

Faire de la stratégie à l'ère du digital

ECTS : 3

Description du contenu de l'enseignement :

- 1 Introduction : qu'est-ce que la transformation numérique ?
- 2 Effets de réseaux, fondement d'une économie numérisée
- 3 Créer de la valeur avec les données
- 4 Co-crée de la valeur, les écosystèmes d'affaires
- 5 Le client comme une ressource stratégique des plateformes
- 6 Concevoir et gérer une plateforme
- 7 Les modèles de place de marché
- 8 Économie créative et plateforme
- 9 Plateformes d'expérience
- 10 Web3 et Plateformes
- 11 Metavers et plateformes
- 12 Plateformes de plateformes et super-apps

Compétence à acquérir :

- Comprendre l'économie en réseaux à l'ère numérique.
- Comprendre les nouveaux fondements de la création de valeur l'ère numérique (réseau, donnée, utilisateur).
- Analyser les jeux coopératifs dans une économie de plateformes.
- Identifier les modèles d'affaires de plateforme.
- Formuler une stratégie de plateformes.
- Maîtriser les différents modèles de place de marché
- Comprendre les enjeux des plateformes créatives (gouvernance, monétisation)
- Analyser les nouvelles formes de plateformes (expérientielle, métavers)
- Comprendre les enjeux de régulation des plateformes

Mode de contrôle des connaissances :

Un examen sur un cas (50%) et un travail de groupe sur un projet de création de plateforme (50%)

Bibliographie, lectures recommandées :

H.ISAAC, (2021), [Business models de plateforme](#), Vuibert, 269 p.

Renaissance Numérique, (2020), [Réguler les plateformes, pourquoi ? Comment ?](#)