

Numer projektu	2025-1-PL01-KA220-HED-000363162
----------------	---------------------------------

Tytuł projektu	Developing the entrepreneurial capacities of university students in AI-based gamified environments
Akronim projektu	ENTREGAMER
Strona internetowa projektu	https://granty.uek.krakow.pl/entregamer/
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie
Partnerzy	The Hague University of Applied Sciences (Holandia), Justus Liebig Universitaet (Niemcy), Connectus (Grecja), Innomate (Turcja) Universitat Internacional Valenciana (Hiszpania)
Czas trwania	24 miesiące
Kwota dofinansowania z programu Erasmus+	250 000 euro
Kluczowy priorytet	[sektorowy] Wspieranie wśród studentów innowacji i umiejętności w zakresie przedsiębiorczości

Streszczenie projektu (cel, grupy docelowe, najważniejsze rezultaty, planowane na etapie wniosku)

ENTREGAMER to innowacyjna inicjatywa mająca na celu transformację edukacji przedsiębiorczej w instytucjach szkolnictwa wyższego poprzez zastosowanie narzędzi opartych na sztucznej inteligencji oraz mechanizmach grywalizacji. Kluczowym elementem projektu jest platforma Entreplay, zapewniająca otwarty dostęp do kursów przedsiębiorczości, dostosowanych do różnych poziomów zaawansowania i zaprojektowanych w atrakcyjnej, interaktywnej formie. Równolegle, AIPathSense Mentor pełni rolę cyfrowego doradcy akademickiego, oferując studentom spersonalizowane wsparcie w planowaniu ścieżki edukacyjnej i zawodowej. Trzecim filarem projektu jest EntreGameHub – środowisko wzmacniające motywację i zaangażowanie poprzez współpracę, wyzwania grupowe oraz działania oparte na interakcji i rywalizacji.

Działania podejmowane w ramach projektu mają na celu zwiększenie dostępności edukacji przedsiębiorczej oraz wyrównanie szans na rynku pracy, zwłaszcza dla studentów z mniej uprzywilejowanych środowisk. Dzięki integracji nowoczesnych rozwiązań technologicznych, nauka przedsiębiorczości nabiera nowego wymiaru – staje się bardziej przystępna, angażująca i odpowiadająca na realne potrzeby współczesnego rynku pracy. W ten sposób ENTREGAMER nie tylko wspiera rozwój kompetencji przyszłości, takich jak kreatywność, krytyczne myślenie czy zarządzanie innowacją, ale również stymuluje postawy proaktywne i przedsiębiorcze wśród młodych ludzi.

W perspektywie długofalowej, projekt przyczynia się do realizacji strategicznych celów Unii Europejskiej, w tym zwiększenia poziomu zatrudnienia wśród absolwentów do 82% do roku 2030. Oczekiwanym rezultatem jest wykształcenie pokolenia studentów wyposażonych w praktyczne umiejętności przedsiębiorcze oraz zdolnych do skutecznego funkcjonowania w dynamicznym, cyfrowym środowisku pracy. ENTREGAMER stanowi odpowiedź na potrzebę nowoczesnej edukacji wyższej – elastycznej, inkluzyjnej i zorientowanej na przyszłość.