

OBJECTIFS

- Proposer à l'ensemble des acteurs de la profession des ressources pédagogiques numériques
- Partager des ressources innovantes conçues, mises à jour, enrichies par l'équipe pédagogique de l'ENSMV
- Développer l'attractivité des formations de la filière viande

E-CAMPUS DES MÉTIERS DE LA VIANDE

Une plateforme de ressources pédagogiques digitales développée par l'ENSMV et la CFBCT

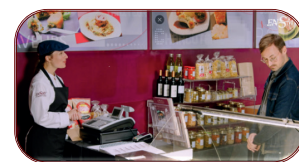
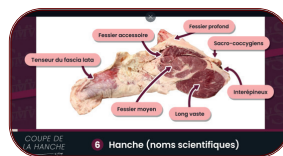


Destinée à tous les acteurs de la boucherie artisanale

- Salariés et chefs d'entreprise
- CFA & formateurs
- Tuteurs / maîtres d'apprentissage
- Apprenants engagés dans un cursus de formation en boucherie (CAP, BP, CQP...)

Une plateforme numérique multimodale de ressources pédagogiques ludiques et complémentaires

- Des vidéos techniques sur la coupe / découpe / service détail des 5 espèces : boeuf, agneau, veau, porc et volailles.
- Les 5 ouvrages pédagogiques «Ressources Pour Apprendre» numérisés et digitalisés
- Des formations innovantes immersives pour développer les compétences comportementales
- Des modules digitaux ludiques en réalité virtuelle 3D sur des compétences techniques propres aux métiers de la viande
- Des modules de formation en E learning sur des compétences transversales (RH / Management, vente, gestion, hygiène et sécurité)
- Des modules de micro-formation spécifiques aux métiers de la viande



STRUCTURATION DE LA PLATEFORME

Différentes entrées sont possibles



Par parcours de formation :

Par objectif / fonction

- Chef d'entreprise
- Formateur
- Tuteur maître apprentissage

Par diplôme / certification

- CAP, BP boucher
- Certificat de spécialisation vente conseil en boucherie
- CQP technicien boucher artisanal
- CQP charcutier préparateur artisanal

Par espèce

- Bœuf
- Veau
- Agneau
- Porc
- Volailles

7 types de public :

- Jeunes en formation initiale
- Adultes en reconversion
- Salariés de la branche BCT
- Chef d'entreprise / manager futur manager
- Créateur repreneur
- Formateur CFA
- Tuteur maître apprentissage

7 types de ressources :

- Vidéos techniques
- « Ressources pour apprendre » digitalisées
- Micro Learning
- E Learning
- Réalité virtuelle 3D
- Simulations immersives
- Ressources partenaires

3 types de compétences :

• Compétences techniques métier :

Vidéos techniques
Ressources pour apprendre digitalisées

• Compétences non techniques comportementales :

Relation client
Management
Communication

• Compétences non techniques non comportementales :

Gestion finance
Règlementation
Hygiène Sécurité
Merchandising

7 thèmes de formation :

- Technique professionnelle
- Management RH
- Gestion finance comptabilité paie
- Relation client vente
- Marketing communication
- Hygiène sécurité prévention
- Réglementation

