



# Entrepoly Ghid de adaptare

**CUM SE ADAPTEAZĂ ENTREPOLY ÎN SALA DE CLASĂ**



## Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Această ghid se află sub incidența prevederilor licenței [Creative Commons License Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 international License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Conform licenței, aveți dreptul de a:

**SHARE** – copiați și redistribuiți materialele în orice mediu sau format

**ADAPT** – remixați, transformați și construiți pe baza materialului

Licențiatorul nu poate revoca aceste drepturi, atâ timp cât respectați termenii licenței

În următorii termeni:

**Atribuire** — trebuie să includeți corespunzător sursa, să furnizați un link către licență și să indicați dacă s-au efectuat modificări. Puteți realiza acest lucru în orice mod rezonabil, dar nu în nici un fel, sugerând că licențiatorul vă permite utilizarea.

**Necomercial** — nu puteți utiliza materialul în scopuri comerciale.

**ShareAlike** — dacă remixați, transformați sau construiți pe baza materialului, trebuie să distribuiți contribuțiile dvs. sub prevederile aceleiași licențe ca și originalul.

**Nu există restricții suplimentare** — nu puteți aplica termeni juridici sau măsuri tehnologice care restricționează în mod legal drepturile terților de a utiliza licența.

Notificări:

Nu trebuie să respectați licența pentru elementele materialului din domeniul public sau în cazul în care utilizarea dvs. este permisă de o excepție sau limitare aplicabilă.

Nu se oferă garanții. Este posibil ca licența să nu vă ofere toate permisiunile necesare pentru utilizarea dorită. De exemplu, alte drepturi, cum ar fi publicitatea, confidențialitatea sau drepturile morale, pot limita modul în care utilizați materialul.

## Bine ați venit în cadrul proiectului ISGEE!

### Misiunea noastră

Proiectul ISGEE este un proiect transnațional finanțat prin mecanismul Erasmus+. Parteneriatul ISGEE promovează **accesul deschis, modular structurat** al unui e-game (joc virtual), numit “**Entrepoly**”, vizând dezvoltarea competențelor antreprenoriale în rândul studenților din mediul universitar. Jocul este însoțit de o varietate de resurse utile, ca de exemplu: un set de instrumente de predare cuprinzătoare - care sprijină educatorii pentru stimularea gândirii antreprenoriale și de acțiune în timpul prelegerilor lor.

### Scopul proiectului

**Scopul** proiectului ISGEE este de a dezvolta spiritul antreprenorial și competențele digitale prin intermediul unui joc digital, numit Entrepoly (1), însoțit de un manual de sprijin (2), un set de instrumente de predare (3) și, de asemenea, o selecție de bune practici pentru predare (4).

### Prezentul document

Prezentul document este **un ghid de adaptare**, care a fost elaborat pentru a oferi o perspectivă asupra modului în care este posibilă, pentru părțile interesate, utilizarea Entrepoly în sala de clasă. După o scurtă introducere în proiectul ISGEE, este prezentat jocul nou dezvoltat, respective Entrepoly. Grupul nostru țintă este format din educatorii prin intermediul cărora sunt vizati studenții, astfel că în prezentul document sunt oferite detalii privind esența Entrepoly pentru ambele părți. Conținutul Entrepoly House este detaliat, încât să permită funcționalitatea pentru părțile externe. Acest document cuorinde răspunsul la următoarele întrebări: Ce este Entrepoly? Cine poate adapta Entrepoly? Cum pot fi adaptat Entrepoly în sala de clasă? Ce structură are Entrepoly? Ce case cuprinde deja Entrepoly? Cum puteți modifica conținutul Entrepoly?

## Cuprins

<b>1 Despre proiectul ISGEE .....</b>	<b>5</b>
<b>2 Entrepoly – introducere generală în joc .....</b>	<b>7</b>
<b>3 Experiența utilizatorului Entrepoly .....</b>	<b>9</b>
<b>4 Privire de ansamblu asupra Entrepoly – pentru educatori .....</b>	<b>15</b>
<b>5 Entrepoly platforma educatorilor .....</b>	<b>19</b>

# 1 Despre proiectul ISGEE



## Scopul proiectului

Scopul proiectului ISGEE Erasmus+ este de a dezvolta spiritul antreprenorial și competențele digitale prin intermediul unui joc digital, denumit Entrepoly, care este completat de un manual de adaptare, de un set de instrumente de predare și, de asemenea, de o selecție de bune practici de predare. Prezentul document reprezintă Manualul de adaptare Entrepoly.

## Grupul țintă al proiectului

Grupul țintă al proiectului ISGEE este caracterizat prin diversitate. Acesta include următoarele părți interesate:

**Educatorii/lectorii** (grupul țintă principal) - datorită nevoii crescânde de a satisface nevoile noii generații

**Studentii** - care fac parte din noile generații, în special din generația Z; aceștia utilizează cu ușurință dispozitivele digitale

**Partenerii din mediul de afaceri** - care mai târziu angajează absolvenți din noile generații

## Entrepoly

Plusul de valoare major al proiectului ISGEE este dezvoltarea unui nou joc, numit Entrepoly. Jocul complinește prevederile cadrului EntreCOMP al Uniunii Europene, deoarece își propune să dezvolte mai degrabă competențe legate de antreprenoriat, decât cunoștințe factuale.

## De ce să alegeți Entrepoly?

Scopul prezentului document este de realiza introducerea Entrepoly către cititor și de a detalia structura jocului. De asemenea, oferă un fundament pentru înțelegerea modului în care funcționează fiecare modul și a modului în care educatorii pot modifica sarcinile în joc. Modificarea sarcinilor este de o importanță majoră, deoarece o nouă caracteristică a Entrepoly comparativ cu alte jocuri este posibilitatea particularizării sale.

## Partenerii din proiect

ISGEE cuprinde parteneri diverși, dar totuși unitari, care au colaborat cu nerăbdare împreună pentru a atinge obiectivele proiectului. Printre parteneri se numără Universitatea din Szeged (coordonator), Universitatea de Vest din Timișoara, Universitatea Tehnică din Ostrava, STUCOM, Univations, Expertissa. Proiectul are, de asemenea, parteneri asociați, inclusiv Nottingham Trent University și Mongolian University of Life Sciences.

## 2 Entrepoly – introducere generală în joc



## Ce este Entrepoly?

Un joc online gratuit care încurajează spiritul antreprenorial.

## Cui îi este adresat Entrepoly?

Entrepoly este dedicat studenților și profesorilor din mediul universitar.

### Profesorii:

- au acces la o platformă de predare în cadrul căreia pot crea scenarii prin combinarea celor 4 case
- pot modifica conținutul Entrepoly în case prin modificarea/adăugarea de întrebări în casetele de dialog
- pot atribui studenți la scenariile create
- pot urmări activitatea studenților

### Studenții

- pot deprinde abilități antreprenoriale: deci „just play!”
- pot câștiga medalii de aur în joc: acelea pot constitui baza pentru evaluare și competiție.

## Care sunt principalele caracteristici ale Entrepoly?

Entrepoly este ...

- un joc digital cu acces deschis, structurat modular
- disponibil pe mai multe platforme (laptop, telefon, tabletă)
- un joc cu conținut reglabil dinamic pentru a se potrivi cerințelor educaționale specifice. Lectorii pot *modifica cu ușurință* conținutul, pot crea propriile combinații și variații (așa-numitele „scenarii”) și *pot urmări acțiunile* studenților folosind *platforma educatorului*,
- disponibil cu caracteristici principale încorporate, iar casetele de dialog din joc pot fi modificate; prin urmare, noi întrebări/răspunsuri pot fi adăugate în funcție de scopul educațional
- potrivit atât pentru scop general, cât și pentru *cursuri* de tip business
- potrivit pentru sarcini scurte (5 minute), dar poate fi utilizat și pentru *activități lungi* și complexe (90 minute) prin combinarea scenariilor disponibile
- structurat modular:
  - diferite componente din joc (așa-numitele „case”) sunt dedicate îmbunătățirii diferitelor competențe antreprenoriale. Lectorii pot selecta casele și pot construi propriile lor “scenarii”, modificand conținutul acestora.



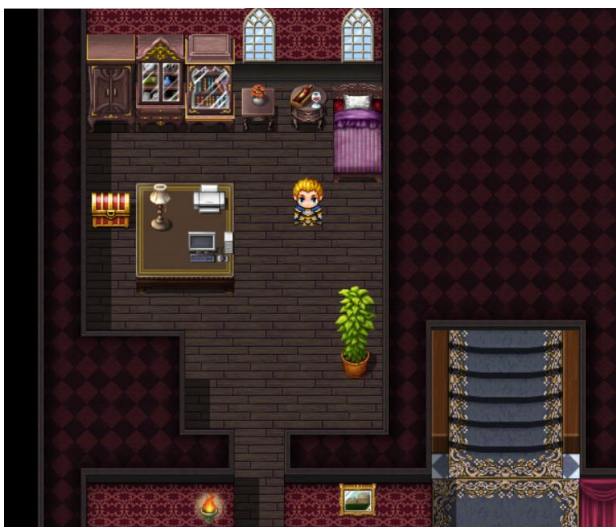
### 3 Experiența utilizatorului Enterpoly



## Care sunt cele patru părți ale jocului Entrepoly?

Puteți găsi 4 mini-jocuri diferite în Entrepoly, noi le numim "Case". Aceste case arată similar, au aceeași metodologie, dar diferă în obiectivele pe care le au. Profesorul poate să combine aceste case și să creeze scenarii implicând mai multe case.

**Casa Creativity** – îi face pe studenți să gândească *creativ*, neconvențional, dintr-o perspectivă nouă, în legătură cu sarcini simple de lucru care necesită soluții inteligente.



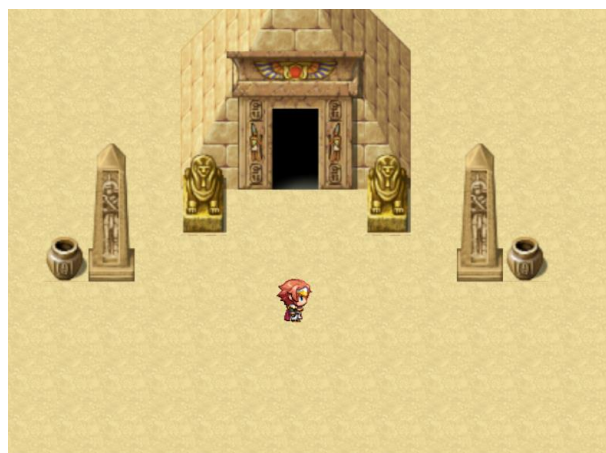
**Casa Casino** – furnizează informații despre complexitatea *opțiunilor consumatorului* în circumstanțe incerte, respectiv încurajează *asumarea de riscuri*.



**Casa Break-even point** – sprijină *gândirea antreprenorială* a studenților și abordarea *managerială*.



**Start-up pyramid** – sprijină *generarea de idei* de către studenți și validarea acestora folosind o metodologie specifică de start-up.



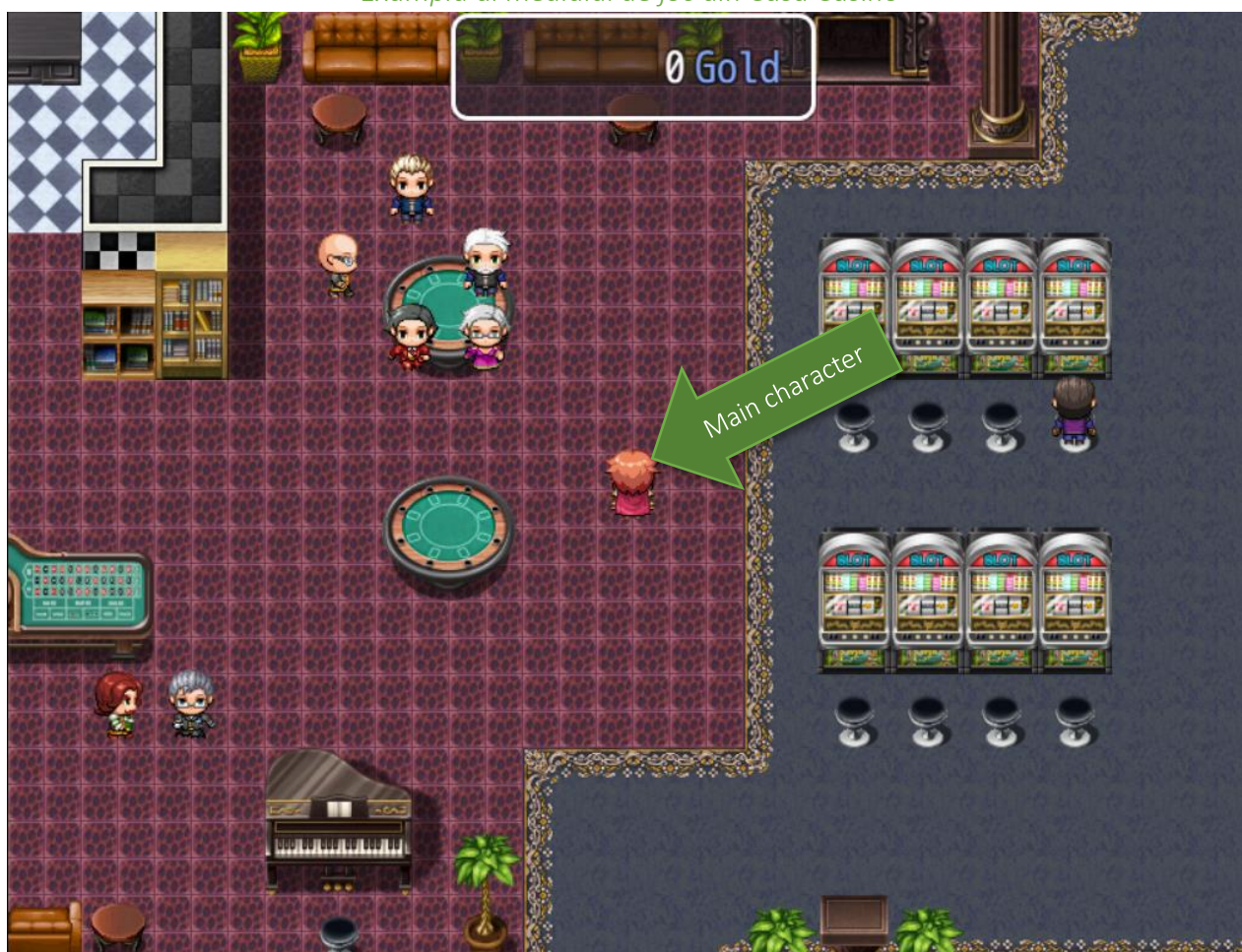
## Cum pot juca Entrepoly?

*Entrepoly poate fi jucat de studenți după ce sunt repartizați unui anumit scenariu de către un profesor.* (Pentru atribuirea scenariilor, verificați capitolul 5 “Platforma profesorilor Entrepoly” a acestui document).

Entrepoly conține 4 case diferite, dar aceste case sunt construite pe baza aceleiași raționament, astfel încât regăsim în toate cinci trăsături și elemente comune:

**1. Joc de rol cu metodă exploratorie:** Controlezi un personaj care se plimbă și explorează (personajele/sarcinile) în mediul în care se află.

*Exemplu al mediului de joc din Casa Casino*



**2. Sarcina de lucru principală:** Fiecare casă are o sarcină principală, care este explicată la începutul jocului, de un personaj: “portar” sau “recepționar”. Aceste sarcini sunt:

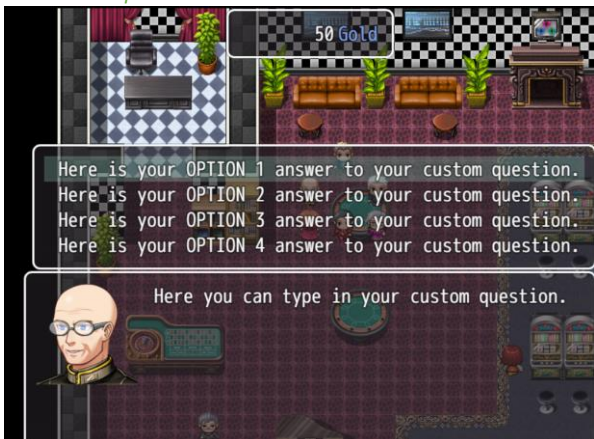
- **Casa Creativity** – rezolvarea de puzzle-uri simple care necesită o gândire creativă.
- **Casa Casino** – jucătorii câștigă aur prin realizarea de pariuri și investiții. Jucătorii pot paria banii lor pe încercarea de a ghici opțiunea rațională tipică a consumatorilor și își pot investi banii în idei de start-up.
- **Casa Break-even point** – jucătorii gestionează o companie și trebuie să decidă asupra nivelului salarial al angajaților/productției/prețurilor astfel încât să maximizeze profitul obținut.
- **Start-up pyramid** – jucătorii trebuie să vină cu o idee proprie de start-up și să o transforme într-un concept de business.

*Principalele sarcini de lucru sunt explicate în ultimul capitol al acestui document.*

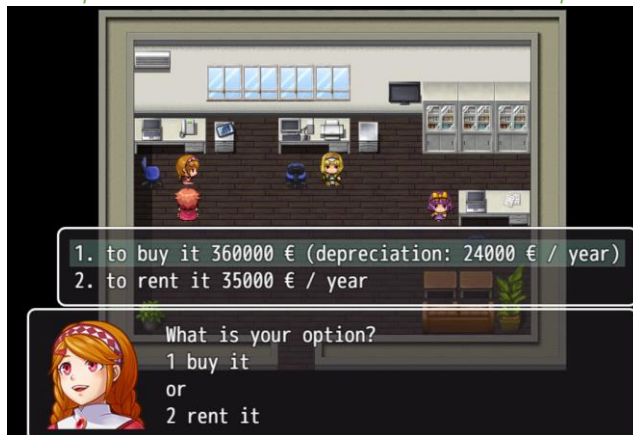


**3. Metodologie întrebare-răspuns:** Principalele sarcini de lucru ale jocului sunt formulate pe baza unei metodologii de tip întrebare-răspuns, ceea ce înseamnă că profesorul poate să își formuleze întrebările și răspunsurile posibile, subliniind răspunsul corect. Jucătorii aleg din lista de răspunsuri și primesc feed-back-uri pentru alegerile lor.

*Exemplu de întrebare din Casa Casino*



*Exemplu de întrebare din Casa Break-even point*



**4. Opțiuni/inventar:** Jucătorii pot intra în secțiunea de Opțiuni a jocului, apăsând ESC sau dublu-click pentru a evalua situația lor și obiectele pe care le-au colecționat.



**5. Elementul de divertisment:** În afara sarcinii de lucru principale, mai există alte elemente caracteristice jocului, menite să distreze jucătorii, sau în alte cazuri să ofere oportunități pentru învățare. Aceste elemente sunt:

- Personaje fără nici o legătură cu sarcina principală, cu care jucătorii pot interacționa. Ei împărtășesc citate amuzante sau indicii pentru joc.
- Link-uri Wikipedia pentru aprofundarea învățării.
- Elemente din mediu (eg. mașinile cu fișe) care oferă oportunitatea de a câștiga aur.

*Exemplu de link Wikipedia pentru aprofundarea învățării în Casa Casino*



*Exemplu de personaje amuzante din Casa Casino*



## 4 O imagine de ansamblu a jocului Entrepoly – pentru profesori



## De ce aș folosi gamificarea în procesul de educare pe care îl desfășor?

Profesorii se confruntă în prezent cu noi provocări și trebuie să rezolve probleme importante legate de adaptarea procesului de învățare la nevoile, preferințele și cerințele studenților. Profesorii trebuie să utilizeze diferite metode și abordări de predare, permițându-le studenților să fie participanți activi cu o motivație și implicare semnificativă în procesul de învățare. O posibilă soluție este recompensarea eforturilor și a rezultatelor obținute de studenți prin premii, ceea ce duce la creșterea motivației pentru participare și activitatea la clasă. *Gamificarea* poate fi aplicată în general și în alte domenii în afară de educație. Cu toate acestea, momentan, focalizarea noastră este pe conceptul de gamificare în educație, mai specific în învățământul superior și în educația antreprenorială.

Am creat un set de instrumente care ajută profesorii să folosească jocuri serioase și tehnici de gamificare pentru scopuri educaționale în vederea obținerii de competențe antreprenoriale. Setul nostru de instrumente conține o privire de ansamblu asupra literaturii de specialitate care abordează tema gamificării, jocurilor serioase și utilizărilor lor potențiale în scopuri educaționale. Uită-te pe [isgee.eu](http://isgee.eu) pentru a-l downloada!

## De ce ar trebui să mă focalizez pe competențe antreprenoriale în procesul de educare?

Competența antreprenorială este una dintre cele 8 “competențe-cheie” ale programului Învățare pe tot parcursul vieții al UE. Cu toate acestea, competențele antreprenoriale sunt în general înțelese greșit, fiind considerate utile doar pentru cunoașterea afacerilor și pentru înființarea de afaceri noi. Asta deși conform EntreComp Framework<sup>1</sup>, competența antreprenorială se referă mai mult la spiritul antreprenorial care acoperă o mare varietate de abilități, de la creativitate la asumare de riscuri și la autocunoaștere. Pentru a avea o imagine de ansamblu asupra celor 15 abilități și sub-competențe, care pot fi considerate elemente ale competenței antreprenoriale, vă rugăm să vizualizați tabelul de mai jos.

1. Tabel: Elementele competenței antreprenoriale potrivit EntreComp Framework

COMPETENȚE	Explicație/Sugestie
Identificarea de oportunități	Folosește-ți imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunități creatoare de valoare
Creativitate	Dezvoltă idei creative și cu finalitate
Viziune	Muncește pentru viziunea ta despre viitor
Fructificarea ideilor	Profită la maxim de idei și oportunități
Auto-cunoaștere & auto-eficacitate	Crede în tine și continuă să te dezvolti
Motivație & perseverență	Rămâi concentrat și nu renunța
Mobilizarea de resurse	Fă rost și gestionează resursele de care ai nevoie

<sup>1</sup> <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>



COMPETENȚE	Explicație/Sugestie
Educație financiară & economică	Dezvoltă-ți know-how-ul financiar și economic
Mobilizarea altor persoane	Inspiră, entuziasmează și ia pe alții în afacerea ta
Luarea inițiativei	Mergi mai departe!
Planificare & Management	Prioritizează, organizează și monitorizează
Adaptare la situații de incertitudine, ambiguitate și risc	la decizii în condiții de incertitudine, ambiguitate și risc
Munca în echipă	Fă echipe, colaborează și creează rețele
Învățare din experiență	Învăță făcând

Sursa: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>

Putem fi de acord cu faptul că toate aceste competențe sunt de mare importanță pentru viitor și că acestea ar trebui să fie incorporate și implementate în mediul educațional (superior) actual. Cu toate acestea, putem recunoaște, de asemenea, că încurajarea acestor tipuri de competențe nu este întotdeauna o sarcină ușoară – mai ales dacă luăm în considerare doar metodele educaționale tradiționale. Majoritatea celor 15 abilități și sub-competențe pot fi încadrate ca abilități sociale (soft skills), greu de învățat din cărți și prelegeri și care pot fi obținute mai degrabă prin practică continuă și experiență .

*Potrivit logicii proiectului ISGEE, gamificarea poate fi o soluție esențială pentru a sprijini aceste competențe antreprenoriale. Prin urmare, obiectivul nostru a fost acela de a construi jocul Entrepoly ca un instrument de încurajare a competențelor antreprenoriale.*

## Cine trebuie să încerce Entrepoly?

Profesori din *toate domeniile de activitate*.

- o Entrepoly este destinat sprijinirii competențelor antreprenoriale – care nu sunt doar abilități în afaceri.
- o Creativitatea, asumarea de riscuri și generarea de idei sunt abilități esențiale în ziua de astăzi, indiferent de domeniul de activitate din care proveniți.

Profesori care caută *modalități inovative de a-și dezvolta cursurile*.

- o Entrepoly nu este menit să înlocuiască educația tradițională. Acesta este menit să o sprijine, să îi dea un imbold și să optimizeze educația tradițională prin intermediul unui joc antrenant.

De ce nu direct *studenții*?

- o Intenționăm să ajungem la studenți prin intermediul profesorilor deoarece aceștia pot fi instructori și evaluatori, furnizând contextul potrivit pentru implementarea Entrepoly.

## Cum pot folosi Entrepoly în cursurile mele

Entrepoly este un joc complex, construit pe idea că toți profesorii sunt diferiți și că sunt motivați să utilizeze un joc în timpul cursurilor lor doar dacă acesta poate fi adaptat și implementat potrivit interesului lor specific. Astfel, oferim o perspectivă asupra multiplelor modalități de utilizare a Entrepoly în timpul orelor de curs. Este important de reținut că Entrepoly poate fi utilizat în diverse domenii de studiu cu numeroase obiective – noi am evidențiat doar cele mai populare.

	OBIECTIV	JOC	METODĂ	SARCINĂ/OBIECTIV	REZULTATE DE ÎNVĂȚARE	COMPETENȚE ENTRECOMP
TOATE CURSURILE	DIVERTISMENT CREATIV	CASA CREATIVITY	SARCINI INDIVIDUALE	REZOLVĂ PUZZLE-URILE	REZOLVAREA CREATIVĂ A PROBLEMELOR SESIUNE DE DIVERTISMENT (ICE-BREAKING)	CREATIVITATE VIZIUNE MOTIVAȚIE & PERSEVERENȚĂ
	DISTRAȚIE & ÎNVĂȚARE	CASA CASINO	SARCINI INDIVIDUALE SAU PE ECHIPE	CĂȘTIGĂ O SUMĂ DE BANI	ÎNSUȘIREA PROCESULUI DECIZIONAL AL CONSUMATORULUI ȘI IMPARȚIALITATEA DECIZIILOR ACESTUIA ÎNCURAJAREA ASUMĂRII DE RISCURI CERCETAREA ȘI COMBINAREA INFORMAȚIILOR	ADAPTAREA LA RISC MUNCA ÎN ECHIPĂ MOBILIZAREA ALTOR PERSOANE AUTO-CUNOAȘTERE
CURSURI DE BUSINESS	GENERARE DE IDEI	ENTREPRENEURSHIP PYRAMID	SARCINI INDIVIDUALE SAU PE ECHIPE	VINO CU ORICE IDEE VINO CU IDEEA TA DE AFACERE	GENERARE DE IDEI & EVALUARE CONCEPTUALIZARE IDEI DE START-UP BAZELE ANTREPRENORIATULUI	IDENTIFICAREA DE OPORTUNITĂȚI EVALUAREA IDEILOR LUAREA INIȚIATIVEI PLANIFICARE & MANAGEMENT
	SARCINI DE BUSINESS	CASA BREAK-EVEN POINT	SARCINI INDIVIDUALE	MAXIMIZEAZĂ-ȚI PROFITUL & GĂSEȘTE PRAGUL CRITIC DE RENTABILITATE	BAZELE AFACERII & FINANTELOR CALCUL ÎN AFACERI LUAREA DE DECIZII DE MANAGEMENT FINANCIAR	ÎNVĂȚARE DIN PRACTICĂ MOBILIZARE DE RESURSE GÂNDIREA ETICĂ EDUCAȚIE FINANCIARĂ & ECONOMICĂ

## Cum pot să mă alătur?

- Puteți să vă alăturați cu ușurință, fără birocrație, completând doar formularul de pe [isgee.eu](http://isgee.eu)
- După ce vă alăturați, puteți accesa platforma profesorului de unde puteți
  - o construi "scenarii" în cele 4 case
  - o modifica elemente, dialoguri, întrebări similare în case
  - o adăuga facil studenți în joc (scenariu).

*Dacă sunteți primul din instituția dumneavoastră, vă putem oferi drepturi de "Administrator al instituției".*

- o Cu aceste drepturi, puteți adăuga profesori din instituția dumneavoastră.

## 5 Platforma Entrepoly a Profesorilor



### Login

Email

Password

Remember me      [Forgot your password?](#)

Login

Întrucât principalul grup țintă al Entrepoly este reprezentat de educatori (profesori, lectori), putem considera „platforma profesorului” ca element central al întregului joc. Entrepoly este unic printre jocurile educaționale în sensul că oferă profesorilor un „back-end”, prin care pot cu ușurință:

- *să combine* jocurile disponibile (casele) și să construiască propriul scenariu
- *să modifice* o parte din conținutul caselor (dialoguuri)
- *să asocieze* studenți cu scenariile lor
- *să urmărească* activitatea studenților

... făcând toate acestea cât mai simplu posibil, fără cunoștințe IT detaliate specifice!

Platforma profesorului (sau „tabloul de bord”) este așa-numitul back-end al Entrepoly, unde lectorul poate modifica jocul. De asemenea, evidențiem faptul că nu toate elementele sunt personalizabile, întrucât fundamentul principal al caselor este stabilit.

CASA	SCOPUL GENERAL (NEPERSONALIZABIL)	ELEMENTE CE POT FI PERSONALIZATE
<i>Casa Creativity</i>	Mici puzzle-uri care pot fi rezolvate dacă gândești „în afara cutiei”	Puzzle-uri dintr-o singură cameră (Întrebări+răspuns)
<i>Casa Casino</i>	Pariezi bani pe așteptările pe care le ai în comportamentul clienților.	Oportunități de pariuri pentru o singură cameră (Întrebări+răspuns)  Oportunități de investiții în altă cameră (Idee+Multipliator de investiții)
<i>Casa Start-up pyramid</i>	Generarea și validarea unei idei de start-up	Schimbarea PDF-ului furnizat, ce include descrierea activității
<i>Casa Break-even point</i>	Stabilirea prețurilor / salariilor / producției la nivelul unei companie.	Ratele corecte de preț-salariu-producție.

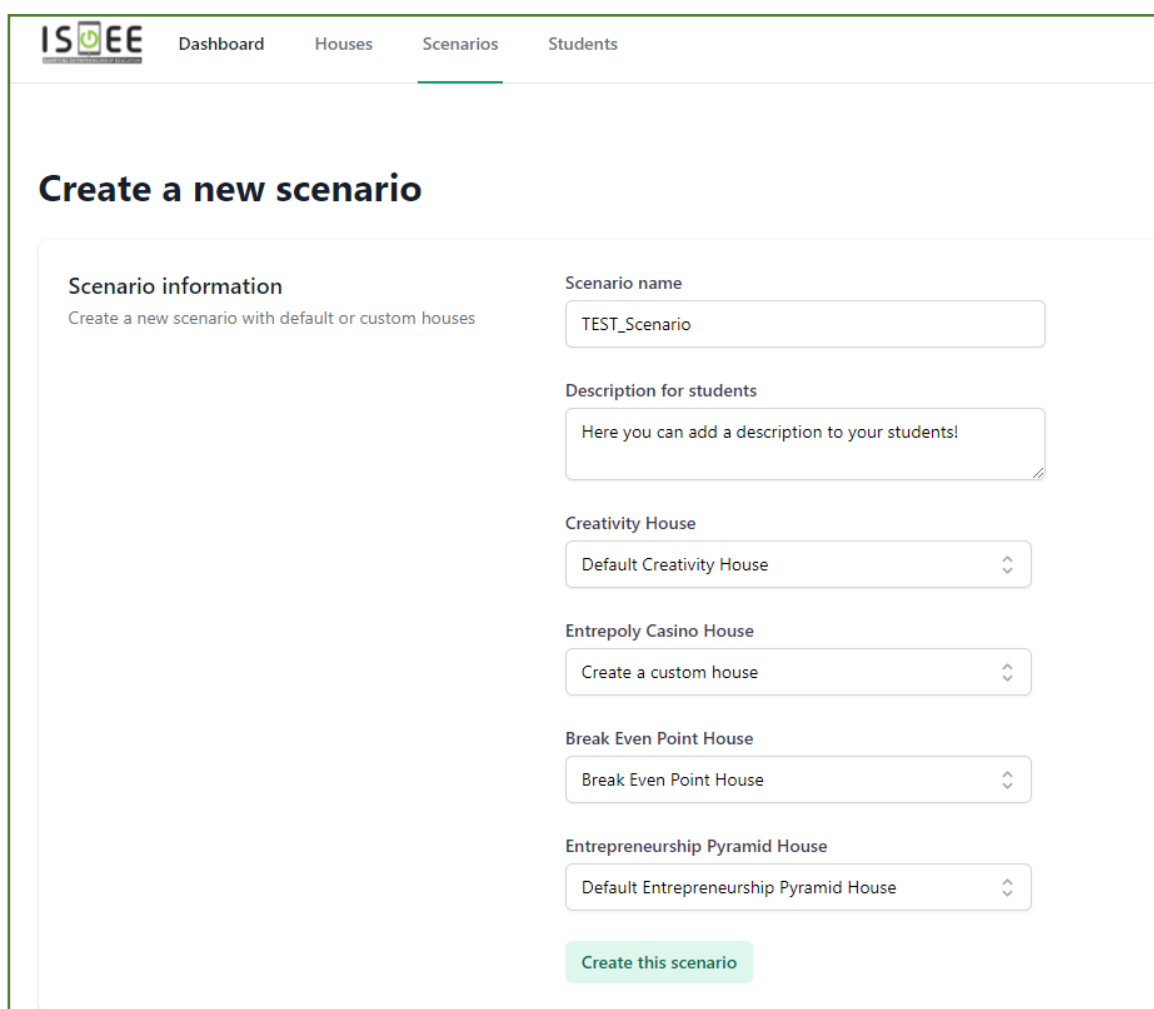
Puteți accesa „Platforma profesorului” la acest link: [dashboard.isgee.eu](https://dashboard.isgee.eu)

Pentru a avea acces la platformă, trebuie să fii *înregistrat*. Pentru aceasta, vă rugăm să verificați secțiunea *“Cum pot să mă alătur?” din capitolul anterior!*

## Cum să creați propriul joc personalizat în 8 pași?

În următorii *8 pași* vă vom ghida în procesul prin care *puteți crea propriul scenariu de joc* și *să alocați studenți* și *să urmăriți* activitatea acestora. (Notă: Am folosit Casa Casino ca exemplu, dar aceeași metodologie poate fi aplicată tuturor caselor.)

*Pasul 1* : Puteți alege între cele patru case disponibile și să adăugați o scurtă descriere pentru studenți.



The screenshot shows the 'Create a new scenario' page in the IS<sup>EE</sup> application. The page has a navigation bar with 'Dashboard', 'Houses', 'Scenarios', and 'Students'. The 'Scenarios' tab is active. The main heading is 'Create a new scenario'. Below this, there is a 'Scenario information' section with the subtitle 'Create a new scenario with default or custom houses'. The form contains several input fields: 'Scenario name' (text input with 'TEST\_Scenario'), 'Description for students' (text area with 'Here you can add a description to your students!'), 'Creativity House' (dropdown menu with 'Default Creativity House'), 'Entrepoly Casino House' (dropdown menu with 'Create a custom house'), 'Break Even Point House' (dropdown menu with 'Break Even Point House'), and 'Entrepreneurship Pyramid House' (dropdown menu with 'Default Entrepreneurship Pyramid House'). At the bottom of the form is a green button labeled 'Create this scenario'.

**Pasul 2:** Puteți personaliza întrebările din casă. Puteți șterge întrebările implicite (încorporate) și să adăugați propriile întrebări cu răspunsurile posibile.

**Available questions**  
Define the questions available for this type of house

1. Pablo lives in Brazil. He is very shy, withdrawn and helpful but with very little interest in the real world. He has a need for order and structure, and a passion for detail. Which one is more likely? Pablo is... >

2. Linda is 31 ears old, single, outspoken, and very bright. She graduated from a good university in Paris. As a student, she was deeply concerned with issues of discrimination and social justice, and also participated in anti-globalization demonstrations. Please rank in order of likelihood these scenarios: Linda is a (1) lawyer; (2) teacher; (3) feminist lawyer; (4) feminist teacher. Start with the most likely scenario! v

[Delete question](#)

[Add new question](#)

**Add new question**

Here you can type in your custom question!

**Answers**  
*Please also mark the correct answer*

Here is your OPTION 1 answer to your custom question.  
If the student choose this OPTION 1, she receives this answer/feed-back. Eg. "Sorry this is not correct answer"

Here is your OPTION 2 answer to your custom question. (Marked as CORRECT)  
If the student choose this OPTION 2, she receives this feed-back. Eg. "Yes. Correct, you have earned gold"

Here is your OPTION 3 answer to your custom question.  
If the student choose this OPTION 3, she receives this answer/feed-back. Eg. "Sorry this is not correct answer"

Here is your OPTION 4 answer to your custom question.  
If the student choose this OPTION 4, she receives this answer/feed-back. Eg. "Sorry this is not correct answer"

[Add this question](#)

**Pasul 3:** Vă puteți înscrie studenții

**Enroll a new student**

**Student Information**  
Enroll a new student

First name  Last name

Institution

Email address


[Enroll this student](#)

*Pasul 4:* Puteți alocă studenții scenariilor dumneavoastră.


**My scenarios**

Search scenarios ...

Scenarios: 3

SCENARIO NAME	CREATED ON	STATS	
 TEST_Scenario	5 May, 2021	4 houses 0 students	<a href="#">View scenario</a> <a href="#">Enroll students</a> <a href="#">Remove</a>

Here you can add a description to your students!




**Enroll students to scenario: TEST\_Scenario**

Please check the students you wish to assign to this scenario. Only unassigned students are shown below.

STUDENT	INSTITUTION	EMAIL	ENROLLED ON
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input checked="" type="checkbox"/>	TEST INSTITUTINO	test@test.com	2021-05-05 15:38:14

[Assign selected users](#)



*Pasul 5:* Studenții primesc un e-mail de invitație

**ISGEE Teachers Dashboard**

**Student assignment**

Dear Student,

We are happy to inform you that your teacher Szabolcs Test (USZ\_Test) assigned you the scenario TEST\_Scenario.

From your teacher: Here you can add a description to your students!

[Login to your account](#)

Thanks,  
ISGEE Teachers Dashboard

*Pasul 6:* Studenții se conectează cu ajutorul contului lor și pot începe jocul

The screenshot shows the ISQEE Dashboard for a student. At the top, it says "Hello, Student!" and "Dashboard". Below this, there is a section for the student's profile, including a blue icon and the text "Created by: TEST\_Scenario 4 houses".

The main section is titled "SCENARIO HOUSES" and contains four cards, each with a colored icon and a "Play" button:

- ECH** (blue icon): Entrepoly Casino House Room 1
- CH** (pink icon): Default Creativity House
- EPH** (orange icon): Default Entrepreneurship Pyramid House
- BEPH** (yellow icon): Break Even Point House

An orange arrow points to the "Play" button for the "Entrepoly Casino House Room 1" card. Below the cards, there is a "Requirements:" section with the text "Here you can add a description to your students!".

*Pasul 7:* Studenții joacă jocul cu întrebările / răspunsurile modificate de dumneavoastră

The image shows two screenshots from the game interface. The left screenshot displays a character with glasses and a speech bubble that says: "Here is your OPTION 1 answer to your custom question. Here is your OPTION 2 answer to your custom question. Here is your OPTION 3 answer to your custom question. Here is your OPTION 4 answer to your custom question." Below this, another speech bubble says: "Here you can type in your custom question." The right screenshot shows a similar scene with a speech bubble that says: "If the student choose this OPTION 2, she receives this feedback, EG. 'Yes, Correct you have earned gold'".



Pasul 8: Puteți urmări activitatea studenților

**Viewing scenario: TEST\_Scenario**

**Scenario Houses**

	<b>Default Creativity House</b> created by: Admin Isgee	Created on 2020-10-15 07:57:57 ✓ Default house	
	<b>Entrepoly Casino House Room 1</b> created by: Szabolcs Test	Created on 2021-05-05 15:30:21	
	<b>Entrepoly Casino House Room 2</b> created by: Szabolcs Test	Created on 2021-05-05 15:30:21	
	<b>Break Even Point House</b> created by: Admin Isgee	Created on 2020-08-28 07:15:13 ✓ Default house	
	<b>Default Entrepreneurship Pyramid House</b> created by: Admin Isgee	Created on 2020-10-15 08:24:08 ✓ Default house	

**Assigned students**

NAME	INSTITUTION	STATUS	RESULTS SUMMARY / GRADE
<b>TEST STUDENT</b> test@test.com	USZ	1 / 4 houses completed	51 gold <a href="#">View activity log</a> <a href="#">Remove</a>

Entrepoly Casino House 51 gold ***	Creativity House not completed yet	Entrepreneurship Pyramid House not completed yet	Break Even Point House not completed yet
---------------------------------------	---------------------------------------	---	---

**Logs**

- House 1: Start Game  
2021-05-05 15:55:27 - ---
- House 1: Talk with Dan  
2021-05-05 15:55:35 - ---
- House 1: Talk with Dan  
2021-05-05 15:55:52 - ---
- House 1: Game Over  
2021-05-05 15:59:55

## Sunteți interesat de Entrepoly?

Dacă sunteți interesat să încercați oricare dintre casele Entrepoly sau doriți să vă personalizați propriile scenarii, nu ezitați să vizitați pagina noastră web, unde aveți posibilitatea să faceți acest lucru:

Pagina web a proiectului ISGEE: <https://isgee.eu>