

USEC4Q - Tourisme numérique et digital

Présentation

Objectifs pédagogiques

- Cette unité d'enseignement permet aux élèves de comprendre l'environnement numérique et digital du secteur du tourisme, d'analyser les tendances des marchés nationaux et internationaux, de distinguer les enjeux d'adaptation ou d'évolution des entreprises.

Programme

Contenu

- Introduction

Galaxie du tourisme - Vocabulaire et les 3 Lexiques (Tourisme-Hôtellerie; Patrimoine-Culture; Digital)

Pyramide du service - Paradoxes de la relation client digitale

SMACT attitude

Marketing & Communication

Ce qu'il faut savoir sur le print, pptx, web et le digital

La base de la communication, le community management

La e-reputation : les clés pour y répondre

UX, TX et CX

Les 4 P; les 7 P; les 4 E

Web, app et digital

Un site internet c'est quoi ? Les CMS

Code informatique : ce qu'il faut savoir

Smartphones, Tablettes et App mobiles

Référencement - YouTube - Google etc.

Responsive et Adaptative Design

Finance, Pricing et Yield Management

Rappel Compte de résultat / Bilan

Pyramide des prix - Pricing power

Yield Management - Channel Management

Distribution - ..

Jeux de formation

Yôkai Puzzle + Polygon Family

Famous Grid + Tour de Fröbel

Best Factory

Organisation, Stratégie

Mis à jour le 17-02-2025



Code : USEC4Q

Unité spécifique de type cours

6 crédits

Responsabilité nationale :

EPN11 - Territoires / Marine

LOISY

Contact national :

EPN11 Tourisme Certificat

EPN11, 31.2.08, 2 rue Conté

75003 Paris

certificats.tourisme@lecnam.net

Cycles et modèles de décision

Structure publique et privée - Grands groupes et TPE

Modèles économiques

PESTEL - SWOT - Porter

Océan Bleu et Business Canvas

Innovations concept et technologie

Staycation et autres modèles

Escape Game - Virtual Game

RA - RV - RM

IoT et IA

Robotique sociale

Modalités de validation

- Contrôle continu