



# EMPRENDIMIENTO DIGITAL PARA JÓVENES

1er Boletín

## ¡Bienvenid@ al mundo GameON!

“GameON: Superar el desempleo juvenil a través del emprendimiento digital” es un **Proyecto Erasmus Plus** que tiene como objetivo ayudar a los jóvenes a **superar el desempleo**.

Gracias a la financiación de Erasmus Plus, en los próximos 2 años, **6 socios de 4 países** (Grecia, Italia, España, y Polonia) **desarrollarán juegos educativos y kits de herramientas** para ayudar a los jóvenes y sus educadores a desarrollar sus habilidades y una mentalidad emprendedora.

Debido a la crisis del COVID-19 crisis, **los jóvenes de la UE son una de las categorías con mayor riesgo de desempleo**, y muchas veces no creen que el emprendimiento sea un camino que puedan tomar, debido a los muchos obstáculos que se podrían encontrar para inicial un negocio.

**GameON les enseñará cómo convertirse en emprendedores**, centrándose en el sector digital, un área donde los jóvenes tienen una ventaja competitiva al nacer en un entorno digital.



Nuestros objetivos son **crear pautas y herramientas de emprendimiento digital** como material didáctico de apoyo para docentes, asociaciones juveniles y centros y agencias de colocación, y **desarrollar una formación innovadora y práctica en forma de juego de simulación** para dominar el emprendimiento digital.

### ¿Qué hemos hecho hasta ahora?

En primer lugar, hemos **examinado la situación actual de los jóvenes emprendedores en Polonia, España, Grecia, e Italia**, analizando la situación del mercado laboral, el acceso a la educación, el empleo, y la formación en el contexto de las oportunidades empresariales disponibles en cada país.

Luego hemos **realizado una investigación** a través de un cuestionario dirigido a jóvenes de 15 a 25 años para conocer el estado actual de las competencias digitales que poseen los jóvenes en los países mencionados previamente. Los resultados mostraron las habilidades que poseen los jóvenes en los campos de **Mentalidad emprendedora, innovación y emprendimiento, modelos de negocio, Business Canvas y marketing digital**.

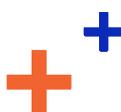
¡Ahora empezamos a trabajar en nuestro **juego de simulación!**

Crearemos **4 escenarios** listos para que los jóvenes los usen para desarrollar habilidades empresariales y de negocios digitales y, en las próximas fases del proyecto, **formaremos a 15 jóvenes en emprendimiento digital** usando nuestro juego y materiales.

¡Esten atentos para futuras actualizaciones sobre el proyecto **GameON!**



@erasmusGameON



**¡CLIC AQUÍ PARA  
MÁS INFO!**