EMBA EN INNOVATION
TOURISTIQUE FRANCO-SUISSE

Innovation Touristique

CAS 2: e-Tourisme - l'innovation par les TIC

Maîtriser la transformation digitale

Du 24 avril au 16 juin 2020, HES-SO Valais-Wallis, Sierre.

La transformation digitale permet de créer de nouveaux modèles d'affaires, révolutionne les processus commerciaux, modifie le développement des produits et crée de nouveaux types de services touristiques. Dans l'ensemble, elle ouvre de formidables possibilités pour les acteurs du tourisme et pose en même temps des défis majeurs.

Le CAS2 porte sur l'utilisation des technologies et stratégies digitales au service d'une démarche innovante dans le secteur du tourisme.

Le CAS 2 vise à permettre aux décideurs du monde du tourisme de:

- Disposer des connaissances et compétences nécessaires pour assumer les tâches et responsabilités stratégiques et opérationnelles relatives à la transformation digitale
- Identifier les sources d'innovation liées aux technologies et être à même de les intégrer dans un processus d'innovation dans leur domaine d'activités
- Elaborer, réaliser et mesurer l'efficacité des stratégies marketing intégrant les tendances dans le monde du tourisme et du marketing induites par les nouvelles technologies digitales
- Comprendre les enjeux de la transformation digitale comme source d'innovation majeure
- Concevoir, enrichir et développer des produits, services et processus d'entreprise dans le secteur du tourisme basés sur des technologies innovantes et ancrés dans les tendances majeures du e-tourisme.

L'enseignement qui comprend 3 modules thématiques se veut appliqué et interactif. Il se base sur des ateliers, des travaux pratiques, des mises en situation et au final à la réalisation d'un projet concret.

Intervenants:

- **Beer Bergman**: Formatrice réseaux sociaux, stratégies web 2.0, conférencière.
- **Grezes Vincent**: expert en Intelligence Economique et Stratégique, HES-SO Valais/Wallis
- **De Nomazy Jérome:** experts en intelligence artificielle, evangelist and speaker
- **Gebert Pascal**: expert en digitalisation et «Destination Marketing», Toursimuszukunft
- **Schegg Roland**: expert en e-Tourisme et digitalisation, HES-SO Valais/Wallis
- **Seigneur Jean-Marc:** Expert en systèmes de confiance décentralisée (e-réputation, blockchain), UNIGE
- **Vossnack Ole*:** Business Intelligence expert, Quantum Business Intelligence Service AG
- **Weber Jessika**: Game and Experience Design, NHTV Breda University of Applied Sciences
- **Widmer Antoine & Rolf Wilk**: experts en Réalité Virtuelle (VR) et Augmentée (AR), HES-SO Valais/Wallis

**** À confirmer***

Hes·so VALAIS WALLIS
Haute Ecole de Gestion
Hochschule für Wirtschaft

UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC

aaq evaluated

EMBA EN INNOVATION TOURISTIQUE FRANCO-SUISSE

Innovation Touristique

24-25 avril, 1 & 23 mai 2020

CAS 2: e-Tourisme - l'innovation par la technologie
Module#4: Marketing et média sociaux dans le tourisme

- Enjeux stratégiques des technologies de l'information et de la communication (TIC)
- Du e-marketing au marketing digital: redéfinir les outils et pratiques du marketing
- Les enjeux conversationnels et l'hospitalité digitale
- Le marketing et les nouvelles technologies: définitions et objectifs du marketing digital
- Les big data, l'automatisation, les chat bots et l'l'intelligence artificielle en marketing
- Le financement et l'innovation à l'ère digitale: open innovation, crowdfunding, crowdsourcing
- Utiliser les TIC pour anticiper l'avenir: la veille/le monitoring

2, 22, 29-30 mai 2020

CAS 2: e-Tourisme - l'innovation par la technologie
Module#5: Les nouvelles tendances technologiques et le tourisme

- Evolution et enjeux des TIC pour le tourisme: vision d'ensemble
- Les applications des TIC et leur impact : révolution mobile / « Internet of Things » / « Cloud Computing » / Intelligence artificielle / Réalité virtuelle et augmentée
- « e-Reputation Management » dans le tourisme
- L'innovation par les TIC: accompagner la transformation digitale du tourisme
- Atelier « From Big Data to Smart Decisions »

12-13, 19-20 juin 2020

CAS 2: e-Tourisme - l'innovation par la technologie
Module#6: Projet «Game Design» dans le tourisme

- Introduction aux principes et pratiques de « Game Design » et « Gamification »
- Projet de groupe « Creation of a location-based augmented reality game »
- « The Iterative Game Design Cycle »
- Les plateformes de « Game Design »
- « Game Flow and Narrative »
- Gestion de projet « Game Design »

Renseignements:

Prof. Roland Schegg / roland.schegg@hevs.ch / +41 (0)27 606 90 83
Prof. Alain Imboden / alain.imboden@hevs.ch / +41 (0)27 606 90 90
Site du EMBA: http://www.innovation-touristique.com

Hes·so VALAIS WALLIS
Haute Ecole de Gestion
Hochschule für Wirtschaft

UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC

aaq evaluated