

Module 5 - Compétences entrepreneuriales - nouveaux rêves et opportunités

Introduction :

La troisième partie du module 5 explore l'importance de la créativité dans les entreprises sociales et l'utilisation des innovations technologiques lors du développement de visites guidées de villes. En outre, des conseils sont donnés sur la façon de développer une analyse SWOT pour une nouvelle initiative commerciale.

Objectifs du module :

- Apprendre à développer une méthode durable et inclusive d'entrepreneuriat social.
- Connaître les méthodes de planification stratégique et de marketing et savoir comment les mettre en œuvre.
- Utiliser les innovations technologiques pour améliorer un modèle d'entreprise.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

LES APPRIMEURS



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



MULAB

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PARTIE 3 - Créativité, innovation technologique et les ICC

Objectifs :

- Découvrir des astuces pour devenir un penseur créatif.
- Explorer les innovations technologiques dans le développement des visites de villes.
- Apprendre à faire une analyse SWOT.

Chapitre 1 : La créativité dans les ICC

La créativité est un élément qui fait partie intégrante de la définition des ICC. Le terme est utilisé depuis 1948, lorsqu'Adorno l'a utilisé pour faire référence aux techniques de reproduction industrielle dans le développement d'œuvres culturelles massives ([CREAT EU, 2021](#)). Toutefois, ce n'est qu'au début des années 90 que la définition des ICC a évolué pour inclure le concept d'économie créative et comprendre la créativité comme le moteur de l'innovation, du changement technologique et du développement des entreprises (ibid.).

À mesure que les progrès technologiques créent de nouveaux outils pour la production et la communication de la culture, on assiste à une transformation majeure de l'accent mis sur l'aspect "culturel" à l'aspect "créatif" des ICC ([Interreg, 2019](#)). Les ICC ont le pouvoir d'utiliser

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

■

LES APPRIMEURS



CEPS Projets Sociaux
<http://www.asceps.org>



MULAB

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



cette créativité, ce pouvoir de création et ces améliorations technologiques pour transformer les communautés afin de les rendre non seulement plus accessibles, mais aussi plus équitables et inclusives ([Ual, 2020](#)). Pour réaliser ce changement positif, les ICC doivent utiliser leur aspect créatif pour stimuler l'innovation, créer une coopération intersectorielle et développer de nouvelles opportunités entrepreneuriales ([NDPC, 2020](#)).

Créativité vs. Innovation :

La créativité et l'innovation ne sont pas identiques ; l'innovation peut être définie comme une créativité appliquée ([Petrakis and Kafka, 2016](#)). La créativité est considérée comme un événement d'expression artistique, alors que l'innovation est caractérisée comme la mise en commun de toutes les idées et la réflexion sur les moyens de concrétiser ces idées (ibid.).

La créativité entrepreneuriale :

La définition de la créativité entrepreneuriale fusionne deux termes, celui de créativité et celui d'entrepreneuriat ([Corte, 2017](#)). Cette définition, proposée par Amabile (1997) principalement, puis par Sternberg (1999), implique le processus d'identification d'idées innovantes pour la gestion d'une entreprise, ainsi que la créativité des employés et des dirigeants d'une entreprise (ibid.).

Conseils pour la pensée créative :

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

La créativité est un aspect essentiel de la réussite d'un entrepreneuriat, car elle vous aide à identifier rapidement de nouvelles idées et des solutions aux risques potentiels ([Kotelnikov, 2020](#)).

1. **Changez votre attitude et contournez les barrières que vous vous imposez** : Rien qu'en vous considérant comme un penseur créatif, vous serez déjà en mesure d'envisager chaque défi d'un point de vue créatif.
2. **Sortez des sentiers battus** : Posez des questions pour vous aider à trouver une solution à un défi ; ne vous précipitez pas vers une solution.
3. **Aiguisez votre cerveau** : Recherchez des problèmes stimulants à résoudre et essayez de trouver des idées plus innovantes au fur et à mesure que vous progressez. Lorsque cela est possible, communiquez et échangez vos idées avec d'autres personnes créatives.
4. **Adoptez un point de vue différent** : Si vous ne pensez qu'à une seule chose et que vous ne parvenez pas à relever le défi, arrêtez-vous ; analysez à nouveau le problème et essayez de trouver une nouvelle approche.
5. **Donnez une chance à l'inhabituel** : La plupart des grandes idées émergent d'une combinaison de plusieurs idées mises ensemble. Ne craignez pas d'essayer de mélanger les choses pour créer une nouvelle idée.
6. **Expérimentez et développez une expertise interfonctionnelle** : Tout type d'innovation comporte certains risques ; expérimentez, apprenez, adaptez et allez de

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

l'avant. Restez ouvert aux nouvelles idées et essayez de développer une expertise interfonctionnelle.

Source : [Kotelnikov, 2020](#)

Chapitre 2 : Innovation technologique dans le développement des visites guidées en ville

Les visites guidées offrent un moyen pratique et sans stress de découvrir une nouvelle ville sans avoir à effectuer des recherches approfondies par soi-même. Les visites guidées de villes sont très utiles, surtout lorsqu'il s'agit d'explorer des destinations éloignées, et elles offrent un aperçu unique de la culture du lieu et de la population locale ([worldexpeditions.com, n. d.](#)). Traditionnellement, les visites guidées étaient organisées et dirigées par des guides locaux qui connaissaient la culture locale et les endroits secrets et reculés que les touristes n'auraient pas pu découvrir par eux-mêmes (ibid.).

L'apparition de la pandémie mondiale à la fin de l'année 2019 a toutefois entraîné des changements majeurs pour l'industrie du tourisme et, par conséquent, elle a également modifié le mode de fonctionnement des visites de villes. Au milieu des restrictions de voyage et

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

■

LES APPRIMEURS

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



MULAB

des confinements, les innovations technologiques ont rapidement augmenté et se sont répandues dans tous les secteurs du quotidien, y compris les voyages ([Snow, 2021](#)).

Technologie du voyage :

La technologie du voyage est une définition large qui implique l'utilisation et l'application d'innovations technologiques dans les domaines du tourisme, des voyages et de l'hospitalité ([Revfine, 2021](#)). Les principaux objectifs de l'application des innovations technologiques sont de bénéficier aux expériences des clients et de conduire à des expériences plus pratiques, ainsi que d'aider les employés à réduire leur stress et à augmenter leur créativité (ibid.).

Apprenez à connaître les dernières tendances :

1. **Réalité virtuelle et augmentée :** La réalité virtuelle et la réalité augmentée ont connu une croissance rapide depuis que la pandémie a entraîné d'importantes fermetures de nombreux musées et destinations touristiques à travers le monde, qui ont alors proposé des expositions et des expériences en ligne ([Snow, 2021](#)). Un exemple est [l'application Xplore Petra](#), qui permet aux visiteurs de visiter virtuellement le site archéologique emblématique de la Jordanie. Cette tendance va se poursuivre dans les années à venir, car de nombreux musées proposent désormais des expériences RV en direct à leurs visiteurs. Les visites de villes deviennent également de plus en plus virtuelles, de nombreux sites web proposant des visites virtuelles de villes pour les

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

personnes du monde entier, sans restriction de distance et d'accessibilité. Les sites [Virtual City Tours](#) et [Stqry](#) sont des exemples de ces outils.

2. **Technologie mobile** : À l'ère du numérique, les téléphones portables sont devenus nos guides puisque nous les utilisons quotidiennement pour nous déplacer, accéder à des cartes, localiser un restaurant ou rechercher des informations ([Vidal, 2019](#)). Lors de la planification de nos vacances, notre téléphone devient un outil essentiel. Selon une enquête de TripAdvisor, 45 % des utilisateurs utilisent leur smartphone pour tout lorsqu'ils planifient un voyage (ibid.).
3. **QR codes** : Les QR codes peuvent être trouvés dans différents endroits. D'une part, ils peuvent être utilisés dans les restaurants et les cafés pour limiter le papier servant à l'impression des menus, tout en limitant les interactions qui propagent des virus à l'ère de la Covid-19 ([Snow, 2021](#)). D'autre part, les QR codes sont utilisés dans les musées et les attractions touristiques pour rendre une expérience plus attrayante ; ils peuvent mener à des contenus audio et visuels, des jeux, des quiz, etc.
4. **Recherche vocale et contrôle vocal** : Les appareils à commande vocale comme Alexa sont en train de devenir la nouvelle tendance et ils entrent maintenant également dans l'industrie du voyage ([Revfine, 2021](#)). Qu'il s'agisse d'ajouter des dispositifs à commande vocale dans les hôtels ou de développer des sites web avec la recherche vocale, ces outils ont la capacité de rendre l'industrie du voyage plus inclusive.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

LES APPRIMEURS



CEPS Projectes Socials
<http://www.asceps.org>



MULAB

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Pour plus d'informations sur les dernières tendances en matière de technologie du voyage, vous pouvez vous reporter au module 4.

Chapitre 3 : Tours de ville et analyse SWOT

SWOT est l'acronyme de force, faiblesse, opportunité et menace (Tu et al., 2021). À l'origine, l'analyse SWOT a été introduite par Christensen et al. (1965) dans "Business policy : text and cases" comme un outil commercial pour la gestion organisationnelle, mais depuis lors, elle a été utilisée dans divers domaines pour effectuer une analyse approfondie et complète des avantages d'une entreprise avant de développer une nouvelle stratégie (Omer, 2018).

Il existe de nombreux modèles accessibles en ligne qui peuvent être utilisés dans l'analyse SWOT. Un bon exemple peut être trouvé dans un petit guide d'analyse SWOT par (Jackson, n.d.):

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

	Helpful	Harmful
INTERNAL	Strengths	Weaknesses
EXTERNAL	Opportunities	Threats

(Tableau tiré de [Jackson, n.d.](#)).

Une analyse SWOT peut être appliquée aux visites guidées de la ville de la même manière qu'elle le serait pour toute autre entreprise.

Une étude d'[Ali Shaw \(2020\)](#) fournit une analyse SWOT pour l'ensemble des industries du voyage et du tourisme. Elle explique les forces et les faiblesses de l'industrie du tourisme, ainsi que ses opportunités et ses menaces.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

Conclusion :

Le module 5 complète ce petit guide sur la façon de développer des visites guidées inclusives et durables au sein des industries créatives et culturelles. Tout au long de ce guide, les lecteurs ont été initiés à l'importance de la recherche d'une idée avant de commencer le processus de création d'un plan d'affaires. En outre, les techniques de storytelling et de la ludification ont été introduites dans le cadre du concept de visites guidées, tandis qu'un certain nombre d'outils numériques et de développements technologiques ont également été mentionnés. Enfin, le module 5 a fourni un guide pratique sur la façon de créer des entreprises sociales inclusives et durables en se référant à l'importance de la planification stratégique et des techniques de marketing, ainsi qu'à l'utilisation des outils numériques dans la mise en œuvre d'un nouveau plan d'affaires.

Outils numériques pour le module 5 - PARTIE 3 :

Outil 3 : Analyse SWOT

Outil 6 : Tourisme inclusif

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

Références :

Amabile, T.M. (1997). Entrepreneurial creativity through motivational synergy. *The Journal of Creative Behavior*, Vol. 31: 18-36.

Christensen, C. Roland et al. (1965). *Business policy: text and cases*. Homewood, Illinois: R.D: Irwin. Disponible à l'adresse suivante :

<https://archive.org/details/businesspolicyte00chri/page/n5/mode/2up>.

Corte, Valentina Della et al. (2017). Entrepreneurial Creativity: Source, Processes and Implications. *International Journal of Business and Management*, Vol. 12 (6): 33-48. Disponible à l'adresse suivante :

https://www.researchgate.net/publication/317111535_Entrepreneurial_Creativity_Sources_Processes_and_Implications.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

■

LES APPRIMEURS

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



CEPS Projectes Socials
<http://www.asecps.org>



MULAB



CREAT EU. (2021). The role of Cultural and Creative Industries. *CREAT EU*. Disponible à l'adresse suivante : <https://createu.erasmus.site/cultural-creative-industries-role/>.

Interreg. (2019). Mapping Strategy and CCI Classification. *Interreg Central Europe*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.interreg-central.eu/Content.Node/COCO4CCI/D.T1.2.1---MAPPING-STRATEGY-AND-CCI-CLASSIFICATION.pdf>.

Jackson, Ted. (n.d.). What is A SWOT Analysis? A Thorough Explanation With Examples. *Clearpointstrategy.com*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.clearpointstrategy.com/swot-analysis-examples/>.

Kotelnikov, Vadim. (2020). Entrepreneurial Creativity. *Medium.com- Estiem*. Disponible à l'adresse suivante : <https://medium.com/estiem/entrepreneurial-creativity-5097d61fb34e>.

NDPC. (2020). Cross-sectoral cooperation and innovation within Creative and Cultural Industries. *Northern Dimension Partnership on Culture*. Disponible à l'adresse suivante : <https://ndpculture.org/projects/cross-sectoral-cooperation-and-innovation-within-creative-and-cultural-industries/>.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

LES APPRIMEURS



CEPS Projets Sociaux
<http://www.asceps.org>



MULAB

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Omer, Soran. (2018). SWOT Analysis – The Tool of Organisations Stability (KFC) as a Case Study. *Journal of Process Management – New Technologies, International* Vol.6 (4). Disponible à l'adresse suivante : <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2334-735X/2018/2334-735X18040270.pdf>.

Petrakis, Panagiotis E & Kafka, Kyriaki I. (2016). Entrepreneurial Creativity and Growth. *Intechopen.com*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.intechopen.com/chapters/52579>.

Revfine. (2021). 11 Key Technology Trends Emerging in the Travel & Tourism Industry. *Revfine.com*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.revfine.com/technology-trends-travel-industry/>.

Shaw, Ali Ahsan. (2020). SWOT Analysis of Travel & Tourism Industry. *SWOT & PESTLE Analysis*. Disponible à l'adresse suivante : <https://swotandpestleanalysis.com/swot-analysis-of-travel-tourism-industry/>.

Sternberg, R.J. (1999). *Handbook for Economic Studies Paper, CES-WP, 10-06 creativity*. Cambridge, UK: Cambridge University Press

Snow, Jackie. (2021). 5 pandemic tech innovations that will change travel forever. *National Geographic*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/5-pandemic-tech-innovations-that-will->

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)





[change-travel-forever.](#)

STQRY. (n.d.). STQRY Home. *STQRY*. Disponible à l'adresse suivante : https://stqry.com/our-customers/local-government-towns-cities/?gclid=Cj0KCQiA_c-OBhDFARIsAIFg3ew7RWHPitSLM3YmHq8cgN1PsFs0SzZ1SSWBfMATjAKFI7P8vU_qi2oaAkHOEALw_wcB.

Tu, Shu-Fen et al. (2021). Improving RE-SWOT Analysis with Sentiment Classification: A Case Study of Travel Agencies. *Future Internet*, Vol. 13 (226): 1-17. Disponible à l'adresse suivante : <file:///C:/Users/user/Downloads/futureinternet-13-00226-v2.pdf>.

Vidal, Belen. (2019). The New Technology and Travel Revolution. *Wearemarketing.com*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.wearemarketing.com/blog/tourism-and-technology-how-tech-is-revolutionizing-travel.html>.

Ual. (2020). Creativity, technology and social good with CCI. *Ual.com*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.arts.ac.uk/about-ual/press-office/stories/creativity-technology-and-social-good-with-cci>.

Virtual City Tours. (n.d.). Virtual City Tours Home. *Virtual City Tours*. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.virtualcitytours.org/en/>.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)





Worldexpeditions.com. (n.d.). 8 reasons to choose a guided tour. *worldexpeditions.com*.

Disponible à l'adresse suivante : <https://worldexpeditions.com/Blog/why-you-should-consider-a-guided-trip>.

www.diothercity.eu | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

Le projet #DiOtherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne, et sera mis en œuvre de juin 2021 à mai 2023. Ce site web et le contenu du projet reflètent les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.
(Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512)

LES APPRIMEURS



CEPS Projets Sociaux
<http://www.asceps.org>



MULAB

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

