Contenus

Code du Cours	Nom du Cours	Semestre du Cours	Cours Théoriques	Travaux Dirigés (TD)	Travaux Pratiques (TP)	Crédit du Cours	ECTS
COM421	Internet et marketing mobile	7	2	0	0	2	3

Cours Pré-Requis	
Conditions d'Admission au Cours	

Langue du Cours	Turc
Type de Cours	Électif
Niveau du Cours	Licence
Objectif du Cours	La technologie et les outils de communication se développent rapidement aujourd'hui ; On ne peut pas s'attendre à ce que les principes et les stratégies publicitaires restent les mêmes. Avec la généralisation de la téléphonie mobile et le développement du marketing digital, le public cible et les clients sont devenus plus accessibles. Dans ce cours, il vise à fournir aux étudiants des connaissances théoriques et pratiques sur tous les aspects du marketing et de la publicité mobiles via les principales entreprises et de leur permettre de participer aux processus de marketing et de publicité mobiles de ces entreprises.
Contenus	Des sujets tels que la planification des médias, la publicité sur les médias numériques et sociaux, la mesure et l'analyse, le développement d'applications mobiles et les technologies publicitaires, le commerce mobile et les outils de paiement, la création et la planification de contenu numérique seront abordés en termes de théorie et de pratique.
Ressources	Zanville, S. J., & Roger, B. (2010). Advertising media planning. Ephron, E. (2006). Media Planning. Kotler, P., Armstrong, G. (2001). Principles of Marketing. Prentice Hall International, New York. Aaker, A, D. (1996). Building Strong Brands The Free Press, New York. Chaudhuri, A. (2002). How brand reputation affects the advertising brand equity link, Journal of Advertising Research, May-June. Edwards, H. and Day, D. (2005). Creating Passion Brands, Kogan Page, London Öğretim elemanının ders notları.

Intitulés des Sujets Théoriques

Semaine	Intitulés des Sujets
1	Introduction, évaluation du programme et révision du plan
2	Planification média
3	Solutions de publicité Google
4	Meta publicité créative
5	Mesure et analytique
6	La Turquie dans la donnée numérique
7	Semaine de présentation
8	Semaine de présentation
9	Marketing d'influence
10	Développement d'applications
11	Jeux, gameplay et e-sports
12	Outils de commerce et de paiement mobiles
13	Meilleurs cas sur le marketing moderne
14	Création et planification de contenu numérique