PROYECTO EKS NEWSLETTER

ENTREPRENEURSHIP

THE KEY TO SUCCESS

NEWSLETTER- ABRIL

P. 2

Progreso y objetivos del proyecto

P. 3

ESCENARIOS DEL JUEGO

P. 4

GUÍA DIDÁCTICA

P. 5

EL CONSORCIO

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PROGRESO

Tras el éxito de la primera reunión del proyecto “Entrepreneurship is the Key to Success (EKS)” en Odense, Dinamarca, entre el 25 y 26 de noviembre del 2019, los socios han estado trabajando en las encuestas nacionales requeridas para el primer desarrollo intelectual. Los estudios se han centrado en averiguar la mentalidad y las habilidades necesarias para animar al desarrollo emprendedor y a la toma de decisiones basadas en los negocios de los jóvenes que ni estudian ni trabajan

A pesar de que nos encontramos en un momento difícil debido al COVID-19, que está teniendo consecuencias en todo el mundo, el consorcio continúa trabajando sin descanso para presentar el informe final basado en los informes nacionales sobre emprendimiento elaborados por cada socio. Siendo optimistas, puede que la situación de crisis actual cree oportunidades interesantes para jóvenes que no están actualmente empleados.

Actualmente, los socios se encuentran trabajando en el desarrollo de los escenarios para el juego.

OBJETIVOS

El Proyecto tiene el objetivo de desarrollar actividades relevantes y de calidad para ayudar a adultos jóvenes que ni estudian ni trabajan (especialmente de entre 20-24 años), a adquirir competencias relacionadas con el emprendimiento y con el desarrollo de un estilo de vida emprendedor, enfocado hacia las habilidades que se requerirán en los empleos del futuro.

- La investigación en el campo de las demandas educativas para adultos jóvenes relacionadas con el futuro en el área del emprendimiento. (resolución de problemas complejos, pensamiento crítico, creatividad, la coordinación con los demás y la gestión de personal).
- La creación de un juego virtual de simulación que permite que esas 5 habilidades se desarrollen de forma innovadora, fomenta la participación en el mercado laboral y la posibilidad de jugar un papel importante en la sociedad y conseguir desarrollo personal.
- La creación de una guía didáctica para la utilización del juego.
- Amplia difusión y explotación de los resultados.

ESCENARIOS DEL JUEGO

Los encargados de esta tarea son cinco de los socios, aunque todos contribuirán durante su desarrollo. Al final de cada nivel el juego generará un informe para el usuario, informando sobre cómo utilizó sus habilidades para llegar al siguiente nivel y cómo se puede mejorar. Los detalles de los escenarios del juego todavía se están desarrollando, pero se centrarán en habilidades útiles para el futuro y que conforman la mentalidad emprendedora: resolución de problemas complejos, pensamiento crítico, creatividad, gestión del personal, coordinación con los demás.

Para la siguiente fase del proyecto, los socios trabajarán junto con el equipo informático para garantizar que los escenarios son plausibles a nivel técnico. Se utilizará un sistema de decisiones jerarquizado, para que el usuario pueda seguirlo. Cada decisión afectará al desarrollo de las siguientes acciones en el juego y a la información que se dará en pantalla. También se adaptará el juego para aplicaciones móviles para conseguir un mayor impacto.

¡Gran idea! El juego puede ayudar a futuros emprendedores a conseguir y mejorar nuevas habilidades”

GUÍA DIDÁCTICA

Hacia la mitad de la creación del juego, los socios pasarán trabajar en la guía didáctica. BrainLog liderará esta parte, ya que cuenta con experiencia en el desarrollo de material didáctico. Todos los socios serán responsables de una parte de esta guía.

La guía será distribuida entre educadores de adultos experimentados, para que la prueben y opinen sobre ella y sobre el juego. Esto se hará en todos los países del consorcio para saber las primeras impresiones antes de elaborar la versión final. FYG elaborará unas guías que los socios deberán seguir para la fase de prueba con los educadores de adultos. Después de esta fase, todos los socios analizarán los resultados y las reacciones de los usuarios y decidirán qué reajustes son necesarios para lograr la máxima calidad. CWEP desarrollará entonces la versión final del juego y BrainLog la versión final de la guía.

Los socios continuarán difundiendo el proyecto durante todas estas fases para lograr que la mayor cantidad de personas posible pueda disfrutar de los resultados.

EL CONSORCIO

BrainLog (DINAMARCA)

www.brainlog-ngo.com

FYG CONSULTORES (ESPAÑA)

www.fygconsultores.com

KNOW AND CAN ASSOCIATION (BULGARIA)

http://knowandcan.com/

CWEP

(POLONIA)

www.cwep.eu

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (PORTUGAL)

www.ed-knowledgeconsulting.com

KAINOTOMIA & SIA EE (GRECIA)

www.kainotomia.com.gr

CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION (CHIPRE)

www.csicy.com

LABC S.R.L. (ITALIA)

www.labcentro.it

Follow us on:

Official website:

www.eks.erasmus.site