

Créer sa Marketplace intérêt, enjeux et mise en oeuvre

Filière : **Commerce & Marketplaces** Sous-filière : **e-commerce / Marketplaces**

RÉFÉRENCE
CSM

DURÉE
1 JOUR (7H)

PRIX UNITAIRE HT
745 €

Description

Parce qu'elles permettent de capitaliser sur une marque forte, une audience qualifiée ou une expertise métier pour fédérer les offres de vendeurs tiers sur une unique plateforme, les Marketplace sont la réponse aux enjeux du e-commerce multicanal.

Amazon, Fnac, RueduCommerce, Walmart, DHL... tous ces grands noms de la distribution et des services ont déjà lancé leur marketplace... Pour certains, cette activité représente déjà plus de 40% des produits vendus et près de 100% de leur rentabilité.

En connectant directement vendeurs et clients, les Marketplace répondent parfaitement à l'ADN d'Internet : créer de la valeur en raccourcissant les chaînes.

En s'affranchissant ainsi d'une grande partie des contraintes de l'e-commerce d'aujourd'hui, les Marketplace garantissent des gains substantiels à l'ensemble des intervenants (retailers, vendeurs, acheteurs).

Objectifs pédagogiques

- Capitaliser sa marque
- Atteindre les enjeux du e-commerce multicanal
- Créer de la valeur en raccourcissant les chaînes.

Public cible

Tout public

Pré-requis

Aucun

Modalités d'évaluation

OXiane Institut

98 avenue du général Leclerc
92100 Boulogne-Billancourt

RCS Nanterre 430 112 250 000 21 / Code NAF 6202A
Organisme de formation N° 11 92 16 52 492

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers d'ateliers de mise en pratique des notions et concepts abordés pendant la formation.

Méthodes pédagogiques

80 % théorie / 20 % pratique

Programme de la formation

Les enjeux des Marketplace dans le e-Commerce d'aujourd'hui (3,5 heures)

- Définition et historique des Marketplace
- Retours d'expériences des acteurs de l'e-Commerce (étude de cas)
- Typologies des Marketplace
- Business model des Marketplace
- Les 5 piliers d'une Marketplace

Mise en oeuvre et animation d'une Marketplace (3,5 heures)

- Enjeux organisationnels
- Les architectures techniques envisageables
- Intégration à un dispositif CMX / Multi-canal
- Lancement opérationnel et animation du dispositif (cadre légal, communication, paiement, logistique ...)
- Etat de l'art des solutions marché
- les « pure player »
- les acteurs issus du monde e-Commerce
- les acteurs issus du monde CMS
- développements spécifiques à base de framework RAD (Sf2, Play!,...)

Qualité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap, pour plus d'informations, c'est [ICI](#)



Programme mis à jour le **29 février 2024**