

ENTREGAMER

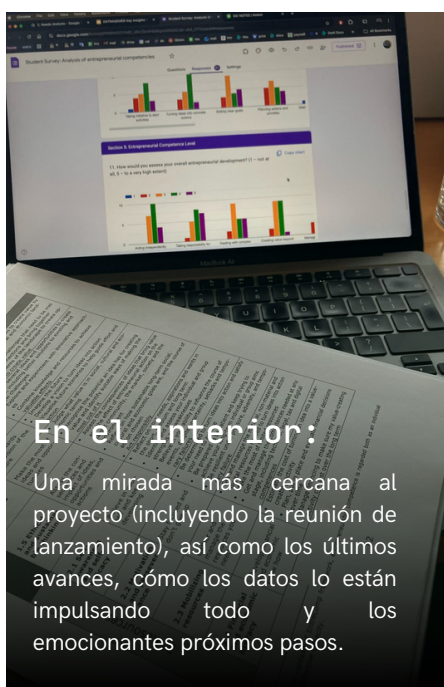
Erasmus+ Project 

VOL. 1, NO. 1
MAYO 2026

ENTREGAMER
NEWSLETTER



Co-funded by
the European Union



En el interior:

Una mirada más cercana al proyecto (incluyendo la reunión de lanzamiento), así como los últimos avances, cómo los datos lo están impulsando todo y los emocionantes próximos pasos.

Presentación

EntreGamer

EntreGamer es una iniciativa innovadora de Erasmus+ que impulsa a los estudiantes universitarios a desarrollar sus capacidades emprendedoras mediante entornos de aprendizaje gamificados basados en IA.

Nuestra misión es hacer que la formación emprendedora resulte más atractiva y personalizada, en consonancia con el marco EntreComp, con el fin de dotar a las próximas generaciones de las habilidades necesarias para prosperar como emprendedores en un mundo digital.

Reunión de lanzamiento de EntreGamer

El consorcio EntreGamer arrancó con su primera reunión oficial en la Universidad de Economía de Cracovia los días 16 y 17 de marzo. Seis socios de toda Europa se reunieron para comenzar a trabajar en la creación de EntrePlay, la plataforma de aprendizaje gamificada del proyecto.

Además de las sesiones de trabajo, la reunión brindó a los socios una valiosa oportunidad para conectar cara a cara, fortalecer sus relaciones profesionales y alinear la visión de EntreGamer. Los equipos trabajaron en áreas clave, como los resultados de un análisis de las necesidades de los estudiantes, el diseño de la gamificación, el desarrollo de la plataforma y el control de calidad, estableciendo así una dirección común para los próximos meses.

La reunión también ofreció a los socios la oportunidad de experimentar la hospitalidad polaca y explorar la histórica ciudad de Cracovia. El equipo recorrió el campus y compartió comidas, degustando y aprendiendo sobre la gastronomía polaca.

Con una sólida base instalada en Cracovia, el consorcio está listo para avanzar. Los socios continuarán colaborando de forma remota antes de reunirse nuevamente en Alemania en enero de 2027.





Análisis de necesidades entre los estudiantes

Para guiar mejor el desarrollo de EntrePlay, la plataforma de aprendizaje en línea del proyecto, 448 estudiantes universitarios en Europa completaron una encuesta preliminar. Este análisis exploró principalmente sus competencias emprendedoras. La mayoría de los encuestados tenían entre 20 y 25 años, y existía un equilibrio entre el número de mujeres y hombres encuestados. A través del análisis, se obtuvieron varias conclusiones.

La principal oportunidad radica en transformar la intención emprendedora en una ejecución estructurada. Los encuestados mostraron una sólida comprensión actual sobre la generación de ideas. Sin embargo, existen lagunas en el pensamiento estratégico y la formulación de valor, y los participantes necesitan apoyo para: utilizar recursos, influir en otros y actuar bajo limitaciones. Basándose en los hallazgos del análisis, el diseño de la plataforma se centrará en el desarrollo de competencias con formatos de aprendizaje basados en proyectos, así como en abordar la incertidumbre, la complejidad y la responsabilidad.

VERANO

Próximo inicio del desarrollo de módulos de capacitación.

Dentro de EntrePlay, la plataforma de aprendizaje de acceso abierto para estudiantes del proyecto, existen varios módulos de formación, basados en EntreComp, el Marco de Competencia Empresarial de la UE. Seis temas fueron elegidos para los módulos de capacitación con base en los resultados de un análisis internacional de necesidades de los estudiantes.

Cada socio será responsable del futuro desarrollo de un módulo, según su área de especialización. Esta actividad comenzará en junio, y la creación de prototipos y pruebas en octubre.

Socios de EntreGamer



THE HAGUE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

JUSTUS-LIEBIG-
 UNIVERSITÄT
GIESSEN



KRAKOW
UNIVERSITY
OF ECONOMICS



Universidad
Internacional
de Valencia



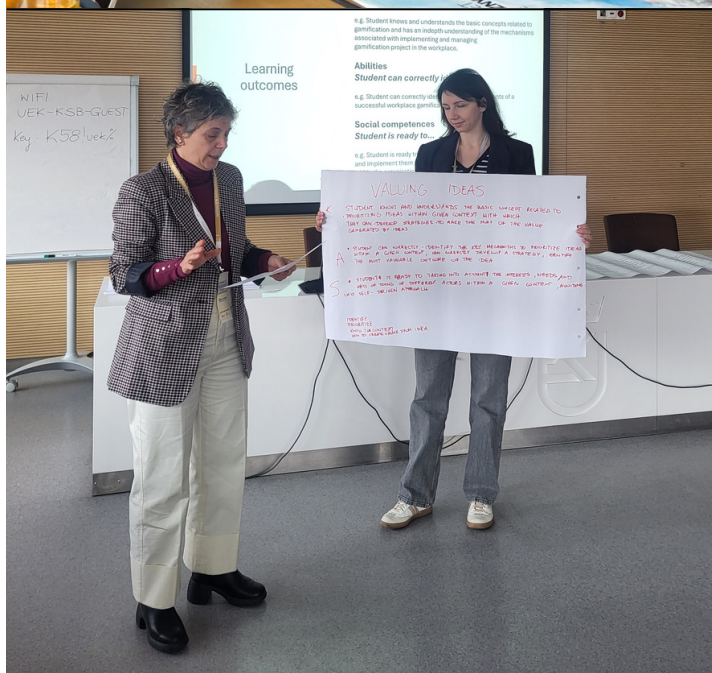
Resultados de aprendizaje desarrollados para los módulos de formación

De cara al futuro, el consorcio entrará en una nueva e ilusionante fase: el desarrollo de módulos de formación para EntrePlay, la plataforma insignia de aprendizaje de acceso abierto del proyecto. Este trabajo se basará en los resultados del análisis de necesidades en curso para garantizar su relevancia, calidad y accesibilidad.

Además de incorporar las conclusiones del análisis de necesidades, los módulos de formación se basarán en EntreComp, el Marco de Competencias para el Emprendimiento de la UE. A partir de este marco, se identificaron principios fundamentales durante una sesión de cocreación y alineación con todos los socios. Estas competencias se sintetizaron posteriormente en los principales resultados de aprendizaje, que se convertirán en los objetivos de cada unidad educativa dentro de EntrePlay.

Cada socio será responsable de seguir desarrollando los resultados de aprendizaje e incorporarlos a los módulos de formación específicos. Los resultados de aprendizaje y las competencias se han distribuido según el área de especialización de cada socio, lo que garantiza un sólido proceso de desarrollo de cursos.

Las actualizaciones se compartirán a través del sitio web del proyecto y redes sociales.



Para actualizaciones de EntreGamer

¿Quieres saber más? EntreGamer también está en LinkedIn y Facebook, donde compartimos anuncios actualizados y artículos interesantes relacionados con el tema. Puedes encontrarnos haciendo clic en los iconos o bien, buscando EntreGamer en LinkedIn o Facebook.



Listo para el desarrollo:

EntrePlay: la plataforma de educación digital gamificada

El diseño de gamificación de EntrePlay ha finalizado y el desarrollo de la plataforma de educación digital basada en inteligencia artificial y el contenido empresarial comenzará en junio.

La plataforma contará con cinco módulos de estudio independientes, cada uno representado como una flor con tres pétalos. A medida que los alumnos completan las actividades del módulo, la flor florece gradualmente, creando una clara sensación de progreso. Un avatar de abeja guía a los usuarios a lo largo del viaje y les permite moverse libremente entre los módulos en el orden que más les convenga.

La experiencia de aprendizaje se basa en la flexibilidad, ya que no existe un camino fijo, por lo que los alumnos pueden estudiar de la forma que prefieran. Los usuarios ganarán puntos completando cuestionarios, analizando estudios de casos y enviando reflexiones. También habrá espacio para comentarios y debates para fomentar el compromiso y la colaboración.

La motivación se inspirará en varios elementos de diseño de gamificación, tales como: niveles de experiencia, tablas de clasificación y paneles personalizados. Una vez que un alumno haya completado con éxito todas las actividades de aprendizaje, obtendrá una microcredencial digital que reconoce formalmente sus nuevas competencias empresariales.

Una vez que la plataforma esté lista y funcionando, el siguiente paso será la prueba y la evaluación.

ENTREGAMER

Erasmus+ Project 

VOL. 1, NO. 1
MAYO 2026

ENTREGAMER
NEWSLETTER



Co-funded by
the European Union

COFINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA. LAS OPINIONES EXPRESADAS SON EXCLUSIVAMENTE LAS DEL AUTOR O AUTORES Y NO REFLEJAN NECESARIAMENTE LAS DE LA UNIÓN EUROPEA NI LAS DE LA AGENCIA EJECUTIVA EUROPEA DE EDUCACIÓN Y CULTURA (EACEA). NI LA UNIÓN EUROPEA NI LA EACEA SE HACEN RESPONSABLES DE ELLAS.