



**El proyecto "INSPIRE - Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship" tiene como objetivo capacitar a los jóvenes de 18 a 24 años para que se comprometan con el Emprendimiento Social y creen equipos que funden sus empresas, a través de un innovador juego psicométrico.**

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

## EL PROYECTO INSPIRE

Hoy en día se reconoce ampliamente la importancia de la iniciativa empresarial social para el desarrollo económico. El informe de la OESC de 2019 ofrece pruebas sólidas de que los jóvenes (de 15 a 24 años) de Europa tienen dificultades para encontrar trabajo. El 15% de ellos están desempleados, mientras que en algunos países esta tasa llega a más del 30%. "El mapa de las empresas sociales y sus ecosistemas en Europa (2015) pone en relieve las principales limitaciones para iniciar la ampliación de una empresa social: la falta de espíritu empresarial, las aptitudes de gestión, la falta de modelos empresariales viables y las dificultades para acceder a los mercados. El MES (Monitor Europeo de Start ups) revela que los jóvenes tratan de superar todos los desafíos mencionados formando equipos (más del 79% de los fundadores empezaron en equipo).

El proyecto INSPIRE cree que la clave para el éxito de una nueva empresa social es la creación de un EQUIPO. La creación de un equipo con habilidades complementarias, competencias, roles antes de comenzar y la participación de nuevos miembros durante su ampliación son esenciales. Por lo tanto, el proyecto INSPIRE hace hincapié en el desarrollo de un conjunto de herramientas para evaluar las competencias y habilidades, así como las características profesionales de los jóvenes (de 18 a 24 años) que los capacita para desarrollar equipos eficientes.

Los socios del proyecto, Challedu- inclusion | games | education (Grecia), Media Creativa 2020 (España), Family Support Center (Grecia), Citizens in Power (Chipre), pretenden desarrollar una serie de herramientas destinadas a dar a los jóvenes la oportunidad de crear equipos efectivos antes de comenzar una iniciativa social u otra.

Las herramientas creadas durante el proyecto son:

- O1- Guía metodológica del proyecto INSPIRE
- O2- Guía de formación para el aprendizaje del desarrollo de la carrera y métodos psicométricos
- O3- Guía de formación para modelos de negocio viables de Empresas Sociales que aborden los desafíos basados en los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) para el uso efectivo de los Medios Sociales.
- O4- Innovador juego psicométrico que evaluará las habilidades, competencias y personalidad de los jugadores. El objetivo es que los jugadores se conciencien de sus capacidades e identifiquen el papel que pueden desempeñar en un equipo de una Empresa Social.

Durante el proyecto, los jóvenes y los instructores de jóvenes, así como otros profesionales pertinentes, participarán en la elaboración, la evaluación y la utilización de los instrumentos.

**05.2020**