

“Play with us! – Online game for new entrepreneurs”

**Förderung der Selbstständigkeit
als sozioökonomisches Modell
Mit Internetkommunikation**



Entwicklung eines
Lernspiels:

Telefon online und
offline,
sowie Computer-
version

- Das Spiel motiviert das **Lernen, ein Unternehmen zu gründen.**
- Dies wird eine **Simulation** sein, um ein eigenes Unternehmen zu gründen, in erster Linie durch sozialpsychologischer Fragen zu stellen
- Das Ziel des Spiels ist es, **alle wichtigen Schritte zur Gründung eines Unternehmens zu üben**
- Einfache **Fragen**, die der Benutzer beantworten muss, um fortzufahren (Punkte sammeln). Für weitere Fragen hat der Benutzer "Hausaufgaben"
- Den Nutzern **helfen Coaches**, die zu bestimmten Zeiten telefonisch erreichbar sind.
- Es gibt **keine zeitliche Begrenzung.**



Partners

Slowenien, Deutschland, Spanien, Ungarn,
Polen

In 6 Sprachversionen

In unterschiedlichen Modulen - entsprechend
den Zielgruppen der Partnerorganisationen



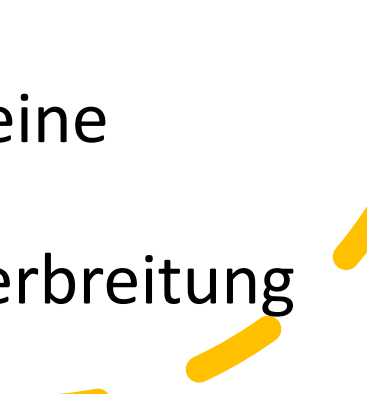
Zielgruppe

- 5 Entrepreneurship-Trainer mit mindestens 5 Jahren Berufserfahrung (die mindestens 260 Stunden Entrepreneurship-Training durchgeführt haben)
- 30 Teilnehmer der Pilotschulung (6 Personen pro Partnerorganisation).

Themen der Spielmodule:

- **soziale und psychologische Aspekte** des Unternehmertums,
- **Bürgerrechte, EU-Recht,**
- mögliche **Subventionen** (innerhalb des Landes und in der EU),
- Nationale und EU-**Organisationen, die Unternehmer unterstützen** (in den Bereichen Geschäftspläne, Finanzen, Steuerrecht),
- **Anti-Krisen-Programme,**
- **Wirtschaftskriminalität und Betrug**, insbesondere durch den Einsatz neuer Technologien
- **Schutz der Rechte von benachteiligte Menschen**

Aktivitäten

- **Erfahrungsaustausch**
 - Entwickeln ein **Spiel-Layout für Handyspiel**
 - **Training** für entrepreneurship trainers
 - **Pilot-trainings** bei den Partnerorganisationen
 - **Disseminationskampagne** und eine internationale Online-Konferenz und Webinar – zur Verbreitung des Projektproduktes
- 

Die Ergebnisse des Projekts

- Entwicklung einer Strategie für den Einsatz von Multimedia-Tools. Start-up Training für self-employed behinderten 3D Programmierer - **nach Erfahrungen spanischer Organisationen**
- Implementierung des Evaluierungs- und Monitoringsystems der ABC Small Business Training - **nach slowenischen Lösungen** (2019 eigenes Computerprogramm)
- Vermittlung von **Trainings-Know-how** von behinderten zukünftigen 3D-Programmierer-Unternehmern

Die Ergebnisse des Projekts

- **Erfahrungstransfer:**
 - Deutsche Erfahrungen mit Migranten
 - Ungarische Erfahrung mit Minderheiten
 - Polnische Erfahrung mit Arbeitslosen
- Erreichen der **internationalen** Entwicklung von mobilen Gaming-Inhalten
- **Video Blog** mit 10 Trainern über die persönlichen Auswirkungen des Projekts



Game: Beesy

Die erste Version des Spiels:

[Beesy](#)

(<http://beesy.hmcloud.pl/playwithbeesy.html>)

