2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800

Co-funded by the European Union

BRAND GAME

Genç NEET kadınları oyunlaştırılmış eğitim yoluyla kişisel markalarını oluşturarak işgücü piyasasına girme konusunda yeniden motive etmek

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 kadınları kişisel markalarını oluşturma konusunda 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.

KİŞİSEL MARKANIZI OLUŞTURUN

Amacınızı tanımlayın

Ne gibi bir fark yaratmak istersiniz?

Uzun vadeli misyon ve vizyon

Marka hikayenizi bulun ve marka çerçevenizi oluşturun

Neyle tanınmak istiyorsunuz? Sizi rakiplerinize karşı öne çıkaracak şey nedir?

Kişisel markanızın çevrimiçi varlığını oluşturun

- Tercih ettiğiniz sosyal ağları seçin
- Facebook, X, Linkedin, Instagram,...

Kendi içeriğinizi oluşturmaya ve yayınlamaya başlayın.

Kişisel marka stratejisi izleyin.

Bir stratejiye sahip olmak sizi doğru yolda tutacak ve gitmek istediğiniz yere varmanızı sağlayacaktır. Yaptığınız her şeyin vizyonunuz ve yol haritanızla uyumlu olması gerekir.

Marka hikayenizi dünyayla paylaşın

Aktif olduğunuz herhangi bir platformda çekici bir görünüm ve his yarattığınızdan ve tutarlı bir marka sesi kullandığınızdan emin olun.

Brand Game (2022-2-CY02-KA220-YOU-000095800) Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretilmesine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.