# HYPER ISLAND



# EXPERIMENTA

#### **BASEADOS NAS NECESSIDADES REAIS DO MERCADO**

Para Hyper Island a educação tradicional não representa o mundo real, então ela recria o ambiente profissional dentro da escola. Inclusive os professores são experts ativos no mercado.

dos estudantes encontram um emprego em menos de 6 meses de formados



**★ 20%** 

dos estudantes iniciam seus próprios negócios

## CICLO QUE MUDA O MUNDO ATRAVÉS DA MUDANÇA **DE SI MESMO**



#### **QUE GERA UMA NOVA** EXPERIÊNCIA

A reflexão acaba gerando novas posturas e novos comportamentos, que são testados com novas parceiras com empresas, com novos projetos voltados para o mundo real das empresas.



#### **SOBRE O QUE EXPERIMENTARAM**

Após por a mão na massa, os alunos são estimulados a refletirem em conjunto sobre os acertos e, principalmente, os erros do projeto - o lado humano é muito valorizado nesse momento.



**25%** 

dos estudantes trabalham em outros países após formados



#### PALAURAS-CHAUE

# CRIATIVIDADE **TECNOLOGIA NEGÓCIOS**

onde?



Karlskrona **Estocolmo Nova Iorque**  **Manchester** Singapura

### QUANDO COMEÇOU?

Em 1994, em Karlskrona na Suécia.

APOIO:







vilaj coworking





