

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-créer 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** Métavers 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 coopétitifs dans une économie de plateformes.
- Identifier les modèles d'affaires de plateforme.
- Formuler une stratégie de plateformisation.
- 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 ?](#)