

Projet Erasmus +
Éducation expérientielle. Cours interactif / intensif de gestion de
marque européenne (*brandY*)

Projet no. 2020-1-PL01-KA203-081852
2020-2023

Descriptif du projet

Éducation expérientielle. Le cours interactif / intensif de gestion de marque européenne (brandY) est un projet Erasmus + dont l'objectif principal est de concevoir, mettre en œuvre et tester un instrument d'apprentissage expérientiel innovant pour former des étudiants en gestion (plus particulièrement en marketing) et leur assurer une meilleure employabilité. L'esprit d'équipe, le professionnalisme, l'échange d'expériences entre les 11 partenaires impliqués dans cette entreprise offrent au projet un cadre de travail interdisciplinaire qui réunit des professeurs ayant une expertise dans différents domaines comme le marketing international, la gestion de marque, les nouvelles technologies et la gamification, ainsi que des chercheurs, des étudiants et des experts. Le résultat du projet sera un module d'étude IP interactif basé sur l'expérience dans le domaine de la gestion de marque internationale. Il utilisera des techniques et scénarii de jeux pour améliorer l'efficacité de l'enseignement et l'implication des étudiants. Il sera disponible sur une plateforme internet. Le module d'enseignement BrandY aura un impact important sur l'enseignement des stratégies de gestion de marque en donnant aux étudiants et aux enseignants la possibilité d'améliorer les compétences nécessaires sur le marché du travail.

Les objectifs spécifiques du projet sont les suivants:

- Introduire le concept de l'enseignement expérientiel basé sur le jeu comme moyen d'augmenter les compétences des étudiants et pour une meilleure employabilité
- Améliorer les aptitudes pédagogiques des enseignants en marketing
- Augmenter les connaissances des étudiants dans le domaine de la gestion de marque internationale mais aussi dans la gestion de l'interculturel
- Inviter les PME à participer au développement de programmes universitaires
- Accroître la mobilité des étudiants des universités partenaires, à la fois pendant le projet mais également à travers la diffusion des résultats du projet.
- Élargir la coopération internationale entre les universités partenaires.

Activités du projet:

Les principales activités entreprises dans le cadre du projet s'articulent autour de 4 work packages:

WP 1: Développer des matériels et contenus pédagogiques innovants et interactifs.

WP 2: Développer des directives, des procédures et des manuels d'apprentissage à l'intention des étudiants et des enseignants pour le permettre de mettre facilement en œuvre le cours dans leurs pratiques habituelles.

WP 3: Développer une plateforme de jeu interactif permettant une gamification du matériel pédagogique.

Les bénéficiaires de ce projet sont d'une part les étudiants universitaires (en termes d'apprentissage et de potentiel d'employabilité) et les enseignants (en termes de développement d'un cursus en ligne utilisant ce nouveau modèle d'enseignement / apprentissage en ligne de la gestion de marque), et d'autre part les employeurs et les entités intéressées à employer de jeunes experts européens en gestion de marque.

Partenaires:

L'Université d'économie de Katowice, Pologne est le chef de file de ce projet international. Le consortium est composé de onze partenaires provenant de prestigieuses Hautes Ecoles Européennes: Université Savoie Mont Blanc (France), Budapest Gazdasagi Egyetem (Hongrie), Universitatea din Bucuresti (Roumanie), Immanuel Kant Baltic Federal University (Fédération de Russie), Universitaria San Pablo-CEU-Universidad CEU Cardenal Herrera (Espagne), Hogeschool West-Vlaanderen Howest (Belgique), Universidad de Leon (Espagne), Università degli Studi di Trento (Italie), Haute École Spécialisée de Suisse Occidentale – HEG Genève (Suisse), Bauhaus-Universität Weimar (Allemagne) et University of Economics in Katowice (Pologne).

Contact: sabine.emad@hesge.ch



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.