



# MARKA OYUNU



BRAND GAME

Proje Süresi:  
01/05/2023-31/04/2025

## DAHA FAZLA AYRINTI İÇİN

- AÇILIŞ TOPLANTISI
- BEKLENEN SONUÇLAR
- UYGULANAN FAALİYETLER

READ MORE



# BÜLTEN no. 1

Ekim 2023

## PROJE HAKKINDA

Brand Game, iş piyasasına giren genç NEET kadınların COVID sonrası yaşadığı zorlukları ele alıyor. Pazar hazırlığı için deneysel öğrenmeyi kolaylaştırarak, eğitim materyalleri ve uygulamalı zorluklar yoluyla kişisel markalarını oluşturmak üzere kadınları güçlendirmeye odaklanıyor.

Brand Game, genç kadınlar için kişisel markalaşma eğitimi oluşturmayı, motivasyon için işbirlikçi bir Minecraft oyunu geliştirmeyi ve iş/eğitim sağlayıcılarını arayanlarla buluşturan bir iletişim merkezi kurmayı hedefliyor.



## AÇILIŞ TOPLANTISI

Ortaklarımızla başlangıç toplantısı Lefkoşa, Kıbrıs'ta gerçekleşti.

## BAŞLIKLAR

- ▶ Projeye Genel Bakış: Amaçlar, Hedef Gruplar, Sonuçlar, Görev Paylaşımı
- ▶ Proje yönetimi aracının gösterimi
- ▶ Promosyon Planı ve Faaliyetleri
- ▶ Son teslim tarihlerini belirleme ve kilometre taşları hakkında tartışma



## BEKLENEN SONUÇLAR

- ▶ Kadınlar için eğitime özel uygulamalı materyaller
- ▶ Kadınlar için kapsayıcı ve işbirliğine dayalı öğrenme ortamı sunan Minecraft tabanlı bir oyun
- ▶ Çevrimiçi Ağ Merkezi

*Daha fazlası için:*

<https://brandgame.eu/>

## UYGULANAN FAALİYETLER

- ▶ **Masa başı araştırması:** Her ülkedeki NEET kadınların durumunun daha derinlemesine anlaşılması
- ▶ **Ödak Grupları ve Anket:** Her ülkedeki mevcut duruma ilişkin bilgi sağlandı
- ▶ **Karşılaştırma Analizi:** İşgücü piyasasında izlenen düzenlemeler ve uygulamalar, rekabetçi olabilmek için gereken beceriler ve genç kadınların kendi markalarını oluşturma ve düzgün bir iş edinme ihtiyaçları açısından her ülkedeki 'olduğu gibi' durumun analizi ve genel bakış.