



Entrepoly Guía de adaptación

HOW TO ADAPT ENTREPOLY INTO YOUR CLASSROOM



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

Este trabajo tiene la licencia [Creative Commons License Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 international License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Bajo la licencia, usted es libre de:

COMPARTIR: copia y redistribuye los materiales en cualquier medio o formato.

ADAPTAR: remezclar, transformar y construir sobre los materiales

El licenciente no puede revocar estas libertades siempre que siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciente lo respalda a usted o su uso.

No comercial: no puede utilizar el material con fines comerciales.

ShareAlike: si remezcla, transforma o construye sobre el material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

Sin restricciones adicionales: no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se dan garantías. Es posible que la licencia no le otorgue todos los permisos necesarios para el uso previsto. Por ejemplo, otros derechos como publicidad, privacidad o derechos morales pueden limitar la forma en que usa el material.

Bienvenido al Proyecto ISGEE

Nuestra misión

El proyecto ISGEE es un proyecto transnacional financiado por Erasmus +. La asociación ISGEE desarrolla un juego electrónico serio de acceso abierto, estructurado modularmente llamado "Entrepoly" que se centra en el desarrollo de la competencia empresarial entre los estudiantes universitarios. El juego está acompañado de una variedad de recursos útiles, como un completo juego de herramientas de enseñanza, que facilita a los educadores encender el pensamiento y la acción emprendedores durante sus conferencias.

Objetivo

El objetivo del proyecto ISGEE es desarrollar el emprendimiento y las competencias digitales con un juego digital serio, llamado Entrepoly (1), que llega con un manual de adaptación de apoyo (2), un kit de herramientas didácticas (3) y también buenas prácticas seleccionadas para la docencia (4).

Este document

El documento actual es una Guía de adaptación, que se compiló para proporcionar información sobre cómo es posible que las partes interesadas utilicen Entrepoly en el aula. Después de una breve introducción al proyecto ISGEE, Entrepoly, se presenta el juego serio recientemente desarrollado. Nuestro grupo objetivo principal son los educadores con quienes pretendemos llegar a los estudiantes; en este documento detallamos la esencia de Entrepoly para ambas partes. Se detalla el contenido de la casa de Entrepoly, de modo que sea posible una implementación completa para las partes externas. Este documento responde a las siguientes preguntas: ¿Qué es Entrepoly? ¿Quién puede adaptar Entrepoly? ¿Cómo se puede adaptar Entrepoly en el aula? ¿Qué estructura tiene Entrepoly? ¿Qué casas tiene Entrepoly ya? ¿Cómo se puede modificar el contenido de Entrepoly?

Table of Contents

1 Sobre el proyecto ISGEE	5
2 Entrepoly – Introducción al juego	7
3 La experiencia del usuario de Enterpoly	9
4 Entrepoly– para Formadores	15
5 Entrepoly Plataforma de Profesores	19

1 Sobre el proyecto ISGEE



Objetivo del Proyecto

El proyecto ISGEE Erasmus + tiene como objetivo desarrollar el espíritu empresarial y las competencias digitales con un juego digital serio, llamado Entrepoly, que se complementa con un manual de adaptación complementario, un conjunto de herramientas didácticas y también una selección de buenas prácticas para la docencia. El documento que está leyendo en este momento es el Manual de adaptación empresarial.

Grupo Objetivo

El grupo objetivo del proyecto ISGEE es diverso. Incluye las siguientes partes interesadas:

Conferenciantes (grupo objetivo principal): debido a la creciente necesidad de satisfacer las necesidades de la nueva generación

Estudiantes, que son parte de las nuevas generaciones, especialmente la generación Z; usan dispositivos digitales fácilmente

Empresas, que luego emplean a las nuevas generaciones

Entrepoly

El mayor logro del proyecto ISGEE es un juego serio recientemente desarrollado, llamado Entrepoly. El juego se ajusta al marco EntreComp de la Unión Europea, ya que pretende desarrollar habilidades relacionadas con el espíritu empresarial, en lugar de conocimientos fácticos.

¿Por qué Entrepoly?

El objetivo del presente documento es presentar Entrepoly al lector y detallar qué estructura tiene el juego. También proporciona una base para comprender cómo funciona cada módulo y cómo los educadores pueden modificar tareas en el juego. La modificación de tareas es de vital importancia, ya que una nueva característica de Entrepoly en comparación con otros juegos serios es su personalización

Socios del Proyecto

ISGEE cuenta con un conjunto de socios muy diverso pero unido, que han estado trabajando juntos con entusiasmo para alcanzar los objetivos del proyecto. Los socios incluyen la Universidad de Szeged (líder), la Universidad Occidental de Timisoara, la Universidad Técnica de Ostrava, STUCOM, Univations, Expertissa. El proyecto también cuenta con socios asociados, como la Universidad de Nottingham Trent y la Universidad de Ciencias de la Vida de Mongolia.

2 Entrepoly – introducción al juego



¿Qué es Entrepoly?

Un juego en línea gratuito que fomenta la mentalidad emprendedora.

¿Para quién es Entrepoly?

Entrepoly es para universitarios , alumnos y profesores .

Los profesores

- tienen acceso a una plataforma de enseñanza donde pueden crear escenarios combinando las 4 casas
- pueden modificar el contenido de Entrepoly en las casas cambiando / agregando preguntas en los diálogos
- pueden asignar al estudiante a sus escenarios
- rastrear la actividad de sus estudiantes

Los estudiantes

- pueden practicar para ser emprendedores
- pueden ganar “oro” que les servirá para evaluarse

Características

Entrepoly es ...

- Un juego de rol digital serio de acceso abierto, estructurado modularmente
- disponible en múltiples plataformas (computadora portátil, teléfono, tableta)
- con contenido ajustable dinámicamente para adaptarse a los requisitos educativos específicos. Los profesores pueden modificar fácilmente el contenido, definir sus propias combinaciones y variaciones (los llamados "escenarios") y realizar un seguimiento de las acciones de los estudiantes utilizando la plataforma del profesor,
- Llega con características principales integradas, pero los diálogos en el juego se pueden modificar, por lo tanto, se pueden agregar nuevas preguntas / respuestas de acuerdo con el objetivo del maestro.
- Adecuado tanto para cursos generales (no dependientes de la disciplina) como comerciales
- Adecuado para tareas cortas (5 minutos), pero se puede utilizar para actividades largas y complejas (90 minutos) combinando los escenarios disponibles.

- Estructurado modularmente donde se dedican diferentes lugares en el juego (las llamadas "casas") a mejorar las diferentes competencias empresariales. Los profesores pueden elegir entre estas casas y construir sus propios "escenarios" y modificar el contenido de los mismos.

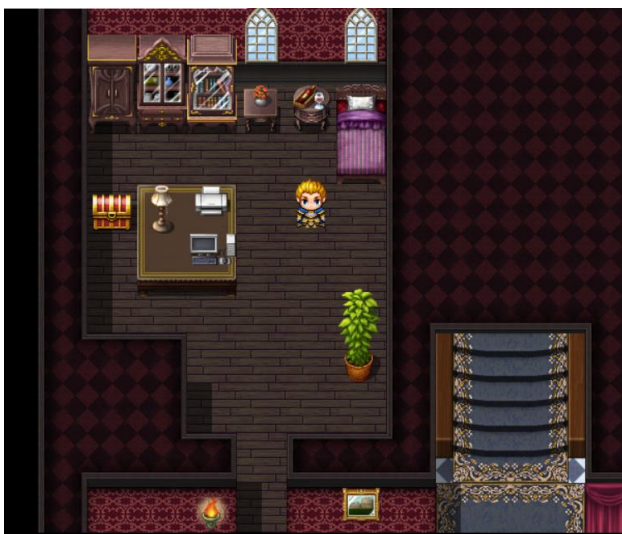
3 La experiencia del usuario de Enterpoly



¿Cuáles son las cuatro partes de Entrepoly ?

Puedes encontrar 4 pequeños juegos diferentes en Entrepoly, los llamamos “Casas”. Estas casas tienen un aspecto similar, tienen la misma metodología general pero difieren en sus objetivos principales. El profesor puede combinar estas casas y puede crear escenarios con múltiples casas involucradas.

Creativity House – Fomentar el pensamiento creativo y original de los estudiantes con tareas simples que requieren soluciones inteligentes..



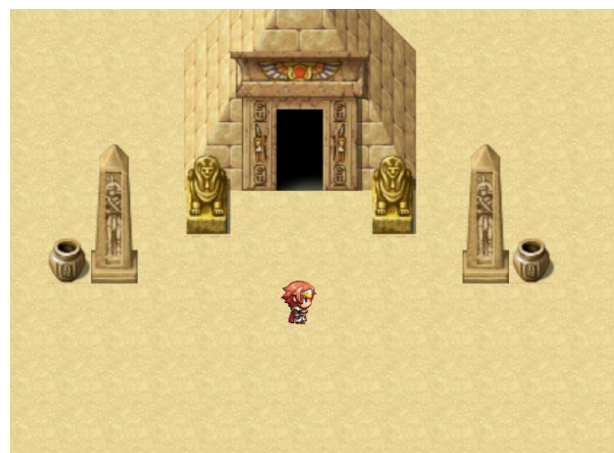
Casino House – para proporcionar información sobre la complejidad de las opciones de los consumidores en circunstancias inciertas y, al mismo tiempo, fomenta la asunción de riesgos.



Break-even point House – - fomentar el pensamiento empresarial y el enfoque de gestión de los estudiantes



Start-up pyramid – para apoyar la generación y validación de ideas de los estudiantes mediante la metodología de puesta en marcha.



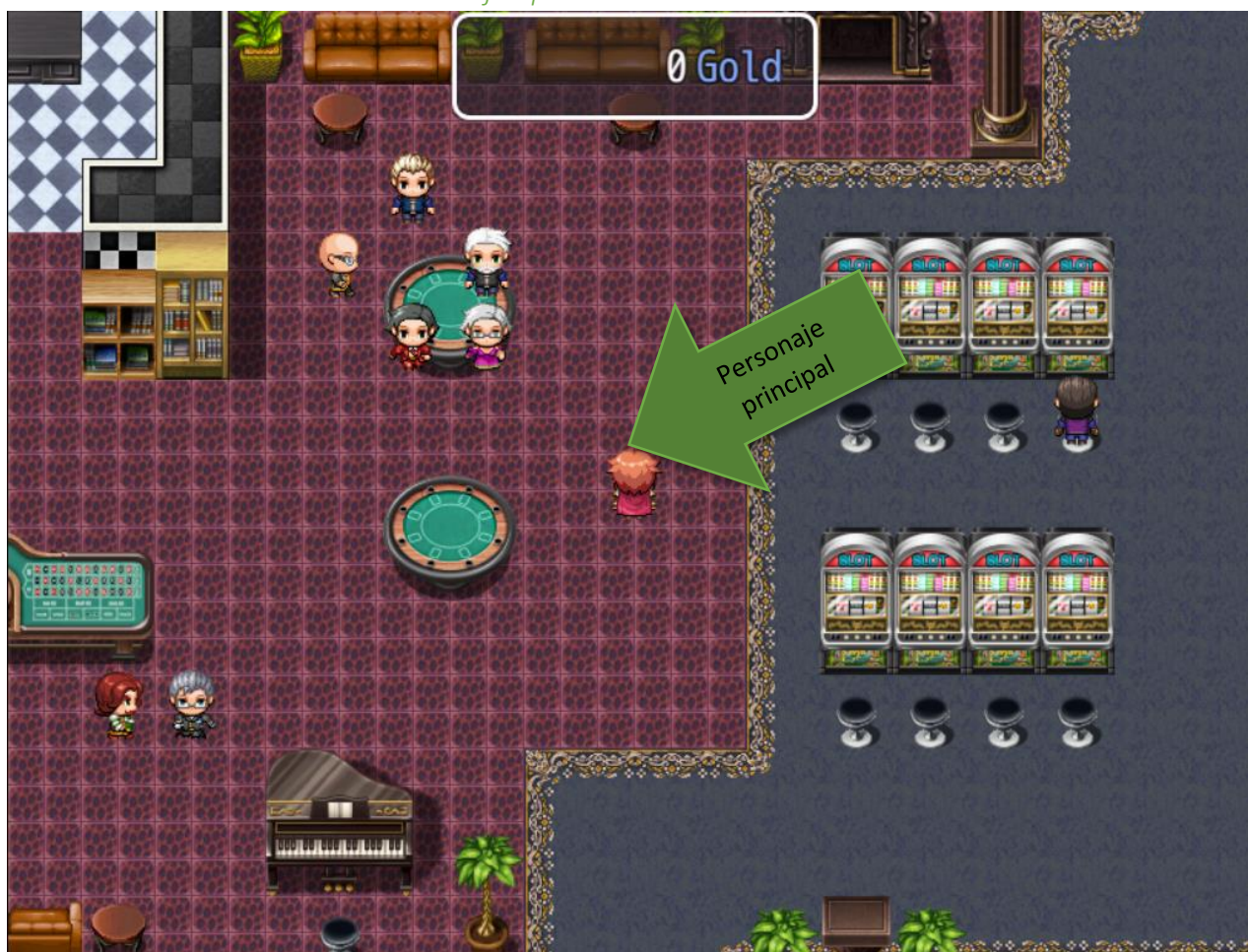
¿Cómo puedo jugar a Entrepoly?

Los estudiantes pueden jugar a Entrepoly después de que el profesor les asigne un escenario. (Para conocer el proceso de esta asignación, consulte el capítulo “5 Plataforma de profesores de Entrepoly” de este documento).

Entrepoly consta de 4 casas diferentes, pero estas casas están construidas sobre la misma racionalidad ya que todas las casas tienen estas 5 características y elementos comunes:

1. Juego de rol exploratorio : Estás controlando a un personaje que deambula y explora el entorno (personajes / tareas) que lo rodea..

Ejemplo de Casino House



2. Tarea Principal : Cada casa tiene una tarea central que se explica al comienzo del juego por el personaje de "portero" o "repcionista". Estas tareas:

- **Creativity House** – resuelve situaciones que requieren pensamiento crítico .
- **Casino House** – los jugadores ganan oro con apuestas e inversiones. Los jugadores pueden apostar su dinero en tratar de adivinar la elección racional típica de los clientes y pueden invertir su dinero en ideas para la puesta en marcha.
- **Break-even point House** – Los jugadores dirigen una empresa y tienen que decidir el salario / producción / precio para maximizar las ganancias
- **.Start-up pyramid** – Los jugadores tienen que proponer su propia idea de inicio y convertirla en un concepto de negocio.

Las tareas se explican en este documento

Ejemplo del recepcionista de Casino House



Ejemplo del recepcionista de Break-even point house



3. Metodología pregunta – respuesta : Las principales tareas del juego están formuladas en una metodología de pregunta-respuesta, lo que significa que el profesor puede configurar la pregunta y las posibles respuestas, destacando la respuesta correcta. Los jugadores eligen de la lista de respuestas y reciben comentarios basados en sus elecciones.

Ejemplo de pregunta : Casino House



Ejemplo de pregunta de Break-even point house



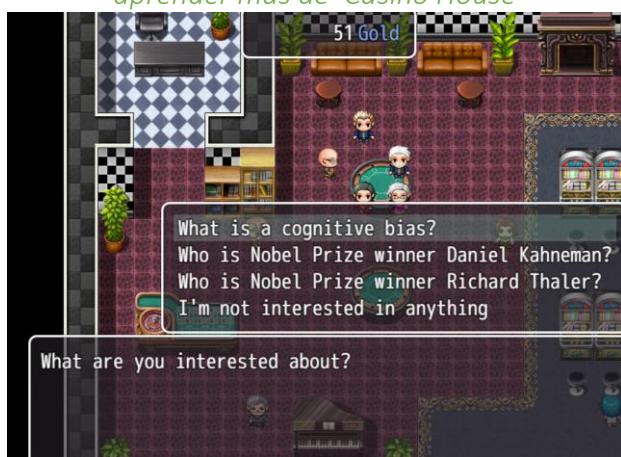
4. Opciones / Inventario : Los jugadores pueden llegar a la parte Opción del juego presionando ESC o recortando con dos dedos donde pueden monitorear su estado y los elementos que han recolectado.



5. Entretenimiento : Además de la tarea principal, hay muchas otras características en el juego que están destinadas a proporcionar un elemento de entretenimiento o, en algunos casos, oportunidades para un mayor aprendizaje. Estos elementos son:

- o Personajes sin conexión con la tarea principal, con los que los jugadores pueden interactuar. Comparten algunas citas divertidas o algunas pistas sobre el juego.
- o Enlaces de Wikipedia para mayor aprendizaje.
- o Elementos en el entorno (por ejemplo, máquinas tragamonedas) que brindan la oportunidad de ganar oro

Ejemplo de enlaces de Wikipedia para aprender más de Casino House



Ejemplo de personajes divertidos de Casino House.



4 Entrepoly – para Formadores



¿Por qué tengo que usar la gamificación en la educación?

Actualmente, los profesores se enfrentan a nuevos retos y tienen que resolver cuestiones importantes relacionadas con la adaptación del proceso de aprendizaje a las necesidades, preferencias y requisitos de los estudiantes. Los profesores deben utilizar diferentes métodos y enfoques de enseñanza que permitan a los estudiantes ser participantes activos con una fuerte motivación y compromiso con su propio aprendizaje. Una posible solución es recompensar los esfuerzos y los resultados obtenidos mediante premios, lo que conduce a una mayor motivación para la participación y la actividad. Esa decisión se basa en el uso de elementos del juego en el proceso de aprendizaje. La gamificación en general no solo se puede aplicar en educación. Sin embargo, actualmente nos enfocamos en la gamificación en la educación, más específicamente en la educación superior y la educación empresarial.

Creamos un conjunto de herramientas que ayuda a los profesores a utilizar juegos serios y técnicas de gamificación con fines educativos para desarrollar competencias empresariales. Nuestro kit de herramientas contiene una descripción general de la literatura sobre gamificación, juegos serios y sus posibles usos con fines educativos. ¡Echa un vistazo a isgee.eu para descargarlo!

¿Por qué tengo que centrarme en la emprendeduría en mi educación?

La competencia empresarial es una de las 8 “competencias clave” del programa de aprendizaje permanente de la UE. Sin embargo, las competencias de emprendimiento son ampliamente incomprendidas y solo se consideran como un conocimiento empresarial esencial y las intenciones de creación de nuevas empresas. Si bien de acuerdo con el Marco de EntreComp, la competencia empresarial tiene más que ver con la mentalidad empresarial que cubre una amplia variedad de habilidades, desde la creatividad hasta la toma de riesgos y la autoconciencia. Para obtener una descripción general de las 15 habilidades y subcompetencias que se pueden considerar como elementos de la competencia empresarial, simplemente consulte la siguiente tabla.

1. Table: Elements of Entrepreneurship competence according to the EntreComp Framework

COMPETENCIA	Explicación
Localizar oportunidades	Usa tu imaginación y competencias para identificar oportunidades para crear valor
Creatividad	Desarrolla ideas creativas .
Vision	Trabaja tu visión de futuro
Valorando ideas	Haz de las ideas oportunidades
Autoconcienciación	Cree en ti y sigue desarrollando
Motivación y Perseverancia	Céntrate y no renuncies
Mobiliza recursos	Reune y controla tus recursos
Literatura Financiera y económica	Desarrolla el saber - cómo
Movilizando a otros	Inspira , entusiasmo , atrae a otros

Tomando la iniciativa	Ve a por ello
Planificación y Dirección	Prioriza, organiza y juega
Enfrentándose al riesgo y a la ambigüedad	Toma decisiones que asuman riesgo e incertidumbre
Trabajando con otros	Crea equipos , colabora y crea redes
Aprender a través de la experiencia	Aprende haciendo

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

Podemos estar de acuerdo en que estas competencias son de gran importancia para el futuro y deben ser incorporadas e implementadas en el entorno actual de educación (superior). Sin embargo, también podemos admitir que fomentar este tipo de competencias no siempre es una tarea fácil, especialmente si solo consideramos los métodos educativos tradicionales. La mayoría de estas 15 habilidades y subcompetencias se pueden clasificar como habilidades blandas que son difíciles de enseñar y aprender de libros y conferencias, más bien se pueden obtener mediante la práctica y la experiencia constantes.

Según la lógica del proyecto ISGEE, la gamificación puede ser una solución fundamental para potenciar estas competencias emprendedoras. Por tanto, nuestro objetivo era construir el juego Entrepoly como herramienta para fomentar las competencias emprendedoras

¿Quién tiene que probar Entrepoly ?

Educadores de todo tipo de campos. Entrepoly se dedica a fomentar las habilidades empresariales, que no son solo habilidades comerciales. La creatividad, la toma de riesgos y la generación de ideas son habilidades esenciales de hoy en día, sin importar de qué campo vengas. Educadores que buscan formas innovadoras de fomentar sus conferencias. Entrepoly no pretende sustituir la educación tradicional. Más bien está destinado a fomentarlo y agregar un ajuste o impulso con un juego entretenido. ¿Por qué no directamente a los estudiantes? Tenemos la intención de llegar a los estudiantes a través de los profesores, ya que pueden ser instructores y evaluadores que brinden un contexto adecuado para implementar Entrepoly

¿Cómo puedo usar Entrepoly en mis clases ?

Entrepoly es un juego complejo construido sobre la idea de que los profesores son diferentes y solo están motivados para usar un juego durante sus cursos si se puede adaptar e implementar de acuerdo con su interés especial. A continuación, proporcionamos una idea de las múltiples formas de usar Entrepoly durante las clases. Es importante tener en cuenta que no Entrepoly se puede aplicar en varios campos de estudio con numerosos objetivos: recopilamos los más populares.

	PURPOSE	GAME	METHOD	TASK/AIM	LEARNING OUTCOMES	ENTRECOMP COMPETENCE
ALL COURSES	CREATIVE ENTERTAINMENT	CREATIVITY HOUSE	INDIVIDUAL TASK	SOLVE THE PUZZLES	CREATIVE PROBLEM SOLVING ENTERTAINING (ICE-BREAKING) SESSION	CREATIVITY VISION MOTIVATION & PERSEVERANCE
	FUN & LEARN	CASINO HOUSE	INDIVIDUAL OR TEAM	EARN A SUM OF GOLD	LEARNING ABOUT CONSUMER DECISION MAKING AND DECISION BIAS FOSTER RISK TAKING EXPLORING AND COMBINING INFOS	COPING WITH RISK WORKING WITH OTHERS MOBILIZING OTHERS SELF-AWARENESS
	IDEA GENERATION	ENTREPRENEURSHIP PYRAMID	INDIVIDUAL OR TEAM	COME UP WITH ANY KIND OF IDEA COME UP WITH YOUR OWN BUSINESS IDEA	IDEA GENERATION & VALUATION CONCEPTUALIZATION LEARNING ABOUT START-UP IDEAS ENTREPRENEURSHIP BASICS	SPOTTING OPPORTUNITIES VALUING IDEAS TAKING THE INITIATIVE PLANNING & MANAGEMENT
BUSINESS COURSES	BUSINESS TASK	BREAK-EVEN POINT HOUSE	INDIVIDUAL TASK	MAXIMIZE YOUR PROFIT & FIND BREAK-EVEN POINT	BUSINESS & FINANCE BASICS BUSINESS CALCULATIONS MANAGEMENT DECISION MAKING	LEARNING THROUGH EXPERIENCE MOBILIZING RESOURCES ETHICAL THINKING FINANCIAL & ECONOMIC LITERACY

¿Como puedo formar parte?

- Puede unirse fácilmente sin tareas burocráticas, solo complete el formulario en isgee.eu. Después de unirse, puede acceder a la plataforma del profesor donde puede construir "escenarios" de las 4 casas modificar algunos elementos, diálogos, preguntas en las casas agregue estudiantes fácilmente a su juego (escenario).

Si es el primero de su institución, podemos otorgarle los derechos de "Administrador de su institución". Con estos derechos puede agregar profesores de su institución.

5 Entrepoly Plataforma de Profesores



Login

Email

Password

☐ Remember me

[Forgot your password?](#)

Login

Como el principal grupo objetivo de Entrepoly son los educadores (profesores, conferenciantes), podemos considerar la "plataforma del profesor" como la pieza central de todo el juego. Entrepoly es único entre los juegos educativos en este sentido que también se proporciona un "back-end" para los profesores donde pueden fácilmente

- **combina** los juegos, casas disponibles y crea tus propios escenarios
- **modifica** algunos contenidos , diálogos en las casas
- **asigna** estudiantes a sus escenarios
- **controla** la actividad de los alumnos

..... ¡Haciendo todo esto de la manera más simple posible sin ningún conocimiento profundo específico de TI! La plataforma del profesor (o el llamado "tablero") es el llamado back-end de Entrepoly, donde el profesor puede modificar el juego. También vale la pena señalar que no todos los elementos son personalizables, ya que se establece la razón fundamental de las casas.

CASA	OBJETIVO PRINCIPAL (NO CUSTOMIZABLE)	ELEMENTOS QUE SE PUEDEN MODIFICAR
<i>Creativity House</i>	Pequeños puzzles que pueden ser resueltos pensando fuera de lo corriente	Los puzzles en una sala m (Preguntas y respuestas)
<i>Casino House</i>	Apostar dinero con la predicción de los clientes	Oportunidades de apostar en una sala (Preguntas y Respuestas) Oportunidades de inversión en otra sala (Idea + Multiplicador de inversión)
<i>Start-up House</i>	Generación y validación de ideas de inicio	Cambiar el PDF que se proporciona con la descripción de la tarea
<i>Break-even point House</i>	Configuración de precios / salarios / producción en una empresa.	Las tasas correctas de producción precio-salario.

Puedes acceder a la plataforma de profesores en este enlace : dashboard.isgee.eu

Tienes que registrarte . Para ello ve a ¿Cómo puedo formar parte? del capítulo anterior

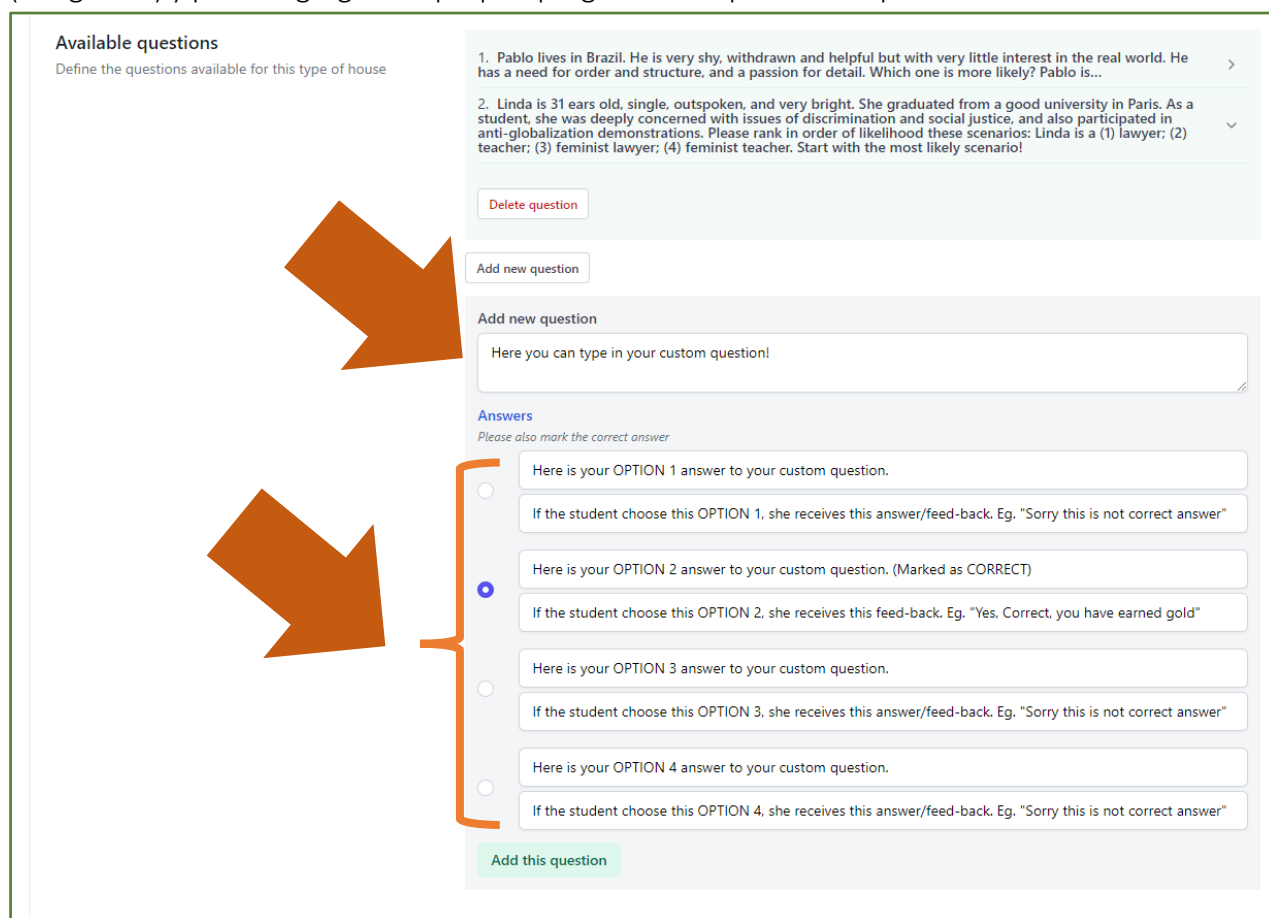
¿Cómo crear tu propio juego personalizado en 8 pasos?

En los siguientes 8 pasos, lo guiamos a través del proceso de cómo puede crear su propio escenario de juego y asignarlo a los estudiantes y realizar un seguimiento de su actividad. (Nota: hemos utilizado Casino House como ejemplo, pero la misma metodología se puede aplicar a todas las casas).

Paso 1: Puede elegir entre las 4 casas disponibles y agregar una breve descripción a los estudiantes.

The screenshot shows the 'Create a new scenario' page in the IS^{EE} 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 it, there is a section titled 'Scenario information' with the subtitle 'Create a new scenario with default or custom houses'. The form contains several input fields: 'Scenario name' with the value 'TEST_Scenario'; 'Description for students' with the placeholder text 'Here you can add a description to your students!'; 'Creativity House' with the value 'Default Creativity House'; 'Entrepoly Casino House' with the value 'Create a custom house'; 'Break Even Point House' with the value 'Break Even Point House'; and 'Entrepreneurship Pyramid House' with the value 'Default Entrepreneurship Pyramid House'. At the bottom of the form is a green button labeled 'Create this scenario'.

Paso 2: Puede personalizar las preguntas en la casa. Puede eliminar las preguntas predeterminadas (integradas) y puede agregar sus propias preguntas con posibles respuestas.



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! ✓

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

Paso 3: Puedes inscribir a tus alumnos

Enroll a new student

Student Information
Enroll a new student

First name

Last name

Institution

Email address

Enroll this student

Paso 4: Puedes asignar alumnos a tus escenarios

My scenarios

Search scenarios ...

Scenarios: 3

SCENARIO NAME	CREATED ON	STATS	
TEST_Scenario	5 May, 2021	4 houses 0 students	View scenario Enroll students Remove

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
☐			
☐			
☐			
☒	TEST INSTITUTINO	test@test.com	2021-05-05 15:38:14

Assign selected users

Paso 5 : Los alumnos reciben e-mails sobre esa invitación

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

Paso 6: Los alumnos se registran en su cuenta y empieza el juego

Hello, Student!

Created by: Sarahale Test IIS7 Test sarahale@iis7.com Lesson by:

TEST_Scenario 4 houses

SCENARIO HOUSES

Entrepoly Casino House Room 1

► Play

Default Creativity House

► Play

Default Entrepreneurship Pyramid House

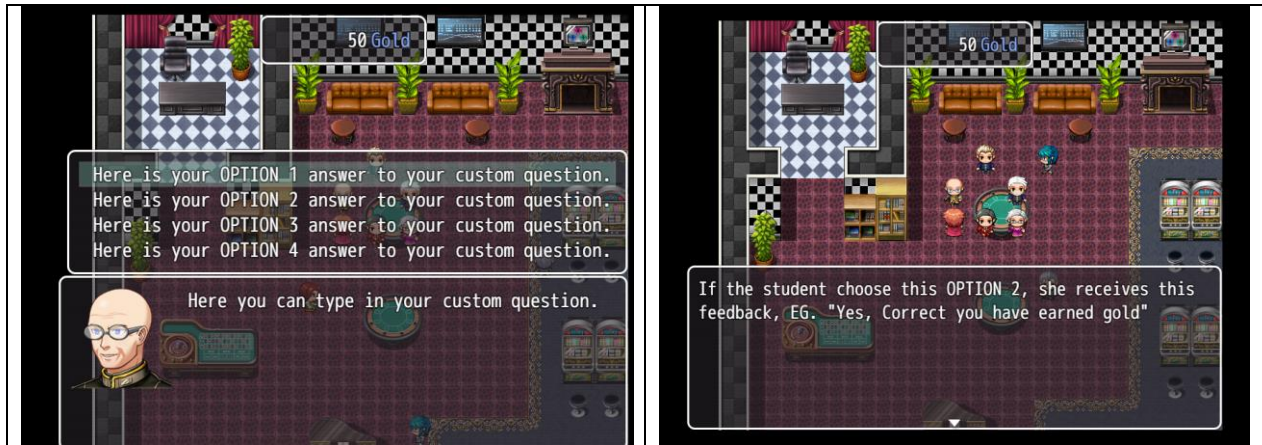
► Play

Break Even Po

► Play

Requirements:
Here you can add a description to your students!

Paso 7: Los estudiantes juegan con sus preguntas / respuestas modificadas



Paso 8: Puede seguir su actividad

Viewing scenario: TEST_Scenario

Scenario Houses

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

Assigned students

NAME	INSTITUTION	STATUS	RESULTS SUMMARY / GRADE
 TEST STUDENT test@test.com	USZ	1 / 4 houses completed	51 gold View activity log Remove
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 - ---			

¿Interesado en Entrepoly?

Si estás interesado en probar alguna de las casas de Entrepoly, o estás dispuesto a personalizar la tuya, no dudes en visitar nuestra página web, donde tienes la posibilidad de hacerlo:

ISGEE project website: <https://isgee.eu>