



BRAND GAME



BRAND GAME

Project's duration:

01/05/2023-31/04/2025

UNCOVER FURTHER DETAILS

- TPM SPAIN
- MINECRAFT GAME

READ MORE



NEWSLETTER no.3

October 2024

ABOUT THE PROJECT

Brand Game addresses post-COVID challenges for young NEET women entering the job market. It focuses on empowering women to build their personal brand through training materials and hands-on challenges, facilitating experiential learning for market readiness.

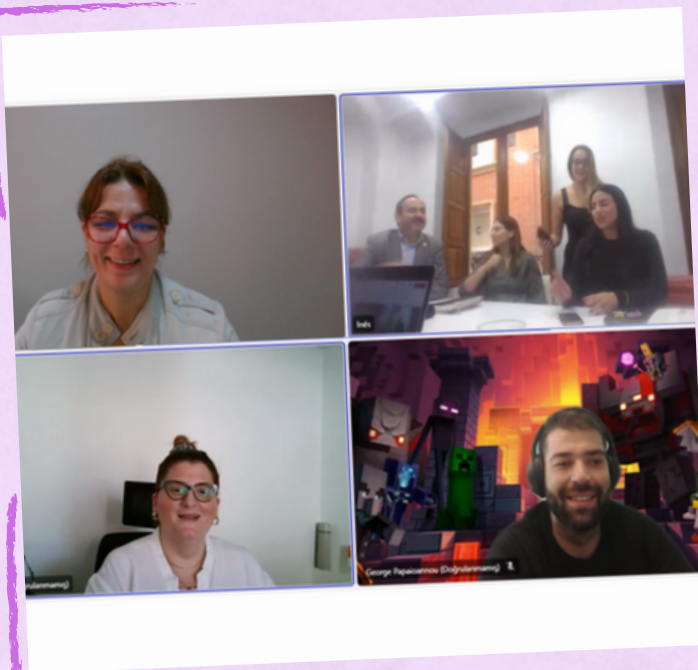
Brand Game aims to create personal branding training for young women, develop a collaborative Minecraft game for motivation, and establish a communication hub connecting job/training providers with seekers.

TPM VALENCIA

On 3 October 2024, the project partners met to further advance the development of this initiative. Some members of the consortium attended in person, while others participated virtually, thus ensuring the collaboration and progress of the project.

TOPICS

- ▶ Project overview: Progress, work allocation, deadlines
- ▶ Creation of guide for youth workers
- ▶ Internal testing of Minecraft world
- ▶ Validation workshops



BRAND GAME MINECRAFT WORLD

► A Minecraft World with market-real challenges

The objective of WP3 is to develop a Minecraft-based game that fosters knowledge acquisition through interactive and experiential learning. This game will complement the WP2 training pack by reinforcing key branding concepts and providing a skills retention mechanism. Additionally, it will serve as a stand-alone educational tool, allowing players to engage in real-market challenges that enhance their personal branding skills, self-motivation, and employability prospects.

Find out more:

<https://brandgame.eu>

KEY BENEFITS

- Enhances understanding of personal branding through interactive challenges.
- Develops decision-making, problem-solving, and critical thinking skills.
- Increases self-motivation and engagement through gamification.
- Provides a flexible learning tool that can be used independently or with WP2.
- Strengthens employability by improving interpersonal and soft skills.

By leveraging gamification, WP3 ensures that branding education is both accessible and impactful, offering long-term benefits for learners and professionals alike.



Co-funded by
the European Union

2022-2-GY02-KA220-YOU-000095800

BRAND GAME



BRAND GAME

Project's duration:

01/05/2023-31/04/2025

DESCUBRE MÁS DETALLES

- REUNIÓN EN ESPAÑA
- JUEGO MINECRAFT

READ MORE



BOLETÍN¹ no.3

Octubre 2024

SOBRE EL PROYECTO

Brand Game aborda los retos posteriores al COVID para las jóvenes ninis que se incorporan al mercado laboral. Se centra en capacitar a las mujeres para construir su marca personal a través de materiales de formación y retos prácticos, facilitando el aprendizaje experimental para la preparación para el mercado.

Brand Game pretende crear una formación sobre marca personal para mujeres jóvenes, desarrollar un juego colaborativo de Minecraft para motivarlas y establecer un centro de comunicación que conecte a los proveedores de empleo/formación con los solicitantes.



REUNIÓN EN VALENCIA

El 3 de octubre de 2024, los socios del proyecto se reunieron para seguir avanzando en el desarrollo de esta iniciativa. Algunos miembros del consorcio asistieron en persona, mientras que otros participaron virtualmente, garantizando así la colaboración y el avance del proyecto.

TEMAS

- ▶ Resumen del proyecto: Avances, asignación de tareas, plazos
- ▶ Creación de una guía para jóvenes trabajadores
- ▶ Pruebas internas del mundo Minecraft
- ▶ Talleres prácticos



MUNDO MINECRAFT DE BRAND GAME

► Un mundo Minecraft con retos reales de mercado

El objetivo del WP3 es desarrollar un juego basado en Minecraft que fomente la adquisición de conocimientos a través del aprendizaje interactivo y experimental. Este juego complementará la formación del WP2 reforzando conceptos clave de branding y proporcionando un mecanismo de retención de habilidades. Además, servirá como herramienta educativa independiente, permitiendo a los jugadores participar en retos reales de mercado que mejoren sus habilidades de marca personal, su automotivación y sus perspectivas de empleabilidad.

Descubre más:

<https://brandgame.eu>

VENTAJAS PRINCIPALES

- Mejora la comprensión de la marca personal a través de retos interactivos.
- Desarrolla las habilidades de toma de decisiones, resolución de problemas y pensamiento crítico.
- Aumenta la automotivación y el compromiso a través de la gamificación.
- Proporciona una herramienta de aprendizaje flexible que puede utilizarse de forma independiente o con el WP2.
- Refuerza la empleabilidad mediante la mejora de las habilidades interpersonales y blandas.

Al aprovechar la gamificación, WP3 garantiza que la formación en branding sea accesible e impactante, ofreciendo beneficios a largo plazo tanto para los alumnos como para los profesionales.