



JUEGO DE MARCA



BRAND GAME

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

DESCUBRIR MÁS DETALLES

- JORNADAS DE INFORMACIÓN
- EL CENTRO

READ MORE



HOJA INFORMATIVA

número 4

Abril de 2025

SOBRE EL PROYECTO

Brand Game aborda los desafíos pos-COVID para las jóvenes NEET que se incorporan al mercado laboral. Se centra en empoderarlas para que construyan su marca personal mediante materiales de formación y retos prácticos, facilitando el aprendizaje experiencial para prepararse para el mercado.

Brand Game tiene como objetivo crear capacitación en marca personal para mujeres jóvenes, desarrollar un juego de Minecraft colaborativo para la motivación y establecer un centro de comunicación que conecte a los proveedores de empleo/capacitación con los solicitantes.



JORNADAS DE INFORMACIÓN

Durante abril de 2025, se celebrará una jornada informativa en cada país del consorcio. Estas jornadas son una oportunidad para mostrar los resultados del proyecto y reclutar gente para nuestro centro. Inscríbete y sigue las redes sociales de Brand Game para saber cuándo se celebra en tu país.

¿QUÉ, DÓNDE Y CUÁNDO?

- ▶ El primer torneo de Chipre estará en línea y será organizado por MTG el 22 de abril de 2025.
- ▶ Los demás días aún no tienen fecha
- ▶ Todos los días cubren los paquetes de entrenamiento, el juego y el centro.
- ▶ ¡Es una gran oportunidad para unirse al centro!



EL CENTRO DE JUEGOS DE MARCA

► El Hub es un espacio para ti y los emprendedores

Se ha creado un centro que sirve como espacio para que tú, emprendedores, empleadores potenciales y formadores en empleabilidad se reúnan. El Centro de Networking es un puente de comunicación para facilitar la transferibilidad de los resultados del proyecto BRAND GAME a otros contextos europeos y entre otros actores. Este Centro establece un marco que facilita las comunidades transnacionales y las sinergias con el objetivo común de promover la inclusión social y la diversidad en el mercado laboral y las oportunidades de E&T.

Descubra más:
<https://brandgame.eu>

BENEFICIOS CLAVE

Fomenta la comunicación y el diálogo entre las diferentes partes en el ámbito de la educación y la formación.

Invita a las sinergias del equipo para co-crear nuevos materiales educativos actualizando los existentes con el fin de establecer nuevas políticas.

Influye en el ecosistema de apoyo a la juventud hacia la implementación de capacitaciones inclusivas y la provisión de acceso igualitario a la educación y formación y oportunidades laborales.

Potencialmente, esto puede conducir a mejoras adicionales para que los resultados sean aún más aplicables entre las organizaciones juveniles y las PYME reales como empleadores potenciales que cubran también las necesidades que puedan surgir en el futuro.