



Diplôme universitaire

Responsable de sites e-commerce et e-tourisme

appliqués au développement durable des territoires

Formation de 420 h – DEMARRAGE 02/11/2011

Durée (en heures)	Objectifs pédagogiques	Contenus pédagogiques par unités d'enseignement
UE 1- Connaissance de l'environnement des entreprises e-commerce et e-tourisme		
21 heures	<p>Intégrer son projet ou produit dans son environnement économique, social et environnemental.</p> <p>S'approprier les concepts liés au développement durable et territorial.</p> <p>Déterminer les éléments transversaux liés à l'activité touristique, déterminer l'impact de ce secteur sur l'économie locale et déterminer les leviers permettant un développement de la commercialisation des produits du territoire</p>	Développement durable des territoires touristiques par le e-commerce
21 heures	<p>Comprendre les motivations et les attentes des clientèles, les évolutions et les comportements en fonction des critères culturels et sociologiques.</p> <p>Comprendre l'histoire du tourisme, les pratiques touristiques, les lieux du tourisme, le tourisme et les sociétés locales.</p>	Sociologie du tourisme et sociologie des entreprises
28 heures	<p>Savoir lancer une stratégie webmarketing complète,</p> <p>Connaître et comprendre les réseaux de distribution et de commercialisation liés aux TIC</p> <p>Maîtriser la recherche mercatique, analyser des données,</p> <p>Appréhender les processus de l'action commerciale sur les marchés.</p>	Webmarketing stratégique
21 heures	<p>Recueillir (au moyen d'entretiens, réunions, enquêtes, reportages...), vérifier et sélectionner, les informations actualisées relatives à la vie de l'entreprise, pour les diffuser à l'intérieur ou à l'extérieur.</p> <p>Etre capable de maîtriser les outils et techniques de communication et de mettre en œuvre les process de communication.</p> <p>Proposer les moyens et choisir les supports de commercialisation.</p>	Communication et système d'information mercatique
21 heures	<p>Acquérir une vision globale et complète de la démarche.</p> <p>S'approprier les méthodes et outils : diagnostic, plans d'action, tableau de bord, audit et résolution de problèmes.</p> <p>Comprendre les méthodes et outils de la gestion par projet.</p> <p>Organiser et gérer les activités matérielles, les dossiers administratifs (fichier de relations...) et budgétaires des actions de commercialisation.</p>	Gestion de projet, ingénierie et évaluation de la qualité
17.5 heures	<p>Connaître la législation en vigueur et approche du droit appliqué aux supports issus des TIC, de l'e-commerce et du tourisme</p>	Droit appliqué aux TIC

UE 2- Actions commerciales et logistique		
10.5 heures	Identifier les fonctions d'information et les fonctions de promotion. Connaître les filières et réseaux de distribution classiques. Déterminer les réseaux liés aux nouvelles technologies, les possibilités et les enjeux	Circuit et filière de promotion et de distribution de produits touristiques et de produits du terroir
10.5 heures	Savoir élaborer une étude de faisabilité d'un projet e-commerce lié à la vente de produits locaux des territoires touristiques.	Etude de faisabilité : méthodes et outils
14 heures	Suivre et réagir sur le référencement et le positionnement, Mettre en œuvre les actions de commercialisation les plus efficaces. Savoir animer commercialement un site marchand, Savoir monter et gérer les actions de e-merchandising, Savoir mettre en place une campagne de liens commerciaux. Savoir analyser les statistiques d'un site,	Web merchandising et animation commerciale
21 heures	Développer les outils de gestion de la relation client. Savoir monter et gérer des campagnes d'Emailing (techniques et opérations de prospection, techniques et opérations de fidélisation, maîtrise des outils), Savoir gérer la relation client au travers d'un site web.	Gestion de la relation client par les TIC
14 heures	Comprendre l'approche logistique globale (supply chain). Appréhender le système d'information en logistique, Utiliser les solutions informatiques.	Système d'information en logistique
14 heures	Organiser et gérer les processus logistiques. Gérer les approvisionnements, gérer les stocks, organiser un dépôt, gérer la logistique de distribution. Comprendre le transport.	Logistique des flux de marchandises
14 heures	Gérer la traçabilité et le suivi des commandes à leur réalisation. Evaluer les performances, mettre en place les indicateurs de suivi de gestion des stocks. Traiter les incidents et piloter un service après vente. Gérer les équipements.	Suivi du cycle d'exploitation

UE 3- Applications technologiques pour la mise en place de supports e-commerce et e-tourisme		
21 heures	Connaître les composantes de la conduite d'un projet web, Savoir élaborer un cahier des charges lié à la création d'un site de vente en ligne (décrypter la demande d'un commanditaire, envisager les solutions techniques à cette demande, appréhender les besoins techniques et rédiger le cahier des charges)	TIC appliquées à la promotion et la distribution de produits des territoires touristiques: conduite de projet web
28 heures	Créer et utiliser des bases de données. Connaître les concepts de modèle de données, le modèle relationnel et les concepts de base de l'algèbre relationnel, initier à la pratique des systèmes de bases de données commerciales. Approche des systèmes d'information, application sur des modules liés au commerce électronique (gestion de panier, boutique en ligne, relation avec les systèmes d'information en logistique intégrée)	Informatique : conception et gestion de bases de données
59.5 heures	Apprentissage à la création de site web : adaptation technique d'un cahier des charges, conception des pages, conception de base de données Mysql, Apprentissage et mise en pratique des différents langages informatiques : PHP, ActionScript, Javascript, HTML, création de site, utilisation, compréhension et création d'outils du web 2.0, mise en place technique du référencement	Création technique de site web pour le e-commerce (conception de site, sécurité, architecture réseaux, boutique en ligne,...)
38.5 heures	Posséder des notions de graphisme. Maîtriser la gestion et la publication assistée par ordinateur (GPAO, PAO).Maîtriser les logiciels Flash, Photoshop et FLEX, intégration d'animation sur des supports web et liés à la mobilité, capacité à créer des supports multimédia. Maitriser les bases de l'infographie et savoir les appliquer	Infographie
UE 4- Projet tutoré		
45.5 heures	Définir un thème d'étude et de réflexion Mettre en relation les apports théoriques dans un environnement concret (Suivi du projet en entreprise)	Projet tutoré



Chambre de Commerce et
d'Industrie Territoriale
de l'**Ariège**
www.ariège.cci.fr