EKS PROJECT
NEWSLETTER

ENTREPRENEURSHIP

THE KEY TO SUCCESS

APRILS NYHEDSBREV

Side 2

FREMSKRIDT OG MÅL

Side 3

SPIL SENARIER

Side 4

DIDACTIC HÅNDBOG

Side 5

PROJECT PARTNERE

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

FREMSKRIDT

Efter opstartsmødet i projektet ”Entreprenørskab er nøglen til succes (EKS)” -projektet i Odense, Danmark sidste år mellem 26. og 27. november, har alle partnere bidraget til gennemførelse af nationale undersøgelser. Der er udsendt nationale rapporter, der hovedsageligt fokuserer på at bestemme tankegangen og krævede færdigheder til at tilskynde til succesfuldt iværksætteri i alle partnerlande og finde det rigtige sæt med at udvikle forretningsorienteret beslutningskompetence blandt unge og NEETs.

På trods af de vanskelige tider på grund af COVID-19 karantæne overalt i verden kører EKS-projektet på fuld hastighed ved at udstede den endelige udarbejdede EKS-rapport baseret på alle partners nationale rapporter. Desuden skaber vanskelige tider som den aktuelle krise skaber EKS forretningsmuligheder for unge iværksættere. På dette stadie af projektets fremskridt er EKS-spilscenarier under udvikling.

MÅL

Projektets mål er at udvikle relevante færdigheder af høj kvalitet og at støtte unge voksne (især NEET'er i alderen mellem 20-24) i at tilegne sig iværksætterkompetencer til at opbygge iværksætteri-mindset med særligt fokus på at udvikle færdigheder, som er nødvendige for de fremtidige iværksættere, der vil være uundgåelige for morgendagens job, men betragtes ikke som afgørende for jobbet i dag.

Dette mål opnås gennem:

- Undersøgelse af detaljerede karakteristika for unge voksnes øvelser træningsbehov og færdigheder, der er nødvendige for fremtiden inden for iværksætteri (kompleks problemløsning, kritisk tænkning, kreativitet, menneskeledelse og koordinering med andre).
- Oprettelse af et simuleringsspil, der tillader at arbejde innovativt på disse 5 færdigheder for at fremme folks deltagelse på arbejdsmarkedet og samtidig få dem til at spille en aktiv rolle i samfundet og opnå personlig opfyldelse.
- Oprettelse af didaktisk håndbog til brug af spillet.
- Bred formidling og udnyttelse.

SPIL SCENARIER

Fem partnere er ansvarlige for oprettelsen af EKS-spilscenarier, men alle partnere vil bidrage under udviklingsprocessen. I slutningen af hvert niveau producerer spillet en rapport til brugeren, der specificerer, hvordan han / hun brugte de nødvendige færdigheder til at gå videre til næste niveau, og hvordan det kunne udøves og forbedres. Mens de nøjagtige detaljer om scenarier er under udvikling, vil de dække de fremtidige færdigheder, der udgør den iværksætter-tankegang: kompleks problemløsning, kritisk tænkning, kreativitet, menneskeledelse og koordinering med andre interessenter.

Desuden vil alle partnere i projektets næste fase arbejde tæt sammen med IT-teamet for at sikre en jævn udvikling af spillet og gennemførligheden af scenarierne på teknisk niveau. Simuleringsspillet bruger en hierarkisk, beslutningsbaseret strøm, som brugeren kan følge. Enhver beslutning truffet af brugeren vil påvirke den videre udvikling af de efterfølgende handlinger, visning af nødvendige stykker teori mv. Spillet vil også blive optimeret til mobile enheder (tablets) for at få en større diffusion.

Rigtig god idé. Jeg tror, spillet er, hvad fremtidige iværksættere virkelig kunne lære af og Prøve deres færdighedes evner ”- undersøgelse respondenter

DIDACTIC HANDBOOK

Når oprettelsen af spillet er tæt på målstregen, vil partnerne starte udviklingen af en didaktisk håndbog. Værkerne ledes af BrainLog-teamet, der har erfaring inden for oprettelse af træningsmateriale. Alle partnere vil deltage i udviklingsprocessen for håndbogen – som hver især er ansvarlig for en bestemt del.

Derefter frigives håndbogen blandt voksne undervisere sammen med test af spillet. Spillet testes i alle partnerlandes lande for at indsamle feedback og realisere de endelige versioner. FYG vil udarbejde retningslinjer, der skal følges under testfasen af alle partnere. Efter afslutningen af denne fase vil alle partnere analysere resultaterne af test og feedback modtaget fra brugerne, hvorefter de sammen bestemme de justeringer og de nødvendige forbedringer. CWEP afslutter derefter den endelige version af EKS-spillet, og BrainLog afslutter håndbogen.

I løbet af projektets varighed fortsætter partnere med at sprede sit koncept, fremskridt. Endvidere vil partnerskabskonsortiet formidle alle projektets resultater ved at engagere flest mulige interessenter.

PROJEKT SAMARBEJDSPARTNERE

BrainLog (Danmark)

www.brainlog-ngo.com

FYG CONSULTORES (Spanien)

www.fygconsultores.com

KNOW AND CAN ASSOCIATION (Bulgarien)

http://knowandcan.com/

CWEP (Polen)

www.cwep.eu

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (Portugal)

www.ed-knowledgeconsulting.com

KAINOTOMIA & SIA EE (Grækenland)

www.kainotomia.com.gr

CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION (Cyrpen)

www.csicy.com

LABC S.R.L. (Italien)

www.labcentro.it

Følg os på:

Officiel hjemmeside

www.eks.erasmus.site