



disruptive digital education

product & project management

programa | curso remote learning

Programa do Curso

<u>product & project</u> <u>management</u>

O QUE É?

O curso é focado na gestão de produtos e projetos digitais, com uma abordagem prática e aplicada às reais exigências do mercado. Ao longo do programa, os alunos vão aprender a planear, coordenar e lançar soluções digitais, compreendendo o ciclo de vida de um produto, desde a descoberta e validação de ideias até à entrega contínua em contexto ágil.

O programa foi desenvolvido por profissionais experientes nas áreas de produto, design, tecnologia e marketing, com forte ligação ao mercado nacional e internacional. A formação combina momentos teóricos, exercícios práticos, simulações de processos e ferramentas, workshops especializados e partilhas de profissionais convidados com vasta experiência em gestão digital.

duração total 200h

200h Curso Hands-on

16h Workshop

investimento

337,50 € x 8 (sem juros) (pronto pagamento: 5% de desconto)

ADMISSÃO

Idade Mínima 18 anos Marcação de uma SOPP gratuita com um student Admissions Manager.



product & project management programa do curso

SOBRE O CURSO

O curso de Gestão de Produtos e Projetos Digitais da EDIT. é uma formação intensiva e prática que cobre todas as etapas da criação e gestão de soluções digitais. Estruturado em 12 módulos, o curso aborda desde fundamentos técnicos e metodologias ágeis até áreas como design thinking, métricas, IA aplicada e liderança. Os participantes desenvolvem competências técnicas e comportamentais essenciais para atuar como Product Owners, Project Managers ou gestores híbridos em ambientes digitais.

OBJETIVOS

Com esta formação, os alunos serão capazes de liderar produtos e projetos digitais de forma estratégica e colaborativa, aplicando metodologias ágeis, ferramentas de gestão modernas e técnicas de discovery e validação. Serão também capazes de comunicar com stakeholders, analisar dados para tomada de decisão e adaptar-se a contextos tecnológicos em constante mudança, incluindo o uso de inteligência artificial e princípios de governança digital.

PERFIL

O curso é destinado a profissionais que desejam atuar ou já atuam nas áreas de produto e projeto digital, incluindo aspirantes a Product Managers, Project Managers, Product Owners, empreendedores, designers, developers ou profissionais de marketing e tecnologia que queiram adquirir uma visão 360° da gestão digital. É ideal para quem procura evoluir na carreira e assumir papéis de liderança em contextos digitais.



programa do curso

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1.

Digital Projects (12h)

Marketing Digital e Estratégia de Produto

- Introdução ao marketing digital: canais, funis, métricas principais (CAC, LTV, ROI, etc.)
- > Posicionamento e proposta de valor
- Product-Led Growth: o que é, como se aplica, exemplos práticos
- Estratégia digital e ciclo de vida de um produto (lançamento, crescimento, maturidade, declínio)
- Relação entre marketing e desenvolvimento de produto (ex: discovery com dados de mercado)
- Atividade prática: Analisar o funil de aquisição e retenção de um produto conhecido + Identificar oportunidades de PLG

UX/UI e Discovery de Produto

- › Diferenças entre UX, UI e Design
- Princípios básicos de design de interface
- > Fase de discovery: problema, pesquisa, personas, ideação, validação
- Sprint 0: como começar bem um produto (briefing, hipóteses, protótipos)
- Colaboração contínua entre POs/PMs e equipas de design

Atividade prática: Construção de uma jornada de utilizador simples + Ideação de um protótipo de baixa fidelidade com feedback

Fundamentos Técnicos para PMs e POs

- > Diferenças entre Front-End e Back-End
- Conceitos fundamentais: APIs, bases de dados, autenticação, versionamento
- O que é um framework (ex: React, Angular, Vue) e para que serve
- Introdução ao ciclo de desenvolvimento técnico (CI/CD, Git, tickets, pull requests)
- Como comunicar com equipas técnicas: boas práticas, documentação, blockers, dependências
- Atividade prática: Simulação de uma daily técnica com papéis distribuídos (PM, Dev, QA) + Tradução de requisitos para uma user story técnica

programa do curso

Fundamentos da Gestão de Produtos e Projetos Digitais (12h)

- Diferenças entre gestão de produto e gestão de projeto
- As principais áreas de conhecimento na gestão de um projeto ou produto
- > Produto Vs Projeto
- Papel e responsabilidades de um Product Owner (PO) em projetos digitais vs Gestor de projeto
- Frameworks de referência: PMBOK, Agile Manifesto
- Relação com o cliente Vs Equipa de Projeto
- > Actividades Práticas: Análise comparativa de casos reais: um produto digital vs. um projeto de implementação

Criação de um quadro de definição: 'É produto ou projeto?'

Metodologias Ageis e 3. Cultura de Produto (16h)

- Contexto histórico A história da agilidade;
- > Waterfall vs Agile
- Manifesto Ágil: valores e princípios
- Guarda-chuva ágil e os diferentes métodos leves > Scrum, Kanban, XP, Crystal, FDD, etc;
- Scrum Introdução, Pilares e valores,
 Papéis, Eventos, Artefatos;
- Scrum na prática Garantir transparência, inspeção e adaptação em cada evento;
- Gestão ágil Introdução aos tipos de contratos. Definição, compreensão e aplicação de métricas e ferramentas de monitoramento e controlo.
- Actividades Práticas: Simulação de uma sprint ágil com papéis atribuídos

Elaboração de um quadro Kanban simples para um projecto pessoal



programa do curso



Ferramentas de Gestão de Projetos e Produtos (12h)

- Introdução às ferramentas: Jira, Trello, Asana, ClickUp, Notion
- Gestão de backlog, criação de epics e user stories
- > Planificação de roadmaps e releases
- Integrações úteis: GitHub, Figma, Slack
- Introdução ao conceito de stack de ferramentas
- Construção de roadmap e gestão financeira
- > Identificação do objetivo do projeto
- Definição de âmbito e técnicas de priorização
- Team Management
- > Actividades Práticas: Montagem de um mini-backlog com user stories reais

Criação de um roadmap de funcionalidades num quadro digital

Exploração de integrações entre ferramentas (ex: Trello + Slack)

5.

Descoberta de Produto e Design Thinking (12h)

- Etapas do Design Thinking: empatia, definição, ideação, prototipagem, teste
- Métodos de investigação qualitativa: entrevistas, shadowing, pesquisa contextual
- Criação de personas e mapas de jornada do utilizador
- > Técnicas de ideação: brainstorming, brainwriting, SCAMPER
- Prototipagem de baixa fidelidade e validação com utilizadores reais
- Introdução ao conceito de "Problem-Solution Fit"
- Actividades Práticas: Realização de entrevistas a utilizadores

Criação de uma persona e respetivo mapa de jornada

Prototipagem de uma solução para um problema identificado

Apresentação e validação do protótipo com o grupo



programa do curso

6.

Estratégia e Visão de Produto (12h)

- Como criar uma visão de produto clara e mobilizadora
- Business Model Canvas e Lean
 Canvas aplicados a produtos digitais
- Posicionamento de produto: segmentação, proposta de valor, diferenciação
- > Estratégias de monetização
- Priorização estratégica: matriz RICE,
 Kano Model
- Roadmapping estratégico e comunicação da visão
- Actividades Práticas: Preenchimento de um Lean Canvas para um produto digital

Análise de concorrência e posicionamento

Criação de uma visão de produto e um pitch

Priorização de funcionalidades para um MVP

7.

Liderança e Competências Comportamentais (12h)

- › Liderança servidora e situacional
- Comunicação não-violenta e escuta ativa
- Erros comuns na adaptação da linguagem e tom de voz.
- Gestão de conflitos e alinhamento de expectativas
- Técnicas de facilitação e tomada de decisão em grupo
- Inteligência emocional e regulação em contextos de stress
- Feedback construtivo e cultura de aprendizagem contínua
- Gerir expectativas e comunicação com stakeholders.
- Identificação e mapeamento de stakeholders;
- Definição de plano de comunicação com os stakeholders.
- Como comunicar o valor do produto de forma eficaz para diferentes públicos.
- Actividades Práticas: Roleplay de reuniões com stakeholders

Dinâmicas de feedback em pares

Simulação de facilitação de uma reunião de equipa

Diário reflexivo: 'Que tipo de líder quero ser?'



programa do curso

8. Comunicação Digital (12h)

- Diagnóstico e melhoria de comunicação digital - Checklist de avaliação de mensagens em campanhas digitais.
- Personalização estratégica da comunicação em produtos digitais. Conceito de personalização, adaptação ao canal, como adaptar a mensagem à etapa da jornada, exemplos de copywritting personalizado, CTAs, storytelling contextual, ferramentas e fluxos.
- Negociação comercial O que é negociar? preparação antes de negociar, como fazer o primeiro contacto, como pedir orçamentos de forma profissional, como negociar condições, resistir à pressão e erros comuns.
- Apresentação profissional de projetos online. - Pitch Digital
- Actividade Práticas: Roleplay de reuniões com stakeholders

Gestão do Caos Interno e de Equipa (8h)

- Como é que realidade pode facilmente se tornar caótica
- Gestão de Caos Individual com uma Roda da Vida Simples
- Gestão de Caos de Equipa com Brian Dump de Tasks e delineação inicial de objetivos, prioridades e responsabilidades
- Gestão de Caos antes da criação do Pitch
- Realinhamento Estratégico e de Prioridades
- Moderação de Gestão de Equipas com base em Coaching Mindset e Gestão de Stress

10.

Métricas, Dados e Análise de Produto (12h)

- Tipos de métricas: de vaidade vs. de valor
- Indicadores de desempenho (KPIs) vs. Resultados-chave (OKRs)
- Métricas de produto: AARRR
- > Funil de conversão e análise de comportamentos dos utilizadores
- › Ferramentas de análise
- > Testes A/B e experimentação contínua
- Noções de estatística para interpretação de resultados
- Actividades Práticas: Definição de métricas para um produto fictício

Criação de um dashboard com dados simulados

Simulação de um teste A/B com interpretação



programa do curso

11.

Inteligência Artificial na Gestão de Produtos e Projetos (12h)

- O que é a lA generativa e o seu impacto na gestão digital
- Prompt Engineering para gestores de produto e projecto
- Geração automática de user stories, documentação e planos
- Análise de feedback de utilizadores com IA
- Planeamento e identificação de riscos com modelos preditivos
- > Ferramentas com IA integrada
- > Limites e ética na utilização de IA
- Actividades Práticas: Criação de prompts para user stories e sprints

Análise automatizada de feedback de clientes

Elaboração de um 'assistente virtual' para PM

Discussão em grupo sobre ética na IA

Governance Digital e Escalabilidade (8h)

- O que é governança digital
- Conformidade legal e regulamentar (ex: RGPD)
- Gestão de risco, continuidade e contingência
- > Escalabilidade de produtos digitais
- > Noções de DevOps e deploy contínuo
- Métricas de maturidade digital
- Actividades Práticas: Análise de um caso de falha de governança

Plano básico de escalabilidade para um produto

Criação de um 'Digital Risk Map'



Exercício de Consolidação (8h)



product & project management programa do curso

RECRUTAMENTO

EDIT. tem como missão principal a aceleração das carreiras profissionais e empregabilidade dos alunos. Não só desenvolvemos formações práticas que permitem aos alunos aprender com profissionais reconhecidos no mercado, como também damos acesso a uma rede de parceiros de recrutamento.

CERTIFICAÇÃO

A certificação é entregue aos alunos em formato digital e inclui: carga horária, modular e total, do curso temáticas, notas finais de cada módulo e média final do curso, certificação DGERT, carimbo e assinatura (da coordenação pedagógica do programa ou administração da escola).

SOPP

Para se inscreverem no curso de Frontend Development, os alunos necessitam de agendar uma SOPP (Sessão de Orientação Pedagógica & Profissional) gratuita, com um dos Student Admissions Managers da EDIT..

Esta SOPP tem como objetivo dar a conhecer, em pormenor, a metodologia da escola, as instalações, enquadrar o perfil do candidato, analisar as expetativas em relação ao curso e esclarecer eventuais dúvidas sobre o mesmo.

WORKSHOP EDIT.

No final do curso, os alunos da EDIT. têm acesso a um workshop gratuito, à escolha do aluno.



disruptive digital education

weareedit.io

EDIT. Lisboa

Alameda D. Afonso Henriques, 7A 1900-178 Lisboa

(+ 351) 210 182 455 (chamada para rede fixa nacional) geral@edit.com.pt

EDIT. Porto

Rua Alferes Malheiro, 226 4000-057 Porto

(+ 351) 224 960 345 (chamada para rede fixa nacional) geral@edit.com.pt