



BRAND GAME



BRAND GAME

Duración del proyecto:
01/05/2023-31/04/2025

DESCUBRIR MÁS DETALLES

- TPM ESPAÑA
- JUEGO MINECRAFT

NEWSLETTER no.3

October 2024

SOBRE EL PROYECTO

Brand Game aborda los retos posteriores al COVID para las mujeres jóvenes NEET que acceden al mercado laboral. El proyecto 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.

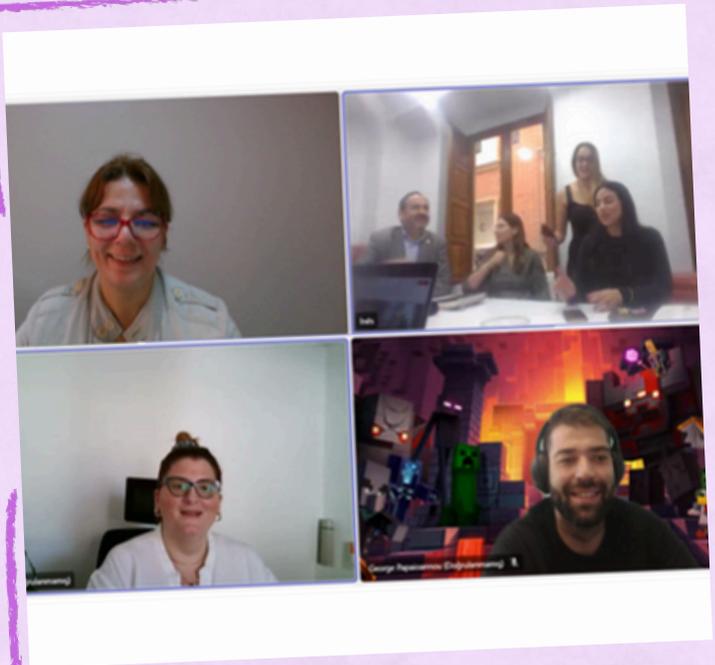
TPM VALENCIA



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.

TÉMATICA

- ▶ Resumen del proyecto: Avances, asignación de tareas, plazos
- ▶ Creación de una guía para animadores juveniles
- ▶ Testeo interno del juego Minecraft
- ▶ Talleres de Validación



BRANG GAME MUNDO MINECRAFT

► 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 el paquete de 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 del mercado que mejoren sus habilidades de marca personal, su automotivación y sus perspectivas de empleabilidad.

Para saber
más:

<https://brandgame.eu>

PRINCIPALES VENTAJAS

- 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.

Gracias a la gamificación, el PT3 garantiza que la formación en branding sea accesible e impactante, ofreciendo beneficios a largo plazo tanto para los alumnos como para los profesionales.