



Co-funded by the EMFF programme of the European Union

The EMFF programme (European Maritime and Fisheries Fund) is implemented by the Executive Agency for Small and Medium-sized Enterprises (EASME). Any communication or publication of the Entrefish project reflects only the author's view, and the EASME is not responsible for any use that may be made of the information it contains



EU Grants under the European Maritime and Fisheries Fund
EMFF Work Programme 2016 - Grant Agreement EASME/EMFF/2016/1.2.1.2/04/SI2.75011

PROJET ENTREFISH

*Entrepreneuriat pour de nouveaux emplois et de nouvelles compétences
dans les PME de la pêche et de l'aquaculture*

FORMATION POUR LES ENTREPRENEURS ET LES TRAVAILLEURS DE LA PÊCHE ET DE L'AQUACULTURE

PROGRAMME ET DURÉE

- 80 heures d'activité en salle, articulées en 19 sessions de 4 heures chacune -unités didactiques + 2 sessions couplées de 2h chacune.
- 25 heures de business game ("jeu virtuel d'entreprise").
- 50 heures de project work (travaux conceptuels qui bénéficieront d'une assistante spécifique à distance) en étroite collaboration avec de jeunes étudiants et diplômés.

PLANIFICATION

- Formation en salle: Planification en cours de validation. De Janvier à Mars 2018.
- Project work: d'Avril à Octobre 2018.

SIÈGE DE LA FORMATION : COMITÉ RÉGIONAL DES PÊCHES MARITIMES ET ÉLEVAGES MARINS 26 QUAI DE RIVE NEUVE, 13007 MARSEILLE

ENSEIGNANTS

Enseignants de l'Université Aix Marseille et professionnels experts du secteur.



Co-funded by the EMFF programme of the European Union

The EMFF programme (European Maritime and Fisheries Fund) is implemented by the Executive Agency for Small and Medium-sized Enterprises (EASME). Any communication or publication of the Entrefish project reflects only the author's view, and the EASME is not responsible for any use that may be made of the information it contains

FORMATION EN SALLE

- **MODULE 1 "DÉVELOPPEMENT DURABLE DU SECTEUR DE LA PÊCHE / DE L'AQUACULTURE"** (28 HEURES : 6 Unités Didactiques)
- **MODULE 2 "PROCESSUS DE PRODUCTION DURABLE"** (12 HEURES: 4 Unités Didactiques)
- **MODULE 3 "MARKETING ET PROMOTION DANS LE SECTEUR DE LA PÊCHE ET DE L'AQUACULTURE "** (24 HEURES: 6 Unités Didactiques)
- **MODULE 4 " ÉLÉMENTS DE BASE POUR LE DÉVELOPPEMENT DES ENTREPRISES/FINANCEMENTS "** (16 HEURES: 4 Unités Didactiques)

BUSINESS GAME : apprendre en jouant

Le "Business game", accessible à travers le site du projet, sera un jeu virtuel d'entreprise qui se développera sur 25 heures, afin d'approfondir les concepts étudiés lors de la formation en salle. Le "Business game" simulera une activité d'entreprise dans le secteur de la pêche ou de l'aquaculture et le participant testera ses décisions pour le succès de l'entreprise. Dans chaque situation décrite, le participant devra faire des choix, obtenant des points/badge et recevant une réponse des personnages du jeu et d'un tuteur.

PROJECT WORK : un projet de développement en collaboration avec de jeunes diplômés

Le project work représentera un travail concret d'élaboration de projets de développement utiles aux entreprises concernées. Constructions de programmes concrets, créés par des groupes de travail mixtes composés d'entrepreneurs, de travailleurs et de jeunes étudiants et diplômés. Le projet prévoit 50 heures de travail de groupe et recevra l'assistance à distance d'experts du projet. Le thème du project work sera choisi avec les participants et pourra, par exemple, concerner : la valorisation et la tutelle de la production de poisson de qualité, traçabilité et qualification de la filière, le développement de nouvelles voies de commercialisation, la transformation du produit, la sécurité hygiénique et sanitaire, l'innovation dans les procédés, les énergies renouvelables, l'économie et l'efficacité énergétique, etc., etc. Le thème et l'objectif du project work seront choisis en tenant compte de la possibilité d'utiliser le travail réalisé lors de la candidature/l'accès aux financements.