

LUDO

Gamification & AI în Educația Antreprenorială

Catalog de Soluții

Mini-hackathon AI & Gamification for Entrepreneurial Learning

Universitatea din București — UNIHUB SAS

22 Aprilie 2026

Loc	Echipă	Punctaj
🏆 Locul 1	Brain Spark - UNIBUC-QUEST	91 puncte
🏆 Locul 2	ALT F4 - Hiring Test AI	89 puncte
🏆 Locul 3	PINKIE - Aplicația UNIPRO	88 puncte
Locul 4	Unicornii Roz - Moodle Elite	85 puncte
Locul 5	Simple Learning	70 puncte
Abandon	SUN	—

Despre Proiectul LUDO

LUDO (*Gamification & AI in Entrepreneurial Education*) este un proiect al UNIHUB SAS - Societatea Antreprenorială a Studenților. Proiectul reimaginează educația antreprenorială prin integrarea gamificării și a inteligenței artificiale în procesul de învățare, răspunzând nevoii crescânde de abordări experiențiale, centrate pe student, care cultivă creativitatea, inițiativa și competența digitală.

Mini-hackathonul **AI & Gamification for Entrepreneurial Learning**, desfășurat pe 22 aprilie 2026, a reunit 6 echipe de studenți din cadrul Facultății de Administrație a Afacerilor, care au primit misiunea de a identifica o problemă reală din educația antreprenorială și de a propune o soluție inovatoare care integrează AI și elemente de joc. Prezentul catalog reunește toate proiectele create, analizele juriului și sintezele tematice pe trei axe: **inteligenta artificială, gamificarea și învățarea experiențială.**

Pilonii Proiectului LUDO

 Gamification Mecanici de joc (puncte, nivele, misiuni, dueluri) care transformă studentul din receptor pasiv în participant activ.	 Inteligență Artificială AI ca partener de studiu: feedback personalizat, mentorat non-stop, sinteză de materie și simulări realiste de piață.	 Învățare Experiențială Ciclul Kolb aplicat: Experiență concretă → Reflecție → Conceptualizare → Experimentare activă.
--	---	---

Clasamentul Juriului

Juriul a evaluat soluțiile echipelor pe baza criteriilor de originalitate, relevanță, integrare tehnologică și potențial de impact. Mai jos este clasamentul final al celor 6 echipe participante.

Loc	Echipă (nr.)	Numele Echipei	Soluția	Punctaj
🏆 1	Echipa 4	Brain Spark	<i>UNIBUC - QUEST</i>	91
🏆 2	Echipa 3	ALT F4	<i>Hiring Test AI</i>	89
🏆 3	Echipa 2	PINKIE	<i>Aplicația UNIPRO</i>	88
4	Echipa 1	Unicornii Roz	<i>Moodle Elite / Moodle Meets Duolingo</i>	85
5	Echipa 6	Simple Learning	<i>Aplicație Materie Excesivă</i>	70
—	Echipa 5	SUN	<i>Platformă Universitară Online</i>	Abandon

Fișele echipelor

Fiecare echipă a completat un formular de lucru pe parcursul hackathon-ului. Mai jos sunt prezentate fișele individuale cu toate informațiile: problemă, soluție, gamification, AI, ciclul experiențial și feedback primit.

🏆 Locul 1 | Echipa 4 — Masa 4

Brain Spark

UNIBUC - QUEST

PROBLEMA IDENTIFICATĂ

Decalajul dintre teoria academică și tehnologia modernă, care duce la risc de abandon universitar și deconectare de piața muncii.

SOLUȚIA PROPUȘĂ

MEMBRII ECHIPEI

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1. Ion Cristian | CE / I — Lider |
| 2. Patrașcu Laura | CE / I — Coordonator |
| 3. Dumitru Alis | CE / I — Time Keeper |
| 4. Ilie Andrei | CE / I — Asist. tehnic |

Instrument digital bazat pe modelul Kolb care transformă cursurile teoretice într-o experiență de tip Duolingo: lecții inovative și interactive cu chatbot AI, sistem de progres și rapoarte de performanță după fiecare provocare practică.

PITCH FINAL

'Transformă educația de business într-o experiență de tip Duolingo, bazată pe simulări practice și modelul Kolb. Integrăm un chatbot AI care oferă mentorat personalizat și feedback instant. Transformăm teoria aridă într-un dialog digital constant care dezvoltă competențe antreprenoriale reale.'



TIP PROTOTIP: Prezentare slide-uri

PUBLIC ȚINTĂ: Studenți FAA, studenți fără experiență practică, studenți interesați de antreprenariat, cadre didactice

FACULTATE: FAA, Cibernetică Economică

5. Fierea Ilexandra	CE / I — Creator
6. Diniță Teodor	CE / I — Metodolog
7. Radu Alexandru	CE / I — Membru

GAMIFICATION & AI

 Elemente de Joc	 Rolul AI
✓ Badge-uri / insigne	✓ Mentor virtual / chatbot
✓ Nivele de progres	✓ Simulare de client / piață
✓ Misiuni / Quest-uri	✓ Generare de idei
✓ Provocări practice	✓ Recomandări de învățare
✓ Progres vizibil	✓ Evaluare & autoevaluare
✓ Feedback instant	✓ Feedback personalizat

CICLUL EXPERIENȚIAL (Kolb)

Experiență concretă	Reflecție	Conceptualizare	Experimentare activă
Studentul intră direct într-o provocare practică prezentată ca joc.	Aplicația generează un raport de performanță pentru analiza greșelilor.	AI-ul intervine și explică conceptul teoretic care justifică rezultatul.	Studentul primește un nou scenariu de business unde aplică cunoștințele.

FEEDBACK PRIMIT

Feedback pozitiv, sugestii de îmbunătățire pentru prezentare, adăugare suport grafic.

IMPACT ESTIMAT

Crește implicarea studenților și accelerează fixarea cunoștințelor prin învățare experiențială.

🏆 Locul 2 | Echipa 3 — Masa 3

ALT F4

Hiring Test AI

PROBLEMA IDENTIFICATĂ

Decalajul major dintre teoria învățată în facultate și realitatea pieței muncii - toți tinerii se confruntă cu lipsa de experiență practică la prima angajare.

SOLUȚIA PROPUȘĂ

Platformă AI în care firmele dezvoltă simulări ce funcționează ca un internship neplătit. Studentul rezolvă task-uri reale, munca este evaluată și adăugată la portofoliu, oferindu-i prioritate la angajare.

PITCH FINAL

'Există o barieră între cursuri și realitatea dură a pieței de muncă. Platforma permite studenților să rezolve task-uri reale de la companii. AI-ul simulează cadrul de lucru printr-un sistem de puncte, nivele și insigne care oferă prioritate la angajare. Procesul transformă teoria în practică.'

TIP PROTOTIP: Prezentare slide-uri + Scenariu de utilizare

PUBLIC ȚINTĂ: Studenți FAA, studenți fără experiență practică, studenți interesați de antreprenoriat, cadre didactice

FACULTATE: FAA — CE, AP (IF)

MEMBRII ECHIPEI

1. Alecu Răzvan AP / II — *Lider*
George
2. Maximiuc AP / II — *Redactor*
Alexia-Elena
3. Dobre Bianca- AP / II — *Specialist*
Ștefania
4. Enescu Lorena- AP / II — *Implementator*
Nicoleta
5. Pătrăucean CE / I — *Secretar*
Ciprian-Ionuț
6. Otueș Darius- CE / I — *Designer*
Nicolae

GAMIFICATION & AI

🎮 Elemente de Joc	🤖 Rolul AI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Puncte ✓ Nivele de progres ✓ Misiuni / Quest-uri ✓ Provocări ✓ Progres vizibil ✓ Insigne (la pitch) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simulare de client / piață ✓ Recomandări de învățare ✓ Hints pentru clarificarea erorilor ✓ Evaluare a task-urilor

CICLUL EXPERIENȚIAL (Kolb)

Experiență concretă	Reflecție	Conceptualizare	Experimentare activă
Studentul efectuează sarcinile unui job - se	Analizează răspunsurile sistemului după	Sintetizează regulile jobului, înțelege fluxul	Cunoaște cum decurge activitatea și aplică eficient

simte ca într-o zi obișnuită de muncă.

finalizarea task-urilor.

logic și formulează strategia proprie.

la viitorul job, cu termen de training mai scurt.

FEEDBACK PRIMIT

Feedback pozitiv — aplicația este utilă și fără precedent. Sugestie: mai multă claritate pentru un reach extins.

IMPACT ESTIMAT

Facilitează studenților accesul la practică necesară în lumea antreprenorială și oferă prioritate la angajare.

Locul 3 | Echipa 2 — Masa 2

PINKIE

Aplicația UNIPRO

PROBLEMA IDENTIFICATĂ

Ineficiența învățării — studenții nu știu cum să structureze eficient timpul de studiu și procesul devine stresant și superficial.

SOLUȚIA PROPUȘĂ

Aplicație de fast-learning interactiv cu teste personalizate. Studentul inserează documentele materiei, iar motorul AI structurează conținutul și generează exerciții adaptate nevoilor fiecăruia, îmbinând studiul cu o experiență de gaming.

PITCH FINAL

'Problema cu care se confruntă fiecare student este cum să structurăm eficient timpul de studiu. UNIPRO app revoluționează procesul de studiu prin teste personalizate realizate de un motor AI care se mulează pe nevoile fiecărui student.'

TIP PROTOTIP: Prototip pe hârtie (interfață dublă: chat AI + secțiune generare texte în timp real)



PUBLICUL ȚINTĂ: Studenți la FAA

FACULTATE: FAA — AP

MEMBRII ECHIPEI

1. Frățilă David	AP / II — Coordonator
2. Dumitrache Andreea	AP / II — Grafică
3. Erlich Alexandru-Dimitrie	AP / II — Dezv. inform.
4. Gheorghe Maria-Antonia	AP / II — Ajutor
5. Rizescu Andreea-Denisa	AP / II — Ajutor
6. Rusu Delia-Elena	AP / II — Ajutor coord.

GAMIFICATION & AI

 Elemente de Joc	 Rolul AI
✓ Puncte	✓ Feedback personalizat
✓ Nivele de progres	✓ Mentor virtual / chatbot
✓ Misiuni / Quest-uri	✓ Structurare materie în mod eficient
✓ Progres vizibil	✓ Generare texte și teste în timp real
✓ Feedback instant	

CICLUL EXPERIENȚIAL (Kolb)

Experiență concretă	Reflecție	Conceptualizare	Experimentare activă
Simplifică materia și trăiește o experiență unică de învățare.	Nivelurile de cunoștință sunt mai aprofundate după interacțiunea cu AI.	Înțelege materia mai bine, o structurează și formulează teste proprii.	Aplică informațiile dobândite la sesiunea de examene.

FEEDBACK PRIMIT

Aplicația a fost apreciată, dar nu suficient de detaliată. Sugestie: adăugare secțiune de 'aprofundări'.

IMPACT ESTIMAT

Ajută studenții să își maximizeze performanța academică îmbinând studiul cu experiența de gaming.

Echipa 1 — Masa 1

Unicornii Roz

Moodle Elite / Moodle Meets Duolingo

PROBLEMA IDENTIFICATĂ

Platforma Moodle are o interfață rigidă, lipsită de elemente interactive, care diminuează implicarea studenților și afectează eficiența procesului de învățare.

SOLUȚIA PROPUȘĂ

Extinderea Moodle cu AI și gamification: sistem de recompense inspirat din Duolingo, dueluri academice live între echipe, asistent AI cu tutoring 24/7. Clasamentul rezultat este utilizat de companii pentru recrutarea studenților performanți.

PITCH FINAL

'Prototipul extinde Moodle cu AI și gamification pentru învățare interactivă. Studenții participă la quiz-uri și dueluri, primind feedback instant și puncte bonus. Asistentul AI oferă explicații în timp real. Transformă Moodle dintr-o platformă pasivă într-un mediu interactiv și adaptiv.'

TIP PROTOTIP: Storyboard + Mock-up / wireframe + Scenariu de utilizare



PUBLIC ȚINTĂ: Studenți FAA, studenți interesați de antreprenariat, cadre didactice

FACULTATE: CARO — Master

MEMBRII ECHIPEI

1. Oancea Andreea Mădălina	CARO / I
2. Pop Elena-Violeta	CARO / I — Repr.
3. Ivanov Dana	CARO / I
4. Belcotă Andrei Petru	CARO / I
5. Tudori Beatrice- Elena	CARO / I
6. Păunică Mădălina- Georgiana	CARO / I
7. Constantin Eduard- George	CARO / I
8. Stănescu Miruna	Automatică / IV

GAMIFICATION & AI

 Elemente de Joc	 Rolul AI
✓ Puncte & Scoruri	✓ Feedback personalizat
✓ Badge-uri / insigne	✓ Mentor virtual / chatbot (Tutoring 24/7)
✓ Nivele de progres	✓ Simulare de client / piață
✓ Misiuni / Quest-uri	✓ Generare de idei
✓ Provocări	✓ Recomandări de învățare
✓ Progres vizibil	✓ Evaluare & autoevaluare
✓ Feedback instant	✓ Generare quiz-uri, concursuri și seturi de întrebări
✓ Dueluri Academice	
✓ Poveste / scenariu	

CICLUL EXPERIENȚIAL (Kolb)

Experiență concretă	Reflecție	Conceptualizare	Experimentare activă
---------------------	-----------	-----------------	----------------------

Studentul rezolvă jocuri, quiz-uri și provocări interactive acumulând puncte.

Observă progresul și rezultatele, realizând că 'pot să învaț cu drag'.

Înțelege conceptele logic, face legături între informații și le aplică în context.

Rezolvă teme, proiecte, studii de caz și exerciții practice pe platformă.

FEEDBACK PRIMIT

Îndrumare la completarea problemei din învățarea antreprenorială. Au clarificat formularea și au inclus explicit beneficiarii.

IMPACT ESTIMAT

Crește implicarea și gândirea practică în antreprenariat prin simulări competitive și suport AI. Clasamentul conectează studenții cu piața muncii.

Echipa 6 — Masa 6

Simple Learning

Aplicație pentru Materia Excesivă

PROBLEMA IDENTIFICATĂ

Volumul excesiv de materie afectează capacitatea studenților de a învăța eficient, ducând la stres, oboseală și învățare superficială.

SOLUȚIA PROPUȘĂ

Aplicație duală pentru profesori și studenți: profesorii încarcă materia, studenții accesează sesiuni Q&A cu chatbot pe baza cursurilor, sintetizări automate, chestionare și grile. Posibilitate de studiu în grup în medii virtuale comune.

PITCH FINAL

'Studenții se confruntă cu volumul excesiv de materie. Materia excesivă nu mai este o problemă cu ajutorul aplicației Simple Learning — ajutăm studenții să asimileze mai ușor informația și într-un mod distractiv.'

TIP PROTOTIP: Prototip pe hârtie



PUBLIC ȚINTĂ: Studenți la FAA, cadre didactice

FACULTATE: FAA — AP

MEMBRII ECHIPEI

1.	Căpitanu Andreea- Jasmine	AP / II
2.	Vodă Rasia Gabriela	AP / II
3.	Didenco Bianca Ștefania	AP / II
4.	Țiculeanu Ana-Maria Denisa	AP / II — Repr.
5.	Vafadari Sara	AP / II

GAMIFICATION & AI

 Elemente de Joc	 Rolul AI
✓ Puncte	✓ Mentor virtual / chatbot
✓ Nivele de progres	✓ Generare de idei
✓ Provocări	✓ Evaluare & autoevaluare
✓ Progres vizibil	✓ Sintetiază cursuri
	✓ Dezvoltă Q&A-uri, chestionare, grile

CICLUL EXPERIENȚIAL (Kolb)

Experiență concretă	Reflecție	Conceptualizare	Experimentare activă
Studentul învață mai ușor și mai interactiv cursurile cu ajutorul AI.	Asimilează mai ușor informația — nivelul de înțelegere crește.	Înțelege dificultățile, structurează materia și formulează rezumate și teste.	Aplică la examene sau la viitorul loc de muncă.

FEEDBACK PRIMIT

Apreciată de mentori, dar nu suficient de detaliată. Sugestie post-eveniment: adăugare secțiune de aprofundări.

IMPACT ESTIMAT

Reduce stresul și oboseala prin crearea unui mediu de studiu activ și distractiv.

Echipa 5 — Masa 5

SUN

Platformă Universitară Online

PROBLEMA IDENTIFICATĂ

Cursurile complexe cu multe slide-uri nu pot fi asimilate eficient în contextul în care nivelul de concentrare al studenților a scăzut odată cu evoluția tehnologiei.

SOLUȚIA PROPUȘĂ

Platformă online la nivelul universității cu chestionar inițial AI, plan de studiu personalizat, flashcard-uri, simulări de examen, chatbot, concursuri și clasamente între studenți, turnee sezoniere de iarnă și vară, misiuni zilnice.

PITCH FINAL

Echipa a abandonat pitch-ul, fișa de lucru rămânând necompletată. Ideea de bază a platformei SUN este documentată în secțiunile completate.

TIP PROTOTIP: Necompletat (abandon)



PUBLIC ȚINTĂ: Studenți FAA, studenți fără experiență, studenți interesați de antreprenoriat, cadre didactice, persoane interesate de universitate

FACULTATE: AP / CE / AA — an II

MEMBRII ECHIPEI

1. Radu Melania-Cristina	AP / II
2. Dîrdală Daria-Ioana	AP / II
3. Trișcă Viorel	AA / II
4. Radu Alexandru-Iulian	CE / I
5. Pleșa Bogdan Gabriel	AA / II

GAMIFICATION & AI

 Elemente de Joc	 Rolul AI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Puncte ✓ Badge-uri / insigne ✓ Nivele ✓ Misiuni / Quest-uri ✓ Provocări ✓ Progres vizibil ✓ Feedback instant ✓ Poveste / scenariu (turnee iarnă/vară, călătorie personalizată) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estimare nivel cunoștințe (chestionar inițial) ✓ Generare plan de studiu personalizat ✓ Flashcard-uri & simulări examen ✓ Chatbot în timp real ✓ Reținere răspunsuri greșite și revenire pe neclarități

CICLUL EXPERIENȚIAL (Kolb)

Experiență concretă	Reflecție	Conceptualizare	Experimentare activă
(Necompletat)	(Necompletat)	(Necompletat)	(Necompletat)

FEEDBACK PRIMIT

(Necompletat — echipă abandon)

IMPACT ESTIMAT

Conectează studenții prin concursuri, clasamente de performanță și misiuni zilnice, transformând învățarea dintr-un efort individual într-o experiență colectivă.

Sinteza: Inteligența artificială

Această secțiune analizează cross-echipă modul în care studenții au gândit și integrat AI-ul în soluțiile lor - ce face asistentul AI, cum intervine și ce rămâne sub control uman.

Ce face Asistentul AI — funcții identificate

Funcție AI	Ce face concret	Echipe
Mentor Virtual / Chatbot 24/7	Răspunde în timp real la întrebările studenților pe baza lecțiilor încărcate de profesori. Oferă explicații suplimentare fără a înlocui efortul propriu al studentului. Unicornii Roz propun tutoring non-stop integrat direct în Moodle.	<i>Brain Spark, Simple Learning, Unicornii Roz, SUN</i>
Sinteză & Structurare Materie	Preia cursurile stufoase încărcate de profesori și le rezumă în informații esențiale. Generează rezumate, extrage ideile principale și structurează materia logic și interactiv, combătând supraîncărcarea cognitivă.	<i>Simple Learning, UNIPRO, SUN</i>
Generare Automată Exerciții	Creează automat quiz-uri, grile, flashcard-uri și seturi de întrebări bazate strict pe materialele furnizate de profesori. Conținutul generat este validat de cadrul didactic înainte de a ajunge la studenți.	<i>Unicornii Roz, Simple Learning, SUN</i>
Simulare Piață / Client Real	Reproduce un mediu de lucru realist — o zi la birou, un client virtual, un scenariu de business. Studentul rezolvă task-uri reale fără riscul unui eșec profesional real, câștigând experiență practică.	<i>ALT F4, Brain Spark</i>
Personalizare Plan de Studiu	Prin chestionar inițial, AI-ul evaluează nivelul actual de cunoștințe și generează un plan de studiu adaptat obiectivelor și ritmului fiecărui student. Reține răspunsurile greșite și revine asupra neclarităților.	<i>SUN, UNIPRO</i>
Clarificare Erori & Hints	În loc să dea răspunsul direct, AI-ul propune indicii (hints) care ghidează studentul spre logica corectă. Monitorizează progresul și insistă pe zonele de neînțelegere, fără să preia controlul total.	<i>ALT F4, Brain Spark</i>
Evaluare & Feedback Instant	Înlocuiește așteptarea notelor clasice cu evaluare imediată. Studentul vede pe loc ce a greșit, ce a înțeles și cum poate progresa, ceea ce accelerează ciclul de învățare.	<i>Unicornii Roz, Brain Spark, SUN, UNIPRO</i>

Cum intervine profesorul — rolul uman

Un element comun și semnificativ al soluțiilor propuse este că profesorul nu este eliminat, ci re poziționat ca **garant al calității și corectitudinii**. Iată cum:









- ▶ **Furnizor de materie primă:** Profesorii încarcă lecțiile, suporturile de curs și materialele de studiu pe platformă. AI-ul funcționează pe baza acestor informații — nu inventează, ci procesează ceea ce profesorul a validat ca relevant. (Simple Learning, SUN, Unicornii Roz)

- ▶ **Validator al conținutului generat:** Quiz-urile, jocurile, concursurile și seturile de întrebări create automat de AI trebuie verificate și aprobate de cadrul didactic înainte de a ajunge la studenți. (Unicornii Roz — explicit menționat)
- ▶ **Gestionar al structurii academice:** Profesorii definesc structura cursului, conținutul propriu-zis și nivelul de dificultate — AI-ul se adaptează la aceste parametri, nu le stabilește singur. (Unicornii Roz, Simple Learning)
- ▶ **Decident etic și evaluator final:** Evaluarea finală, notele și deciziile academice importante rămân sub control uman. AI-ul oferă feedback instant și suport, dar nu substituie judecata pedagogică. (Brain Spark, Unicornii Roz)
- ▶ **Mentor indirect:** Prin materialele pe care le furnizează, profesorul devine indirect prezent în toate interacțiunile studentului cu AI-ul — chatbot-ul răspunde în 'vocea' și pe baza conținutului profesorului. (Simple Learning, SUN)

Sinteza: Elemente de joc

Analiza cross-echipă a mecanicilor de gamification utilizate, a modului de funcționare și a integrării lor concrete în soluțiile propuse de studenți.

Elemente de gamification - tabel complet

	Joc	Cum au integrat studenții / Ce efect are
	Puncte & Scoruri	Utilizate de toate cele 5 echipe active. Punctele recompensează fiecare task finalizat, misiune completată sau răspuns corect. Creează un simț al progresului vizibil și motivează revenirea pe platformă.
	Badge-uri / Insigne	Prezente explicit la Brain Spark, Unicornii Roz și ALT F4 (la pitch). În Hiring Test AI, insignele sunt adăugate în portofoliul angajatorului, dând valoare reală dincolo de joc — o integrare inovatoare a gamificării cu piața muncii.
	Nivele de Progres	Toate echipele au inclus un sistem de nivele. Studenții avansează pe măsură ce acumulează cunoștințe, creând un traseu clar și motivant de la începător la expert.
	Misiuni / Quest-uri	Prezente la ALT F4, Brain Spark, PINKIE și Unicornii Roz. Transformă sarcinile de studiu în provocări clare cu obiectiv definit — studenții știu exact ce au de făcut și ce câștigă.
	Dueluri Academice	Inovație propusă de Unicornii Roz: concursuri live între echipe pe platforma Moodle, cu quiz-uri generate de AI. Feedback instant după fiecare duel. Clasamentul rezultat este folosit ulterior de companii pentru recrutare.
	Poveste / Scenariu	SUN propune o 'călătorie de studiu personalizată' cu turnee sezoniere (iarnă/vară). ALT F4 construiește un scenariu de tip 'zi la muncă' realistă. Narativul amplifică implicarea emoțională a studentului.
	Feedback Instant	Brain Spark generează un raport de performanță după fiecare provocare. Unicornii Roz oferă explicații AI în timp real. SUN reține răspunsurile greșite și revine asupra lor. Elimină așteptarea și crește eficiența.
	Clasamente	SUN și Unicornii Roz integrează clasamente de performanță. Unicornii Roz fac un pas în plus: clasamentul devine instrument de recrutare — companiile pot identifica talentele direct din platformă.

Matrice de prezență - cine a folosit ce

Echipă	Puncte	Badge-uri	Nivele	Misiuni	Dueluri	Scenariu	Feedback instant	Clasamente
Brain Spark	✓	✓	✓	✓	—	—	✓	—
ALT F4	✓	✓	✓	✓	—	—	—	—
PINKIE	✓	—	✓	✓	—	—	✓	—
Unicornii Roz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Simple Lrn.	✓	—	✓	—	—	—	—	—
SUN	✓	✓	✓	✓	—	✓	✓	✓

Observație: Unicornii Roz au cel mai complex arsenal de gamification (toate 8 elementele), urmați de SUN (6) și Brain Spark / ALT F4 (câte 5). Cel mai inovator element unic este **Duelul Academic** propus de Unicornii Roz, care conectează direct performanța din joc cu oportunitățile de pe piața muncii.

Sinteza: Învățarea experiențială (modelul Kolb)

Modelul Kolb structurează experiența de învățare în patru etape ciclice: Experiență concretă → Reflecție → Conceptualizare → Experimentare activă. Această sinteză analizează în ce măsură studenții au văzut, înțeles și aplicat acest cadru în soluțiile lor.

Cele 4 Etape ale Ciclului Kolb

1. Experiență Concretă	2. Reflecție	3. Conceptualizare	4. Experimentare Activă
Studentul nu citește teorie — intră direct într-o provocare practică sau o simulare.	Analizează ce s-a întâmplat, ce a mers bine și ce a greșit, pe baza unui raport sau a feedback-ului AI.	Înțelege fundamentul teoretic care explică experiența trăită — AI-ul intervine pentru a face legătura.	Aplică cunoștințele într-un context nou, un scenariu diferit sau o situație reală.

Evaluarea per echipă — Cât de bine au înțeles etapele?

Echipă	Scor Kolb	Observație
Unicornii Roz	■ ■ ■ ■	Excelent - toate 4 etape completate și bine articulate. Pitch structurat explicit pe modelul Kolb.
Brain Spark	■ ■ ■ ■	Excelent - modelul Kolb aplicat conștient, cu AI integrat la etapa de Conceptualizare.
ALT F4	■ ■ ■ □	Bun - experiența și reflecția sunt clare, conceptualizarea prezentă, experimentarea mai puțin explicată.
Simple Learning	■ ■ ■ □	Bun - ciclul este parcurs, dar formulările sunt mai descriptive decât analitice.
UNIPRO (PINKIE)	■ ■ □ □	Parțial - experiența și reflecția sunt schițate, lipsesc conexiunile explicite la celelalte etape.
SUN	■ □ □ □	Limitat - formularul incomplet, ciclul experiențial necompletat. Ideile din secțiunile anterioare sugerează potențial nevalorificat.

Concluzii

✅ **Ce a mers bine:** Două echipe (Unicornii Roz și Brain Spark) au demonstrat o înțelegere profundă a ciclului Kolb, integrând explicit toate cele 4 etape. Brain Spark a aplicat modelul conștient, cu AI intervenit la momentul Conceptualizării — o inovație pedagogică valoroasă.

⚠️ **Ce poate fi îmbunătățit:** Echipele PINKIE și SUN au completat parțial sau deloc secțiunea experiențială. Formulările lor sunt mai degrabă descriptive decât analitice — știu ce fac, dar nu întotdeauna de ce. O sesiune de debrief explicit pe modelul Kolb ar putea adânci înțelegerea.

💡 **Observație cheie:** Chiar și echipele care nu au menționat explicit Kolb au proiectat soluții care urmează intuitiv ciclul: toate propun o formă de Experiență (simulare sau joc), urmată de Feedback

(reflecție asistată de AI) și un moment de Aplicare. Aceasta sugerează că principiile experiențiale au fost absorbite natural prin designul activității.

Sinteza analitică

Acest capitol reprezintă o compilație de analize tematice realizată pe baza tuturor formularelor echipelor, sintetizând temele transversale ale hackathon-ului.

AI ca punte teorie - practică

Asistentul AI joacă rolul esențial de punte între teoria educațională și practica reală. În modelul Kolb al Brain Spark, AI-ul intervine imediat după o provocare practică pentru a explica conceptul teoretic care justifică rezultatul studentului — teoria devine explicație a unei experiențe trăite, nu punct de start. În simulările ALT F4, AI-ul propune indicii care ajută studentul să înțeleagă logica corectă fără să facă treaba în locul lui. Simple Learning și Moodle Elite utilizează AI pentru mentorat și tutoring 24/7, răspunzând la întrebări pe baza lecțiilor încărcate de profesori.

Modelul Kolb în arhitectura educațională

UNIBUC-QUEST (Brain Spark) aplică explicit ciclul Kolb: studentul intră în provocare practică → primește raport de performanță → AI explică fundamentul teoretic → primește un nou scenariu de business. Unicornii Roz structurează întreaga experiență Moodle pe același model, chiar și pitch-ul lor urmând cele 4 etape. Celelalte echipe aplică intuitiv principii similare fără a numi explicit modelul.

Gamificarea ca motor de implicare

Toate cele 5 echipe active au integrat cel puțin 4 mecanici de gamification. Punctele și nivelele sunt prezente universal. Inovația cea mai semnificativă vine de la Unicornii Roz cu Duelurile Academice — concursuri live care produc un clasament utilizat ulterior de companii pentru recrutare, conectând gamificarea cu valoarea reală pe piața muncii. ALT F4 face un pas similar: insignele câștigate în simulare intră direct în portofoliul de angajare al studentului.

Profesorul - garant al calității

Niciuna dintre soluții nu elimină profesorul - toate îl re poziționează ca garant al calității. Profesorul furnizează materia primă (Simple Learning, SUN), validează conținutul generat de AI (Unicornii Roz — explicit), controlează structura și dificultatea cursului, și păstrează deciziile etice și evaluarea finală. Rolul evoluează de la transmițător de informație la curator și validator al unui ecosistem digital.

LUDO — Catalog de Soluții

Mini-hackathon AI & Gamification for Entrepreneurial Learning

UNIHUB SAS | 22 Aprilie 2026