

### Escola Superior de Gestão de Tomar

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

Anabela da Cruz Pereira Professor Adjunto Convidado

#### 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

Ano letivo: 2025/2026

#### 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 clico de vida.

  2.Conhecer aplicações existentes no mercado, gratuitas ou não, para gerir o ciclo de vida do produto (PI Ms- Product LifeCycle Management): SAP. Siemens, Oracle, etc. Aplicações
- 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 servicos 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

PLMs
Booking and Airbnb do proprietário
Estágio
<u> </u>
Bibliografia recomendada
Manualana I. (2024). Diblica wastin indicada nava DDD Accedido amá do gotombro do 2024 am
- Mendes, J. (2024). <i>Bibliografia indicada para DPD</i> .Acedido em1 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
Torito o va poritoo
Metodologias de ensino
Aulas expositivas, demonstrativas e aulas práticas.
Aulas expositivas, demonstrativas e aulas práticas.
Aulas expositivas, demonstrativas e aulas práticas.  Coerência das metodologias de ensino com os objetivos
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino  Português
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino  Português
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino  Português
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino  Português  Pré-requisitos
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino  Português
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino  Português  Pré-requisitos
Coerência das metodologias de ensino com os objetivos  Analisando casos práticos e desenvolvendo um produto digital os alunos adquirem os conhecimentos que são os objectivos da aprendizagem.  Língua de ensino  Português  Pré-requisitos

# 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 á 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

Assinado por: **Anabela da Cruz Pereira** Num. de Identificação: 09474937 Data: 2025.10.30 13:16:24 +0000 Homologado pelo C.T.C.

ota n.º 24-) (Pala-20/10/2025