



BRAND GAME

HABER BÜLTENİ

no.
4

Nisan 2025



BRAND GAME

Projenin süresi:
01/05/2023-
31/04/2025

DAHA FAZLA AYRINTIYI ORTAYA ÇIKAR

- BİLGİ GÜNLERİ
- MERKEZ

READ MORE



PROJE HAKKINDA

Brand Game, iş piyasasına giren genç NEET kadınların COVID sonrası zorluklarını ele alıyor. Eğitim materyalleri ve uygulamalı zorluklar aracılığıyla kadınların kişisel markalarını oluşturmalarını güçlendirmeye odaklanıyor ve pazar hazırlığı için deneyimsel öğrenmeyi kolaylaştırıyor.

Marka Oyunu, genç kadınlara yönelik kişisel markalaşma eğitimleri oluşturmayı, motivasyon amaçlı iş birliğine dayalı bir Minecraft oyunu geliştirmeyi ve iş/eğitim sağlayıcılarını iş arayanlarla buluşturan bir iletişim merkezi kurmayı amaçlıyor.



BİLGİ GÜNLERİ

Nisan 2025 boyunca, konsorsiyumun her ülkesinde bir bilgi günü düzenlenecek. Bilgi günleri, projenin sonuçlarını sergilemek ve insanları merkezimize çekmek için bir fırsat görevi görüyor! Bu yüzden kaydolun ve ülkenizde ne zaman yayınlanacağını görmek için Brand Game sosyal medyasını takip edin

NE, NEREDE VE NE ZAMAN?

- ▶ 1. Kıbrıs, 22 Nisan 2025'te çevrimiçi olacak ve MTG tarafından düzenlenecek
- ▶ Diğer günlerin henüz tarihi yok
- ▶ Tüm günler eğitim paketlerini, oyunu ve merkezi kapsar
- ▶ Hub'a katılmak için harika bir fırsat!



MARKA OYUN MERKEZİ

► Hub, sizin ve girişimcilerin bir araya geldiği bir alandır

Sizin ve girişimcilerin, potansiyel işverenlerin ve istihdam edilebilirlik alanındaki eğitmenlerin birbirleriyle tanışması için bir alan görevi gören bir merkez oluşturuldu. Ağ Merkezi, BRAND GAME projesi sonuçlarının diğer Avrupa bağlamlarına ve diğer aktörler tarafından aktarılabilirliğini kolaylaştırmak için bir iletişim köprüsüdür. Bu Merkez, işgücü piyasasında sosyal kapsayıcılığı ve çeşitliliği ve E&T fırsatlarını teşvik etme ortak amacı altında hizmet eden ulusötesi toplulukların ve sinerjilerin kolaylaştırılacağı bir çerçeve oluşturur.

*Daha fazlasını
öğrenin:*

<https://brandgame.eu>

ANA FAYDALAR

E&T alanındaki farklı taraflar arasında iletişimi ve diyalogu teşvik eder
Mevcut olanları güncelleyerek yeni eğitim materyalleri oluşturmak için ekip sinerjilerini ortaklaşa oluşturmaya davet eder ve böylece yeni politikalar oluşturur

Kapsayıcı eğitimlerin uygulanması ve E&T ve iş fırsatlarına eşit erişim sağlanması yönünde gençlik destek ekosistemini etkiler

Potansiyel olarak bu, sonuçların gençlik örgütleri ve gelecekte ortaya çıkabilecek ihtiyaçları da karşılayan potansiyel işverenler olarak gerçek KOBİ'ler arasında daha da uygulanabilir olması için daha fazla iyileştirmeye yol açabilir.