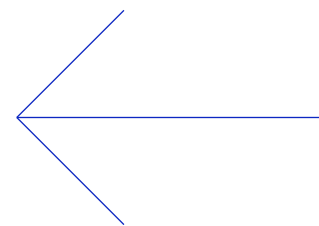


INOVAÇÃO DE PRODUTOS DIGITAIS

PÓS-GRADUAÇÃO



PORQUÊ A PÓS-GRADUAÇÃO EM INOVAÇÃO DE PRODUTOS DIGITAIS



Num contexto empresarial marcado pela transformação digital, a capacidade de criar produtos digitais relevantes, sustentáveis e competitivos tornou-se um fator de diferenciação.

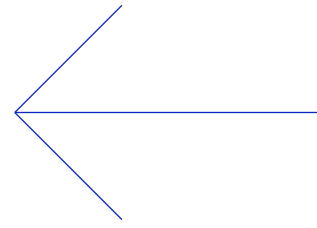
A Pós-Graduação em Inovação de Produtos Digitais surge como resposta a esta exigência, preparando profissionais para transformar ideias em soluções digitais com impacto económico, social e ambiental.

Este programa combina tecnologias emergentes, metodologias ágeis e abordagens centradas no utilizador, assegurando uma formação alinhada com os desafios atuais.

O curso decorre em formato online, garantindo uma experiência flexível. Inclui, ainda, um evento inicial de apresentação presencial.

Esta formação foi desenvolvida pela Iscte-Meta Digital, com o apoio da Escola de Tecnologias Digitais Aplicadas (Iscte-Sintra).

RAZÕES E OBJETIVOS

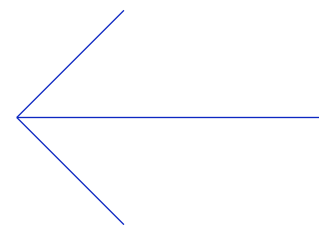


A Pós-Graduação tem como objetivo capacitar os participantes para:

- Liderar processos de transformação digital e inovação de produto;
- Identificar oportunidades de mercado e validar propostas de valor;
- Aplicar metodologias como *Design Thinking*, *Lean Product Design* e *Agile*;
- Desenvolver e testar protótipos digitais com recurso a tecnologias emergentes, incluindo IA generativa com *Vibe Coding*, Realidade Virtual e Realidade Aumentada;
- Conceber estratégias de lançamento e posicionamento de produtos digitais;
- Desenvolver modelos de negócio triplamente sustentáveis (impacto social, ambiental e económico), valorizando a propriedade intelectual.

A formação segue uma abordagem prática e orientada para desafios reais, assegurando uma forte ligação ao mercado e a especialistas da área.

A QUEM SE DESTINA



Gestores de projeto e de produto que procuram especializar-se na gestão de produtos digitais;

Empreendedores e fundadores de *startups* que ambionam lançar novos negócios ou produtos;

Profissionais de marketing e comunicação que pretendem integrar inovação e tecnologias emergentes nas estratégias de marca;

Consultores de transformação digital que procuram atualizar conhecimentos e competências;

Profissionais de design que ambicionam expandir competências em inovação, gestão de produto e estratégica;

Profissionais de outras áreas interessados em reconverter a carreira para o digital.



MIGUEL SALES DIAS

Professor Catedrático da Escola de Tecnologias
Digitais Aplicadas (Iscte-Sintra)

Subdiretor do ISTAR-Iscte (Centro de Investigação em
Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura)

COORDENAÇÃO



CRÉDITOS
30 ECTS



DURAÇÃO
1 SEMESTRE



LÍNGUA OFICIAL
PORTUGUÊS



REGIME DE FREQUÊNCIA
À DISTÂNCIA | PÓS-LABORAL
Terça-feira e Quinta-feira – 17h30 às 19h30



TIPO DE CURSO
PÓS-GRADUAÇÃO



VAGAS
35

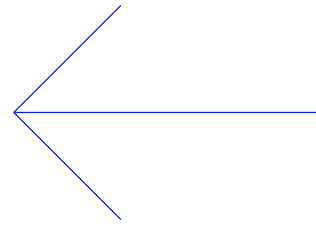


LOCAL DE ENSINO
ONLINE



3300 EUROS
CANDIDATURA: 30 EUROS – INSCRIÇÃO: 55 EUROS
O valor do curso engloba os custos associados ao evento inicial de apresentação presencial.

CORPO DOCENTE



André Marquet

Co-Fundador e CEO | Productized

João Moita

Fundador | Product Weekend
Membro | Sidebar

Micaela Raposo

Professora Assistente Convidada | Iscte

Miguel Sales Dias

Professor Catedrático | Iscte

Paulo Gaudêncio

Co-Fundador e CEO | SprintAI.dev
Professor Convidado | Iscte

Pedro Sebastião

Professor Catedrático | Iscte

Rafael Daron

Fundador e CEO | Tog Lab

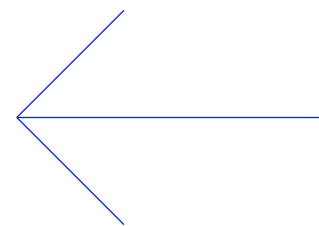
Rogério Carapuça

Presidente | APDC

Sílvia Cavalinhos

Professora Auxiliar | Iscte

PROGRAMA E CONTEÚDOS



DESENVOLVIMENTO DE PRODUTO DIGITAL

25 horas | 6 ECTS

- Introdução ao desenvolvimento e à gestão de produtos digitais, abrangendo: ciclo de vida do produto; metodologias ágeis *Scrum*, *Kaban* e *Design Sprint*; conceção de Produto Mínimo Viável com uso de *Vibe Coding*; e estratégias de lançamento e validação.

GESTÃO DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

25 horas | 6 ECTS

- Compreensão da natureza e do impacto social e organizacional dos processos de transformação digital nas instituições públicas e privadas, explorando tecnologias e modelos de negócio disruptivos. Análise de estratégias e de casos reais, promovendo o pensamento crítico e a criação de propostas de transformação digital.

INOVAÇÃO DE PRODUTO DIGITAL

25 horas | 6 ECTS

- Análise das dinâmicas de empreendedorismo e inovação em produtos digitais, focando: criação de valor e de modelos de negócio triplamente sustentáveis (dimensão social, ambiental e de negócio); análise de mercado, segmentação e posicionamento; promoção digital; dimensão ética e propriedade intelectual.

PROTOTIPAGEM DIGITAL CENTRADA NO UTILIZADOR

25 horas | 6 ECTS

- Introdução às metodologias de design centrado no utilizador e da interação pessoa-máquina, abordando: perceção e cognição humanas; usabilidade e acessibilidade; experiência do utilizador (UX) e design visual; criação e avaliação de protótipos interativos com tecnologias emergentes *No-Code* e *Vibe Coding*.

REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA

25 horas | 6 ECTS

- Compreensão e aplicação dos principais conceitos e tecnologias da Realidade Virtual, Realidade Aumentada e Realidade Estendida, explorando os princípios da computação gráfica 3D, da interação pessoa-máquina e do desenvolvimento de experiências digitais imersivas.

A formação permite-nos estar um passo à frente numa sociedade cada vez mais digital.

A Iscte-Meta Digital beneficia da articulação entre a Universidade, as Empresas e o Território. Através desta ligação privilegiada, pretendemos ser uma entidade de referência nos domínios da inovação e transformação digital, desenvolvendo uma oferta de formação orientada para os indivíduos, empresas e organizações, e apoiando o desenvolvimento de projetos transformadores ancorados nas potencialidades do digital.

Edição: março 2026

Avenida Heliodoro Salgado, n.º 3
Iscte-Sintra
Escola de Tecnologias Digitais Aplicadas,
Gabinete P1.06
2710-575 Sintra, Portugal

isctemetadigital.pt

email: iscte.atd@iscte-iul.pt



[iscte-meta-digital](#)



[isctemetadigital](#)



[iscte_metadigital](#)