

## GRUPO(S) OBJETIVO

### ADULTOS JÓVENES

desempleados que deseen ingresar al sector creativo digital

### EDUCADORES DE ADULTOS

del sector de las artes y la cultura que quieran apoyar a su audiencia

### ACTORES INTERESADOS Y EMPRENDEDORES



**No Place Productions,  
UK - Project Coordinator**  
Rachel Worsley, Michael Worsley -  
noplacemproductions@outlook.com



**MERSEYSIDE EXPANDING HORIZONS LIMITED,  
UK**  
Anna Bellan  
- annabellan@expandinghorizons.co.uk  
Joe Hemington  
- joehemington@expandinghorizons.co.uk



**CENTRUL PENTRU PROMOVAREA  
INVTARII PERMANENTE, Romania**  
Rodica Pana - rodica.pana@cplp.ro  
Anca Popescu - anca.popescu@cplp.ro



**CENTRO INTERNAZIONALE PER LA  
PROMOZIONE DELL'EDUCAZIONE  
E LO SVILUPPO ASSOCIAZIONE, Italy**  
Allce Scalla - allce.scalla@ceipes.org  
Erika Vagante - erika.vagante@ceipes.org



**APROXIMAR - COOPERATIVA DE  
SOLIDARIEDADE SOCIAL, CRL, Portugal**  
Beatriz Alcantara - beatriz.alcantara@aproximar.pt  
Joana Portugal - joana.portugal@aproximar.pt



**Asociación La Bien Pagá Espacio Escénico,  
Spain**  
Laura Trevisan - laura@labienpaga.es

[www.re-write.eu](http://www.re-write.eu)



# reWrite

Resources for Education  
in Writing Radio Plays  
to Inspire Transition into  
Creative Employment

[www.re-write.eu](http://www.re-write.eu)



The European Commission support for the production of this publication under the project Re-Write 2020-1-UK01-KA227-ADU-094443 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# SOBRE EL PROYECTO

Proyecto diseñado en respuesta al aumento del desempleo entre los adultos jóvenes, como resultado de la pandemia COVID-19;

Aborda el desarrollo de habilidades, la inclusión social y la marginación a través de la creatividad, las artes y la cultura, y enfatiza la necesidad del sector de digitalizar el contenido para "satisfacer la demanda cada vez mayor de contenido cultural".

## CUALES SON LOS OBJETIVOS

Desarrollar, probar e incorporar recursos nuevos e innovadores de aprendizaje no formal para mejorar y nutrir los talentos creativos y las competencias de los adultos que se retiran del mercado laboral, fomentando el espíritu empresarial y las oportunidades de empleo dentro de los sectores creativos/digitales post-Covid.

Responder a la necesidad de la UE identificada en la convocatoria Erasmus + 2020, de mejorar y desarrollar las competencias digitales de los afectados por la crisis de Covid, así como ayudar a reconstruir los sectores artísticos y digitales que son muy afectados.

Fomentar el pensamiento emprendedor y la mejora de las habilidades en el uso de nuevos medios para poner a las personas en contacto con los empleadores.

Contribuir a los objetivos europeos de innovación en el desarrollo de habilidades y competencias digitales, junto con abordar la exclusión social causada por el desempleo masivo/de larga duración debido al Covid y la marginación.

## CUALES SON LOS RESULTADOS

### PRODUCTO INTELECTUAL 1

Una serie de podcasts para desarrollar habilidades específicas necesarias en el sector creativo y digital europeo, específicamente en el área de creación, escritura y grabación de reproducciones de audio.

### PRODUCTO INTELECTUAL 2

Un recurso de aprendizaje en línea para capacitar a los estudiantes sobre las necesidades de los empleadores y los procesos de contratación del sector de las artes y la cultura. Esto ayudará a los participantes a identificar y asegurar oportunidades de empleo con empleadores digitales y creativos.

### PRODUCTO INTELECTUAL 3

Un recurso de aprendizaje en línea, que capacita a los alumnos en formas innovadoras de utilizar las redes sociales para comercializar sus propios trabajos creativos y digitales a nivel nacional, de la UE e internacional, para crear un autoempleo viable y sostenible.