

Curso

Marketing em Aplicações Android



Curso

Marketing em Aplicações Android

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/informatica/curso/marketing-aplicacoes-android

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 18

05

Metodologia

pág. 22

06

Certificação

pág. 30

01

Apresentação

As aplicações móveis fazem parte do quotidiano, mas algumas têm mais sucesso do que outras. Por conseguinte, o especialista deve desenvolver conhecimentos avançados sobre como criar, conceber e analisar a experiência que os seus utilizadores terão no caminho para a transformação digital com as ferramentas e técnicas mais avançadas do mercado tecnológico. Dado que cada vez mais pessoas criam negócios e acedem a conteúdos nos telemóveis, este Curso permitirá às partes interessadas aumentar significativamente o número de utilizadores e proporcionar uma interação de qualidade no telemóvel.



“

Com este Curso, poderá atrair o maior número possível de utilizadores para as suas aplicações, aumentando assim os seus rendimentos”

É a primeira impressão que conta. Para o efeito, este Curso tem como objetivo promover a criação de aplicações móveis atrativas para Android, seguindo a linha de estilo da sua marca e da sua própria empresa. E, claro, deve comunicar o valor real da sua aplicação e transmitir a razão da sua eficácia. As aplicações móveis são poderosas ferramentas de marketing porque ajudam qualquer tipo de empresa a crescer de forma integral, potenciando cada uma das suas áreas de operação: aquisição de novos clientes, fidelização, experiência e promoção.

Assim, ao longo desta capacitação, os alunos desenvolverão as competências necessárias para combinar técnicas de prototipagem e *wireframing* com a pesquisa de utilizadores, o arranque da produção, o processo de construção e o design de experiências, bem como com novas tecnologias disruptivas como a Inteligência Artificial e a Internet das Coisas. Tudo isto aplicando metodologias como o *Design Thinking* que lhe permite trabalhar num novo ambiente, mais dinâmico e centrado no utilizador.

Trata-se, portanto, de um Curso 100% online que permite ao aluno frequentá-lo comodamente, onde e quando quiser. Tudo o que precisa é de um dispositivo com acesso à Internet para dar um passo em frente na sua carreira. Em apenas 6 semanas, irá adquirir as chaves necessárias para posicionar a sua aplicação entre as mais transferidas da sua classe graças a uma estratégia de marketing adequada, construindo designs vivos que crescem graças ao *feedback* e à monitorização do comportamento.

Este **Curso de Marketing em Aplicações Android** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Desenvolvimento de Aplicações Android
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ◆ A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras
- ◆ As lições teóricas, perguntas a especialistas e trabalhos de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet



Aprenda a trabalhar com foco nas melhores práticas em CX, UX e UI analisando a interface do utilizador da sua aplicação"

“

Analise o sucesso das suas aplicações e ajuste as suas despesas para obter melhores resultados no futuro, observando os dados e as tendências do comportamento dos clientes”

O corpo docente do Curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para praticar em situações reais.

A estrutura deste Curso centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o profissional deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o Curso. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

Trabalhe num ambiente novo, mais dinâmico e centrado no utilizador aplicando metodologias como o Design Thinking.

Maximize a experiência do cliente nas suas aplicações tirando partido do crescimento da Inteligência Artificial.



02

Objetivos

O principal objetivo deste Curso de Marketing em Aplicações Android é preparar o profissional de informática para integrar todos os novos conhecimentos proporcionados por esta capacitação nas suas aplicações. Assim, no final do Curso, o profissional será capaz de desenvolver uma estratégia global, compreendendo as diferentes formas de promover a sua implementação. Isto aplica-se a todos os especialistas, independentemente do orçamento e do público-alvo da aplicação.



“

*Conheça, graças a este Curso, os
utilizadores que quer atrair e as ações
In-App que quer que eles realizem”*



Objetivos gerais

- ◆ Determinar o contexto adequado para a explosão da cultura de design orientada para o utilizador nas últimas décadas
- ◆ Examinar, no processo de design de aplicações, a criação de uma Experiência de Utilizador singular que permita ao utilizador atingir os seus objetivos e gerar uma conexão com o produto e a marca
- ◆ Analisar a importância da interface do utilizador de uma aplicação ou interface móvel de um website e como captar os dados necessários para compreender a satisfação do utilizador
- ◆ Avaliar o conjunto de ferramentas fundamentais de uma equipa CX empresarial





Objetivos específicos

- ◆ Analisar as novas metodologias centradas no utilizador
- ◆ Determinar como a inteligência artificial levou a CX para o próximo nível
- ◆ Estabelecer a importância da acessibilidade e mobilidade
- ◆ Desenvolver as técnicas mais avançadas de análise comportamental e de sessões
- ◆ Concretizar os objetivos de micropersonalização durante o percurso do utilizador
- ◆ Compilar as novas metodologias próprias de um ambiente dinâmico e em evolução
- ◆ Propor técnicas para a criação de protótipos

“

As suas aplicações terão uma grande aceitação entre os utilizadores graças a este Curso de Marketing em Aplicações Android”

03

Direção do curso

Este Curso de Marketing em Aplicações Android é ministrado por especialistas em programação Android e programadores de aplicações com vastos conhecimentos e experiência em novas tecnologias e infraestruturas digitais. As suas colaborações com universidades e centros de renome oferecem uma garantia de qualidade dos conteúdos selecionados para este Curso. Apostando na otimização do processo de aprendizagem dos profissionais que procuram o empurrão de que necessitam para o seu sucesso profissional.



“

*Esta qualificação tem tudo:
o melhor conteúdo, o melhor
sistema de aprendizagem e os
melhores profissionais do setor”*

Diretor Convidado Internacional

Colin Lee é um programador de aplicações móveis de sucesso, especializado em código Android nativo, cuja influência se estende a nível internacional. O especialista é uma autoridade na área das Twin Cities e no manuseamento de Kotlin. Uma das suas contribuições mais recentes foi a demonstração, em código real, de como construir rapidamente um navegador utilizando a linguagem de programação acima referida e os componentes de navegador de código aberto da Mozilla para Android.

Além disso, as suas aplicações têm estado ligadas a grandes empresas mundiais, por exemplo, foi encarregado de criar soluções digitais para a Pearson, uma das maiores editoras do mundo. Também desenvolveu um gravador de vídeo Android de baixo nível para a startup Flipgrid, mais tarde adquirida pela Microsoft.

Também criou uma VPN Android de sucesso para um grande cliente do mundo da consultoria. É também o criador de uma ferramenta de gestão de mercadorias implementada pela transnacional Amazon para facilitar o trabalho dos seus camionistas contratados. Ajudou também a construir as versões móveis do navegador Firefox para a Mozilla.

Atualmente, trabalha por conta de outrem, incluindo revisões de código e comprovações de segurança. O seu impacto no desenvolvimento de aplicações móveis e a sua experiência ao longo dos anos fazem dele uma figura de destaque no panorama tecnológico mundial.



Sr. Lee, Colin

- Engenheiro Android Sênior para Meetup, Minneapolis, EUA
- Diretor na ColinTheShots LLC
- Engenheiro de Software Android para a Specto Inc
- Engenheiro Android Sênior para a Mozilla
- Engenheiro de Desenvolvimento de Software para a Amazon
- Engenheiro de Aplicações Móveis para a Flipgrid
- Especialista em Configuração de Software para Pearson VUE
- Licenciatura pela Universidade da Florida

“

Graças à TECH, poderá aprender com os melhores profissionais do mundo”

Direção



Dr. Martín Olalla Bonal

- ◆ *Actual Blockchain Technical Specialist na IBM SPGI*
- ◆ Técnico de Eletrónica Digital
- ◆ Arquiteto *Blockchain*
- ◆ Arquiteto de Infraestruturas na Banca
- ◆ Formação em *Hyperledger Fabric* para empresas
- ◆ Formação em *Blockchain* para empresas
- ◆ Gestão de Projetos e Implementação de Soluções
- ◆ Mais de 25 anos de experiência no setor das TI

Professores

Dr. Arturo Guerrero Díaz-Pintado

- ◆ Consultor de serviços profissionais que trabalha com organizações de ponta na Europa, no Médio Oriente e na América Latina na IBM
- ◆ Destacam-se as colaborações em universidades e centros de ensino superior de renome em temas relacionados com a tecnologia, como a Inteligência Artificial, a Internet das Coisas, a Cloud, a Experiência do Cliente e Transformação Digital
- ◆ Engenheiro Técnico de Pré-venda através da Watson Customer Engagement (soluções de marketing e experiência do cliente) em Espanha, Portugal, Grécia e Israel na IBM
- ◆ Engenheiro de Redes de I&D na Telefónica
- ◆ Diploma em Engenharia Superior de Telecomunicações pela Universidade de Alcalá e pela Danish Technical University



04

Estrutura e conteúdo

Este Curso de Marketing em Aplicações Android está estruturado em várias secções através das quais o profissional de informática poderá aprofundar aspetos como o *Customer Service*, *Customer Experience* e *Customer Journey*, o processo de feedback, a aplicação de prototipagem, *Wireframing* ou *Hands-On*, bem como o design visual, entre muitos outros. Isto irá fornecer-lhe os conteúdos mais recentes nesta área, tornando-o num especialista líder no seu ambiente.



“

Um plano de estudos que reúne as novas metodologias de um ambiente dinâmico e em mudança”

Módulo 1. Marketing em Aplicações Android

- 1.1. Do Customer Service ao Customer Experience
 - 1.1.1. Customer Service. Desenvolvimento do cliente atual
 - 1.1.2. Utilizador com acesso à informação. Exigências e necessidades
 - 1.1.3. O feedback como fonte de conhecimento
- 1.2. Customer Journey
 - 1.2.1. Caminho do utilizador para a conversão
 - 1.2.2. Microsegmentação
 - 1.2.3. Experiência através dos canais
- 1.3. Medir a experiência do utilizador
 - 1.3.1. Arquitetura web e móvel
 - 1.3.2. Análise de sessões como um novo padrão
 - 1.3.3. O estado da arte da experiência do utilizador
- 1.4. Marketing de aplicações Android
 - 1.4.1. CX+IA
 - 1.4.2. CX+Blockchain
 - 1.4.3. CX+IoT
- 1.5. Produtos de CX (Experiência do Cliente)
 - 1.5.1. Normas do setor
 - 1.5.2. Telepresença
 - 1.5.3. Experiência do cliente para todos os agentes do desenvolvimento
- 1.6. Trabalho centrado no utilizador
 - 1.6.1. Equipamento
 - 1.6.2. Pensamento de designer
 - 1.6.3. Trabalho de campo
- 1.7. A ciência sobre o utilizador
 - 1.7.1. A ciência sobre o utilizador. Regras de ouro
 - 1.7.2. Iteração
 - 1.7.3. Erros comuns



- 1.8. Prototipagem e *Wireframing*
 - 1.8.1. Prototipagem e *Wireframing*
 - 1.8.2. *Hands-On*
 - 1.8.3. Nível avançado
- 1.9. Interfaces móveis
 - 1.9.1. Design visual. Regras
 - 1.9.2. Interface de aplicações. Chaves
 - 1.9.3. Boas práticas no desenvolvimento de interfaces móveis
- 1.10. Boas práticas na experiência do utilizador. Sugestões para programadores
 - 1.10.1. Nível um. Boas práticas em CX
 - 1.10.2. Nível dois. Boas práticas em UX
 - 1.10.3. Nível três. Boas práticas em UI

“*Desenvolva conhecimentos avançados sobre como criar, conceber e analisar a experiência que os seus utilizadores terão no caminho para a conversão, com as ferramentas e técnicas mais avançadas*”



05 Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.



O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado nas principais escolas de informática do mundo desde que existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



Práticas de aptidões e competências

Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



06

Certificação

O Curso de Marketing em Aplicações Android garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Marketing em Aplicações Android** conta com o conteúdo educativo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Marketing em Aplicações Android**

ECTS: **6**

Carga horária: **150 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualificação
desenvolvimento sustentabilidade

tech universidade
tecnológica

Curso
Marketing em
Aplicações Android

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Marketing em Aplicações Android

