

ENTREGÄMER

Erasmus+ Project 

VOL. 1, NO. 1
MAY 2026

ENTREGAMER
NEWSLETTER



Co-funded by
the European Union

EntreGamer Kick-Off Meeting

Das EntreGamer-Konsortium startete am 16. und 17. März mit seiner ersten offiziellen Sitzung an der Wirtschaftsuniversität Krakau. Sechs Partner aus ganz Europa kamen zusammen, um mit der Entwicklung der gamifizierten Lernplattform des Projekts, EntrePlay, zu beginnen.

Über die Arbeitssitzungen hinaus bot das Treffen den Partnern eine wertvolle Gelegenheit, sich persönlich auszutauschen, Arbeitsbeziehungen aufzubauen und sich auf die Vision von EntreGamer abzustimmen. Die Teams befassten sich mit zentralen Themen wie den Ergebnissen einer Bedarfsanalyse unter Studierenden, dem Gamification-Design, der Plattformentwicklung und der Qualitätssicherung und legten so eine gemeinsame Ausrichtung für die kommenden Monate fest.

Das Treffen bot den Partnern zudem die Gelegenheit, die polnische Gastfreundschaft kennenzulernen und die historische Stadt Krakau zu erkunden. Das Team besichtigte den Campus und nahm gemeinsam an Mahlzeiten teil, bei denen es die polnische Küche kennenlernte und viel darüber erfuhr.

Nachdem in Krakau eine solide Grundlage geschaffen wurde, ist das Konsortium bereit, die nächsten Schritte einzuleiten. Die Partner werden ihre Zusammenarbeit aus der Ferne fortsetzen, bevor sie sich im Januar 2027 in Deutschland wieder treffen.

IN DIESEM ARTIKEL

Ein genauerer Blick auf das Projekt einschließlich des Kickoff-Meetings – sowie auf die neuesten Entwicklungen, die zentrale Rolle der Daten und die spannenden nächsten Schritte

Introducing

EntreGamer

EntreGamer ist eine innovative Erasmus+ - Initiative, die Studierenden die Möglichkeit bietet, unternehmerische Kompetenzen mithilfe von KI-gestützten, spielerisch gestalteten Lernumgebungen zu entwickeln.

Unsere Mission ist es, die unternehmerische Bildung ansprechender und individueller zu gestalten. Dabei orientieren wir uns am

EntreComp-Rahmenwerk, um die nächste Generation mit den Fähigkeiten auszustatten, die sie benötigt, um als Unternehmer in einer digital geprägten Welt erfolgreich zu sein.





Bedarfsanalyse unter Studierenden

Um die Entwicklung von EntrePlay, der Online-Lernplattform des Projekts, voranzutreiben, wurde eine Vorabumfrage unter 448 Studierenden in Europa durchgeführt. Im Rahmen dieser Analyse wurden sie zu ihren unternehmerischen Kompetenzen befragt. Die meisten Befragten waren zwischen 20 und 25 Jahre alt, und das Geschlechterverhältnis war relativ ausgewogen. Durch die Analyse wurden mehrere Schlussfolgerungen deutlich.

Auf der Grundlage der Erkenntnisse aus der Analyse wird der Schwerpunkt des Plattformkonzepts auf dem Kompetenzaufbau durch projektbasierte Lernformate sowie auf dem Umgang mit Unsicherheit, Komplexität und Verantwortung liegen

MÄRZ

Die Entwicklung der Schulungsmodule, die in Kürze beginnt

Innerhalb von EntrePlay, der frei zugänglichen Lernplattform des Projekts für Studierende, gibt es mehrere Schulungsmodule, die auf EntreComp, dem Kompetenzrahmen der EU für unternehmerisches Handeln, basieren. Sechs Themen für die Schulungsmodule wurden auf der Grundlage der Ergebnisse einer internationalen Bedarfsanalyse unter Studierenden ausgewählt

Jeder Partner ist für die Weiterentwicklung eines Moduls zuständig, entsprechend seinem Fachgebiet. Die Entwicklung der Module beginnt im Juni, die Prototypenerstellung und die Tests starten im Oktober.

EntreGamer Partners



THE HAGUE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

JUSTUS-LIEBIG-
 UNIVERSITÄT
GIESSEN



KRAKOW
UNIVERSITY
OF ECONOMICS



Universidad
Internacional
de Valencia



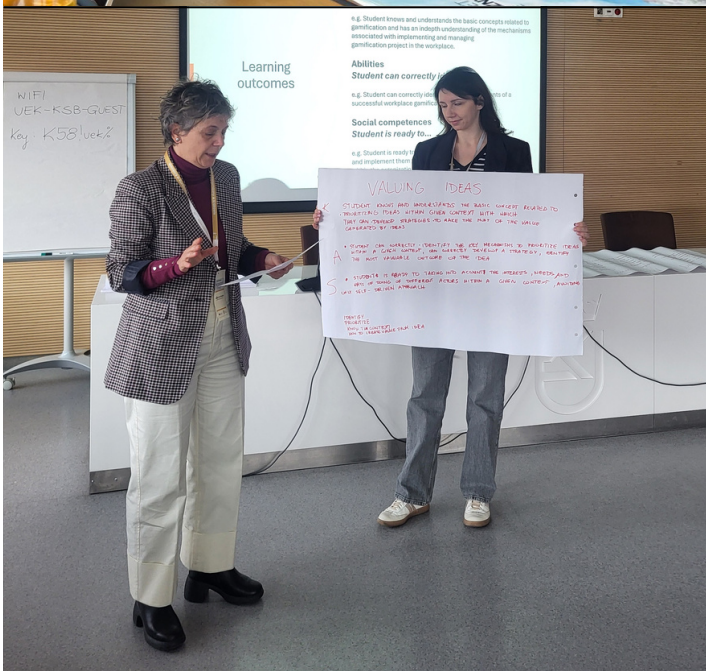
Für die Schulungsmodule entwickelte Lernziele

Mit Blick auf die Zukunft steht das Konsortium vor einer spannenden neuen Phase: der Entwicklung von Schulungsmodulen für EntrePlay, die zentrale frei zugängliche Lernplattform des Projekts. Diese Arbeit wird sich auf die Ergebnisse der laufenden Bedarfsanalyse stützen, um Relevanz, Qualität und Barrierefreiheit zu gewährleisten.

Neben der Einbeziehung der Erkenntnisse aus der Bedarfsanalyse basieren die Schulungsmodule auf dem EU-Rahmenwerk „EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework“. Aus diesem Rahmenwerk wurden während einer Co-Creation- und Abstimmungssitzung mit allen Partnern Kernprinzipien identifiziert. Diese Kompetenzen wurden anschließend zu zentralen Lernergebnissen zusammengefasst – die als Ziele für jede Bildungseinheit innerhalb von EntrePlay dienen werden.

Jeder Partner ist dafür verantwortlich, die Lernergebnisse weiterzuentwickeln und in die festgelegten Schulungsmodule zu integrieren. Die Lernergebnisse und Kompetenzen wurden entsprechend dem Fachgebiet jedes Partners verteilt, um einen soliden Kursentwicklungsprozess zu gewährleisten.

Aktuelle Informationen werden über die Projektwebsite und die Social-Media-Kanäle veröffentlicht.



Für EntreGamer Updates

Möchten Sie noch mehr erfahren? EntreGamer ist auch auf LinkedIn und Facebook vertreten, wo wir aktuelle Neuigkeiten sowie interessante Artikel zu den jeweiligen Themen veröffentlichen. Sie finden uns, indem Sie auf das Symbol unten klicken oder auf LinkedIn oder Facebook nach „EntreGamer“ suchen.



Bereit für die
Entwicklung:

EntrePlay – die digitale Bildungsplattform mit Gamification-Elementen

Das Gamification-Konzept von EntrePlay steht, und die Entwicklung der KI-basierten digitalen Bildungsplattform sowie der unternehmerischen Inhalte wird im Juni beginnen.

Die Plattform wird fünf eigenständige Lernmodule umfassen – jedes davon wird als Blume mit drei Blütenblättern dargestellt. Wenn die Lernenden die Aufgaben innerhalb eines Moduls absolvieren, blüht die Blume nach und nach auf, wodurch ein klares Gefühl des Fortschritts entsteht. Ein Bienen-Avatar begleitet die Nutzer auf ihrer Reise und ermöglicht es ihnen, sich frei zwischen den Modulen zu bewegen, in der Reihenfolge, die ihnen am besten passt.

Die Lernerfahrung ist auf Flexibilität ausgelegt, da es keinen festgelegten Weg gibt – so können die Lernenden auf die Art und Weise lernen, die ihnen am besten gefällt. Die Nutzer sammeln Punkte, indem sie Quizfragen beantworten, Fallstudien analysieren und Reflexionen einreichen. Es wird auch Raum für Feedback und Diskussionen geben, um das Engagement und die Zusammenarbeit zu fördern.

Die Motivation wird durch verschiedene Gamification-Elemente gefördert, wie z. B. Erfahrungsstufen, Ranglisten und personalisierte Dashboards. Sobald ein Lernender alle Lernaktivitäten erfolgreich abgeschlossen hat, erhält er eine digitale Micro-Credential, die seine neuen unternehmerischen Kompetenzen offiziell anerkennt. Sobald die Plattform fertiggestellt und betriebsbereit ist, sind Tests und Evaluierungen der nächste Schritt.

ENTREGÄMER

Erasmus+ Project 

VOL. 1, NO. 1
MAY 2026

ENTREGAMER
NEWSLETTER



Co-funded by
the European Union

MITFINANZIERT VON DER EUROPÄISCHEN UNION. DIE GEÄUSSERTEN ANSICHTEN UND MEINUNGEN SIND JEDOCH AUSSCHLIESSLICH DIE DER AUTOREN UND SPIEGELN NICHT UNBEDINGT DIE DER EUROPÄISCHEN UNION ODER DER EXEKUTIVAGENTUR FÜR BILDUNG UND KULTUR (EACEA) WIDER. WEDER DIE EUROPÄISCHE UNION NOCH DIE EACEA KÖNNEN DAFÜR HAFTBAR GEMACHT WERDEN.