



**disruptive**  
digital  
education

# product & project management

programa | curso remote learning

# product & project management

## 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.

## **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.

## 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

2.

## 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?'

3.

## Metodologias Ágeis e 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

## 4. 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
  - › **Atividades 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”
  - › **Atividades 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

## 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
  - › **Atividades 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.
  - › **Atividades 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?'

## 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 copywriting 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

## 9. 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

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

- › O que é a IA 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

## 12. 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'

## 13. Exercício de Consolidação (8h)

## 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).

## WORKSHOP EDIT.

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

## 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.

## SOPP

Para se inscreverem no curso de Front-end 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 expectativas em relação ao curso e esclarecer eventuais dúvidas sobre o mesmo.



**disruptive**  
digital  
education

[weareedit.io](http://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](mailto: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](mailto:geral@edit.com.pt)