

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Доклад от уъркшоп

3-4/12/2024 в Туркоа (Франция)

Съфинансирано от Европейския съюз

Цели

- Какъв е обхватът на играта?
- Как да създадем игра?
- Как да я направим приобщаваща?
- И по-нататък…

При посрещането на делегатите за уъркшопа за разработване на ескейп стаи бяха предложени цели за двудневната сесия.

Заедно, партньорите си поставиха за цел да проучат обхвата и целта на образователните ескейп стаи, да се научат как да проектират ангажиращ и последователен геймплей и да открият стратегии за създаване на приобщаващи и достъпни за всички игри. Ще ви представим и инструменти, ресурси и творчески техники, които ще ви помогнат да развиете идеите си още повече.

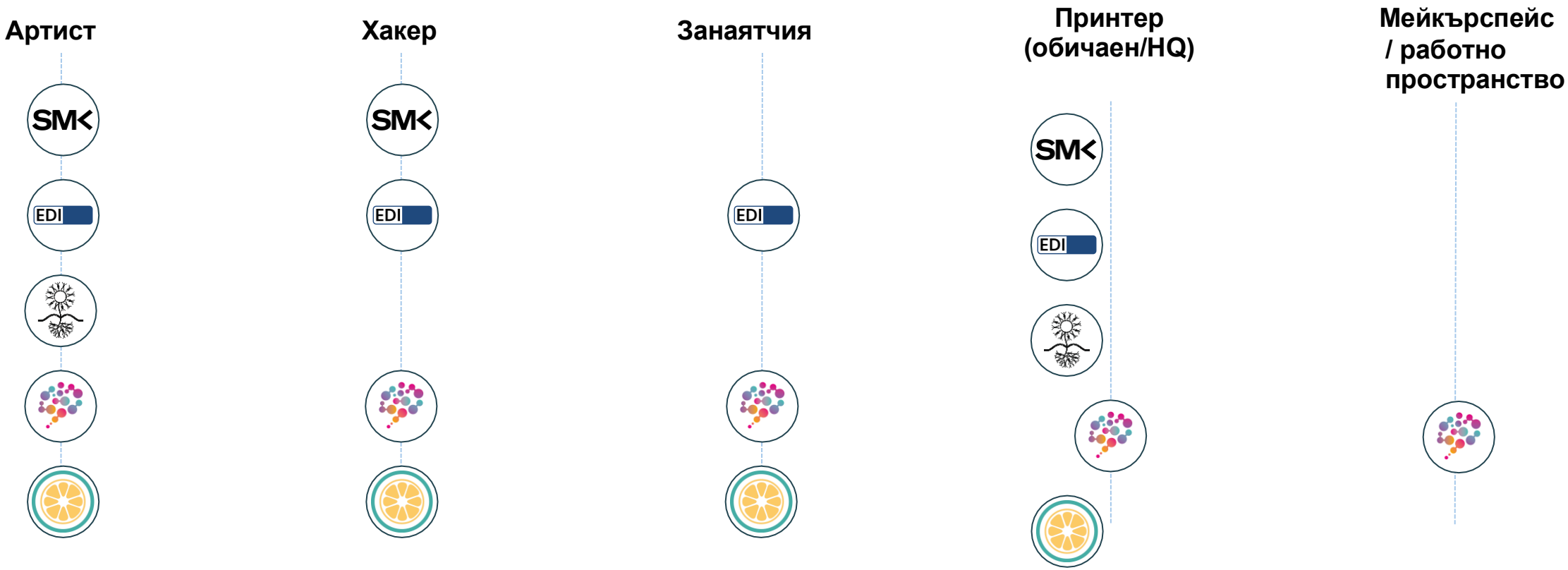


Определяне на обхвата

Предварителни въпроси

- Кой вече е създавал ескейп стаи (стаи за бягство)?

- Какъв е технологичният капацитет на вашата организация (включително извън организацията/лице, което би могло да подкрепи дейността)?



1. Кой вече е създавал ескейп стая (стая за бягство)?

„Моля, споделете дали вие или вашата организация сте разработвали стая за бягство преди това. Какъв тип е била тя (физическа, дигитална, хибрид) и коя беше основната цел (образователна, за забавление, за обучение, и т.н.)? Какво научихте от преживяното?“

Този въпрос помага да се идентифицират опитни участници, които могат да споделят прозрения, често срещани проблеми и добри практики. Техният принос може да вдъхнови новодошлите, да подчертае разнообразни подходи и да насърчи възможностите за взаимно обучение и менторство в рамките на групата.

2. Какъв е технологичният капацитет на вашата организация (включително външна организация/лице, което би могло да подпомогне дейността)?

„Бихте ли описали технологичните ресурси, с които разполага вашата организация за създаване на ескейп стаи? Това може да включва достъп до дигитални инструменти, софтуер за дизайн, ИТ поддръжка или потенциално сътрудничество с външни технологични партньори.“

Разбирането на технологичния капацитет помага за адаптиране на амбициите на проекта към реалистични инструменти и системи за поддръжка. То също така насърчава споделянето на ресурси и творческото решаване на проблеми, като например формиране на партньорства за запълване на технически празнини, и гарантира, че разработчиците избират най-осъществимия формат (напр. хартиена или дигитална ескейп стая).

Видове игри за бягство



	Стандартни	Бордни игри/карти	Видеоигри	Хибрид
Pro	❖ Потапяне ❖ Разнообразие от лабиринти ❖ Лесни за разделяне на екипи	❖ Лесни за „придвижване“ ❖ Лесни за настройване	❖ Лесни за „придвижване“ ❖ Потапяне ❖ Атрактивна среда ❖ Лесни за настройване	❖ …
Cons	❖ Разработване/кодиране на умения ❖ Логистика: пространство и статични	❖ Умения за графичен дизайн ❖ Ограничено пространство ❖ Трудни за потапяне на играчите ❖ Без мастер	❖ Умения за разработване ❖ Материал: компютър/VR комплект ❖ Сложни за кооперирание ❖ Ограничения по отношение на пространство	❖ Сливане

Когато проектирате стая за бягство, е важно да разберете различните налични формати. Всеки тип предлага уникални възможности и предизвикателства в зависимост от вашите цели, аудитория и налични ресурси.

Стандартни (физически) стаи за бягство

Това са живи, завладяващи среди, където играчите решават пъзели в реална обстановка.

Те изискват физическо пространство, реквизит и често повече ресурси за подготовка и фасилитация. Те осигуряват висока ангажираност и сензорно взаимодействие, но могат да ограничат мащабируемостта и достъпността.

Идеални за екипи с достъп до пространство и материали. Чудесни за изграждане на умения за работа в екип и комуникация чрез практически дейности.

Бордови/настолни/ базирани на карти стаи за бягство

Тези настолни игри използват печатни материали, карти и жетони, за да симулират преживяване за бягство.

Те са преносими, рентабилни и лесни за адаптиране към различни теми или аудитории. Могат да се използват индивидуално или в малки групи и са идеални за класни стаи или общностни условия.

Практична отправна точка за тези, които са нови в дизайна на ескейп стаи. Насърчава креативността с по-малко технически изисквания и поддържа многократна употреба с минимална настройка.

Дигитални стаи за бягство (стил видео игра)

Изцяло онлайн или базирани на приложения преживявания, използващи интерактивни дигитални платформи. Тези игри позволяват отдалечен достъп и могат да включват мултимедийни елементи (видео, звук, анимация). Те често използват разклоняващи се наративи и интерактивни интерфейси, за да водят играчите през виртуални пъзели/загадки. Подходящи за екипи с умения за дигитален дизайн или с достъп до техническа поддръжка. Осигуряват широк обхват и достъпност, особено за дистанционно учащи или географски разпръснати групи.

Хибридни стаи за бягство

Комбинация от физически и дигитални елементи (напр. печатни материали, комбинирани с QR кодове, уебсайтове или приложения). Този гъвкав формат позволява на играчите да взаимодействат както с материални, така и с виртуални компоненти, често подобрявайки завладяващото преживяване, без да е необходимо пълно дигитално разработване. Предлага балансиран подход за екипи със среден технологичен капацитет. Насърчава иновациите, като комбинира най-доброто от физическия и дигиталния свят.

Избор на правилен формат: Изборът на правилния тип зависи от вашата аудитория, цели, бюджет и технически капацитет. Проучването на тези формати помага на разработчиците да съгласуват творческата си визия с практическите стратегии за внедряване, осигурявайки достъпност, устойчивост и въздействие..

Специфики

Какви са вашите нужди/ограничения, по отношение на…

	SMK	EDI			
Възраст	16-18	16-30	(~~12~~)15-25	16-24	16-20
Размер на групата	(клас от 30)	6	Клас 15-30 (разделени)	Клас 12-21 (разделени)	Клас 30 (разделени)
Продължителност	1ч-1ч.30	2ч	1ч	1ч30	1ч-1ч30
Пространство	Стая(и)	Стая(и)	Стая(и)	Класна стая(и)	Стая(и)
Включване Увреждания	…	Умствено увреждане	…	Когнитивни разстройства (Dys)	…
Включване Тематични	…	Мигранти (УКР), безработни	…	…	…
…	…	С езикова бариера	Малцинства (етнически)	Малцинства (етнически)	Ученици с приоритетно образование

Какви са вашите нужди и ограничения?

Когато проектирате стая за бягство, е важно да разберете специфичните нужди и ограничения на вашата целева група. Обмислете следните аспекти и как те оформят дизайна на вашата игра:

- **Възраст**

Какъв е възрастовият диапазон на вашите участници? Деца, тийнейджъри ли са, възрастни или групи от смесени възрасти? Възрастта влияе върху сложността на пъзелите/загадките, темите, езика и съдържанието. Познаването на този аспект помага на разработчиците да пригодят игри, които са едновременно ангажиращи и подходящи.

- **Размер на групата**

Колко хора обикновено ще участват едновременно? Ще работят ли в една група или в по-малки екипи?
Защо е важно: Размерът на групата влияе върху хода на играта, броя на ролите или пътеките с пъзели/загадки и колко съвместно или състезателно трябва да бъде преживяването.

- **Продължителност**

Колко дълго ще продължи вашата сесия в стая за бягство? Дали ще е бърза 20-минутна дейност, 60-минутно предизвикателство или по-дълго?
Ограниченията във времето влияят върху броя и дълбочината на пъзелите/загадките. Разработчиците трябва да балансират предизвикателството и удовлетворението в рамките на наличното време.

Какви са вашите нужди и ограничения?

➢ Пространство

Какъв вид пространство ще използвате – класна стая, голяма зала, външна обстановка или онлайн? Физическата или дигиталната обстановка определя как се поднасят пъзелите и колко завладяваща може да бъде средата. Тя също така влияе върху изискванията за оборудване и настройка.

➢ Включване/приобщаване

Има ли специфични нужди за достъпност, които трябва да се вземат предвид (напр. физическа, когнитивна, езикова или сензорна)? Как може преживяването да бъде приобщаващо за всички участници? Проектирането с мисъл за приобщаване гарантира, че играта е приветлива и достъпна за разнообразна аудитория, насърчавайки равенството и ангажираността.

Подкрепа за бъдещи разработчици: Ранното идентифициране на тези фактори помага на разработчиците да проектират стаи за бягство, които са реалистични, въздействащи и адаптивни. Това насърчава внимателното планиране и насърчава приобщаващ, ориентиран към потребителя дизайн, което в крайна сметка води до по-ефективни и приятни преживявания за всички играчи.



Създаване на стаята за бягство

Отказ от отговорност!

Използването на знания извън стаята е сложно!

- Няма курс за интегриране на знания преди играта
- Включете игрови елементи, за да припомните знанията
- Планирайте специфични съвети за водещия на играта (мастера)



Идентифициране на практическите аспекти на играта

➢ **Педагогически цели** (тема, ниво, умения)

Дигитални умения	Използване на дигитални умения за оползотворяване на изкуствения интелект
Работни места	Лично брандиране
Предприемачество	Стартиращи компании и иновативно предприемачество
Дигитални умения	Маркетинг в социалните медии (разбиране и използване на онлайн инструменти за популяризиране и създаване на мрежа; анализи и проследяване на ангажираността): **фокус върху електронната търговия**
Работни места	Онлайн инфлуенсър / създател на съдържание (динамика на мрежата, стратегии за монетизация, сътрудничество с марки)
Предприемачество	Тактики за водене на преговори и комуникационни стратегии за ефективно управление и развитие на бизнес отношения
Дигитални умения	Изграждане на онлайн общност
Работни места	Видео и фото редактор
Предприемачество	Управление, вземане на решения и **оценка на социалното въздействие** на бизнеси / социални бизнеси
Дигитални умения	Етично хакерство и киберзащита
Работни места	Дистанционна работа и дигитално сътрудничество
Предприемачество	Електронна търговия и онлайн бизнес развитие
Дигитални умения	Търсене на информация онлайн, използване на филтри, кръстосано препращане на информация, проверка на източниците…
Работа	ИТ разработчик
Предприемачество	Дигитална комуникация в и извън бизнеса

Идентифициране на практическите аспекти на играта



- **Намиране на културен елемент** (исторически или измислен) за фон / околна среда

	SMK	EDI	
1 -ва игра	…	Заключете се в споделено работно пространство, проучете предприемачески проекти	…
2 -ри игра	…	…	…

Неща, които да имате предвид

Създаването на игра за бягство

- Какво са на ограничения от на мястото / формата на вашата игра?
- Какви са вашите технически и/или артистични умения?
- Какво са основните педагогически цели?

➢ **Създайте основните загадки (2 до 3), включвайки вашите педагогически цели**

Проектирането на стая за бягство включва балансиране на креативността с практически съображения. Този етап ви помага да очертаете ключовите основи на вашата игра, така че тя да бъде едновременно ефективна и постижима.

1. Определете педагогическите си цели

„Каква е целта на вашата стая за бягство по отношение на обучение или развитие?“

- Изберете тема, подходяща за вашите учащи (напр. дигитални умения, история, устойчивост).
- Определете нивото на умения (базово, средно, напреднало).
- Определете компетенциите, които искате да изградите (напр. умения за сътрудничество, критично мислене, дигитална грамотност).

Защо това е важно: Ясно дефинираните цели гарантират, че всяка загадка подкрепя учебните цели, като по този начин запазват преживяването смислено, а не просто забавно.

2. Намерете културен или наративен фон

„В какъв свят се развива действието на вашата игра?“

- Изберете историческо събитие, мит, местна легенда или измислен сценарий, за да изградите темата на играта си.
- Този фон може да рамкира пъзелите/загадките и да направи преживяването по-завладяващо и ангажиращо.

Защо това е важно: Силният наратив помага на играчите да се свържат емоционално с играта и прави ученето по-запомнящо се. Културните препратки също така правят играта по-актуална за местните жители и по-приобщаваща.

3. Оценете ограниченията на вашето пространство или формат

„В какви ограничения трябва да работите?“

- Физическо пространство (класна стая, на открито, музей, онлайн платформа).
- Време, налично за подготовка и игра.
- Брой играчи и фасилитатори.

Защо това е важно: Ранното разпознаване на ограниченията помага за приспособяване на сложността и формата на играта (напр. настолна, дигитална, хибридна), като се избягват преработки в последния момент.

4. Обмислете техническите и артистичните си възможности

„Какви умения и инструменти притежавате вие или вашият екип?“

- Технически (кодиране, използване на дигитални платформи, печат).
- Артистични (графичен дизайн, разказване на истории, видео/аудио продукция).
- Достъп до външна подкрепа (колеги, местни художници, разработчици).

Защо това е важно: Познаването на силните ви страни ви позволява да създадете игра, която изглежда изпипана и реалистична в рамките на вашите ресурси. Това също така помага за идентифициране на области за сътрудничество.

5. Създайте 2 до 3 ключови загадки/пъзели

„Кои са централните загадки/пъзели, които движат играта?“

- Свържете всяка енигма директно с една от вашите педагогически цели.
- Уверете се, че пъзелите варират по вид (логика, декодиране, визуални, физически) и трудност.
- Подредете ги по начин, който изгражда ангажираност и поддържа потока на разказа.

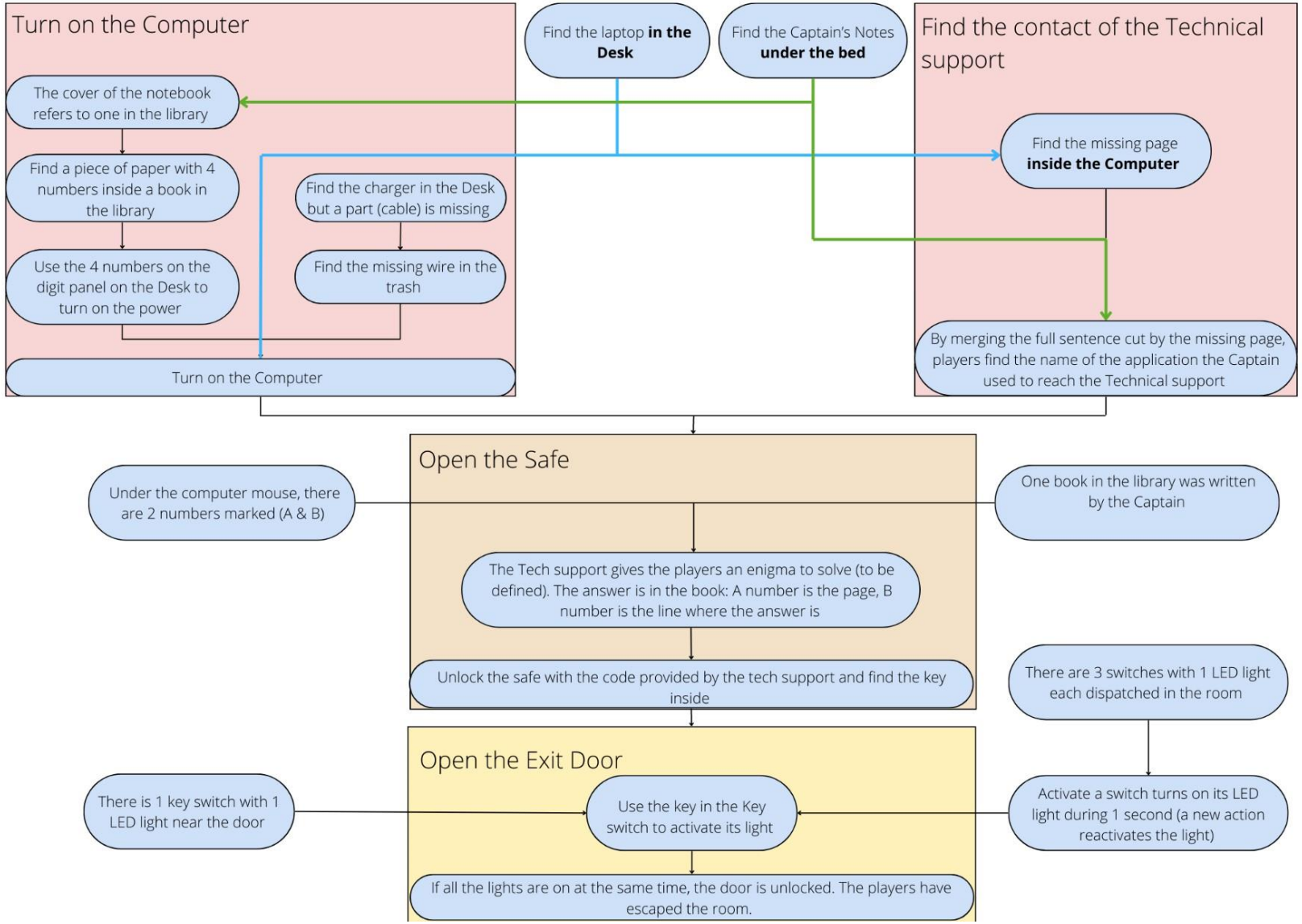
Защо това е важно: Тези основни енигми (загадки/пъзели) формират гръбнака на вашата стая за бягство. Когато са направени добре, те съчетават ученето със забавление и предизвикателство, гарантирайки, че играта е целенасочена и балансирана.

Подкрепа за бъдещи разработчици: Това структурирано размишление помага на разработчиците да проектират стаи за бягство, които са постижими, уместни и въздействащи. То насърчава планирането около ограниченията на реалния свят, като същевременно оставя пространство за креативно разказване на истории и смислени резултати от обучението.

Как да организираме загадките

„Този лабиринт е а бъркотия“

Една ефективна стая за бягство разчита не само на добри загадки/пъзели, но и на това как те са свързани. Стратегическото организиране на загадките подобрява ангажираността на играчите, плавността на играта и резултатите от обучението.



1. Последователност с цел

„Помислете за реда, в който се появяват пъзелите/загадките – увеличават ли сложността? Имат ли наративен или логически смисъл?“

- Започнете с проста или уводна загадка, за да изградите увереност.
- Следвайте с загадки/пъзели, които изискват сътрудничество или синтез на предишни улики.
- Завършете с кулминационна загадка, която свързва ключови учебни цели.

Защо това е важно: Ясната прогресия поддържа играчите мотивирани и намалява чувството на неудовлетвореност. Тя също така отразява образователното „скеле“ – преминаване от основно към по-дълбоко разбиране.

2. Изберете структура: линейна, нелинейна или хибридна

- **Линейна**: Играчите решават по една загадка в определена последователност. Подходящо за малки групи или начинаещи. По-лесно се контролира темпото.
- **Нелинейна**: Няколко загадки могат да се решават паралелно. Насърчава екипната работа и е подходяща за по-големи групи.
- **Хибридна**: Започва с паралелни загадки, които се сливат, за да отключат финалния пъзел. Балансира свободата и контрола върху повествованието.

Защо това е важно: Изборът на правилната структура ви помага да управлявате ефективно времето, трудността и груповата динамика.

3. Свържете загадките с вашата история и цели

„Всяка загадка трябва да служи за цел в света на играта и да подкрепя вашите образователни цели.“

- Използвайте разказа, за да обосновете всяко предизвикателство.
- Уверете се, че решаването на пъзела/загадката дава на играчите смислена информация или напредък.

Защо това е важно: Това създава потапяне и помага на играчите да направят връзки между игровото преживяване и уменията или знанията от реалния свят, към които се стремите.

4. Тест за поток и баланс

„Тест за проверка на темпото: Има ли бавни моменти? Има ли някои енигми/загадки, които са твърде трудни или твърде лесни?“

- Стремете се към ритъм, който редува бързи победи и по-дълбоки предизвикателства.
- Осигурете моменти на сътрудничество и откриване.

Защо това е важно: Играта с добро темпо поддържа високо ниво на ангажираност и гарантира, че всички участници могат да допринесат.

Подкрепа за бъдещи разработчици: Разучаването как да се организират ефективно енигми/загадки дава на разработчиците набор от инструменти за проектиране на игри, които са гладки, мащабируеми и целенасочени. Това помага колекцията от пъзели/загадки да се превърне в съгласувано и възнаграждаващо преживяване - едновременно забавно и образователно.

Пример



Играчите влизат в стаята

Решаване на лабиринт X

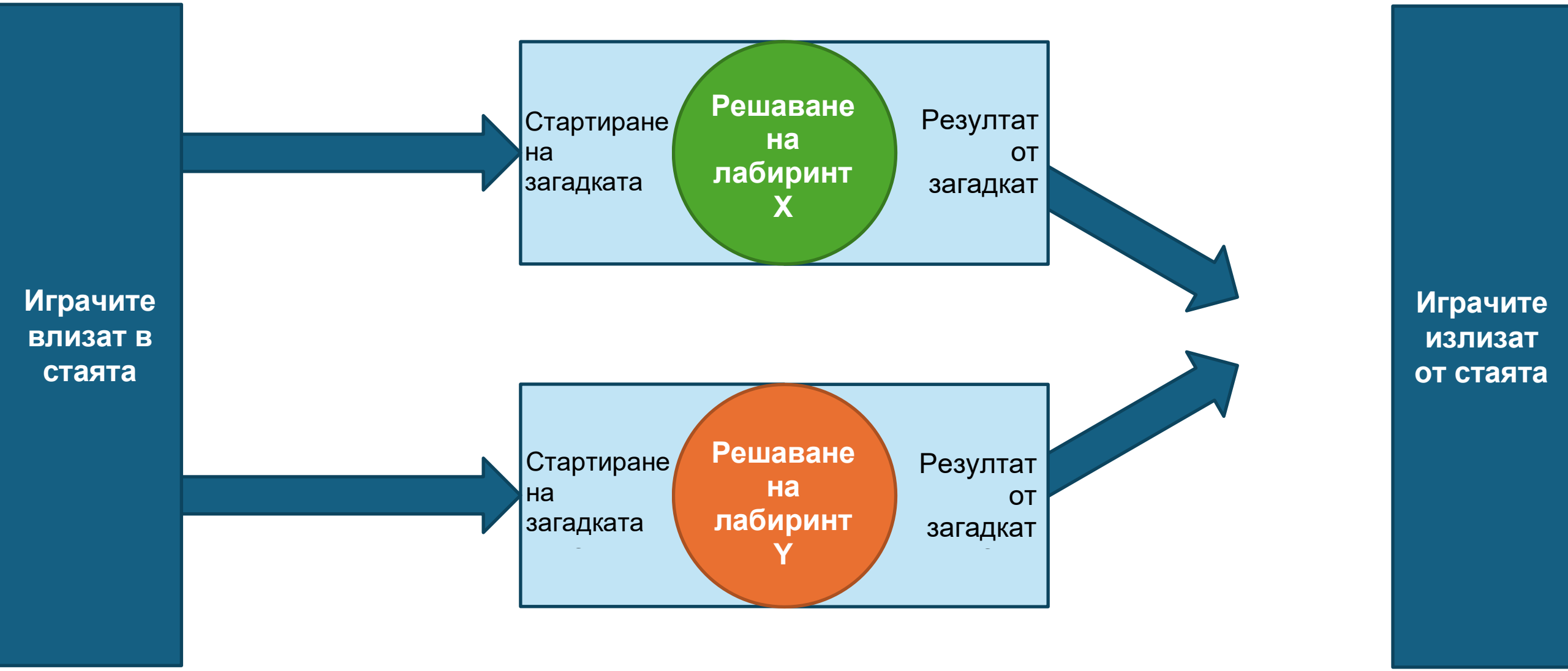
Решаване на лабиринт Y

Играчите излизат от стаята

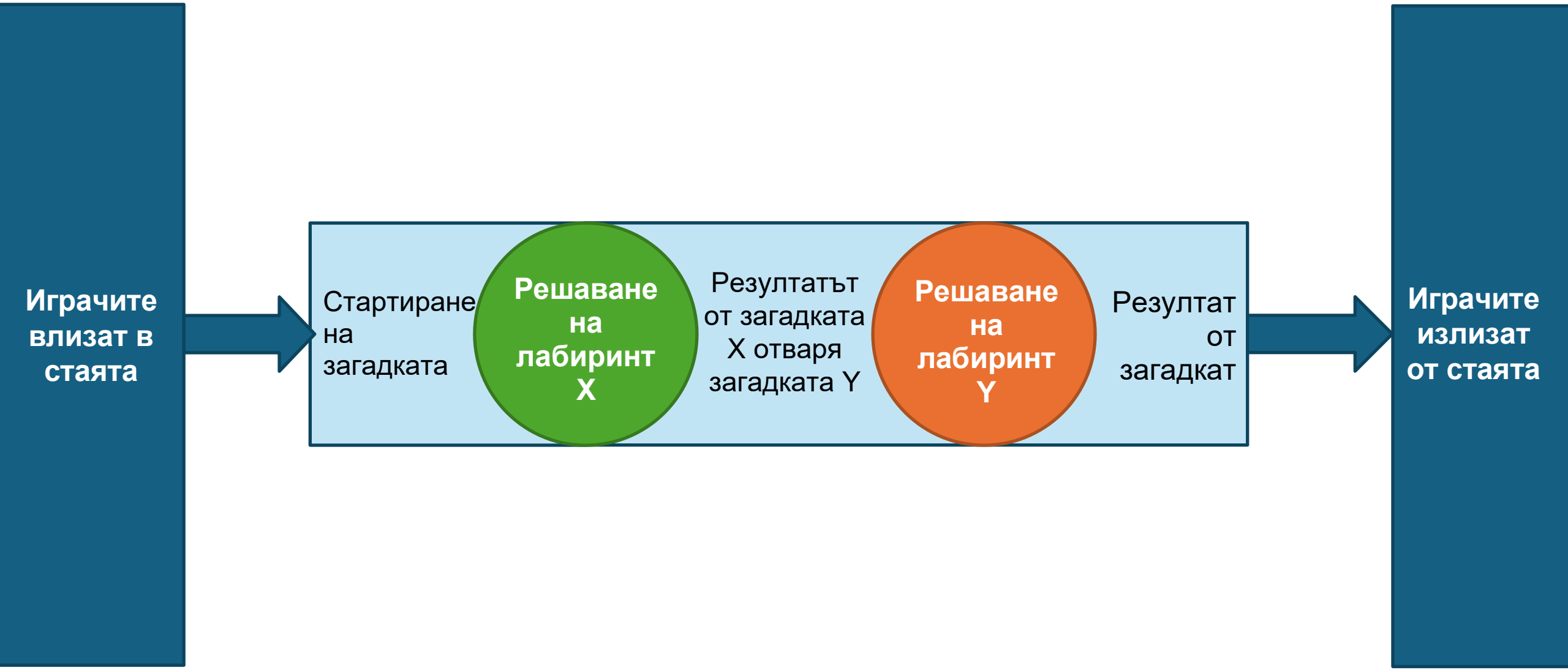
Пример


Играчите влизат в стаята
Стартиране на загадката
Решаване на лабиринт X
Решаване на лабиринт Y
Резултат от загадката
Играчите излизат от стаята

Пример


Играчите влизат в стаята
Стартиране на загадката
Решаване на лабиринт X
Резултат от загадкат
Стартиране на загадката
Решаване на лабиринт Y
Резултат от загадкат
Играчите излизат от стаята

Пример


Играчите влизат в стаята
Стартиране на загадката
Решаване на лабиринт X
Резултатът от загадката X отваря загадката Y
Решаване на лабиринт Y
Резултат от загадкат
Играчите излизат от стаята

Пример


Играчите влизат в стаята
Стартира не на загадката
Решаване на лабиринт X
Резултат от загадката
???
Решаване на лабиринт Y
Резултат от загадката
Играчите излизат от стаята

Пример


Играчите влизат в стаята
Стартиране на загадката
Решаване на лабиринт X
Резул тат от загадката
???
???
Стартиране на загадката
Решаване на лабиринт Y
Резултат от загадката
Играчите излизат от стаята



А включването?

Включване/приобщаване в дизайна на ескейп стая



- Много аспекти на приобщаването са добри за всички учащи.
- Въпреки това, никога няма да обхванете всички възможни проблеми на вашите играчи.

➢ Решение: Търсене на разнообразие в механизмите на играта.

Приобщаването не е просто задоволяване на специфични нужди – то се отнася до създаването на преживявания, в които всички играчи могат да участват, да допринасят и да се развиват. Много принципи на приобщаващия дизайн са от полза за всеки учащ, не само за тези с идентифицирани предизвикателства.

„**Приобщаващият дизайн е добър дизайн за всички**.“

Важно е обаче да се признае, че никоя игра не може да предвиди всяка възможна бариера. Играчите могат да имат различни когнитивни, физически, сензорни, културни или емоционални нужди – и те могат да варират значително.

Ключът: разнообразие в игровите механизми

Вместо да се опитвате да създадете универсален пъзел/загадка, фокусирайте се върху предлагането на разнообразни видове предизвикателства:

- Визуални, слухови, тактилни и писмени улики
- Пъзели/загадки, които изискват логика, разпознаване на модели, креативност или сътрудничество
- Задачи, които са подходящи за различни групови роли (лидер, наблюдател, организатор, решаващ проблеми)

Защо това е важно:

- Разнообразието позволява на всеки играч да намери поне един пъзел/загадка, в който може да се отличи.
- Поддържа множество стилове на учене и нужди от достъп, без никой да бъде отделян.
- Насърчава екипната работа, като прави различните силни страни ценни.

Подкрепа за бъдещи разработчици: Приобщаващото мислене от самото начало помага на разработчиците да проектират игри, които са по-стабилни, достъпни и ангажиращи за разнообразна аудитория. То насърчава емпатията, креативността и гъвкавостта – умения, които са от полза за всеки образователен дизайнер или създател на игри. Приобщаването също така насърчава размисъл върху това как средата, а не отделните хора, създава бариери – и как дизайнът може да ги премахне.

Включване (когнитивни разстройства - dys)

Формат и препоръки за оформление

- Придържайте се към шрифт Sans Sherif (Arial, Calibri, Open Sans).
- Придържайте се към шрифт с размер от 12 до 14.
- Избягвайте подчертаване или курсив.
- Придържайте се към подравняване отляво, не изравнявайте текста.
- Доколкото е възможно, използвайте визуални тагове, за да улесните разпознаването на организацията на текста.
- Избягвайте прозрачна хартия и осигурете адекватен цветови контраст.

Включване (провеждане на играта)

Препоръки за провеждане на игра за бягство

- Придържайте се към екипната работа за преодоляване на трудностите: не базирайте всичките си загадки/пъзели на един и същ механизъм (напр. четене/писане).
- Ако играч се чувства изгубен, дайте му конкретна роля
  - Например, приберете предмети, които вече са били използвани за решаване на загадки/пъзели, ако са използвани само веднъж.

Пример за трудностизатруднения в играта



- Езикови затруднения
- Трудности с двигателните умения (фина моторика и мобилност)
- Трудности с математиката и аритметиката
- Сензорни затруднения (зрителни, слухови и др.)
- Емоционални проблеми, фобии
- …

Включването/приобщаването в игрите за бягство не идва само от дизайна – то се оформя и от начина, по който се провежда играта. Няколко обмислени практики по време на игра могат да окажат голямо влияние върху създаването на среда, в която всеки играч се чувства ангажиран и ценен.

1. Насърчавайте екипна работа за преодоляване на затрудненията

Избягвайте да проектирате всички загадки/пъзели около едно и също умение (напр. четене или смятане). Вместо това, включете разнообразни механизми – визуални загадки/пъзели, физически предизвикателства, разказване на истории, задачи за сортиране или съвместно вземане на решения. Това гарантира, че са необходими различни силни страни и помага на играчите да се подкрепят взаимно.

2. Дайте роля на всеки играч

Ако играч изглежда объркан или претоварен, предложете му ясна и подкрепяща роля.

Примери: Организиране на улики или реквизит. Следене на решените загадки/пъзели.

Четене на инструкции. Управление на времето.

Това поддържа всички ангажирани и повишава увереността.

3. Оказвайте подкрепа за управление на когнитивното натоварване

Насърчавайте отборите да премахват или оставят настрана предмети, които вече не са необходими, след като пъзелът е решен. Това намалява объркването и помага на играчите да се съсредоточат върху това, което е важно сега.

Възможни трудности, които следва да се предвидят



Когато проектирате или провеждате играта, имайте предвид следните предизвикателства, с които някои играчи могат да се сблъскат:

- **Езикови затруднения**: Използвайте прост и ясен език в подсказките. Предлагайте визуални материали или преводи, където е необходимо.
- **Трудности с двигателните умения**: Избягвайте пъзели, които изискват фина манипулация, освен ако няма алтернативи. Уверете се, че физическото пространство е достъпно и лесно за навигация.
- **Трудности с математиката или аритметиката**: Не разчитайте прекалено на числови загадки/пъзели. Предлагайте опции, които включват логика, креативност или разказване на истории.
- **Сензорни затруднения (зрителни, слухови и др.)**: Уверете се, че няма мигащи светлини или силни звуци, които биха могли да бъдат обезпокоителни. Осигурете алтернативни формати или подкани, ако е необходимо (напр. печатни и устни подсказки).
- **Емоционални предизвикателства или фобии**: Избягвайте съдържание, което може да предизвика тревожност, като например прекалено тъмни стаи, теми на ужасите или клаустрофобични характеристики. Позволете на играчите да се откажат от конкретни задачи без натиск.

Подкрепа за бъдещи разработчици: Чрез вграждане на приобщаващи практики във воденето на игри, разработчиците не само разширяват обхвата и въздействието на своите игри, но и моделират емпатия и адаптивност. Тези препоръки спомагат за създаването на приветлива среда, където всеки участник има възможност да допринесе и да се наслади на преживяването.



Да отидем по-нататък

Следващи стъпки?

- **Финализиране възможно най-скоро на 1 -ва версия**
  - Следете диаграмата на пътната карта.
  - Извършвайте индивидуално тестване на загадките.
  - Направете цикъл на етапа на създаване.
- **Тествайте вашата игра в нейната цялост**
  - Проверете връзките между загадките/пъзелите и дали продължителността все още отговаря на вашето ограничение.
  - Превъртайте фазата на създаване толкова дълго, колкото е необходимо.
- **Подгответе ролята на водещия играта (Мастера) и подкрепящи документи**

След уъркшопа е време да вдъхнете живот на вашата игра за бягство! Следвайте тези ключови стъпки, за да преминете от концепция към играемо и въздействащо преживяване:

1. Финализиране на първа версия

Консолидирайте цялата си работа – пъзели/загадки/енигми, разказ, материали – в завършена чернова.
Не очаквайте съвършенство; стремете се към солидна, тестваема версия.

2. Следвайте пътната си карта

Използвайте вашата пътна карта или диаграма за разработка, за да наблюдавате напредъка, да се уверите, че всички стъпки са обхванати и да идентифицирате оставащите задачи.

3. Тествайте отделните енигми/загадки/пъзели

Преди да тествате пълната игра, тествайте всяка енигма поотделно, за да се уверите, че тя работи логически и съответства на желаната трудност и учебни цели.

4. Преразгледайте цикъла на създаване

Направете необходимите корекции на пъзелите/загадките, уликите или последователността на играта въз основа на обратна връзка или нови идеи. Не се колебайте да коригирате това, което не работи.

5. Тествайте играта в цялост

Преиграйте пълноценно вашата игра за бягство. Това е важно, за да проверите как всичко се съчетава, как се развива историята и колко време отнема.

6. Проверете поток и продължителност

Добре ли са свързани енигмите/загадките/пъзелите? Вписва ли се играта в планирания от вас срок? Коригирайте съдържанието или последователността на загадката/пъзела, ако темпото ви се струва неефективно.

7. Повторете цикъла на създаване, ако е необходимо

Повторете толкова пъти, колкото е необходимо. Подобрението чрез тестване е част от процеса на проектиране, а не пречка.

8. Подгответе ролята на водещия на игата (Мастера) и подкрепящите го документи

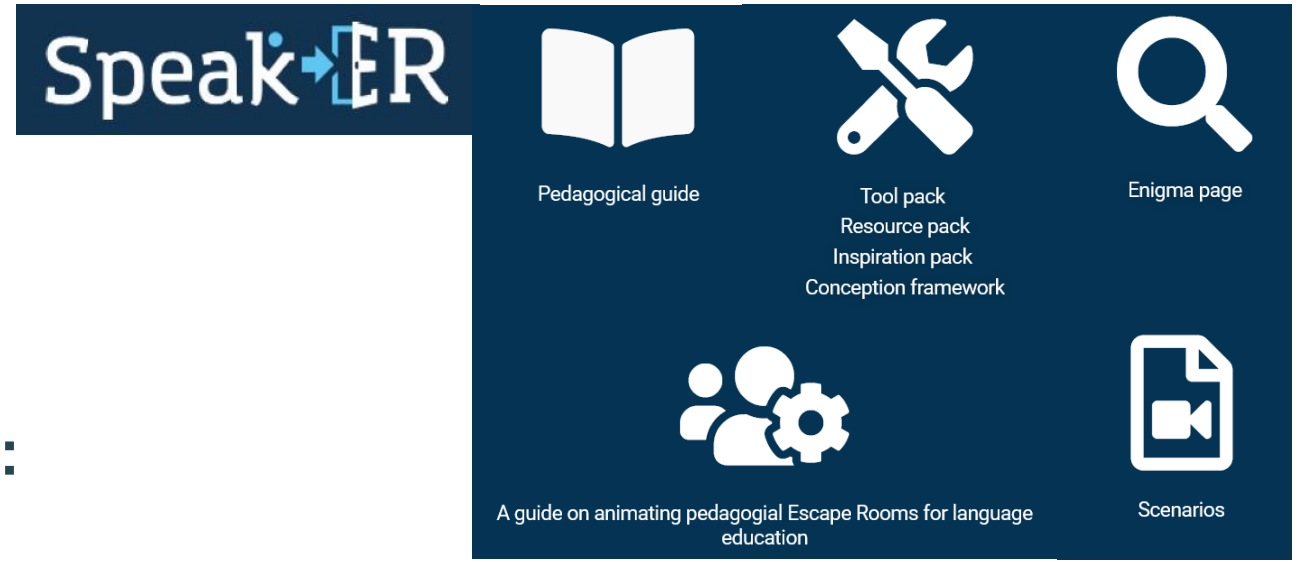
Създайте ясни инструкции, насоки за даване на подсказки и сценарий или контролен списък за фасилитатор. Уверете се, че този, който ръководи играта, може да подкрепя играчите, без да издава твърде много.

Подкрепа за бъдещи разработчици: Следването на този структуриран процес помага да се гарантира, че вашата игра е не само креативна, но и функционална, достъпна и образователна. Той учи разработчиците на стойността на тестването, размисъла и итерацията – ключови умения за всеки гейм дизайнер или преподавател.

Къде мога да получа допълнителна подкрепа?

Пълна библиотека:

- SpeakER EU project



Генератор на енигми/загадки:

- SteamER EU project



… и разбира се: от нас ☺

Следващи стъпки и налични ресурси

На участниците бяха предоставени насоки за следващите етапи на разработка:

- Тестване и итеративни подобрения.
- Интегриране на технологии и мултимедия (ако е приложимо).
- Документация и пакети за внедряване/прилагане.
- Достъп до споделени ресурси, включително шаблони, инструменти и справочни материали.

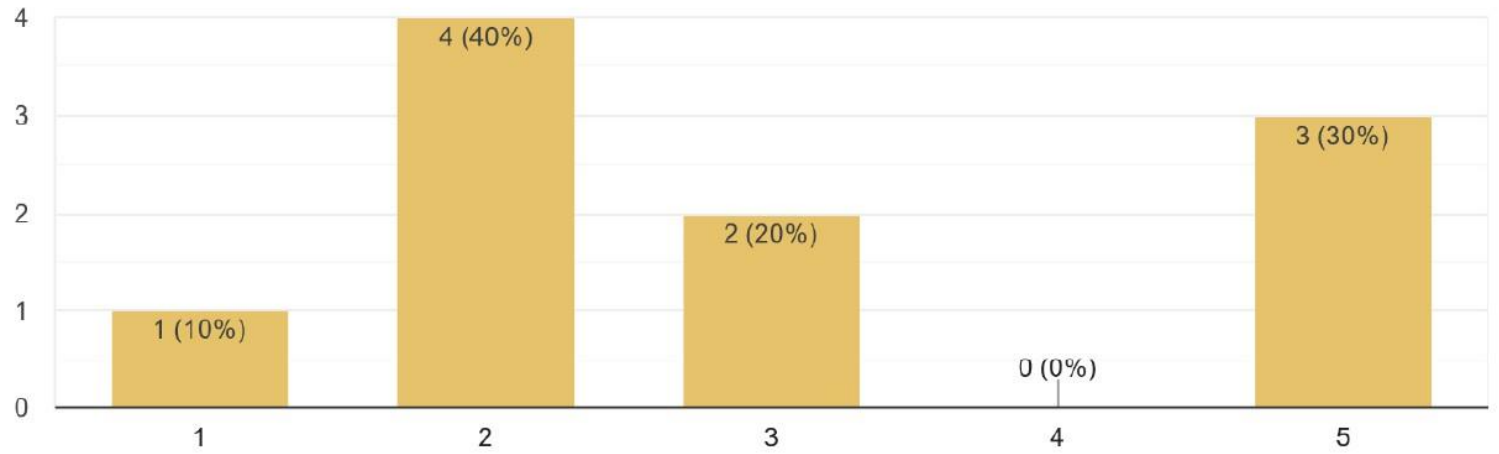
Обратна връзка от участниците

Участниците споделиха своите прозрения и изводи от семинара:

- **Повишена увереност в дизайна на ER**: Много участници съобщиха за по-добро разбиране на механиката на ескейп стаите и как да структурират ефективно своите загадки/пъзели.
- **Оценка на структурирания подход**: Поетапната методология беше добре приета, като помогна за разделянето на сложните задачи на управляеми етапи.
- **Възможности за работа в мрежа и сътрудничество**: Участниците оцениха възможността да се свържат с колеги, да обменят идеи и да проучат потенциални сътрудничества.
- **Необходимост от допълнителна подкрепа**: Някои участници изразиха интерес към последващи семинари, фокусирани върху специфични аспекти, като например дигитални инструменти за разработване на ескейп стаи и усъвършенствани техники за проектиране на загадки/пъзели.

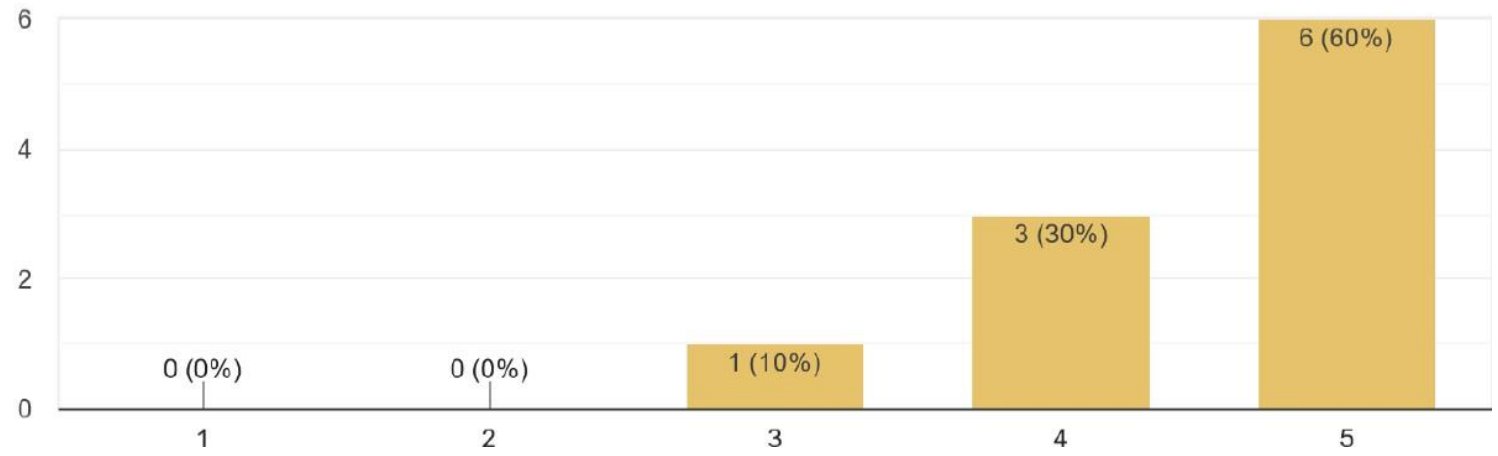
Колко знаехте за ескейп стаите и тяхното създаване преди семинара?

10 responses



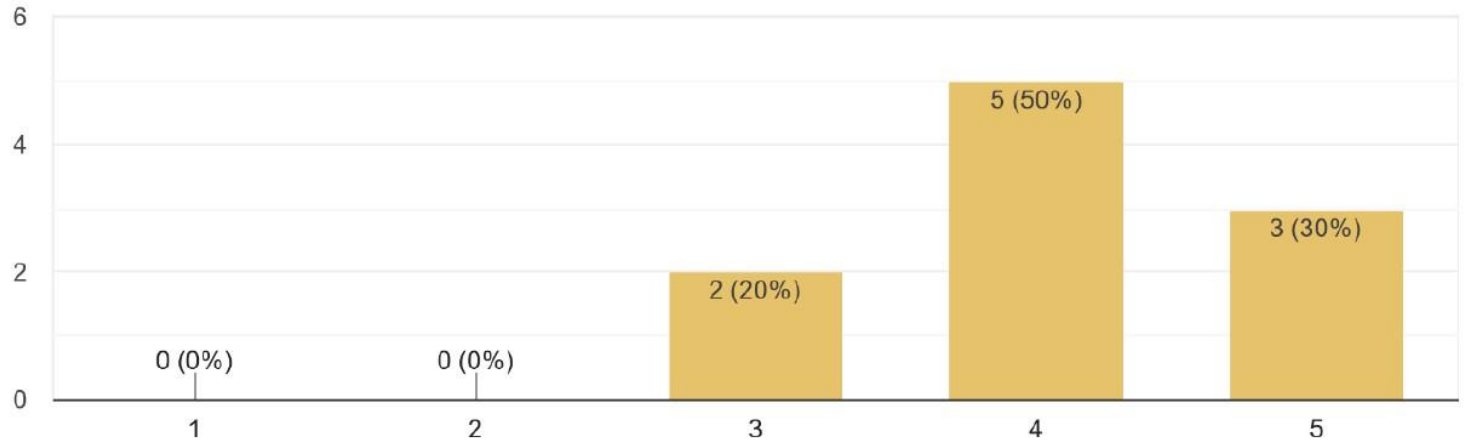
Колко вече знаете за ескейп стаите и тяхното създаване след семинара?

10 responses



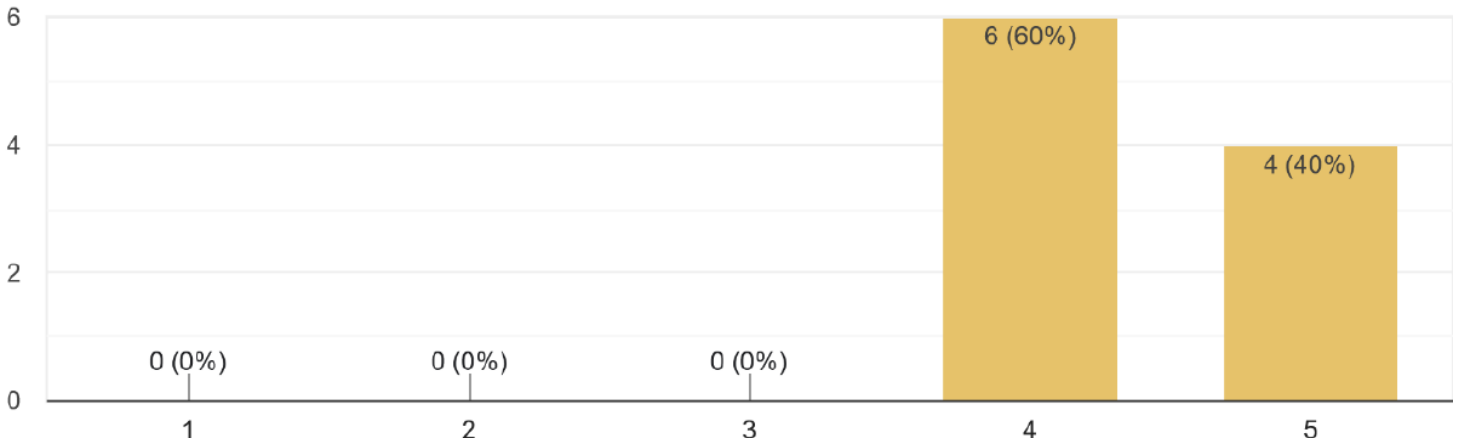
Доколко сте уверени в уменията си за създаване на ескейп стаи сега?

10 responses



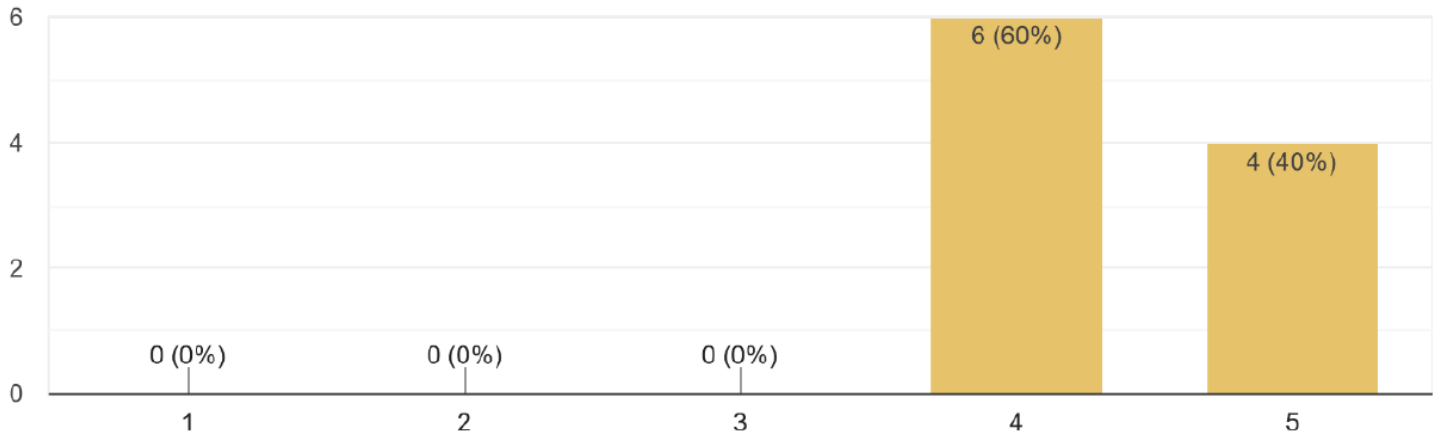
Ясни ли бяха образователните цели на семинара?

10 responses



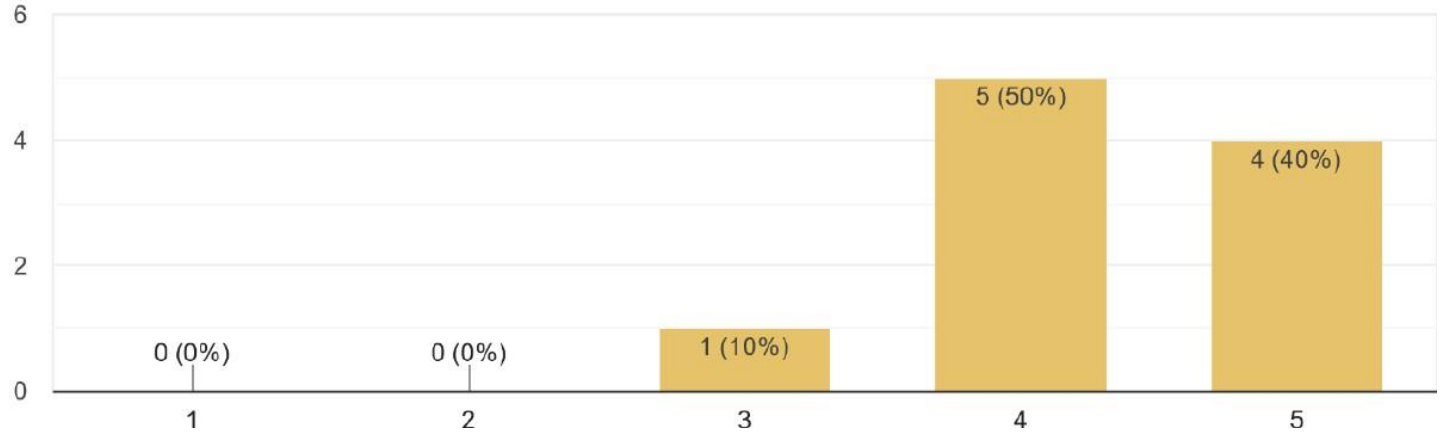
Как бихте оценили качеството на съдържанието?

10 responses



Как бихте оценили организацията на семинара и предоставените обяснения?

10 responses



Коментари от участниците

„Първо, възможността да опитам игра за бягство в стила на настолните игри. Преди бях опитвал само реални ескейп стаи, но сега разбирам по-добре. Освен това, инструкциите как да се създаде игра ми дадоха така необходимата информация.“

„Работа върху конкретни случаи за подготовка за създаване на втора партида.“

„Ясен стъпка по стъпка процес на създаване, добре организирани материали и ресурси; конкретни стъпки за започване на създаването на ескейп стаи.“ „По-добро разбиране на енигмите/загадките и как да се пишат.“

„Изследване на структурите на игрите за бягство и тестване на реални игри за бягство, особено за хора, които никога преди не са ги опитвали.“

„Практическият опит и възможността да се разберат по-добре елементите и характеристиките на ескейп стаите, които трябва да се вземат предвид в процеса на тяхното разработване (какви са последствията от всяка от тях и какви са взаимовръзките с останалите), тестване на игрите.“

„Може би щях да отделя време за създаване на ескейп стая от самото начало. По този начин това би могло да бъде добра практика за всички, които никога не са създавали игра. След обучението преминахме към създаване на игри по нашите теми, но смятам, че трябваше да създадем пълна игра в групи, за да разберем по-добре.“

„Всички партньори трябваше да са прегледали първата партида ескейп игри, за да се възползват максимално от уъркшопа. Адаптирахме и консолидирахме основите на създаването на ескейп игри.“

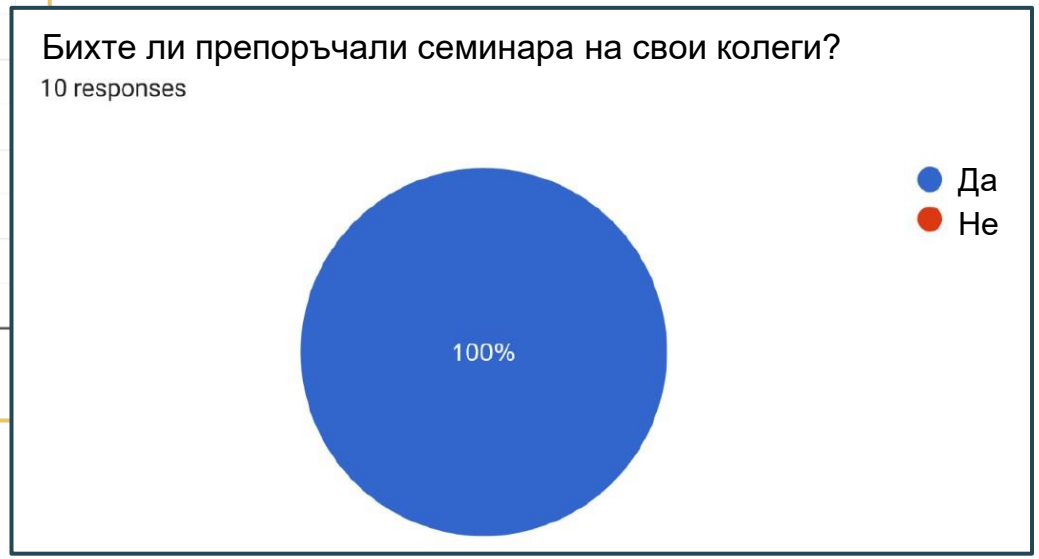
„По-практично ръководство стъпка по стъпка за структурата на ескейп игра и серия от ясни примери за загадки/енигми и как да се създават би било чудесно. Също така, тестването на ескейп игра, която е по-сходна на това, което се стремим да създадем по време на този проект, като се има предвид, че тези, които тествахме, са много по-сложни и подробни.“

„Би било интересно да имаме някои работни листове, които бихме могли да използваме във втората фаза като ръководства, за да знаем откъде да започнем при разработването на игрите.“

Заключение

Уъркшопът успешно предостави на участниците основните знания и умения, необходими за разработване на образователни ескейп стаи. Структурираният подход към дизайна на пъзели, комбиниран с практически дейности и обратна връзка от връстници, осигури стабилна рамка за непрекъснато развитие на образователните ескейп стаи. Бяха предложени бъдещи сесии и инициативи за споделяне на ресурси, за да се подпомогне непрекъснатият растеж на проектите на участниците.





ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Благодарим за вниманието!

Съфинансирано от Европейския съюз

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

YuzuPulse

LogoPsyCom

Фондация Кореняк

EDInet

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.