



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

04 - MANUAL PENTRU JOCUL SOCIAL BIZ4FUN SAU CUM SĂ FACI ANTREPRENORIATUL MAI UȘOR DE ÎNȚELES



KA2 PARTENERIAT STRATEGIC

CUPRINS

ABREVIERI	4
CONTACTE	5
INTRODUCERE	6
1. PREZENTARE GENERALĂ A MANUALULUI	7
1.1 Pentru cine este acest manual?	7
2. GBL: DEFINIȚIA ȘI BENEFICIILE ÎNVĂȚĂRII	8
2.1 De ce să folosim jocurile sociale în educație/formare?.....	9
3. BIZ4FUN VWSG: DINAMICA JOCULUI SOCIAL	11
4. INTRODUCERE ÎN BIZ4FUN VWSG	12
4.1 Scenariu de învățare nr.1: Introducere în antreprenoriat.....	15
4.2 Scenariu de învățare nr.2: Oportunități de afaceri și tendințe ale pieței.....	15
4.3 Scenariul de învățare nr.3: Modele de afaceri.....	16
4.4 Scenariul de învățare nr.4: Planul de afaceri	16
4.5 Scenariu de învățare nr.5: Instrumente colaborative pentru proiectarea sau inovarea unui model de afaceri	17
4.6 Scenariu de învățare nr.6: Marketing	18
4.7 Scenariu de învățare nr.7: Marketing digital	18
4.8 Scenariu de învățare nr.8: Analiză privind cele mai bune strategii de marketing pentru întreprinderile mici	19
4.9 Scenariu de învățare nr.9: Management financiar.....	20
4.10 Scenariu de învățare nr.10: Managementul resurselor umane.....	21
4.11 Rezultatele evenimentelor de pilotare.....	22
5. BIZ4FUN 3D LUMEA VIRTUALĂ ȘI JOCUL SOCIAL: CUM FUNCȚIONEAZĂ?	30
5.1 Crearea contului.....	30
5.2 Instalarea software-ului 3D Viewer	30
5.3 Conectați-vă la lumea 3D	31
5.4 Mișcarea și controlul camerei.....	32
5.5 Navigație	34
5.6 Inventar	34
5.7 Ajustarea aspectului	35
5.8 Comunicare	37
5.9 Caractere NPC	41
5.10 Panouri de prezentare.....	42
5.11 Activități.....	42

5.12	Funcționalitatea social media.....	42
5.13	Sistemul de recompensare	44
6.	INTEGRAREA BIZ4FUN 3D VWSG ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚARE.....	46
6.1.	Metodologia BIZ4FUN	46
6.2	Instrumente pedagogice, evenimente și acțiuni.....	47
6.3	Care sunt pașii cheie pentru implementarea biz4fun 3d vwsg în educația formală și non-formală?.....	48
6.4	Potențialul de inovare al Biz4fun 3D VWSG	49
7.	RECUNOAȘTERE ȘI CERTIFICARE.....	51
1.1	Evenimentul de deschidere	51
1.2	Activitatea de învățare inițială sau pre-curs.....	51
1.3	Standarde de învățare pentru cursurile din lumea virtuală 3D Biz4fun.....	51
8.	CONCLUZII.....	54
9	REFERINȚE	56
	CUM SĂ DEZVOLȚI O AFACERE DE SUCCES (PROGRAMA ȘI CONȚINUTUL CURSULUI)	57
1	SCOPUL CURSULUI	58
2	LICENȚĂ.....	58
3	OBIECTIVUL CURSULUI.....	58
4	POLITICI DE CURS.....	59
5	CERINTE TEHNICE/ SUPORT:.....	59
6	POLITICA DE CLASIFICARE.....	59
7	PROGRAMA CURSULUI ȘI ȘABLONUL SCENARIULUI	59
8	REZULTATE.....	63
9	SCHIȚA CURSULUI	64
-9.1	Cursul 1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIAL	64
9.3	Cursul 3. MODELE DE AFACERI	68
9.4	Cursul 4. PLAN DE AFACERI.....	70
	RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (GRECIA)	84
	RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (ITALIA).....	101
	RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (TURCIA).....	126
	RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (SLOVACIA).....	144
	RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (REPUBLICA CEHĂ).....	157
	RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (ROMÂNIA)	164

ABREVIERI

CTE	Asociația Centrul de Training European
EUC	Edu Consulting
EGINA	Academia Internațională de Granturi Europene
OER	Resurse educaționale deschise
GBL	Învățare bazată pe jocuri
HE	Studii superioare
IOs	Rezultate intelectuale
MNLA	Akdeniz Naturel Yaşam Derneği
NPC	Caracter non-player
SBA	Agenția slovacă de afaceri
SUA	Universitatea Slovacă de Agricultură din Nitra
UPAT	Universitatea Patras
VET	Educație și formare profesională
VWSG	Lumea virtuală și joc social

CONTACTE

Slovakia

Slovak University of Agriculture in Nitra - SUA (Coordonator de proiect)

Site-ul: www.uniag.sk

Manager de proiect: Zuzana Palková

Email: zuzana.palkova@uniag.sk

Slovak Business Agency – SBA

Site-ul: www.sbagency.sk

Manager de proiect: Jarmila Dubrovayova

Email: dubrovayova@sbagency.sk

Czech Republic

Edu Consulting, z.ú – EUC

Site-ul: www.edu-consulting.eu/

Manager de proiect: Marta Harnicarova

Email: eucprojekty@gmail.com

Greece

University Patras - UPAT

Site-ul: www.upatras.gr

Manager de proiect: Ioannis Hatzilygeroudis

Email: ihatz@ceid.upatras.gr

Italy

European Grants International Academy - EGInA Srl

Site-ul: www.egina.eu

Manager de proiect: Irene Morici

Email: irenemorici@egina.eu

România

Asociatia Centrul de Training European – CTE

Site-ul: www.etcenter.eu

Manager de proiect: Sorin Ionițescu Email: office@etcenter.ro

Turkey

Akdeniz Naturel Yaşam Derneği – MNLA

Site-ul: www.naturelder.org

Manager de proiect: Avni Taşyürek

Email: avnitasyurek@yahoo.com

INTRODUCERE

Proiectul *Let's have fun with the business start-up - Biz4Fun* își propune să crească competitivitatea tinerilor, în mare parte a persoanelor neexperimentate și să faciliteze integrarea acestora pe piața muncii. Tinerii au de obicei idei inovatoare, dar este foarte dificil să realizeze aceste proiecte din cauza lipsei de curaj, fonduri sau capacități.

Proiectul a dezvoltat patru produse intelectuale:

- I01 - *Curriculum de curs și conținut - cum să dezvoltați o afacere de succes*
Curriculumul se bazează pe studiul și analiza celor mai bune practici în dezvoltarea incubatoarelor tehnologice și a activităților antreprenoriale de succes (a se vedea anexa I)
- I02 - *3D Lumea Virtuală și Jocul Social (3D VWSG)*
Instrumentul educațional este disponibil gratuit și poate fi utilizat și poate fi utilizat în scopuri de auto-învățare ale tinerilor. Conceptul jocului se bazează pe adevărata companie de start-up. Elevul/avatul va putea să înființeze o companie start-up și să o gestioneze de la început.
- I03 – *Resurse educaționale online*
Biz4Fun 3D VWSG este o platformă online cu OER (prezentări, multimedia, obiecte 3D etc.) menită să sprijine tinerii practicieni prin temele de învățare și abilitățile cele mai necesare pentru a înființa și gestiona o companie de afaceri.
- I04 - *Manual pentru Jocul Social Biz4Fun sau cum să faci antreprenoriatul mai ușor de înțeles*
Manualul conține informații despre Biz4Fun VWSG și funcționalitățile sale din lumea 3D și intenționează să sprijine profesorii, formatorii și factorii de decizie /factorii de decizie să utilizeze o abordare inovatoare de învățare derivată din utilizarea jocurilor serioase.
Pe lângă faptul că oferă o imagine de ansamblu a scenariilor de învățare și a activităților disponibile, Manualul își propune să evidențieze potențialul de inovare al Proiectului Biz4Fun, oferind sugestii pentru îmbunătățirea procesului de învățare prin intermediul mediului virtual de învățare și al jocului social pentru educația non-formală și informală.

1. PREZENTARE GENERALĂ A MANUALULUI

Acest manual este un document de orientare conceput pentru a oferi informații detaliate despre GBL cu scopul de a promova utilizarea Biz4Fun WSG ca o abordare inovatoare de învățare derivată din utilizarea jocurilor serioase.

În special, manualul urmărește să prevadă:

- introducere în GBL,
- prezentare generală a instrucțiunilor și funcționalităților Biz4Fun 3D VWWSG,
- revizuire a materialelor de învățare și a activităților disponibile în Biz4Fun 3D VWWSG,
- recomandări pentru exploatarea mediului virtual de învățare și a jocurilor sociale online în domeniul VET/HE;
- sugestii pentru recunoașterea și certificarea cunoștințelor și competențelor dobândite prin Biz4Fun VWWSG.

Pentru orice întrebări sau feedback cu privire la conținutul acestui manual, vă rugăm să contactați managerii naționali de proiect (a se vedea secțiunea n.2).

1.1 Pentru cine este acest manual?

"În prezent, cerințele în materie de competențe s-au schimbat, mai multe locuri de muncă fiind supuse automatizării, tehnologia jucând un rol mai important în toate domeniile muncii și vieții, iar competențele antreprenoriale, sociale și civice devenind mai relevante pentru a asigura reziliența și capacitatea de adaptare la schimbare" (Recomandarea Consiliului privind cheia competențelor pentru învățarea pe tot parcursul vieții).

Consolidarea în continuare a competențelor-cheie în programele VET și educația deschisă și inovatoare sunt principalele priorități adresate proiectului Biz4Fun. Potrivit Comisiei Europene, creșterea economică europeană depinde de capacitatea sa de a sprijini creșterea întreprinderilor. Considerând că cele mai importante surse de ocuparea forței de muncă în UE sunt întreprinderile mici și mijlocii, Biz4Fun intenționează să încurajeze tinerii să devină antreprenori, dobândind abilitățile și competențele necesare pentru a-și înființa și dezvolta afacerile.

Proiectul își propune să promoveze antreprenoriatul, definit ca "capacitatea unui individ de a transforma ideile în acțiune". Aceasta include creativitatea, inovarea, asumarea de riscuri, capacitatea de a planifica și de a gestiona proiecte în vederea atingerii obiectivelor" (Promovarea antreprenoriatului, Comisia Europeană).

Cu scopul de a facilita cursanții în dobândirea/ dezvoltarea abilităților și competențelor necesare pentru a conduce o afacere și a fi un antreprenor de succes, pe tot parcursul proiectului au fost dezvoltate patru rezultate intelectuale.

Primele trei se adresează în principal tinerilor (nivel EQ de la 3 la 7); acest Manual (IO4) este conceput pentru a le aduce profesorilor, formatorilor și factorilor de decizie (organizații de acreditare, organisme decizionale, administrații locale, organizații umbrelă responsabile de ECVET/ECTS etc.) care utilizează Biz4Fun VWWSG posibilitatea să exploreze potențialul său de inovare.

Scopul final al manualului este de a oferi grupurilor țintă o imagine de ansamblu detaliată a metodologiei și a rezultatelor proiectului Biz4Fun, cu scopul de a încuraja utilizarea acestora în domeniul VET/HE.

2. GBL: DEFINIȚIA ȘI BENEFICIILE ÎNVĂȚĂRII

Această secțiune își propune să introducă principiile GBL și să investigheze potențialul jocurilor educaționale în domeniul educației și formării. Acesta se concentrează pe semnificația jocurilor în educație și formare și oferă o imagine de ansamblu a jocului social care stă la baza a ceea ce face un joc social diferit de alte jocuri.

Majoritatea elevilor au nevoie de experiențe eficiente și interactive care să îi motiveze să participe activ la procesul de învățare. GBL poate fi un instrument eficient pentru a sprijini studenții în dezvoltarea abilităților și competențelor. Deși GBL nu este un concept nou în educație, a câștigat mai multă popularitate în ultimii ani cu scopul de a crea un mediu de învățare antrenant. Învățarea digitală bazată pe jocuri poate fi definită ca o "metodă de instruire ce încorporează conținut educațional sau principii de învățare în jocuri pe calculator sau video cu scopul de a implica cursanții" (Coffey H.).



1.) COMPETITION

Games can provide motivation to students/players to engage and finish an activity. It doesn't need to be against another participant.

2.) ENGAGEMENT

Games that are fun to play significantly improve learning performance.



3.) REWARDS

Rewards aid in the learning process by keeping the participant invested and coming back for more

4.) REINFORCEMENT AND FEEDBACK

Feedback in a game context is instantaneous and scoring can be standardized to allow comparisons.



1. Ce definește un instrument educațional digital eficient?

Potrivit lui Nick O'Neill, "jocurile sociale sunt o activitate structurată care are reguli contextuale prin care utilizatorii se pot angaja unul cu celălalt. Jocurile sociale trebuie să fie multi-jucători și să aibă una sau mai multe dintre următoarele caracteristici: bazat pe rând, se bazează pe platforme sociale pentru a oferi utilizatorilor o identitate și sunt "ocasionale".

Deci, un joc social trebuie să fie *multi - jucători*: se referă la un mod de joc pentru jocuri pe calculator și jocuri video în care doi sau mai mulți jucători pot juca în același joc în același timp, cooperativ ca o echipă sau competitiv (Webopedia).

Prin urmare, am putea presupune că un joc social este unul care este cel mai distractiv atunci când te joci cu alți jucător. Jucătorul poate alege să joace cu alții sau împotriva altora.



2. Ce face un joc social bun

2.1 De ce să folosim jocurile sociale în educație/formare?

Acum ne putem concentra pe beneficiile învățării prin jocuri, astfel încât profesorii, formatorii și factorii de decizie să poată înțelege potențialul platformei educaționale de învățare a jocurilor biz4Fun și impactul acesteia asupra procesului de învățare.

Este recunoscut pe scară largă că jocurile sunt surse apreciate de joc pentru mulți cursanți. Utilizarea jocurilor poate genera într-adevăr beneficii în procesul de învățare.

GBL digital poate oferi oportunități unice de dezvoltare, gamă largă de abilități și beneficii asociate cu jocul:

- Îmbunătățirea capacității memoriei

Jocurile digitale ne pot stimula memoria și acest lucru nu se referă numai la jocuri prin care jucătorii trebuie să-și amintească aspecte pentru a rezolva jocul sau pentru a memora secvențe critice.

- Dezvoltarea coordonării mână-ochi

Cercetătorii sugerează că jocurile digitale ascut abilitățile de coordonare ochi-mâini (abilități senzoriale)

- Prestații sociale și psihologice

Jocurile educative pot dezvolta abilitățile ușoare ale utilizatorilor și joacă un rol cheie în creșterea sentimentului de stima de sine al jucătorilor și îmbunătățesc abilitățile de socializare, abilitățile de coordonare și consolidarea echipei.

Digital GBL poate fi, de asemenea, un instrument eficient pentru stimularea diferiților utilizatori să lucreze în echipe. Jucătorii sunt obligați să colaboreze pentru a atinge un obiectiv comun, astfel încât să aibă șansa de a-și îmbunătăți abilitățile de comunicare. Majoritatea acestor elevi își dezvoltă abilitățile interpersonale pe măsură ce colaborează în echipe și lucrează în tandem cu colegii lor.

- Gândire critică

Implicarea jucătorilor în jocurile educaționale digitale le îmbunătățește gândirea critică, deoarece îi ajută să ia decizii de evaluare pentru a rezolva problemele.

- Calculator & simulare fluentă

Jocurile digitale permit jucătorilor să-și îmbunătățească fluența digitală.

- Motivare

Teoria motivației intrinseci în jocuri de Malone și Lepper se bazează pe manipulări experimentale ale diferitelor jocuri. Teoria sugerează că jocurile sunt pline de satisfacții datorită unei combinații de factori cheie, cum ar fi: provocare, fantezie și curiozitate. Pentru a concluda, jocuri digitale pot fi medii puternice de învățare, deoarece acestea încurajează învățarea activă și participarea în cadrul "grupurilor de afinitate" (Gee, 2004).

Iacovides, I.; Aczel, J.; Scanlon, E.; William, JW, subliniază că "prin intermediul jocurilor, jucătorii învață să participe în domenii *semiotice* alcătuite din cuvinte, imagini și / sau orice altceva care este folosit pentru a comunica diferite tipuri de sens. Aceste domenii sunt asociate cu specifice *grupuri de afinitate* de jucători ale căror cunoștințe, abilități, instrumente și resurse contribuie la formarea unor sisteme complexe de piese distribuite. Acestea alcătuiesc, în esență, o comunitate de practică în care jucătorii pot câștiga resurse de la colegi pentru a-i ajuta să rezolve problemele din interiorul și, uneori, din afara domeniului specific".

3. BIZ4FUN VWSG: DINAMICA JOCULUI SOCIAL

Biz4Fun 3D VWSG este o platformă de învățare educațională concepută pentru a implica elevii în scenarii și fenomene din lumea reală.

Platformele noastre de învățare își propun să stimuleze jucătorii să se joace împreună și să îmbunătățească interacțiunea. Din perspectiva noastră, a face este mai bine decât a te uita, pentru învățare. Deci, Biz4Fun 3D VWSG, oferă jucătorilor posibilitatea de a viziona videoclipuri și de a răspunde la test, dar nu numai. De fapt, jucătorii au posibilitatea de a merge printr scenarii 3D și a decide ce să facă și cum să facă.

Platforma a fost creată concentrându-se pe următoarele caracteristici:

- Personalizare: ca un joc de succes ar trebui să ofere mai multe căi spre succes, VWSG a fost conceput pentru a oferi posibilitatea de a alege pentru utilizatori. Platforma permite jucătorilor să personalizeze sau să facă modificări ale experienței pentru a-și satisface nevoile / interesele specifice. Misiunea finală este crearea unui start-up și pentru a face acest lucru, jucătorul are posibilitatea de a alege scenarii și căi de a experimenta în lumea 3D. WSG-ul nostru este, prin urmare, personalizat pentru a individualiza predarea.
- Platforma oferă oportunități de feedback și practică
- Multi - participanți (partajarea articolelor, invitarea de noi jucători să se alăture etc.) /mesagerie (grupuri APP externe pentru jucători: de exemplu, discord)
- Integrarea platformei sociale: posibilitatea de a posta imagini pe platformele de social media de la VWSG
- Provocatoare (niveluri, realizări, recompense, clasament final, metode)

4. INTRODUCERE ÎN BIZ4FUN WVSG

Platforma online pune la dispoziția jucătorului 10 scenarii de învățare și o gamă largă de OER (manuale, prezentări, multimedia, obiecte 3D) și materiale interactive de învățare create și/sau colectate de consorțiu pentru a permite învățarea și îmbunătățirea performanței.

VWVG 3D include, de asemenea, funcționalități pentru implicarea și efectuarea de sesiuni virtuale, cum ar fi conferințe și seminarii, o bibliotecă media și alte activități de învățare.

Prin utilizarea OER disponibile pe platforma de învățare, utilizatorii vor avea misiunea de a crea și gestiona o companie start-up.

Platforma online a fost concepută ca o lume virtuală. Acesta poate fi definit ca o "rețea sincronă, persistentă de oameni, reprezentată ca avatare, și facilitată de calculatoare în rețea. VW-urile pot îmbogăți cu adevărat învățarea și pot împuternici elevii în principal pentru că au potențialul de a sprijini comunicarea multimodală - folosind diferite simțuri - între toți participanții la proces educațional" (Tramontana, M. Zheleva, M.).

Biz4Fun 3D Lumea Virtuală și jocul social include:

- 30 de scenarii interactive multimedia,
- 20 de construcții 3D care demonstrează proceduri,
- 15 scenarii de învățare în lumea virtuală 3D.

VWVG-ul 3D este împărțit în mai multe zone. Jucătorii trec prin aceste domenii și preiau diverse provocări și sarcini. Pentru a finaliza jocul, jucătorii trebuie să îndeplinească sarcini specifice și activități multimedia.

Pentru a permite utilizatorilor să personalizeze experiența jocului în funcție de propriile gusturi și preferințe, platforma se adresează noilor antreprenori (nivelul 3 EQF) până la CEO-ul profesionist (nivelul EQF 6-7).

De fapt, jocul se concentrează pe elementele esențiale ale antreprenoriatului pentru construirea și finanțarea de noi întreprinderi

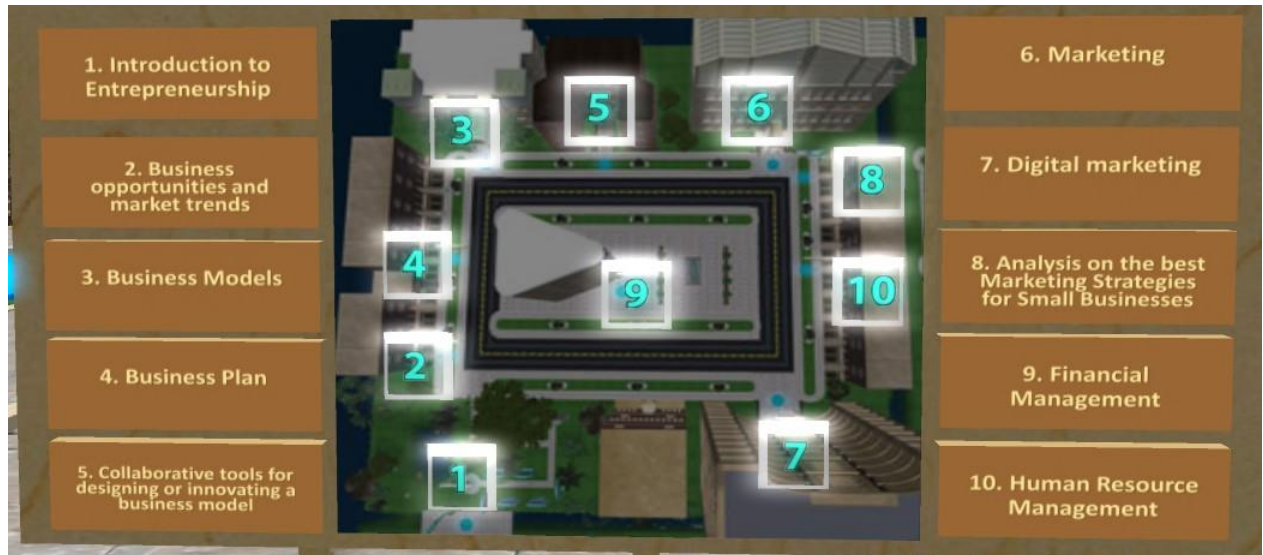
VWVG 3D este cea mai gratuită platformă de învățare online adresată și disponibilă utilizatorilor (în mare parte tineri neexperimentați) din întreaga lume pentru auto-îmbogățire.

Biz4Fun sprijină dezvoltarea unei educații cu adevărat mixte, precum și a studiului individual. Utilizatorii pot utiliza platforma online pentru studiu individual, în timp ce profesorii și formatorii sunt încurajați să integreze mediul de învățare oferit de VWVG 3D în predare.

Prin explorarea platformelor, utilizatorii au, de asemenea, șansa de a-și îmbunătăți competențele TIC.



3. Biz4Fun WVSG Scenarii pentru învățare



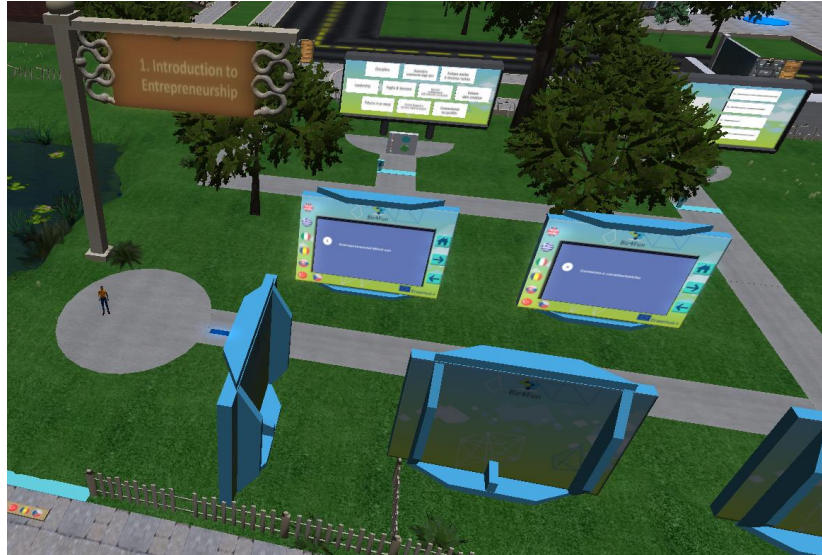
4. Harta Biz4Fun WVSG

Metodele de învățare disponibile pe platforma online corespund cursurilor de formare dezvoltate prin IO1 (a se vedea anexa I):

1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIAT
2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE ALE PIETEI ÎN ȚARA DUMNEAVOASTRĂ ȘI ÎN EUROPA
3. MODELE DE AFACERI
4. PLAN DE AFACERI
5. INSTRUMENTE COLABORATIVE PENTRU PROIECTAREA SAU INOVAREA UNUI MODEL DE AFACERI
6. MARKETING
7. MARKETING DIGITAL
8. ANALIZA CELOR MAI BUNE STRATEGII DE MARKETING PENTRU ÎNTREPRINDERILE MICI
9. GESTIUNE FINANCIARĂ
10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE

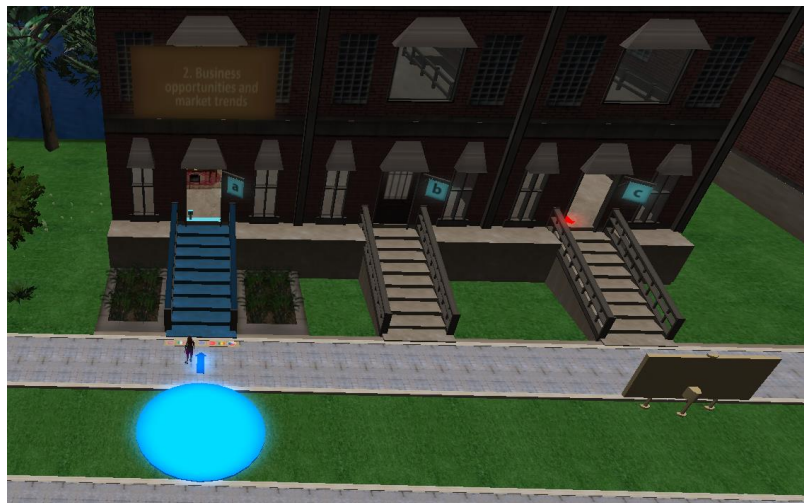
4.1 Scenariu de învățare nr.1: Introducere în antreprenoriat

Utilizatorii ajung într-un parc și sunt întâmpinați de un personaj NPC, care îi ghidează prin cele 6 panouri teoretice. Apoi, trebuie să finalizeze 2 activități de evaluare pentru a finaliza scenariul.



4.2 Scenariu de învățare nr.2: Oportunități de afaceri și tendințe ale pieței

Există mai multe camere într-o clădire și în fiecare dintre ele, utilizatorul studiază prezentări teoretice, are întâlniri cu NPC-uri și apoi ia un test de activități.



4.3 Scenariul de învățare nr.3: Modele de afaceri

Utilizatorul intră într-o clădire și există o zonă cu 9 părți distincte pe podea (câte una pentru fiecare parte din pânza modelului de afaceri). Un caracter NPC este aproape și se apropie de utilizator. El îndrumă utilizatorul să viziteze fiecare dintre zone, să primească informații despre partea corespunzătoare a pânzei modelului de afaceri. atunci când utilizatorul intră într-una dintre zone, apar informații. Există și o prezentare despre pânza modelului de afaceri. aici este și o activitate de evaluare (grup). Există o pânză goală și 9 cărți în jurul acesteia. Utilizatorul (sau grupul de utilizatori) trebuie să plaseze fiecare dintre carduri la locul corect din pânză.



4.4 Scenariul de învățare nr.4: Planul de afaceri

În toate cele 5 activități avatarul studiază teoria (prezentări / clipuri video) și apoi stau la o masă și au dialog cu personaje NPC sub formă de întrebări test. În afară de întrebări cu variante multiple de răspuns (selectați răspunsul corect), există întrebări în care avatarul trebuie să selecteze mai multe opțiuni (de exemplu, să le identifice pe cele 5 ciudate). Există, de asemenea, activități "offline" pentru ca elevul să lucreze în afara lumii 3d (de exemplu, să găsească un slogan) și să fie evaluat de profesor.

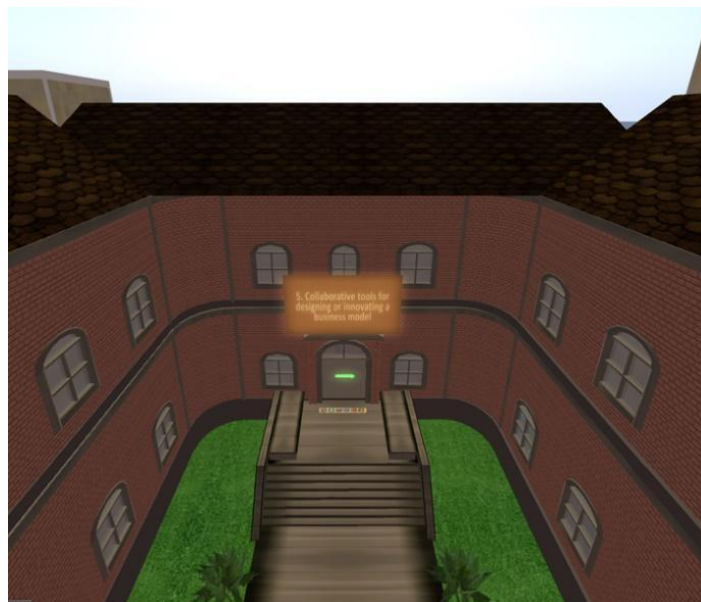
- Activitatea 1. recunoaște ideile de afaceri de succes
- Activitatea 2. identificarea ideilor de afaceri în funcție de nevoile pieței
- Activitatea 3. identificarea elementelor fundamentale ale unui plan de afaceri și a modului de construire a acestuia
- Activitatea 4. definirea planului de afaceri în funcție de ideile de afaceri și nevoile pieței

- Activitatea 5. definirea unei strategii de marketing pentru ideea ta de afaceri



4.5 Scenariu de învățare nr.5: Instrumente colaborative pentru proiectarea sau inovarea unui model de afaceri

În acest scenariu, utilizatorul intră într-o clădire mare, separate în trei camere care acoperă cele trei subiecte. În fiecare dintre camere există prezentări teoretice, un NPC care interacționează și ghidează utilizatorul și mai multe activități de evaluare (chestionare, formulare propoziții, clasificați elemente de .c).



4.6 Scenariu de învățare nr.6: Marketing

Utilizatorul ajunge la o cameră cu două uși: definiții de bază, nevoile oamenilor. un caracter NPC (ghid de marketing) se prezintă și oferă instrucțiuni.

Utilizatorul are opțiunea de a selecta numai ușa despre "definițiile de bază ale marketingului". NPC urmărește utilizatorul și arată o prezentare despre acel subiect. Utilizatorul primește un test atunci sub forma selecției răspunsului (ușii) potrivit pentru fiecare întrebare (camera).

După finalizarea acestui test și ieșirea din camere despre primul subiect, utilizatorul poate selecta din alte trei uși: instrumente de mix de marketing; promovare; servicii pentru clienți. Pentru primele două camere, există o masă în care utilizatorul ia un test.

Pentru camera "servicii pentru clienți", utilizatorul ajunge la un magazin auto și preia rolul unui vânzător de mașini. el stă la un computer și vizualizează o prezentare despre serviciul pentru clienți. Există mașini în cameră. Utilizatorul face un test în care fiecare răspuns este asociat cu un scor la sfârșitul testului pe care îl evaluează și primește feedback relevant.



4.7 Scenariu de învățare nr.7: Marketing digital

Utilizatorul ajunge într-o zonă asemănătoare labirintului (sau într-o cameră cu 3 uși). Fiecare ușă are numele unuia dintre subiectele: Instrumente eficiente pentru marketing online, Site și promovare, Social Media. Un caracter NPC (expert în marketing) introduce și oferă instrucțiuni despre ceea ce ar trebui să facă. Utilizatorul selectează una dintre cele trei uși și intră într-o cameră. NPC urmărește utilizatorul și arată o prezentare despre subiect.

Pentru fiecare dintre subiecte există chestionare. Aceste chestionare sunt reprezentate ca uși în interiorul unui labirint. Există o cameră pentru fiecare întrebare și uși pentru fiecare dintre răspunsurile posibile. Utilizatorul trebuie să selecteze răspunsurile corecte (ușile) pentru a ieși din labirinte.

Utilizatorul trebuie să completeze toate cele trei chestionare (camere labirint) pentru a finaliza modulul.



Utilizatorul se poate teleporta apoi într-o clădire din apropiere și poate afla mai multe despre automatizarea marketingului.

Ei intră într-un departament de marketing digital, unde lucrează trei caractere NPC :

Buletine informative prin e-mail

Postări programate în Social Media

Fluxuri de lucru favorabile

Când utilizatorul se apropie de fiecare dintre caracterele NPC, îi oferă o descriere a sarcinilor lor. După studierea teoriei, utilizatorul intră într-o cameră și primește un test.

În cele din urmă utilizatorul este teleportat în afara, în cazul în care acestea pot afla despre Valori digitale / Evaluare. Un personaj NPC se apropie și vorbește cu utilizatorul (dialog). Utilizatorul studiază materialul (prezentările). După ce a studiat, utilizator să primească un test de activitate însoțit de imagini.

4.8 Scenariu de învățare nr.8: Analiză privind cele mai bune strategii de marketing pentru întreprinderile mici

Utilizatorul intră într-o clădire cu mai multe camere. În fiecare dintre ele utilizatorul poate studia prezentările teoriei și apoi să ia diferite roluri și să interacționeze cu caractere NPC. Există diverse activități de evaluare, cum ar fi chestionare și eliminarea lacunelor de condamnare.



4.9 Scenariu de învățare nr.9: Management financiar

Jucătorul ajunge într-un spațiu asemănător unei bănci, cu trei personaje NPC care așteaptă la birourile lor (birou de asistență, cleric, contor). Înainte de a ajunge la ei un alt caracter NPC (ghid bancar) introduce și ghidează utilizatorul cu privire la ceea ce trebuie să facă. În primul rând, ei vorbesc cu NPC - recepționar, care arată o prezentare despre: terminologia financiară. Apoi vorbesc cu clericul băncii NPC, care arată o prezentare despre: planificarea financiară. În cele din urmă ei vorbesc cu banca contrar NPC - ului, care arată o prezentare despre: management financiar. După aceea, ghidul băncii NPC, se apropie de utilizator și îl direcționează către un birou unde așteaptă CEO-ul băncii. CEO-ul pune 11 întrebări. Dacă studentul le răspunde corect, primește finanțarea.

Există un al doilea etaj care acoperă subiectul suplimentar al oportunităților de finanțare pentru o afacere.



4.10 Scenariu de învățare nr.10: Managementul resurselor umane

În fiecare dintre cele 5 activități avatarul studiază teoria (prezentări / videoclipuri) și apoi se așează într-o masă și are dialog cu personajele NPC sub formă de întrebări test.

- Activitatea 1: Puterea de capital uman a pieței
- Activitatea 2: Calificarea de aprovizionare internă a afacerii
- Activitatea 3: Sistemul informatic de resurse umane ca bază de date
- Activitatea 4: Colectarea capitalului uman din mediul extern
- Activitatea 5: Planul educațional de resurse umane al afacerii



Misiunea jucătorului este de a-și crea propriul startup. Pentru a face acest lucru, el / ea are șansa de a merge prin diferite metode/ căi de învățare:

1. Cale de comercializare: C1, C2, C6,C7 ,C8
2. Calea planificatorului de afaceri: C1, C2, C3, C4, C5
3. Calea financiară: C1, C4, C9
4. Calea HR: C1, C4, C10
5. Calea managementului: Insigna 1 + Insigna 2 + Insigna 3 + Insigna 4 SAU du-te prin toate cursurile (de la 1 la 10)

Jucătorul trebuie să aleagă una dintre căile de specializare pentru a obține insigna(de exemplu, Calea de marketing) Dacă jucătorul primește toate cele 4 insigne, el /ea va primi insigna de Manager.

4.11 Rezultatele evenimentelor de pilotare

Evenimentele Biz4Fun de pilotare desfășurate în țările partenere au fost cruciale pentru analizarea experiențelor din timpul jocului și revizuirea VWSG 3D.

Informații generale

Grecia.- 33 de persoane au participat la evenimentul de pilotare online biz4fun din Grecia, format din 17 cursanți, 10 instituții VET/HE și 6 factori de decizie .

Cursanții au completat un chestionar după ce un profesor VET a făcut o demonstrație pentru ei, aproape același lucru s-a întâmplat cu un alt profesor VET pentru unii profesori și, în cele din urmă, cu persoane individuale (instituții VET și factori de decizi) care au primit documentele și chestionarele.

Turcia.- 23 de persoane implicate în partea turcă. 12 dintre acestea au fost cursanți, 8 de la instituții VET/HE și 3 factori de decizie.

Republica Cehă.- La evenimentul online au participat 21 de persoane, formate din 17 cursanți, 3 persoane de la instituția VET/HE și un factor de decizie.

Italia.- 41 de persoane au participat la evenimentul online Biz4fun din Italia: 20 dintre acestea au fost elevi, 18 au fost persoane din instituții VET/HE și 3 factori de decizie.

Slovacia.- 14 persoane au fost implicate în evenimentul de pilotare online al Biz4fun. 7 dintre acestea au fost cursanți, iar celelalte 7 au venit din lumea business-ului, a start-up-urilor și a factorilor de decizie.

TOTAL: 132 persoane implicate

- Elevi: 73
- Instituții VET/HE: 39
- Factori de decizie: 20

Rezultatele evaluării online pentru cursanți și instituțiile VET/HE

Primul domeniu se concentrează pe claritatea instrucțiunilor și explicațiilor oferite de personalul care introduce Proiectul BIZ4Fun și Lumea Virtuală 3D și jocul social.

Întrebări/Participanți	Elevii	Instituții VET/HE
Cât de clare au fost explicațiile despre Proiectul BIZ4Fun?	GRE 64.7% foarte clare TUR 75% CZE 47% ITA 80% SVK 43%	GRE 80% foarte clare TUR 75% CZE --- ITA 28% (+67% clare) SVK ---

Cât de clare au fost explicațiile pentru regulile BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social?	GRE 70.6% foarte clare TUR 58'3% CZE 35% ITA 70% SVK 29%	GRE 77.8% foarte clare TUR 50% CZE --- ITA 17% (+66% clare) SVK ---
Este ușor de utilizat BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social?	GRE 100% ușor TUR 100% CZE 53% ITA 80% SVK 29%	GRE 100% ușor TUR 100% CZE --- ITA 50% SVK ---
Cum ați evalua grafica de design BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social?	GRE 41.2% foarte bună TUR 58'3% CZE 24% ITA 40% SVK 43% bună	Există cerințe preliminare (cunoștințe prealabile) necesare pentru a utiliza jocul?
		GRE 90% nu TUR 37,5% CZE --- ITA 67% SVK ---
Jocul a progresat fără probleme?	GRE 94.1% da TURUL 66'7% CZE 35% ITA 45% SVK 29%	GRE 100% da TUR 100% CZE --- ITA SVK ---

Ați învățat ceva nou?	GRE 100% da TUR 100% CZE 71% ITA 95% SVK 72%	Vă rugăm să descrieți principalele caracteristici ludice și educaționale ale jocului Inventiv - Interesant - Analitic Jocul sistematic pas cu pas
Doriți să utilizați BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social pentru studiile la Școală / Universitate?	GRE 88.2% da TUR 91,7% CZE 71% ITA 70% SVK 72%	
Ar fi util să folosiți BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social în scopuri școlare / academice?	GRE 94.1% da TUR 100% CZE 71% ITA 80% SVK 72%	
Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social pot fi un instrument eficient pentru dobândirea / dezvoltarea competențelor necesare pentru începerea unei afaceri de succes	GRE 82.4% da TUR 100% CZE --- ITA 70% SVK 86%	

<p>Care este cel mai mare avantaj a BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social?</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Experiența plăcută și frumoasă. -Conversație cu alții. -NPC-urile. -Utilitatea. -Design bun. -Bună organizare.
<p>Care este cel mai mare dezavantaj a jocului?</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conținut obosește și uneori de neînțeles. -Servere lente. -Grafică. -Mișcarea cu avatar. -Instalarea. -Experiența utilizatorului în unele chestionare.
<p>Sprijinul tău contează! Ce ai schimba / îmbunătăți în BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social?</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conținut mai simplu (6%) -Prezentări mai scurte (6%) -O grafică mai bună (23%) -Nu aș schimba nimic (29%) -Procesul de chat (6%) -Eficiența de rulare a software-ului (6%) -Arată rata de finalizare pentru fiecare curs (6%) -Selectarea aleatorie a întrebărilor test (6%) -Arată răspunsurile corecte (12%)

Rezultatele evaluării online pentru factorii de decizie

Întrebările de evaluare online a factorilor de decizie au fost 4:

1. În ce măsură platforma de învățare, lumea virtuală și jocul social Biz4Fun, dar și conținutul său corespund abilităților de afaceri ale grupului țintă?
2. Cum ați putea folosi platforma Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social în contextul dvs. și care ar fi, în opinia dvs., principalele sale beneficii și obstacole în practica dvs. de formare?
3. Ce idei, abordări, instrumente ale Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social ar merita să se adapteze în strategiile și practicile conexe (locale) și de ce?
4. Ce ați îmbunătăți pe platforma de învățare online Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social (tehnicități, funcționalități, conținut) și cum?

Factorii de decizie	Răspunsuri
<p>Greci</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conținut suficient, care răspunde în mod satisfăcător nevoilor cursanților. 2. Instrument de formare în spectrul antreprenoriatului. Setarea de brainstorming conținută în joc este familiară în viața lor de zi cu zi. 3. Colaborarea și interacțiunea în echipă este o lecție importantă pentru participanții la un joc. De asemenea, integrarea lumii virtuale ca metodă și abordare de predare. 4. Un videoclip demo al caracteristicilor de bază pentru cei care folosesc acest tip de lumi virtuale pentru prima dată.
<p>Turci</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. "Aceasta este o resursă neprețuită pentru tineri. Mai ales că tinerii de astăzi nu sunt o generație care preia și citește cărți, este nevoie de astfel de aplicații distractive și educaționale. 2. Faptul că este liber crește gradul de utilizare. Poate fi utilizat în diverse domenii, în funcție de faptul dacă are o structură flexibilă din punct de vedere tehnologic. Putem lua în considerare utilizarea acestuia în cooperarea cu Naturelder în activitățile noastre antreprenoriale. 3. Ideea și aplicabilitatea de a aduce educația într-un mediu 3D este interesantă. Utilizarea pe scară largă a acestui tip de formare va contribui atât la reducerea reacției tinerilor la sistemul actual de învățământ, cât și la creșterea eficienței educației.

	<p>4. Unul dintre participanții noștri a atras atenția asupra lipsei infrastructurii tehnice. Un altul a spus: "În plus față de materialele educaționale din joc, jocul în sine trebuie să fie tradus în limba turcă. Engleza poate fi un obstacol social, mai ales pentru persoanele tinere din grupuri dezavantajate.</p>
<p>Cehi</p>	<p>La eveniment a participat un singur factor de decizie, astfel că cele mai relevante informații sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biz4Fun 3D Virtual World are potențialul de a fi un instrument de sprijin pentru procesul de educație. - Cadrele didactice din școlile primare/gimnaziale nu au capacitatea de a -și "pierde timpul" cu instalarea complicată. - Problema este, de asemenea, hardware-ul neexistent al unor elevi/studenți. - Pozitiv este că există un element de "joc", iar în viitor, cooperarea mai strânsă cu profesorii poate aduce rezultate foarte interesante la final.
<p>Italieni</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conținutul platformei pare bine calibrat pentru elevii de gimnaziu și poate reprezenta un excelent punct de plecare pentru dezvoltarea abilităților antreprenoriale. 2. Participanții nu văd niciun obstacol în ceea ce privește aplicarea și aspectele economice. Cu toate acestea, ei au subliniat faptul că ar fi esențial să se implice profesori motivați care cred în educația antreprenorială și în posibilitatea de a învăța prin joc. 3. BIZ4Fun Joc Social ar trebui să fie un punct de plecare pentru a dezvolta idei de afaceri, trecând de la virtual la realitate sau cel puțin la o simulare a vieții reale. După ce te-ai jucat și ai învățat, ar trebui să pui în practică ceea ce ai învățat la școală. 4. De asemenea, ar putea fi dezvoltată interactivitatea, prevăzând o gamă mai largă de activități care trebuie efectuate pe platformă, dincolo de materialele de instruire și chestionare.

Slovaci	<p>- În timpul jocului, jocul a acoperit elementele de bază ale antreprenoriatului. Mediul platformei ne oferă o gamă largă de conținut care poate fi modificat în funcție de nevoile grupului țintă. Acesta oferă o bază bună în acest stadiu.</p> <p>- Jocul nu este construit în mod corespunzător suficient pentru a-l folosi în nici un mod util. Nu există nici o claritate ceea ce jocul intenționează să facă, controlul personajului este dificil, unele funcții de bază lipsesc, în timp ce există o mulțime de funcții inutile prezente ceea ce face mai dificil de înțeles.</p> <p>- O modalitate mai ușoară de a se înregistra și de a începe jocul, copiii actuali nu au suficientă răbdare cu o instalare lungă. Ideea mare , trebuie doar să fie îmbunătățită</p>
----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Concluzionând, putem spune că evaluarea online a factorilor de decizie susține că gradul de satisfacție, în termeni generali, în raport cu *Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social* este bun.

Rezultatele evaluării online pentru factorii de decizie

Întrebările evaluării online a factorilor de decizie au fost 4:

1. *În ce măsură platforma de învățare, lumea virtuală și jocul social Biz4Fun, dar și conținutul acesteia corespund abilităților de afaceri ale grupului țintă*
2. *Cum ați putea utiliza platforma Biz4Fun VW și Social Game în contextul dvs. și care ar fi, în opinia dvs., principalele beneficii și obstacole în practica dvs. de formare?*
3. *Că ideile, abordările, instrumentele Biz4Fun VW și jocul social ar merita adaptate în strategiile și practicile conexe (locale) și de ce?*
4. *Ce ați îmbunătăți pe platforma de învățare online Biz4Fun VW și Social Game (tehnicități, funcționalități, conținut) și cum?*

Concluzii

Evaluarea rapoartelor de pilotare din Grecia și Turcia este – în general – foarte bună și o aprobare în general pozitivă a fost primită de cursanți, instituții VET și factori de decizie din ambele țări.

Raportul italian arată un sprijin puternic din partea majorității participanților și obține o ecaluare bună.

Rapoartele cehe și slovace sunt evaluate destul de bine, deși puțin mai puțin bine primite decât celelalte trei țări participante.

5. BIZ4FUN 3D LUMEA VIRTUALĂ ȘI JOCUL SOCIAL: CUM FUNCȚIONEAZĂ?

5.1 Crearea contului

Puteți crea un cont avatar (Prenume, Prenume, Parolă) aici:

<http://virtualworld.sch.gr:9000/>

În meniul principal, există o opțiune "CREARE CONT" care duce la formularul de creare Avatar.

The screenshot shows a dark-themed web form for creating a new account. At the top right, the Biz4Fun logo is visible. The form contains the following elements:

- Text: "Create new account"
- Form field: "First Name: (*)"
- Form field: "Last Name: (*)"
- Form field: "Email:"
- Form field: "Password: (*)"
- Form field: "Retype password: (*)"
- Section: "Type of avatar:" with three radio button options: "Female", "Male", and "Neutral".
- Button: "create" (green)

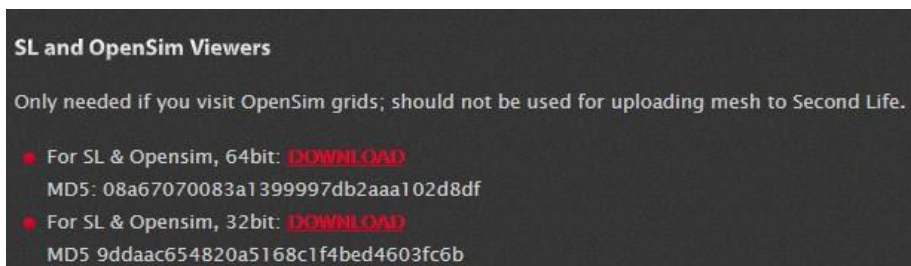
1. Biz4Fun WVSG Crearea contului

Combinarea dintre "Prenume" și "Nume de familie" va fi numele avatarului din interiorul Lumii. Trebuie să vă amintiți aceste împreună cu parola pentru a vă putea conecta în lume mai târziu. Câmpul E-mail este opțional. De asemenea, puteți selecta unul dintre cele trei tipuri de avatare (Feminin, Masculin, Neutru) care vă vor ajusta aspectul inițial.

În cele din urmă, faceți clic pe butonul "creare" pentru a crea un cont. Dacă contul a fost creat cu succes, ar trebui să primiți un mesaj de succes.

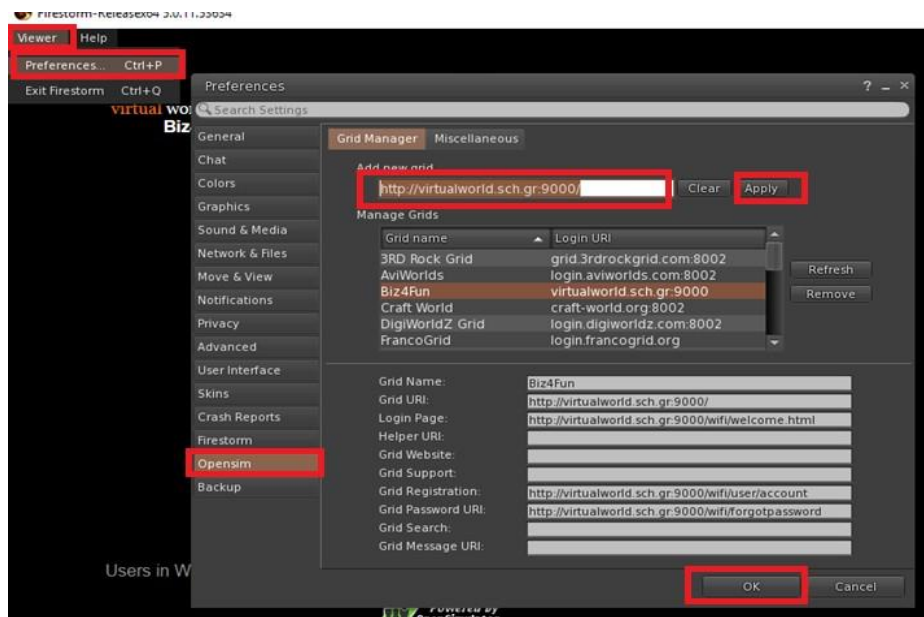
5.2 Instalarea software-ului 3D Viewer

Pentru a conecta la Lumea 3D cu avatarul pe care l-ați creat, aveți nevoie de software-ul 3D Viewer, cum ar fi Firestorm sau Kokua. Vă recomandăm să utilizați Firestorm. Puteți descărca versiunea pentru OpenSim aici: <https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/> Selectați sistemul de operare și descărcați versiunea potrivită.



2. 3D Viewer Software Descărcare

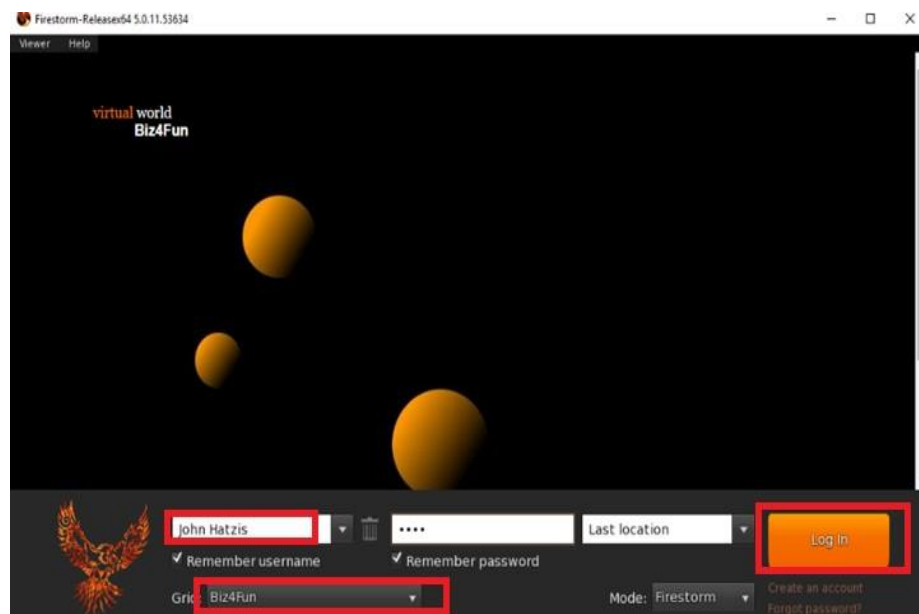
Executați fișierul descărcat și urmați instrucțiunile pentru a finaliza instalarea.



3. Instalare software vizualizator 3D

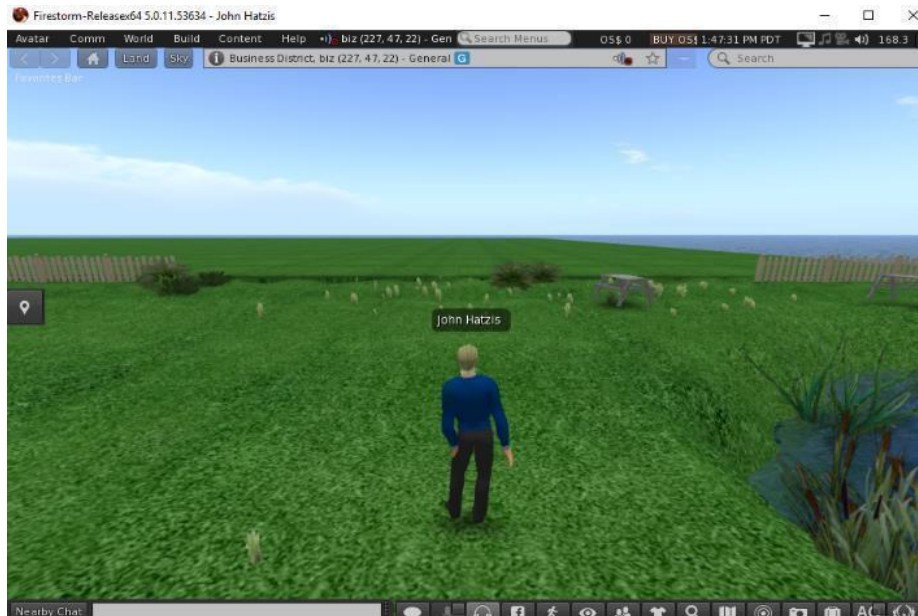
5.3 Conectați-vă la lumea 3D

Utilizați numele de utilizator "Prenume Nume" și parola și selectați grila "Biz4Fun" din meniul derulant. Faceți clic pe "Log In" pentru a intra.



4. Biz4Fun VWSG Conectare

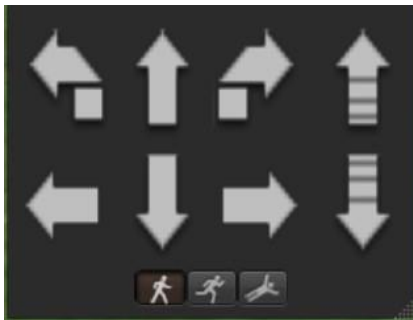
După ce conexiunea se face va fi în interiorul lumii virtuale cu avatarul tău.



8. Avatar

5.4 Mișcarea și controlul camerei

O modalitate de a muta avatarul și de a controla camera este utilizarea a două ferestre mici oferite de ED Viewer, care conțin toate butoanele necesare.



9. Grafică Mutare de control



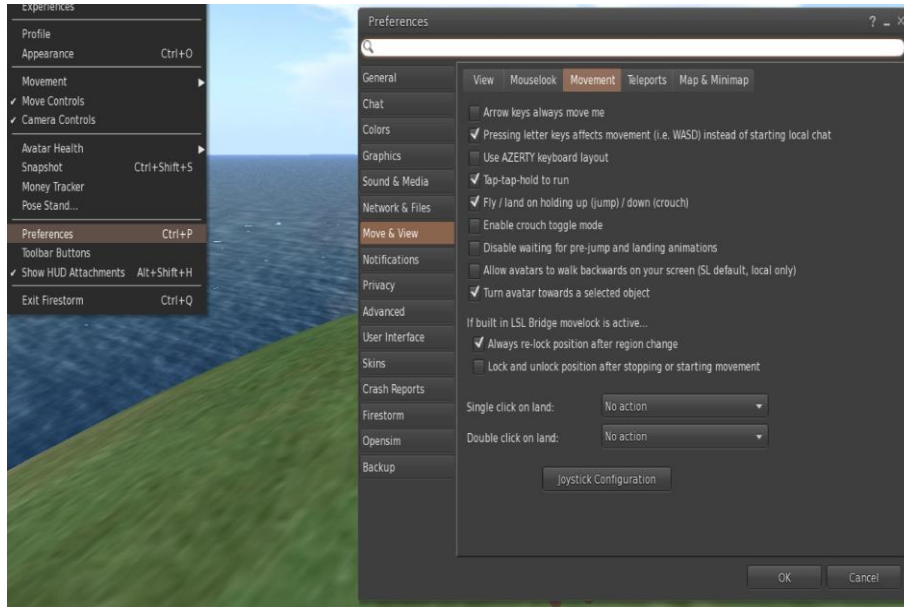
10. Controlul grafic al camerei

Dacă aceste ferestre nu apar, le puteți activa din meniul de sus:

- **Avatar > Mutare de control**
- **Avatar > Camera de control**

Aceasta nu este o modalitate ușoară, așa că vă sugerăm să utilizați comenzile tastaturii. Pentru mișcare puteți utiliza tastele săgeată sau tastele WASD. Pentru ca WASD să funcționeze corect, trebuie să îl activați din Preferințe

Opțiuni:



Opțiuni de preferință

Puteți utiliza modul F pentru a începe modul de zbor:

- Puteți utiliza E pentru a ajunge mai sus
- Puteți utiliza C pentru a ajunge mai jos

MOVEMENT CONTROLS	
Key	Function
A or Left	Turn left
Shift-A or Shift-Left	Move left
C or PgDown	Crouch / Fly down
D or Right	Turn right
Shift-D or Shift-Right	Move right
E or PgUp	Jump/Fly up
F or Home	Fly on/off
S or Down	Walk backward
W or Up	Walk forward
Space	While moving, press Space for slow motion (WASD must be enabled)

10. Comenzi utile pentru mutarea tastaturii

CAMERA CONTROLS	
Key	Function
Alt-up/down arrow	Zoom camera
Alt-left/right arrow	Rotate camera left/right
Alt-Ctrl-up/down arrow	Rotate camera up/down
Alt-Ctrl-Shift-arrows	Pan camera

11. Comenzi utile ale camerei

5.5 Navigație

Aici sunt două tipuri de hărți pe care le puteți utiliza pentru navigare:

Mondial > Harta mică

- Acesta arată o hartă mică în cazul în care puteți identifica locația dumneavoastră și se actualizează în funcție de mișcare Avatar
- Acționează ca o busolă
- Puteți utiliza această hartă pentru a **teleporta** într-un alt punct făcând dublu clic pe locația necesară

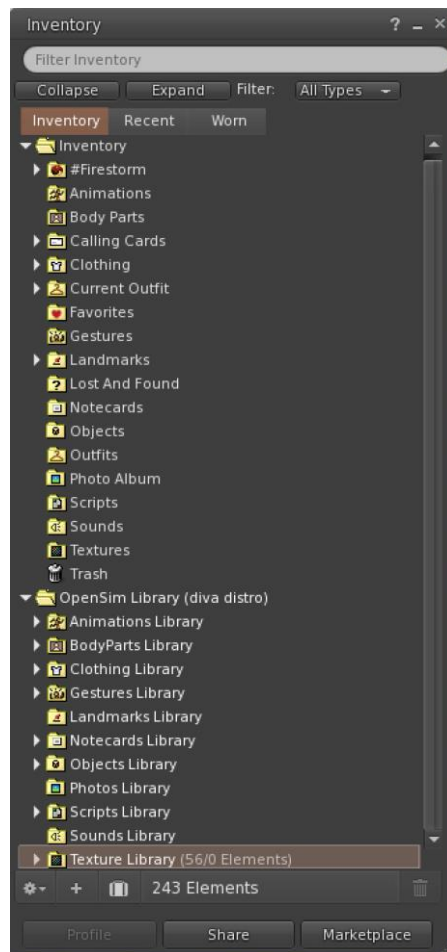
Mondial > Harta lumii

- Prezentare generală mai mare a regiunii cu caracteristică de filtrare
- Puteți mări/micșora pentru a găsi mai multe regiuni din apropiere

5.6 Inventar

Fiecare avatar are un inventar de fișiere organizate în funcție de tipul de fișier:

- **Inventarul > Avatar (Ctrl + I)**



12. Inventar

Puteți crea fișiere pentru aspectul avatarului (foldere BodyParts și Clothing), puteți găsi sau crea fișiere text cu note (folderul Notecards) sau găsi obiecte pe care le-ați primit din activități (folderul Objects).

5.7 Ajustarea aspectului

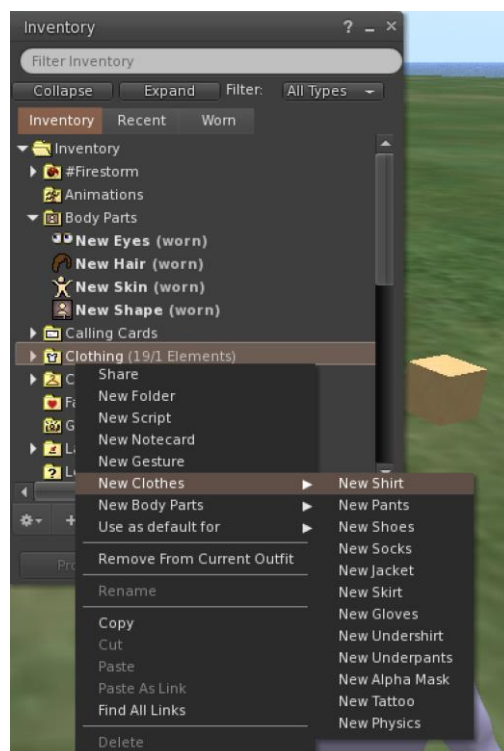
Pentru personalizarea corpului trebuie create/editate 4 tipuri de obiecte:

- Ochi - faceți dublu clic pe el pentru înlocuirea curentului
- Piele - faceți dublu clic pe ea pentru înlocuirea curentului
- Formă - faceți dublu clic pe ea pentru înlocuirea curentului
- Păr - faceți dublu clic pe el pentru înlocuirea curentului



13. Personalizare

Puteți personaliza în continuare ținuta făcând **click dreapta pe avatar > aspect > editați ținuta** Puteți crea haine personalizate, creând fișiere de haine în inventar și făcând dublu clic pe ele. **Inventar > Îmbrăcăminte > (click dreapta) haine noi > alege tipul de ținută.**

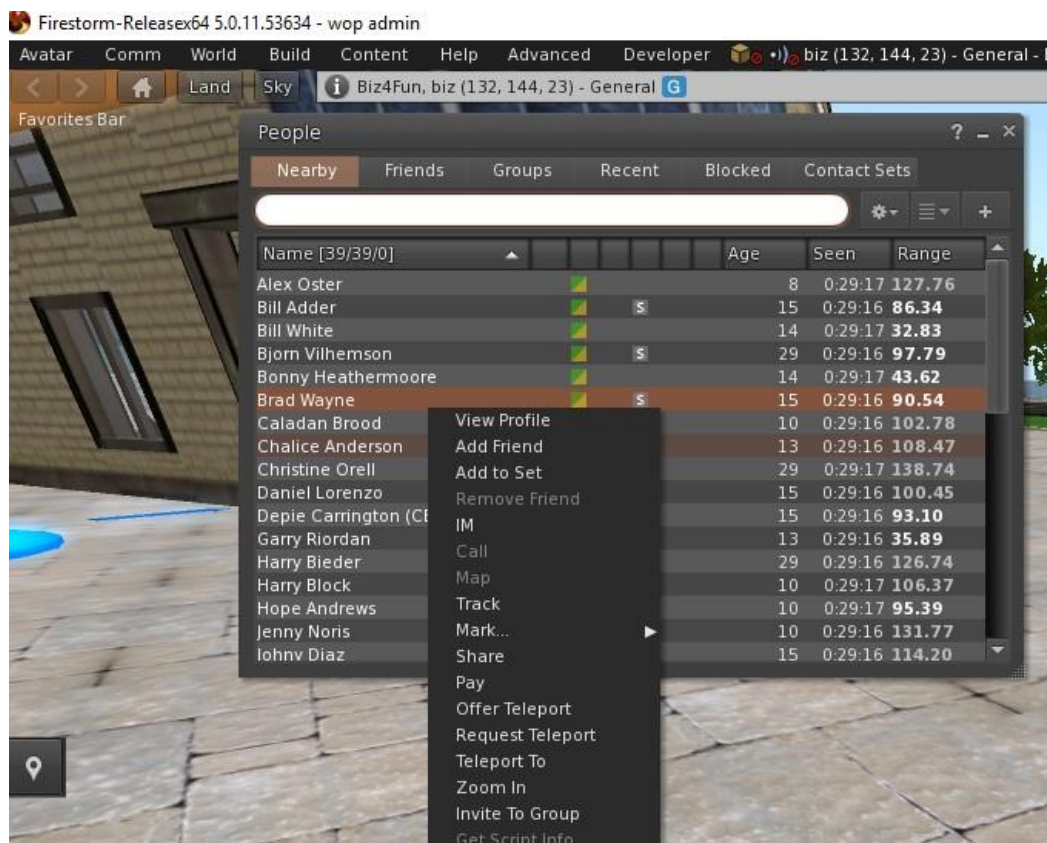


Apoi click dreapta si selectează editează pentru a regla aspectul fiecărei îmbrăcăminte așa cum dorești.



5.8 Comunicare

Puteți adăuga alte avatare de utilizator ca prieteni pentru a le găsi cu ușurință și să fie capabil să se teleporteze la ei. Din bara de navigare a vizualizatorului, selectați **Virgulă -> Persoane**, pentru a deschide o fereastră care afișează o listă cu toți utilizatorii din apropiere. Faceți clic dreapta pe unul dintre utilizatori și obțineți opțiunea de a vizualiza profilul lor, adăugați-le ca prieten, trimiteți un mesaj instant privat (IM), solicitați să le teleportați (Request Teleport) sau să vă teleportați (Offer Teleport) și să creați un marcator distinct pe locul său pentru a-l găsi cu ușurință (Track).



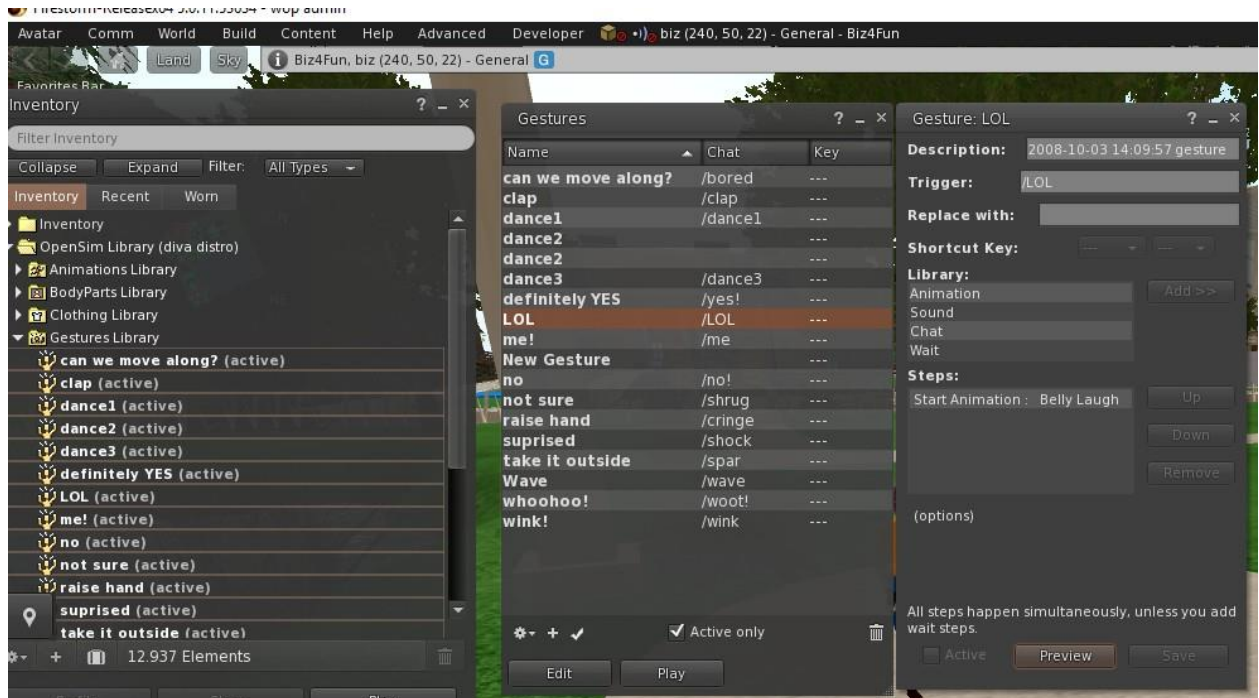
Dacă ați adăugat deja un utilizator ca prieten, le puteți găsi în fila "Prietenii", chiar dacă nu sunt online în acest moment. Le puteți trimite un mesaj privat și îl vor putea vedea imediat ce se conectează în lumea virtuală.

Puteți deschide fereastra de chat (**Comm -> Chat**) pentru a vizualiza și a participa la conversații. Implicit " **Nearby Chat** "afișează toate discuțiile care se întâmplă în apropierea avatarului tău. Există, de asemenea, o comandă rapidă pentru îndreptarea mesajelor rapide pe care avatarele din apropiere le vor primi utilizând bara de chat din partea stângă jos a ecranului.



Puteți configura și utiliza Gesturi pentru a fi utilizate cu chat-ul. Gesturile sunt animații efectuate de avatarul tău pentru a indica sau sublinia atitudinea sau emoțiile tale. Puteți asocia gesturi specifice cu anumite cuvinte, astfel încât atunci când le includeți în mesajele de chat, Avatar va efectua animații.

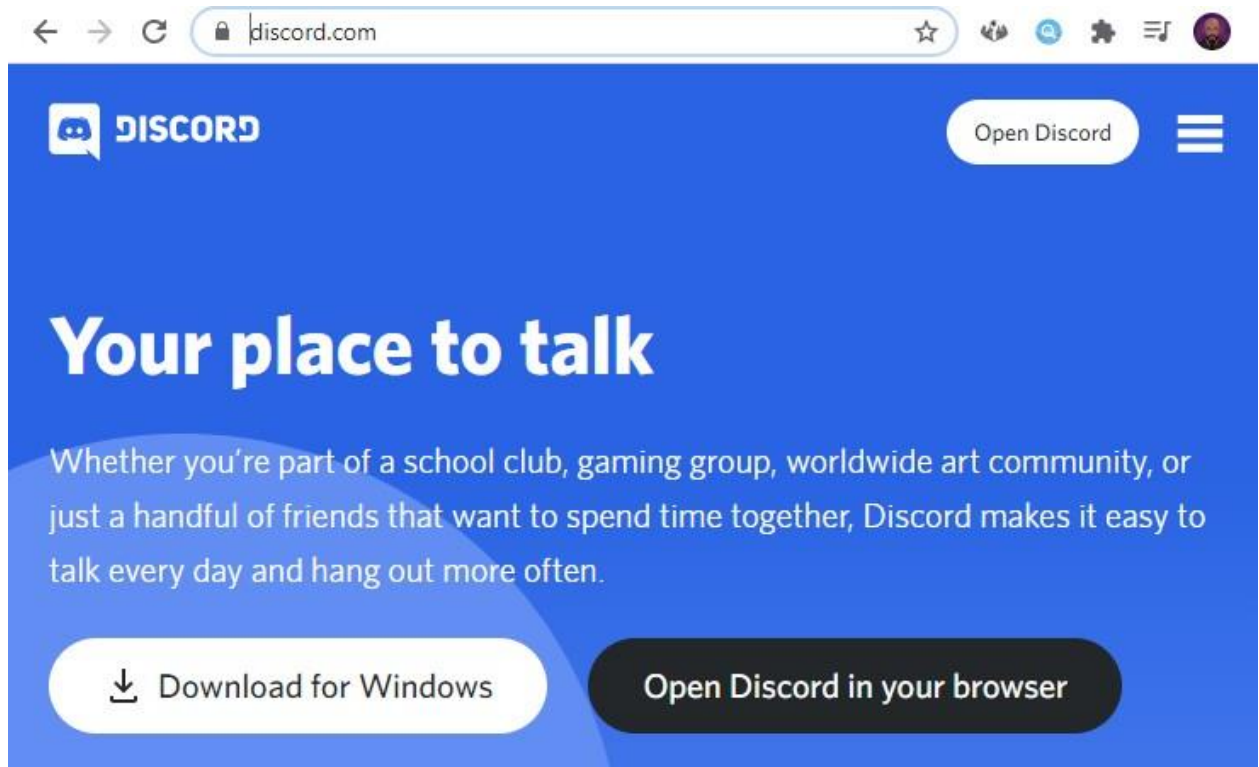
Mai întâi, deschideți inventarul (**Avatar -> Inventory**) și localizați folderul "**Gestures Library**", sub "Opensim Library". Există mai multe fișiere gest în acel folder și puteți să faceți clic dreapta și să selectați "Activate" pe cele pe care doriți ca avatarul să le poată efectua.



Apoi deschideți fereastra Gesturi (**Comm -> Gestures**) și veți vedea gesturile pe care le-ați activat. Faceți dublu clic pe unul dintre gesturi și veți vedea avatarul care efectuează animația. Selectați un gest și faceți clic pe butonul "**Edit**" pentru a vizualiza detaliile. Există un câmp Trigger care afișează comanda de utilizat în chat pentru a efectua gestul. De exemplu, puteți scrie **/LOL** în meniul de chat pentru a vă face avatarul să efectueze o animație de râs.

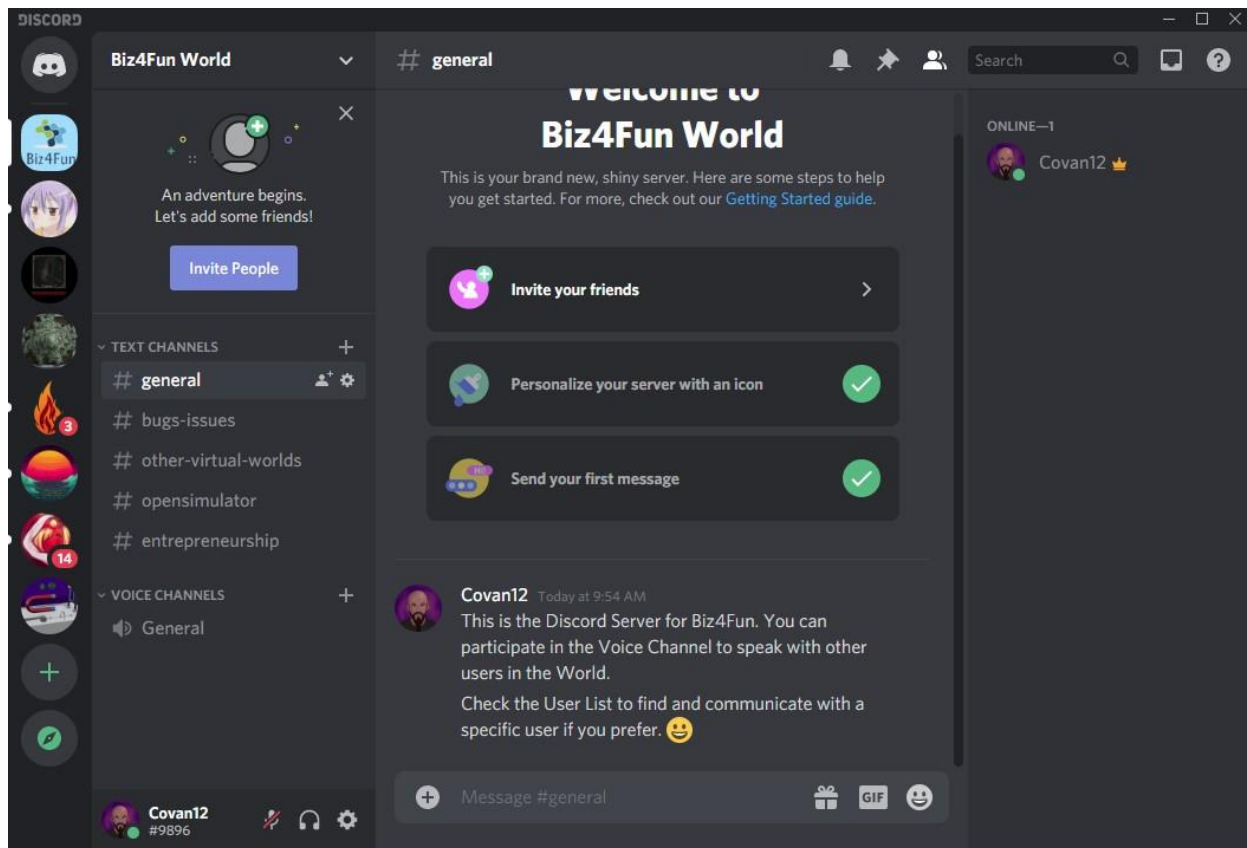
Puteți utiliza fereastra grupuri (**Comm -> Groups**) pentru a vă alătura sau a crea un grup cu alți utilizatori cu care să comunicați.

Comunicarea prin voce nu este activată în lumea Biz4Fun, cu toate acestea utilizatorii pot folosi software-ul ca [Discord](#) pentru a vorbi prin microfon cu alți utilizatori. Am creat server dedicat în Discord pentru Biz4Fun World. Poți crea un cont în Discord gratuit și apoi introduceți serverul Biz4Fun World pentru a participa la discuția generală sau pentru a găsi și comunica cu alți utilizatori. Există aplicații pentru fiecare sistem de operare sau puteți utiliza un browser web.



Puteți utiliza următorul link de invitație pentru a găsi și a vă alătura serverului Discord:
<https://discord.gg/rGdBXdk>

Când vă aflați pe serverul Biz4Fun, puteți participa la canalele text despre proiectul din stânga sus. Puteți intra în canalele vocale pentru a utiliza microfonul pentru a vorbi cu alți utilizatori conectați la serverul de voce Biz4Fun. Pe lista de utilizatori din dreapta dvs., puteți găsi toți utilizatorii care s-au alăturat serverului Biz4Fun Discord (chiar dacă nu se află în lumea 3D la momentul respectiv) și găsiți și comunicați cu cei specifici, dacă preferați.



5.9 Caractere NPC

Multe scenarii includ caractere controlate de script-uri cu care puteți interacționa. Aceste personaje se apropie de obicei de tine atunci când te apropii și vei vedea câteva opțiuni de dialog pe care le poți folosi. Caracterele NPC pot oferi instrucțiuni sau accesări, vă pot ghida în alte domenii, vă pot testa cunoștințele sau vă pot oferi obiecte, cum ar fi recompense.



14. NPC

5.10 Panouri de prezentare

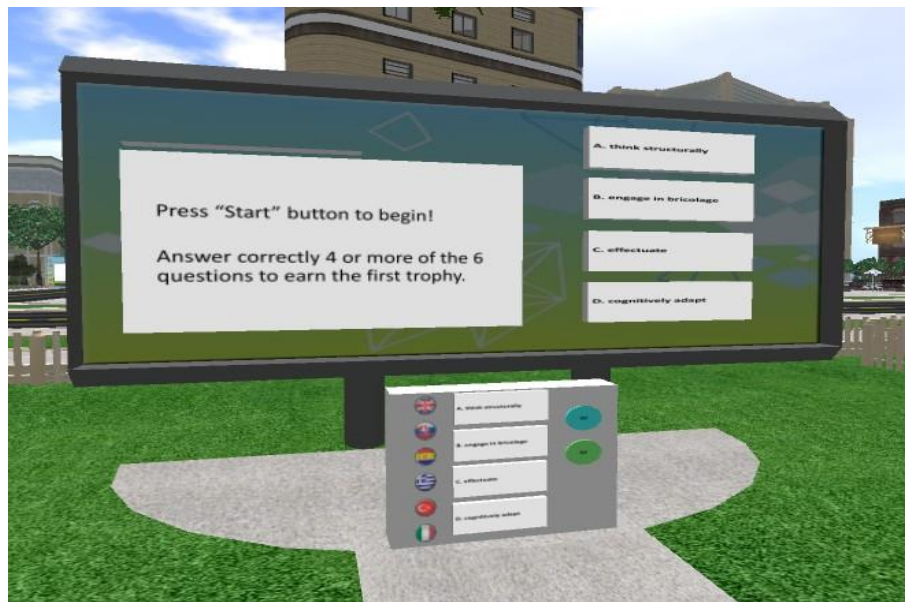
Panourile de prezentare sunt utilizate în majoritatea scenariilor pentru a afișa teoria subiectului. Puteți interacționa cu butoanele pentru a naviga prin diapozitive sau pentru a schimba limba:



15. Panouri de prezentare Biz4Fun

5.11 Activități

Fiecare activitate din interiorul Lumii poate avea moduri diferite de a interacționa cu. Instrucțiunile sunt specifice fiecărei activități și ar trebui să le găsiți lângă activitatea în sine.

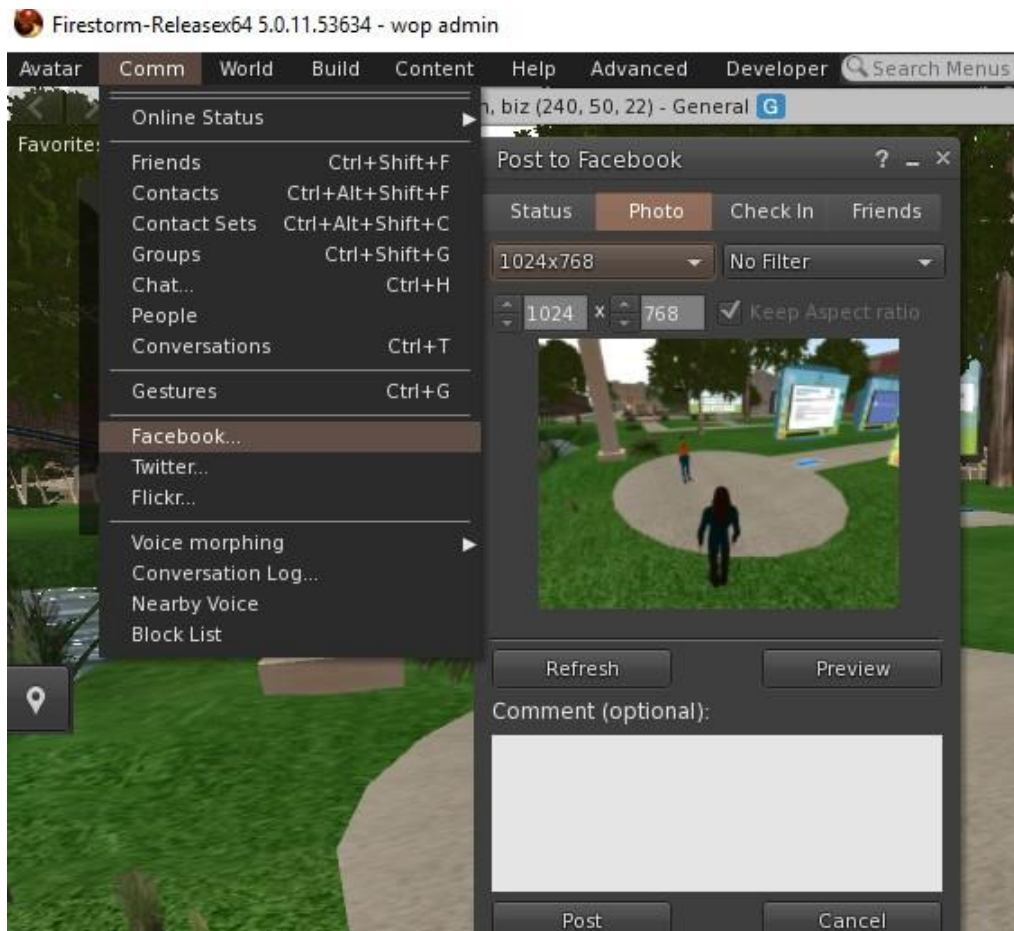


16. Activități Biz4Fun

5.12 Funcționalitatea social media

Vizualizatorul 3D pe care îl utilizați, poate să ofere funcționalitate specializată pentru a vă împărtăși rapid activitățile în social media.

Verificați opțiunile din meniul "**Comm**", pentru a găsi funcționalitatea integrată pentru a posta rapid Status, Fotografii sau Check In, pe platforme sociale precum Facebook, Twitter și Flickr.



De asemenea, puteți face capturi de ecran manual, utilizând fereastra instantaneu (Avatar -> Instantaneu) și le puteți salva pe computer (sau pe inventar) pentru a le partaja mai târziu. Puteți selecta, de asemenea, pentru a trimite imaginea prin e-mail mesaj sau să-l împărtășească pe Flickr.



5.13 Sistemul de recompensare

Pe zona de pornire a Biz4Fun, puteți găsi o casetă pe care puteți face clic pentru a primi un HUD item. Găsiți elementul HUD în inventar sub "Folderul Objects " și o fereastră fixă va apărea în partea dreaptă sus a ecranului.

Acest obiect vă urmărește activitățile în lumea 3D și progresul dumneavoastră în ceea ce privește cele 10 cursuri BizFun. Există o bară pentru fiecare curs și va avea o culoare diferită în funcție de progresul dvs. O bară roșie înseamnă că nu ați finalizat nicio activitate pentru cursul specific. O bară galbenă înseamnă că ați finalizat unele dintre activități și o bară verde dacă ați completat toate activitățile pentru cursul specific.

După ce ați finalizat activitățile pentru un curs, puteți face clic pe bară pentru a primi drept recompensă un articol. Apoi, puteți găsi elementul recompensă în inventarul dvs. Articolele de recompensă pot fi imagini autocolante sau îmbrăcăminte de promovare pe care o puteți purta în Lumea 3D (de exemplu, un tricou Biz4Fin cu un mesaj relevant).



6. INTEGRAREA BIZ4FUN 3D VWSG ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚARE

Este recunoscut pe scară largă faptul că GBL a revoluționat educația și formarea. Cercetările au arătat în mod continuu beneficiile GBL, subliniind că o astfel de abordare poate permite elevilor să se concentreze suficient de bine pentru a învăța mai bine, îmbunătățirea și consolidarea procesului de învățare și predare.

Având în vedere că studenții secolului 21 diferă de cei din deceniile precedente, GBL poate ajuta profesorii și educatorii să lucreze cu ei. Jocurile digitale sunt într-adevăr un instrument pe care profesorii, facilitatorii și educatorii pentru adulți îl pot utiliza pentru a crea un mediu mai antrenant și mai conectat pe care elevii îl pot beneficia pentru a dobândi/consolida un set de abilități și competențe transversale.

Jocurile digitale sunt, într-adevăr, un instrument pe care profesorii, facilitatorii și educatorii adulți îl pot utiliza pentru a crea un mediu mai antrenant și mai conectat pe care elevii pot beneficia pentru a dobândi/consolida un set de abilități și competențe transversale.

Acest capitol servește trei obiective. Introduce Metodologia Biz4fun.

Acesta încearcă să identifice și să descrie pașii pe care profesorii și educatorii ar trebui să îi pună în aplicare pentru a profita la maximum de Biz4Fu VWSG, profitând de tehnologiile de joc pentru a construi un mediu de învățare virtual distractiv, stimulat și interactiv, care promovează dobândirea abilităților și competențelor necesare pentru a fi un start de succes.

De asemenea, prezintă principalul potențial de inovare pentru platforma de învățare online Biz4Fun.

6.1. Metodologia BIZ4FUN

Scopul proiectului Biz4Fun este de a crește competitivitatea tinerilor, în mare parte neexperimentați, pe piața muncii din țările partenere.

Mediul de învățare adoptă o abordare pedagogică care, prin realitatea virtuală 3D, oferă oportunități educaționale atrăgătoare, distractive și eficiente. Biz4Fun oferă un mediu virtual 3D conceput pentru a ajuta la extinderea cunoștințelor economice ale tinerilor, modelarea elementelor de bază ale antreprenoriatului și reducerea lacunelor în cunoașterea instrumentelor financiare.

Conform teoriei constructiviste a lui Jean Piaget, oamenii își construiesc cunoștințele prin experiențele și re-elaborarea internă pe care fiecare individ le lucrează în raport cu senzațiile, cunoștințele, credințele și emoțiile lor.

Din această perspectivă, procesul de învățare este, de asemenea, rezultatul unei interacțiuni continue între informațiile care trebuie învățate și interpretarea construită pe baza cunoștințelor anterioare, a contextului și a sensului personal atribuit acestora. Multe strategii educaționale se bazează pe principiul constructivismului; una dintre cele mai eficiente pentru educația științifică este strategia numită Educație științifică bazată pe anchetă (IBSE). Se referă la o metodologie de predare care vizează o învățare activă care duce la o cunoaștere profundă și nu numai la memorie. Această metodologie ia în considerare natura cercetării științifice și modul în care elevii învață și pleacă de la ideea că inima învățării științifice este experiența directă. Cursanții arată o curiozitate naturală care este o expresie a unei încercări de a înțelege lumea din jurul lor și își construiesc cunoștințele reflectând experiența. Metodologia IBSE acordă o mare importanță nu numai pentru experimentare, ci și pentru colaborare, capacitatea de a reflecta, discuta, documenta, prezenta și împărtăși rezultatele investigațiilor.

Adoptarea acestei metode de formare permite elevilor să dezvolte o înțelegere a aspectelor științifice ale lumii prin dezvoltarea și utilizarea abilităților de investigație. În

special, IBSE își bazează principiile pe unele reguli generale, în primul rând pe credință

că elevul este capabil să-și controleze propriul proces de învățare lucrând ca oameni de știință, efectuând experimente, colectând și analizând date.

Caracteristicile acestui proces de învățare sunt, prin urmare, legate de explorarea mediului înconjurător, de crearea de ipoteze care să fie infirmate prin experimentare.

Pornind de la aceste considerații, proiectul Biz4Fun oferă un mediu de realitate virtuală inovatoare pentru educația antreprenorială, finanțat de Uniunea Europeană în cadrul programului Erasmus +. Scopul proiectului este de a însoți cursanții în studiul și învățarea antreprenoriatului prin intermediul noilor tehnologii educaționale. Biz4Fun oferă un mediu virtual 3D interactiv conceput pentru a ajuta cursanții să învețe despre începerea unei noi afaceri utilizând strategia IBSE și mediul virtual.

Cursanții pot: să viziteze cursurile virtuale ale Biz4Fun, să desfășoare experimente, să exploreze proceduri și să își aprofundeze cunoștințele prin conținut și resurse educaționale. Mai mult, cursanții au la dispoziție „personaje non-jucătoare” pentru a-i ajuta să analizeze și să înțeleagă procesele de antreprenoriat simulate în lumea virtuală.

Rezumând, mediile virtuale de învățare 3D pot motiva cursanții prin experiențe de studiu inovatoare și captivante. Mai mult, lumile virtuale încurajează abilitarea cursantului prin mai multă interactivitate și modalități mai constructive de învățare.

6.2 Instrumente pedagogice, evenimente și acțiuni

În general, obiectele din OpenSimulator au stări diferite. În timp ce se află într-o stare, obiectul așteaptă (sau ascultă) să apară anumite evenimente (de exemplu, cineva atinge sau se apropie de obiect) care îl declanșează, execută unele acțiuni (de exemplu, roțiți sau afișați o etichetă deasupra) sau modifică starea. De exemplu, o lampă este inițial într-o stare numită "oprit" și așteaptă evenimentul în care un utilizator face clic / atinge. Când un utilizator face clic pe el, atunci execută o acțiune care face ca lampa să se stingă și apoi se schimbă într-o altă stare numită "pornit". În starea "pornit" obiectul așteaptă un utilizator să facă clic pe ea, astfel încât se oprește și se întoarce la starea "închis".

Unele evenimente pe care un obiect poate aștepta să se întâmple:

- utilizatorul atinge (clicuri) un obiect,
- utilizatorul poartă sau echipează/atașează un obiect,
- utilizatorul ia o copie a unui obiect,
- utilizatorul se apropie de un obiect,
- utilizatorul se ciocnește cu un obiect,
- utilizatorul selectează o opțiune dintr-un meniu de dialog sau tastează un text într-o casetă text de dialog,
- utilizatorul scrie un mesaj într-un canal de chat,
- așteptați ca un obiect să fie atașat la un avatar,
- evenimentul se repetă la fiecare X secunde (cronometru).

Unele acțiuni pe care un obiect le poate executa după un eveniment:

- obiect își schimbă poziția, dimensiunea, culoarea, opacitatea, textura, rotirile etc.,
- textura atribuită obiectului se deplasează/animă (de exemplu, apă curentă);
- obiect "spune" un text în chat sau redă un sunet,
- eticheta/textul este afișat deasupra unui obiect,
- faceți un plan al obiectului să strălucească,
- redați un fișier de sunet (până la 10 secunde) în inventarul său,
- creați un meniu de dialog pentru un anumit avatar pentru a oferi un răspuns la o întrebare,
- redați un fișier de sunet (până la 10 secunde) stocat în inventarul său,
- obiectul se oprește/doarme X secunde între două acțiuni,
- avatarul utilizatorului este teleportat într-o altă poziție din regiune sau dintr-o altă regiune,
- viteza de mers pe jos a avatarului este redusă / crescută,
- un obiect este dat avatarului (devine disponibil în inventarul său).

Exemple:

- O ușă este inițial închisă și se deschide (acțiune: rotire) atunci când utilizatorul face clic (eveniment: atingere) pe ea (ușa poate fi încuiată, astfel încât utilizatorul trebuie să facă mai întâi o acțiune, de exemplu, tastați o parolă).
- Utilizatorului i se cere să selecteze o culoare dintr-un meniu de dialog (eveniment: opțiune în meniul de dialog), iar obiectul este apoi colorat cu acesta (acțiune: schimbare culoare).
- Un lift se mută la un alt etaj (acțiune: mutare la țintă) atunci când utilizatorul face clic (eveniment: atingere) un buton.
- Pe un ecran de prezentare, următorul diapozitiv este încărcat (acțiune: modificare textură) atunci când utilizatorul face clic pe butonul Următorul (eveniment: atingere)
- Pe un ecran de prezentare, următorul diapozitiv este încărcat automat la fiecare 10 secunde.
- Când utilizatorul se apropie de un obiect (sau zonă), el primește un mesaj text.

6.3 Care sunt pașii cheie pentru implementarea biz4fun 3d vwsG în educația formală și non-formală?

Modul mai eficient și mai consecvent de a aduce Jocul Social Biz4Fun în programa școlară este de a avea un plan și un obiectiv clar definit. Iată câteva recomandări pentru evaluarea INCORPOGBL în planuri de lecție sau programe:

- Pasul 1. Determinați scopul GBL

Profesorii și educatorii ar trebui să determine mai întâi dacă doresc să utilizeze VWSG 3D pentru:

- Intervenție: instrumentul poate fi folosit pentru a aborda problemele elevilor.
- Îmbogățire: odată ce materialul de bază principal este stăpânit bine, WWSG poate fi un instrument eficient pentru prezentarea conținutului prin diferite medii
- Consolidare: clasa poate juca pentru a consolida conținutul curriculum-ului.
- Pasul 2. Testați Biz4Fun 3D WWSG înainte de a-l utiliza

În timp ce joacă, profesorii și jucătorii ar trebui să acorde atenție unor criterii cheie (personalizare, implicare, conținut) pentru a se asigura că platforma și conținutul său sunt aliniate cu obiectivele de învățare.

- Pasul 3: Dedicăți timp GBL

Pentru a obține cel mai mult de la Biz4Fun 3D WWSG, profesorii și educatorii ar trebui să utilizeze GBL într-un mod sistematic și consecvent.

Cu GBL, întregul proces este un mediu de învățare bine organizat într-un joc în care jucătorii sunt, ei sunt dornici de interacțiune socială cu oameni care au dreptul să-i ajute să facă față provocării.

Biz4Fun sprijină dezvoltarea unei educații cu adevărat mixte, precum și a studiului individual. Astfel, utilizatorii pot folosi platforma online pentru studiu individual, în timp ce profesorii și trainerii sunt încurajați să se integreze în mediul de învățare oferit de WWSG 3D în predare.

Potrivit Lui Ivanova, jucătorii caută de obicei provocări și apreciază feedback-ul acțiunilor lor. Ei sunt dornici de interacțiune socială cu oameni sunt în măsură să-i ajute cu provocările. El susține că jucătorii sunt cursanți perfecți.

Cercetătorul subliniază că profesorii și educatorii au nevoie de feedback, precum și de relații sociale puternice și sunt dispuși să depășească *provocarea învățării*. Și elevii au nevoie de same. Ei au nevoie de o provocare, de feedback-ul profesorului / educatorului lor și de un mediu de învățare conceput cu grijă.

Utilizarea lumii virtuale pentru educație, care "oferă o experiență senzorială imersivă, învățare practică exploratorie, interacțiune socială colaborativă, activități experiențiale conduse de învățare și un joc de rol activ care depășesc cadrul tradițional al clasei" joacă un rol-cheie în practicile moderne de educație" (Tramonti, Michela și Zheleva, Mariya). Biz4Fun WWSG reprezintă și modele educaționale și o abordare GBL menită să faciliteze dezvoltarea unei noi abordări colaborative de învățare online și să ofere oportunități pentru o educație eficientă la distanță și online prin sprijinul unor grupuri sau comunități care reunesc experți, profesori și studenți din diferite țări sau locații.

6.4 Potențialul de inovare al Biz4fun 3D WWSG

Proiectul Biz4Fun își propune să sprijine inovația în VET, să remodeleze instrumentele în jurul nevoilor cursanților și angajatorilor.

Cu scopul de a oferi studenților abilitățile și competențele necesare pentru a transforma ideile în inovații și de a promova implicarea angajatorilor, parteneriatul proiectului Biz4Fun s-a angajat să lucreze la combinarea inovației tehnologice cu o nouă abordare pedagogică.

Bazat pe o astfel de abordare inovatoare, Biz4Fun 3D WWSG poate fi văzut conceptual ca poate fi văzut ca un instrument de educație dedicat pentru a aborda problemele sociale în diferite expertize. Platforma abordează astfel de provocări care sprijină dobândirea/dezvoltarea aptitudinilor și competențelor necesare pentru a construi propria capacitate de inovare a studenților.

Aspectele inovatoare ale proiectului Biz4Fun se referă la educația deschisă și inovatoare și integrată în era digitală. În special, Biz4Fun 3D VWSG:

- oferă acces la scenarii de învățare eficiente;
- aduce experiențe practice din cele mai bune practici din viața reală în învățarea digitală;
- se concentrează pe o abordare pedagogică care acoperă toate aspectele preferințelor de învățare ale tinerilor (informații scurte, dar consecvente, videoclipuri, interactivitate etc.).

7. RECUNOAȘTERE ȘI CERTIFICARE

Cursurile din Biz4Fun 3D Lume Virtuală ar trebui să fie organizate în sesiuni, care pot urmări structura scenariului sau să fie organizate în conformitate cu planul de studiu al furnizorului de VET. Înainte de începerea activităților de învățare, se recomandă organizarea următoarelor evenimente:

1.1 Evenimentul de deschidere

Evenimentul KickOff prezintă obiectivele cursului / scenariului și activitățile așteptate în lumea virtuală 3D. Acesta ar trebui să motiveze participanții și să ofere o imagine de ansamblu a activităților și metodelor care vor fi utilizate pe parcursul cursului. Acest eveniment poate fi realizat într-o sală de spectacole și poate include un video sau un mesaj podcast.

1.2 Activitatea de învățare inițială sau pre-curs

O activitate inițială de învățare poate fi propusă participanților înainte de începerea oficială a cursului. Această activitate pre-curs ar putea fi, de exemplu, auto-descoperirea Biz4Fun 3D Virtual World sau de gândire despre activitățile pe care compania studentului se va concentra pe. Este foarte important ca activitatea inițială de învățare să facă o impresie bună asupra participanților și ei vor fi familiarizați cu lumea 3D Virtual. Aceasta este, de asemenea, o bună oportunitate pentru administratori pentru a vedea dacă există probleme tehnice.

1.3 Standarde de învățare pentru cursurile din lumea virtuală 3D Biz4fun

<i>Numele cursului/scenariului</i>	INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORAT
<i>Nivelul EQF</i>	3
<i>Rezultatele așteptate</i>	Înțelegeți conceptul de antreprenoriat și identificarea nevoilor unui proiect.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	Studii de caz Reflecție critică

<i>Numele cursului/scenariului</i>	OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE ALE PIEȚEI ÎN ȚARA DUMNEAVOASTRĂ ȘI EUROPA
<i>Nivelul EQF</i>	4
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să identificați și să analizați oportunitățile de afaceri în corelație cu comportamentul consumatorului.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	Studii de caz Autoevaluare Proiect practic Examinare

<i>Numele cursului/scenariului</i>	MODELE DE AFACERI
<i>Nivelul EQF</i>	5
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să proiectați fluxul de afaceri la nivelul strategic nivel pentru a oferi valoare clienților.
<i>Instrumente și metode de evaluare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz • Autoevaluare

<i>Numele cursului/scenariului</i>	PLAN DE AFACERI
<i>Nivelul EQF</i>	4
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să proiectați fluxul de afaceri la nivelul strategic pentru a oferi valoare clienților, pentru a identifica abordările colaborative și reconstrucția echipamentelor. De asemenea, este inclus o abordarea de management la planul de afaceri.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz • Autoevaluare • Examen

<i>Numele cursului/scenariului</i>	INSTRUMENTE COLABORATIVE PENTRU PROIECTAREA SAU INOVAREA UNEI AFACERI MODEL
<i>Nivelul EQF</i>	6
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să creați, să livrați și să captați valoare pentru companie și client folosind noi și moderne tehnologii.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz • Autoevaluare • Examinare

<i>Numele cursului/scenariului</i>	MARKETING
<i>Nivelul EQF</i>	4
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să promovați, să vindeți și să distribuiți un produs sau un serviciu pentru a obține valoare adăugată în compania dvs.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz • Autoevaluare • Proiecte practice

<i>Numele cursului/scenariului</i>	MARKETING DIGITAL
<i>Nivelul EQF</i>	4
<i>Rezultatele așteptate ale învățării</i>	Aflați cum să utilizați tehnologiile digitale (SEO, content marketing, content automation, social media etc.)

	pentru a implica oamenii și a crește gradul de conștientizare a afacerii.
<i>Instrumente și metode de evaluare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluare • Proiecte practice • Evaluare colegială

<i>Numele cursului/scenariului</i>	ANALIZA CELOR MAI BUNE STRATEGII DE MARKETING PENTRU ÎNTREPRINDERI MICI
<i>Nivelul EQF</i>	4
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să identificați și să alegeți strategia de marketing corectă care se potrivește cel mai bine obiectivelor de afaceri propuse.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz • Autoevaluare • Proiect practic • Teste cu variante multiple de răspuns • Evaluare colegială

<i>Numele cursului/scenariului</i>	GESTIUNE FINANCIARĂ
<i>Nivelul EQF</i>	5
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să căutați ce fel de capital să obțineți pentru a finanța activele companiei.
<i>Instrumente și metode de evaluare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Teste cu variante multiple de răspuns • Autoevaluare

<i>Numele cursului/scenariului</i>	MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE
<i>Nivelul EQF</i>	6
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să creșteți performanța angajaților și obțineți un avantaj competitiv pe piață.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluare • Evaluare colegială • Proiect practic

<i>Numele cursului/scenariului</i>	MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE
<i>Nivelul EQF</i>	6
<i>Rezultatele așteptate</i>	Aflați cum să creșteți performanța angajaților și să obțineți un avantaj competitiv pe piață.
<i>Instrumente și metode de evaluare a rezultatelor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluare • Evaluare colegială • Proiect practic

8. CONCLUZII

Biz4Fun VWSG oferă participanților schimbarea accesării contextelor virtuale în același timp prin intermediul propriilor avatare. Platforma de învățare online a fost concepută ca un joc social, permițând jucătorilor (majoritatea tineri neexperimentați) să interacționeze cu artefacte digitale și să comunice cu alți jucători. Concepută cu scopul de a oferi cursanților abilitățile și competențele necesare pentru a crea un startup de gestionare, platforma online recrează experiențele oferind studenților capacitatea de a rezolva probleme similare cu cele reale.

Fiind un instrument educațional online menit să-și educe utilizatorii cu privire la antreprenoriatul care acoperă nivelul EQF de la 3 la 7, Biz4Fun VWSG se poate adresa unei game largi de utilizatori: de la tineri (majoritatea sunt fascinați de GBL) la profesorii / educatorii lor, reprezentanții VET / HE, dar și reprezentanți ai mediului de afaceri.

Acest manual a evidențiat unele dintre beneficiile și aspectele cheie legate de motivație, implicare în ceea ce privește jocurile digitale. Deși există o nevoie pentru studii empirice suplimentare pentru a evalua modul în care problemele se referă între ele și modul de a proiecta medii de învățare mai eficiente și mai plăcute, de asemenea, în educația informală și non-formală, este recunoscut pe scară largă că utilizarea tehnologiei în scopuri educaționale poate fi benefică atât pentru cursanți, cât și pentru profesori / educatori. Dacă jocurile digitale educaționale pot fi utilizate cu succes pentru a îmbunătăți atât învățarea, cât și predarea, ce obțin utilizatorii Biz4Fun VWSG din experiență?

Biz4Fun VWSG își propune să promoveze inovația în educație, încurajând profesorii / educatorii și cursanții să exploreze, să cerceteze și să utilizeze noi instrumente pentru a descoperi ceva nou. Platforma online concepută și creată în cadrul proiectelor Biz4Fun intenționează să consolideze în continuare competențele-cheie în programele de învățământ VET și educația deschisă și inovatoare, oferind utilizatorilor:

- o lume virtuală care oferă o experiență de învățare captivantă, "învățare practică exploratorie, interacțiune socială colaborativă, activități bazate pe învățare experiențială și joc de rol activ care depășesc cadrul tradițional al clasei".
- un joc social: platforma online oferă utilizatorilor o activitate în mediul de învățare care are reguli contextuale prin care utilizatorii se pot implica între ei.

În cadrul proiectului Biz4Fun, dezvoltarea mediului de învățare, a metodologiei și a RES vizează promovarea inovării în educația informală și nonformală.

Având în vedere că abordarea "One-size-fits-all" nu se mai aplică în educație și formare, Biz4Fun VWSG a fost conceput pentru a oferi studenților *învățare personalizată*. Le dă putere să învețe oferindu-le libertatea de a determina când, unde și cum învață și pe care să se concentreze.

În concluzie, presupunem că Biz4Fun VWSG *poate* fi utilizat cu succes pentru a îmbunătăți atât *învățarea*, cât și *predarea*.

Elevii au șansa de a înțelege aplicarea abilităților și cunoștințelor pentru a rezolva problemele din viața reală cu ajutorul unui proces eficient de învățare. Platforma permite elevilor să gândească în afara cutiei în timp ce dobândesc / dezvoltă abilitățile și competențele necesare pentru a deveni un început de succes.

Și cum rămâne cu profesorii și educatorii? Potrivit lui Prensky, ei trebuie să-și adapteze instrucțiunile pentru a satisface nevoile elevilor, făcând uz de jocuri pe calculator sau digitale ca instrumente de învățare în clasă.

Prin urmare, ei pot utiliza Biz4Fun VWSG ca instrument de sprijin educațional pentru a completa metodele tradiționale de predare pentru a îmbunătăți experiența de învățare a cursanților, cu un accent special pe achiziționarea și dezvoltarea mentalității antreprenoriale.

Entrecomp, cadrul competențelor antreprenoriale dezvoltat de Comisia Europeană , descrie antreprenoriatul ca o competență pe tot parcursul vieții și ca o competență transversală, care poate fi aplicată de cetățeni în toate sferile vieții, de la cultivarea dezvoltării personale, la participarea activă în societate, la (re)intrarea pe piața muncii ca angajat sau ca persoană care desfășoară o activitate independentă și la înființarea de întreprinderi (culturale, sociale sau comerciale).

Avem multe de învățat despre utilizarea noilor tehnologii în scopuri educaționale. Cu toate acestea, deoarece nu există inovare fără experimentare, toți actorii implicați în educația informală și nonformală ar trebui încurajați să utilizeze instrumente educaționale inovatoare, cum ar fi Biz4Fun VWSG.

Rolul unei astfel de experimente este esențial în modelarea politicii educaționale, precum și în oferirea oportunității cursanților de a-și consolida competențele antreprenoriale care sunt esențiale pentru dezvoltarea personală și pentru creșterea gradului de includere pe piața forței de muncă.

9 REFERINȚE

1. [Council recommendation on key competencies for lifelong learning](#), European Commission
2. [Promoting entrepreneurship](#), European Commission
3. [EntreComp, the European Entrepreneurship Competence Framework](#), European Commission
4. The benefits of gaming in education: the build a world case
5. [Features of digital game-based learning](#)
6. [Digital Pedagogy - A Guide for Librarians, Faculty, and Students](#)
7. [Study/research on game-based entrepreneurial learning methodologies in Europe](#), ENGAGE Project
8. [Digital Pedagogy - A Guide for Librarians, Faculty, and Students](#) Camiller, M.A [The Students' Perceptions of Digital Game-Based learning](#) Burks, R. Video games sharpen eye-hand coordination skills/ Study
9. Deubel, P. [Game on! T.H.E. Journal \(Technological Horizons in Education\)](#) Guido, M. [Steps to implementing game-based learning in the classroom](#)
10. [Iacovides, I.; Aczel, J.; Scanlon, E.; William, JW. Motivation, engagement and learning through digital games. International Journal of Virtual and Personal Learning Environment](#) Kowert,R. [Benefits of social online play](#)
11. Swallos, E. [What makes a good social game?](#) Coffey, H. [Digital game-based learning](#)
12. Serrano, K. [The effect of digital game-based learning on student learning: A literature review](#)
13. Malone, T.W. [Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science: A Multidisciplinary Journal](#)
14. Tramontana, M., Zheleyeva, M. [Uses of the Virtual World for Educational Purposes](#)



Biz4Fun - Let’s have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

CUM SĂ DEZVOLȚI O AFACERE DE SUCCES (PROGRAMA ȘI CONȚINUTUL CURSULUI)



Erasmus+

KA2 PARTENERIAT STRATEGIC

1 SCOPUL CURSULUI

Vrei să începi sau să-ți dezvolti propria afacere, să mergi internațional sau să eviți falimentul?

În acest curs de afaceri și management, veți învăța conceptele cheie și pașii necesari pentru a vă proiecta sau inova propriul model de afaceri. Veți afla despre compromisurile care trebuie făcute și problemele de proiectare care sunt esențiale pentru un model de afaceri viabil și durabil.

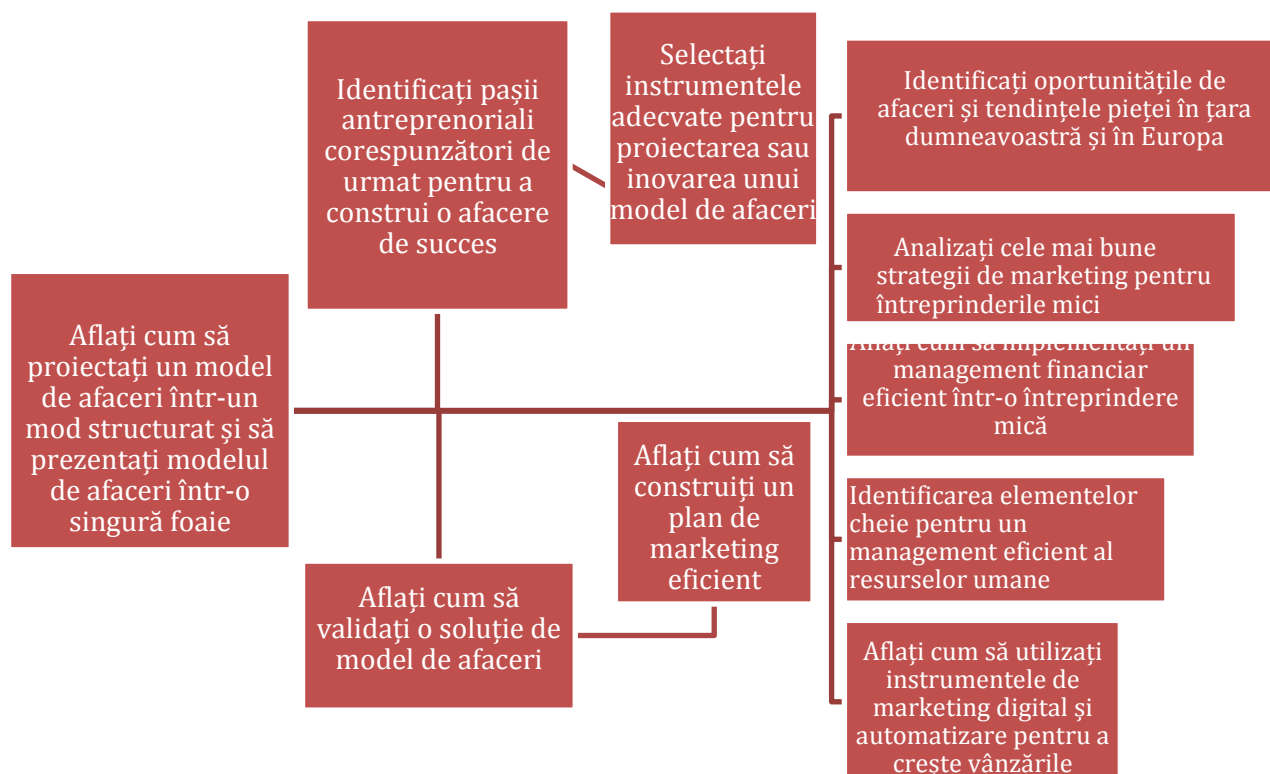
Acest curs vă va ajuta să răspundeți la întrebări precum „Cum pot crea un model de afaceri simplu într-un mod structurat?” și „Cum îmi implic utilizatorii și cum creez valoare pentru clienții mei, precum și venituri pentru compania mea?”

2 LICENȚĂ

Materialele cursului acestui curs sunt protejate în temeiul drepturilor de autor în cadrul proiectului "BIZ4FUN - Să ne distrăm cu start-up-ul de afaceri" (ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271) și sunt licențiate în cadrul Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC-BY-NC-SA)

4.0 Licență internațională.

3 OBIECTIVUL CURSULUI



4 POLITICI DE CURS

Toți studenții trebuie să fie cinstiți și sinceri în studiile lor academice. A falsifica rezultatele cercetărilor cuiva, a fura cuvintele sau ideile altuia, a înșela o misiune sau a permite sau a ajuta pe altul să comită aceste acte corupe procesul educațional. Elevii sunt așteptați să-și facă treaba și nici să nu dea și nici să primească asistență neautorizată. Orice încălcare a acestui standard ar putea duce la retragerea automată de la curs fără credit sau rambursare.

Cursul ar trebui să fie luate într-o zonă liniștită, fără distragere a atenției.

5 CERINTE TEHNICE/ SUPORT:

Cursul este compatibil cu toate browserele web majore. Se recomandă o conexiune la Internet de mare viteză.

6 POLITICA DE CLASIFICARE

Pentru a primi credit pentru curs, participanții trebuie să finalizeze 100% din activitățile cursului cu răspunsuri satisfăcătoare și să petreacă timpul minim necesar în curs. În cazul în care se constată că o misiune este nesatisfăcătoare, elevul trebuie să revizuiască și să prezinte din nou până la data scadentă dată de instructor. Activitățile cursului sunt compuse din postări pe forumuri de discuții, lecturi, grupuri de studiu, activități și chestionare scurte. Sfârșitul chestionarelor modul trebuie să fie trecut cu 100%. Puteți completa chestionarele de câte ori este necesar pentru a trece.

La finalizare, toți studenții vor primi un certificat de absolvire a cursului.

7 PROGRAMA CURSULUI ȘI ȘABLONUL SCENARIULUI

1. **Introducere în antreprenoriat** - Cursuri teoretice.
2. **Oportunități de afaceri și tendințe de piață în țara ta și în Europa** - Obiectivul teoretic al acestui subiect este să înveți cum să analizezi oportunitățile de afaceri în corelație cu comportamentul consumatorului.
3. **Modele de afaceri** - Obiectivul teoretic al acestui subiect este de a învăța cum să proiecteze fluxul de business la nivel strategic pentru a oferi valoare clienților.
4. **Plan de afaceri** – Cursuri practice.

5. **Instrumente colaborative pentru proiectarea sau inovarea unui model de afaceri** - Obiectivul teoretic al acestui subiect este de a învăța cum să creeze, să livreze și să capteze valoare pentru companie și client folosind tehnologii noi și moderne.
6. **Marketing** - Cursuri practice.
7. **Marketing Digital** - Cursuri practice.
8. **Analiza celor mai bune strategii de marketing pentru întreprinderile mici** - Obiectivul teoretic al acestui subiect este de a învăța cum să identifice și să aleagă strategia de marketing corectă care se potrivește cel mai bine obiectivelor de afaceri propuse.
9. **Management Financiar** - Cursuri practice.
10. **Managementul resurselor umane** - Cursuri practice.

Șablon scenariu de învățare

Date de bază ale lecției	
Subiect	
Titlul lecției	

Cerințe preliminare	
Subiect	
Topic	
Cunoștințe	

Lista activităților / Materialelor		
Nume	Scurtă descriere	Tip

--	--	--

Subiecte relevante	
Numele subiectului	Descriere

Metode pedagogice (alegeți relevant)

- Maparea conceptelor
- Tehnici de învățare participativă în acțiune (PLA)
- Interogatoriu
- Exerciții și practici
- Tutoriale
- Jocuri
- Povești
- Simulări
- Rol
- Discuție
- Activități în grupuri mici
- Activități de social media (Facebook, Twitter, Youtube)

Altele:

Descrierea activității 3D (un tabel pentru o activitate - copiați atât cât aveți nevoie)

Obiecte de activitate 3D

Cuvinte cheie

Durata activității 3D
Învățare Activitate Descriere
Evaluare
Descriere grafică
Textul informativ -
Instrucțiuni de lucru
Informații

Referințe

8 REZULTATE

În ceea ce privește capacitatea de a dezvolta o afacere de succes, studentul va putea:

- să utilizeze noi instrumente și tehnologii pentru promovarea întreprinderilor către diferite tipuri de părți interesate;
- să caute, să aleagă și să dezvolte cel mai potrivit model de afaceri care să se potrivească cel mai bine din punct de vedere economic obiectivelor și nevoilor propuse;
- identificarea unei piețe atractive la care se ajunge din punct de vedere economic;
- utilizarea automatizării afacerii ca instrument inovator pentru proiectarea unui nou model de afaceri;

În ceea ce privește demonstrarea înțelegerii modului de dezvoltare a unei afaceri de succes, studentul va putea:

- să conceapă un model de afaceri adecvat;
- să recunoască modele de finanțare adecvate pentru cariera sa antreprenorială;
- articula un lift eficient terenuri pentru a obține sprijin pentru risc;
- să elaboreze un plan de afaceri bine prezentat, care să fie fezabil pentru student;
- dezvoltarea unei strategii de marketing multi-target;

9 SCHIȚA CURSULUI

9.1 Cursul 1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIAT

1	Tip	Teoretic
2	Descrierea cursului	Obiectivul principal este de a răspândi cultura antreprenorială în rândul tinerilor și de a dezvolta antreprenoriatul în mod eficient prin activarea experienței practice de învățare. Va reprezenta un set de informații care permit dezvoltarea de materiale de învățare pe domenii cheie ale start-up-urilor, cum ar fi: Dezvoltarea unei idei de afaceri; Construirea unei echipe; Crearea unui plan de afaceri; Clienți, vânzări și marketing, Forme de investiții etc.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	3
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Sprijinirea antreprenoriatului și/sau transferul de inovare către practică; • cum să alegi modelul de afaceri; • rezultatul strategic;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse educaționale deschise (OER), tutoriale, videoclipuri; • metodologii și tehnici: Învățare colaborativă, Semi-structură și discuții libere, Învățare participativă în acțiune (PLA); • Medii și instrumente TIC: Concept Mapping, Drill and Practice, Social Networking;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	UPAT - PANEPISTIMIO PATRON (EL)
9	Mod de livrare	online

10	Rezultate	Obiectivul teoretic al acestei teme este de a înțelege conceptul de antreprenoriat și identificarea nevoilor unui proiect.
11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz; • Reflecție critică;
12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Chestionare;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none"> • Drucker PF (1993) Innovation and entrepreneurship: practice and principles. HarperCollins, New York. • Alvarez, S.A., Busenitz, L.W. (2001). The entrepreneurship of resource-based theory. Journal of Management. • Kuratko, D. (2009). Introduction to Entrepreneurship. South Western Educational Publishing.

9.2 Cursul 2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE ALE PIEȚEI ÎN ȚARA DUMNEAVOASTRĂ ȘI ÎN EUROPA

1	Tip	Teoretic
2	Descrierea cursului	Oportunități de afaceri și tendințele pieței în țara dumneavoastră și în Europa Curs, integrarea aspectelor de marketing, management și finanțe își propune să ofere cunoștințele și abilitățile de identificare a oportunităților în tendințele pieței prin implicarea studenților în simulări, exerciții de detecție și munca de grup pentru a explora mega tendințele economice, sociale și politice atât în țările lor, cât și Europa.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	4
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Proces administrativ și riscuri potențiale; • Segmentarea consumatorilor; • Analiza situației achizițiilor; • Analiza concurenței directe și indirecte; • Analiza produselor și serviciilor complementare;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse educaționale deschise (OER), tutoriale, videoclipuri; • metodologii și tehnici: Învățare colaborativă, Semi-structură și discuții libere, Învățare participativă în acțiune (PLA); cercetare de birou; • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Concept Mapping, Social Networking;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	SUA – Slovak University of Agriculture In Nitra (SK), SBA - Slovak Business Agency (SK), EUC - Edu Consulting, z.ú (CZ), CTE - Asociația Centrul de Training European (RO), UPAT - PANEPISTIMIO PATRON (EL), EGINA - European

		Grants International Academy S.R.L. (IT), MNLA - Akdeniz Naturel Yaşam Derneği (TR)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul teoretic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să identifice și să analizeze oportunitățile de afaceri în corelație cu comportamentul consumatorului.
11	Evaluare Metode	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz; • Autoevaluare; • Proiect practic; • Examinare;
12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • chestionare; • feedback de la studenți prin focus-grup întâlniri;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none"> • Gibson I., Rosen D., Stucker B. (2015) Business Opportunities and Future Directions. In: Additive Manufacturing Technologies. Springer, New York, NY. • Chesbrough, H. (2010). Business Model Innovation: Opportunities and Barriers. Long Range Planning, Volume 43, Issues 2-3, pp. 354-363. • Brandon A. Mueller, Dean A. Shepherd (2016). Making the Most of Failure Experiences: Exploring the Relationship between Business Failure and the Identification of Business Opportunities. Entrepreneurship Theory and Practice, Volume: 40 issue: 3, pp. 457-487.

9.3 Cursul 3. MODELE DE AFACERI

1	Tip	Teoretic
2	Descrierea cursului	Conceput pentru a aborda fie o provocare personală, fie una corporativă, Cursul modele de afaceri își propune să identifice și să comunice elementele cheie ale unui model de afaceri, să îmbunătățească capacitatea de a alege modelul de afaceri adecvat pentru a îndeplini obiectivele și să abordeze rezultatul strategic ca atribut cheie al afacerii într-un mod interactiv, folosind o varietate de resurse de învățare
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	5
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Diferite tipuri de modele de afaceri; • Cum de a alege modelul de afaceri; • Rezultat strategic;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse Educaționale Deschise (OER), tutoriale; • metodologii și tehnici: Interogatoriu, Semi-Structura și Discuții Libere; • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Concept Mapping;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	SUA – Slovak University of Agriculture In Nitra (SK)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul teoretic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să proiecteze fluxul de afaceri la nivel strategic pentru a livra valoare clienților.
11	Evaluare Metode	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz; • Autoevaluare;

12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • chestionare; • feedback de la elevi prin întâlniri focus-grup;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none"> • Spiekermann, S., Acquisti, A., Böhme, R. et al. Electron Markets (2015) 25: 161. https://doi.org/10.1007/s12525-015-0191-0. • Täuscher K., Sven S.M. (2018). Understanding platform business models: A mixed methods study of marketplaces. European Management Journal, Volume 36, Issue 3, pp. 319-329. • Wirtz, B., Pistoia A., Ullrich S., Göttel V. (2015). Business Models: Origin, Development and Future Research Perspectives. Long Range Planning, Volume 49, Issue 1, pp. 36-54.

9.4 Cursul 4. PLAN DE AFACERI

1	Tip	Practic
2	Descrierea cursului	Cursul conține toate aspectele antreprenoriatului, de la pregătirea planului de afaceri de bază, prin construirea unei echipe, căutarea finanțării și finisarea pe marketing.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	4
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • dezvoltarea unui plan de afaceri de succes; • cum să înființeze o companie de afaceri, cum să gestioneze afacerile financiare; • rezultatul strategic;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse Educaționale Deschise (OER), tutoriale; • metodologii și tehnici: Interogatoriu, Semi-Structura și Discuții Libere; • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Concept Mapping;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	EGINA - European Grants International Academy S.R.L. (IT)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul practic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să proiectăm fluxul de afaceri la nivel strategic pentru a oferi valoare clienților, pentru a identifica abordări colaborative și reconstrucția echipamentelor. De asemenea, este inclusă o abordare de management a planului de afaceri.

11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz; • Autoevaluare; • Examinare;
12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • chestionare;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none"> • Shepherd, D. A. 1999. Venture capitalists’ introspection: A comparison of “in use” and “espoused” decision polices. Journal of Small Business Management, 37(2): 76 – 87. • Baron, R. A. 2008. The role of affect in the entrepreneurial process. Academy of Management Review, 33: 328 –340. <p>Burns, P. 2001. Entrepreneurship and Small Business. Basingstoke: Palgrave..</p>

9.5 Cursul 5. INSTRUMENTE COLABORATIVE PENTRU PROIECTAREA SAU INOVAREA UNUI MODEL DE AFACERI

1	Tip	Teoretic
2	Descrierea cursului	Instrumente pentru proiectarea sau inovarea unui model de afaceri Cursul oferă studenților o imagine de ansamblu asupra celor mai comune modele de afaceri, provocările din era digitală și oportunitățile oferite de noile tehnologii pentru a spori eficiența modelului de afaceri pe care l-au ales pentru propria afacere.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	6
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Compararea modelelor de afaceri • Evaluarea modelului de afaceri • Instrumente moderne pentru inovarea afacerii (automatizări și platforme de afaceri)
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse educaționale deschise (OER), tutoriale • metodologii și tehnici: Învățare colaborativă, Semi-structură și discuții libere, Învățare participativă în acțiune (PLA) • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Concept Mapping, Drill și practică
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	CTE - Asociația Centrul de Training European (RO)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul teoretic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să creeze, să livreze și să capteze valoare pentru companie și clientul care utilizează tehnologii noi și moderne.

11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz; • Autoevaluare; • Examinare;
12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Chestionare; • feedback de la elevi prin întâlniri focus-grup;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none"> • Schaltegger, S., Hansen, E., Lüdeke-Freund, F. (2015). Business Models for Sustainability: Origins, Present Research, and Future Avenues. Organization & Environment, Volume: 29 issue: 1, pp. 3-10. • Saebia, T., Fossab, N. J. (2015). Business models for open innovation: Matching heterogeneous open innovation strategies with business model dimensions. European Management Journal, Volume 33, Issue 3, pp. 201-213. • Evans, S., Vladimirova, D., Holgado, M., Van Fossen, K., Yang, M., Silva, E., Barlow, C. Y. (2017). Business Model Innovation for Sustainability: Towards a Unified Perspective for Creation of Sustainable Business Models. Business Strategy and the Environment, Volume26, Issue 5, pp. 597-608.

9.6 Cursul 6. MARKETING

1	Tip	Practic
2	Descrierea cursului	Cursul de marketing își propune să ofere studenților principiile cheie în branduire, orientarea către client, strategiile de go-to-market și oportunitățile de a îmbina vechile tehnici de marketing cu cele noi pentru a realiza întregul potențial în activitățile promoționale.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	4
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Atragerea clienților și activarea acestora; • Mix de marketing; • Marketing de creștere; • Marketing online;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse educaționale deschise (OER), tutoriale, videoclipuri; • metodologii și tehnici: Învățare colaborativă, Semi-structură și discuții libere, Învățare participativă în acțiune (PLA); • Mediul și instrumentele TIC: Chestionare, Concept Mapping, Drill și ptactică, Social Networking;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	EUC - Edu Consulting, z.ú (CZ)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul practic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să promovezi, să vindeți și să distribuți un produs sau un serviciu pentru a obține valoare adăugată în compania dvs.
11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz; • Autoevaluare; • Proiect practic;

12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none">• chestionare;• feedback de la elevi prin întâlniri focus-grup;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none">• Kotler, P., Armstrong, G., Trifts, V., & Cunningham, P. H. (2018). Principles of marketing. Brantford, Ont.: W. Ross MacDonald School Resource Services Library.• Fill, C. (2013). Marketing communications: Brands, experiences and participation. Harlow: Pearson.• Lee, K., & Carter, S. (2005). Global marketing and advertising: Understanding cultural paradoxes. New York: Oxford University Press.• Malhotra, N. K. (2010). Study guide and technology manual: Marketing research an applied orientation. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

9.7 Cursul 7. MARKETING DIGITAL

1	Tip	Practic
2	Descrierea cursului	Cursul de Marketing Digital oferă o abordare îmbunătățită a instrumentelor digitale care revoluționează lumea marketingului prin mutarea echilibrului de putere de la firme la consumatori și explorează mai multe aspecte ale noului mediu digital de marketing.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	4
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Publicitate pe Facebook; • Google AdWords; • Marketing de conținut; • Social media organică;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse educaționale deschise (OER), tutoriale, videoclipuri • metodologii și tehnici: Joc de rol, Semi-Structură și Discuții libere, Învățare participativă în acțiune (PLA), Învățare colaborativă • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Simulări, Povești, Social Networking
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	CTE - Asociația Centrul de Training European (RO); SBA - Slovak Business Agency (SK)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul teoretic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să utilizați tehnologiile digitale (SEO, content marketing, content automation, social media etc.) în scopul de a se angaja oameni și de a livra informații de conștientizare ale afaceri.

11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none">• Autoevaluare;• Proiect practic;• Evaluare inter pares;
12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none">• chestionare;• feedback de la elevi prin întâlniri focus-grup;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none">• Strauss, J., & Frost, R. (2009). E-marketing. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.• Tuten, T. L., & Solomon, M. R. (2018). Social media marketing. Los Angeles: Sage.• Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2018). Digital Marketing. Los Angeles: SAGE.

9.8 Cursul 8. ANALIZA CELOR MAI BUNE STRATEGII DE MARKETING PENTRU ÎNTREPRINDERILE MICI

1	Tip	Teoretic
2	Descrierea cursului	Analiza celor mai bune strategii de marketing pentru întreprinderile mici Cursul oferă o abordare integrată a strategiilor și instrumentelor de marketing într-o eră digitală, implicând studenții în exerciții practice, simulări și studiu caz.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	4
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Design de gândire și strategie; • Publicitate online și social media; • Analiză web și vizualizarea datelor; • Search Engine marketing (SEM);
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse educaționale deschise (OER), tutoriale, videoclipuri; • metodologii și tehnici: Învățare colaborativă, Semi-structură și discuții libere, Învățare participativă în acțiune (PLA), Role-Playing; • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Concept Mapping, Drill și practică, Social Networking, Povești;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	CTE - Asociația Centrul de Training European (RO); SUA – Slovak University of Agriculture In Nitra (SK); EUC - Edu Consulting, z.ú (CZ)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul teoretic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să identificați și să alegeți strategia de marketing corectă

		care se potrivește cel mai bine pentru obiectivele afacerii propuse
11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Studii de caz; • Autoevaluare; • Proiect practic; • Teste cu variante multiple de răspuns; • Evaluare colegială;
12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • chestionare; • feedback de la elevi prin întâlniri focus-grup;
13	Citare recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none"> • Anderson, James C. and James A. Narus (1984), A Model of the Distributor's Perspective of Distributor-Manufacturer Working Relationships, Journal of Marketing, 48 (Fall), 62. • Geyskens, Inge, Jan-Benedict E.M. Steenkamp, and Nirmalya Kumar (1998), Generalizations About Trust in Marketing Channel Relationships Using Meta-Analysis, International Journal of Research in Marketing, 15 (3), 223. • Young, Joyce A., Faye W. Gilbert, and Faye S. McIntyre (1996), An Investigation of Relationalism Across a Range of Marketing Relationships and Alliances, Journal of Business Research, 35 (2), 139-51.

9.9 Cursul 9. GESTIUNE FINANCIARĂ

1	Tip	Practic
2	Descrierea cursului	Cursul de management financiar isi propune sa dezvolte abilitățile studentilor de a planifica si evalua resursele financiare in funcție de strategiile de afaceri, de a intelege pietele de capital si institutiile din punct de vedere financiar, acoperind fundamentele strategice de gestiune.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	5
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Planificare financiară, monitorizare, evaluare și învățare; • Controlul financiar; • Cum se alocă resurse financiare specifice;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse Educaționale Deschise (OER), tutoriale; • metodologii și tehnici: Rezolvarea problemelor, Semi-structură și discuții libere, Învățare participativă în acțiune (PLA); • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Simulări;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	SBA - Slovak Business Agency (SK)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul practic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să căutați ce fel de capital să obțineți pentru a finanța activele companiei.
11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluare; • Teste cu variante multiple de răspuns;

12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • chestionare; • feedback de la elevi prin întâlniri focus-grup;
13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none"> • Grable, J.E., Park, J., Joo, S. (2009). Explaining financial management behavior for Koreans living in the United States, <i>Journal of Consumer Affairs</i>, 43(1): 80-105. • Parrotta, J.L., Johnson, P.J. (1998). The Impact Of Financial Attitudes And Knowledge On Financial Management And Satisfaction Of Recently Married Individuals, <i>Financial Counseling and Planning</i>, 9(2): 59-75. • Robb, C.A, Sharpe, D.L. (2009). Effect of personal financial knowledge on college students' credit card behavior, <i>Journal of Financial Counseling and Planning</i>, 20(1): 25- 43.

9.10 Cursul 10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE

1	Tip	Practic
2	Descrierea cursului	Cursul de management al resurselor umane își propune să ajute cursanții să aibă o înțelegere mai profundă a fundamentelor resurselor umane și să ia în considerare abordări alternative în gestionarea și evaluarea resursele umane ale unei afaceri.
3	Cadrul european al calificărilor (EQF)	6
4	Conținutul activității de învățare	<ul style="list-style-type: none"> • Capital intelectual; • Comportament și cultură organizațională; • Managementul talentelor;
5	Modele pedagogice, strategii și instrumente TIC	<ul style="list-style-type: none"> • tipul de conținut: Resurse educaționale deschise (OER); • metodologii și tehnici: Joc de rol, Semi-Structură și Discuții Libere, Învățare participativă în acțiune (PLA); • Medii și instrumente TIC: Chestionare, Simulări;
6	Limba cursului	EN și traduceri
7	Numele prelegerilor	a se decide
8	Responsabil	MNLA - Akdeniz Naturel Yaşam Derneği (TR)
9	Mod de livrare	online
10	Rezultate	Obiectivul practic al acestui subiect de învățare este de a învăța cum să crească performanța angajaților și să câștige un avantaj competitiv pe piață.
11	Metode de evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluare; • Proiect practic; • Evaluare colegială;
12	Feedback pentru evaluare	<ul style="list-style-type: none"> • chestionare; • feedback de la elevi prin întâlniri focus-grup;

13	Citire recomandată sau necesară	<ul style="list-style-type: none">• Elkjaer, B. (2000). Learning and getting to know: the case of knowledge workers. <i>Human Resource Development International</i>, 3(3), 343-359.• Schippman, J. S., Ash, R. A., Battista, M., Car, L., Eyde, L. D., Hesketh, B., Kehoe, J., Pearlman, K., Prien, E. P. & Sanchez, J. I. (2000). The practice of competency modeling. <i>Personnel Psychology</i>, 53(3), 703-740.• Stewart, T. A. (1997). <i>Intellectual capital: the new wealth of organizations</i>. Doubleday, New York.



Biz4Fun - Let’s have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (GRECIA)



KA2 PARTENERIAT STRATEGIC

1. INFORMAȚII GENERALE PRIVIND IMPLEMENTAREA

1. Partener, Țară	UPAT /Grecia
1. Data de începere a pilotării	21/4/2021
2. Data de încheiere a pilotării	13/6/2021
4 Numărul de participanți care participă la evenimentul de pilotare	40
4 Numărul de participanți care testează Biz4Fun VWSG	33

1.1 Scurtă descriere a evenimentului de pilotare

Am urmat opțiunea B (Online) a Planului de pilotare, din cauza condițiilor de sănătate covid-19 din Grecia. Am livrat persoanelor principale în perioada 21/4/2021 - 28/4/2021 două documente. Unul a fost descrierea posibilelor modalități de pilotare a procesului și a fost furnizarea de informații de bază despre Biz4Fun și cursurile sale, concentrându-se pe cursurile 1, 8 și 9. Al doilea a inclus informații tehnice, despre ce ar trebui să configureze participanții pentru a putea intra în Biz4Fun 3D Lumea Virtuală și pentru a implementa procesul de pilotare. Am avut scurte sesiuni cu persoane cheie pentru a răspunde la orice întrebări despre utilizarea platformei. Apoi, o persoană cheie care a fost profesor VET a distribuit documentele elevilor săi și le-a făcut o demonstrație. Majoritatea elevilor au folosit ulterior platforma și au completat chestionarul corespunzător. O persoană cheie, care a fost consultant al profesorilor, a făcut același lucru cu profesorii adepți sub supravegherea sa. În cele din urmă, documentele au fost trimise unor persoane individuale din instituțiile VET/IHE și factorilor de decizie. O parte din ei au răspuns și a completat chestionarele corespunzătoare.

1.2 Participanti - Numarul de participanti care au testat scenariile

Variabile socio-demografice	Numărul de participanți
1. Gen	
<i>Masculin</i>	17
<i>Feminin</i>	16
Total:	33
2. Profil	
<i>Elevii</i>	17
<i>Instituții VET/HE</i>	10
<i>Factor de Decizie</i>	6
Total:	33

1.3 Scenarii de învățare pilotate

Curs	Curs pilotat în cadrul evenimentului de pilotare
1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIAL	X

2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE DE PIAȚĂ ÎN ȚARA DVS. ȘI ÎN EUROPA	
3. MODELE DE AFACERI	

4. PLANUL DE AFACERI	
5. INSTRUMENTE COLABORATIVE PENTRU PROIECTARE SAU INOVAȚIA UNUI MODEL DE AFACERI	
6. MARKETING	
7. MARKETING DIGITAL	
8. ANALIZA PRIVIND CEA MAI BUNĂ STRATEGIE DE MARKETING PENTRU ÎNTREPRINDERILE MICI	X
9. GESTIUNEA FINANCIARĂ	X
10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE	

2. REZULTATELE EVALUĂRII ONLINE

UPAT a împărtășit trei chestionare de evaluare online adresate diferitelor grupuri țintă (cursanți, instituții VET/HE, factori de decizie) și care vizează colectarea de informații importante despre testarea lumii virtuale 3D și a jocului social dezvoltat prin proiectul BIZ4Fun.

2.1 Evaluarea online a elevilor (17 participanți)

Respondenții au fost rugați să răspundă la 17 întrebări. Primul domeniu se concentrează pe claritatea instrucțiunilor și explicațiilor oferite de personalul care introduce Proiectul BIZ4Fun Lumea Virtuală 3D și jocul social.

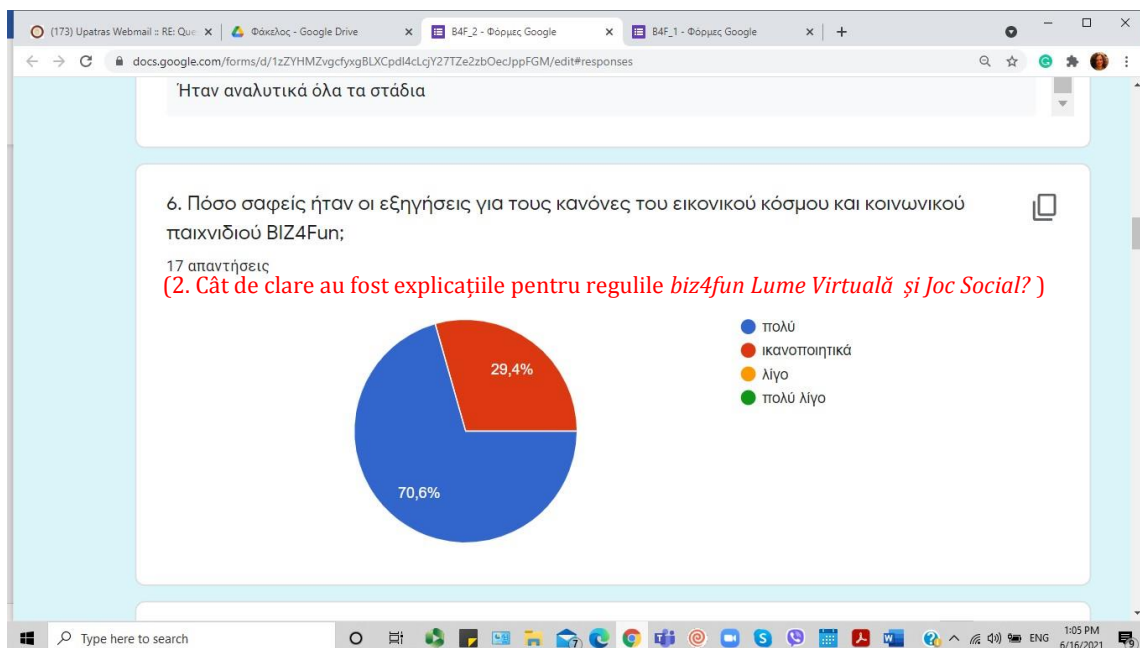
Observație: numerotarea întrebărilor din versiunea greacă implementată în Google Docs este diferită de cea din versiunea comună (de exemplu, în engleză), deoarece punem întrebări demografice la începutul chestionarului. Deci, întrebările nedemografice încep de la nr. 5. Mai jos, sub întrebarea în greacă din imaginea complotului, oferim nu și întrebarea în engleză în paranteze cu roșu. Am pus, de asemenea, întrebarea comună Nu, pe lângă eticheta cu întrebări numerotate în greacă, în roșu.

Întrebarea 5 (Q1). Rezultatele cu privire la claritatea **explicației furnizate despre proiectul Biz4Fun**, au fost considerabil pozitive; rezultatele detaliate sunt prezentate mai jos.



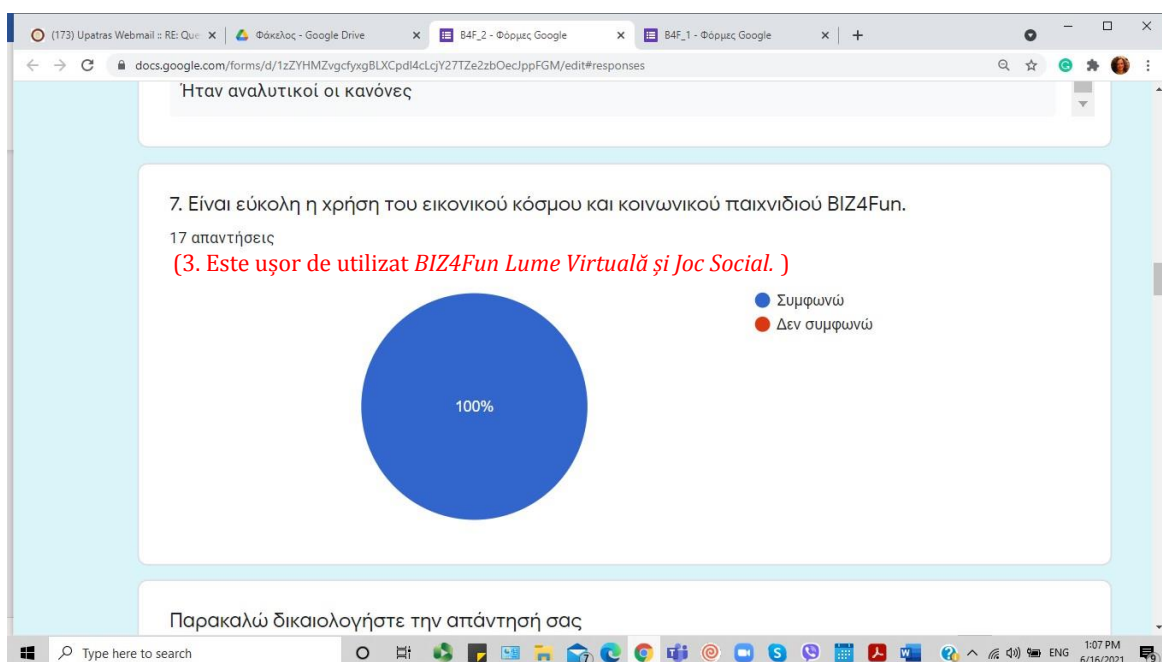
64,7% dintre respondenți au declarat că explicația a fost foarte clară și 29,4% că este satisfăcătoare. Mai exact, participanții au înțeles cu ușurință scopul și structura proiectului și nu au întâmpinat nicio dificultate deosebită. Cu toate acestea, au existat unele care, din cauza distanței, au avut unele probleme.

Întrebarea 6 (Q2). De asemenea, rezultatele despre claritatea **instrucțiunilor și explicațiilor** despre lumea virtuală 3D și jocul social, au fost foarte pozitive.



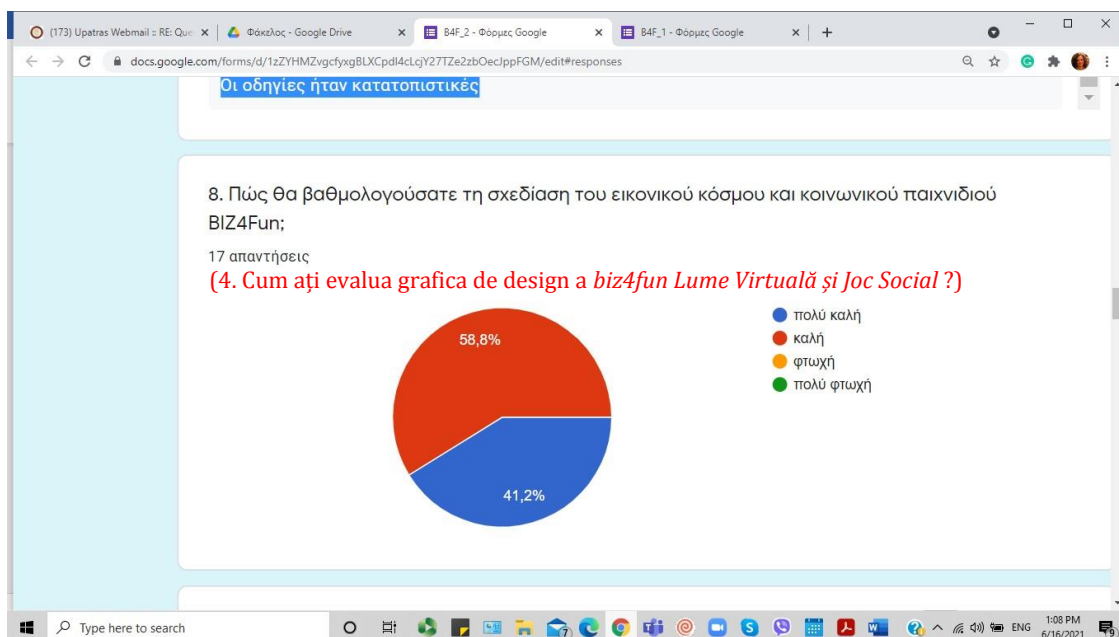
70,6% dintre respondenți au declarat că instrucțiunile și explicațiile erau foarte clare și 29,4% că erau satisfăcătoare. Participanții *nu s-au confruntat cu nicio problemă specială și au declarat că „regulile erau analitice și clare”*. De asemenea, au înțeles *cu ușurință ce trebuie să facă*. Un participant a declarat că *dorește mai multe informații despre chestionare*.

Întrebarea 7 (Q3). Rezultatele despre **ușurințade utilizare a lumii virtuale și a jocului social** au fost perfect pozitive.



Toți respondenții (100%) au considerat utilizarea lumii virtuale și a jocului social ușoară. Ei *nu s-au confruntat cu dificultăți, fie pentru că unii dintre ei au experiență cu alte jocuri video, fie pentru că instrucțiunile au fost informative*. Unii dintre ei au declarat că *au existat niște bug-uri mici și probleme cu personajul, dar nimic prea grav*.

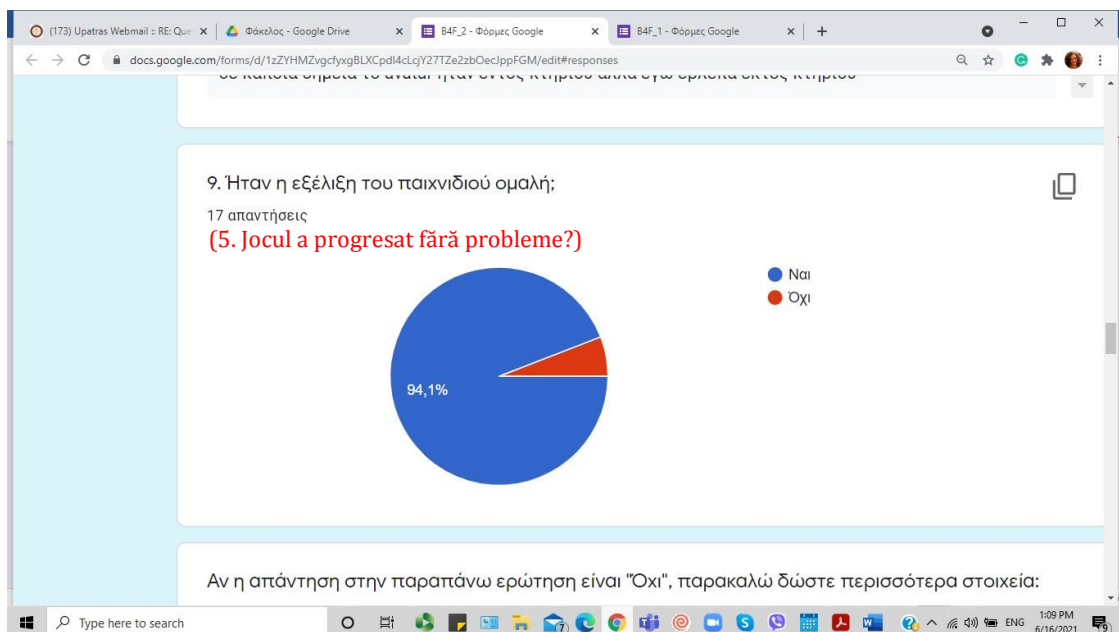
Întrebarea 8 (Q4). Evaluarea globală a graficii este foarte pozitivă. 100 % din respondenții au evaluat graficul între "foarte bun" și "bun".



Mai exact, 41,2% dintre respondenți au considerat că grafica este foarte bună și 58,8% suficient de bună. Unii participanți au găsit *interacțiunea utilizator-mediu foarte interesantă*, iar alții cred că *designul jocului și-a atins scopul*. Majoritatea dintre ei cred că grafica generală a fost *bună, dar există încă loc pentru îmbunătățiri*.

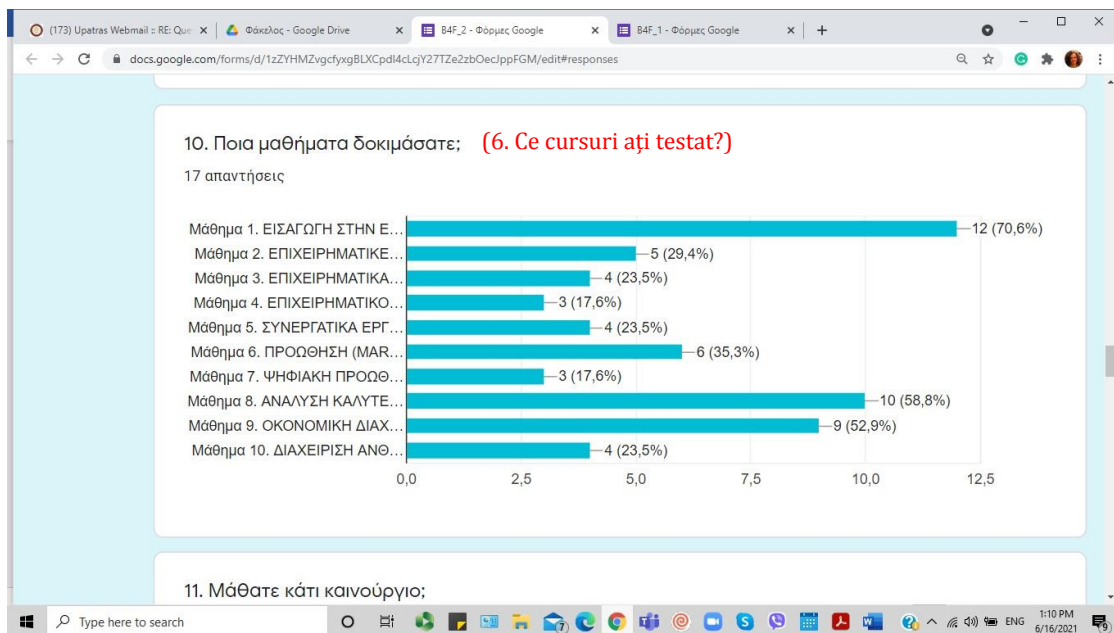
Întrebarea 9 (Q5). În ceea ce privește ușurința **de utilizare** a Platformei, rezultatele înregistrate au fost destul de pozitive, după cum se arată mai jos.

9. Ήταν η εξέλιξη του παιχνιδιού ομαλή;
(5. Jocul a progresat fără probleme?)



94,1% dintre respondenți au fost pozitivi cu privire la ușurința de utilizare a platformei, dar există întotdeauna cazul ciudat în care *există unele probleme*.

Întrebarea 10 (Q6). În ceea ce privește **cursurile pe care le-au încercat**, majoritatea participanților au încercat primul, al optulea și al nouălea curs, conform instrucțiunilor, dar unii dintre ei au preferat alte cursuri.



70,6% au încercat Cursul 1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIE.

29,4% au încercat Cursul 2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE DE PIAȚĂ ÎN ȚARA ȘI EUROPA.

23,5% au încercat Cursul 3. MODELE DE AFACERI

17,6% au încercat Cursul 4. PLAN DE AFACERI

23,5% au încercat Cursul 5. INSTRUMENTE DE COLABORARE PENTRU PROIECTAREA SAU INOVAREA UNUI MODEL DE AFACERI

35,3% au încercat Cursul 6. MARKETING

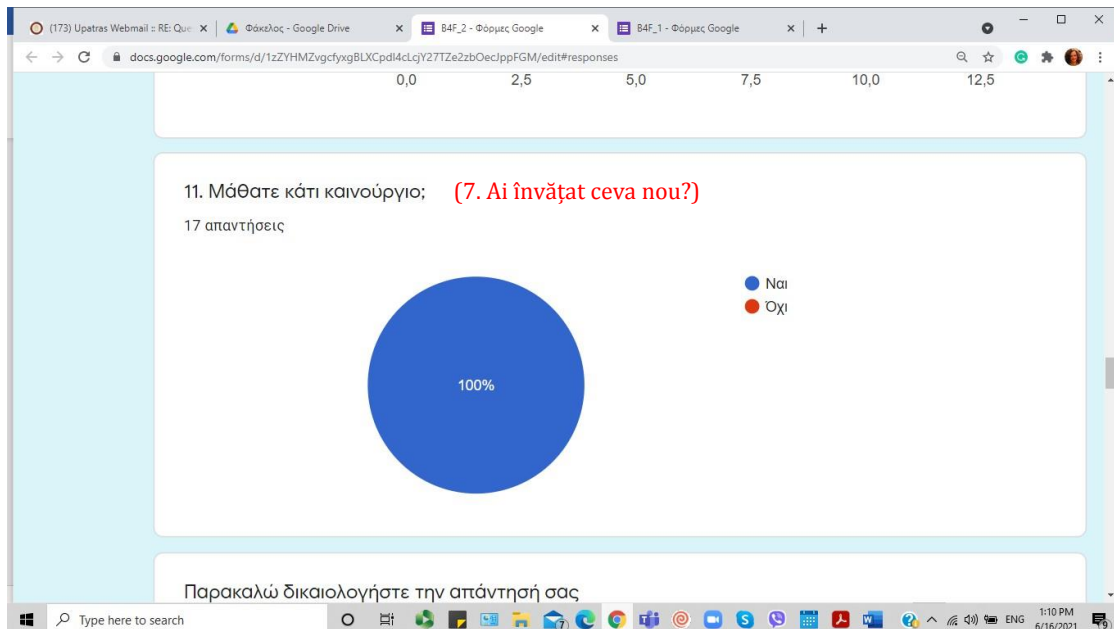
17,6% au încercat cursul 7. MARKETING DIGITAL

58,8% au încercat Cursul 8. ANALIZA PENTRU CELE MAI BUNE STRATEGII DE MARKETING PENTRU AFACERI MICI

52,9% au încercat Cursul 9. MANAGEMENTUL FINANCIAR

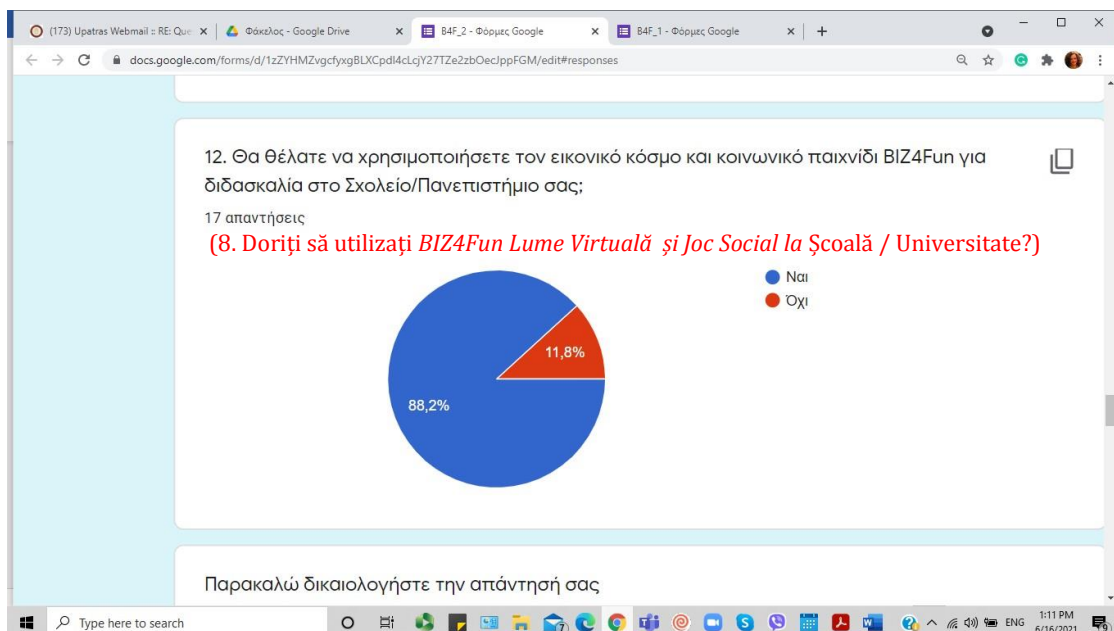
23,5% au încercat Cursul 10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE.

Întrebarea 11 (Q7). Toți respondenții au susținut că jocul poate fi un instrument valoros de **învățare**, deoarece toți au învățat ceva nou.



Exact 100% dintre ei au învățat ceva nou. Unii dintre ei nu au avut nicio experiență anterioară în jurul contextului proiectului, iar alții nu au cunoscut unele concepte antreprenoriale, dar toți sunt de acord că au *văzut și au încercat lucruri noi și se familiarizează cu noile concepte*.

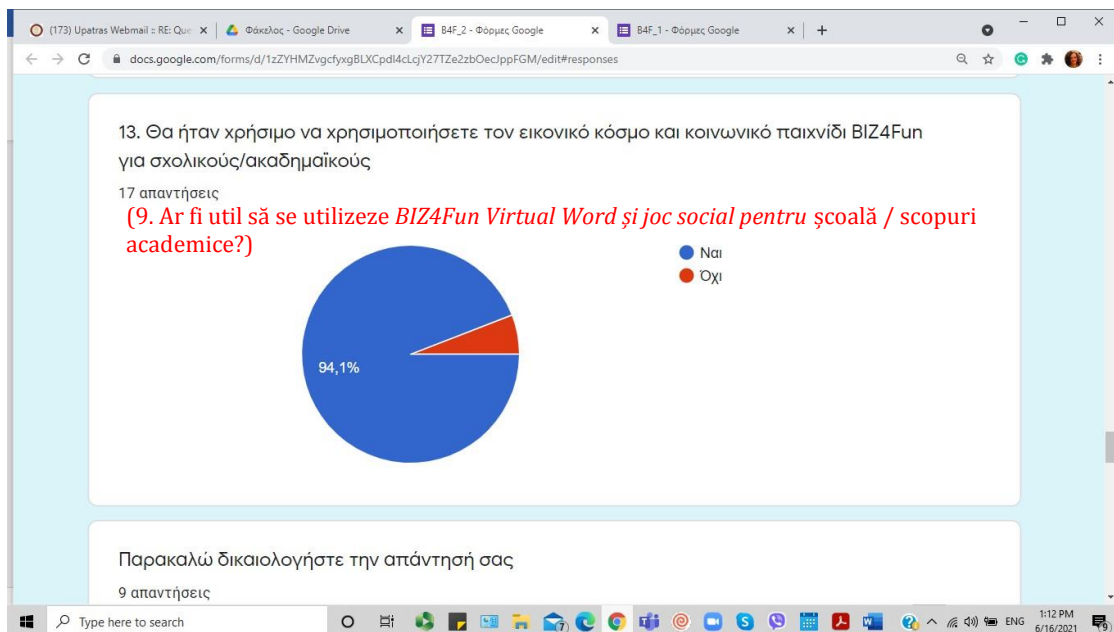
Întrebarea 12 (Q8). În ceea ce privește interesul de a utiliza **BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social pentru studiile lor**, rezultatele au fost incredibil de pozitive.



88,2% dintre participanți au dorit să utilizeze *lumea virtuală BIZ4Fun și jocul social* în școala / universitatea lor. Unii dintre ei au declarat că: "*puteți învăța jucând*" și că este o *modalitate plăcută, interactivă, alternativă și ușoară de învățare, care va ajuta la continuarea procedurii de predare*. Cu toate acestea, unul dintre ei a crezut că *prelegerea în amfiteatru este*

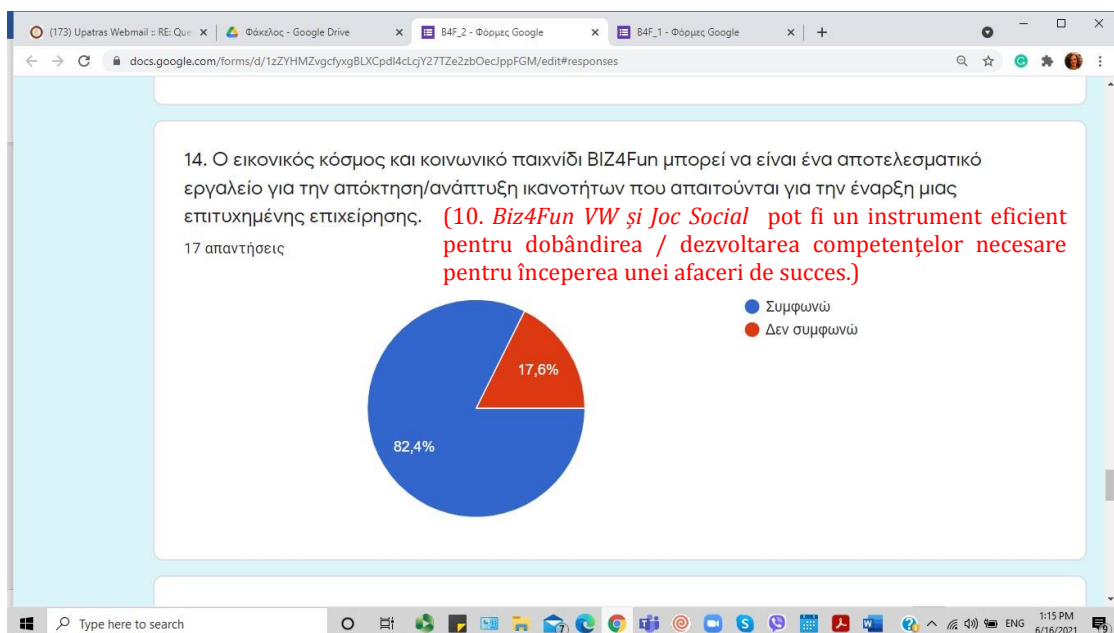
de neînlocuit și un altul pe care nu l-a crezut că Biz4Fun Virtual Word și Joc Social va ajuta cu studiile.

Întrebarea 13 (Q9). În întrebarea despre **utilitatea Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social** pentru academicieni, majoritatea extremă a crezut că va fi util.



94,1% dintre respondenți consideră că *Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social* va fi util pentru academicieni. Mai exact, unii dintre ei au declarat că este foarte util, iar învățătura devine mai plăcută. "*Puteți învăța lucruri diferite*", "*lumea virtuală poate acționa, de asemenea, ca o șansă de repetiție*", și "*unele dintre cele mai multe lecții teoretice ar putea deveni mai atractive*", au fost unele dintre răspunsurile participanților.

Întrebarea 14 (Q10). În ceea ce privește **eficiența instrumentului**, rezultatele au fost, de asemenea, foarte pozitive.



82,4% dintre participanți răspuns *pozitiv* că *Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social* pot fi eficiente pentru dezvoltarea abilităților necesare pentru începerea unei afaceri de succes. Unii dintre însoțitori au răspuns că "este un bun test de *cunoștințe*" și că "oferă o mulțime de informații și vă ajută să *învățați elementele de bază*". Cu toate acestea, unii dintre ei au observat că "nu este *suficient*" și că sunt necesare mult mai multe informații pentru o *afacere de succes*.

Întrebarea 15 (Q11) și Întrebarea 16 (Q12). Ele sunt despre cea mai mare **forță și slăbiciune** a *BIZ4FUN VW și joc social*.

15. Ποιο είναι το πιο δυνατό στοιχείο του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού *BIZ4Fun*;

(11. Care este cea mai mare forță a VW BIZ4Fun și a jocului social?)

16. Ποιο είναι το πιο αδύνατο στοιχείο του εικονικού κόσμου και του κοινωνικού παιχνιδιού *BIZ4Fun*;

(12. Care este cea mai mare slăbiciune a jocului?)

Feedback-ul oferit de respondenți este rezumat în tabelul următor.

punctele forte	Experiență plăcută și frumoasă	Conversația cu alte persoane	NPC-urile	Utilitatea	Design bun	Bună organizare
slăbiciuni	Obositor și uneori conținut de neînțeles	Servere lente	Grafică	Mișcarea cu avatar	Instalarea	Experiența utilizatorului în unele teste

Întrebarea 17 (Q13). Într-o etapă finală, respondenții au fost, de asemenea, rugați să sugereze unele **aspecte** pe care **le-ar schimba / îmbunătăți** în *VW și Joc social*.

17. Η υποστήριξή σου μετρά! Τί θα άλλαζες/βελτιώνες στον εικονικό κόσμο και κοινωνικό παιχνίδι *BIZ4Fun*;

(13. Sprijinul dumneavoastră contează! Ce ați schimba / îmbunătăți în *BIZ4Fun VW și Joc Social*?)

Feedback-ul furnizat poate fi rezumat după cum urmează:

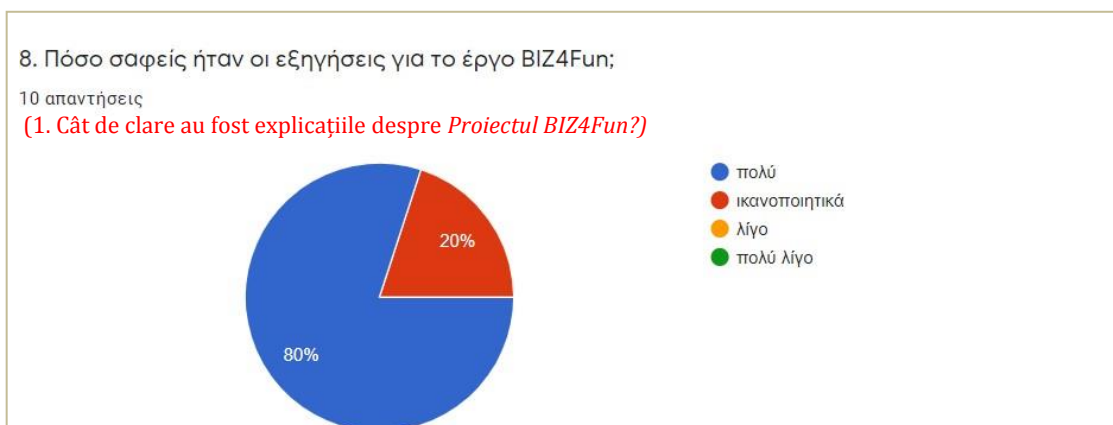
Conținut simplu	Prezentări scurte	Grafică mai bună	Nu aş schimba nimic	Chat-ul	Program care rulează bine	Arată progresul pentru fiecare curs	Selectarea aleatorie a întrebărilor din chestionare	Arată răspunsul corect
(1/17)	(1/17)	(4/17)	(5/17)	(1/17)	(1/17)	(1/17)	(1/17)	(2/17)

2.2 Evaluarea online a instituțiilor VET/HE (10 participanți)

Cei zece (10) respondenți au fost angajați din opt (8) instituții grecești diferite, fie din instituții de învățământ superior (30 %), fie din învățământul secundar (școli VET) (70 %) (astfel cum au fost extrase din T3, T4 și T5). Li s-a cerut să răspundă la 14 întrebări. Primul domeniu se concentrează pe claritatea de instruire și explicație furnizate de către personalul BIZ4Fun 3D Virtual lume și joc social.

Notă: Din nou, aici Q1-Q7 se referă la datele demografice și instituționale.

Întrebarea 8 (Q1). Rezultatele cu privire la claritatea **explicațiilor furnizate** cu privire la proiectul Biz4Fun, au fost considerabil pozitive; mai jos sunt prezentate rezultatele detaliate.



80% dintre respondenți au fost foarte pozitivi și 20% pozitivi. Mai exact, se afirmă că „ghidul de aplicație pilot avea toate informațiile necesare”, precum și că „instrucțiunile pentru crearea unui avatar, pentru navigarea pe platformă și scopul proiectului erau absolut clare”. Participanții afirmă, de asemenea, că „au existat explicații foarte clare, deoarece la fiecare punct au existat instrucțiuni explicative”. După cum se menționează „nu a existat nicio dificultate undeva și tot ce aveam nevoie a fost bine prezentat”. De fapt, cineva menționează că „cred că mediul, datorită explicațiilor clare, va fi ușor perceput de către elevi atunci când există îndrumări”.

Întrebarea 9 (Q2). În ceea ce privește rezultatele cu privire la **claritatea instrucțiunilor și explicațiilor** despre lumea virtuală 3D și jocul social, acestea au fost foarte pozitive. 77,8 % dintre respondenți au oferit un feedback foarte pozitiv și 22% unul satisfăcător/bun.



Mai exact, au afirmat că „atât instrucțiunile tehnice, cât și ghidul pilot au avut explicații clare”, „regulile au fost date clar, așa că nu am avut nicio dificultate în a înțelege instrucțiunile și a vedea cum să mișc avatarul”. În ceea ce privește studenții lor, aceștia au afirmat că „mediul va fi ușor perceput de elevi atunci când se va face sub îndrumare”. A fost menționat ca o remarcă care ar trebui luată în considerare că „în anumite momente ale jocului a trebuit să mă opresc pentru a determina următorul pas (de exemplu, în bancă după interacțiunile cu angajații, nu mi-a fost clar cum să continui).

Întrebarea 10 (Q3). În ceea ce privește ușurința **de utilizare** a Platformei, rezultatele înregistrate au fost total pozitive, în timp ce 100% dintre respondenți au fost de acord cu acest lucru.



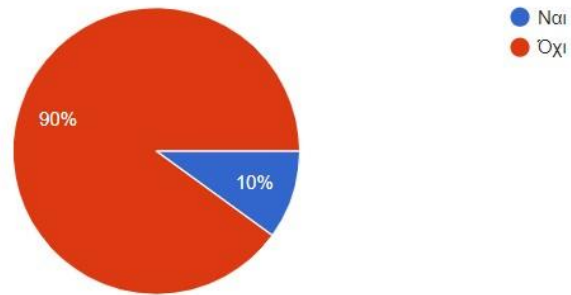
Se afirmă că "deși am folosit lumea virtuală pentru prima dată, nu am avut dificultăți deosebite", "Cred că cineva care nu este familiarizat cu lumile virtuale nu ar avea prea multe dificultăți" și că "pas cu pas o puteți face, mai ales dacă este familiarizat cu lumile virtuale". De fapt, participanții devin și mai specifici în comentariile lor atunci când afirmă că "navigarea între site-uri / secțiuni este ușoară datorită teleportării".

Întrebarea 11 (Q4). În ceea ce privește orice condiție **prealabilă (cunoștințe prealabile)** pentru a utiliza jocul, doar 10% dintre respondenți și-au exprimat această opinie, în timp ce majoritatea au crezut că "nu este nevoie să știți ceva despre el înainte de a juca jocul".

11. Χρειαστήκατε καθόλου προαπαιτούμενα (προηγούμενη γνώση) για να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι;

10 απαντήσεις

(4. Există condiții prealabile (cunoștințe prealabile) necesare pentru a utiliza jocul?)



Întrebarea 12 (Q5). În ceea ce privește dezvoltarea **fluidității jocului**, toți (100%) dintre respondenți au fost de acord asupra acestui lucru.



Notă: întrebarea 6 a chestionarului obișnuit („Este acesta un instrument pe care îl vedeți jucând în sala de clasă a instituției VET / HE?”) Nu a fost inclus în chestionarul nostru, dat fiind că răspunsul este cunoscut în prealabil (nu).

Întrebarea 13 (Q7). Această întrebare privește principalele caracteristici **ludice și educaționale ale jocului**.

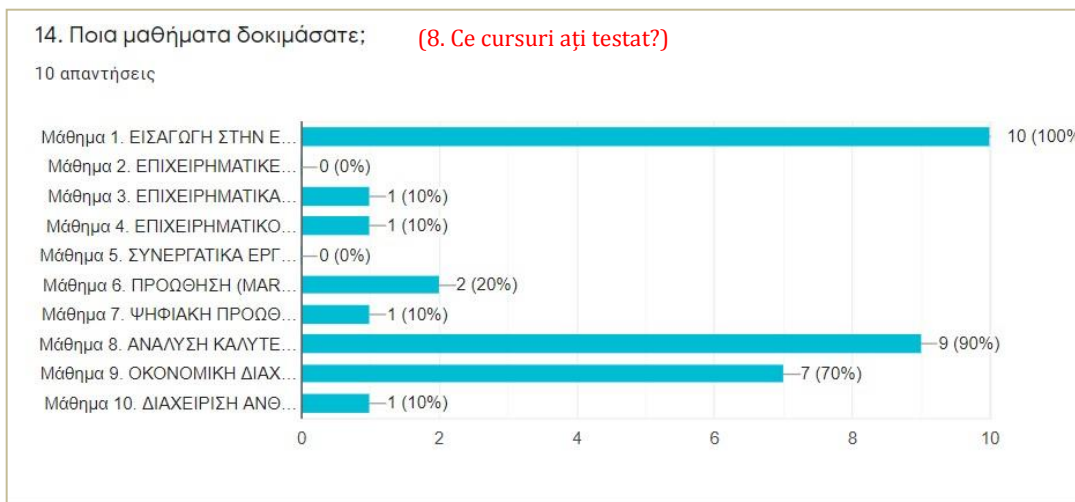
13. Παρακαλώ περιγράψτε τα κύρια παιγνιώδη και εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

(7. Vă rugăm să descrieți principalele caracteristici ludice și educative ale jocului.

Feedback-ul oferit de respondenți poate fi rezumat după cum urmează:

Inventiv - Interesant - Analitic
Feedback instant, recompensă pentru efortul de învățare printr-un mediu de joc plăcut
Prezentări, chestionare, NPC-uri, dialoguri, niveluri
Interacțiunea cu "non-jucătorul" și informațiile disponibile.
Gradul de orientare
Abordarea constructivă a informației prin dobândirea de cunoștințe prin joc
Interacțiunea cu personaje virtuale, elemente de descoperire a cunoștințelor, existență la un anumit nivel
Interacțiunea cu personaje virtuale, elemente de descoperire a cunoașterii, existență la un anumit nivel
Grafică frumoasă - îți poți regla avatarul după cum vrei, stabilind tonul jocului, dar în același timp erau tabelele cu partea educațională și testele de evaluare care acopereau procesul educațional

Întrebarea 14 (Q8). Majoritatea participanților s-au jucat **cu trei cursuri** (1,8,9), așa cum li s-a cerut să facă, puțini dintre ei au încercat și alte cursuri (3,4,5,6,7).



2.3 Evaluarea online a factorilor de decizie (6 participanți)

Șase (6) Factorii de decizie au luat parte la pilotare, provenind din șase(6) organizații diferite:

- Vicepreședinte al Comitetului de cercetare al Universității din Peloponez
- CEO al companiei KNOWLEDGE BROADBAND SERVICES
- Vicepreședinte al Institutului de Tehnologia Calculatoarelor și Press Diophantus (instituție consultantă a Ministerului Educației) și coordonator al Rețelei Școlilor din Grecia
- Coordonator VET pentru regiunea Greciei de Vest
- Coordonator de sarcini educaționale al Direcției regionale de învățământ primar și secundar din Insulele Ionice
- Coordonator de sarcini educaționale informatice și coordonator organizațional al Centrului Regional de Planificare Educațională din Grecia de Vest.

Li s-a cerut să răspundă la patru (4) întrebări de tip deschis.

Notă: Din nou, aici Q1-Q6 în chestionarul nostru se referă la datele demografice și instituționale.

Întrebarea 7 (Q1).

7. Σε ποιο βαθμό η πλατφόρμα μάθησης *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* και το περιεχόμενό της ανταποκρίνονται στις επιχειρηματικές ικανότητες της ομάδας στόχου (ανάγκες των τελικών χρηστών)

(1. În ce măsură platforma de învățare, lumea virtuală și jocul social Biz4Fun, dar și conținutul acesteia corespund abilităților de afaceri ale grupului țintă (nevoilor utilizatorilor finali))

Se menționează că *lumea virtuală și jocul social Biz4Fun „acoperă nevoia utilizatorilor” cu „conținut deosebit de util și utilizabil pentru publicul țintă” și „într-o măsură semnificativă”*. De asemenea, se afirmă că platforma are suficient conținut, care *„răspunde satisfăcător nevoilor cursanților”* și că *„arhitectura platformei lumii virtuale permite adăugarea ușoară de conținut nou, dacă este necesar în viitor”*.

Prin urmare, interacțiunea puternică a utilizatorului (profesor-elev) cu conținutul (învățarea), utilitatea acestuia în satisfacerea nevoilor cursanților, interfața flexibilă

utilizator-tehnologie

și ceva foarte important, cum ar fi posibilitatea de transformare (reînnoire, adăugare) a materialului, dacă este necesar, sunt principalele beneficii ale sistemului.

Întrebarea 8 (Q2).

2. Πώς θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* στο περιβάλλον σας και ποια θα ήταν, κατά τη γνώμη σας, τα κύρια πλεονεκτήματα και τα εμπόδια στην πρακτική της κατάρτισης; (Τα συμφέροντα των εξωτερικών ενδιαφερομένων, τα οφέλη, η χρησιμότητα, η αποτελεσματικότητα, η συνάφεια, η σχέση κόστους/αποτελεσματικότητας, η βιωσιμότητα)

(2. Cum ați putea utiliza platforma Biz4Fun VW și Social Game în contextul dvs. și care ar fi, în opinia dvs., principalele beneficii și obstacole în practica dvs. de formare? (Interesele propriilor părți interesate externe; beneficii, utilitate, eficacitate, relevanță), rentabilitate / eficiență, durabilitate))

Răspunsurile au fost variate și foarte interesante.

Se afirmă că *"pentru noi această lume virtuală este un instrument educațional de bază, dar în același timp ar putea fi folosit ca instrument de autoevaluare"*. S-a afirmat, desigur, foarte corect că *"am dori să vedem utilizarea sa în profunzime, estimându-i eficiența pe termen lung"*. Apoi, a fost specificat obiectul de referință al conținutului educațional, când s-a menționat că *"ar putea fi folosit ca instrument de formare în concepte legate de spectrul de "antreprenariat" cu avantaje semnificative pentru grupurile țintă"*.

Se propune utilizarea pedagogică a mediului în *"concepte pe care le întâlnesc în fiecare zi în munca lor, angajații, cu care să aducă o nouă dimensiune prin conținutul educațional, dar, de asemenea, interesul intens de a face față cu ei, pentru a le cunoaște mai bine prin "joc"*.

De asemenea, se menționează că *"setarea de brainstorming" conținută în joc este familiară în viața de zi cu zi și de aceea elevii o vor explora cu interes "*.

Unul dintre participanții la cercetare a menționat că *"am prezentat jocul studenților programului postuniversitar - într-o audiență de 25 de persoane - și intenționez să-l repet în viitor în programul undergraduate - audiență de 150 de persoane - pentru că jocul are multe avantaje!"*.

Se mai afirmă că *"principalele avantaje ale platformei sunt caracterul său "ludic" și prietenos și factorul de imersiune, elemente care împing în special tinerii să folosească acest joc"*

O altă utilizare a lumii virtuale este menționată de un participant, cea a *"instrumentului educațional cu evaluarea simultană a cunoștințelor și abilităților"*. Interesant, dar, de asemenea, atât de aproape de realitatea educațională din Grecia este opinia că mediul pe care l-au văzut ar putea fi utilizat *"în seminariile de formare, care va oferi un mediu de învățare atractiv prin utilizarea ludic în formarea adulților"*.

Desigur, este bine să țineți cont de comentariul care afirmă că *"un obstacol, deși nu este grav, ar putea fi considerat necesitatea de a utiliza un browser special pentru navigarea în lumea virtuală"*.

Întrebarea 9 (Q3).

3. Ποιες ιδέες, προσεγγίσεις, εργαλεία του *εικονικού κόσμου και κοινωνικού παιχνιδιού BIZ4Fun* αξίζει να προσαρμοστούν σε σχετικές (τοπικές) στρατηγικές και πρακτικές και γιατί; (Επιπτώσεις στον στρατηγικό σχεδιασμό)

(3. Ce idei, abordări, instrumente ale Biz4Fun VW și Joc Social ar merita să se adapteze în strategiile și practicile conexe (locale) și de ce? (Impactul asupra planificării strategice))

Un punct de vedere foarte interesant a fost menționat de participantul care a scris că *"întregul instrument este o caracteristică structurală a instruirii și a formulării strategiei în domeniul său de aplicare"*. El a adăugat că *"colaborarea și interacțiunea în echipă este o "lecție" importantă pentru participanții la un joc"*. Acest lucru este justificat de opinia că *"elementul ludic este necesar în dezvoltarea socială a tinerilor profesioniști, deoarece este un element al vieții lor de zi cu zi încă din copilărie, deși nu este evident pentru noi, cei care nu avem aceste experiențe"*.

Participanții la cercetare sugerează, de asemenea, integrarea lumii virtuale ca metodă și abordare de predare, *dar fără a se îndepărta de furnizarea de conținut educațional cu lățimea și profunzimea necesare, atunci când este necesar un studiu al unui domeniu."*

De asemenea, se propune " formare regulată în grupuri specializate mici și teme individuale de învățare a programării, prin mediul virtual ". În plus, foarte pozitivă este declarația unui participant care spune despre "instrumente din lumea virtuală, care merită și fiecare adaugă o parte din valoare lanțului valoric global al platformei ".

Întrebarea 10 (Q4).

3. Τι θα βελτιώνατε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα εκμάθησης *εικονικός κόσμος και κοινωνικό παιχνίδι BIZ4Fun* (τεχνικές λεπτομέρειες, λειτουργικότητες, περιεχόμενο) και πώς; (Αδυναμίες, εμπόδια, ανακολουθίες, ποιότητα, σαφήνεια, προσέγγιση, εργασία κλπ.).

(3. Ce ați îmbunătăți pe platforma de învățare online *Biz4Fun VW și Joc Social* (tehnicități, funcționalități, conținut) și cum? (Puncte slabe, bariere, inconsistente, calitate, claritate, abordare, instrumente etc.).

Unul dintre participanți afirmă că *"în acest stadiu nu am putut sugera nimic diferit"*. Dar există câteva sfaturi foarte utile, care sunt sugerate să fie luate în considerare pentru optimizarea lumii virtuale. Sunt menționate următoarele: *"Voi adăuga un videoclip demo al caracteristicilor de bază pentru cei care folosesc acest tip de lumi virtuale pentru prima dată"*, pentru a face mișcarea avatarelor mai evidentă pentru utilizatorul mediu necunoscut; *"Aș îmbunătăți calitatea texturilor (grafică), astfel încât lumea virtuală să fie mai realistă"* și *"ar fi util să adăugați dictare vocală textelor, dar, de asemenea, să folosiți un aparat foto"*.

Concluzionând, putem spune că evaluarea online a factorilor de decizie arată că gradul de satisfacție în raport cu Platforma este foarte bun. S-au observat puține remarci minore. Rezultatele cu privire la nevoile utilizatorilor finali au fost considerabil pozitive. Potrivit respondenților, platforma și conținutul acesteia se adresează bine competențelor antreprenoriale ale grupului țintă. Participanții au subliniat că platforma BIZ4Fun Lumea Virtuală și Joc Social este un instrument valoros pentru implicarea studenților în educația antreprenorială. În ceea ce privește posibila utilizare a platformei Biz4Fun VW și Social Game, principalele beneficii și obstacole în practica de formare, respondenții au subliniat îmbunătățirea instrumentelor procesului de formare. Ca ideile, abordările, instrumentele Biz4Fun VW și Joc Social care ar merita să se adapteze în strategiile și practicile conexe (locale), respondenții au fost de acord cu privire la integrarea VW și Social Gaming Biz4Fun în sistemul educațional.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (ITALIA)



KA2 PARTENERIAT STRATEGIC

1. INFORMAZIONI GENERALI PRIVIND IMPLEMENTAREA

1. Partener, Țară	EGInA Srl, Italy
1. Data de începere a pilotării	05.06.2020
2. Data de încheiere a pilotării	16.06.2020
4 Numărul de participanți care participă la evenimentul de pilotare	41
4 Numărul de participanți care testează Biz4Fun VWSG	24

1.1 Scurta descriere a primului eveniment pilot

Pe 5 iunie, la ora 16:00 CET, a fost organizat un webinar de 2 ore, participanții având posibilitatea de a obține o înțelegere mai profundă a culturii antreprenoriale și a Biz4Fun.

Prin intermediul serviciului de videoconferință Zoom, EGInA conduce un webinar

Învățare antreprenorială și jocuri online, aducând în jur de 40 de participanți. Acest seminar web a oferit o prezentare generală a spiritului antreprenorial și a relevanței sale în învățarea pe tot parcursul vieții. Scopul seminarului web a fost să introducă proiectele Biz4Fun și să informeze participanții cu privire la modul de testare a jocului virtual Word și social (descrierea scenariilor de învățare, pașii de urmat pentru a crea un cont avatar, instalarea software-ului necesar și conectarea la lumea 3D etc.).

Participanții au avut 2 săptămâni pentru a testa cele trei cursuri și pentru a completa chestionarele de evaluare online (a se vedea anexa I).

Trei membri ai EGInA au coordonat implementarea webinarului care acoperă diferite roluri: Irene Morici a susținut sesiunea online despre antreprenoriat și prezentarea proiectului Biz4Fun. Experții TIC ai EGInA (Giuseppe Mura și Skender Troka).

The screenshot shows a Zoom webinar interface. At the top, there are video thumbnails for participants, including a logo for EGInA and names like Valentina Brilli and Skender troka. The main content area displays a presentation slide with three columns:

- Corso 1 - Introduzione all'imprenditorialità**: Includes a diagram of a lightbulb with 'IDEAS' and 'IDEAS' written inside, and a circular diagram with 'MENTALITÀ IMPRENDITORIALE', 'STRATEGIE DI BUSINESS', and 'INTELLIGENZE NUOVE IDEE'.
- Corso 2 - Business Plan**: Includes a flowchart for 'BUSINESS PLAN' with components like 'IDEA', 'STRATEGY', 'MARKET', 'FINANCING', 'RISKY', 'EXPERIENCE', and 'ENTREPRENEUR'. Below it is a circular diagram with 'Sviluppo del business plan', 'Sviluppo dell'idea imprenditoriale', 'Successo in mercato', and 'Comunicazione commerciale'.
- Corso 7 - Digital Marketing**: Includes icons for 'DIGITAL MARKETING' and a circular diagram with 'Marketing online', 'Social media', 'Web e promozioni', and 'Analisi delle metriche per la propria impresa'.

The Zoom interface also shows 'Participants (41)', 'Panelists (5)', and 'Attendees (36)'.

1.2 Scurtă descriere a celui de-al doilea eveniment pilot

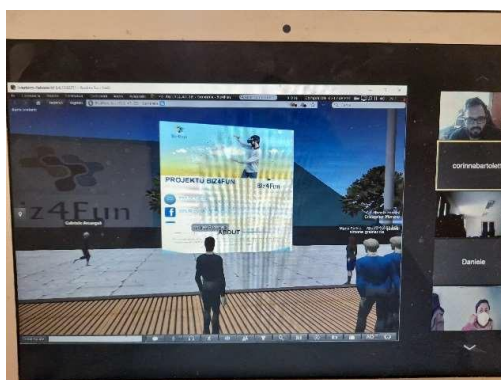
A doua sesiune de pilotare a avut loc la 30 aprilie 2021 între orele 09:00 - 13:00 Istituto di Istruzione Superiore "Ciuffelli-Einaudi" cu trei clase diferite a fost implicat. „Ciuffelli-Einaudi” este o școală secundară tehnică și profesională pentru elevii cu vârsta cuprinsă între 14-19 ani. Este situat în Todi, un oraș medieval din centrul Italiei.

Institutul își propune să ofere studenților o pregătire științifico-tehnică de calitate într-o dimensiune europeană în vederea valorificării diferitelor tipuri de inteligență. Școala se angajează, de asemenea, să contribuie la realizarea ODD prin oferta sa de formare. Școala este cel mai vechi Institut agricol din Italia, care a început ca o colonie agricolă în 1864 pentru diseminarea culturii și cunoștințelor agricole.

Aproximativ 35 de elevi și 7 profesori au participat la testarea jocului. La început, elevilor și profesorilor li s-a explicat cum funcționează jocul video și platforma. Apoi, la finalul testării beta și al cercetării erorilor, participanții au răspuns la un raport pentru a evalua aspectele pozitive și negative.



Implementarea întâlnirii a fost coordonată de trei membri EGINA care au avut roluri diferite: Corinna Bartoletti s-a ocupat de prezentarea proiectului Biz4Fun și împreună cu experții TIC EGINA (Andrea Succhielli și Valentina Brillì) au explicat și realizat proiectele pilot.



1.3 PARTICIPANTI - Numarul de participanti care au testat scenariile

Variabile socio-demografice	Numărul de participanți
1. Gen	
Masculin	23
Feminin	14
Nu este specificat	4
Total:	41
2. Profil	
Elevii	20
VET/HE Institutions	18
Factori de decizie	3
Total:	41

1.4 SCENARII DE ÎNVĂȚARE PILOTATE

Curs	Curs pilotat în timpul evenimentului pilot
1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIATU	X
2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE DE PIAȚĂ ÎN ȚARA DVS. ȘI ÎN EUROPA	X
3. MODELE DE AFACERI	X
4. PLANUL DE AFACERI	X
5. INSTRUMENTE COLABORATIVE PENTRU PROIECTARE SAU INOVAȚIA UNUI MODEL DE AFACERI	X
6. MARKETING	X
7. MARKETING DIGITAL	X
8. ANALIZA PRIVIND CEL MAI BUNĂ STRATEGIE DE MARKETING PENTRU ÎNTREPRINDERILE MICI	X
9. GESTIUNEA FINANCIARĂ	X
10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE	X

2. REZULTATELE EVALUĂRII ONLINE

La sfârșitul sesiunilor de testare, participanții au fost rugați să completeze chestionarul online.

EGInA Srl, în calitate de partener principal pentru evaluare, a conceput trei chestionare de evaluare online adresate diferitelor grupuri țintă (cursanți, instituții VET / HE, factorii de decizie politică) și a vizat colectarea de

informații importante despre

testarea lumii virtuale 3D și a jocului social dezvoltat de-a lungul proiectului BIZ4Fun.

2.1 Evaluarea online a elevilor

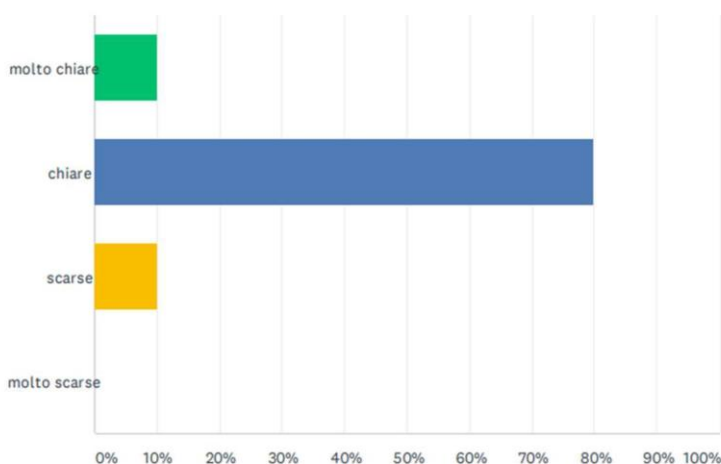
Respondenții au fost rugați să răspundă la 16 întrebări.

Prima zonă se concentrează pe claritatea instrucțiunilor și explicațiilor oferite de personalul care introduce proiectul BIZ4Fun și lumea virtuală 3D și jocul social.

Rezultatele despre claritatea explicațiilor furnizate despre Proiectul Biz4Fun au fost considerabil pozitive¹, aici mai jos sunt rezumate rezultatele detaliate.

D5 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti il Progetto BIZ4Fun?

Risposte: 20 Saltate: 0

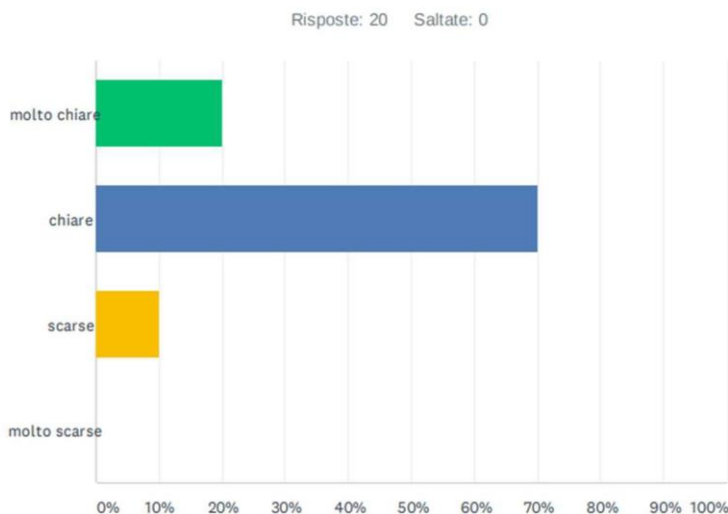


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
molto chiare	10.00% 2
chiare	80.00% 16
scarse	10.00% 2
molto scarse	0.00% 0
TOTALE	20

De asemenea, rezultatele despre claritatea instrucțiunilor și explicațiilor despre lumea virtuală 3D și jocul social, au fost foarte pozitive.

¹ "foarte clar" = "foarte bun"; "clar" = "bun"; "slab" = "slab"; "foarte slab" = "foarte slab";

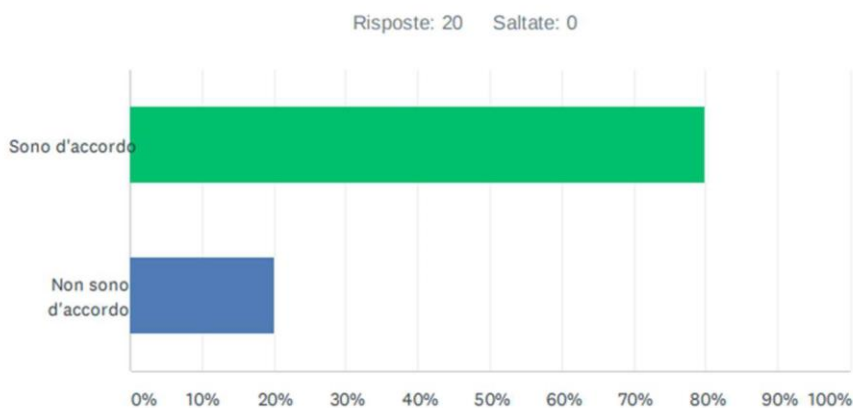
D6 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti le regole del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
molto chiare	20.00%	4
chiare	70.00%	14
scarse	10.00%	2
molto scarse	0.00%	0
TOTALE		20

În ceea ce privește ușurința de utilizare a Platformei, rezultatele înregistrate au fost destul de pozitive, după cum se arată mai jos:

D7 E' facile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun.



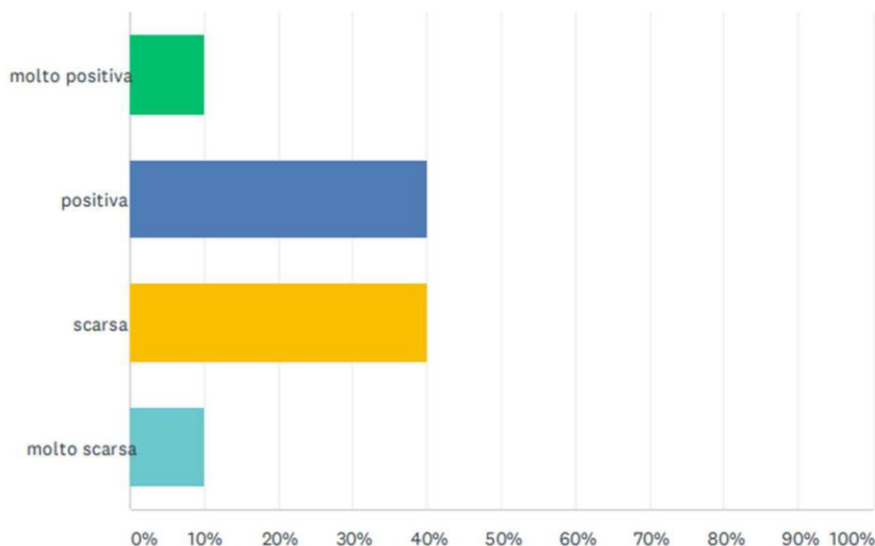
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	80.00%	16
Non sono d'accordo	20.00%	4
TOTALE		20

Din nou, avem 80% din răspunsul pozitiv pe grafic. În cei 20%, au subliniat faptul că platforma nu este întotdeauna intuitivă. Unul dintre respondenți a subliniat că unele panouri sunt dificil de citit, iar feedback-ul educațional (care le spune utilizatorilor greșelile lor) lipsește.

În schimb, evaluarea generală a graficii este pozitivă. Aici, mai jos, 40% dintre respondenți au evaluat graficul ca fiind "bun", cu 10% ca fiind "foarte bun". Pe de altă parte, 40% au subliniat că grafica este "slabă" și 10% ca fiind "foarte slabă".

D8 Come valuteresti la grafica del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?

Risposte: 20 Saltate: 0



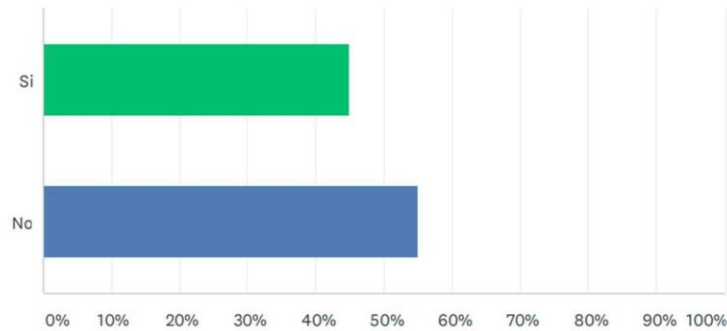
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
molto positiva	10.00% 2
positiva	40.00% 8
scarsa	40.00% 8
molto scarsa	10.00% 2
TOTALE	20

Unii dintre respondenți au subliniat că jocul nu are cea mai bună grafică deoarece „nu are o grafică realistă” și „există multe poligoane, iar încărcarea lentă a mediilor este prea lentă”. Cu toate acestea, un elev a subliniat că evenimentul, deși grafica nu este excepțională, este eficientă pentru scopul jocului.

După cum se arată mai jos, jumătate dintre utilizatori au întâmpinat unele probleme la joc.

D9 Il gioco è avanzato senza problemi?

Risposte: 20 Saltate: 0



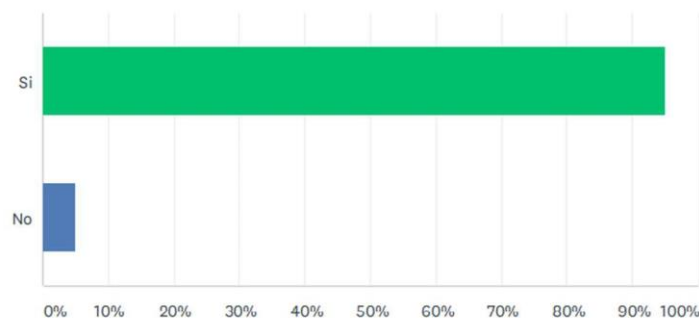
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	45.00%	9
No	55.00%	11
TOTALE		20

În general, au existat plângeri cu privire la unele erori în cadrul jocului: unii respondenți au subliniat că s-au confruntat cu dificultăți cu scenariile de învățare n.7 Marketing digital. „Am întâmpinat dificultăți cu două subiecte ale cursului nr.7: „Optimizarea promovării web pentru sistemele de cercetare (SEO) ”și „Social Media ”. Problema este că avatarul meu, imediat ce a intrat pe ușa centrală a cursului numărul 7 (adică ușa corespunzătoare subiectului „Optimizarea promovării web pentru sistemele de cercetare (SEO)”), nu este teleportat. În plus, ambele subiecte au fost marcate ca nefinalizate. În progresul meu legat de cursul numărul 7 există doar 3 din 5 subiecte finalizate. Am vorbit despre asta și cu un prieten de-al meu care a testat jocul, și el a experimentat aceleași probleme. Unul avea, de asemenea, un alt limbaj pe diferite semne în interiorul jocului ”.

Aproape toți respondenții au susținut că jocul poate fi un instrument valoros de învățare, deoarece toți au învățat ceva nou, doar o singură persoană declară contrariul.

D10 Hai imparato qualcosa di nuovo?

Risposte: 20 Saltate: 0



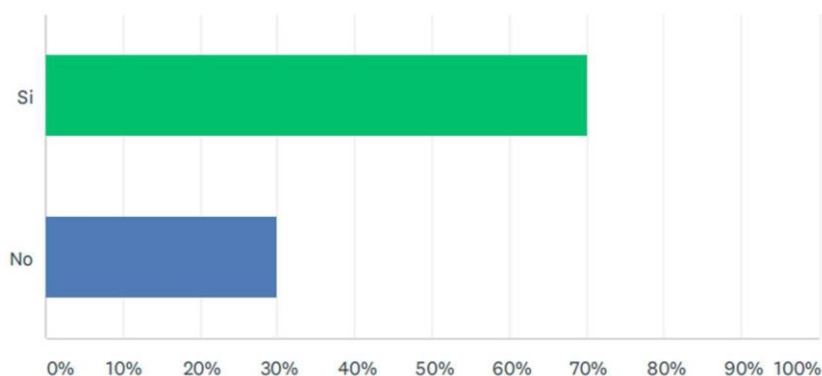
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	95.00%	19
No	5.00%	1
TOTALE		20

Unul dintre respondenții platformei virtuale BIZ4fun afirmă că jocul „mi-a prezentat, într-un mod foarte interesant și nou, conceptul de antreprenoriat. În special, cele trei cursuri pe care le-am testat (adică numărul 1, numărul 4 și numărul 7), mi-au oferit o mulțime de informații pe care nu le aveam cu privire la subiectul antreprenoriatului și aspectelor cheie ale afacerii ”.

În ceea ce privește interesul de a folosi cuvântul virtual și jocul social BIZ4Fun pentru studiile lor, o majoritate de 70% ar dori să îl folosească.

D11 Ti piacerebbe utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun per i tuoi studi a Scuola/Università?

Risposte: 20 Saltate: 0



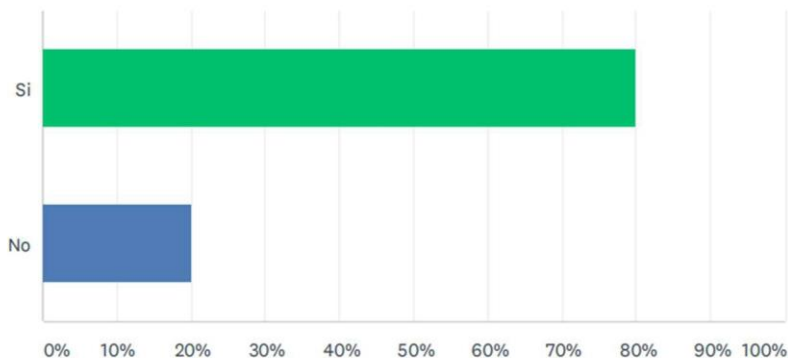
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	70.00%	14
No	30.00%	6
TOTALE		20

Unii dintre respondenți au susținut: „Personal, aș găsi foarte interesantă ideea integrării acestui tip de platformă cu propriile studii școlare, deoarece cred că este un mijloc foarte eficient de învățare” și „acesta este un instrument de învățare clar și amuzant”, precum și „instrument nou și captivant”. Printre răspunsurile negative, cineva s-a plâns că jocul ar putea fi prea distractiv pentru a învăța cu adevărat ceva.

Tabelul arată un grad ridicat de consens în rândul respondenților că BIZ4Fun Virtual Word și Social Game pot fi utile în scopuri educaționale.

D12 Sarebbe utile utilizzare il Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun per scopi scolastici/accademici?

Risposte: 20 Saltate: 0



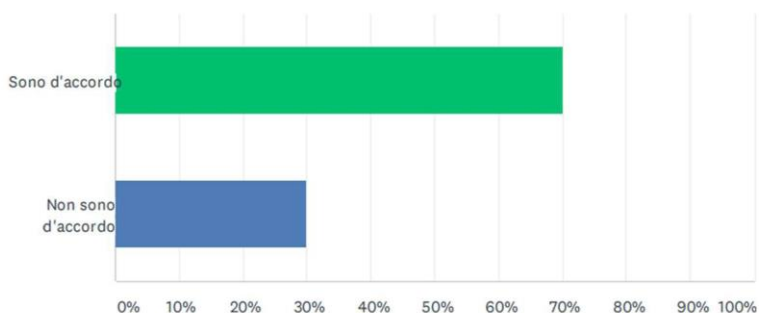
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	80.00%	16
No	20.00%	4
TOTALE		20

Respondenții au subliniat că Jocul este un instrument de învățare antrenant și eficient. "Cred că acest tip de platformă are un potențial enorm și, în opinia mea, ar putea fi folosită și în scopuri școlare sau academice; deoarece permite o învățare interactivă și eficientă, chiar legată de teme, concepte și subiecte complexe". De asemenea, ei spun că ar implica mai mult elevii. Un comentariu negativ a fost încă încurajator: legat de elev, mult mai mult potențial de pe această platformă ar trebui să fie exploatat.

În ceea ce privește eficacitatea jocului pentru dobândirea/ dezvoltarea competențelor necesare pentru începerea unei afaceri de succes, rezultatele au fost în principal pozitive.

D13 Il Mondo Virtuale ed Gioco Sociale BIZ4Fun può essere uno strumento efficace per acquisire/sviluppare le competenze necessarie per avviare un'impresa di successo.

Risposte: 20 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	70.00%	14
Non sono d'accordo	30.00%	6
TOTALE		20

Unul dintre respondenți a subliniat că "jocul nu poate oferi competențe la nivel înalt". Pe de altă parte, puțini cred că jocul poate fi util ca o cale de învățare și că este bine să stimulăm simțul antreprenoriatului.

Pe lângă faptul că și-au exprimat gradul de satisfacție legat de diferitele caracteristici ale jocului, respondenții au fost rugați să furnizeze feedback-ul lor.

Despre cea mai mare forță și slăbiciune a jocului BIZ4FUN VW și social. Feedback-ul oferit de respondenți poate fi rezumat după cum urmează::

PUNCE FORTE	SLĂBICIUNI
Participarea de la distanță posibilă	Ar putea fi văzut ca un joc simplu, fără aspectul serios din spatele
Învățarea și distracția în același timp	Grafica, prea de modă veche
Ușor de utilizat, ușor de învățat	Multitudinea de bug-uri
Creativitatea, munca în echipă și divertismentul	Necesită abilități informatice care nu sunt accesibile tuturor
Descoperirea temelor necunoscute printr-un joc	Nu întotdeauna foarte ușor de înțeles
Învățarea conceptelor dificile într-un mod ușor drum	Uneori nu este ușor de utilizat
Implicarea participantului	/
Este un instrument de învățare antrenant și eficient	/
Ajută la înțelegerea conceptelor / subiectelor dificile	/
Poate fi utilizat în mediul educațional	/

Într-o etapă finală, respondenților li sa cerut, de asemenea, să sugereze unele aspecte pe care le-ar schimba / îmbunătăți în VW și jocul social.

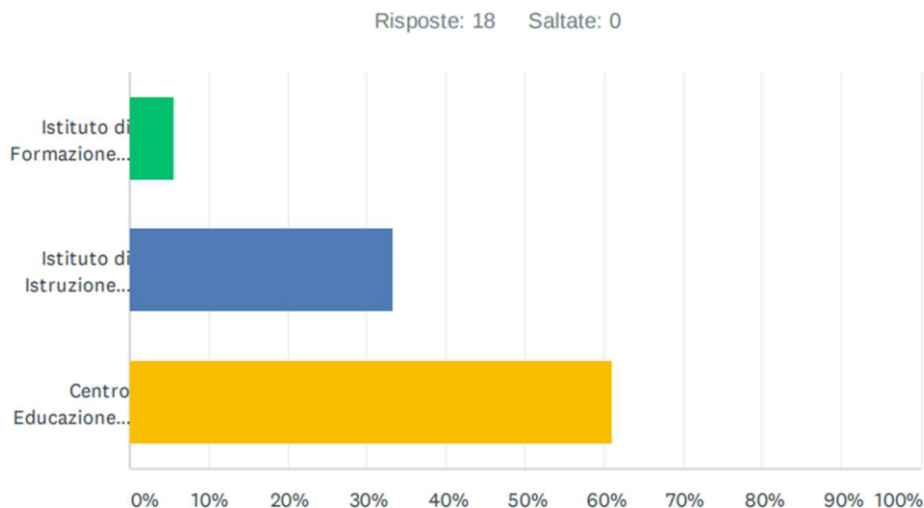
Feedback-ul oferit poate fi rezumat după cum urmează:

- Aș îmbunătăți grafica jocului, (în special vizualizarea persoanei a 3-a: pentru a transforma vizualul trebuie să fac clic pe avatar). Aș adăuga, de asemenea, posibilitatea de a marca modulele care au fost realizate și completate prin adăugarea unei bare care indică procentul de compilare
- Probleme cu cursul nr.7
- Îmbunătățirea fluidității
- Furnizarea de feedback educațional care vă spune greșelile
- Aș îmbunătăți grafica
- Aș adăuga câteva videoclipuri în materialul teoretic.

2.2 Evaluarea online a instituțiilor VET / HE

Respondenții au fost rugați să răspundă la 20 de întrebări. Când li s-a cerut să definească școala de origine, mulți au venit de la Centrul VET pentru adulți (61,11%), Institutul de învățământ superior (33,33%) și școala VET (5,56%).

D4 Si prega di selezionare la tipologia del proprio Istituto



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Istituto di Formazione Professionale	5.56%	1
Istituto di Istruzione Superiore/Educazione Superiore	33.33%	6
Centro Educazione Adulti	61.11%	11
TOTALE		18

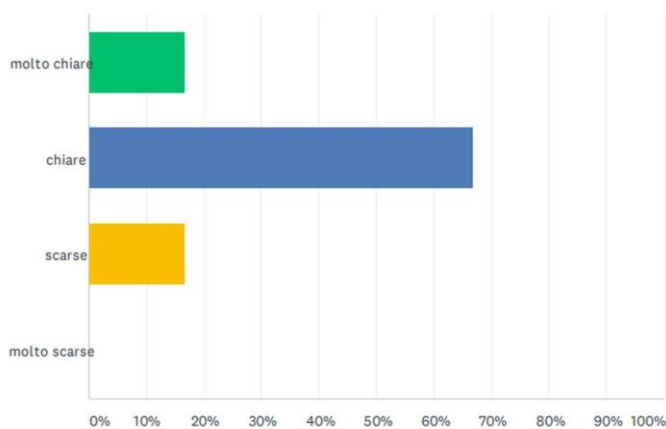
Majoritatea participanților sunt profesori. Există, de asemenea, doi ofițeri administrativi, directorul unui institut și un manager de proiect.

Prima secțiune se concentrează pe claritatea instrucțiunilor și explicațiilor oferite de personalul care introduce proiectul BIZ4Fun și lumea virtuală 3D și jocul social.

Rezultatele cu privire la claritatea explicațiilor oferite despre Proiectul Biz4Fun, au fost considerabil pozitive, aici mai jos se arată rezultatele detaliate. Aproape 95% dintre respondenți au oferit un feedback pozitiv (aproximativ 28% foarte bun și 66% bun).

D9 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti le regole del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun?

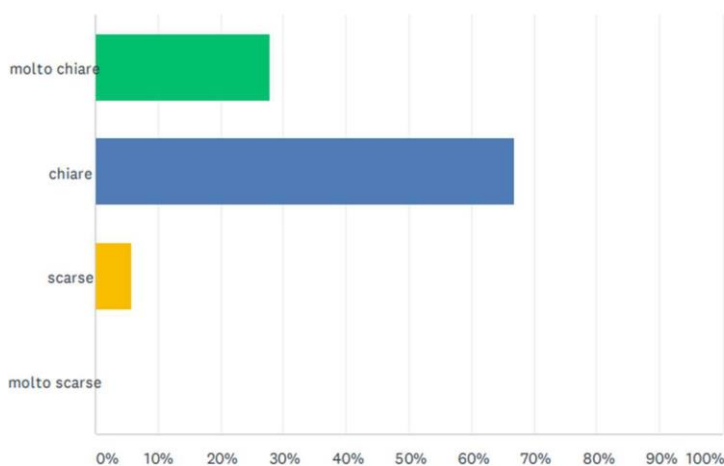
Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
molto chiare	16.67% 3
chiare	66.67% 12
scarse	16.67% 3
molto scarse	0.00% 0
TOTALE	18

D8 Quanto sono state chiare le spiegazioni riguardanti il Progetto BIZ4Fun?

Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
molto chiare	27.78% 5
chiare	66.67% 12
scarse	5.56% 1
molto scarse	0.00% 0
TOTALE	18

În ceea ce privește rezultatele cu privire la claritatea instrucțiunilor și explicațiilor despre lumea virtuală 3D și jocul social, acestea au fost, de asemenea, foarte pozitive, cu 16,67 % foarte bune și 66,67% bune).

În ceea ce privește ușurința de utilizare a Platformei, rezultatele înregistrate au fost echilibrate. Într-adevăr, 9 utilizatori au fost de acord și 9 nu.

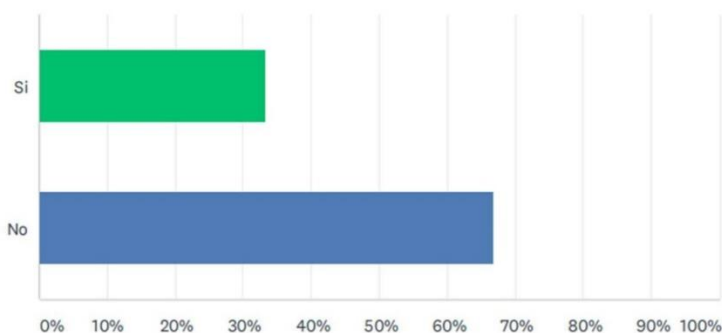
După cum au subliniat unii dintre respondenți, aceasta s-ar putea datora a două aspecte principale:

- Pentru a fi jucat, jocul necesită ca utilizatorul să fie familiarizat cu lumea jocurilor video și a programării
- Dificultatea de a vă deplasa, de a vizualiza panourile și de a înțelege intrările
- Imposibil de jucat pe Mac

După cum se arată mai jos, cele două treimi dintre respondenți susțin că nu există cerințele necesare pentru a juca jocul.

D11 E' necessario disporre di conoscenze preliminari per utilizzare il gioco?

Risposte: 18 Saltate: 0

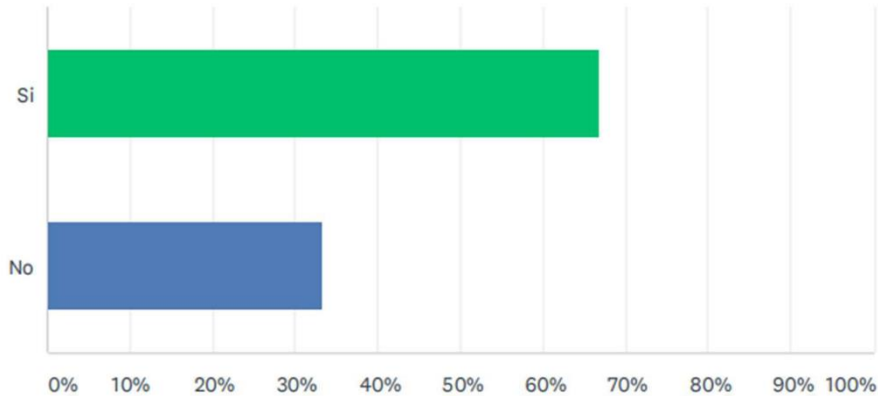


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	33.33%	6
No	66.67%	12
TOTALE		18

De asemenea, aproape 67% dintre respondenți au susținut că Biz4Fun WV este un instrument pe care îl văd jucând în sala de clasă a instituției lor (D12).

D12 Crede che questo strumento possa essere utilizzato dagli studenti della sua Organizzazione?

Risposte: 18 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Si	66.67%	12
No	33.33%	6
TOTALE		18

Unul a explicat că el crede că testele sunt prea scurte. Unul a mai spus că ar fi prea complicat pentru elevii săi. Dar, pe de altă parte, unul dintre respondenți a subliniat că platforma poate "oferi îndrumări cu privire la conceptele teoretice privind antreprenoriatul și câteva sfaturi practice pentru a începe o afacere".

În ceea ce privește principalele caracteristici luidice și educative ale jocului, feedback-ul oferit de răspunsuri pot fi rezumate după cum urmează:

D13 Si prega di descrivere le principali caratteristiche ludiche e didattiche del gioco

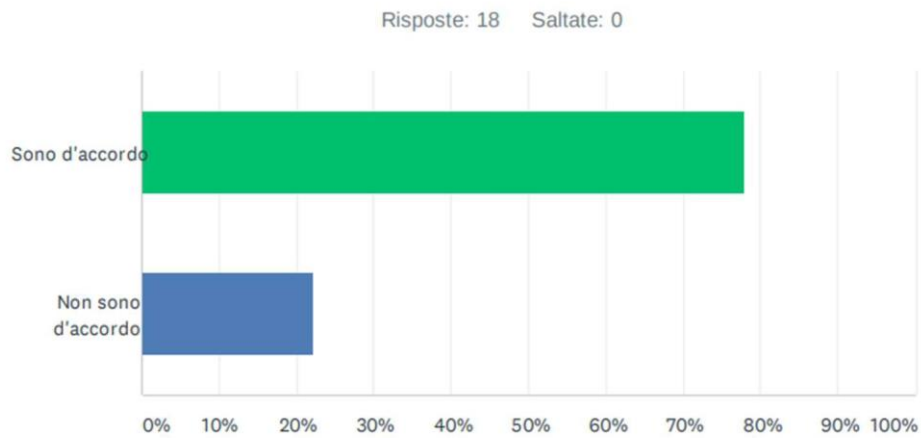
Risposte: 18 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	L'aspetto ludico è sintetizzabile nella possibilità di giocare e personalizzare l'avatar. Per le caratteristiche didattiche non riesco ad individuarne molte perchè il tempo del test è stato breve e abbiamo posto attenzione soprattutto agli aspetti critici. Probabilmente se si potesse utilizzare questo strumento non solo per esplorare il mondo virtuale ma per crearlo potrebbe essere un'ottima palestra soprattutto per i ragazzi che studiano Informatica	5/12/2021 9:10 PM
2	Far divertire gli studenti insegnando nel contempo alcuni concetti complicato da affrontare	5/11/2021 12:15 PM
3	Simulazioni come role play; realtà virtuale; alunno al centro del processo di apprendimento problem solving	6/30/2020 11:02 PM
4	per gli adolescenti abituati ai giochi virtuali è bello ma la didattica è troppo difficile e sono troppe le informazioni date nei vari step	6/20/2020 10:39 PM
5	Le caratteristiche ludiche mi sembrano scarse, sono state inserite delle presentazioni e dei piccoli questionari in una realtà virtuale ma non c'è un "vero gioco".	6/19/2020 1:53 PM
6	dal punto di vista ludico, l'adolescente sicuramente potrà divertirsi perchè si troverà ad esplorare un mondo virtuale, dove potrà decidere che personaggio creare, come vestirlo, ecc dal punto di vista didattico, esplorando con il suo avatar personalizzato potrà imparare o consolidare i concetti fondamentali della disciplina	6/19/2020 11:37 AM
7	Suggestivo ambiente di formazione ed istruzione.	6/10/2020 6:19 PM
8	FACILITA' DI UTILIZZO	6/8/2020 10:15 PM
9	stimolo alla logica e alla creatività e a muoversi nello spazio	6/8/2020 4:34 PM
10	Il volo e le altre attitudini non inerenti alle fase dei questionari	6/7/2020 8:25 PM
11	Far conoscere ai giovani le idee sull' imprenditorialità con specifici giochi	6/7/2020 7:01 PM
12	Fare un percorso educativo, interattivo e didattico	6/7/2020 6:58 PM
13	Movimenti sufficientemente fluidi, buona grafica, forse migliorerei il modo di spostarsi (consentire alla telecamera di spostarsi anche con i movimenti del mouse). Le informazioni fornite prima di rispondere ai quiz sono sufficientemente esaustive.	6/7/2020 6:27 PM
14	sviluppo competenza sociale, fantasia e creatività, competenza psico affettiva e attitudinale(stare con gli altri, socializzare e rispettare le regole)	6/7/2020 5:44 PM
15	imparare divertendosi	6/6/2020 8:20 PM
16	Applicabile alla didattica	6/6/2020 7:58 PM
17	imparare giocando ed interagire	6/6/2020 12:49 AM
18	Apprendere facendo, con l'uso di un gioco	6/6/2020 12:03 AM

- Dezvoltarea competenței sociale, a imaginației și creativității, a competenței fizico-afective și atitudinale (rămâneți cu ceilalți, socializați și respectați regulile)
- Învățarea prin practică
- Distrându-te în timp ce înveți
- Design grafic
- Instrumentul poate fi utilizat în scopuri educaționale
- Informațiile (teoretice) furnizate înainte de a răspunde la chestionare sunt suficient de cuprinzătoare.
- Pe de altă parte, unul a spus că ar putea fi dificil de a preda cu jocul din cauza prea multe informații în pași diferite

În graficul de mai jos, majoritatea respondenților sunt de acord că cursurile acoperă nivelul EQF de la 3 la 6.

D14 I corsi coprono i livelli EQF da 3 a 6.



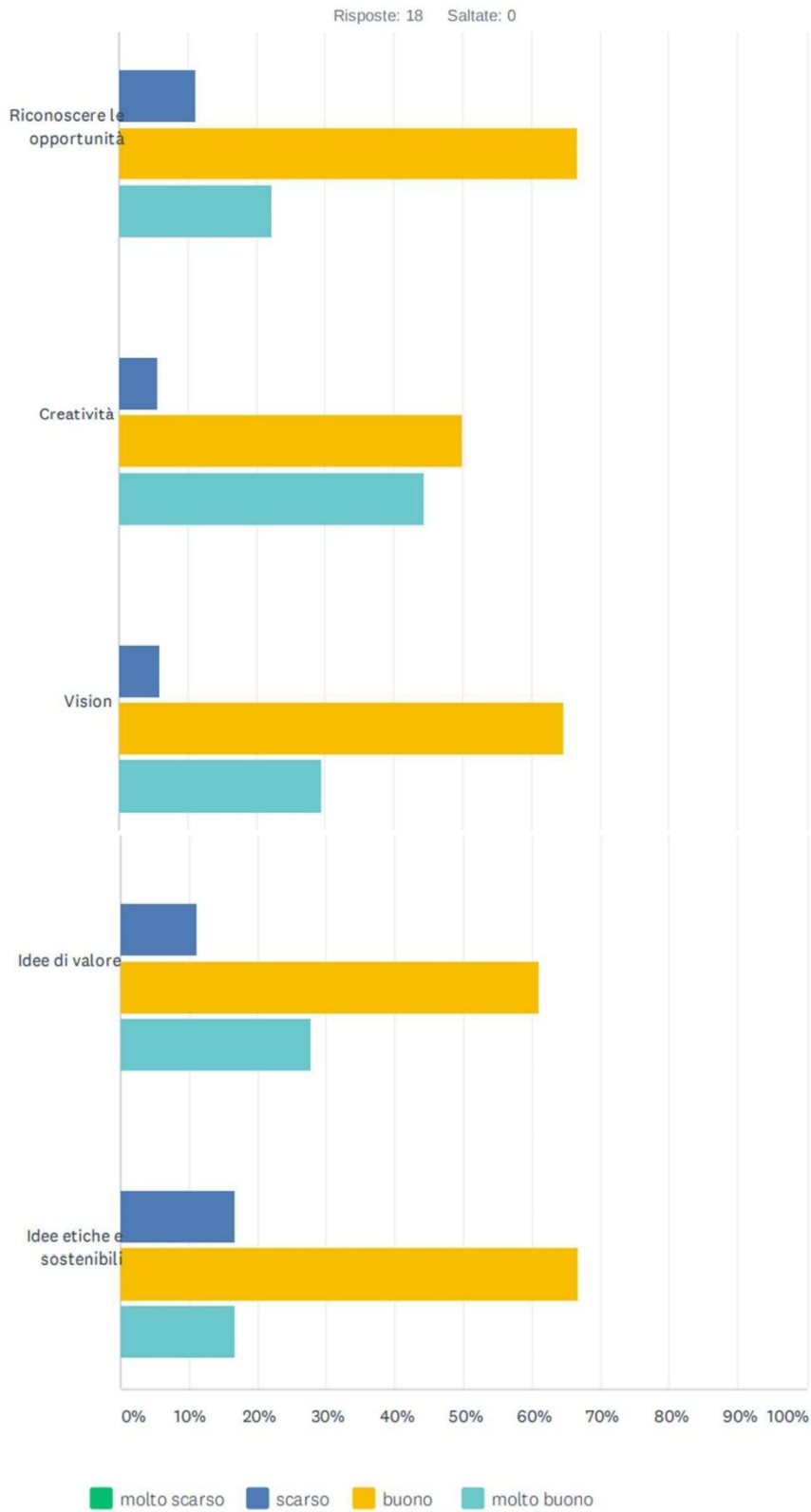
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	77.78%	14
Non sono d'accordo	22.22%	4
TOTALE		18

Respondenții au fost, de asemenea, rugați să evalueze potențialele jocului virtual BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social pe baza celor 3 domenii identificate de Cadrul [Entrecomp.](#)

În ceea ce privește zona "Idei și oportunități", majoritatea respondenților au evaluat între "foarte bine" și "bun" potențialul jocului în ceea ce privește cele 5 competențe enumerate mai jos:

- Identificarea oportunităților
- Creativitate
- Viziune
- valorizarea ideilor
- Gândire etică și durabilă

D15 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun basata sull’Area “IDEE ED OPPORTUNITÀ” del Framework Entrecomp.(Scala di valutazione 1-4, dove 1 è ‘molto scarso’ e 4 è ‘molto positivo’)

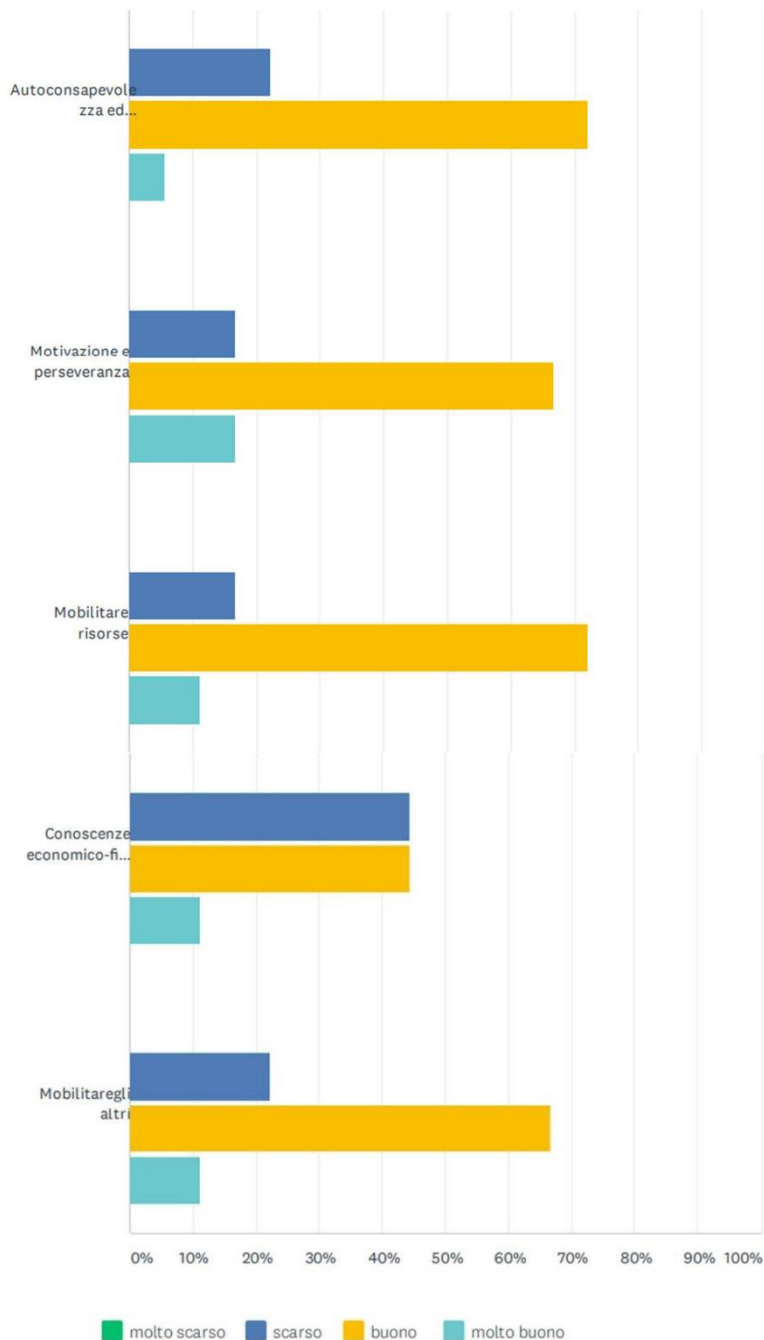


În ceea ce privește zona "Resurse", majoritatea respondenților au evaluat între "foarte bine" și "bine" potențialele jocurilor în ceea ce privește:

- Conștiința de sine și autoeficacitatea
- Motivație și perseverență
- Mobilizarea resurselor
- Gândire etică și durabilă

D16 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun basata sull'Area "RISORSE" del Framework Entrecomp. (Scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo')

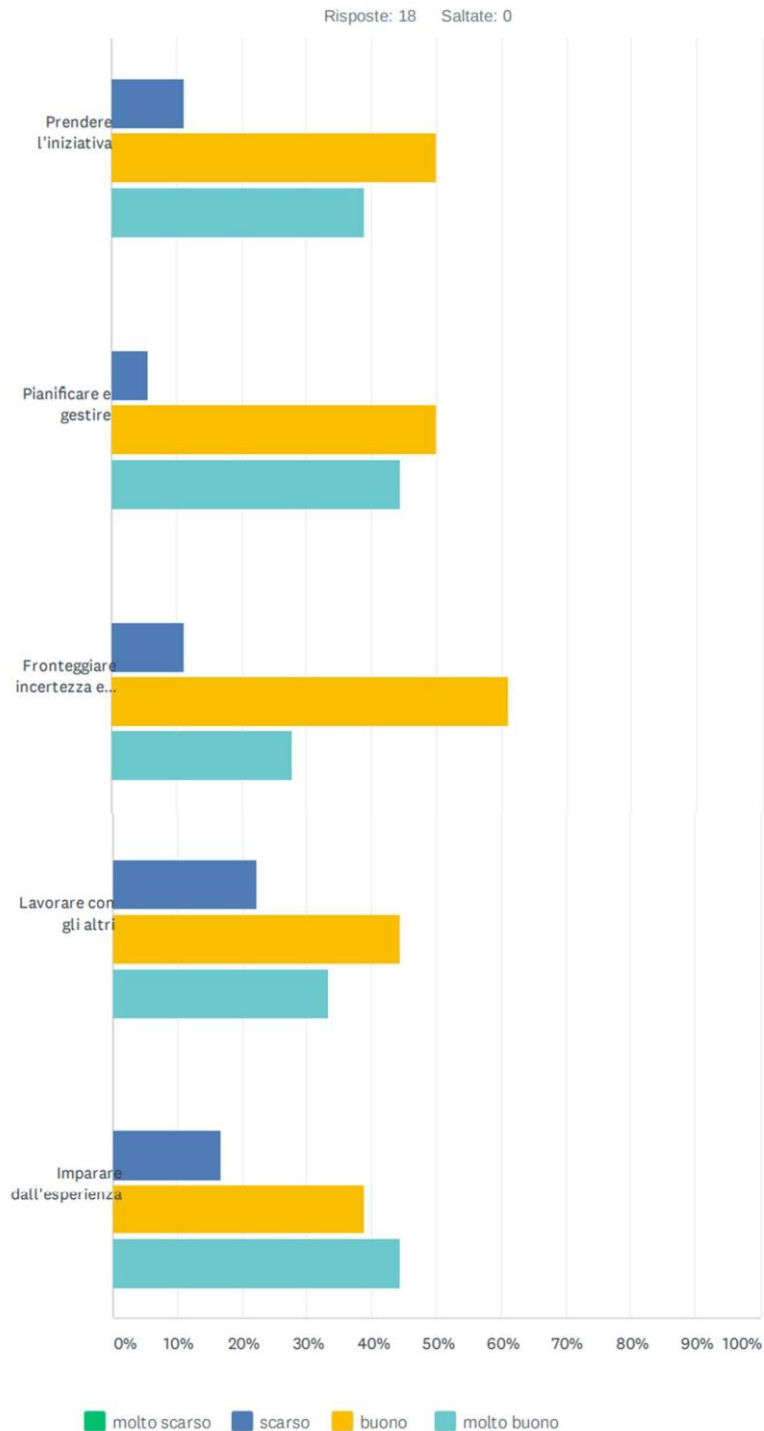
Risposte: 18 Saltate: 0



Putem observa în continuare că, pentru unii respondenți, relevanța jocului în ceea ce privește alfabetizarea financiară și economică este slabă.

Rezultatele privind potențialele platformei în ceea ce privește zona "În acțiune" au fost considerabil pozitive. Aici mai jos sunt prezentate rezultatele detaliate.

D17 Valutazione delle potenzialità del Mondo Virtuale e Gioco Sociale BIZ4Fun basata sull'Area "IN AZIONE" del Framework Entrecomp. (Scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo')



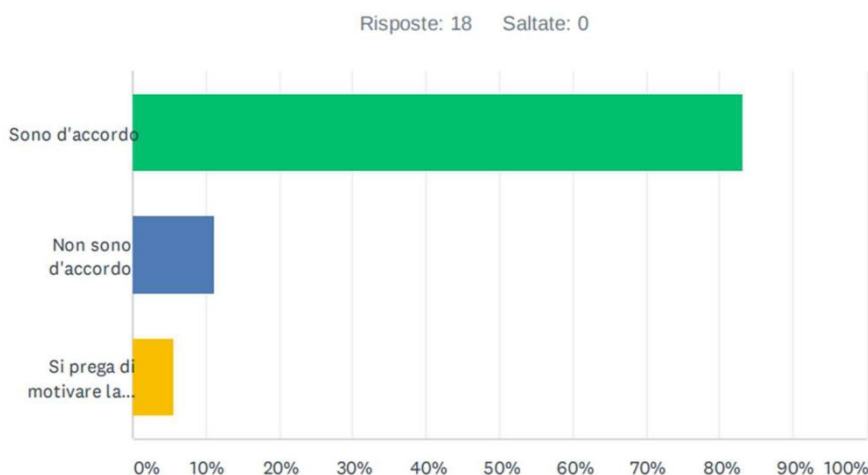
Majoritatea respondenților au evaluat între " foarte bine " și "bine" potențialele jocurilor în ceea ce privește:

- Preluarea inițiativei
- Planificare și management
- Confruntarea cu ambiguitatea, incertitudinea și riscul
- Lucrul cu alte persoane
- Învățarea prin experiență

Unele rate "slabe" au fost înregistrate pentru secțiunea "lucrul cu alte". Cu toate acestea, răspunsurile pozitive au reprezentat mai mult de 75% din total.

Rezultatele privind eficacitatea Platformei pentru dobândirea/dezvoltarea competențelor necesare pentru începerea unei afaceri de succes au fost considerabil pozitive.

D18 Il Mondo Virtuale ed il Gioco Sociale BIZ4Fun possono essere uno strumento efficace per acquisire/sviluppare le competenze necessarie per avviare un'impresa di successo.

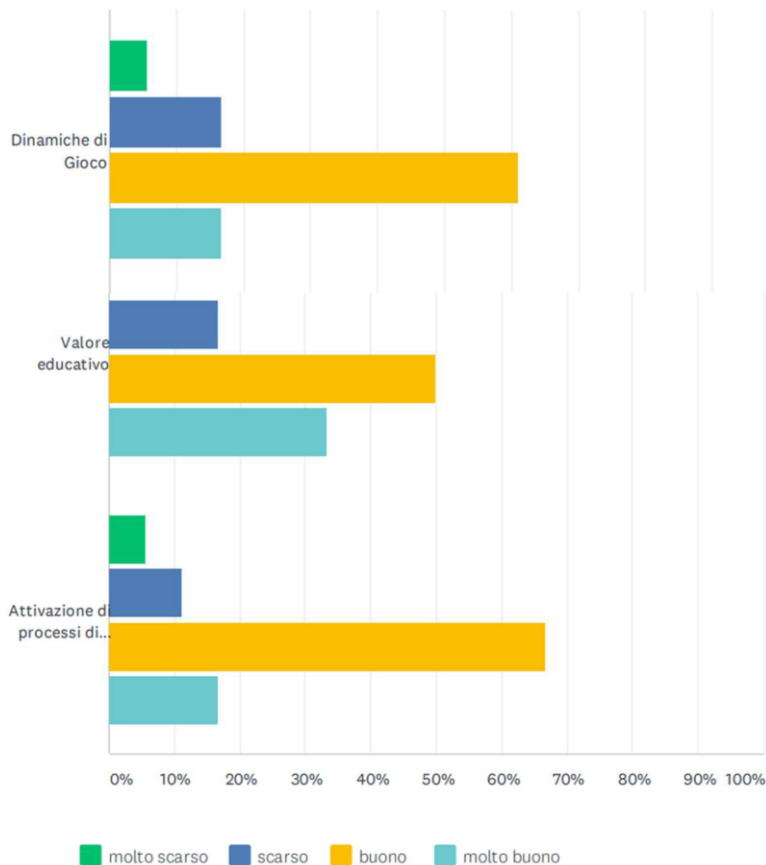


OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Sono d'accordo	83.33%	15
Non sono d'accordo	11.11%	2
Si prega di motivare la risposta	5.56%	1
TOTALE		18

Respondenților li s-a solicitat, de asemenea, să evalueze câteva aspecte cheie ale Platformei, cum ar fi: Dinamica jocurilor, valoarea educațională și rolul acestora în activarea proceselor de învățare antreprenorială.

D19 Si prega di valutare ciascuno dei seguenti soggetti su una scala di valutazione 1-4, dove 1 è 'molto scarso' e 4 è 'molto positivo':

Risposte: 18 Saltate: 0



	MOLTO SCARSO	SCARSO	BUONO	MOLTO BUONO	TOTALE	MEDIA PONDERATA
Dinamiche di Gioco	5.56% 1	16.67% 3	61.11% 11	16.67% 3	18	2.89
Valore educativo	0.00% 0	16.67% 3	50.00% 9	33.33% 6	18	3.17
Attivazione di processi di apprendimento imprenditoriale	5.56% 1	11.11% 2	66.67% 12	16.67% 3	18	2.94

Dinamica jocului a fost evaluată între "foarte bună" și "bună" de peste 75% dintre participanți.

Mai mult de 80% dintre participanți au evaluat valoarea educațională a Jocului între "foarte bună" și "bună".

Rezultatele privind rolul jocului în activarea proceselor de învățare antreprenorială au fost, de asemenea, pozitive. Peste 80% dintre respondenți au evaluat fie "foarte bine", fie "bun" eficacitatea jocului în promovarea activării învățării antreprenoriale. Pentru cel care a remarcat "foarte rău", el a criticat faptul că jocul ar putea fi prea complex, cu prea multe informații în același timp.

Pe lângă faptul că și-au exprimat gradul de satisfacție legat de diferitele caracteristici ale jocului, respondenții au fost, de asemenea, rugați să sugereze prin feedback-ul lor cea mai mare forță și slăbiciune a BIZ4FUN VW și a joc social.

PUNCTE FORTE	SLĂBICIUNI
Acesta conectează elevii între ei într-un mod prietenos	Este un joc și ar putea fi considerat doar ca un joc simplu
Confruntarea cu argumente serioase printr-o joc	Fluiditatea mișcărilor, grafică slabă, interacțiune dificilă
Predarea conținuturilor complexe cu ucenicie "pas cu pas"	Conținutul propus poate fi complex fără indicații precise
Simplitatea	Dificil de utilizat
Posibilitatea dezvoltării competenței antreprenoriale	Cei care nu sunt obișnuiți în mod special cu acest mod de învățare ar putea considera că este plictisitor
Conținut și obiective clare care trebuie să fie Realizat	Pentru cei cu aceste practici poate fi un instrument dificil
Creativitatea	Biz4Fun exclude o serie de destinatari, cum ar fi persoanele care nu sunt pasionate de jocuri video sau pentru persoanele în vârstă
Ușurința de orientare și posibilitatea de punere imediată la încercare a cunoștințelor dobândite	/
Intuitiv	/
Valoare didactică	/
Experimentarea și depășirea barierelor sociale. De asemenea, virtual nu este atât de mult virtual.	/

Evaluarea instituțiilor VET / HE arată că gradul de satisfacție în raport cu platforma este în principal bun.

Unii consideră, de asemenea, că s-au observat puține observații minore, și anume grafica, sau nu întotdeauna ergonomică, depinde de părțile jocului și / sau de utilizatori. Rezultatele detaliate ale evaluării pot fi găsite în anexa I la acest raport.

2.3 Evaluarea factorilor de decizie

Evaluarea online a factorilor de decizie politică arată că gradul de satisfacție în raport cu platforma este foarte bun. Puține observații minore au fost observate, și anume lipsa feedbackului educațional. Deoarece Feedback-ul este o informație oferită elevilor cu scopul de a îmbunătăți învățarea, este crucial să le spui greșelile.

Rezultatele detaliate ale evaluării pot fi găsite în anexa III la acest raport.

Rezultatele despre nevoile utilizatorilor finali au fost considerabil pozitive. Potrivit respondenților, platforma și conținutul acesteia abordează bine competențele antreprenoriale ale grupului țintă. Unul dintre participanți a spus că „conținutul platformei pare bine calibrat pentru elevii din liceu și reprezintă potențial un punct de plecare excelent pentru dezvoltarea abilităților antreprenoriale. Mediul online stimulează interesul elevilor datorită componentelor ludice și interactive. Unele funcții și pași nu sunt uneori foarte clare și pot încetini progresul pe parcursul cursurilor.

Chiar dacă mediul interactiv este stimulant pentru studenți, abilitățile digitale reale ale profesorilor ar trebui verificate sau, cel puțin, un facilitator digital ar trebui să fie prezent în timpul sesiunilor”. Participanții au subliniat că platforma BIZ4Fun Virtual World and Social Gaming este un instrument valoros pentru a implica studenții în educația antreprenorială.

În ceea ce privește posibila utilizare a platformei Biz4Fun VW și Social Game, principalele beneficii și obstacole în practica de formare, respondenții au susținut că platforma și jocul ar putea fi exploatate atât în contexte curriculare, cât și extracurriculare. Aceste activități favorizează inovarea și stimulează învățarea activă a tinerilor studenți către abilități transversale care, în zilele noastre, sunt din ce în ce mai necesare. Unul dintre respondenți a subliniat că „așa cum s-a menționat deja, mai rămân unele bariere în pregătirea unor astfel de activități: abilități și instrumente digitale, aversiune față de metode de predare inovatoare și necesitatea de a găsi resurse pentru a integra cursurile de competențe digitale în programele curente.”. Participanții nu văd niciun obstacol în ceea ce privește aplicarea și aspectele economice. Cu toate acestea, au subliniat faptul că ar fi crucial să se implice profesori motivați care cred în educația antreprenorială și posibilitatea de a învăța jucând.

În ceea ce privește ideile, abordările, instrumentele Biz4Fun VW și Social Game, care ar merita să se adapteze în strategiile și practicile conexe (locale), respondenții au fost de acord cu privire la puterea Educației antreprenoriale. „Fie că va fi transmis printr-o platformă și un joc online sau prin lecții frontale clasice, conținutul este mai mult decât oricând necesar în căile de învățare de astăzi. Abordarea ludică-interactivă este cu siguranță o valoare adăugată și susține metodologii inovatoare de predare. Având jocul ca instrument de bază pentru a fi folosit la cursurile de după-amiază privind abilitățile antreprenoriale, ar contribui la implicarea tinerilor, aducându-i mai aproape de un mediu care se confundă prea des cu a face afaceri. Spiritul de inițiativă, întreprinderea, proactivitatea sunt abilități care trebuie dezvoltate prin abilități antreprenoriale”.

Un alt participant a subliniat că „Jocul social BIZ4Fun ar trebui să fie un punct de plecare pentru dezvoltarea ideilor de afaceri, trecând de la virtual la realitate sau cel puțin la o simulare a vieții reale. După ce ai jucat și ai învățat, ar trebui să pui în practică ceea ce ai învățat la școală.

Întrebările finale ale sondajului au urmărit să obțină feedback mai semnificativ despre îmbunătățirea platformei în ceea ce privește tehnicitățile, funcționalitățile, conținutul. Toți participanții au subliniat că, având în vedere scopul educațional, ar trebui inclus un sistem de feedback de răspuns după ce a dat răspunsurile și a făcut exercițiile pentru a permite elevilor să se îmbunătățească singuri. Așa cum am menționat anterior, unele pasaje nu sunt foarte ușor de utilizat, mai ales dacă vorbim despre un utilizator fără experiență anterioară în jocurile video. Ar putea fi, de asemenea, dezvoltată interactivitatea, prevăzând o gamă mai largă de activități care trebuie realizate pe platformă, dincolo de materialele de instruire și de chestionare (de exemplu, misiuni care urmează să fie efectuate sau concurență cu alți participanți etc.).

Unul dintre participanți a sugerat că „dincolo de citirea instrucțiunilor de utilizare la început, profesorii care sunt mai puțin obișnuiți să se joace cu jocuri video pot fi îndrumați chiar de elevi. Ulterior, profesorii ar trebui să încurajeze studenții să consolideze ceea ce au învățat în fiecare secțiune. Aș spori aspectul social al acestui joc, invitându-i pe elevi să facă cursul împreună, astfel încât să își poată schimba ideile și impresiile. Ar putea juca împreună chiar și cu elevi care vin din alte școli ”.

Toți participanții au susținut că ar fi necesar să insistăm asupra răspunsurilor greșite date (spunând motivul pentru care întrebarea nu a fost corectă). Unul dintre participanți a spus că platforma BIZ4Fun este o primă încercare bine realizată, care ar putea fi implantată în viitor ca „BIZ4Fun 2”, care vizează crearea unui plan de afaceri real cu aceeași metodologie.

2.4 Concluzii generale

În concluzie, diferitele sondaje au arătat în principal aspectele pozitive ale instrumentelor. Într-adevăr, atât elevii, cât și profesorii au fost pozitivi pentru viitorul jocului în scopurile sale educaționale.

Evident, unele probleme minore trebuie încă corectate, cum ar fi bug-urile și decalajul. De asemenea, poate că grafica trebuie actualizată pentru a-i îmbunătăți fluiditatea și lizibilitatea.

Dar ceea ce rezultă la final este că, pentru cea mai mare parte a respondenților, jocul îndeplinește cu succes funcțiile pentru care a fost creat, de aceea rezultatul este pozitiv și satisfăcut atât pentru elevi, cât și pentru profesori, care consideră, de asemenea, să-l folosească. În viitor.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (TURCIA)



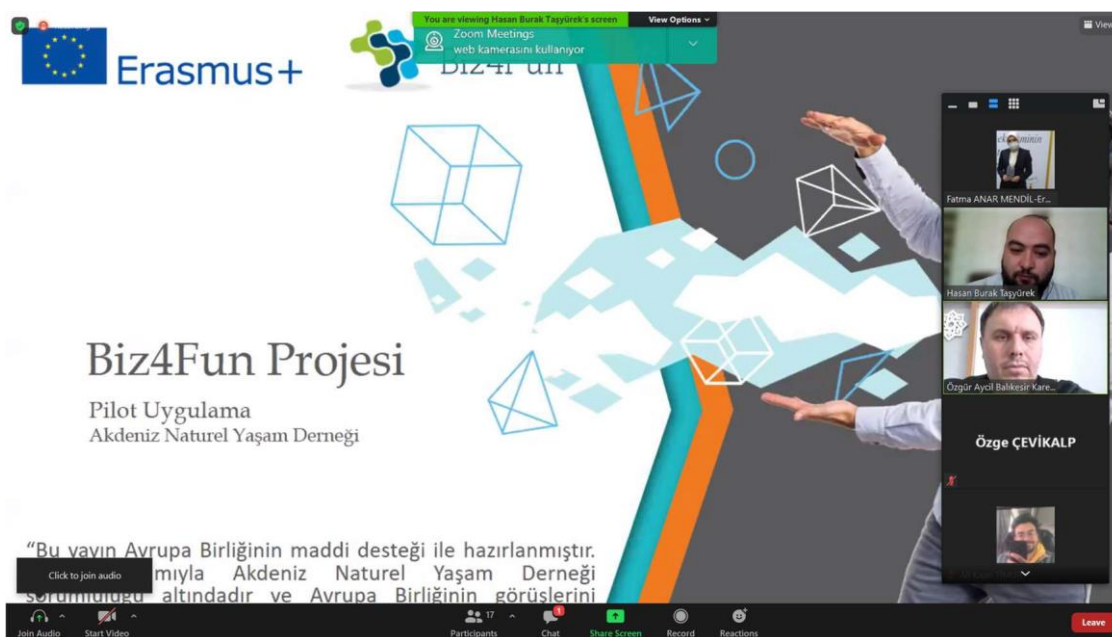
KA2 PARTENERIAT STRATEGIC

1. INFORMAȚII GENERALE PRIVIND IMPLEMENTAREA

1. Partener, Țară	Turcia
1. Data de începere a pilotării	17.06.2021
2. Data de încheiere a pilotării	27.06.2021
4 Numărul de participanți care participă la evenimentul de pilotare	34
4 Numărul de participanți care testează Biz4Fun VWSG	23

1.1 Scurtă descriere a evenimentului de pilotare

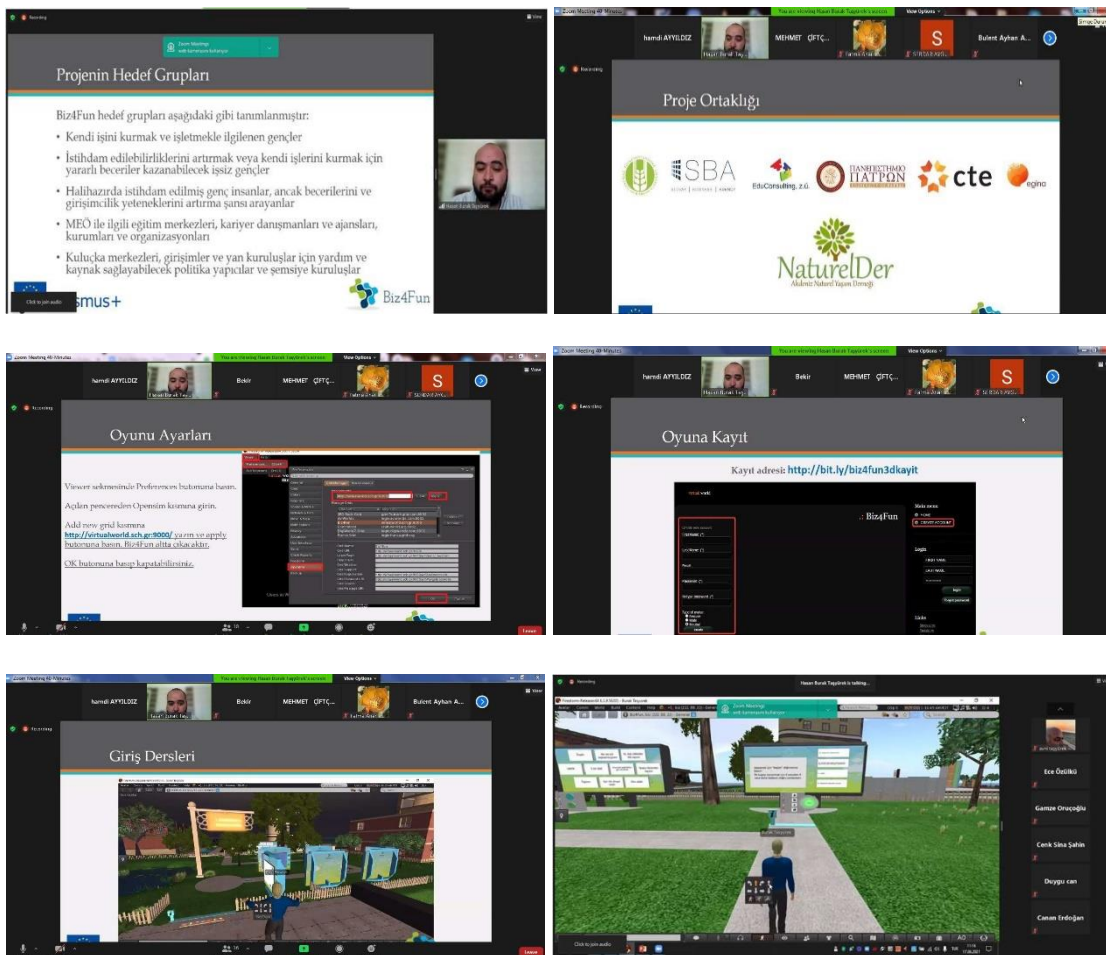
Evenimentul pilot a avut loc la 17 iunie 2021 într-o întâlnire Zoom în două sesiuni, 10:00 și 14:00, ora Turciei. Elevii, studenții și părțile interesate interesate de antreprenoriat au fost invitați la sesiunea 10:00. Reprezentanții instituțiilor de învățământ superior, reprezentanții instituțiilor de învățământ profesional și factorii de decizie au fost invitați la sesiunea de la ora 14:00.



În ambele sesiuni, Naturelder a explicat antreprenoriatul, importanța antreprenorului tânăr, motivele nașterii proiectului Biz4Fun, obiectivele sale, parteneriatul stabilit și rezultatul intelectual al proiectului la aproximativ 34 de participanți.

În plus, instruirea lumii virtuale 3D a fost prezentată participanților. Înregistrarea jocului, instalarea jocului, setările inițiale ale jocului și modul de utilizare a jocului au fost explicate. După aceea, jocul a fost testat cu participanții. Participanții au primit 1 săptămână pentru a testa jocul ei înșiși.

Membrul consiliului de administrație al Naturelder Hasan Burak Taşyürek a fost responsabil pentru prezentare 3D Virtual World, în timp ce Özgür Aycil și Hamdi Ayyıldız au oferit asistență.



1.2 PARTICIPANTI - Numarul de participanti care au testat scenariile

Variabile socio-demografice	Numărul de participanți
1. Gen	
Masculin	11
Feminin	12
Total:	23
2. Profil	
Elevi	12
VET/HE Institutions	8
Factori de decizie	3
Total:	23

1.3 SCENARIU DE ÎNVĂȚARE PILOTATE

Curs	Curs pilotat în timpul pilotării eveniment
1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIAL	X
2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE DE PIAȚĂ ÎN ȚARA ȘI EUROPA	
3. MODELE DE AFACERI	X
4. PLANUL DE AFACERI	X
5. INSTRUMENTE DE COLABORARE PENTRU PROIECTAREA SAU INOVAREA UNUI MODEL DE AFACERI	
6. MARKETING	
7. MARKETING DIGITAL	X
8. ANALIZA PENTRU CELE MAI BUNE STRATEGII DE MARKETING PENTRU ÎNTREPRINDERILE MICI	
9. GESTIUNEA FINANCIARĂ	
10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE	

2. REZULTATELE EVALUĂRII ONLINE

La sfârșitul sesiunilor de testare, participanții au fost rugați să completeze chestionarul online.

EGInA Srl, în calitate de partener principal pentru evaluare, a conceput trei chestionare de evaluare online adresate diferitelor grupuri țintă (cursanți, instituții VET / HE, factori de decizie) și a vizat colectarea de informații importante despre testarea lumii virtuale 3D și a jocului social dezvoltat pe tot parcursul Proiectului BIZ4Fun.

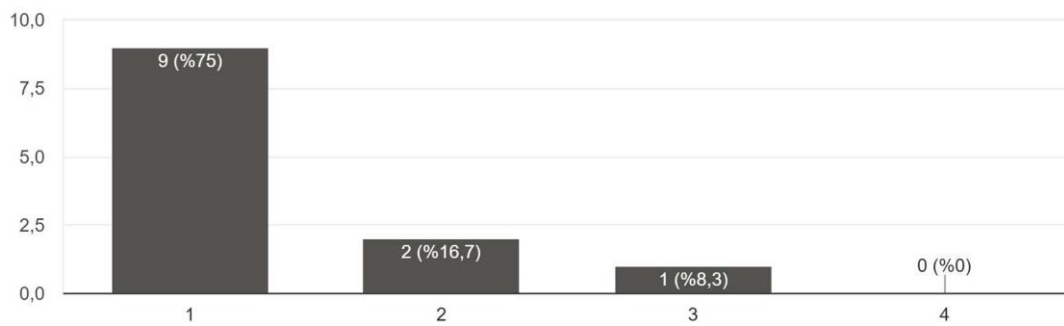
2.1 Evaluarea online a elevilor

Un chestionar de evaluare a fost administrat participanților pentru a evalua activitatea pilot și experiențele lor. Întrebările la sondaj și răspunsurile date de participanți sunt după cum urmează;

1. Cât de clare au fost explicațiile despre Proiectul BIZ4Fun?

Biz4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar açıktı?

12 yanıt



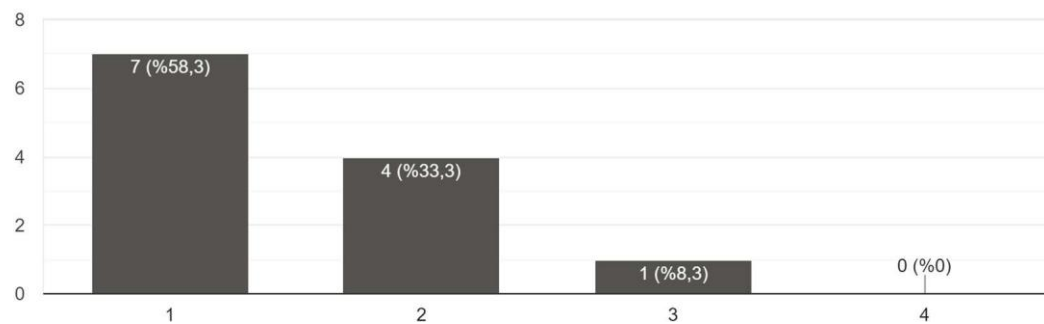
1: Foarte bune, 2: Bune, 3: Rău, 4: Foarte rău

Rezultatele despre claritatea explicației despre proiectul Biz4Fun, au fost foarte pozitive.

2. Cât de clare au fost explicațiile pentru regulile BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun kurallarının açıklamaları ne kadar netti?

12 yanıt



1: Foarte bune, 2: Bune, 3: Rău, 4: Foarte rău

Rezultatele despre claritatea instrucțiunilor și explicațiilor despre lumea virtuală 3D și jocul social, au fost foarte pozitive.

3. Sunt ușor de utilizat Lumea Virtuală Biz4Fun și Jocul Social

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu kullanmak kolaydır
12 yanıt

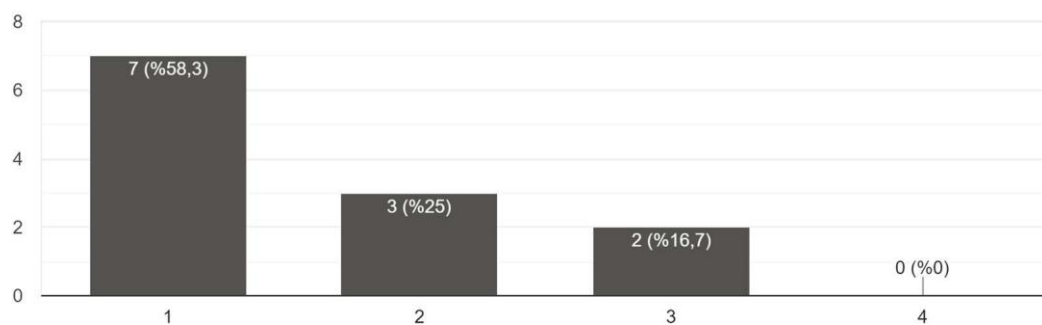


Katılıyorum: Sunt de acord, Katılmıyorum: Nu sunt de acord

Toți elevii cred că Biz4Fun Lume Virtuală și Joc Social este ușor de utilizat.

4. Cum ați evalua designul grafic BIZ4Fun Lume Virtuală și Joc Social?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun grafik tasarımını nasıl değerlendirirsiniz?
12 yanıt

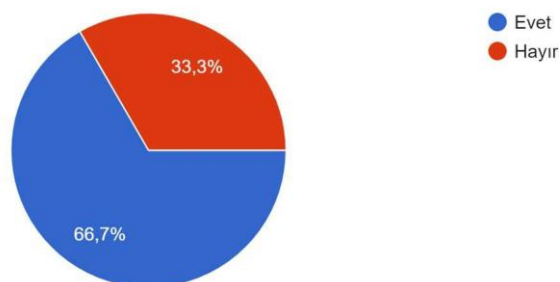


1: Foarte bine, 2: Bun, 3: Rău, 4: Foarte rău

Majoritatea participanților cred că grafica Biz4Fun Virtual World și Joc Social sunt suficiente. Cu toate acestea, unii participanți consideră că încă mai este loc de îmbunătățiri.

5. Jocul a progresat fără probleme?

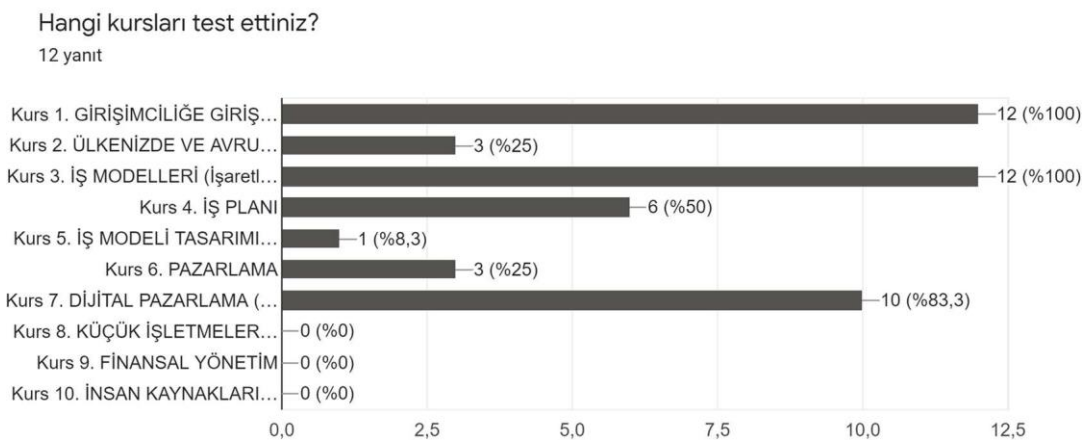
Oyun sorunsuz ilerledi mi?
12 yanıt



Evet: Da, Hayır: Nu

În timp ce majoritatea participanților au jucat jocul fără probleme, 33,3% au raportat că au avut probleme cu jocul. Ei au declarat că jocul se blochează uneori.

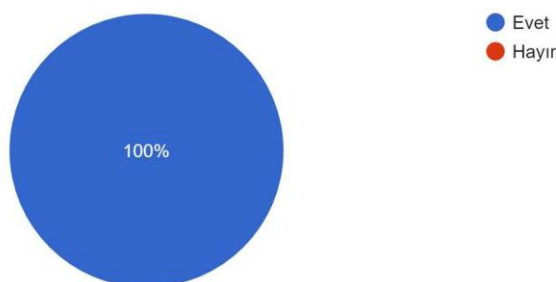
6. Ce cursuri ați testat?



7. Ați învățat ceva nou?

Yeni bir şey öğrendin mi?

12 yanıt



Evet: Da, Hayır: Nu

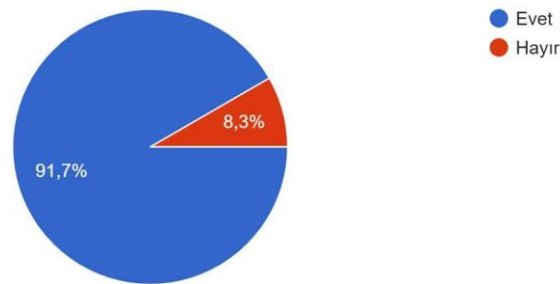
Toți participanții au declarat că au învățat ceva. Le putem rezuma după cum urmează;

- Detalii despre antreprenoriat
- Procesul de dezvoltare a ideilor
- Zone de utilizare a lumii virtuale

8. Doriți să utilizați BIZ4Fun Virtual Word și Social Game pentru studiile la Școală / Universitate?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu Okul / Üniversite deki çalışmalarınız için kullanmak ister misiniz?

12 yanıt

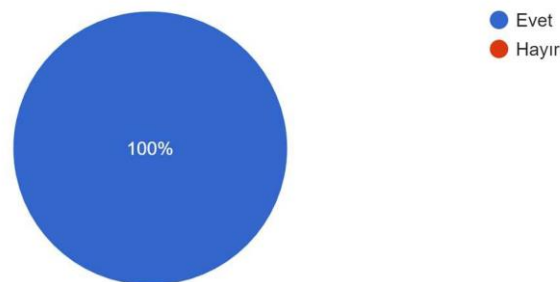


Aproape 92% dintre respondenți au susținut că Biz4Fun WV este un instrument pe care și l-ar dori să-l vadă jucând în sala de clasă a instituției lor

10. Ar fi util să se utilizeze BIZ4Fun Virtual Word și joc social pentru școală / scopuri academice?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu okul / akademik amaçlar için kullanmak yararlı olur mu?

12 yanıt



Toți respondenții au declarat că ar fi util să se utilizeze Biz4Fun WV în scopuri școlare / academice.

11. Biz4Fun VW și Joc Social pot fi un instrument eficient pentru dobândirea / dezvoltarea competențelor necesare pentru a începe o afacere de succes.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri elde etmek / geliştirmek için etkili bir araç olabilir.

12 yanıt



12. Care este cea mai mare forță a jocului BIZ4Fun VW și Social?

Participanții au comentat punctele forte ale Biz4Fun VW. Le putem rezuma după cum urmează;

- Să fii o sursă bună de informații.
- Accesibil tuturor.
- Oferind un gust distractiv în 3D.
- Joc interactiv.

13. Care este cea mai mare slăbiciune a jocului?

Participanții au comentat punctele slabe ale Biz4Fun VW. Le putem rezuma după cum urmează;

- Probleme de conexiune.
- Nivel grafic redus.
- Reducerea intimității datorită faptului că este virtuală.
- Potrivit celor mai mulți colaboratori, Biz4Fun VW nu are prea mult aspect scris.

14. Sprijinul dvs. contează! Ce ați schimba / îmbunătăți în BIZ4Fun VW și Social Game?

Sugestiile participanților pentru Biz4Fun VW sunt în concordanță cu ceea ce consideră a fi o problemă. Acestea sunt, în rezumat, după cum urmează:

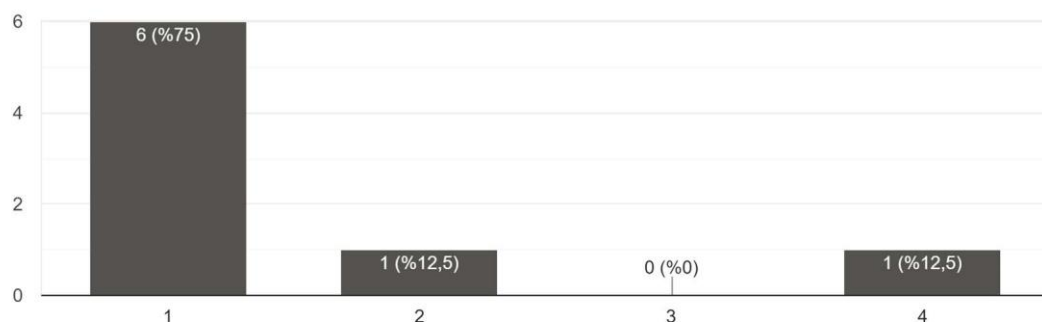
- Rezolvarea problemelor de conexiune.
- Îmbunătățirea nivelului grafic.
- Corectarea unor semne care au rămas în limba greacă.
- Adăugarea mai multor caracteristici diferite.
- Adăugarea mai multor scenarii..

3. EVALUAREA ONLINE ALE INSTITUȚIILOR VET/HE

1. Cât de clare au fost explicațiile despre Proiectul BIZ4Fun?

Biz4Fun Projesi ile ilgili açıklamalar ne kadar açıktı?

8 yanıt

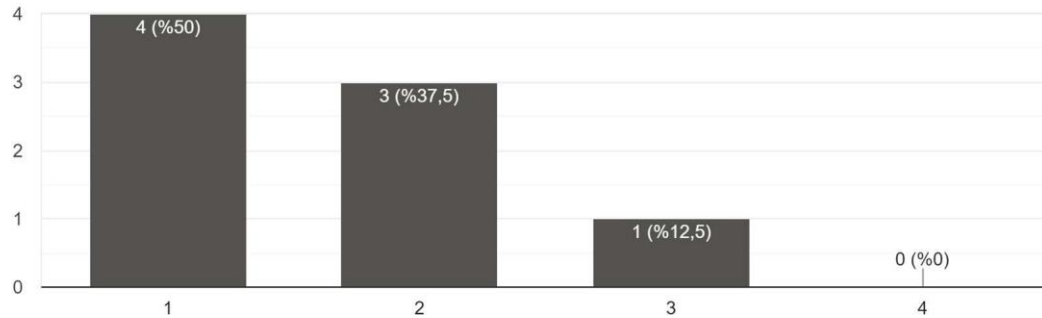


Majoritatea participanților au considerat clare explicațiile proiectului. Unul dintre participanți a comentat: "Domeniul de aplicare și informațiile despre subiect ale proiectului au fost suficient de clare. Aceste explicații ar fi putut fi mai mult legate de obiectivele de sustenabilitate ale proiectului."

2. Cât de clare au fost explicațiile pentru regulile biz4fun Virtual Word and Joc Social?

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun kurallarının açıklamaları ne kadar netti?

8 yanıt



Majoritatea participanților au considerat clare explicațiile regulilor Biz4Fun VW. Unul dintre participanți a comentat: "Lumea virtuală și regulile jocului social au fost suficient de clare, toate regulile au avut un omolog în joc".

3. Este ușor de utilizat BIZ4Fun Virtual Word și Social Game.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyununu kullanmak kolaydır

8 yanıt

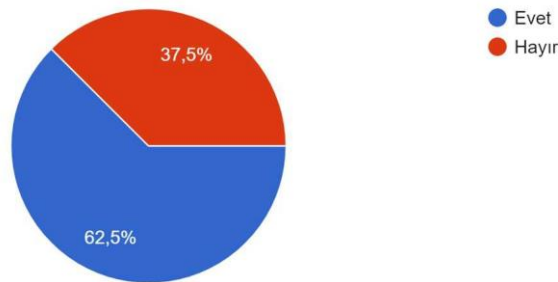


Toți participanții cred că Biz4Fun VW este ușor de utilizat. Unul dintre ei a declarat că "Jocul este bine conceput și foarte ușor de jucat".

4. Există cerințe preliminare (cunoștințe prealabile) necesare pentru a utiliza jocul?

Oyunu kullanmak için herhangi bir önkoşul (ön bilgi) gerekli mi?

8 yanıt

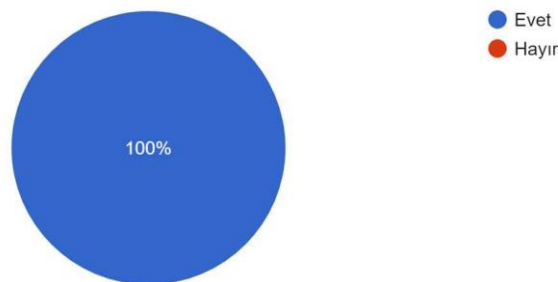


Aproape 63% dintre participanți consideră că sunt necesare premise pentru a folosi jocul. Se afirmă că „cunoașterea de bază a jocului și computerului este necesară datorită familiarității cu conceptele virtuale, experienței în utilizarea jocurilor pe computer și mișcărilor computerului.”. Ideea generală este că este nevoie de cunoștințe de bază despre computer și joc.

5. Jocul a progresat fără probleme?

Oyun sorunsuz ilerledi mi?

8 yanıt



Toți participanții au folosit jocul fără probleme.

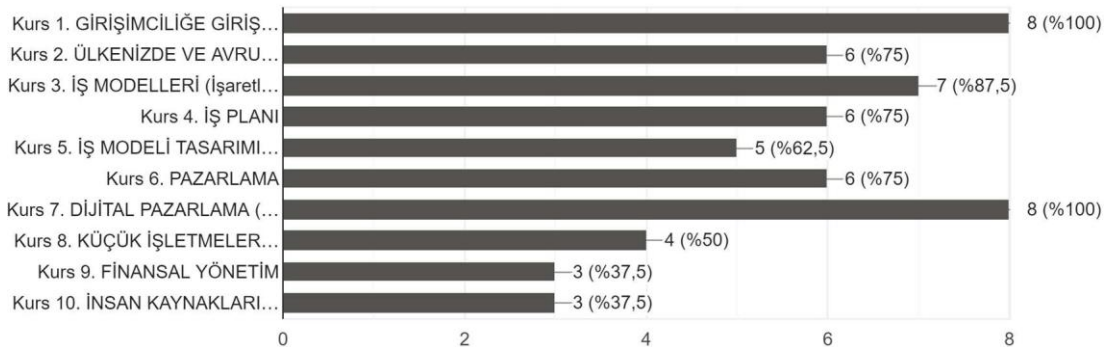
7. Vă rugăm să descrieți principalele caracteristici ludice și educaționale ale jocului

Faptul că jocul este 3D a fost declarat ca o caracteristică distractivă de mulți participanți. De asemenea, se afirmă că "Faptul că poate fi realizat cu participarea multor oameni sub forma unui joc în mediul virtual poate crea un mediu distractiv." Și "Progresia sistematică pas cu pas a personajului face jocul distractiv." și "Explorarea prin zbor, comunicarea cu NPC-urile, redarea prin poveste fac jocul distractiv."

8. Ce cursuri ai testat?

Hangi kursları test ettiniz?

8 yanıt



Toți participanții au testat cursul Introducere în antreprenoriat. După aceea, se pare că au încercat diferite cursuri.

9. Cursurile acoperă nivelul EQF de la 3 la 6.

Kurslar 3 ila 6 EQF(Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi) seviyesini kapsar.

8 yanıt



Participanții sunt de acord că cursurile acoperă nivelul EQF 3-6. În plus, este vorba despre "Cursurile care îndeplinesc competențele care urmează să fie furnizate în cadrul european al calificărilor sunt foarte bine pregătite."

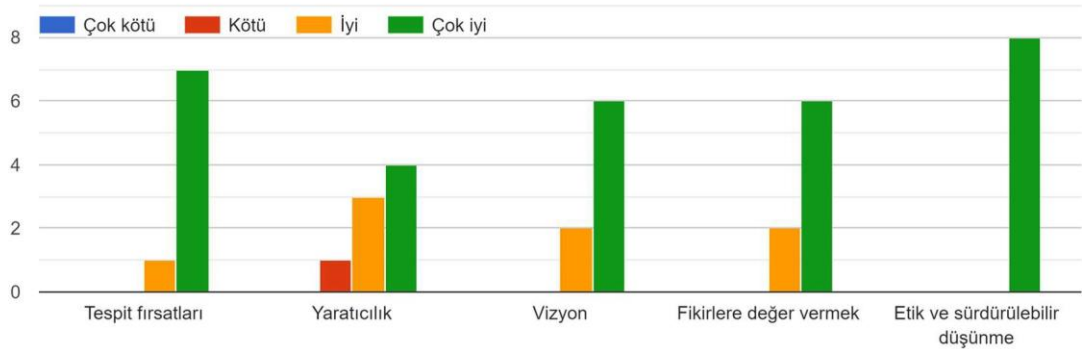
10. Evaluarea potențialităților jocului virtual și a jocului social BIZ4Fun pe baza zonei „IDEI ȘI OPORTUNITĂȚI” a cadrului Entrecomp (scara de rating 1-4, unde 1 este „foarte slab” și 4 este „foarte bun”.)

Identificarea oportunităților Creativitate

Idei de evaluare a viziunii

Gândire etică și durabilă

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp.(Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "FİKİRLERİ VE FIRSATLARI" teme... 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



În ceea ce privește zona "Idei și oportunități", majoritatea participanților au evaluat între "foarte bine" și "bun" potențialele jocurilor în ceea ce privește:

- Identificarea oportunităților
- Creativitate
- Viziune
- Valorizarea ideilor
- Gândire etică și durabilă

Din raspunsurile participantilor se intelege ca se asteapta ceva mai multa libertate mai ales in zona creativitatii.

11. Evaluarea potențialului lumii virtuale și jocului social BIZ4Fun pe baza zonei „RESURSE” a cadrului Entrecomp (scara de rating 1-4, unde 1 este „foarte slab” și 4 este „foarte bun”.)

Conștiință de sine și autoeficacitate

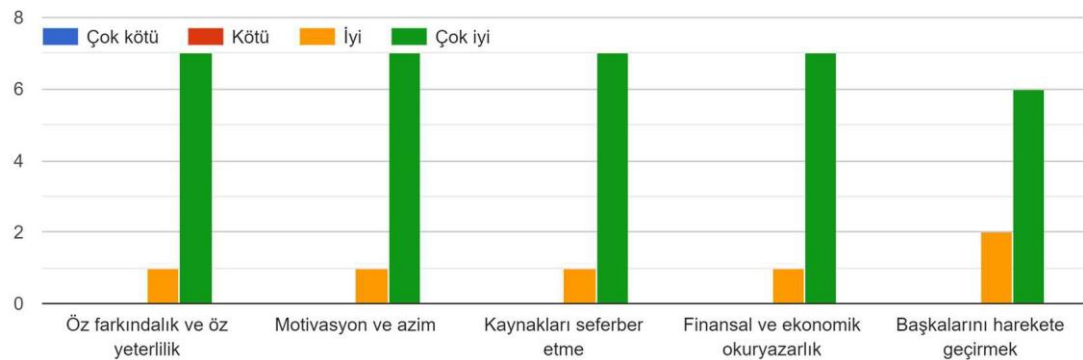
Motivație și perseverență

Mobilizarea resurselor

Cunoștință financiară și economică

Mobilizarea

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp (Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "KAYNAKLARI" temel alınarak de... 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



În ceea ce privește zona "Resurse", majoritatea participanților au evaluat între "foarte bine" și "bun" potențialele jocurilor în ceea ce privește:

- Conștiința de sine și autoeficacitatea
- Motivație și perseverență
- Mobilizarea resurselor
- Cunoștința financiară și economică
- Mobilizarea altora

12. Evaluarea potențialităților BIZ4Fun Virtual Word și joc social pe baza zonei „ÎN ACȚIUNE” a cadrului Entrecomp (scara de rating 1-4, unde 1 este „foarte slab” și 4 este „foarte bun”.)

Luarea inițiativei

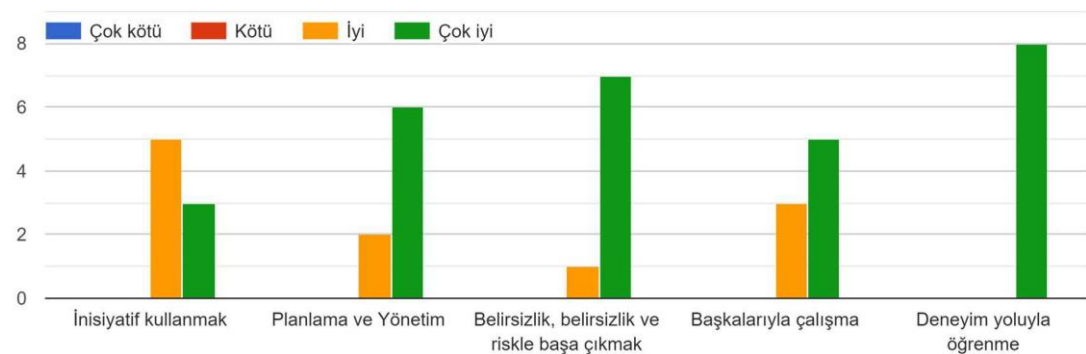
Planificare și management

Rezistența la incertitudini, ambiguități și riscului

Lucrul cu ceilalți

Învățarea prin experiență

Biz4Fun Sanal Dünyası ve Sosyal Oyununun potansiyellerinin Entrecomp (Avrupa Girişimcilik Yetkinlik Çerçevesi) "EYLEM İÇİN" temel alınarak de...e 4'ün 'çok iyi' olduğu 1-4 derecelendirme ölçeği).



În ceea ce privește zona "Into Action", majoritatea participanților au evaluat între "foarte bine" și "bun" potențialitățile jocurilor în ceea ce privește:

- Preluarea inițiativei
- Planificare și management
- Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul
- Lucrul cu alte persoane
- Învățarea prin experiență

13. BIZ4Fun VW și Joc Social pot fi un instrument eficient pentru dobândirea / dezvoltarea competențelor necesare pentru a începe o afacere de succes.

Biz4Fun Sanal Dünya ve Sosyal Oyun, başarılı bir iş kurmak için gereken yetkinlikleri elde etmek / geliştirmek için etkili bir araç olabilir.

8 yanıt



Respondenții consideră că Biz4Fun VW poate fi folosit ca un instrument eficient pentru a dobândi / dezvolta competențele necesare pentru a construi o afacere de succes. Unul dintre participanți a comentat: "Sunt de acord pentru că oferă oportunități oamenilor". Un altul a declarat că "Poate fi folosit pentru a pregăti infrastructura necesară care poate fi utilizată în crearea de cunoștințe antreprenoriale".

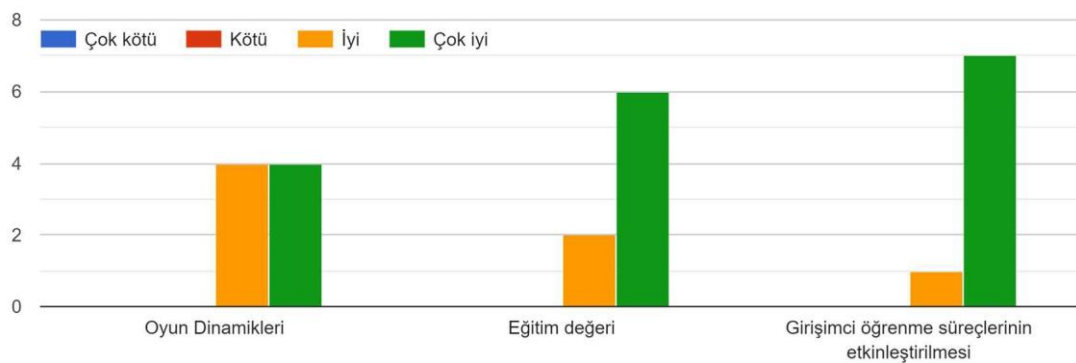
14. Vă rugăm să evaluați fiecare dintre următoarele obiecte pe o scară de evaluare de 1-4, unde 1 este "foarte slab și 4 este "foarte bun": (foarte slab - slab - bun - foarte bun)

Dinamica jocului

Valoare educațională

Activarea proceselor de învățare antreprenorială

Lütfen aşağıdaki nesnelere her birini 1-4 arasında derecelendirin, burada 1 'çok zayıf' ve 4 'çok iyi' (çok kötü - kötü - iyi - çok iyi)



Dinamica jocului a fost evaluată ca fiind "foarte bună" de 50% dintre participanți și "bună" cu 50%. Mai mult de 75% dintre participanți au evaluat valoarea educațională a Jocului ca fiind "foarte bună", iar restul ca fiind "bună". Rezultatele privind rolul jocului în activarea proceselor de învățare antreprenorială au fost destul de pozitive. Peste 80% dintre respondenți au evaluat eficiența jocului în activarea învățării antreprenoriale ca fiind "foarte bună" și.

15. Care este punctul forte a lumii virtuale și jocul social BIZ4Fun ?

Participanții au comentat punctele forte ale Biz4Fun VW. Le putem rezuma după cum urmează;

- Oferirea unui mediu educațional distractiv.
- Susținerea conceptului de antreprenoriat prin antreprenoriat participativ.
- Fiind disponibil ca o resursă deschisă.
- Este unic și oferă un sentiment diferit în procesul de învățare.
- Atrăge tinerii prin divertisment.
- Este gratuit și disponibil pentru toată lumea.

16. Care este cea mai mare slăbiciune a lumii virtuale și jocul social BIZ4Fun ?

Participanții au comentat punctele slabe ale Biz4Fun VW. Le putem rezuma după cum urmează;

- Oferă creativitate într-un spațiu limitat datorită configurației sale.
- Infrastructura grafică și conectivitatea este slabă.
- Dacă nu se joacă cu controlul, poate alimenta dependența de tehnologie.
- Utilizarea simulării antreprenoriale a difuzării tehnologiei nu a fost adoptată suficient.
- Nu este personalizabil pentru acum.

17. Ce ai schimba / îmbunătăți în Biz4Fun Virtual Word și Joc Social? Am întrebat participanții ce trebuie făcut pentru a îmbunătăți Biz4Fun VW. Răspunsurile lor pot fi rezumate după cum urmează;

- Extinderea căilor și asumarea unuei structuri mai interactivă va crește eficiența instrumentului.
- Dezvoltarea traducerii, traducerea turcă a întregului joc, inclusiv interfața jocului.
- Existența unui sistem în care scenariile pot fi personalizate va fi foarte benefică pentru formatori și instituțiile de învățământ.

3.1 Evaluarea online a factorilor de decizie

Cei 3 participanți ai noștri, care au participat ca factori de decizie politică, s-au arătat foarte interesați de Biz4Fun VW Game. Ei au declarat că Naturelde și alți parteneri de proiect ar trebui să continue să dezvolte și să actualizeze acest joc și că vor participa la dezvoltarea de noi proiecte și activități în jurul jocului pentru a îmbunătăți antreprenoriatul tânăr.

1. Cât de departe abordează platforma Biz4Fun VW și Social Game și conținutul său competențele antreprenoriale ale grupului țintă (nevoile utilizatorilor finali)

Am întrebat participanții noștri cât de mult apelează platforma Biz4Fun Virtual World and Social Game și conținutul său la competențele antreprenoriale ale grupului țintă. Unul dintre participanții noștri a declarat că este „potrivit pentru generația de astăzi”.

Un altul a spus: "Are o mare atracție pentru tineri. Cu toate acestea, nu cred că este

foarte potrivit pentru vârstele medii și avansate." Și un alt participant a comentat: „Aceasta este o resursă de neprețuit pentru tineri. Mai ales că tinerii de astăzi nu sunt o generație care ridică și citește cărți, este nevoie de astfel de

aplicații distractive și educaționale. Informațiile din aplicație ar trebui să fie îmbogățite zi de zi și să țină pasul cu orele. "

2. Cum ați putea utiliza platforma Biz4Fun VW și Social Game în contextul dvs. și care ar fi, în opinia dvs., principalele beneficii și obstacole în practica dvs. de formare? (Interesele proprii ale părților interesate externe; beneficii, utilitate, eficacitate, relevanță, rentabilitate / eficiență, durabilitate)

Am întrebat participanții noștri cum puteți utiliza platforma Biz4Fun Virtual World și Social Gaming în contextul dvs. și care credeți că ar putea fi principalele beneficii și bariere în practica dvs. educațională. Unul dintre participanții noștri a atras atenția asupra rentabilității de a fi gratuit. Un altul a spus: "Faptul că este gratuit îi crește gradul de utilizare. Poate fi utilizat în diverse domenii, în funcție de faptul dacă are o structură flexibilă din punct de vedere tehnologic. Putem lua în considerare utilizarea acestuia în cooperare cu Naturelder în activitățile noastre antreprenoriale." Și un alt participant a spus: „Aplicația va fi cu siguranță utilă, deoarece este interesantă. Faptul că este gratuită este unul dintre cei mai importanți factori care îi vor crește utilizarea și efectul. Costul este una dintre cele mai mari probleme, în special pentru tinerii noștri. Actualizarea constantă și adăugarea de informații noi și funcții noi vor menține aplicația în viață. "

3. Ce idei, abordări, instrumente ale Biz4Fun VW și Social Game ar merita să se adapteze în strategiile și practicile conexe (locale) și de ce? (Impactul asupra planificării strategice)

Am întrebat participanții noștri ce idei, abordări, instrumente, strategii relevante (locale) și practici ale Biz4Fun Virtual World și jocului social merită adaptate și de ce. Unul dintre participanții noștri a subliniat că poate fi benefic pentru tineri în ceea ce privește dezvoltarea tehnologică. Un altul a spus: "Ideea și aplicația de a aduce educația într-un mediu 3D sunt interesante. Utilizarea pe scară largă a acestui tip de instruire va ajuta atât la reducerea reacției tinerilor la sistemul educațional actual, cât și la creșterea eficienței educației." Și un alt participant a comentat: "Încercăm întotdeauna să sprijinim tinerii antreprenori din jurisdicția municipalității noastre. Tinerii noștri antreprenori sunt elementele de bază ale societății și economiei noastre. În acest context, cred că aplicația va fi un instrument util."

4. Ce ați îmbunătăți pe platforma de învățare online Biz4Fun VW și Social Game (tehnicități, funcționalități, conținut) și cum? (Puncte slabe, bariere, inconsecvențe, calitate, claritate, abordare, instrumente etc.).

Am întrebat participanții noștri ce ați îmbunătăți pe platforma de învățare online Biz4Fun VW și Social Game (tehniciți, funcționalități, conținut) și cum. Unul dintre participanții noștri a atras atenția asupra lipsei infrastructurii tehnice. Un altul a spus: „Pe lângă materialele educaționale din joc, jocul în sine trebuie tradus în turcă.

Engleza poate fi un obstacol social, în special pentru tinerii din grupul defavorizat. Cu toate acestea, ar fi potrivit să facilitați etapele de instalare ale jocului. În forma sa actuală, jocul este potrivit pentru utilizare într-un mediu educațional sub supravegherea unui instructor. Desigur, jocul ar trebui să fie bine explicat instructorilor. "Și un alt participant a comentat:" Aplicația conține câteva informații generale, deoarece a fost rezultatul unui proiect internațional. Condițiile și practicile fiecărei țări sau ale fiecărei regiuni sunt diferite. Eu cred că abilitatea de a fi personalizat ca regiune va crește utilizarea și eficacitatea aplicației.

4. CONCLUZII ȘI COMENTARII

Drept urmare, sondajele au arătat că jocul social Biz4Fun VW a fost în general bine primit. Atât studenții, cât și profesorii au fost pozitivi și speranți pentru viitorul educațional al jocului. Cu toate acestea, unele probleme minore, cum ar fi erori, blocări și decalaje, trebuie încă rezolvate. De asemenea, este posibil să fie necesară actualizarea graficelor pentru a adăuga interes și pentru a oferi un aspect mai modern. De asemenea, este o concluzie importantă că jocul ar trebui să fie actualizat și să fie dezvoltat în continuare.

Pentru majoritatea participanților, se poate spune că jocul îndeplinește cu succes funcțiile pentru care a fost creat, prin urmare rezultatul este un factor pozitiv atât pentru elevi, cât și pentru profesorii care intenționează să îl folosească.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (SLOVACIA)



KA2 PARTENERIAT STRATEGIC

1. INFORMAȚII GENERALE PRIVIND IMPLEMENTAREA

1. Partener, Țară	Slovak Business Agency, Slovakia
1. Data de începere a pilotării	12.5. 2021
2. Data de încheiere a pilotării	25.6. 2021
4 Numărul de participanți care participă la evenimentul de pilotare	Nu se aplică – TESTARE online
4 Numărul de participanți care testează Biz4Fun VWSG	

1.1 Scurtă descriere a evenimentului de pilotare

La sfârșitul lunii aprilie și până în mai și iunie, agenția de afaceri slovacă a început cu testarea online a lumii virtuale și a jocului social. Nu am organizat un webinar de întâlnire. Aproximativ 50 de chestionare au fost trimise potențialului focus grup: 8 furnizori de VET, 9 factori de decizie politică și antreprenori / start-up și 35 de studenți (30 dintre ei prin profesorii lor). Au fost primite feedback-uri de la 6 studenți, 2 decidenți politici și de la 5 antreprenori și start-up-uri. Încercăm să chemăm oamenii, să le cerem să joace jocul, prin e-mailuri, apeluri telefonice etc.

1.2 PARTICIPANȚI - Numarul de participanti care au testat scenariile

Variabile socio-demografice	Numărul de participanți
1. Gen	
<i>Masculin</i>	9
<i>Feminin</i>	5
Total:	14
2. Profil	
<i>Elevii</i>	7
<i>Instituții VET/HE</i>	0
<i>Factori de decizie , start-up-uri, afaceri</i>	7
Total:	14

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D2 Meno a priezvisko

Risposte: 7 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Zuzana Vrchovská	6/23/2021 12:19 PM
2	Katarína Salamonová	6/1/2021 11:38 AM
3	Daniel Pavlikovič	6/1/2021 11:35 AM
4	Matus Cechovic	6/1/2021 11:26 AM
5	Michaela Vojtechová	5/13/2021 11:15 AM
6	Roman Kapuš	5/8/2021 11:59 PM
7	Marko Satina	4/19/2021 10:16 PM

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D4 Uved'te prosím svoju pozíciu v inštitúcii

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	majiteľ, konateľ	5/15/2021 11:46 AM
2	Sales manager	5/14/2021 11:43 AM
3	Obchodný zástupca	5/13/2021 10:58 AM
4	majiteľ	5/9/2021 8:11 PM
5	referent	4/20/2021 5:57 PM

1.3 SCENARII DE ÎNVĂȚARE PILOTATE

Curs	Curs pilotat în timpul pilotare eveniment
1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIAL	X
2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE DE PIAȚĂ ÎN ȚARA ȘI EUROPA	X
3. MODELE DE AFACERI	
4. PLANUL DE AFACERI	X
5. INSTRUMENTE DE COLABORARE PENTRU PROIECTAREA SAU INOVAREA UNUI MODEL DE AFACERI	
6. MARKETING	X
7. MARKETING DIGITAL	X
8. ANALIZA PENTRU CELE MAI BUNE STRATEGII DE MARKETING PENTRU AFACERI MICI	
9. GESTIUNEA FINANCIARĂ	
10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE	X

2. REZULTATELE EVALUĂRII

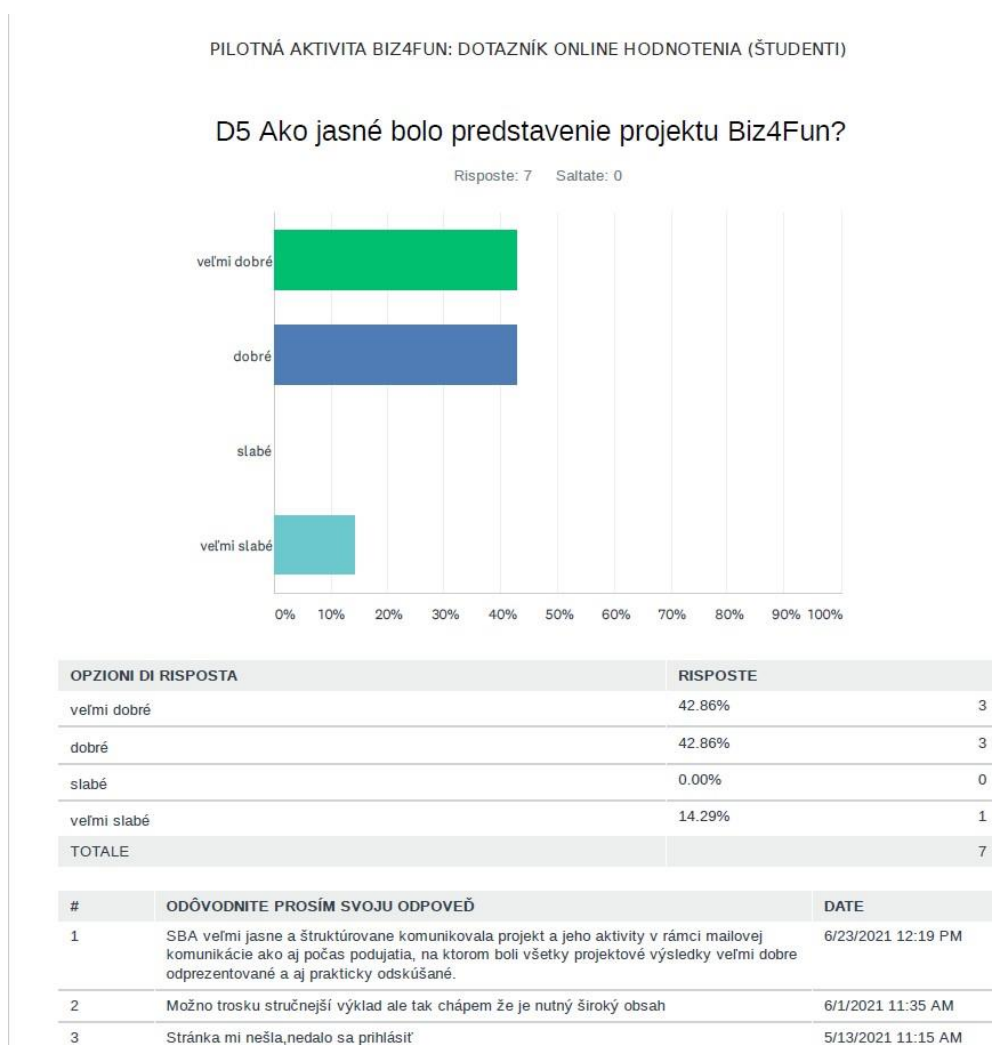
Participanții au fost rugați să completeze chestionarul online. Au fost concepute trei chestionare de evaluare online adresate diferitelor grupuri țintă (Cursanți, instituții VET/HE , factori de decizie) și care au ca scop colectarea de informații importante despre testarea lumii virtuale 3D și a jocului social dezvoltat pe parcursul proiectului BIZ4Fun.

2.1 Evaluarea online a elevilor

Respondenții au fost rugați să răspundă la 16 întrebări.

Primul domeniu se concentrează pe claritatea instrucțiunilor și explicația proiectului BIZ4Fun și a jocului virtual și al lumii virtuale 3D.

Rezultatele despre claritatea explicațiilor oferite despre Proiectul Biz4Fun au fost considerabil pozitive, peste 40% au considerat proiectul Biz4Fun ca fiind foarte bun. Rezultatele detaliate sunt rezumate mai jos.

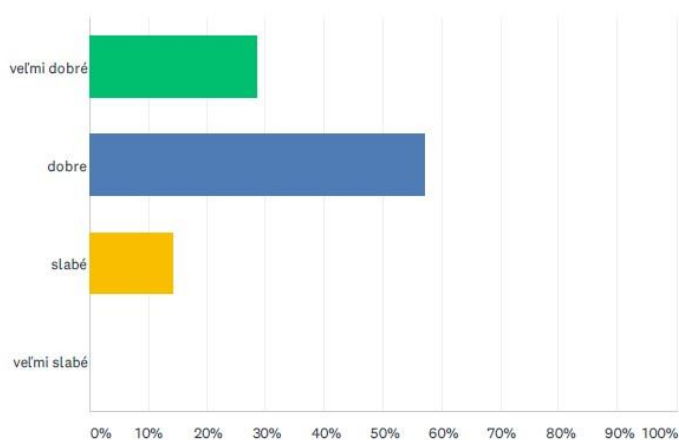


De asemenea, rezultatele despre **claritatea instrucțiunilor și explicațiilor despre lumea virtuală 3D și jocul social**, au fost următoarele: 30% dintre elevi au considerat-o ca fiind foarte pozitivă, aproape 60% ca fiind pozitivă și doar 10% au considerat nu foarte bună .

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D6 Ako jasné bolo vysvetlenie pravidiel Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun?

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
veľmi dobré	28.57%	2
dobře	57.14%	4
slabé	14.29%	1
veľmi slabé	0.00%	0
TOTALE		7

#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Vysvetlenie hry a manuál bol dobre popísaný, avšak mala som komplikácie pri pripojení, ktoré boli do veľkej mier spôsobené mojimi chýbajúcimi skúsenosťami s hrami a virtuálnym svetom.	6/23/2021 12:19 PM
2	Pravidla boli stručné a jednoduché	6/1/2021 11:35 AM

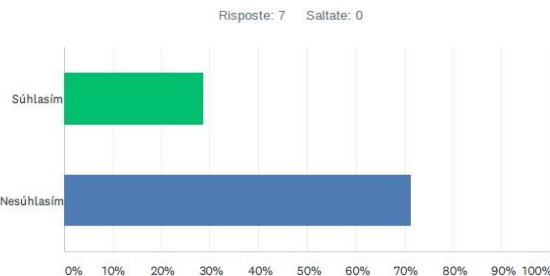
În ceea ce privește **uşurînța de utilizare a Platformei**, rezultatele nu au fost foarte pozitive, așa cum se arată mai jos. Cele mai importante motive sunt următoarele:

- "Instalare de lungă durată - este necesar să se simplifice intrarea în joc, unii oamenii nu au putut să-l ruleze"
- "Confuze de setări de limbă"
- "Avatarul nu este foarte ușor de controlat"
- "Jocul ca atare nu are nicio problemă, problema este că autentificarea curentă și descărcarea - există prea mulți pași inutili care nu sunt întotdeauna clari pentru a juca"

Aspectul pozitiv al platformei este "Cel mai mare avantaj al Virtual world and Social game Biz4Fun este potențialul educațional".

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D7 Virtuálny svet a Sociálnu hru Biz4Fun možno ľahko používať.



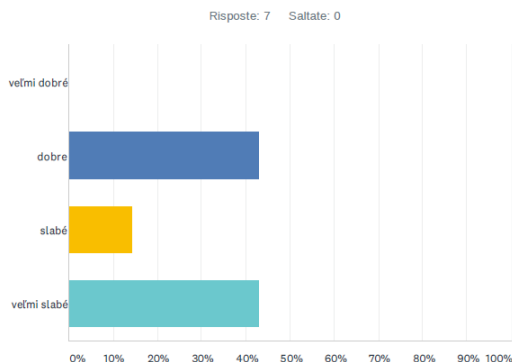
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
Súhlasím	28.57% 2
Nesúhlasím	71.43% 5
TOTALE	7

#	ODÓVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Odpoveď je subjektívna, prihladnuc na moje chýbajúce skúsenosti a zručnosti s digitálnymi hrami bolo spustenie hry ako aj samotná hra komplikovanejšie.	6/23/2021 12:19 PM
2	Ovládanie je jednoduché priam až blbuvzdorné len by sa hodilo povedať že je základné nastavenie pohybu na šipkách a nie W,A,S,D	6/1/2021 11:35 AM
3	Stránka nebola zabezpečená a nedalo sa tam prihlásiť	5/13/2021 11:15 AM
4	Zdĺhavá inštalácia - je potrebné zjednodušiť vstup do hry, neprehľadné nastavenie jazyka hry, avatar sa ťažšie ovláda	5/8/2021 11:59 PM
5	Hra ako taká nemá problém. V čom vidím problém je že na samotné prihrasenie a stiahnutie hry je príliš veľa zbytočných a nie vždy jasných krokov. Aj keď sa jedna o medzinárodný a nie špičkovy financovaný projekt. Väčšina "indehier" má lepšie spracovanie	4/19/2021 10:16 PM

Evaluarea **designului grafic** – 40% dintre respondenți au evaluat grafica ca fiind "bună" și aceeași procentaj (40%) ca fiind "foarte slabă". Mai mult de 10% au considerat grafica ca fiind "slabă". Se spune că "grafica nu corespunde calității anului 2021".

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D8 Ako by ste ohodnotili grafický dizajn Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun?



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE
veľmi dobré	0.00% 0
dobré	42.86% 3
slabé	14.29% 1
veľmi slabé	42.86% 3
TOTALE	7

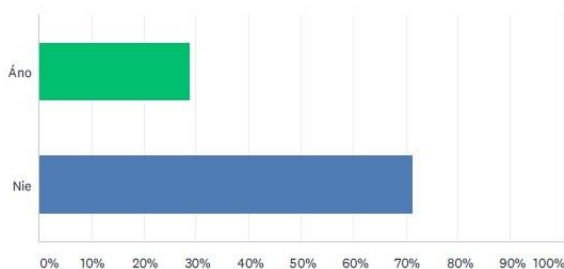
#	ODÓVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Grafika nebola úplne najaktuálnejšia, ale z môjho pohľadu to nevadí.	6/23/2021 12:19 PM
2	Na rok 2021 z grafického hľadiska nie moc ale tak na vzdelávaciu hru v pohode	6/1/2021 11:35 AM
3	Grafika nezodpovedá kvalitou roku 2021	5/8/2021 11:59 PM

În ceea ce privește **jocul**, 70% au subliniat că jocul a fost complicat de jucat. A fost nevoie de mult timp pentru a se alătura și a începe să joace. Mai ales la început.

PILOTNĂ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D9 Mala hra hladký priebeh?

Risposte: 7 Saltate: 0



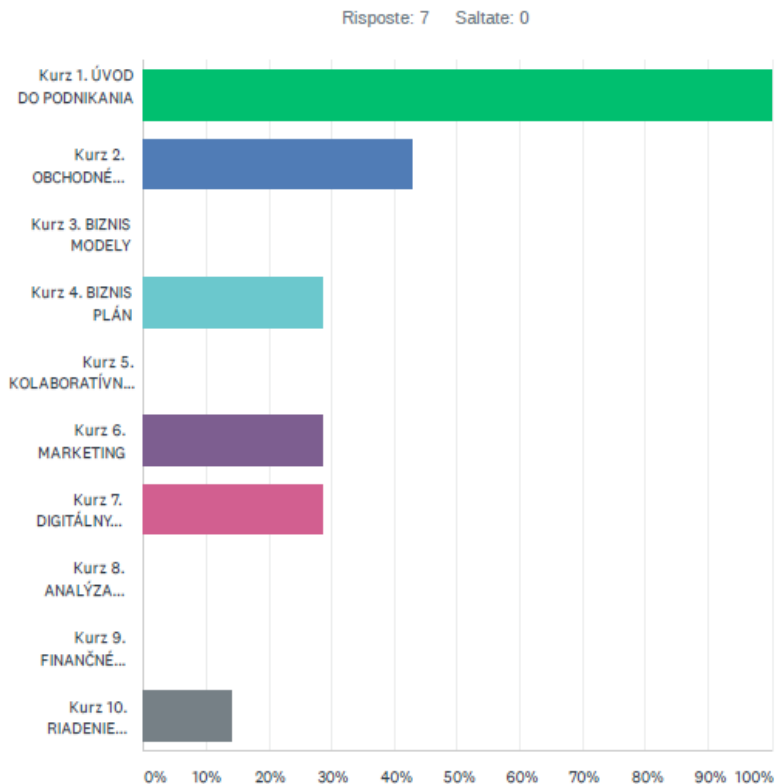
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Áno	28.57%	2
Nie	71.43%	5
TOTALE		7

#	AK JE ODPOVEĎ NA VYŠŠIE UVEDENÚ OTÁZKU "NIE", UVEĎTE ĎALŠIE INFORMÁCIE NIŽŠIE	DATE
1.	Ako som už uviedla, trvalo mi kým sa zorientujem ale to aj preto lebo hry bežne nehrávam.	6/23/2021 12:19 PM
2.	Neboli mi hneď na začiatku celkom jasné pravidlá ako aj smer hry /princíp	6/1/2021 11:38 AM
3.	Zložitejšie ovládanie, občasné miznutie quizov, nepriehľadnosť	6/1/2021 11:26 AM
4.	Nevedela som ju spustiť	5/13/2021 11:15 AM
5.	Pokiaľ má hra zaujať mladých ľudí, ktorí sú zručná v digitálnych hrách, treba hru ešte doladiť	5/8/2021 11:59 PM

Respondenții au ales 6 subiecte pentru testare. 100% dintre ei au decis pentru subiectele Introducere în antreprenoriat. Peste 40% au testat modelele de afaceri, aproape 30% au testat subiectele: Planul de afaceri, Marketing și Marketing digital. Doar 10% au avut pentru testarea managementului resurselor umane. Este posibil să-l vedeți în tabelul de mai jos.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

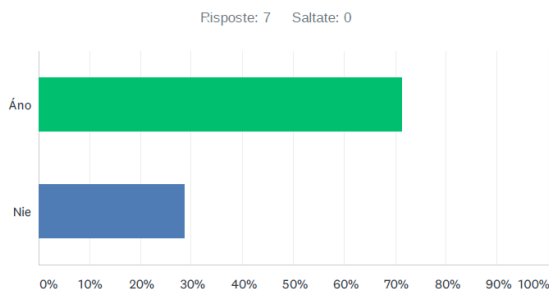
D10 Ktoré kurzy ste testovali? Prosím vyberte 3 testované kurzy:



Pentru întrebarea **dacă au învățat ceva nou**, 70% au spus "da", 30% au spus "nu". Conținutul jocului a fost instructiv. Acesta conține o mulțime de informații și definiții utile.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D11 Naučili ste sa niečo nové?



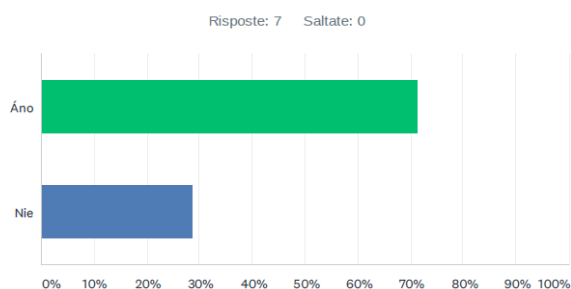
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Áno	71.43%	5
Nie	28.57%	2
TOTALE		7

#	ODŔOVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Obsahovo je hra dobrá a náučná, niektoré časti boli ťažšie formulované.	6/23/2021 12:19 PM
2	V hre je uvedených veľa užitočných informácií a definícií	6/1/2021 11:38 AM
3	Hra je po odbomej stránke poučná	5/8/2021 11:59 PM

Următoarea întrebare a fost în legătură cu utilizarea lumii virtuale și a jocului social Biz4Fun în scopul studiului în Universitate. 70% ar dori să-l folosească în studiu, dar jocul va trebui să fie îmbunătățit în continuare.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D12 Chceli by ste použiť Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun pre vaše štúdium na škole /univerzite?



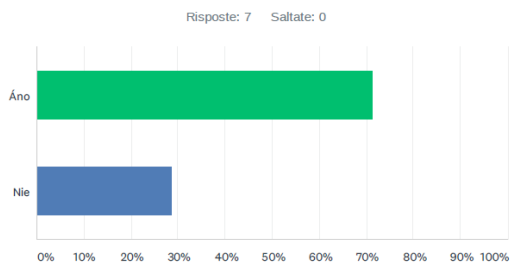
OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Áno	71.43%	5
Nie	28.57%	2
TOTALE		7

#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVĚĎ	DATE
1	Bolo by to zaujímavé ozvláštnenie výučby a zlepšila by som si moje hráčske zručnosti.	6/23/2021 12:19 PM
2	Určite hlavne pri distancnom vzdelávaní by to bola pecka	6/1/2021 11:35 AM
3	Iba ak bude v lepšom stave	6/1/2021 11:26 AM
4	Hra má potenciál a aj veľmi dobrý štart ale v tomto štádiu by som to nedoporučoval	4/19/2021 10:16 PM

70% dintre respondenții din tabelul de mai jos au considerat Jocul ca fiind un instrument de învățare foarte util și eficient în scopuri academice, în principal pentru generația tânără.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D13 Bolo by užitočné používať Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun pre školské / akademické účely?



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Áno	71.43%	5
Nie	28.57%	2
TOTALE		7

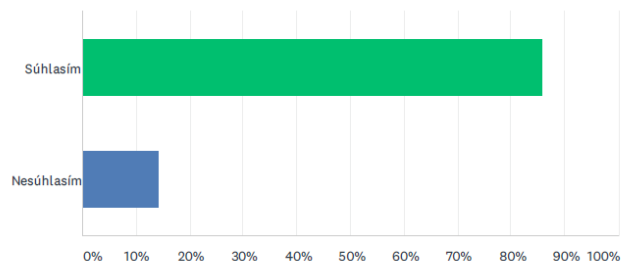
#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVĚĎ	DATE
1	Hlavne pre mladšie generácie študentov by táto forma mohla byť atraktívna.	6/23/2021 12:19 PM
2	Študenti by sa mali možnosť naučiť niečo nové a zdokonaľiť digitálnu gramotnosť	6/1/2021 11:38 AM
3	Iba ak bude v lepšom stave	6/1/2021 11:26 AM

Peste 80% sunt de acord că lumea virtuală și jocul social pot fi un instrument eficient pentru dezvoltarea cunoștințelor sau competențelor necesare pentru începerea antreprenoriatului de succes.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (ŠTUDENTI)

D14 Virtuálny svet a Sociálna hra Biz4Fun môže byť účinným nástrojom pre získanie / rozvoj kompetencií potrebných pre začatie úspešného podnikania.

Risposte: 7 Saltate: 0



OPZIONI DI RISPOSTA	RISPOSTE	
Súhlasím	85.71%	6
Nesúhlasím	14.29%	1
TOTALE		7

#	ODŮVODNITE PROSÍM SVOJU ODPOVEĎ	DATE
1	Nájdu v nej užitočné informácie.	6/23/2021 12:19 PM
2	Doporučoval by som hlavne doladiť odpovede a s materiálmi lebo pri niektorých otázkach boli odpovede zavádzajúce	6/1/2021 11:35 AM

Respondenților li s-a cerut, de asemenea, să ne ofere **punctele forte și punctele slabe**, după cum urmează:

PUNCTE FORTE	PUNCTE SLABE
Materiale educaționale de bună calitate	Conectare mai complicată la joc
O formă ludică de obținere a cunoștințelor utile	Erori grafice și actuale necompetitive, care vor fi probabil eliminate după feedback.
Ușor de utilizat și atunci când mai mulți oameni se joacă poate fi o distracție	Nu există traducere slovacă corectă în unele locuri, întrebări prost formulate și răspunsuri la acestea
Originalitate	Deficiențe tehnice
O formă mai ușoară de a primi informații noi	Procesarea tehnică – o introducere complicată în joc, care poate descuraja de la joc / continuă în ea.
Potențialul educațional	Procesare grafică

În etapa finală, respondenții au fost, de asemenea, rugați să sugereze unele aspecte care ar schimba sau îmbunătăți lumea virtuală și jocul social. Feedback-ul poate fi rezumat după cum urmează:

- Adăugând muzică la joc, playerul poate activa / dezactiva sunetul. Deci nu s-ar auzi nici un sunet de frongs .
- Procesarea grafică, simplificarea controalelor, corectarea greșelilor, face jocul mai ușor de înțeles
- Traducere mai bună
- Introducerea trebuie simplificată pentru a nu descuraja jucătorii să continue.

2.2 Evaluarea online a factorilor de decizie

O altă categorie de respondenți au fost factorii de decizie , start-up-urile și antreprenorii: CEO, fondator, Administrator, manageri de vânzări, reprezentant de afaceri. Ei au răspuns la următoarele întrebări:

În ce măsură platforma of Biz4Fun Lumea Virtuală și Joc Social satisface nevoile sau așteptările utilizatorilor finali? Respondenții au răspuns:

- în timpul jocului, jocul a acoperit elementele de bază ale antreprenoriatului. Mediul platformei ne oferă o gamă largă de conținut care poate fi modificat în funcție de nevoile grupului țintă. Acesta oferă o bază bună în acest stadiu.
- Ar dori în continuare să ajusteze nevoile utilizatorilor finali.
- Parțial, există multe informații educaționale profesionale, vă recomand să simplificați utilizarea acesteia.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D7 Do akej miery rieši platforma Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun a jej obsah podnikateľskej kompetencie cieľové skupiny (potreby koncových užívateľov)

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	častočne	5/15/2021 11:46 AM
2	Platforma poskytuje prostredie použiteľné pre širokú škálu obsahu, ktorý je možné modifikovať podľa potrieb cieľovej skupiny. V tejto fáze poskytuje dobrý základ.	5/14/2021 11:43 AM
3	chcelo by to este doladiť potreby koncových užívateľov	5/13/2021 10:58 AM
4	častočne	5/9/2021 8:11 PM
5	Častočne, veľa odborných školiacich informácií, odporúčam zjednodušenie	4/20/2021 5:57 PM

Cum ai putea folosi platforma lumii virtuale și a jocului social în contextul tău și ce obstacole poți vedea? Iată cele mai importante răspunsuri:

- Jocul nu este construit în mod corespunzător suficient pentru a-l folosi în nici un mod util. Nu exista claritate ce intenționează jocul să facă, controlul personajului este dificil lipsesc unele funcții de baza, în timp ce există o multitudine de funcții inutile, ceea ce face mai dificil de înțeles.
- Jocul servește ca un instrument pentru interesul tinerei generații în afaceri. Interesul care apare poate ajuta la gestionarea mai ușoară a schimbului de două generații în afacerile de familie.
- Jocul este un bun punct de pornire pentru îmbunătățirea în continuare a acestui instrument.
- Ar trebui să folosească la maximum elementele de joc, să atragă utilizatorul în acțiune și să aducă puțină tensiune și dimensiune a competiției pe care am ratat-o puțin acolo.

PILOTNĂ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D8 Ako by ste mohli používať platformu Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun vo vašom kontexte a aké by podľa vás boli hlavné výhody a prekážky vo vašej školiace praxi? (Vlastné záujmy externých zainteresovaných strán; prínosy, užitočnosť, účinnosť, relevantnosti, nákladová efektívnosť / účinnosť, udržateľnosť)

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Pomoc vzbudiť záujem mladšej generácie k podnikaniu a učiť ich čeliť podnikateľskému riziku. Vzbudenie záujmu môže pomôcť ľahšie zvládať generačnú obmenu v rodinných podnikoch.	5/15/2021 11:46 AM
2	Virtuálny svet v našom kontexte musí byť čo najjednoduchšie použiteľný pre kohokoľvek, kto sa ho rozhodne využívať. V prípade ak jeho obsah vystihne potreby je efektívnym nástrojom kopírujúcim reálne prostredie v ktorom človek pracuje. Výhodou je možnosť prispôbiť vzdelávací obsah konkrétnym potrebám študentov / zamestnancov. Podľa môjho názoru je kľúčom obsah. Forma prostredníctvom virtuálneho prostredia je OK.	5/14/2021 11:43 AM
3	nemohol	5/13/2021 10:58 AM
4	nákladová efektívnosť, návratnosť	5/9/2021 8:11 PM
5	Výhodou je vyvolanie záujmu, gamifikácia. Nevýhodou menej zrozumiteľné niektoré zastavenia v hre.	4/20/2021 5:57 PM

Ce ați îmbunătăți pe această platformă a lumii virtuale și a jocului social?

Răspunsurile au fost următoarele:

- O modalitate mai ușoară de a înregistra și de a începe jocul, copiii actuali nu au suficient pacient cu o instalare lungă. Marea idee, trebuie doar îmbunătățită.
- Este necesar să îmbunătățim tehnic jocul. Bariera principală este un început complicat.

- Numărul de funcții ale utilizatorului trebuie să fie limitat. Nu vă concentrați pe zbor, alergare și sărituri, ci pe lucrul conținutului - rezolvarea sarcinilor. În caz de succes al utilizatorului, nu aș ezita să recompensez utilizatorul pentru a fi motivat.

PILOTNÁ AKTIVITA BIZ4FUN: DOTAZNÍK ONLINE HODNOTENIA (TVORCOVIA STRATÉGIE)

D10 Čo by ste vylepšili na online vzdelávacej platforme Virtuálneho sveta a Sociálnej hry Biz4Fun (technickú stránku, funkcie, obsah) a ako? (Slabiny, bariéry, nekonzistentnosť, kvalita, jasnosť, prístup, nástroje atď.).

Risposte: 5 Saltate: 0

#	RISPOSTE	DATE
1	Jednoduchší spôsob registrácie a "rozbehania" hry. Deti momentálne žijú v podstatne rýchlejšom svete, ako žili generácie pred nimi a nemajú dostatok trpezlivosti s inštaláciou a spúšťaním hier. Nápad vynikajúci, len ho treba zdokonaľovať.	5/15/2021 11:46 AM
2	V prvom rade by som obmedzil to množstvo užívateľských funkcií na jednoduchú situáciu v ktorej by som sa nesústredil na lietanie, beh s skoky ale na prácu s obsahom - riešenie úloh a v prípade úspechu by som neváhal odmeniť používateľa tak, aby bol motivovaný.	5/14/2021 11:43 AM
3	technickú stránku, barierov je komplikovany začiatok	5/13/2021 10:58 AM
4	zjednodušiť, a časovo skrátiť	5/9/2021 8:11 PM
5	Asi zjednodušiť niektoré príliš odborné texty; na začiatku vysvetliť, o čo v hre pôjde, postup; občas sú šípky stále červené; možno osvetliť prostredie	4/20/2021 5:57 PM



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (REPUBLICA CEHĂ)



KA2 PARTENERIAT STRATEGIC

1. INFORMAȚII GENERALE PRIVIND IMPLEMENTAREA

1. Partener, Țară	Edu Consulting, z.u.
1. Data de începere a pilotării	Aprilie 1, 2021
2. Data de încheiere a pilotării	Mai 31, 2021
4 Numărul de participanți care participă la evenimentul de pilotare	PE
4 Numărul de participanți care testează Biz4Fun VWSG	

1.1 Scurtă descriere a evenimentului pilotat

Edu Consulting, z.u. a început să organizeze evaluarea pilot în martie 2021 și o invitație a fost trimisă oamenilor în aprilie 2021. Partea invitației a fost scurta prezentare a proiectului, cu accent special pe lumea virtuală 3D și ghidul despre cum să vă conectați la virtualul 3D Lume. Vineri, 16 aprilie 2021, EUC a organizat o scurtă întâlnire virtuală în care participanții-pilot au putut să se întâlnească cu cercetătorii de la EUC și să îi întrebe despre proiect și rezultatele sale.

1.2 PARTICIPANȚI - Numarul de participanti care au testat scenariile

Variabile socio-demografice	Numărul de participanți
1. Gen	
<i>Masculin</i>	15
<i>Feminin</i>	6
Total:	21
2. Profil	
<i>Elevii</i>	17
<i>Instituții VET/HE</i>	3
<i>Decizie</i>	1
Total:	21

1.3 SCENARIILE DE ÎNVĂȚARE PILOTATE

Curs	Curs pilotat în cadrul evenimentului de pilotare
1. INTRODUCERE ÎN ANTREPRENORIALUL	X
2. OPORTUNITĂȚI DE AFACERI ȘI TENDINȚE ALE PIEȚEI ÎN ȚARA DUMNEAVOASTRĂ ȘI ÎN EUROPA	
3. MODELE DE AFACERI	X
4. PLANUL DE AFACERI	X
5. INSTRUMENTE COLABORATIVE PENTRU PROIECTAREA SAU INOVAREA UNUI MODEL DE AFACERI	
6. MARKETING	X
7. MARKETING DIGITAL	
8. ANALIZA CELOR MAI BUNE STRATEGII DE MARKETING PENTRU ÎNTREPRINDERILE MICI	
9. GESTIUNEA FINANCIARĂ	
10. MANAGEMENTUL RESURSELOR UMANE	X

2. REZULTATELE EVALUĂRII ONLINE

La sfârșitul sesiunilor de testare, participanții au fost rugați să completeze chestionarul online.

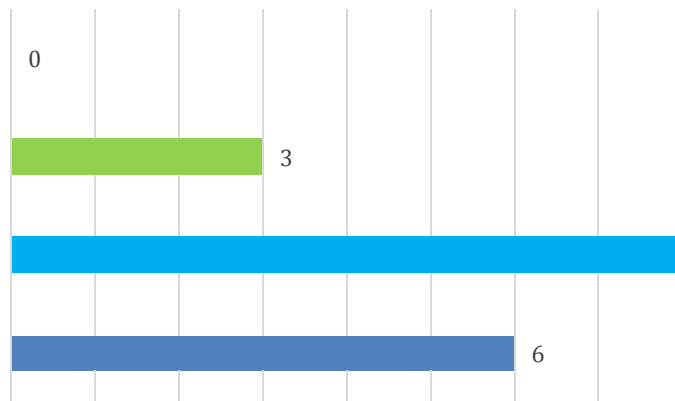
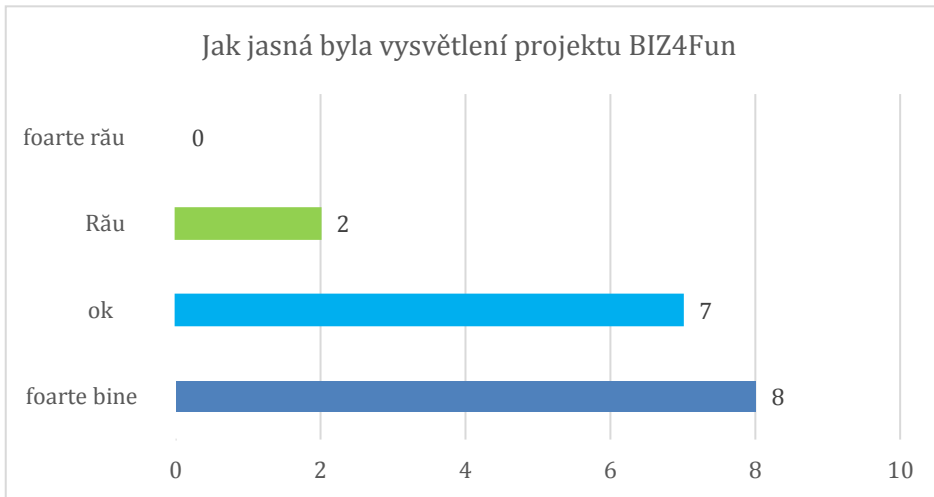
EGInA Srl, în calitate de partener principal pentru evaluare, a proiectat trei chestionare de evaluare online adresate diferitelor grupuri țintă (cursanți, instituții VET / HE, factori de decizie politică) și a vizat colectarea de informații importante despre testarea lumii virtuale 3D și a jocului social dezvoltat pe tot parcursul Proiectului BIZ4Fun.

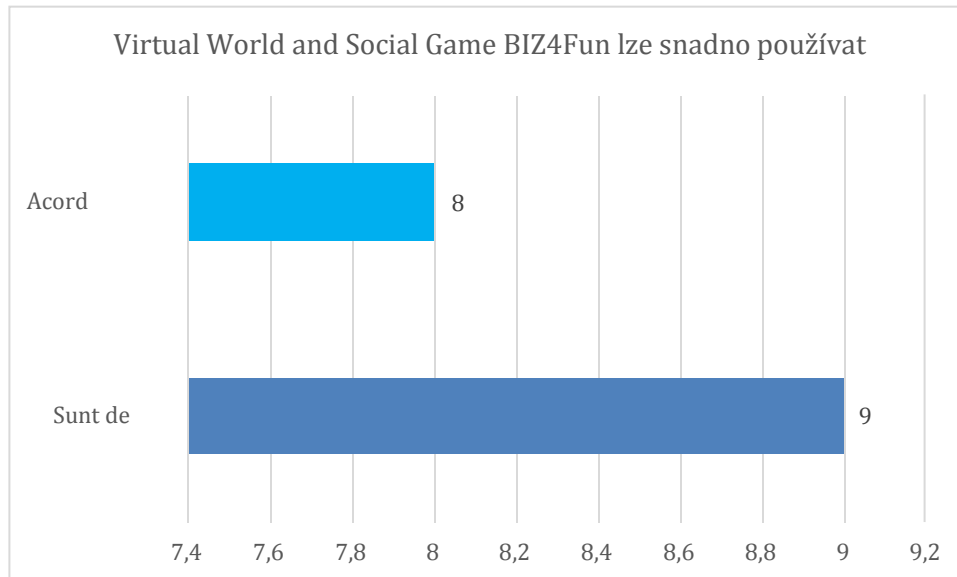
2.1. Evaluarea online a elevilor

Respondenții au fost rugați să răspundă la 16 întrebări.

Primul domeniu se concentrează pe claritatea instrucțiunilor și explicația proiectului BIZ4Fun și a jocului virtual și al lumii virtuale 3D.

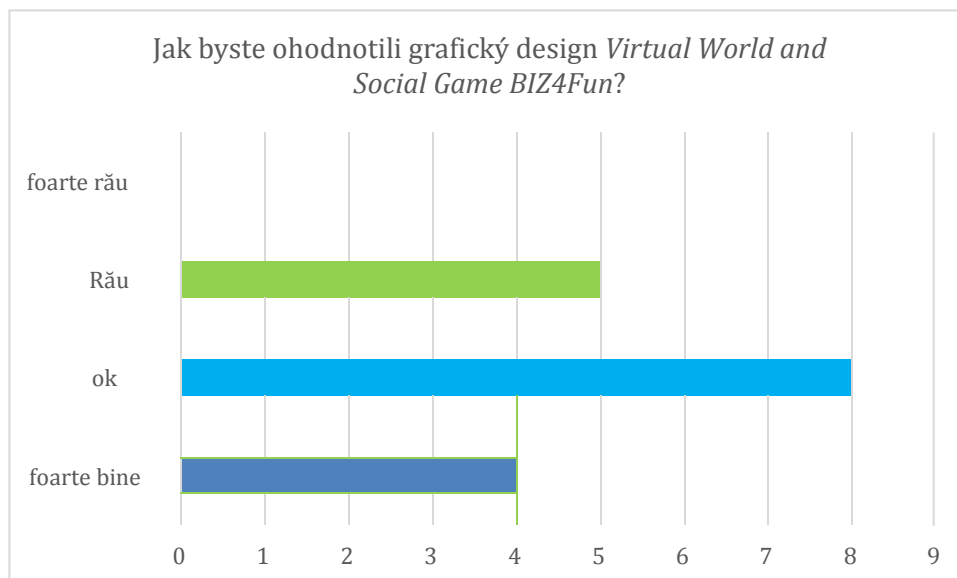
Rezultatele cu privire la claritatea explicațiilor oferite despre Proiectul Biz4Fun, au fost considerabil pozitive, mai mult de 88% considerate Biz4Fun ca foarte bun sau bun. Rezultatele detaliate sunt rezumate mai jos.



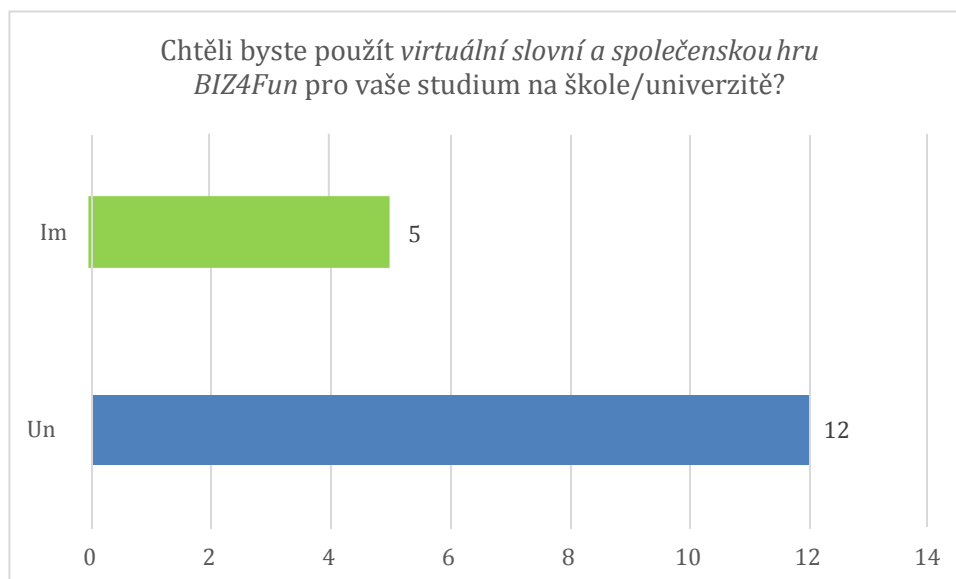
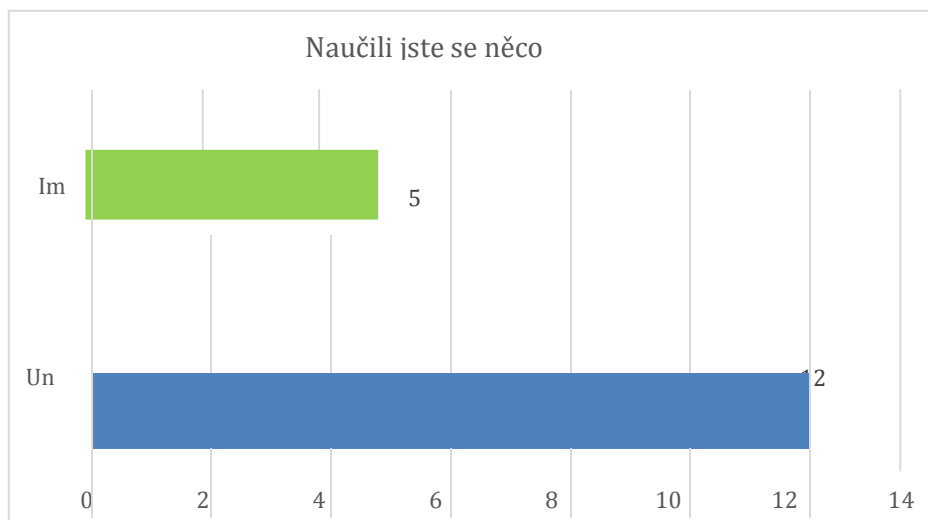
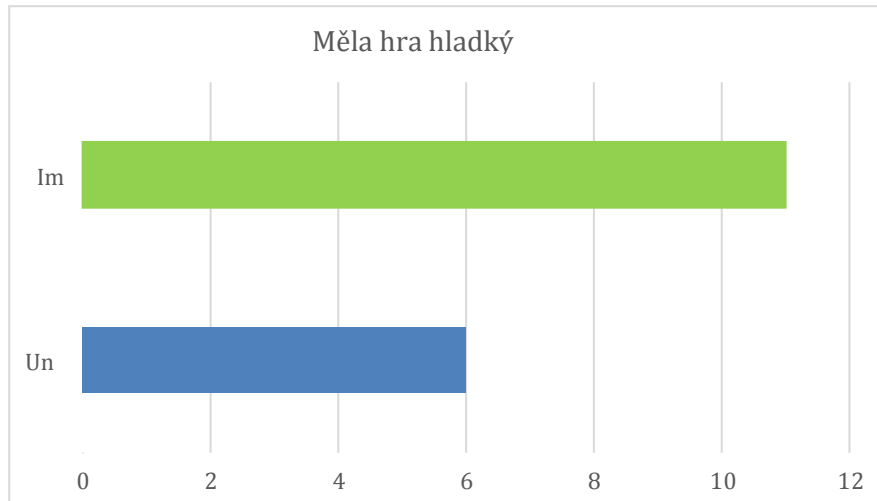


Cele mai critice comentarii pot fi găsite pentru această întrebare și sunt legate de procesul complicat al instalării și conectării.

De asemenea, cursanții - de obicei tineri - au subliniat faptul că jocul 3D online real este mai ușor de controlat personajele jucătorului. Pe de altă parte, participanții evidențiază aspectul pozitiv că acest mod de prezentare a conținutului de învățare are un potențial mare.



De obicei, la începutul jocului, participanții au avut probleme tehnice sau probleme pentru a controla avatarul. Cu toate acestea, la final majoritatea problemelor au fost rezolvate.



Chiar dacă participanții la evaluarea pilot au avut unele probleme tehnice și au nevoie de timp pentru a învăța cum să controleze avatarul, mai mult de 70% ar recomanda lumea virtuală 3D și jocul social ca instrument educațional pentru școli.

Punctele tari:

- canal interesant pentru prezentarea conținutului educațional,
- noutatea și abordarea originală,

- în conformitate cu preferințele tinerei generații,
- potențial mare ca canal de sprijin pentru furnizarea de conținut de învățare.

Punctele slabe:

- sunt necesare competențe tehnice,
- îmbunătățirea traducerii este necesară, unele prezentări sunt în limba engleză,
- instalare complicată - ar trebui să funcționeze în mod "descărcați și jucați".

2.2 Evaluarea online a instituțiilor VET/HE

Deoarece cei doi profesori și un reprezentant al instituției VET erau prea ocupați cu viața școlară post-COVID în fiecare zi, nu le-am cerut să completeze chestionarul, ci să-și rezume notele și ideile prezentate în timpul consultării tehnice:

- Instalare foarte complicată a jocului,
- Lumea virtuală 3D și jocul social au potențialul de a fi un instrument interesant pentru a crește interesul elevilor / studenților cu privire la subiect. Cooperarea mai strânsă cu școlile poate dezvolta materiale foarte interesante, de ex. în biologie, fizică sau chimie.
- Îmbunătățirea unor funcționalități, de ex. sunetul / comunicarea între jucători, poate aduce un potențial valoros.

2.3 Evaluarea online a factorilor de decizie

Întrucât un singur factor de decizie politic - membru al parlamentului local - a participat, nu am folosit chestionarul online, ci am folosit întrebările din interviu. Cele mai relevante informații sunt enumerate mai jos:

- Lumea virtuală Biz4Fun 3D are potențialul de a fi un instrument de sprijin pentru procesul de educație.
- Profesorii din școlile primare / secundare nu au capacitatea de a „pierde timpul” cu instalarea complicată.
- Problema ar trebui să fie și hardware-ul insuficient al unor elevi / studenți.
- Pozitiv este că există un element „de joc” și, în viitor, o cooperare mai strânsă cu profesorii pot aduce rezultate foarte interesante la final.



Biz4Fun - Let's have fun with the business start-up

ERASMUS + 2018-1-SK01-KA202-046271

RAPORTUL EVENIMENTULUI DE PILOTARE (ROMÂNIA)



Descărcați de la: [http://etcenter.eu/biz4fun/RO Pilot event report Romania.pdf](http://etcenter.eu/biz4fun/RO_Pilot_event_report_Romania.pdf)