



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Future competences pathways for marketing: introduction

Catalin Amza,

University Politehnica of Bucharest, CAMIS center (project manager)

Future competences pathways for marketing and ICT education

www.knf.vu.lt/en/fuseit

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Parteneri proiect



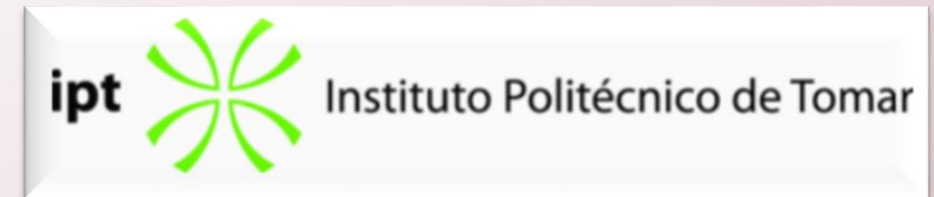
Kaunas
Faculty



ISMA University



Public institution Information Technologies Institute



The Polytechnic Institute of Tomar



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Obiectivele proiectului

Proiectul a analizat, proiectat, dezvoltat și implementat un curriculum actualizat, continand materiale in format electronic optimizate pentru mediu de învățare hybrid sau online, materiale pentru autoevaluare și certificare a cunoștințelor și abilităților TIC.

1. Linii directoare și analiza studiilor în învățământul superior

A1: Analiza programelor și a curriculum-urilor existente (PT, RO, LV, LT)

A2: Studiu de analiză a viitoarelor competențe de marketing digital

A2: Rezumatul studiului de analiză a viitoarelor competențe de marketing digital (PT, RO, LV, LT)

A3: Orientări pentru integrarea competențelor de marketing digital în ITC

A3: Rezumatul Ghidurilor pentru integrarea competențelor de marketing digital în ITC (PT, RO, LV, LT)

2. Dezvoltarea curriculumului

3. Dezvoltarea materialor e-learning pentru fiecare unitate/disciplina (specializare)

4. Dezvoltarea de scenarii/simulări pentru activitatea de invatare

5. Autoevaluare cu testare si certificare

6. Orientări metodologice



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1. Linii directe și analiza studiilor în învățământul superior

Denumire	Tip de program	Domeniu de studiu	Diplomă	Volum de lucru	Limba
Marketing (* există mici variațiuni privind denumirile în funcție de facultate / specializare)	Studii de licență	Ingineria și managementul afacerilor	Licență	3-4 ECTS (în funcție de facultate)	Limba română
Cercetări de Marketing	Studii de master	Ingineria și managementul afacerilor	Diplomă de master în Administrarea afacerilor	4 ECTS	Limba română
Marketingul produselor și serviciilor	Studii de master	Ingineria și managementul afacerilor	Diplomă de master în Administrarea afacerilor	4 ECTS	Limba română



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nivelurile de competențe din DigComp 2.1 în modulele de studii (curricula) legate de CMD și realizate la UPB

Domeniu de competență:	Competențe:	Niveluri în DigComp
1: Alfabetizare în domeniul informatic și privind datele	1.1 Navigare, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital	8
	1.2 Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital	8
	1.3 Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital	6
2: Comunicare și colaborare	2.1 Interacțiunea prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.2 Partajarea prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.3 Implicarea în cetățenie prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.4 Colaborarea prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.5 Netichetă	5
	2.6 Gestionarea identității digitale	5
3: Creare de conținut digital	3.1 Dezvoltarea de conținut digital	5
	3.2 Integrarea și reelaborarea de conținut digital	5
	3.3 Drepturi de autor și licențe	5
	3.4 Programare	5
4: Siguranță	4.1 Protejarea dispozitivelor	5
	4.2 Protejarea datelor cu caracter personal și a vieții private	6
	4.3 Protejarea sănătății și bunăstării	6
	4.4 Protejarea mediului înconjurător	6
5: Soluționarea de probleme	5.1 Soluționarea problemelor tehnice	6
	5.2 Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice	7
	5.3 Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale	8
	5.4 Identificarea lacunelor privind competențele digitale	8



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nivelurile de competențe din DigComp 2.1 în modulele de studii (curricula) legate de CMD și realizate la UPB

Domeniu de competență:	Competențe:	Niveluri în DigComp
1: Alfabetizare în domeniul informatic și privind datele	1.1 Navigare, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital	8
	1.2 Evaluarea datelor, informațiilor și conținutului digital	8
	1.3 Gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital	6
2: Comunicare și colaborare	2.1 Interacțiunea prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.2 Partajarea prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.3 Implicarea în cetățenie prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.4 Colaborarea prin intermediul tehnologiilor digitale	5
	2.5 Netichetă	5
	2.6 Gestionarea identității digitale	5
3: Creare de conținut digital	3.1 Dezvoltarea de conținut digital	5
	3.2 Integrarea și reelaborarea de conținut digital	5
	3.3 Drepturi de autor și licențe	5
	3.4 Programare	5
4: Siguranță	4.1 Protejarea dispozitivelor	5
	4.2 Protejarea datelor cu caracter personal și a vieții private	6
	4.3 Protejarea sănătății și bunăstării	6
	4.4 Protejarea mediului înconjurător	6
5: Soluționarea de probleme	5.1 Soluționarea problemelor tehnice	6
	5.2 Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice	7
	5.3 Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale	8
	5.4 Identificarea lacunelor privind competențele digitale	8



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2. Dezvoltarea curriculumului

Teme dezvoltate

> Bazele marketing-ului

> Introducere în cercetarea de marketing

> Fidelizarea clienților

> Creativitatea strategică

> Gestionarea Experienței Clienților

> Marketing digital

> Optimizarea publicității în Web

> Analiză CRM

> Analiză digitală

> Mijloacele de comunicare sociale

> Marketing prin dispozitivele mobile

> Marketing prin e-mail

> Marketing prin materiale video

> WEM Gestionarea experienței on-line

> BI și suportul decizional

> Conceperea Design-ului

> Excel

> Subiecte locale

> Test final

COURS = 150 hours: teorie si aplicatii , 5 ECTS



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

3. Dezvoltarea materialelor e-learning pentru fiecare unitate

Subcapitol 1

Publicitatea medie și dimensiunile pieței

Publicitatea medie și dimensiunile pieței

Publicitatea medie și dimensiunile pieței

Distribuția pe piață a motoarelor de căutare



- Astăzi, utilizatorii pot alege dintre peste 20 de motoare de căutare diferite
- Cu toate acestea, dominația Google este fără precedent
- Google generează mai mult trafic
- Google Ads este liderul în anunțuri pe internet

THE TOP 10 SEARCH ENGINES	
SEARCH ENGINE	MARKET SHARE
1. GOOGLE	91.54%
2. BING	2.44%
3. YAHOO!	1.64%
4. BAIDU	1.08%
5. YANDEX	0.54%
6. DUCKDUCKGO	0.45%
7. SOGOU	0.44%
8. ECOSIA	0.14%
9. SHENMA	0.08%
10. NAVER	0.07%

* <https://www.webfx.com/blog/seo/2019-search-market-share/>

În piața motoarelor de căutare, Google nu doar conduce, ci **DOMINĂ** clasamentul

Google, Facebook și recent Amazon sunt cele mai mari platforme de publicitate
<https://www.forbes.com/sites/jeanbaptiste/2018/09/20/amazon-is-now-the-3-digital-ad-platform-in-the-u-s-behind-google-and-facebook-says-emarketer/>



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4. Dezvoltarea de scenario pentru activitatea de învățare


Module

Vă rugăm să selectați un modul pentru a accesa scenariu.



Introducere în cercetarea de marketing

1 Scenariu (scenarii)




Bazele marketing-ului

1 Scenariu (scenarii)




Fidelizarea, satisfacția și atragerea clienților

1 Scenariu (scenarii)



Marketing prin dispozitivele mobile

3 Scenariu (scenarii)



Conceperea Design-ului

1 Scenariu (scenarii)



Analiză digitală

4 Scenariu (scenarii)



Mijloacele de comunicare sociale

4 Scenariu (scenarii)




Creativitatea strategică

1 Scenariu (scenarii)



Gestionarea Experienței Clienților

2 Scenariu (scenarii)



Analiză CRM

2 Scenariu (scenarii)



Optimizarea publicității în Web

4 Scenariu (scenarii)




Marketing prin materiale video

1 Scenariu (scenarii)




WEM (Gestionarea experienței on-line)

2 Scenariu (scenarii)



Excel

3 Scenariu (scenarii)




Marketing prin e-mail

3 Scenariu (scenarii)



Procesul decizional și analiza economică și suportul decizional

2 Scenariu (scenarii)



Marketing digital

4 Scenariu (scenarii)

5. Autoevaluare cu testare și certificare

📌 Navigare test

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

Finalizați încercarea ...

INIȚIAZĂ O NOUĂ PREVIZUALIZARE

1 întrebare

Nu a primit răspuns încă

Marcat din 1,00

🚩 Întrebare cu flag

⚙️ Modifică întrebarea

Care dintre tehnicile de testare a utilizatorilor utilizate de designerii UX și gânditorii de design nu sunt legate în listă?

Selectați răspunsul corect:

- a. Testarea interviului
- b. Testarea conceptului
- c. Testare A/B
- d. Testarea primului clic



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

6. Orientări metodologice

Future competences pathways for marketing and ICT education (FuseIT)



A6: Methodological guidelines for implementation of Marketing training

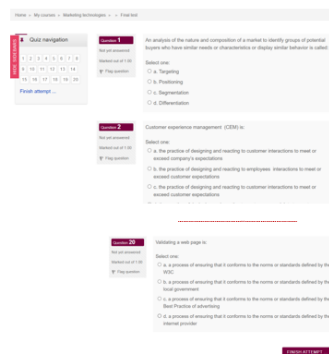
Project Duration: October 2019 – Decembrie 2021

Project No.: 2019-1-LT01-KA203-060730



This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

The interface is intuitive and contains the navigation panel, the 20 questions and the finish button.

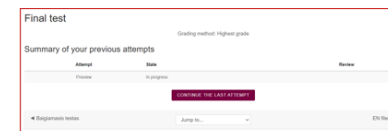


Flag Question

The student can mark the questions he has questions about, questions that appear "marked" in the navigation panel so that later he can easily return to them and answer them.



Accidental exit



In case of accidentally leaving the test, accessing the final test again, the student can continue the test from the moment of exit by accessing the *Continue the last attempt* button.

Test completion / closing

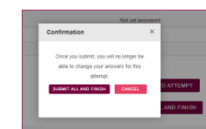
Final test

Summary of attempt

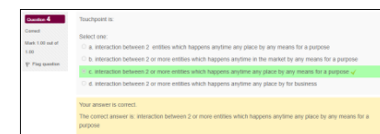
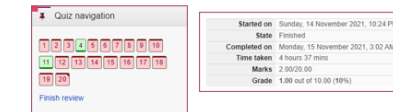
Question	Status
1	Answer correct
2	Answer correct
3	Answer correct
4	Answer correct
5	Answer correct
6	Not yet answered
7	Not yet answered
8	Answer correct
9	Answer correct
10	Answer correct
11	Answer correct
12	Not yet answered
13	Not yet answered
14	Not yet answered
15	Not yet answered
16	Not yet answered
17	Not yet answered
18	Not yet answered
19	Not yet answered
20	Not yet answered

When the test completion button is pressed, the elearning platform offers the student a recap of the questions (which were answered, which were not answered, which have a flag) so that he can return to the test or complete it.

Before closing the test definitively (before the evaluation) another confirmation is required:



After completing the test, the student can see the correct (green color) and wrong answers (red color), the score obtained and the response time.



Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Pentru mai multe informații

<https://www.knf.vu.lt/en/fuseit#project-results>



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Mulțumim pentru atenție!

CAMIS- UPB

Splaiul Independentei nr313 Bucuresti

<http://www.camis.pub.ro/>

www.knf.vu.lt/en/fuseit

Project Implementation Period

01 11 2019 – 31 10 2021



FuseIT Project
#FuseIT



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union