



BRAND GAME



BRAND GAME

Proje süresi:

01/05/2023-31/04/2025

DAHA FAZLASI

- TPM İSPANYA
- MINECRAFT OYUNU

READ MORE



BÜLTEN no.3
Ekim 2024

PROJE HAKKINDA

Brand Game, iş piyasasına giren genç NEET kadınları için COVID sonrası zorlukları ele almaktadır. Eğitim materyalleri ve uygulamalı zorluklar aracılığıyla kadınları kişisel markalarını oluşturmaları için güçlendirmeye ve piyasaya hazırlık için deneyimsel öğrenmeyi kolaylaştırmaya odaklanmaktadır.

Brand Game, genç kadınlar için kişisel markalaşma eğitimi oluşturmayı, motivasyon için işbirliğine dayalı bir Minecraft oyunu geliştirmeyi ve iş/eğitim sağlayıcıları ile iş arayanları birbirine bağlayan bir iletişim merkezi kurmayı amaçlamaktadır.

TPM VALENCIA

3 Ekim 2024 tarihinde, proje ortakları bu girişimin gelişimini daha da ilerletmek için bir araya geldi. Konsorsiyumun bazı üyeleri şahsen katılırken, diğerleri sanal olarak katıldı ve böylece projenin işbirliği ve ilerlemesi sağlandı.

KONU BAŞLIKLARI

- Projeye genel bakış: İlerleme, iş dağılımı, son tarihler
- Gençlik çalışanları için rehber hazırlanması
- Minecraft dünyasının dahili test edilmesi
- Doğrulama çalıştayları



BRAND GAME MINECRAFT DÜNYASI

► Piyasadaki gerçek zorluklara sahip bir Minecraft Dünyası

WP3'ün amacı, etkileşimli ve deneyimsel öğrenme yoluyla bilgi edinimini teşvik eden Minecraft tabanlı bir oyun geliştirmektir. Bu oyun, temel markalaşma kavramlarını güçlendirerek ve bir beceri tutma mekanizması sağlayarak WP2 eğitim paketini tamamlayacaktır. Ayrıca, oyuncuların kişisel markalaşma becerilerini, öz motivasyonlarını ve istihdam edilebilirlik beklentilerini geliştiren gerçek piyasa zorluklarına katılmalarına olanak tanıyan bağımsız bir eğitim aracı olarak hizmet edecektir.

Daha fazlası için:

<https://brandgame.eu>

TEMEL FAYDALAR

- Etkileşimli mücadeleler yoluyla kişisel markalaşma anlayışını geliştirir.
- Karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirir.
- Oyunlaştırma yoluyla öz motivasyonu ve katılımı artırır.
- Bağımsız olarak veya WP2 ile birlikte kullanılabilen esnek bir öğrenme aracı sağlar.
- Kişiler arası ve sosyal becerileri geliştirerek istihdam edilebilirliği güçlendirir.

WP3, oyunlaştırmadan yararlanarak markalaşma eğitiminin hem erişilebilir hem de etkili olmasını sağlar ve hem öğrenciler hem de profesyoneller için uzun vadeli faydalar sunar.