



Entrepoly, Leitfaden zur Spielanpassung

WIE SIE ENTREPOLY IN IHRE LEHRVERANSTALTUNG INTEGRIEREN KÖNNEN



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





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

Dieses Dokument ist lizenziert unter einer [Creative Commons License Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 international License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Im Rahmen der Lizenz können Sie:

TEILEN - die Materialien in jedem Medium oder Format kopieren und weiterverbreiten

ANPASSEN - das Material modifizieren, umwandeln und darauf aufbauen

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen, solange die Lizenzbedingungen eingehalten werden

Unter den folgenden Bedingungen:

Namensnennung - Sie müssen eine angemessene Quellenangabe machen, einen Link zur Lizenz bereitstellen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Sie können dies in jeder angemessenen Weise tun, aber nicht in einer Weise, die den Eindruck erweckt, dass der Lizenzgeber Sie oder Ihre Verwendung unterstützt.

NonCommercial - Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke verwenden.

ShareAlike - Wenn Sie das Material umgestalten, verändern oder darauf aufbauen, müssen Sie Ihre Beiträge unter der gleichen Lizenz wie das Original verbreiten.

Keine zusätzlichen Beschränkungen - Sie dürfen keine rechtlichen Bestimmungen oder technischen Maßnahmen anwenden, die andere rechtlich daran hindern, etwas zu tun, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an die Lizenz halten, wenn es sich um Bestandteile des Materials handelt, die öffentlich zugänglich sind, oder wenn Ihre Nutzung durch eine geltende Ausnahme oder Beschränkung erlaubt ist.

Es werden keine Garantien gegeben. Die Lizenz gibt Ihnen möglicherweise nicht alle Rechte, die für Ihre beabsichtigte Nutzung erforderlich sind. Zum Beispiel können andere Rechte wie das Recht auf Veröffentlichung, das Recht auf Privatsphäre oder das moralische Recht Ihre Nutzung des Materials einschränken.

Willkommen beim ISGEE Projekt!

Unser Auftrag

Das ISGEE-Projekt ist ein durch Erasmus+ finanziertes transnationales Vorhaben. Die ISGEE-Partnerschaft entwickelt ein **frei zugängliches, modular aufgebautes** Serious E-Game namens "Entrepoly", das sich auf die Entwicklung unternehmerischer Kompetenzen bei Hochschulstudierenden konzentriert. Das Spiel wird von einer Vielzahl nützlicher Hilfsmittel begleitet - wie z.B. einem umfassenden Lehr-Toolkit - das es Lehrenden erleichtert, unternehmerisches Denken und Handeln während ihrer Vorlesungen zu fördern.

Ziel des Projekts

Das **Ziel** des ISGEE-Projekts ist es, unternehmerische und digitale Kompetenzen mit einem digitalen Serious Game, genannt Entrepoly (1), zu entwickeln, zu dem ein Leitfaden zur Spielanpassung, (2), ein Lehr- bzw. Anwendungs-Toolkit (3) sowie der Bericht „Good Serious Games Practices zur Unterstützung von Lehrbemühungen im Bereich unternehmerischen Denken und Handeln“ (4) gehören.

Dieses Dokument

Das vorliegende Dokument ist ein **Leitfaden zur Spielanpassung**, der erstellt wurde, um einen Einblick in die Möglichkeiten zum Einsatz von Entrepoly im Studium bzw. in der Lehre zu geben. Nach einer kurzen Einführung in das ISGEE-Projekt wird Entrepoly, also das vom ISGEE Konsortium entwickelte Serious Game, vorgestellt. Unsere primäre Zielgruppe sind Lehrkräfte, über die wir die Studierenden erreichen wollen - in diesem Dokument wird das Wesentliche von Entrepoly für diese beiden Parteien detailliert beschrieben. Der Inhalt des Entrepoly-Hauses wird detailliert beschrieben, so dass eine vollständige Implementierung für Dritte möglich wird. Dieses Dokument beantwortet die folgenden Fragen: Was ist Entrepoly? Wer kann Entrepoly anpassen? Wie kann Entrepoly im Unterricht adaptiert werden? Welche Struktur hat Entrepoly? Welche Häuser gibt es bereits in Entrepoly? Wie können Sie den Inhalt von Entrepoly anpassen?

Inhalt

1 Über das ISGEE Projekt	5
2 Entrepoly – Allgemeine Einführung in das Spiel	7
3 Anwendererfahrungen mit Entrepoly	<i>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</i>
4 Entrepoly Überblick – für Lehrkräfte	16
5 Entrepoly Lehr- Plattform	<i>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</i>

1 Über das ISGEE Projekt



Ziel des Projekts

Das Ziel des Erasmus+ geförderten Projekts ISGEE ist es, unternehmerische und digitale Kompetenzen mit einem digitalen Serious Game, genannt **Entrepoly**, zu entwickeln. Um Entrepoly passgenau und zielführend in der Lehre einsetzen zu können, wurden eine Reihe unterstützende Materialien entwickelt:

- Leitfaden zur Spielanpassung,
- Lehr- bzw. Anwendungs-Toolkit und auch einer
- Bericht Good Serious Games Practices zur Unterstützung von Lehrbemühungen im Bereich unternehmerischen Denken und Handeln

Das Dokument, das Sie gerade lesen, ist der Leitfaden zur Anpassung des „Entrepoly“ Spiels.

Zielgruppe des Projekts

Die Zielgruppe des ISGEE-Projekts ist vielfältig. Sie umfasst die folgenden Interessengruppen:

Dozent*innen (Hauptzielgruppe) - aufgrund der zunehmenden Notwendigkeit, die Bedarfe der neuen Generation zu erfüllen.

Studierende - die zu den neuen Generationen gehören, insbesondere zur Generation Z; sie nutzen digitale Geräte sehr häufig.

Arbeitgeber*innen - die später die neuen Generationen einstellen werden

Entrepoly

Die wichtigste Errungenschaft des ISGEE-Projekts ist ein neu entwickeltes Serious Game, genannt Entrepoly. Das Spiel passt in den EntreComp-Rahmen der Europäischen Union, da es darauf abzielt, Fähigkeiten in Bezug auf Unternehmertum zu entwickeln und nicht nur reines Faktenwissen aufzubauen.

Warum Entrepoly auswählen?

Das Ziel des vorliegenden Dokuments ist es, dem Leser Entrepoly vorzustellen und ausführlich den Aufbau des Spiels zu erläutern. Es liefert auch einen Überblick darüber, wie die einzelnen Module funktionieren und wie Dozent*innen die Aufgaben im Spiel anpassen können. Die Modifikation von Aufgaben ist von zentraler Bedeutung, da eine neue Eigenschaft von Entrepoly im Vergleich zu anderen Serious Games, die Möglichkeit der individuellen Anpassung ist.

Projekt Partner

ISGEE hat eine sehr vielfältige, aber dennoch geeinte Gruppe von Partnern, die eifrig zusammenarbeiten, um die Ziele des Projekts zu erreichen. Zu den Partnern gehören die Universität Szeged (Leitung), die West-Universität Timisoara, die Technische Universität Ostrava, STUCOM, Univations GmbH und Expertissa. Das Projekt hat auch assoziierte Partner wie die Nottingham Trent University und die Mongolian University of Life Sciences.

2 Entrepoly – Allgemeine Einführung in das Spiel



Was ist Entrepoly?

Ein kostenloses Online-Spiel, mit dem unternehmerisches Denken und Handeln gefördert werden kann.

Für wen ist Entrepoly?

Entrepoly richtet sich an Universitätsstudierende und Dozent*innen.

*Dozent*innen:*

- haben Zugang zu einer Lehr-Plattform, auf der sie Szenarien mit der Kombination der 4 Häuser erstellen können
- können den Inhalt von Entrepoly in den Häusern modifizieren, indem sie Fragen in den Dialogen ändern/hinzufügen
- können Studierende ihren Szenarien zuordnen
- können die Aktivität ihrer Studierenden verfolgen

Studierende:

- können unternehmerische Fähigkeiten spielerisch trainieren
- können „Gold“ im Spiel verdienen: dies ist die Grundlage für die Bewertung und den Wettbewerb innerhalb von Entrepoly

Was sind die Hauptfunktionen von Entrepoly?

Entrepoly ...

- ist ein frei zugängliches, modular aufgebautes digitales Serious Game mit Rollenspielcharakter
- verfügbar auf mehreren Plattformen (Laptop, Telefon, Tablet)
- hat dynamisch anpassbaren Inhalt, um spezifischen Bildungsanforderungen gerecht zu werden. Dozent*innen können den Inhalt leicht verändern, eigene Kombinationen & Variationen (sog. "Szenarien") definieren und die Aktionen der Studierenden über die Lehrplattform verfolgen,
- kommt mit eingebauten Hauptfunktionen zum Einsatz, aber die Dialoge im Spiel können angepasst werden, so dass neue Fragen/Antworten entsprechend der Zielsetzung der Dozent*innen hinzugefügt werden können
- ist sowohl für allgemeine (nicht fachspezifische) als auch für betriebswirtschaftliche Kurse geeignet
- eignet sich für kurze (~5 Minuten) Aufgaben, kann aber durch Kombination der verfügbaren Szenarien auch für lange und komplexe (90 Minuten) Aktivitäten verwendet werden

- modular aufgebaut, d.h. Verschiedene Schauplätze im Spiel (sog. "Häuser") sind der Verbesserung verschiedener unternehmerischer Kompetenzen gewidmet. Dozent*innen können aus diesen Häusern auswählen und ihre eigenen "Szenarien" konstruieren und deren Inhalt modifizieren.

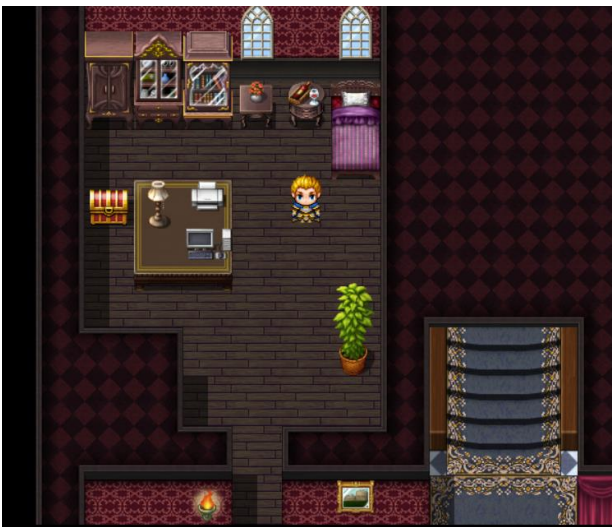
4 Anwendererfahrungen mit Enterpoly



Was sind die 4 Hauptkomponenten von Entrepoly?

Man kann in Entrepoly 4 verschiedene kleinere Spiele entdecken (auch "Häuser" genannt). Diese Häuser sehen ähnlich aus, haben die gleiche Grundmethodik, unterscheiden sich aber in ihren Hauptzielen. Dozent*innen können diese Häuser kombinieren und damit Lernszenarien mit mehreren Häusern erstellen.

Kreativitätshaus – Förderung des *kreativen* und unkonventionellen Denkens der Studierenden mit einfachen Aufgaben, die intelligente Lösungen erfordern.



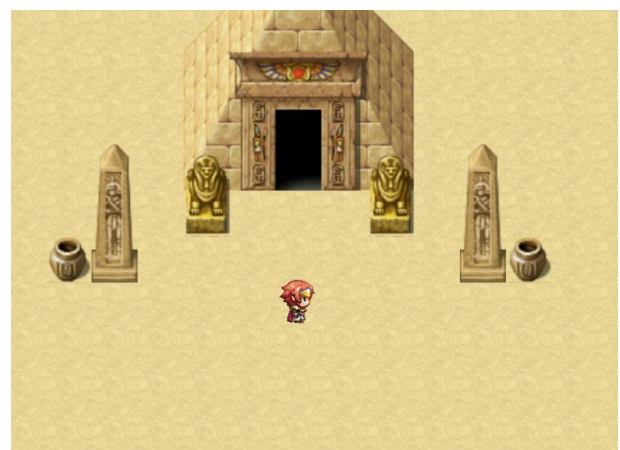
Casino Haus – Erkenntnisse über die Komplexität der *Entscheidungen von Kunden* unter unsicheren Umständen zu erlangen und gleichzeitig die *Risikobereitschaft* zu erhöhen.



Break-even point Haus – die Förderung des *unternehmerischen Denkens* und des *Management*-Ansatzes der Studierenden.



Entrepreneurship Pyramide – die Ideenfindung und -validierung mit Hilfe geläufiger Start-up-Methodiken unter Studierenden fördern.



Wie spielt man Entrepoly?

*Entrepoly kann von den Studierenden gespielt werden, nachdem sie von den Dozent*innen einem Szenario zugeteilt wurden.* (Den Ablauf dieser Zuordnung finden Sie im Kapitel "5 Entrepoly Lehrplattform").

Entrepoly besteht aus 4 inhaltlich verschiedenen Häusern, die aber nach dem gleichen Prinzip aufgebaut sind. Alle Häuser haben die folgenden Eigenschaften und Elemente gemeinsam:

1. Rollenspiel mit Erkundungsmethode: Man steuert eine Spielfigur, die sich umschaut und die Umgebung (Charaktere/Aufgaben) um sich herum erkundet.

Beispiel für die Spielumgebung des Casino Hauses



2. Hauptaufgaben: Jedes Haus hat eine zentrale Aufgabe, die zu Beginn des Spiels von der Spielfigur des "Pförtners" oder "Rezeptionisten" erklärt wird. Diese Aufgaben sind:

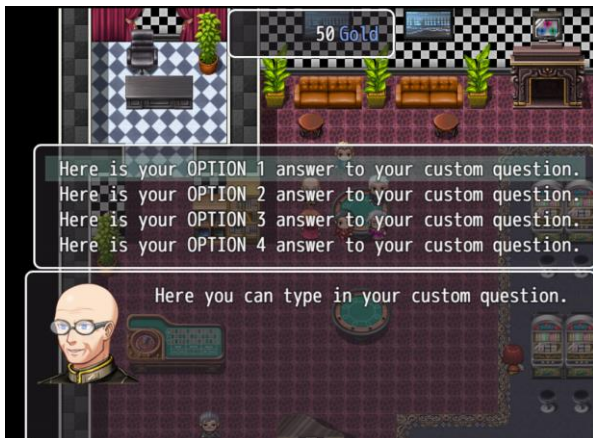
- **Kreativitätshaus** - lösen Sie kurze Rätsel, die kreatives Denken erfordern.
- **Casino Haus** - Spieler*innen verdienen „Gold“ mit Wetten und Investitionen. Die Spieler*innen können ihr Guthaben darauf verwetten, typische rationale Kundenentscheidungen zu erraten. Sie können ihr „Gold“ zudem in Start-up-Ideen investieren.
- **Break-even Point Haus** - Spieler*innen leiten ein Unternehmen und müssen den Lohn/Produktion/Preis festlegen, um den Gewinn zu maximieren.
- **Entrepreneurship Pyramide** - Die Spieler*innen müssen eine eigene Gründungsidee entwickeln, validieren und diese zu einem Geschäftskonzept ausarbeiten.

Die Hauptaufgaben werden im letzten Kapitel dieses Dokuments ausführlich erläutert.



3. Frage-Antwort-Methodik: Die Hauptaufgaben im Spiel sind in einer Frage-Antwort-Methodik formuliert, was bedeutet, dass der Dozent/die Dozentin die Frage und die möglichen Antworten aufstellen kann und die richtige(n) Antwort(en) markiert. Die Spieler wählen aus der Liste der Antworten aus und erhalten ein Feedback auf der Grundlage ihrer Entscheidung.

Beispiel für eine Frage aus dem Casino Haus



Beispiel für eine Frage aus dem Break-even Point Haus



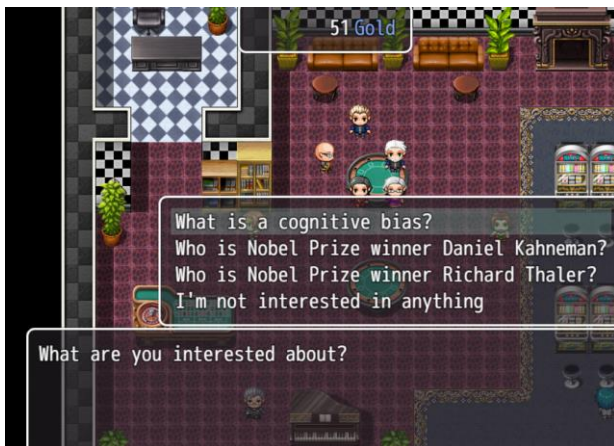
4. Optionen/Inventar: Die Spieler können den Optionsteil des Spiels durch Drücken von ESC oder durch Klicken mit zwei Fingern erreichen, wo sie ihren Status und die gesammelten Gegenstände verfolgen können.



5. Unterhaltungselement: Neben der Hauptaufgabe gibt es viele weitere Spielelemente, die für Abwechslung oder in manchen Fällen auch für weiteres Training sorgen sollen. Diese Elemente sind:

- Charaktere ohne Verbindung zur Hauptaufgabe, mit denen die Spieler*innen interagieren können. Sie liefern einige lustige Zitate oder Hinweise zum Spiel.
- Wikipedia-Links für weiteres Lernen.
- Spielelemente in der Umgebung (z. B. Spielautomaten), die die Möglichkeit bieten, „Gold“ zu verdienen.

Beispiel für Wikipedia-Links zum Weiterlernen von Casino Haus



Beispiel für lustige Charaktere aus Casino Haus



5 Entrepoly Übersicht – für *Dozent*innen*



Warum soll ich Gamification in meiner Lehre einsetzen?

Dozent*innen stehen ständig vor der Herausforderung Lernprozesse an die Bedürfnisse, Vorlieben und Anforderungen der Studierenden (neu) ausrichten zu müssen. Beispielweise müssen immer wieder neue Lehrmethoden und Ansätze verwendet werden, die es den Studierenden fortlaufend ermöglichen, aktive Lern-Teilnehmer*innen mit starker Eigenmotivation und hohem Engagement zu sein. Eine mögliche Lösung ist es, Lernbemühungen und Lernergebnisse durch Auszeichnungen zu belohnen, da dies in der Regel zu einer erhöhten Motivation auf Seiten der Studierenden führt. Dieser Ansatz basiert auf dem Einsatz spielerischer Elemente im Lernprozess. *Gamification* im Allgemeinen findet nicht nur im Bildungsbereich mittlerweile eine breite Anwendung. Wir konzentrieren uns jedoch derzeit auf Gamification in der Bildung, genauer gesagt in der Hochschulbildung mit Fokus unternehmerischer Bildung.

Wir haben ein Toolkit erstellt, das Dozent*innen dabei hilft, Serious Games und Gamification-Techniken zu Bildungszwecken einzusetzen, um unternehmerische Kompetenzen zu entwickeln. Unser Toolkit enthält einen allgemeinen Literaturüberblick über Gamification, Serious Games und deren mögliche Verwendung für Bildungszwecke. Besuchen Sie isgee.eu, um es herunterzuladen!

Warum soll ich mich in meiner Lehre auf unternehmerische Kompetenzen konzentrieren?

Unternehmerische Kompetenz ist eine der 8 "Schlüsselkompetenzen" des Programms für lebenslanges Lernen der EU. Allerdings werden unternehmerische Kompetenzen weithin zu sehr auf wirtschaftliche bzw. Finanz-Kenntnisse sowie Fertigkeiten zur Befähigung zur Unternehmensgründung reduziert. Nach dem Kompetenzrahmen für unternehmerische Bildung der EU („Entrepreneurship Competence Framework“ – kurz, EntreComp) geht es bei der unternehmerischen Bildung jedoch eher um die unternehmerische Denkweise, die eine Vielzahl von Fähigkeiten von Kreativität über Risikobereitschaft bis hin zu Selbstbewusstsein umfasst. Einen Überblick über die 15 Fähigkeiten und deren Teilkompetenzen, die im Rahmen von EntreComp als Elemente unternehmerischer Kompetenz erachtet werden, bietet die nachfolgende Tabelle.

1. Tabelle: Bestandteile der unternehmerischen Kompetenz nach dem EntreComp-Framework

Kompetenz	Erläuterung / Hinweis
Möglichkeiten erkennen	Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Fähigkeiten, um Wertschöpfungsmöglichkeiten zu erkennen.
Kreativität	Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen.
Vision	Arbeiten Sie auf Ihre Vision hin
Ideen bewerten	Machen Sie das Beste aus Ideen und Möglichkeiten
Selbstwahrnehmung & Selbstdisziplin	Glauben Sie an sich selbst und entwickeln Sie sich weiter
Motivation & Durchhaltevermögen	Bleiben Sie fokussiert und geben Sie nicht auf
Ressourcen mobilisieren	Beschaffen und verwalten Sie die Ressourcen, die Sie brauchen
Finanzielle & wirtschaftliche Bildung	Entwickeln Sie finanzielles und wirtschaftliches Know-how
Andere mobilisieren	Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen
Die Initiative ergreifen	Anpacken

Planung & Management	Prioritäten setzen, organisieren und nachfassen
Mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen	Entscheidungen im Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko treffen
Mit anderen zusammenarbeiten	Teams bilden, zusammenarbeiten und Netzwerke bilden
Lernen durch Erfahrung	Lernen durch praktisches Tun

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

Es steht fest, dass diese Kompetenzen in Zukunft sowie zur Bewerkstelligung der Herausforderung des lebenslangen Lernens von großer Bedeutung sind. Sie sollten deshalb verstärkt in die aktuelle (Hochschul-)Bildungslandschaft integriert und implementiert werden. Die Förderung dieser Art von Kompetenzen ist zugleich nicht trivial - vor allem, wenn nur traditionelle Bildungsmethoden in Betracht gezogen werden. Die meisten dieser 15 Fähigkeiten und Teilkompetenzen können als Soft-Skills kategorisiert werden, die schwer zu lehren sind und nicht aus Büchern und Vorlesungen erlernt werden können, sondern nur durch ständige Übung und Erfahrung. Sie werden zudem oft als Querschnittskompetenzen angesehen.

Nach den Grundsätzen des ISGEE-Projekts kann Gamification ein wesentlicher Ansatz zur Förderung unternehmerischen Denkens und Handels sein. Daher war es unser Ziel, das Entrepoly-Spiel als Instrument zur Förderung der unternehmerischen Kompetenzen zu entwickeln.

Wer soll Entrepoly ausprobieren?

Dozent*innen aus *allen möglichen Bereichen*.

- Entrepoly widmet sich der Förderung von unternehmerischen Fähigkeiten - die nicht nur betriebswirtschaftliche Fähigkeiten sind.
- Kreativität, Risikobereitschaft und Ideenfindung sind heutzutage essenzielle Fähigkeiten, egal aus welchem Bereich man kommt.

Dozent*innen, die auf der Suche nach *innovativen Wegen zur Unterstützung ihrer Vorlesungen sind*.

- Entrepoly ist nicht als Ersatz für traditionelle Bildung gedacht. Vielmehr soll es diese fördern und mit einem unterhaltsamen Spiel aufpeppen oder erweitern.

Warum nicht direkt *Studierende*?

- Wir beabsichtigen, die Studierenden über die Dozent*innen zu erreichen, da sie die „Ausbilder“ und Evaluatoren sind, die einen geeigneten Kontext für die Implementierung von Entrepoly bieten können.

Wie kann ich Entrepoly in meiner Lehrveranstaltung einsetzen?

Entrepoly ist ein komplexes Spiel, das auf der Idee aufbaut, dass die Dozent*innen unterschiedlich sind und sie nur dann motiviert sind, ein Spiel in ihren Lehrveranstaltungen zu verwenden, wenn es entsprechend ihrer speziellen Interessen angepasst und umgesetzt werden kann. Hiermit geben wir einen Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten, Entrepoly in der Lehre einzusetzen. Es ist wichtig zu bedenken, dass Entrepoly nicht in allen Studienbereichen mit unterschiedlichsten Zielen eingesetzt werden kann - wir haben die gängigsten gesammelt.

	ZIELE	SPIEL	METHODE	AUFGABE/ZIEL	LERNZIELE	ENTRECOMP KOMPETENZ
ALLE KURSE	KREATIVES ENTERTAINMENT	KREATIVITÄTS-HAUS	INDIVIDUELLE AUFGABE	LÖSE DAS PUZZLE	KREATIVE PROBLEMLÖSUNG UNTERHALTSAME (EISBRECHER-) SITZUNG	KREATIVITÄT VISION MOTIVATION & DURCHHALTEVERMÖGEN
	SPASS & LERNEN	CASINO HAUS	INDIVIDUELL ODER TEAM	VERDIENE EINE MENGE GOLD	ERLERNEN VON KONSUMENTENENTSCHEIDUNGEN UND ENTSCHEIDUNGSBIAS FÖRDERUNG DER RISIKOBEREITSCHAFT EINHOLEN UND KOMBINIEREN VON INFORMATIONEN	BEWÄLTIGUNG VON RISIKEN ZUSAMMENARBEIT MIT ANDEREN MOBILISIERUNG DRITTER ZUR SELBSTEINSCHÄTZUNG
	IDEENFINDUNG	ENTREPRENEURSHIP PYRAMIDE	INDIVIDUELL ODER TEAM	ÜBERLEGE DIR EINE IDEE ÜBERLEGE DIR DEINE EIGENE BUSINESS IDEE	IDEENFINDUNG & BEWERTUNG KONZEPTUALISIERUNG ERLERNEN VON GRÜNDUNGSEIDEN GRUNDLAGEN DES UNTERNEHMERTUMS	CHANCEN ERKENNEN IDEEN BEWERTEN INITIATIVE ERGREIFEN PLANUNG & MANAGEMENT
BUSINESS KURSE	BUSINESS AUFGABE	BREAK-EVEN- POINT-HAUS	INDIVIDUELLE AUFGABE	MAXIMIERE DEINEN GEWINN & FINDE DEN BREAK-EVEN-PUNKT	GESCHÄFTS- UND FINANZIERUNGSGRUNDLAGEN BETRIEBSWIRTSCHAFTLICHE BERECHNUNGEN MANAGEMENT- ENTSCHEIDUNGEN	LERNEN DURCH ERFAHRUNG MOBILISIERUNG VON RESSOURCEN ETHISCHES DENKEN FINANZIELLE & WIRTSCHAFTLICHE KOMPETENZ

Wie kann ich das Spiel spielen (lassen)?

- Sie das Spiel können einfach und ohne bürokratische Anforderungen spielen (lassen). Füllen Sie dafür einfach das hierfür vorgesehene Formular auf www.isgee.eu aus
- Nach dem Anmelden können Sie auf die Lehrplattform zugreifen, wo Sie
 - "Szenarien" aus den 4 Häusern konstruieren und
 - einige Bestandteile, Dialoge, Fragen in den Häusern modifizieren sowie
 - Studierende einfach in Ihr Spiel (Szenario) einbinden können

Wenn Sie der/die Erste Ihrer Organisation sind, können wir Ihnen die Rechte des "Administrators Ihrer Organisation" geben.

- Mit diesen Rechten können Sie Dozent*innen aus Ihrer Organisation hinzufügen.

6 Entrepoly-Lehrplattform



Login

Email

Password

☐ Remember me

[Forgot your password?](#)

Login

Da die Hauptzielgruppe von Entrepoly die Lehrkräfte (Lehrer*innen, Dozent*innen) sind, ist die "Lehrplattform" als das Herzstück des gesamten Spiels anzusehen. Entrepoly ist einzigartig unter den Lernspielen insofern, als dass auch ein "Back-End" für Dozent*innen zur Verfügung gestellt wird, wo sie einfach:

- die verfügbaren Spiele (Häuser) *kombinieren* und eigene Szenarien konstruieren
- einen Teil der Inhalte (Dialoge) in den Häusern *verändern*
- den Studierenden ihre Szenarien *zuweisen* und
- die Aktivitäten der Studierenden *verfolgen* können

... das alles so einfach wie möglich und ohne spezielle tiefgehende IT-Kenntnisse!

Die Lehrplattform (oder das so genannte "Dashboard") ist das so Back-End von Entrepoly, auf dem Dozent*innen das Spiel verändern können. Es ist an dieser Stelle anzumerken, dass nicht alle Bestandteile anpassbar sind, da Kernelemente der Häuser jeweils festgelegt ist.

HAUS	ALLGEMEINES ZIEL (NICHT ANPASSBAR)	ELEMENTE ZUM ANPASSEN
<i>Kreativitätshaus</i>	Kleine Rätsel, die mit Out-of-the-Box-Denken gelöst werden können	Rätsel in einem Raum (Fragen + Antworten)
<i>Casino Haus</i>	Wetten auf das erwartete Verhalten der Kunden.	Wettmöglichkeiten in einem Raum (Fragen + Antworten) Investitionsmöglichkeiten in einem anderen Raum (Idee + Investitionsmultiplikator)
<i>Entrepreneurship Haus</i>	Generierung und Validierung von Start-up—und Projekt-Ideen	Ändern Sie das PDF, das mit der Aufgabenbeschreibung geliefert wird.
<i>Break-even point Haus</i>	Festlegen der Preise/Löhne/Produktion in einem Unternehmen.	Die korrekten Sätze von Preis-Lohn-Produktion.

Sie können die "Lehr-Plattform" unter diesem Link aufrufen: dashboard.isgee.eu

Um Zugang zur Plattform zu erhalten, müssen Sie *registriert* sein. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt "*Wie kann ich das Spiel spielen (lassen)?*" im vorherigen Kapitel!

Wie Sie Ihr eigenes, individuelles Spiel in 8 Schritten erstellen?

In den folgenden *8 Schritten* führen wir Sie durch den Prozess, wie Sie *Ihr eigenes Spielszenario erstellen*, die *Studierenden zuweisen* sowie die Spielaktivitäten der Studierenden verfolgen können (Hinweis: Wir haben das Casino-Haus als Beispiel verwendet, aber die gleiche Methodik kann auf alle Häuser angewendet werden).

Schritt 1: Sie können aus den verfügbaren 4 Häusern wählen und eine kurze Beschreibung für die Studierenden hinzufügen.

The screenshot shows the 'Create a new scenario' page in the IS^{EE} application. The navigation bar at the top includes 'Dashboard', 'Houses', 'Scenarios' (which is highlighted), and 'Students'. The main heading is 'Create a new scenario'. Below this, 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!'; and four dropdown menus for selecting a house: 'Creativity House' (Default Creativity House), 'Entrepoly Casino House' (Create a custom house), 'Break Even Point House' (Break Even Point House), and 'Entrepreneurship Pyramid House' (Default Entrepreneurship Pyramid House). At the bottom of the form is a green button labeled 'Create this scenario'.

Schritt 2: Sie können die Fragen im jeweiligen Haus anpassen. Sie können die voreingestellten (eingebauten) Fragen löschen und eigene Fragen mit möglichen Antworten hinzufügen.

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

Schritt 3: Sie können Ihre Studierenden anmelden/registrieren.

Enroll a new student

Student Information

Enroll a new student

First name

Last name

Institution

Email address

Enroll this student

Schritt 4: Sie können die Studierenden Ihren Szenarien individuell zuordnen

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 INSTITUTION	test@test.com	2021-05-05 15:38:14

[Assign selected users](#)



Schritt 5: Die Studierenden erhalten eine Einladung per E-Mail

ISGEE Teachers Dashboard

Student assignment

Dear Student,

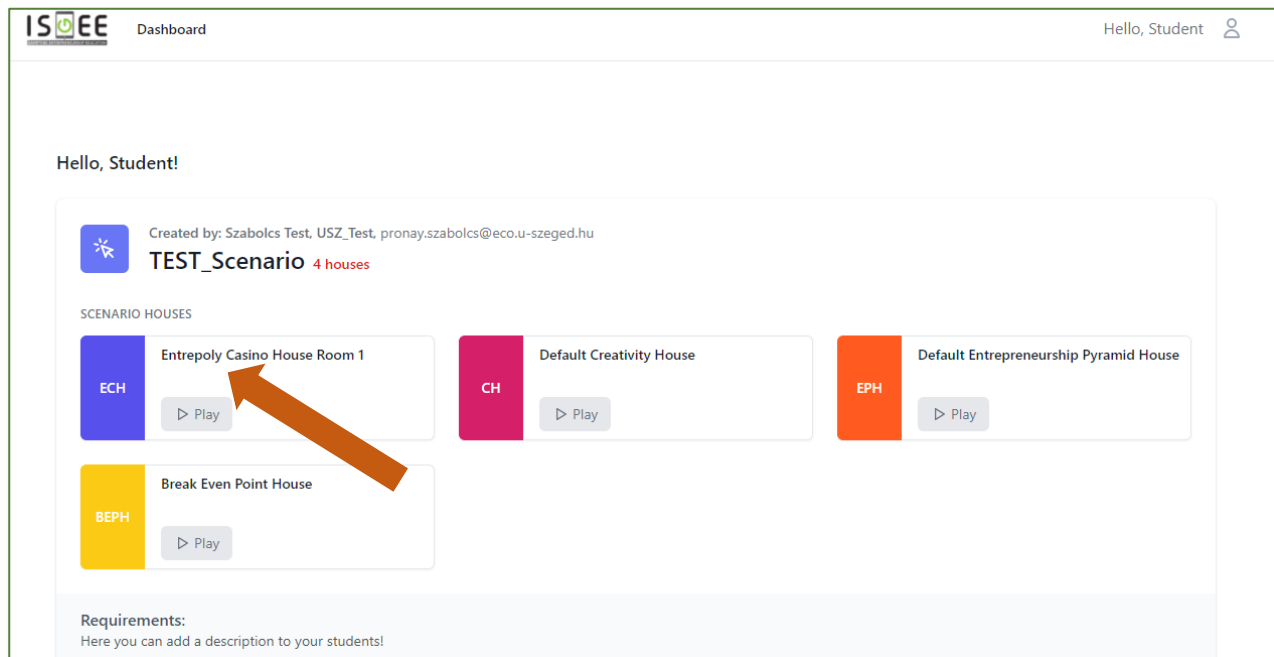
We are happy to inform you that your teacher Szabolcs Test (USZ_Test) assigned you the scenario TEST_Scenario.

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

[Login to your account](#)

Thanks,
ISGEE Teachers Dashboard

Schritt 6: Die Studierenden melden sich mit ihrem eigenen Konto an und starten das Spiel



Schritt 7: Die Studierenden spielen das Spiel mit Ihren modifizierten Fragen/Antworten



Schritt 8: Sie können die Aktivitäten der Studierenden verfolgen

Viewing scenario: TEST_Scenario

Scenario Houses

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

Assigned students

NAME	INSTITUTION	STATUS	RESULT SUMMARY / GRADE	Actions
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 - ---

Haben Sie Interesse an Entrepoly?

Wenn Sie daran interessiert sind, eines der Häuser von Entrepoly auszuprobieren, oder wenn Sie Lust haben, Ihr eigenes Haus zu gestalten, dann besuchen Sie doch unsere Webseite.

ISGEE Projekt-Website: <https://isgee.eu>