Nom du Cours		Semestre du Cours	Théoriques		- ' '	Crédit du Cours	ECIS
COM421 Internet et mar	keting 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, Ephron, E. (2006). Med Kotler, P., Armstrong, C Aaker, A, D. (1996). Bu Chaudhuri, A. (2002). H Research, May-June.	ia Planning. 5. (2001). Princip uilding Strong Bra	oles of Marketin ands The Free 1	ng. Prentice Hall In Press, New York.			

Intitulés des Sujets Théoriques

Car	maina	
200		

Intitulés des Sujets

Edwards, H. and Day, D. (2005). Creating Passion Brands, Kogan Page, London

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

Öğretim elemanının ders notları.

- 9 Marketing d'influence 10 Développement d'applicatio
- Développement d'applicationsJeux, gameplay et e-sports
- Outils de commerce et de paiement mobiles
- 13 Meilleurs cas sur le marketing moderne
- 14 Création et planification de contenu numérique