

# ENTREPRENEURSHIP TRAINING PROGRAMME (ETP)



Co-funded by  
the European Union

Το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης Επιχειρηματικότητας (ETP) έχει σχεδιαστεί ως ένα **πρόγραμμα κατάρτισης μικρής διάρκειας και προσβάσιμο** για φοιτητές ΑΕΙ από προπτυχιακά και μεταπτυχιακά επίπεδα και από διαφορετικούς τομείς σπουδών, που **συνδυάζει σχεδιασμό παιχνιδιών και μάθηση με επίκεντρο τον κατασκευαστή (maker-centred learning)**, με στόχο την ανάπτυξη μιας επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων.

Κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού προγράμματος, οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε **σεμιναριακές και βιωματικές δραστηριότητες και θα κληθούν να εργαστούν σε ομάδες για να δημιουργήσουν μια ιδέα παιχνιδιού** (π.χ επιτραπέζιο, με κάρτες, δωμάτιο διαφυγής, κλπ), με την καθοδήγηση του συντονιστή, χρησιμοποιώντας **αρχές σχεδιασμού παιχνιδιών**. Θα πρέπει επίσης να **δημιουργήσουν φυσικά το παιχνίδι, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και εξοπλισμό που διατίθενται στους χώρους εργασίας (maker spaces)**.

Η πρόκληση για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού θα **συνδυαστεί με συγκεκριμένα θέματα για να προσθέσετε ένα επιπλέον επίπεδο μαθησιακών περιεχομένων**, όπως η δημιουργία ενός παιχνιδιού σχετικά με τη **βιωσιμότητα, τη γαλάζια οικονομία** ή την **επιχειρηματική στρατηγική**, μεταξύ άλλων σχετικών θεμάτων που ενδέχεται να προκύψουν μεταξύ των ομάδων συμμετεχόντων.

Το ETP βασίζεται στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ικανοτήτων για την Επιχειρηματικότητα (European Entrepreneurship Competence Framework – EntreComp).

Το περιεχόμενο απευθύνεται σε όλα τα γνωστικά πεδία σπουδών. Άλλωστε, η Επιχειρηματικότητα και οι σχετικές ικανότητες αναφέρονται στα νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών από τη βαθμίδα του Νηπιαγωγείου ακόμα, ενώ πεδία όπως η Ψυχολογία και η Μηχανική τροφοδοτούν με στελεχειακό δυναμικό τον επιχειρηματικό κόσμο.

Το ETP βρίσκεται στη φάση των πιλοτικών δοκιμών και στο πλαίσιο αυτό καλείστε να συμμετάσχετε συμπληρώνοντας την ηλεκτρονική φόρμα που βρίσκεται στη διεύθυνση

<https://forms.gle/zg4Yf4JWdR6CLKk7>

Όλοι οι συμμετέχοντες θα λάβουν βεβαίωση συμμετοχής, ενώ σε μεταγενέστερο στάδιο θα γίνει προσπάθεια το ETP, στην τελική του μορφή, να υλοποιηθεί μέσω του Κέντρου Δια Βίου Μάθησης του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας και να συμπεριληφθούν οι συμμετέχοντες σε αυτή την πιλοτική φάση για να λάβουν μια πρόσθετη πιστοποίηση.

Έχουν προγραμματιστεί 3 πιλοτικές φάσεις στις οποίες οι διαθέσιμες θέσεις είναι 12, εκ των οποίων μέχρι 4 αντιστοιχούν σε κοινό υπόβαθρο σπουδών. Ο προγραμματισμός είναι ο ακόλουθος:

**Φάση 1:** 16-18 Φεβρουαρίου (Παρασκευή απόγευμα, Σάββατο-Κυριακή πρωί (μέχρι τις 14:30))

**Φάση 2:** 8-10 Μαρτίου (Παρασκευή απόγευμα, Σάββατο-Κυριακή πρωί (μέχρι τις 14:30))

**Φάση 3:** 22-25 Απριλίου (απογευματινές ώρες, Δευτέρα ως Πέμπτη)

Το πρόγραμμα θα υλοποιηθεί στο χώρο του εργαστηρίου ΔηΚαιΤΕ (Αίθουσα Μ1), στη Σχολή Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, στη Φλώρινα

Θαρρενός Μπράτισης,

Καθηγητής ΠΤΝ, Επιστημονικά Υπεύθυνος του έργου Game It Away!