**CHAPITRE 2 - L’ADAPTATION DES ENTREPRISES A L’ECONOMIE NUMERIQUE**

**Mots clés**: V.commerce Automatisation, Business model de plateforme, Digital natives, Digitalisation, Economie de l’usage, Economie collaborative, Ecosystème, Free to play, Freemium, Yield management.

**Problématisation**

Comment le développement du numérique affecte l’environnement des entreprises ?

🡪 *Analyser les conséquences du numérique dans les relations d’échanges et les modèles de production de l’entreprise.*

**Sur les modes de consommation**

Nouveaux

métiers

Automati-sation

Business

Model

-Freemium

- Free to play

- Yield management

Économie collaborative

- Modèle de location

- Modèle d’abonnement

**D’une consommation de la propriété à la consommation d’usage**

**Nouveaux usages de consommation**

« les digitals-natives »

Transformation des emplois

Nouveaux modèles économiques

**Sur les modes de production**

I. Identifier les conséquences du numérique sur les modes de consommation

**A. De nouveaux usages.**

**A partir de la vidéo,**  <https://youtu.be/BoWK_Jkc1xc>, **vous répondrez aux questions suivantes :**

1 - Qui est Léa ?

2 - Comment accéder à Léa ?

3 - Quels sont les services proposés par Léa ?

4 - Quel est le canal de distribution proposé ici par Carrefour ?

**Répondre aux questions à partir du document « L’essor du commerce par la voix », p 23**

5 - Qu’est-ce que le commerce commandé par la voix ?

#### 6 - Quel est l’intérêt pour Carrefour de signer un tel accord ? et pour Google ?

#### 7 – Quels sont les dangers du V.commerce ?

**B. De nouveaux modèles de consommation**

**Doc 8. Doc 9. Doc 10 p 26**

#### 8 - Définissez en vous aidant du lexique de votre manuel et du document 8, l’économie de l’usage et l’économie collaborative.

#### 9 - Qu’est-ce que l’autopartage ? Quelle est la différence avec le covoiturage ?

#### 10 - Pourquoi préférer l’usage d’un bien plutôt que sa propriété ?

#### 11 - Identifiez, dans les documents 8 et 9, les acteurs de cette économie de l’usage puis classez-les selon leur modèle : abonnement, location, achat/vente d’occasion.

**Doc 11. Les entreprises s’adaptent à l’économie de l’usage, p 27**

12 - Les services proposés par Bic, BlaBlaCar, IBM et Google relèvent-ils d’un modèle de location ou d’abonnement ? Justifiez.

13 - Pourquoi peut-on dire qu’ils appartiennent à l’économie de l’usage ?

2. Identifier les conséquences du numérique sur les modes de production

**A. L’évolution des modèles économiques de l’entreprise**

**Doc 16. Nouveaux modèles économiques, stratégie de prix et modalités de financement**

14 - Quelles sont les différences entre les trois modèles économiques proposés ci-dessus ?

|  |  |
| --- | --- |
| **Modèle «Freemium»** |  |
| **Modèle «Free to play»** |  |
| **Le yield management** |  |

15 - Quels avantages procure le yield management aux entreprises ?

16 - À quels modèles économiques correspondent les logos du document 16 ?

|  |  |
| --- | --- |
| **Modèle «Freemium»** |  |
| **Modèle «Free to play»** |  |
| **Le yield management** |  |

* **Le yield manager :**

[**https://youtu.be/YHiPLnmAbdQ**](https://youtu.be/YHiPLnmAbdQ)

[**https://www.studyrama.com/formations/fiches-metiers/tourisme/yield-manager-92049**](https://www.studyrama.com/formations/fiches-metiers/tourisme/yield-manager-92049)

**Pour mieux comprendre, un article sur les jeux vidéos :** [**https://www.lemonde.fr/-les-modeles-economiques-du-jeu-video**](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/12/03/free-to-play-games-as-a-service-comprendre-les-modeles-economiques-du-jeu-video_5223910_4408996.html)

**B. Les conséquences du numérique sur l’emploi Document 21 et 22**

17 - Quelles sont les prévisions concernant l’évolution des emplois ?

18 - Relevez des exemples de métiers de demain



**Conclusion :**

Regardez la vidéo suivante et notez les éléments importants <https://youtu.be/MA9xfc4JHL8>