



# ESTET

**EMBEDDING SUSTAINABILITY SKILLS IN TOURISM  
EDUCATION AND TRAINING**

---

Project No. : 2020-1-PL01-KA202-081845

<b>Bloc d'apprentissage ESTET</b>	<b>Compétences vertes pour l'économie</b>		
<b>Titre du projet d'apprentissage par le service</b>	Récompenser l'innovation touristique	<b>Code SLP</b>	SLP3.4
<b>Type de ressources</b>	<b>Projet d'apprentissage par le service (SLP)</b>	<b>Type d'apprentissage</b>	Apprentissage autodirigé
<b>Durée de l'activité (en minutes)</b>	<b>90 minutes</b>	<b>Résultat d'apprentissage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissances théoriques sur l'innovation durable dans le domaine du tourisme</li> <li>• Améliorer les compétences d'analyse critique par un contact direct avec des cas réels.</li> <li>• Utiliser les connaissances acquises dans le domaine professionnel</li> <li>• Sensibiliser à la croissance économique, verte et inclusive.</li> </ul>
<b>Objectif du projet d'apprentissage par le service ?</b>	<p>Selon l'OMT<sup>1</sup> L'innovation dans le tourisme, comme ailleurs, est une action collaborative entre les gouvernements, les universités, les sociétés, les micro, petites et moyennes entreprises (MPME) et les start-ups, les investisseurs, les partenaires commerciaux de soutien (accélérateurs, incubateurs, etc.) et d'autres parties prenantes. Pour favoriser le succès de l'innovation touristique et de l'écosystème entrepreneurial, il faut mettre toutes les parties prenantes en contact avec les possibilités de collaboration et donner la priorité au renforcement des capacités dans le domaine du tourisme et de la technologie.</p> <p>En effet, la capacité d'innovation est la productivité clé qui crée un avantage concurrentiel en percevant ou en découvrant la nouvelle ou meilleure façon de réaliser un tourisme durable.</p> <p>L'objectif de cette activité est de fournir aux apprenants un exemple pratique d'une initiative qui favorise l'innovation dans le secteur du tourisme.</p> <p>Les apprenants acquerront une expérience professionnelle inestimable ainsi que des compétences clés transférables, c'est-à-dire des compétences qui peuvent être appliquées dans une série de domaines différents du tourisme durable.</p> <p>L'étude de cas sélectionnée est un exemple de concours régional d'innovation dans le domaine du tourisme, qui encourage le travail en équipe, le partage des connaissances et l'ouverture d'esprit.</p>		

<sup>1</sup> [Innovation dans le tourisme | OMT.](#)

<p><b>Introduction</b></p>	<p>Aujourd'hui, les entreprises touristiques individuelles ainsi que les destinations sont en concurrence dans le monde entier pour l'innovation et les nouveaux produits afin d'obtenir des avantages stratégiques et d'attirer de nouveaux segments de clientèle, contribuant ainsi à la durabilité du secteur. Dans ce contexte, les institutions publiques doivent encourager l'innovation par leurs politiques et leurs stratégies. Le monde universitaire contribue en créant des cadres et des modèles d'innovation durable dans le tourisme et les destinations intelligentes, qui constituent une référence pour les institutions publiques, les start-ups et les micro et petites entreprises. Ces derniers sont chargés de développer et de mettre en œuvre des technologies disruptives dans le tourisme, de satisfaire et de refléter les besoins et les demandes des voyageurs, de créer des solutions innovantes dans le tourisme qui soutiennent les ODD et les politiques publiques.</p> <p>Il est essentiel de faciliter les processus d'innovation en :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Renforcer les alliances stratégiques entre les universités, les centres de recherche, les clusters et les autres institutions publiques et privées.</li> <li>▪ Financement de talents, d'idées, de projets précommerciaux et commerciaux.</li> </ul>
<p><b>Enjeu</b></p>	<p>Comme on l'a dit, l'innovation dans le tourisme est une action collaborative dont la gouvernance est une composante cruciale, car elle influe directement sur la possibilité - et la manière - de progresser réellement vers un tourisme innovant et durable.</p> <p>Le défi de ce PSL est de fournir des outils pratiques et réalisables, contribuant à promouvoir l'innovation dans le secteur du tourisme en encourageant un écosystème d'innovation au sein du secteur impliquant tous les acteurs clés.</p> <p>Miro in Cube, un concours d'innovation eurorégional, s'est attaché à résoudre les problèmes du secteur du tourisme. Il est coorganisé par différents gouvernements régionaux avec le soutien de partenaires technologiques. Pour chaque édition, un thème spécifique au secteur du tourisme est choisi. Il s'agit d'un hackathon de 56 heures. Pendant le concours, les équipes sont formées et subissent un premier processus de sélection. Les équipes bénéficieront ensuite, tout au long de la compétition, d'un encadrement et d'ateliers dirigés par des experts en tourisme, en entrepreneuriat, en technologie et en recherche. L'objectif est de promouvoir l'innovation dans le tourisme en stimulant la coopération entre les différents acteurs.</p> <p>Voir <a href="#">Miro dans le concours Cube</a></p>
<p><b>Tâche demandée</b></p>	<p>Après avoir étudié et compris cette initiative, réfléchissez aux questions suivantes et préparez un argumentaire pour proposer ou non cette initiative comme une bonne pratique pour promouvoir l'innovation dans le secteur du tourisme :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouvez-vous que le concours contribue et qu'il est pertinent pour le tourisme durable ? Quel est l'impact des nouveaux produits innovants sur un modèle de tourisme plus durable ?</li> <li>- Pourquoi est-il nécessaire d'impliquer dans cette initiative différents acteurs des institutions publiques, du monde universitaire, des entreprises et des investisseurs ?</li> <li>- Quels sont les principaux aspects positifs et négatifs que vous pourriez souligner concernant cette initiative ?</li> <li>- Pensez-vous que ce type d'initiative pourrait être reproduit pour promouvoir l'innovation durable dans le tourisme ?</li> </ul>

