



# CYFROWA PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ DLA MŁODYCH

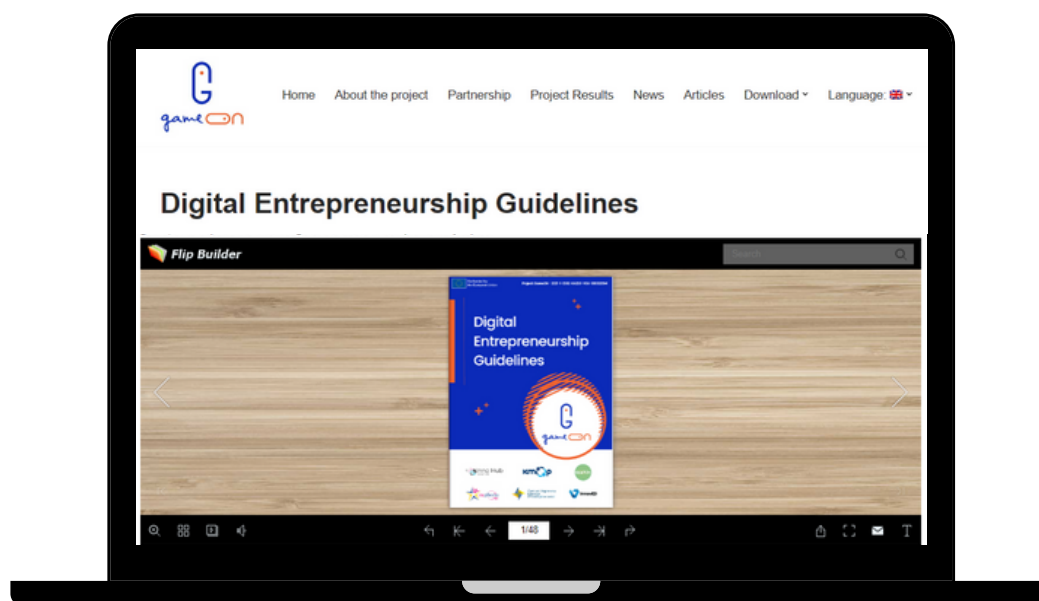
4. newsletter

## Nowości ze świata GameON!

Z radością informujemy, że **drugi rezultat** projektu jest już **dostępny** na stronie internetowej **GameON**:



**Wskazówki dotyczące przedsiębiorczości cyfrowej** (dostępne w języku angielskim, greckim, włoskim, polskim i hiszpańskim)!



Dofinansowane przez  
Unię Europejską



@erasmusGameON

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Oto krótki przegląd spisu treści:

W wytycznych tych znajdziesz **pojęcia i definicje**, wiele **użytecznych narzędzi i zasobów**, **studiów przypadków** i **najlepszych praktyk**, które pomogą Ci zostać najlepszym przedsiębiorcą cyfrowym.

Table of contents	
<b>Chapter 1: Introduction</b>	3
<b>Chapter 2: Theoretical Concepts</b>	4
Chapter 2.1: Digital Entrepreneurship	4
Chapter 2.2: Digital Transformation and Possibilities	6
<b>Chapter 3: Tools for Digital Entrepreneurship</b>	9
Chapter 3.1: Entrepreneurial Mindset	9
Chapter 3.2: Digital Marketing	13
Chapter 3.3: Business Models, Business Canvas, Business Model You for Digital Entrepreneur	16
Chapter 3.4: Innovation and Entrepreneurship Core	21
<b>Chapter 4: Best Practices &amp; Case Studies</b>	26
Chapter 4.1: Best Practices	26
Chapter 4.2: Case Studies	34
<b>Chapter 5: References</b>	42

Były to intensywne dwa lata działań, a teraz nasz projekt dobiega końca.

Wszyscy partnerzy projektu **GameON** serdecznie **dziękują** za śledzenie projektu i jego rezultatów w ciągu tych miesięcy!



*Thank you!*



@erasmusGameON



**KLIKNIJ TUTAJ  
PO WIĘCEJ!**