



IS EEE

# Průvodce Entrepoly

**JAK POUŽÍT ENTREPOLY VE VAŠÍ VÝUCE**



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





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

Tato práce je licencována prostřednictvím [Creative Commons License Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 international License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

*Na základě licence máte svobodu:*

**SDÍLET** – kopírovat a redistribuovat materiály v jakémkoli médiu nebo formátu

**ADAPTOVAT** – remixovat, transformovat and vycházet z materiálů

Poskytovatel licence nemůže tyto svobody odvolat, pokud budete postupovat podle licenčních podmínek.

*Za následujících podmínek:*

**Uvedení zdroje** —musíte uvést odpovídající zdroj, odkaz na licenci a zmínit, zda byly provedeny změny. Můžete tak učinit jakýmkoli vhodným způsobem, ale nikoli způsobem, který by naznačoval, že poskytovatel licence podporuje vás nebo vaše použití.

**Nekomerčnost** —materiál nesmíte používat pro komerční účely.

**Podobné sdílení** — pokud materiál remixujete, transformujete nebo z něho vycházíte, musíte své příspěvky šířit pod stejnou licencí jako originál.

**Žádná další omezení** — nesmíte používat právní prostředky, ani technologická opatření, která legálně omezují ostatní v tom, aby dělali cokoli, co vám licence povoluje.

*Upozornění:*

Nemusíte dodržovat licenci na prvky materiálu ve veřejné doméně nebo tam, kde je vaše použití povoleno příslušnou výjimkou nebo omezením.

Nejsou poskytovány žádné záruky. Licence vám nemusí poskytnout všechna oprávnění nezbytná pro zamýšlené použití. Například další práva, jako je publicita, soukromí nebo morální práva, mohou omezovat způsob, jakým materiál používáte.

# Vítejte v projektu ISGEE!

## Naše mise

Projekt ISGEE je nadnárodním projektem financovaným z programu Erasmus+. Partneři projektu ISGEE vyvinuli **otevřenou, modulárně strukturovanou** seriózní e-hru s názvem „**Entrepoly**“, která je zaměřena na rozvoj podnikatelských kompetencí mezi studenty středních a vysokých škol. Tato hra je doprovázena řadou užitečných zdrojů - komplexní výukovou sadou nástrojů - které učitelům usnadňují, aby během výuky podněcovali podnikatelské myšlení a jednání.

## Cíl projektu

**Cílem** projektu ISGEE je rozvíjet podnikatelské a digitální kompetence pomocí digitální seriózní hry s názvem Entrepoly (1), která je doplněna o průvodce (2), sadu nástrojů pro výuku (3) a také vybrané osvědčené postupy pro výuku (4).

## Tento dokument

“Průvodce Entrepoly” byl sestaven proto, aby poskytl přehled, jakým způsobem je možné používat hru Entrepoly ve výuce. Po krátkém představení projektu ISGEE je prezentována nově vyvinutá seriózní hra Entrepoly. Primární cílovou skupinou projektu jsou pedagogové, prostřednictvím nichž bychom rádi oslovili studenty. Tento průvodce odpovídá na následující otázky: Co je Entrepoly? Kdo si může hru Entrepoly přizpůsobit? Jak lze hru Entrepoly využít ve výuce? Jakou má hra Entrepoly strukturu? Jaké moduly Entrepoly zahrnuje? Jak lze obsah hry Entrepoly upravit?

## Obsah

<b>1 O projektu ISGEE .....</b>	<b>5</b>
<b>2 Entrepoly – úvod do hry .....</b>	<b>7</b>
<b>3 Entrepoly – uživatelská zkušenost .....</b>	<b>9</b>
<b>4 Entrepoly – přehled pro učitele .....</b>	<b>15</b>
<b>5 Entrepoly – Platforma učitele.....</b>	<b>19</b>



## 1 0 projektu ISGEE



## Cíl projektu

Cílem projektu ISGEE Erasmus+ je rozvíjet podnikatelské a digitální kompetence pomocí digitální seriózní hry s názvem Entrepoly, která je doplněna o průvodce, sadu nástrojů pro výuku a také výběr osvědčených postupů pro výuku. Dokument, který právě čtete, se nazývá Průvodce Entrepoly.

## Cílová skupina projektu

Cílová skupina projektu ISGEE je různorodá a tvoří ji:

**Učitelé** (hlavní cílová skupina) - kvůli rostoucí potřebě uspokojovat potřeby nové generace.

**Studenti** - kteří jsou součástí nových generací, zejména generace Z; snadno používají digitální zařízení.

**Obchodní partneři** - kteří zaměstnávají absolventy nové generace.

## Entrepoly

Hlavním úspěchem projektu ISGEE je nově vyvinutá seriózní hra s názvem Entrepoly. Tato hra zapadá do rámce Evropské unie EntreComp, protože spíše než věcné znalosti má v úmyslu rozvíjet dovednosti související s podnikáním.

## Proč zvolit Entrepoly?

Cílem tohoto dokumentu je představit hru Entrepoly čtenáři a podrobně popsat, jakou strukturu hra má. Umožňuje také pochopit, jak jednotlivé moduly fungují a jak mohou pedagogové úkoly ve hře upravovat. Modifikace úkolů má klíčový význam, protože přidanou funkcí hry Entrepoly je její přizpůsobitelnost ve srovnání s jinými seriózními hrami.

## Partneři projektu

Na dosažení cílů projektu ISGEE se podílel velmi různorodý, ale spolupracující tým partnerů. Mezi partnery projektu patří University of Szeged (vedoucí instituce), West University of Timisoara, Technical University of Ostrava, STUCOM, Univations a Expertissa. Do projektu byli rovněž zapojeni dva asociovaní partneři Nottingham Trent University a Mongolian University of Life Sciences.

## 2 Entrepoly – úvod do hry



## Co je Entrepoly?

Bezplatná online hra podporující podnikatelské myšlení.

## Komu je Entrepoly určen?

Entrepoly je určena studentům a učitelům.

### Učitelé:

- mají přístup k Platformě učitele, prostřednictvím níž mohou vytvářet scénáře s kombinací všech 4 modulů,
- mohou modifikovat obsah hry Entrepoly v jednotlivých modulech změnou/přidáním otázek v dialozích,
- mohou studentům přiřadit své scénáře,
- mohou sledovat aktivity studentů.

### Studenti

- mohou procvičovat podnikatelské dovednosti formou hry,
- mohou získávat peníze (zlato) v modulech: to může být základem pro hodnocení a konkurenční porovnání.

## Jaké jsou hlavní rysy hry Entrepoly?

Hra Entrepoly je ...

- hrou s otevřeným přístupem, digitální seriózní hrou s hraním rolí,
- k dispozici na více platformách (notebook, smartphone, tablet),
- hrou s dynamicky nastavitelným obsahem podle konkrétních vzdělávacích požadavků. Učitelé mohou snadno *upravovat* obsah, definovat vlastní kombinace a varianty (tzv. „scénáře“) a *sledovat akce studentů* pomocí *Platformy učitele*,
- hrou nabízející vestavěné hlavní funkce, ale dialogy ve hře lze upravit a rovněž lze přidávat nové otázky / odpovědi podle cíle učitele
- vhodná jak pro obecné, tak podnikatelské typy *kursů*
- vhodná pro *krátké* úkoly (5 minutové), ale může být použita pro *dlouhé* a komplexní aktivity (90 minutové) kombinací dostupných scénářů
- modulárně strukturovaná:
  - pro zlepšení různých podnikatelských kompetencí jsou vyhrazena různá herní místa (moduly). Učitelé si mohou vybrat z těchto modulů, vytvořit si vlastní „scénáře“ a upravit jejich obsah.

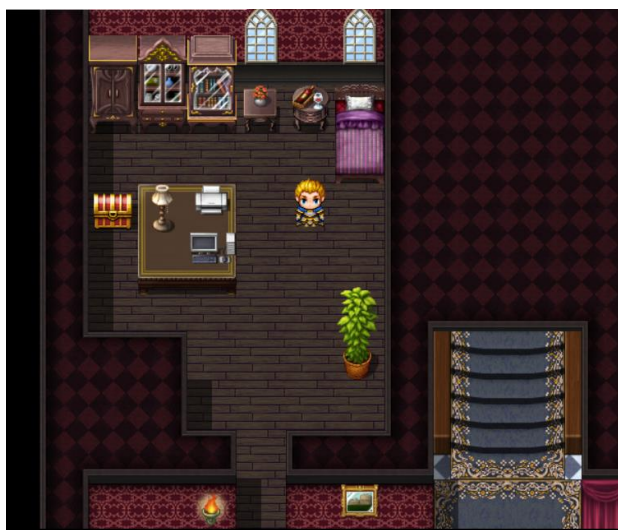
### 3 Entrepoly – uživatelská zkušenost



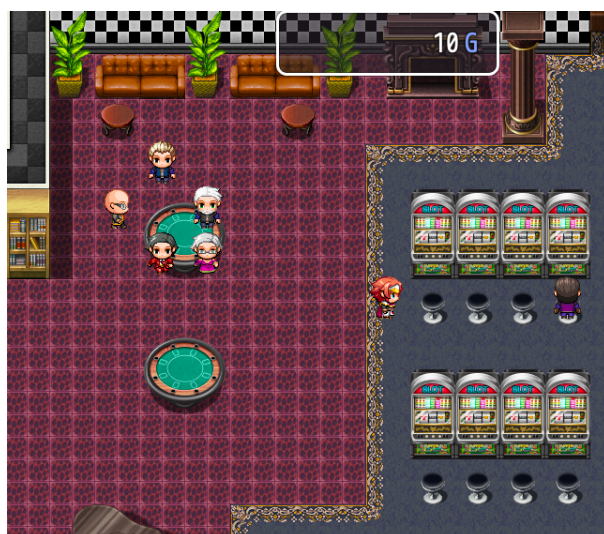
## Jaké jsou 4 hlavní moduly Entrepoly?

V Entrepoly najdete 4 různé malé hry, říkáme jim „Moduly“. Tyto moduly vypadají podobně, mají stejnou obecnou metodiku, ale liší se ve svých hlavních cílech. Učitel může tyto moduly kombinovat a vytvářet scénáře s intenzivnějším zapojením.

**Creativity House** – podporovat  *kreativní*  a mimoškolní myšlení studentů pomocí jednoduchých úkolů, které vyžadují chytrá řešení.



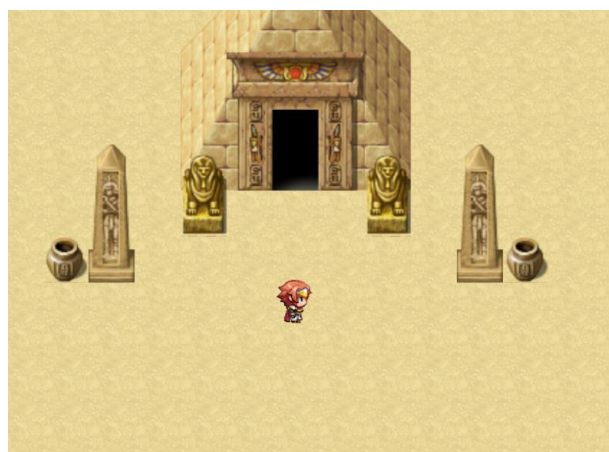
**Casino House** – poskytnout informace o složitosti  *volby spotřebitele*  za nejistých okolností a zároveň podpořit  *vnímání rizika* .



**Break-even point House** – posílit u studentů  *podnikatelské myšlení*  a  *manažerský přístup* .



**Start-up pyramid** – podporovat u studentů  *vytváření a ověřování nápadů*  pomocí metodiky start-upů.



## Jak lze hrát Entrepoly?

*Entrepoly mohou studenti hrát poté, co jim učitel přidělí jeden scénář.* (Postup tohoto přiřazení naleznete v 5. kapitole „Entrepoly - platforma učitele“ tohoto průvodce).

Entrepoly se skládají ze 4 různých modulů, ale tyto moduly jsou postaveny na stejném základě, protože mají těchto 5 společných rysů a prvků:

**1. Hra prostřednictvím rolí s průzkumnou metodou:** Ovládáte postavu, která zkoumá prostředí (postavy / úkoly).

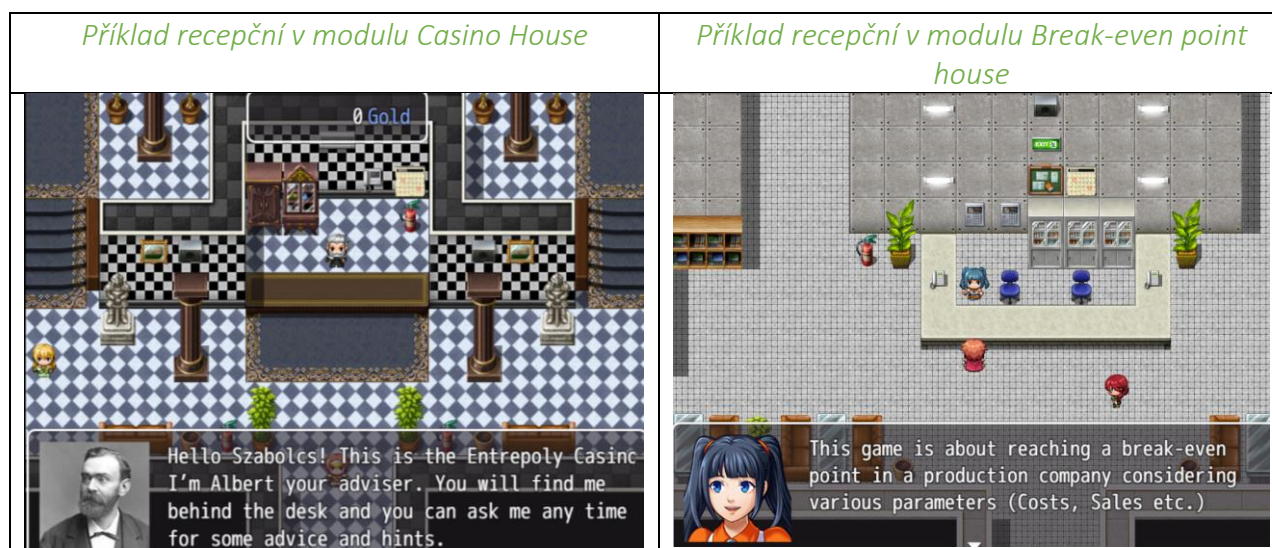
*Příklad prostředí modulu Casino House*



**2. Hlavní úkol:** Každý modul má ústřední úkol, který je na začátku hry vysvětlen postavou „vrátného“ nebo „recepčního“. Jedná se o tyto úkoly:

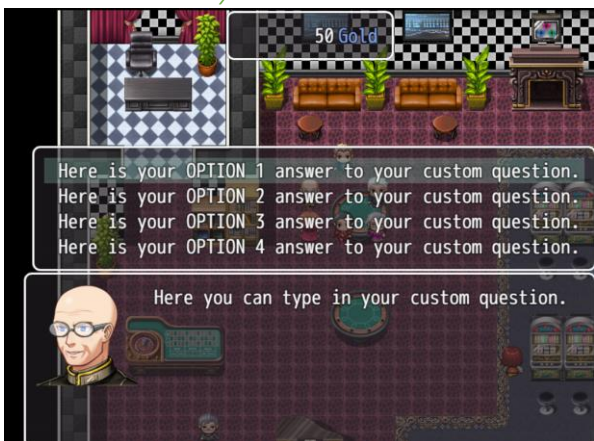
- **Creativity House** – řešení krátké hádanky, které vyžadují kreativní myšlení.
- **Casino House** – hráči vydělávají peníze sázením a investováním. Hráči mohou vsadit své peníze na odhad očekávané volby spotřebitelů a mohou investovat své peníze do start-upových nápadů.
- **Break-even point House** – Hráči provozují společnost a musí se rozhodnout o mzdě / produkci / ceně, aby maximalizovali zisk.
- **Start-up pyramid** – Hráči musí přijít s vlastním start-up nápadem a zformulovat ho do podnikatelského konceptu.

*Hlavní úkoly jsou podrobně vysvětleny v poslední kapitole tohoto dokumentu.*



**3. Metodika otázka-odpověď:** Hlavní úkoly ve hře jsou formulovány prostřednictvím otázek a odpovědí, což znamená, že učitel může nastavit otázku a možné odpovědi se zvýrazněním správné odpovědi. Hráči si vyberou ze seznamu odpovědí a na základě svých rozhodnutí obdrží zpětnou vazbu.

*Příklad otázky v modulu Casino House*



*Příklad otázky v modulu Break-even point house*



**4. Možnosti/rekapitulace:** Hráči se mohou dostat do volitelné části hry stisknutím klávesy ESC nebo dvojitým klikem, kde mohou sledovat svůj stav a stav prostředků, které shromáždili.



**5. Zábavné prvky:** Kromě hlavního úkolu je ve hře mnoho dalších funkcí, které mají poskytnout zábavný prvek nebo v některých případech příležitosti pro další učení. Těmito prvky jsou:

- Osobnosti bez jakéhokoli spojení s hlavním úkolem, se kterými mohou hráči komunikovat. Ty sdílejí vtipné citáty, nebo rady k hře.
- Odkazy na Wikipedii pro další učení.
- Prvky v prostředí (např. hrací automat), které poskytují příležitost získat peníze.

*Příklad linku Wikipedie pro další výuku v modulu Casino House*



*Příklad zábavných atributů v modulu Casino House.*



## 4 Entrepoly – přehled pro učitele



## Proč používat ve výuce gamifikaci?

V současné době čelí učitelé novým výzvám a musí řešit důležité otázky spojené s přizpůsobením procesu učení podle potřeb, preferencí a požadavků studentů. Učitelé musí používat různé vyučovací metody a přístupy, které studentům umožňují být aktivními účastníky se silnou motivací a zapojením do vlastního učení. Jedním z možných řešení je odměnit úsilí a dosažené výsledky hodnocením, což vede ke zvýšené motivaci k účasti i aktivitě. Toto rozhodnutí je založeno na použití herních prvků v procesu učení. *Gamifikace* se obecně nepoužívá pouze ve vzdělávání. V současné době však roste význam gamifikace ve vzdělávání, konkrétněji ve středoškolském, vysokoškolském a podnikatelském.

Vytvořili jsme sadu nástrojů, která učitelům pomáhá využívat seriózní hry a techniky gamifikace pro vzdělávací účely k rozvoji podnikatelských kompetencí. Naše sada nástrojů obsahuje obecný přehled literatury o gamifikaci, seriózních hrách a jejich možných použití pro vzdělávací účely. Chcete-li si je stáhnout, podívejte se na [isgee.eu](https://isgee.eu)!

## Proč se ve výuce zaměřit na podnikatelské kompetence?

Podnikatelská kompetence je jednou z 8 „klíčových kompetencí“ programu celoživotního učení EU. Podnikatelské kompetence jsou však široce nepochopeny a považují se pouze za nezbytné znalosti o podnikání a záměry budování podniku. Zatímco podle EntreComp Framework je podnikatelská kompetence vnímána více jako podnikatelské myšlení, které pokrývá širokou škálu dovedností od kreativity přes vnímání rizika až po sebeuvědomění. Chcete-li získat přehled o 15 dovednostech a dílčích kompetencích, které lze považovat za prvky podnikatelské kompetence, prostudujte si níže uvedenou tabulku.

1. Tabulka: Prvky podnikatelské kompetence podle rámce EntreComp

KOMPETENCE	Vysvětlení / Nápopověda
Hledání příležitostí	Použít představivost a schopnosti k identifikaci příležitostí k vytváření hodnoty
Kreativita	Rozvíjet kreativní a účelné nápady
Vize	Pracovat na své vizi budoucnosti
Oceňování nápadů	Využít nápady a příležitosti na maximum
Sebevědomí & seberozvoj	Věřit v sebe a neustále se rozvíjet
Motivace & vytrvalost	Zůstat soustředěný a nevzdávat se
Mobilizace zdrojů	Shromažďovat a spravovat potřebné zdroje
Finanční & Ekonomická gramotnost	Vytvářet finanční a ekonomické know-how
Mobilizace týmu	Inspirovat, nadchnout se a získat ostatní pro cíl
Převzetí iniciativy	Využít příležitosti
Plánování & Management	Prioritizace, organizace a následování
Řešení nejistoty, nejednoznačnosti a rizika	Přijímat rozhodnutí týkající se nejistoty, nejednoznačnosti a rizika
Týmová spolupráce	Spojit se, spolupracovat a vytvářet sítě
Učení pomocí zkušeností	Učit se tím, že na úkolech pracujete

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

Můžeme se shodnout na tom, že tyto kompetence mají pro budoucnost velký význam a měly by být začleněny a implementovány do současného (středoškolského i vysokoškolského) prostředí. Můžeme však také připustit, že podpora tohoto typu kompetencí není vždy snadným úkolem. Zejména pokud vezmeme v úvahu pouze tradiční vzdělávací metody. Většinu z těchto 15 dovedností a dílčích kompetencí lze kategorizovat jako měkké dovednosti, které se těžko učí z knih a přednášek, spíše je lze získat praxí a tréninkem.

*Na základě zaměření projektu ISGEE může být gamifikace základním řešením pro podporu těchto podnikatelských kompetencí. Naším cílem bylo proto vytvořit hru Entrepoly jako nástroj pro podporu podnikatelských kompetencí.*

## Kdo by si měl vyzkoušet hru Entrepoly?

Učitelé *všech oborů*.

- Entrepoly je věnována podpoře podnikatelských dovedností – to nejsou pouze obchodní, finanční nebo ekonomické dovednosti.
- Kreativita, vnímání rizika a tvorba nápadů jsou klíčovými dovednostmi dneška bez ohledu na to, z jakého oboru přicházíte.

Učitelé, kteří hledají *inovativní způsoby pro podporu jejich výuky*.

- Hra Entrepoly nemá nahradit tradiční vzdělání. Spíše má sloužit k podpoře výuky zábavným způsobem.

Proč ne přímo *studenti*?

- Máme v úmyslu oslovit studenty prostřednictvím učitelů, protože ti mohou plnit roli instruktorů a hodnotitelů poskytující vhodný kontext pro implementaci hry Entrepoly.

## Jak lze využít Entrepoly ve výuce?

Entrepoly je komplexní hra postavená na myšlence, že učitelé se liší a jsou motivováni používat hru během své výuky pouze tehdy, pokud ji mohou přizpůsobit a implementovat podle svých cílů a zájmu. Je důležité si uvědomit, že Entrepoly lze použít v různých studijních oborech s mnoha cíli. My jsme shromáždili ty nejoblíbenější.

	ÚČEL	MODUL	METODA	ÚKOL/CÍL	VÝUKOVÉ CÍLE	ENTRECOMP KOMPETENCE
VŠECHNY KURSY	KREATIVNÍ ZÁBAVA	CREATIVITY HOUSE	INDIVIDUÁLNÍ ÚKOL	ŘEŠENÍ TAJENKY	ŘEŠENÍ KREATIVNÍHO PROBLÉMU ZÁBAVNÁ HODINA (PROLOMENÍ LEDU)	KREATIVITA VIZE MOTIVACE&VYTRVALOST
	ZÁBAVA & UČENÍ	CASINO HOUSE	INDIVIDUÁLNÍ NEBO TÝMOVÁ	VYDĚLÁNÍ SUMY PENĚZ	UČENÍ O SPOTŘEBITELSKÉM ROZHODNUTÍ VNÍMÁNÍ RIZIKA PRŮZKUM A KOMBINACE INFORMACÍ	VNÍMÁNÍ RIZIKA TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE MOBILIZACE TÝMU SEBEVĚDOMÍ
BUSINESS KURSY	TVORBA NÁPADŮ	ENTREPRENEURSHIP PYRAMID	INDIVIDUÁLNÍ NEBO TÝMOVÁ	PŘIJÍT S JAKÝMKOLIV NÁPADEM PŘIJÍT S VLASTNÍM BUSINESS NÁPADEM	TVORBA NÁPADŮ&OCENĚNÍ KONCEPTUALIZACE VÝUKA START-UPOVÝCH NÁPADŮ ZÁKLADY PODNIKÁNÍ	HLEDÁNÍ PŘÍLEŽITOSTÍ OCEŇOVÁNÍ NÁPADŮ PŘEVZETÍ INICIATIVY PLÁNOVÁNÍ&MANAGEMENT
	BUSINESS ÚKOL	BREAK-EVEN POINT HOUSE	INDIVIDUÁLNÍ ÚKOL	MAXIMALIZACE ZISKU& NALEZENÍ BODU ZVRATU	ZÁKLADY FINANCÍ OBCHODNÍ KALKULACE MANAŽERSKÉ ROZHODOVÁNÍ	UČENÍ POMOCÍ ZKUŠENOSTI MOBILIZACE ZDROJŮ ETICKÉ MYŠLENÍ FINANČNÍ&EKONOMICKÁ GRAMOTNOST

## Jak se lze připojit?

- Můžete se připojit snadno bez jakýchkoli byrokratických úkolů, stačí vyplnit formulář na adrese [isgee.eu](http://isgee.eu)
- Po připojení se dostanete na učitelskou platformu, kde můžete
  - o vytvářet "scénáře" všech 4 modulů
  - o modifikovat některé prvky, dialogy, otázky v modulech
  - o snadno přidávat studenty k vaší hře (scénáři).

*Pokud jste první z Vaší instituce, můžeme vám udělit práva „Administrátor instituce“.*

- o S těmito právy můžete přidávat učitele z Vaší instituce.

## 5 Entrepoly - Platforma učitele



### Login

Email

Password

Remember me      [Forgot your password?](#)

Login

Protože hlavní cílovou skupinou Entrepoly jsou pedagogové (učitelé, lektoři), můžeme považovat „Platformu učitele“ za středobod celé hry. Hra Entrepoly je mezi vzdělávacími hrami jedinečná tím, že pro učitele je k dispozici také „zázemí“, kde mohou snadno

- *kombinovat* dostupné hry (moduly) a konstruovat vlastní scénáře
- *modifikovat* část obsahu (dialogy) v modulech
- *přiřazovat* studenty k jejím scénářům
- *sledovat* činnosti studentů

... dělat to, co nejjednodušší bez konkrétních podrobných znalostí IT!

Platforma učitele (nazývaná jako “dashboard”) je takzvané zázemí hry Entrepoly, kde si může učitel hru upravit. Za zmínku stojí také to, že ne všechny prvky lze přizpůsobit, protože základní pilíře modulů jsou stanoveny.

MODUL	ZÁKLADNÍ CÍL (NELZE MĚNIT)	PRVKY NA MODIFIKACI
<i>Creativity House</i>	Malé hádanky, které lze vyřešit pomocí nekonvenčního myšlení	Hádanka v jedné místnosti (Otázka + odpověď)
<i>Casino House</i>	Sázení peněz na očekávané chování spotřebitelů.	Sázkové příležitosti v jednotlivých místnostech (Otázka + odpověď)  Investiční příležitosti v jednotlivých místnostech (Nápad + Investiční multiplikátor)
<i>Start-up House</i>	Nápad vytvoření start-upu a ověření	Změna PDF, které je součástí popisu úlohy
<i>Break-even point House</i>	Nastavení cen/mezd/výroby pro danou společnost	Správné sazby cena/mzda/výroba.

Můžete získat přístup k “Platformě učitele” na tomto linku: [dashboard.isgee.eu](https://dashboard.isgee.eu)

Abyste získali přístup k této platformě, musíte být *registrováni*. Prosím přečtěte si část “*Jak se lze připojit*” v předchozí kapitole!

## Jak si vytvořit svou vlastní přizpůsobenou hru v 8 krocích?

V následujících *8 krocích* vás provedeme procesem, jak si můžete *vytvořit svůj vlastní scénář hry* a *přiřadit* k němu studenty a *sledovat* jejich aktivitu. (Poznámka: Jako příklad jsme použili Casino House, ale pro všechny moduly lze použít stejnou metodiku.)

*Krok 1* : Můžete si vybrat ze 4 dostupných modulů a přidat studentům krátký popis.

The screenshot shows the 'Create a new scenario' page in the IS<sup>EE</sup> application. The navigation bar at the top includes 'Dashboard', 'Houses', 'Scenarios', and 'Students', with 'Scenarios' being the active page. The main heading is 'Create a new scenario'. Under 'Scenario information', there is a sub-heading 'Create a new scenario with default or custom houses'. The form contains several input fields: 'Scenario name' with the value 'TEST\_Scenario'; 'Description for students' with the placeholder text 'Here you can add a description to your students!'; and four dropdown menus for selecting a house: 'Creativity House' (Default Creativity House), 'Entrepoly Casino House' (Create a custom house), 'Break Even Point House' (Break Even Point House), and 'Entrepreneurship Pyramid House' (Default Entrepreneurship Pyramid House). A green 'Create this scenario' button is located at the bottom of the form.

**Krok 2:** Otázky v modulu si můžete přizpůsobit. Můžete smazat výchozí (integrované) otázky a můžete přidat vlastní otázky s možnými odpověďmi.

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

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

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

[Delete question](#)

[Add new question](#)

**Add new question**

Here you can type in your custom question!

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

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

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

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

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

[Add this question](#)

**Krok 3:** Můžete zapsat Vaše studenty.

**Enroll a new student**

**Student Information**  
Enroll a new student

First name  Last name

Institution

Email address


[Enroll this student](#)

**Krok 4:** Můžete přiřadit studenty k Vaším scénářům.


**My scenarios**

Search scenarios ...

Scenarios: 3

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

Here you can add a description to your students!




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

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

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

Assign selected users



**Krok 5:** Student obdrží email s touto pozvánkou.

**ISGEE Teachers Dashboard**

**Student assignment**

Dear Student,

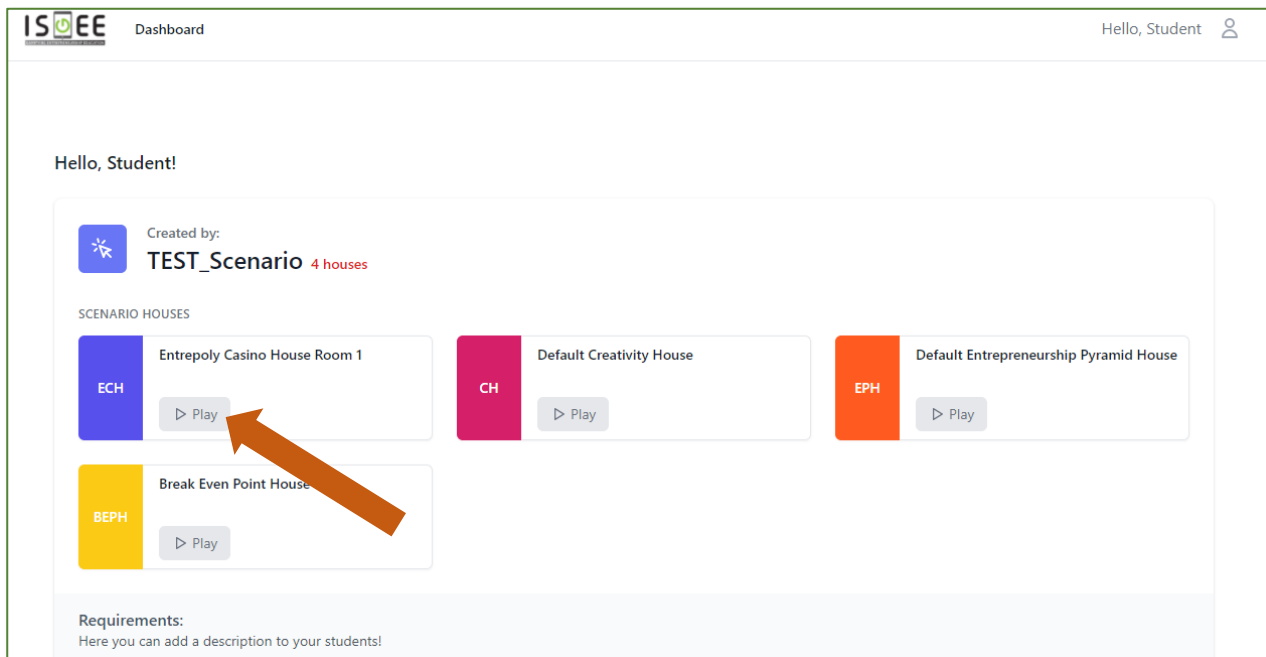
We are happy to inform you that your teacher Szabolcs Test (USZ\_Test) assigned you the scenario TEST\_Scenario.

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

[Login to your account](#)

Thanks,  
ISGEE Teachers Dashboard

*Krok 6:* Studenti se přihlásí pomocí loginu k jejich účtům a mohou zahájit hru.



*Krok 7:* Studenti zahájí hru s modifikovanými otázkami/odpověďmi.



Krok 8: Můžete sledovat aktivity studentů.

**Viewing scenario: TEST\_Scenario**

**Scenario Houses**

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

**Assigned students**

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

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

**Logs**

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

## Zajímáte se o Entrepoly?

Pokud si chcete vyzkoušet jakoukoliv úlohu hry Entrepoly, nebo máte v úmyslu si úlohu přizpůsobit vlastním potřebám, neváhejte navštívit webovou stránku:

Webová stránka projektu ISGEE: <https://isgee.eu>