

ENTREGAMER

Erasmus+ Project 

VOL. 1, NO. 1
MEI 2026

ENTREGAMER
NIEUWSBRIEF



Co-funded by
the European Union



Binnen:

Een nadere blik op het project -
inclusief de aftrapbijeenkomst -
evenals de laatste ontwikkelingen,
hoe data alles stuurt en de
spannende volgende stappen.

Introductie:

EntreGamer

EntreGamer is een innovatief Erasmus+-initiatief dat universiteitsstudenten in staat stelt ondernemersvaardigheden te ontwikkelen via op AI gebaseerde, gegamificeerde leeromgevingen.

Onze missie is om ondernemerschapsonderwijs boeiender en persoonlijker te maken, in lijn met het EntreComp-raamwerk, om de volgende generatie de vaardigheden te geven die nodig zijn om als ondernemer te floreren in een digitale wereld.

Kick-Off van EntreGamer

Het EntreGamer-consortium hield op 16 en 17 maart zijn eerste officiële bijeenkomst aan de Economische Universiteit van Krakau. Zes Europese partners kwamen samen om te beginnen met de ontwikkeling van het gamified leerplatform EntrePlay.

De bijeenkomst bood de partners een waardevolle gelegenheid om elkaar persoonlijk te ontmoeten, werkrelaties op te bouwen en de visie op elkaar af te stemmen. De teams bespraken belangrijke aspecten zoals een analyse van de behoeften van studenten, gamification, platformontwikkeling en kwaliteitsborging, en bepaalden zo een gezamenlijke koers voor de toekomst.

De bijeenkomst bood ook de kans om de Poolse gastvrijheid te ervaren en het historische Krakau te verkennen. Het team bezocht de campus, deelde maaltijden en leerde meer over de Poolse keuken.

Met de solide basis die in Krakau is gelegd, is het consortium klaar om verder te gaan. De partners zullen op afstand blijven samenwerken voordat ze elkaar in januari 2027 weer in Duitsland ontmoeten.





Behoeftenanalyse Onder Studenten

Om de ontwikkeling van EntrePlay, het online leerplatform van het project, beter te sturen, werd een vooronderzoek uitgevoerd onder 448 Europese universiteitsstudenten, waarin zij werden gevraagd naar ondernemerscompetenties. De meeste respondenten waren tussen de 20 en 25 jaar oud en de man-vrouwverdeling was evenwichtig. Uit de analyse kwamen verschillende belangrijke bevindingen naar voren.

De grootste kans ligt in het omzetten van ondernemersintentie in gestructureerde uitvoering. Respondenten toonden al een goed begrip van ideeëngeneratie. Er zijn echter lacunes in strategisch denken en waardebeoordeling, en in het gebruik van middelen, het beïnvloeden van anderen en het handelen onder druk. Op basis van deze inzichten zal het platformontwerp zich richten op het ontwikkelen van competenties met behulp van projectgebaseerde leerformats, en op het omgaan met onzekerheid, complexiteit en verantwoordelijkheid.

ZOM
ER

Ontwikkeling van Trainingsmodules Start Binnenkort

Binnen EntrePlay, het open leerplatform voor studenten van het project, zijn verschillende trainingsmodules beschikbaar, gebaseerd op EntreComp, het EU-kader voor ondernemerscompetenties. Zes trainingsthema's zijn geselecteerd op basis van een internationale analyse van de behoeften van studenten.

Elke partner zal een module verder ontwikkelen, gebaseerd op de expertise van de partner. De ontwikkeling van de modules start in juni, waarna in oktober het prototypen en testen van start gaat.

EntreGamer Partners



THE HAGUE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN



KRAKOW
UNIVERSITY
OF ECONOMICS



Universidad
Internacional
de Valencia



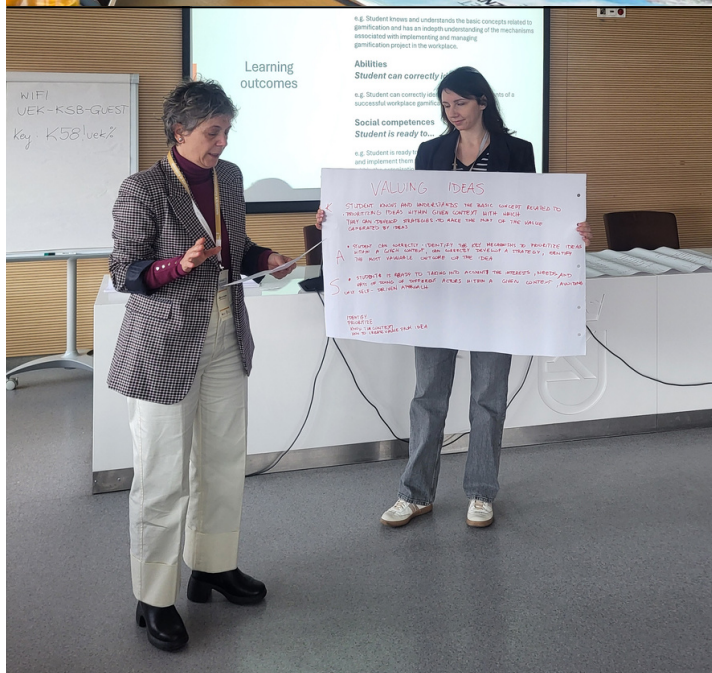
Leerdoelen Ontwikkeld Voor Trainingsmodules

Binnenkort gaat het consortium een spannende fase in: de ontwikkeling van trainingsmodules voor EntrePlay, het vlaggenschip van het project op het gebied van open-access leren. Hierbij wordt gebruikgemaakt van de bevindingen uit de lopende behoefteanalyse om relevantie, kwaliteit en toegankelijkheid te garanderen.

Naast de inzichten uit de behoefteanalyse zullen de trainingsmodules gebaseerd zijn op het EU-kader EntreComp: het competentieskader voor ondernemerschap. Tijdens een co-creatie- en afstemingssessie met alle partners zijn kernprincipes uit dit kader geïdentificeerd. Deze competenties zijn vervolgens samengevat in belangrijke leerresultaten, die de doelstellingen zullen vormen voor elke educatieve module binnen EntrePlay.

Elke partner is verantwoordelijk voor de verdere ontwikkeling van de leerresultaten en de integratie ervan in de specifieke trainingsmodules. De leerresultaten en competenties zijn verdeeld op basis van het expertisegebied van elke partner, wat een sterk cursusontwikkelingsproces waarborgt.

Updates worden gedeeld via de projectwebsite en sociale mediakanalen.



EntreGamer-updates

Wil je nog meer weten? EntreGamer is ook te vinden op LinkedIn en Facebook, waar we de meest recente aankondigingen en interessante artikelen over de onderwerpen delen. Je kunt ons vinden door op het onderstaande icoon te klikken of door te zoeken naar EntreGamer op LinkedIn of Facebook.



Klaar voor Ontwikkeling:

EntrePlay - Het Digitale, Speelse Onderwijsplatform

Het gamificatieontwerp van EntrePlay is afgerond en de ontwikkeling van het AI-gebaseerde digitale leerplatform en de bijbehorende content over ondernemerschap gaat in juni van start.

Het platform zal vijf zelfstudiemodules bevatten, elk weergegeven als een bloem met drie blaadjes. Naarmate cursisten activiteiten binnen de module voltooien, bloeit de bloem geleidelijk op, wat een duidelijk gevoel van vooruitgang creëert. Een bijenavatar begeleidt gebruikers door het leerproces en stelt hen in staat om vrij tussen de modules te bewegen in de volgorde die hen het beste uitkomt.

De leerervaring is gebouwd rond flexibiliteit, aangezien er geen vast pad is – cursisten kunnen dus studeren op de manier die zij verkiezen. Gebruikers verdienen punten door quizzes te maken, casestudy's te analyseren en reflecties in te dienen. Er is ook ruimte voor feedback en discussie om betrokkenheid en samenwerking te stimuleren.

Motivatie wordt gestimuleerd door verschillende gamificatie-elementen, zoals ervaringsniveaus, scoreborden en gepersonaliseerde dashboards. Zodra een cursist alle leeractiviteiten succesvol heeft afgerond, ontvangt hij of zij een digitaal microcertificaat dat de nieuwe ondernemerscompetenties formeel erkent.

Nadat het platform gereed en operationeel is, volgt de test- en evaluatiefase.

ENTREGAMER

Erasmus+ Project 

VOL. 1, NO. 1
MEI 2026

ENTREGAMER
NIEUWSBRIEF



Co-funded by
the European Union

MEDEGEFINANCIERD DOOR DE EUROPESE UNIE. DE GEUITE STANDPUNTEN EN MENINGEN ZIJN ECHTER UITSLUITEND DIE VAN DE AUTEUR(S) EN WEERSPIEGELEN NIET NOODZAKELIJKERWIJS DIE VAN DE EUROPESE UNIE OF HET EUROPEES UITVOEREND AGENTSCHAP VOOR ONDERWIJS EN CULTUUR (EACEA). NOCH DE EUROPESE UNIE, NOCH HET EACEA KUNNEN HIERVOOR AANSPRAKELIJK WORDEN GESTELD.