

ENTREGAMER

Erasmus+ Project

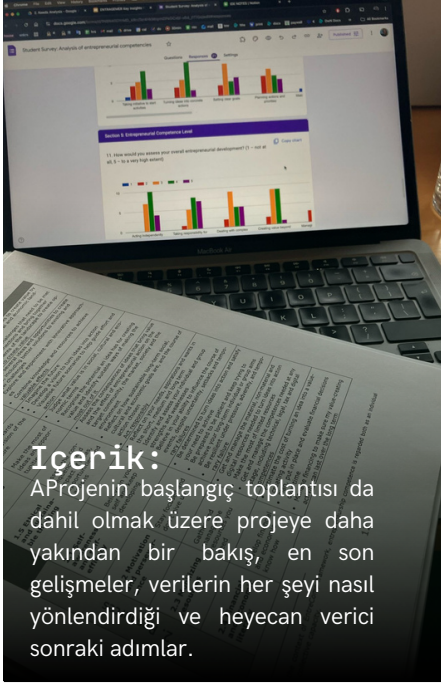


SAYI. 1, NO. 1
MAYIS 2026

ENTREGAMER
BÜLTENİ



Co-funded by
the European Union



İçerik:

AProjenin başlangıç toplantısı da dahil olmak üzere projeye daha yakından bir bakış, en son gelişmeler, verilerin her şeyi nasıl yönlendirdiği ve heyecan verici sonraki adımlar.

Tanıtım

EntreGamer

EntreGamer, üniversite öğrencilerinin yapay zeka tabanlı oyunlaştırılmış öğrenme ortamları aracılığıyla girişimcilik kapasitelerini geliştirmelerini sağlayan yenilikçi bir Erasmus+ girişimidir.

Misyonumuz, girişimcilik eğitimi daha ilgi çekici ve kişiselleştirilmiş hale getirmek ve EntreComp çerçevesiyle uyumlu olarak, yeni nesli dijital dünyada girişimci olarak başarılı olmaları için gereken becerilerle donatmaktır.

EntreGamer Başlangıç Toplantısı

EntreGamer konsorsiyumu, 16-17 Mart tarihlerinde Krakow Ekonomi Üniversitesi'nde ilk resmi toplantısıyla çalışmalarına başladı. Avrupa'nın dört bir yanından altı ortak, projenin oyunlaştırılmış öğrenme platformu EntrePlay'i oluşturmak için bir araya geldi.

Çalışma oturumlarının ötesinde, toplantı ortaklara yüz yüze bağlantı kurma, iş ilişkileri geliştirme ve EntreGamer'ın vizyonu konusunda fikir birliğine varma konusunda değerli bir fırsat sundu. Ekipler, öğrenci ihtiyaç analizi sonuçları, oyunlaştırma tasarımı, platform geliştirme ve kalite güvencesi de dahil olmak üzere önemli alanlarda çalışarak önümüzdeki aylar için ortak bir yön belirledi.

Toplantı ayrıca ortaklara Polonya misafirperverliğini deneyimleme ve tarihi Krakow şehrini keşfetme fırsatı sundu. Ekip kampüsü gezdi, birlikte yemek yedi ve Polonya mutfağı hakkında çok şey öğrendi.

Krakow'da sağlam bir temel atıldıktan sonra, konsorsiyum ilerlemeye hazır. Ortaklar, Ocak 2027'de Almanya'da tekrar bir araya gelmeden önce uzaktan iş birliğine devam edecekler.





Öğrenciler Arasında İhtiyaç Analizi

Projenin çevrimiçi öğrenme platformu EntrePlay'in geliştirilmesine daha iyi rehberlik etmek amacıyla, Avrupa'daki 448 üniversite öğrencisiyle ön bir anket çalışması yapıldı. Bu analizde öğrencilere girişimcilik yetkinlikleri soruldu. Katılımcıların çoğu 20-25 yaş aralığındaydı ve cinsiyet dağılımı nispeten dengeliydi. Analiz sonucunda çeşitli çıkarımlar ortaya çıktı.

En büyük fırsat, girişimcilik niyetini yapılandırılmış bir uygulamaya dönüştürmekte yatmaktadır. Katılımcılar, fikir üretimi konusunda güçlü bir anlayışa sahip olduklarını zaten göstermişlerdir. Bununla birlikte, stratejik düşünme ve değer çerçeveleme konusunda eksiklikler bulunmaktadır ve katılımcıların kaynakları kullanma, başkalarını etkileme ve kısıtlamalar altında hareket etme konusunda desteğe ihtiyaçları vardır. Analizden elde edilen bilgiler doğrultusunda, platform tasarımı, proje tabanlı öğrenme formatlarıyla yetkinlik geliştirmeye ve belirsizlik, karmaşıklık ve sorumluluk konularını ele almaya odaklanacaktır.

SUM
MER

Eğitim Modüllerinin Geliştirilmesine Yakında Başlanacak

Projenin öğrenciler için açık erişimli öğrenme platformu olan EntrePlay'de, AB'nin Girişimcilik Yeterlilik Çerçevesi olan EntreComp'a dayalı çeşitli eğitim modülleri bulunmaktadır. Uluslararası bir Öğrenci İhtiyaç Analizi sonuçlarına göre altı eğitim modülü konusu seçilmiştir.

Her ortak, kendi uzmanlık alanına bağlı olarak bir modülün daha da geliştirilmesinden sorumludur. Modüllerin geliştirilmesine Haziran ayında başlanacak, prototipleme ve test çalışmaları ise Ekim ayında başlayacaktır.

EntreGamer Ortakları



THE HAGUE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES

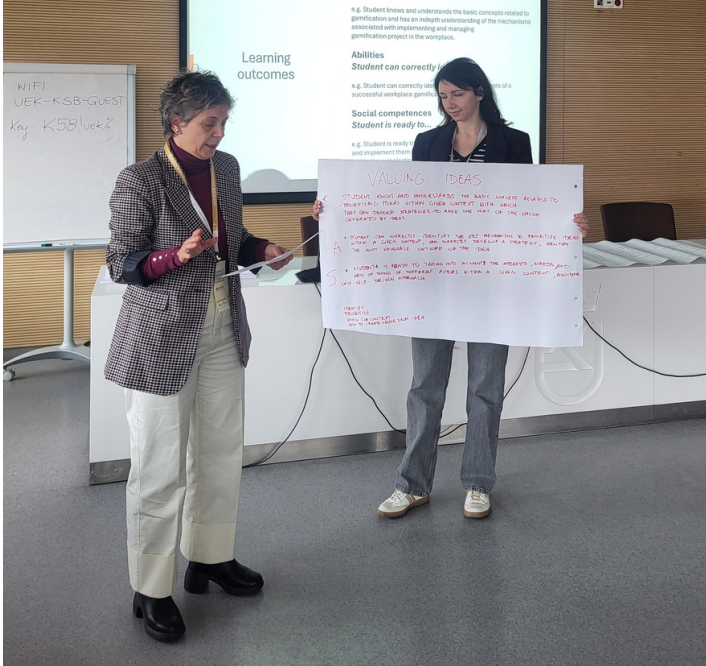
JUSTUS-LIEBIG-
UNIVERSITÄT
GIESSEN



KRAKOW
UNIVERSITY
OF ECONOMICS



Universidad
Internacional
de Valencia



Eğitim Modülleri İçin Geliştirilen Öğrenme Çıktıları

Önümüzdeki dönemde konsorsiyum heyecan verici yeni bir aşamaya girecek: projenin amiral gemisi açık erişimli öğrenme platformu EntrePlay için eğitim modüllerinin geliştirilmesi. Bu çalışma, uygunluk, kalite ve erişilebilirliği sağlamak için devam eden ihtiyaç analizinden elde edilen bulgulardan yararlanacaktır.

İhtiyaç analizinden elde edilen içgörülere ek olarak, eğitim modülleri AB'nin Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi olan EntreComp'a dayanacaktır. Bu çerçeveden, tüm ortaklarla yapılan bir ortak yaratım ve uyum oturumu sırasında temel ilkeler belirlenmiştir. Bu yetkinlikler daha sonra ana Öğrenme Çıktılarına sentezlenmiştir ve bunlar EntrePlay içindeki her eğitim biriminin hedefleri olacaktır.

Her ortak, öğrenme çıktıları daha da geliştirmek ve bunları belirtilen eğitim modüllerine entegre etmekten sorumlu olacaktır. Öğrenme çıktıları ve yetkinlikler, her ortağın uzmanlık alanına göre dağıtılarak güçlü bir kurs geliştirme süreci sağlanmıştır.

Güncellemeler proje web sitesi ve sosyal medya kanalları aracılığıyla paylaşılacaktır.

EntreGamer Güncelleme

Daha fazlasını mı öğrenmek istiyorsunuz? EntreGamer, LinkedIn ve Facebook'ta da yer alıyor; burada güncel duyuruların yanı sıra konularla ilgili ilginç makaleler paylaşıyoruz. Aşağıdaki simgeye tıklayarak veya LinkedIn ya da Facebook'ta EntreGamer'ı arayarak bizi bulabilirsiniz.



Geliştirmeye Hazır:

EntrePlay - Dijital Oyunlaştırılmış Eğitim Platformu

EntrePlay'in oyunlaştırma tasarımı tamamlandı ve yapay zeka tabanlı dijital eğitim platformu ile girişimcilik içeriğinin geliştirilmesine Haziran ayında başlanacak.

Platformda, her biri üç yapraklı bir çiçek olarak temsil edilen beş bağımsız çalışma modülü yer alacak. Öğrenciler modül içindeki etkinlikleri tamamladıkça, çiçek yavaş yavaş açacak ve net bir ilerleme hissi yaratacaktır. Bir arı avatırı kullanıcıları yolculuk boyunca rehberlik edecek ve modüller arasında kendilerine en uygun sırayla serbestçe geçiş yapmalarına olanak tanıyacaktır.

Öğrenme deneyimi esneklik üzerine kuruludur, çünkü sabit bir yol yoktur; bu nedenle öğrenciler tercih ettikleri şekilde çalışabilirler. Kullanıcılar, testleri tamamlayarak, vaka çalışmalarını analiz ederek ve yansımalar göndererek puan kazanacaklardır. Ayrıca, katılımı ve işbirliğini teşvik etmek için geri bildirim ve tartışma alanı da olacaktır.

Motivasyon, deneyim seviyeleri, liderlik tabloları ve kişiselleştirilmiş gösterge panelleri gibi çeşitli oyunlaştırma tasarım unsurlarından ilham alacaktır. Bir öğrenci tüm öğrenme etkinliklerini başarıyla tamamladığında, yeni girişimcilik yetkinliklerini resmi olarak tanıyan dijital bir mikro-sertifika kazanacaktır.

Platform hazır hale gelip çalışır duruma geldikten sonraki adım test ve değerlendirme olacaktır.

ENTREGAMER

Erasmus+ Project 

SAYI. 1, NO. 1
MAYIS 2026

ENTREGAMER
BÜLTEN



Co-funded by
the European Union

AVRUPA BİRLİĞİ TARAFINDAN ORTAKLAŞA FİNANSE EDİLMİŞTİR. ANCAK İFADE EDİLEN GÖRÜŞ VE DÜŞÜNCELER YALNIZCA YAZAR(LAR)A AİTTİR VE AVRUPA BİRLİĞİ VEYA AVRUPA EĞİTİM VE KÜLTÜR YÜRÜTME AJANSI'NIN (EACEA) GÖRÜŞLERİNİ YANSITMAYABİLİR. AVRUPA BİRLİĞİ VEYA EACEA BUNLARDAN SORUMLU TUTULAMAZ.