

ENTREGAMER

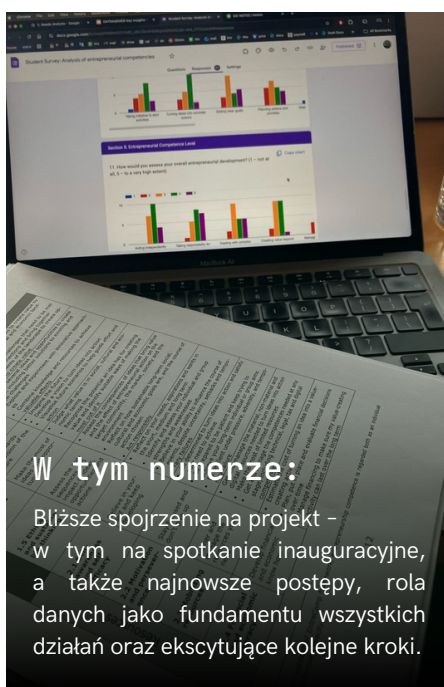
Erasmus+ Project 

NR. 1
MAJ 2026

ENTREGAMER
NEWSLETTER



Dofinansowane przez
Unię Europejską



W tym numerze:

Blizsze spojrzenie na projekt – w tym na spotkanie inauguracyjne, a także najnowsze postępy, rola danych jako fundamentu wszystkich działań oraz ekscytujące kolejne kroki.

Przedstawiamy

EntreGamer

EntreGamer to inicjatywa w ramach programu Erasmus+, której celem jest wspieranie studentów w rozwijaniu kompetencji przedsiębiorczych za pomocą grywalizacyjnych środowisk edukacyjnych opartych na sztucznej inteligencji (AI).

Naszą misją jest uczynienie edukacji w zakresie przedsiębiorczości bardziej angażującą i spersonalizowaną. Działamy w zgodzie z ramami kompetencji EntreComp, aby wyposażać przyszłe pokolenia w umiejętności niezbędne do odnoszenia sukcesów jako przedsiębiorcy w świecie zdominowanym przez technologie cyfrowe.

Spotkanie inaugurujące projekt EntreGamer

Konsorcjum projektu EntreGamer zainauguowało swoją działalność pierwszym oficjalnym spotkaniem, które odbyło się w dniach 16-17 marca na Uniwersytecie Ekonomicznym w Krakowie. Sześciu partnerów z całej Europy spotkało się, aby rozpocząć prace nad stworzeniem grywalizacyjnej platformy edukacyjnej o nazwie EntrePlay.

Poza sesjami roboczymi, spotkanie było dla partnerów cenną okazją do osobistego kontaktu, budowania relacji zawodowych oraz zsynchronizowania wspólnej wizji projektu EntreGamer. Zespoły wypracowały kluczowe obszary działań, w tym wyniki analizy potrzeb studentów, projektowanie grywalizacji, rozwój platformy oraz zapewnienie jakości, wyznaczając tym samym wspólny kierunek na nadchodzące miesiące.

Spotkanie było także dla partnerów okazją do doświadczenia polskiej gościnności i odkrycia zabytkowego Krakowa. Zespół zwiedził kampus uniwersytecki oraz wspólnie jadł posiłki, próbując polskiej kuchni i dowiadując się o niej wielu ciekawych rzeczy.

Dzięki solidnym fundamentom wypracowanym w Krakowie, konsorcjum jest gotowe do dalszego działania. Partnerzy będą kontynuować współpracę zdalną, zanim spotkają się ponownie w Niemczech w styczniu 2027 roku.





Analiza potrzeb studentów

Aby lepiej pokierować procesem tworzenia EntrePlay – internetowej platformy edukacyjnej projektu, przeprowadzono wstępne badanie ankietowe wśród 448 studentów uczelni wyższych w Europie. W analizie tej zapytano ich o kompetencje przedsiębiorcze. Większość respondentów była w wieku 20–25 lat, a struktura płci była stosunkowo zrównoważona. Analiza ta pozwoliła na wyciągnięcie kilku kluczowych wniosków.

Największa szansa leży w przekuwaniu intencji przedsiębiorczych w ustrukturyzowane działanie. Respondenci wykazali się już dużą wiedzą w zakresie generowania pomysłów. Pojawiają się jednak luki w myśleniu strategicznym i formułowaniu wartości, a uczestnicy potrzebują wsparcia w wykorzystywaniu zasobów, wywieraniu wpływu na innych oraz działaniu w warunkach ograniczeń. W oparciu o wnioski z analizy, projekt platformy skupi się na budowaniu kompetencji poprzez formy nauki oparte na projektach (project-based learning), a także na radzeniu sobie z niepewnością, złożonością i odpowiedzialnością.

LA
TO

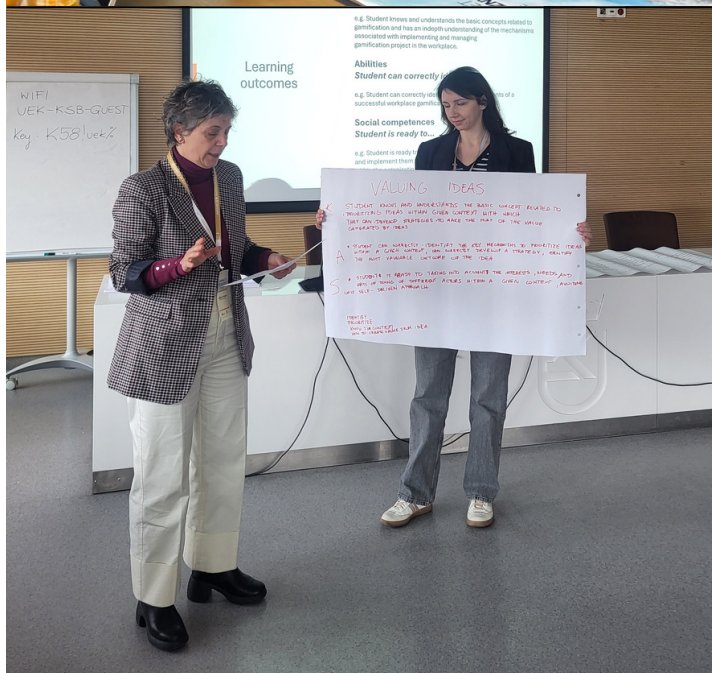
Opracowanie modułów szkoleniowych już wkrótce

W ramach EntrePlay – ogólnodostępnej platformy edukacyjnej projektu przeznaczonej dla studentów – powstanie kilka modułów szkoleniowych opartych na EntreComp, czyli europejskich ramach kompetencji przedsiębiorczych. Tematy sześciu modułów szkoleniowych zostały wybrane na podstawie wyników międzynarodowej analizy potrzeb studentów.

Każdy z partnerów jest odpowiedzialny za dalsze opracowanie wybranego modułu, zgodnie ze swoją specjalizacją i obszarem wiedzy. Prace nad tworzeniem modułów rozpoczną się w czerwcu, natomiast etap prototypowania i testów wystartuje w październiku.

Partnerzy EntreGamer





Efekty uczenia się dla modułów szkoleniowych

Patrząc w przyszłość, konsorcjum wkroczy w nowy, ekscytujący etap: opracowanie modułów szkoleniowych dla platformy EntrePlay, która jest flagową, ogólnodostępną platformą edukacyjną projektu. Prace te będą bazować na wynikach prowadzonej obecnie analizy potrzeb, co pozwoli zapewnić odpowiednią wartość merytoryczną, jakość oraz dostępność materiałów.

Oprócz uwzględnienia wniosków z analizy potrzeb, moduły szkoleniowe zostaną oparte na unijnych ramach EntreComp (Europejskich ramach kompetencji przedsiębiorczych). Główne zasady tych ram zostały zdefiniowane podczas wspólnej sesji projektowej z udziałem wszystkich partnerów. Następnie kompetencje te zebrano w główne Efekty Uczenia Się, które staną się celami dla każdej jednostki edukacyjnej w ramach platformy EntrePlay.

Każdy partner będzie odpowiedzialny za dalsze dopracowanie Efektów Uczenia Się i wdrożenie ich do określonych modułów szkoleniowych. Efekty Uczenia Się oraz kompetencje zostały przydzielone zgodnie z obszarem wiedzy i specjalizacją każdego z partnerów, co gwarantuje rzetelny proces tworzenia kursów.

Bieżące informacje na temat postępów będą udostępniane na stronie internetowej projektu oraz w mediach społecznościowych.

Bądź na bieżąco z EntreGamer

Chcesz wiedzieć jeszcze więcej? Projekt EntreGamer jest obecny również na LinkedInie i Facebooku, gdzie dzielimy się najświeższymi informacjami oraz interesującymi artykułami powiązanymi z naszą tematyką. Znajdziesz nas, klikając w poniższe ikony lub wpisując „EntreGamer” w wyszukiwarce na LinkedInie lub Facebooku.



Gotowe do wdrożenia:

EntrePlay – cyfrowa platforma edukacyjna oparta na grywalizacji

Projekt grywalizacji dla platformy EntrePlay został sfinalizowany, a prace nad rozwojem opartej na sztucznej inteligencji (AI) cyfrowej platformy edukacyjnej oraz treści związanych z przedsiębiorczością ruszą w czerwcu.

Na platformie znajdzie się pięć niezależnych modułów nauki – każdy z nich będzie przedstawiony w formie kwiatu o trzech płatkach. W miarę jak uczestnicy będą kończyć kolejne zadania w ramach modułu, kwiat będzie stopniowo rozkwitał, dając wyraźne poczucie postępu. Przewodnikiem użytkowników w tej podróży będzie awatar pszczoły, a system pozwoli im na swobodne przechodzenie między modułami w dowolnie wybranej kolejności.

Proces nauki opiera się na elastyczności – nie ma tu narzuconej ścieżki, dzięki czemu uczestnicy mogą uczyć się w preferowany przez siebie sposób. Użytkownicy będą zdobywać punkty za rozwiązywanie quizów, analizowanie studiów przypadku oraz przesyłanie własnych przemyśleń i refleksji. Na platformie przewidziano również przestrzeń na opinie i dyskusje, co ma na celu stymulowanie zaangażowania i współpracy.

Do działania motywować będą liczne elementy grywalizacyjne, takie jak poziomy doświadczenia, rankingi oraz spersonalizowane panele użytkownika (dashboards). Po pomyślnym ukończeniu wszystkich aktywności edukacyjnych, uczestnik otrzyma cyfrowy mikro-certyfikat (micro-credential), stanowiący formalne potwierdzenie jego nowych kompetencji przedsiębiorczych.

Gdy platforma będzie już gotowa i sprawna, kolejnym krokiem będą testy oraz ewaluacja.

ENTREGAMER

Erasmus+ Project 

NR. 1
MAJ 2026

ENTREGAMER
NEWSLETTER



Finansowane przez
Unię Europejską

SFINANSOWANE ZE ŚRODKÓW UE. WYRAŻONE POGLĄDY I OPINIE SĄ JEDYNIE OPINIAMI AUTORA LUB AUTORÓW I NIEKONIECZNIE ODZWIERCIEDLAJĄ POGLĄDY I OPINIE UNII EUROPEJSKIEJ LUB EUROPEJSKIEJ AGENCJI WYKONAWCZEJ DS. EDUKACJI I KULTURY (EACEA). UNIA EUROPEJSKA ANI EACEA NIE PONOSZĄ ZA NIE ODPOWIEDZIALNOŚCI.