

# PROJETO EKS NEWSLETTER



## ENTREPRENEURSHIP THE KEY TO SUCCESS

### NEWSLETTER DE ABRIL

#### PG. 2

Progresso e Objetivos

#### PG. 3

CENÁRIOS DO JOGO

#### PG. 4

MANUAL DIDÁTICO

#### PG. 5

Parceiros do Projeto



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



## PROGRESSO

Após a reunião de lançamento do projeto “Entrepreneurship is the Key to Success (EKS)” em Odense, Dinamarca, nos dias 26 e 27 de novembro do ano passado, todos os parceiros estiveram envolvidos na implementação de questionários de pesquisa nacionais. Os relatórios nacionais foram produzidos, com principal atenção na determinação da mentalidade e competências necessárias para o incentivo bem-sucedido do empreendedorismo em todos os países da parceria e na definição do conjunto adequado de competências de tomada de decisão vocacionada para os negócios entre jovens e NEETs.

Apesar das dificuldades provocadas pela pandemia COVID-19 por todo o mundo, o projeto EKS encontra-se em grande velocidade com a compilação do Relatório EKS final baseado nos relatórios nacionais dos parceiros. Para além disso, tempos difíceis como os da atual crise criam oportunidades de negócio para os jovens empreendedores. Nesta fase do projeto, os cenários para o jogo EKS já se encontram em desenvolvimento.

## OBJETIVOS

O projeto visa o desenvolvimento de competências de relevo e elevada qualidade e o apoio a jovens adultos (em particular NEETs com idades compreendidas entre os 20 e os 24 anos) na aquisição de competências empreendedoras para a construção de uma mentalidade empreendedora, com especial atenção no desenvolvimento de competências necessárias a futuros empreendedores, inevitáveis para os empregos do futuro, mas não consideradas cruciais atualmente.

Este objetivo será alcançado através de:

- Pesquisa das características detalhadas das necessidades de formação dos jovens adultos e das competências necessárias no futuro na área do empreendedorismo (resolução de problemas complexos, pensamento crítico, criatividade, gestão de pessoas e coordenação com outros).
- Criação de um jogo de simulação que permitirá trabalhar as 5 competências, promovendo a participação das pessoas no mercado de trabalho e o seu papel ativo na sociedade bem como o alcance da sua realização pessoal.
- Criação de um manual didático para a utilização do jogo.
- Disseminação e exploração alargada.





## CENÁRIOS DO JOGO

A criação dos cenários do jogo EKS é da responsabilidade de cinco dos parceiros, mas todos os parceiros irão dar o seu contributo durante o processo de desenvolvimento. No final de cada nível, o jogo disponibilizará um relatório ao(à) utilizador(a), indicando como este(a) utilizou as competências necessárias para avançar de nível e como poderão estas ser exercitadas e melhoradas. Ainda que os detalhes específicos dos cenários ainda estejam em desenvolvimento, estes irão abranger as competências de futuro que constituem a mentalidade empreendedora: resolução de problemas complexos, pensamento crítico, criatividade, gestão de pessoas e coordenação com outros parceiros.

Além disso, durante a próxima etapa do projeto, todos os parceiros irão trabalhar em proximidade com a equipa de TI para assegurar o bom desenvolvimento dos cenários e a viabilidade dos mesmos a nível técnico. O jogo de simulação irá utilizar um fluxo hierárquico e será com base na tomada de decisão que os(as) utilizadores(as) poderão prosseguir. Cada decisão tomada pelo(a) utilizador(a) irá ter impacto sobre o prosseguimento para as ações seguintes, mostrar componentes teóricas necessárias, etc. O jogo será, também, otimizado para aparelhos moveis (tablets), de forma a alcançar maior difusão.

“Excelente ideia. Penso que será através do jogo que os futuros poderão realmente aprender e testar as suas competências”

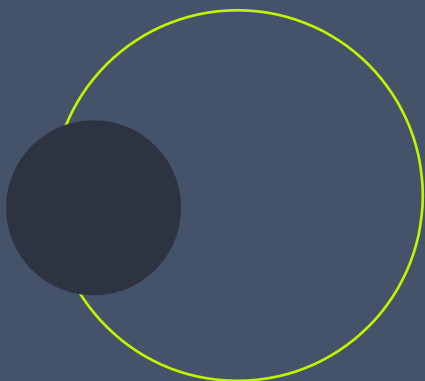
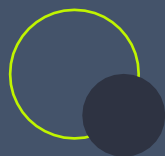
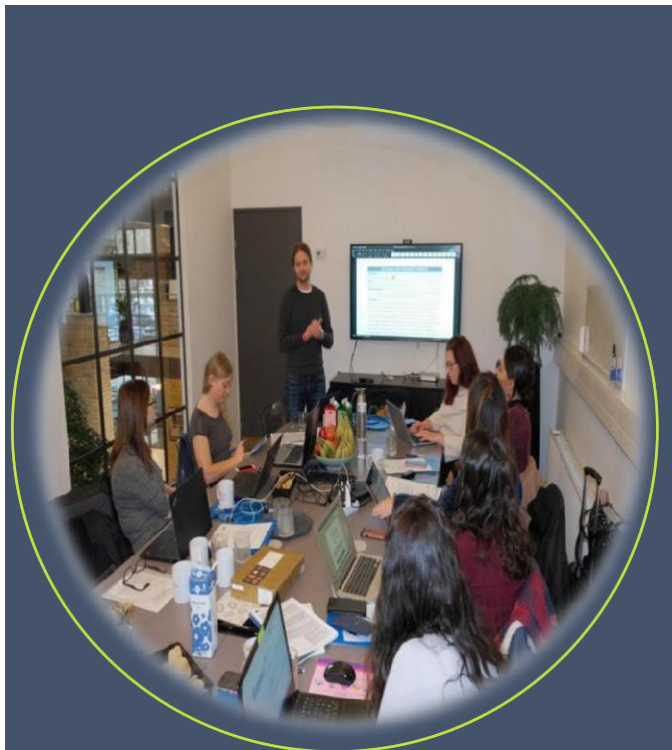


## MANUAL DIDÁTICO

Quando o jogo estiver em fase avançada de conclusão, os parceiros irão iniciar o desenvolvimento de um manual didático. O trabalho será coordenado pela equipa da BrainLog que detém experiência na criação de materiais de formação. Todos os parceiros participarão no processo de desenvolvimento do manual, cada um responsável por uma componente específica.

De seguida, o manual será disponibilizado a organizações da área da educação de adultos em simultâneo com a ação piloto do jogo. O teste do jogo irá decorrer em todos os países da parceria com o objetivo de recolher *feedback* e possibilitar a conclusão das suas versões finais. A FYG irá produzir as orientações a serem seguidas por todos os parceiros durante a ação piloto. Após a conclusão desta fase, todos os parceiros irão analisar os resultados da ação piloto e o *feedback* recebido dos(as) utilizadores(as) e, em conjunto, decidir quais os ajustes e melhorias necessárias. A CWEP irá, então, concluir a versão final do jogo EKS e a BrainLog irá concluir o manual.

Durante o desenvolvimento do projeto, os parceiros irão manter a disseminação dos conceitos e progressos alcançados. Para além disso, a parceria irá disseminar todos os resultados do projeto, envolvendo o máximo de parceiros possíveis.







Center for Social  
Innovation

## PARCEIROS DO PROJETO

BrainLog (Denmark)

[www.brainlog-ngo.com](http://www.brainlog-ngo.com)

FYG CONSULTORES (Spain)

[www.fygconsultores.com](http://www.fygconsultores.com)

KNOW AND CAN ASSOCIATION (Bulgaria)

<http://knowandcan.com/>

CWEP (Poland)

[www.cwep.eu](http://www.cwep.eu)

E&D KNOWLEDGE CONSULTING (Portugal)

[www.ed-knowledgeconsulting.com](http://www.ed-knowledgeconsulting.com)

KAINOTOMIA & SIA EE (Greece)

[www.kainotomia.com.gr](http://www.kainotomia.com.gr)

CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION (Cyprus)

[www.csicy.com](http://www.csicy.com)

LABC S.R.L. (Italy)

[www.labcentro.it](http://www.labcentro.it)

*Siga-nos em:*



*Website oficial:*

[www.eks.erasmus.site](http://www.eks.erasmus.site)