



Re-motivate young NEET women to enter the labour market by building their personal branding through gamified training

Resultados de nuestro proyecto:

01

Concienciación sobre las necesidades de las jóvenes “ninis” y la situación actual en el mercado laboral.

02

Aplicación de métodos basados en jugar y en la experiencia para mejorar la inserción laboral de mujeres “ninis”.

03

Implantación de software abierto en la educación de los jóvenes.

04

Minimizar el abandono escolar y apoyar el bienestar de las mujeres y su reinserción en las sociedades de la UE.

05

Abrir un diálogo para hacer recomendaciones en el reglamento sobre activación juvenil en igualdad de género y en la reinserción de los “ninis”.

Brand Game (2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800) está financiado por la Unión Europea. El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.