

Contexte et enjeux

- La filière agroalimentaire qui fait face à des besoins de recrutement importants n'est pas ou peu envisagée par les jeunes en phase d'orientation
- Une génération Y en quête de sens, très tournée vers les outils numériques, qu'il faut réussir à intéresser et séduire, grâce à de nouveaux outils d'information et d'orientation, plus interactifs

Ambition du projet

- Réussir à informer et sensibiliser de façon ludique les jeunes en phase d'orientation sur les différents métiers de la chaîne agroalimentaire, depuis l'amont agricole jusqu'à la distribution
- Faire de l'agroalimentaire une filière reconnue pour la diversité et la technicité de ses métiers

Descriptif

Résultat: un nouveau jeu en ligne sur la filière

- Développement d'un nouveau jeu en ligne sur les métiers de la filière: de l'agriculture, à l'industrie de fabrication des aliments, au commerce, à l'artisanat etc... montrant à la fois:
 - la diversité des métiers
 - la complémentarité entre les différents maillons de la chaîne alimentaire
 - la noblesse de la filière et sa participation aux enjeux économiques, environnementaux et sociétaux

Chiffres-clés

12 000 recrutements
prévus d'ici 2016¹

20 000 emplois à
pouvoir d'ici 2018 sur
la filière viande²

Seulement **30%** des
jeunes pourraient
envisager de travailler
dans le secteur

Impacts attendus



Economiques

- Développer l'emploi dans la filière et répondre aux besoins de recrutement



Environnementaux

- Sensibiliser aux modes de production durables (du champ à l'assiette)



Sociaux / Sociétaux

- Faire connaître la filière et ses métiers auprès d'un public large, en particulier les jeunes
- Sensibiliser sur la spécificité et la technicité de ces métiers : innovations technologiques, savoir-faire, compétences requises

Actions



Incubation

- Recensement des initiatives existantes
- Définition du concept et contenu du jeu: univers, filières et métiers concernés, missions et parcours du joueur, mode jeu (solo, multijoueur, ...)
- Identification des partenaires technologiques et financiers



Déploiement

- Développement du jeu dans sa version beta
- Test auprès d'un panel d'utilisateurs
- Lancement du jeu et mise en ligne

Acteurs à impliquer

- Des acteurs de la filière
- Des utilisateurs
- Des acteurs du numérique, éditeurs de logiciels

→ Imaginer et définir le contenu du jeu
→ Participer au développement en formulant leurs attentes
→ Définir les technologies associées et développer le jeu