
5. Experimentar ferramentas de Marketing Digital na internet e nas redes sociais para promover

um Produto Digital com uma Campanha de Marketing digital

Conteúdos Programáticos

1.Ciclo de vida de um produto 2. Aplicações de gestão de produto-SAP, Siemens, Oracle-e suas atividades conectadas com a internet de "gémeo digital", de internet das coisas, de aprendizagem e de análise 3.Negócio em plataformas como o Booking e AirBnb na perspetiva do gestor do produto, Atos Europeus do Digital - Mercados e Serviços 4.Negócio Inteligente 5.Marketing Digital e casos práticos

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1.Conceito de produto. Ciclo de vida de um produto: da sua conceção e criação, lançamento no mercado, crescimento de vendas, maturidade de vendas, declínio e reciclagem. Digitalizar o produto utilizando vários formatos texto, som, fotografia, vídeo, 3d, 4d, eventualmente com realidade virtual e realidade aumentada. Factores que influenciam o ciclo de vida.

2.Conhecer aplicações existentes no mercado, gratuitas ou não, para gerir o ciclo de vida do produto (PLMs- Product LifeCycle Management); SAP, Siemens, Oracle, etc. Aplicações conectadas com a internet, em plataformas digitais que suportem o produto como "gémeo digital", a internet das coisas (IoT-Internet of Things), a aprendizagem e análises avançadas de dados preferencialmente armazenados na cloud. Ainda, identificar bem as atividades que podem ser desenvolvidas com estas aplicações.

3.Entender que hoje a tendência do negócio é para ser feito em plataformas de comércio eletrónico experimentando na prática o Booking e o AirBnb do lado do proprietário do produto. Conhecer a existência de atos europeus reguladores de mercados e de serviços digitais.

4.Analisar o Negócio Inteligente como o novo paradigma para a gestão do produto - estratégica e operacional, de venda e de distribuição. Analisar exemplos práticos.

5.Experimentar ferramentas de Marketing Digital na internet e nas redes sociais para promover uma Campanha de Marketing de um produto digital na Google (Pesquisa e Youtube), na Meta (Facebook e Instagram) e no TikTok. Criar um Produto e fazer uma Campanha de marketing digital e analisar e otimizar resultados.

Vão ser desenvolvidos quatro estudos de caso com uma metodologia de 4 etapas: apresentação do suposto cliente; desenvolvimento do trabalho; apresentação das propostas; discussão e seleção da melhor proposta.

Metodologias de avaliação

10% Ensaio sobre um Produto e seu ciclo de Vida
20% Ensaio Enquadrar o meu produto no comércio eletrónico
30% Ensaio Como vender o meu produto com Inteligência Artificial?
40% Criar uma campanha de Marketing para o meu produto

Software utilizado em aula

MS Office
PLMs
Booking and Airbnb do proprietário

Estágio

Bibliografia recomendada

- Mendes, J. (2024). *Bibliografia indicada para DPD*. Acedido em 1 de setembro de 2024 em <https://doctrino.ipt.pt/course/view.php?id=5314>

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Pode verificar-se a coerência dos conteúdos com os objetivos :
os respetivos:

Ponto 1 vs ponto1

Ponto 2 vs ponto2

Ponto 3 vs ponto3

Ponto 4 vs ponto4

Ponto 5 vs ponto5

Metodologias de ensino

Aulas expositivas e aulas práticas.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objetivos da aprendizagem.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Programas Opcionais recomendados

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 11 - Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis;
- 12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;
- 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis;
- 17 - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável;

Docente responsável

**José António
Ribeiro Mendes**

Assinado de forma digital
por José António Ribeiro
Mendes

Dados: 2024.10.01 17:14:39
+01'00'

