



MARKETWJU – POZNAWANIE TRENDÓW GOSPODARCZYCH I RYNKU PRACY POPRAZ INNOWACYJNĄ FORMĘ GRYWALIZACJI Z NARZĘDZIAMI ON-LINE

www.marketwju.pl
5 Klepek Michał Klepka

Innowacja pomaga...



Uczniom szkół średnich i studentom, którzy myślą o karierze zawodowej. Dzięki grywalizacji mogą lepiej poznać trendy na świecie i uwzględnić je w przyszłych wyborach edukacyjnych i zawodowych.

Rozwiązanie mogą zastosować...



Szkoły średnie, uczelnie wyższe w tym biura karier.

 Market Wju

Nazwa innowacji:

MARKETWju – poznawanie trendów gospodarczych i rynku pracy poprzez innowacyjną formę grywalizacji z narzędziami on-line.

Innowator:

5 Klepek Michał Klepek



Na czym polega innowacja?

MARKETWju – poznawanie trendów gospodarczych i rynku pracy poprzez innowacyjną formę grywalizacji z narzędziami on-line jest innowacyjnym podejściem do przygotowywania młodzieży do rynku pracy i budowania ścieżki kariery łączącym elementy grywalizacji, współpracy, stosowanie mechanizmów/aplikacji on-line, z treściami merytorycznymi. Przygotowana i przetestowana GRA EDUKACYJNA zarządzana jest poprzez mechanizm on-line, której osią działania jest realizacja zbioru „ZADAŃ/WYZWAŃ” przez uczestników gry, w wyznaczonym czasie. Zadania – wyzwania odnoszą się do ważnych aspektów jakie stymulują rynek na świecie, pokazują treści/osoby/wydarzenia/materiały, które powinny być znane młodzieży w perspektywie przejścia z systemu edukacji na rynek pracy. Udział w grze w konsekwencji wzbudza zainteresowania oraz umiejętności interpretacji tego, co dzieje się np. w technologiach, zawodach przyszłości, trendach itp. łącząc to z mechanizmem współzawodnictwa, tworzenia zespołów oraz dążenia do sukcesu.

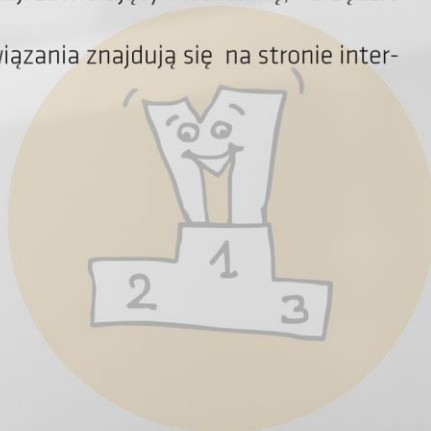
Inne Informacje:

Końcowym produktem jest mechanizm grywalizacji zawierający mechanikę, narzędzie on-line oraz startowy pakiet zadań.

Pełne informacje na temat wypracowanego rozwiązania znajdują się na stronie internetowej www.marketwju.pl

Kontakt do Innowatora:

michal@5klepek.pl



LUBELSKA
FUNDACJA
ROZWOJU

