

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Zpráva z workshopu

3-4/12/2024 v Tourcoing (Francie)

Spolufinancováno Evropskou unií

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

YuzuPulse

LogoPsyCom

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

Cíle

- Jaký je rozsah hry?
- Jak vytvořit hru?
- Jak hru připravit inkluzivní?
- A jak pokračovat...

Při přivítání delegátů na workshopu o vývoji únikových her byly zohledněny cíle tohoto dvoudenního setkání. Zástupci partnerských organizací se společně snažili prozkoumat rozsah a účel vzdělávacích únikových her, naučit se, jak navrhovat poutavé a koherentní hry, a objevit strategie, jak učinit hry inkluzivními a přístupnými pro všechny. Rádi bychom také zdůraznili nástroje, zdroje a kreativní techniky, které vám pomohou posunout vaše nápady ještě dále.

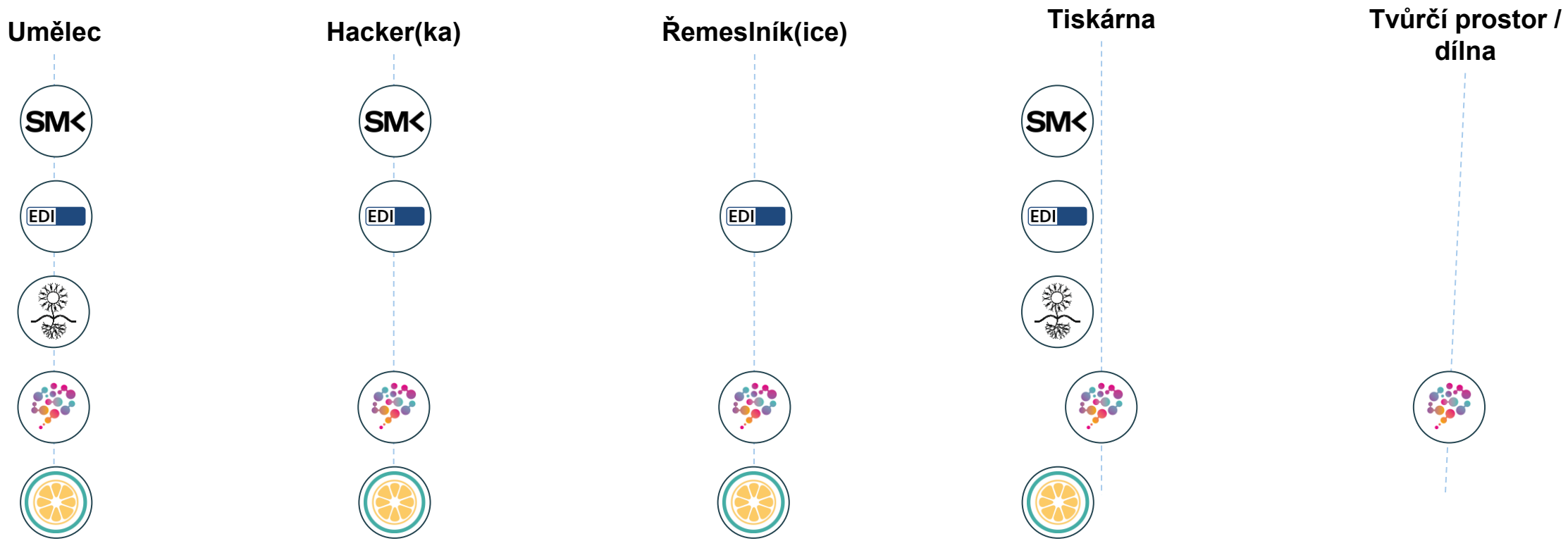


ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Vymezení rozsahu

Předběžné otázky

- Kdo již vytvořil únikovou hru (ER)?
- Jaká je technická kapacita vaší organizace (včetně případné externí organizace/osoby, která by mohla realizaci této aktivity podpořit)?



1. Kdo již vytvořil ER?

“Sdělte nám, zda jste vy nebo vaše organizace již dříve vyvinuli únikovou hru. O jaký typ se jednalo (fyzický, digitální, hybridní) a jaký byl hlavní účel (vzdělávací, zábavní, školicí atd.)? Co jste se z této zkušenosti naučil?"

Tato otázka pomáhá identifikovat zkušené účastníky, kteří se mohou podělit o své postřehy, běžná úskalí a osvědčené postupy. Jejich příspěvek může inspirovat nováčky, upozornit na různé přístupy a podpořit příležitosti k vzájemnému učení a mentoringu v rámci skupiny.

2. Jaká je technická kapacita vaší organizace (včetně externí organizace/osoby, která by mohla aktivitu podpořit)?

"Mohli byste popsat technologické prostředky, které jsou ve vaší organizaci k dispozici pro vytváření únikových her? To může zahrnovat přístup k digitálním nástrojům, návrhovému softwaru, IT podpoře nebo potenciální spolupráci s externími technologickými partnery."

Pochopení technické kapacity pomáhá přizpůsobit ambice projektu realistickým nástrojům a podpůrným systémům. Podporuje také sdílení zdrojů a kreativní řešení problémů, jako je vytváření partnerství k zaplnění technických mezer, a zajišťuje, aby si vývojáři vybrali nejschůdnější formát (např. papírová vs. digitální úniková místnost).

Typy únikových her



	Pravidelný	Deska/karty	Videohra	Hybrid
Pro	❖ Poutavé ❖ Rozmanitost hádanek ❖ Snadné rozdělení týmu	❖ Snadno se "přesouvá" ❖ Snadná příprava	❖ Snadno se "přesouvá" ❖ Poutavé ❖ Atraktivní médium ❖ Snadná příprava	❖ …
Cons	❖ Dovednosti v oblasti tvoření/kódování ❖ Logistika: nutné prostory a nepohyblivá	❖ Dovednost grafického designu ❖ Omezený prostor ❖ Těžké zaujmout hráče ❖ Nemá Mistra hry	❖ Složité vyvinout ❖ Materiál: počítač/VR headset ❖ Složitá spolupráce ❖ Omezení z hlediska prostředí	❖ Sloučení

Při navrhování únikové hry je důležité porozumět různým dostupným formátům.

Každý typ nabízí jedinečné příležitosti a výzvy v závislosti na vašich cílech, publiku a dostupných zdrojích.

Běžné (fyzické) únikové hry

Jedná se o živá, pohlcující prostředí, kde hráči řeší hádanky v reálném světě.

Vyžadují fyzický prostor, rekvizity a často i více zdrojů pro nastavení a facilitaci. Poskytují vysokou míru zapojení a smyslové interakce, ale mohou omezovat škálovatelnost a přístupnost.

Ideální pro skupiny s přístupem k fyzickým prostorám a materiálům. Skvělé pro budování týmové práce a komunikačních dovedností prostřednictvím praktických aktivit.

Deskové/karetní únikové hry

Tyto stolní hry využívají tištěné materiály, karty a žetony k simulaci úniku.

Jsou přenosné, nákladově efektivní a snadno se přizpůsobí různým tématům nebo publiku. Lze je používat individuálně nebo v malých skupinách a jsou ideální pro třídní nebo komunitní prostředí.

Praktický výchozí bod pro ty, kteří začínají s designem ER. Podporují kreativitu s menšími technickými nároky a podporujeí opakované použití s jednoduchou přípravou.

Digitální únikové hry (ve stylu videohry)

Plně online nebo prostřednictvím aplikací pomocí interaktivních digitálních platforem.

Tyto hry umožňují vzdálený přístup a mohou obsahovat multimediální prvky (video, zvuk, animace). Často používají rozvětvené příběhy a klikací rozhraní, aby hráče provedli virtuálními hádankami.

Vhodné pro týmy se zkušenostmi s digitálním designem nebo přístupem k technické podpoře. Umožňuje široký dosah a dostupnost, zejména pro vzdálené studenty nebo geograficky rozptýlené skupiny.

Hybridní únikové hry

Kombinace fyzických a digitálních prvků (např. tištěné materiály v kombinaci s QR kódy, webovými stránkami nebo aplikacemi).

Tento flexibilní formát umožňuje hráčům pracovat s hmotnými i virtuálními komponentami, což často vylepšuje pohlcující zážitek, aniž by bylo nutné plně vyvíjet digitální technologie.

Nabízí vyvážený přístup pro týmy se střední technickou kapacitou. Podporuje inovace tím, že kombinuje to nejlepší z fyzického i digitálního světa.

Výběr správného formátu: Výběr správného typu závisí na cílové skupině, záměrech, rozpočtu a technické kapacitě. Zkoumání těchto formátů pomáhá vývojářům sladit jejich kreativní vizi s praktickými implementačními strategiemi, zajistit přístupnost, udržitelnost a dopad.

Specifika

Jaké jsou vaše potřeby/omezení, pokud jde o...

	SMK	EDI			
Věk	16-18	16-30	(~~12~~)15-25	16-24	16-20
Velikost skupiny	(třída 30)	6	Třída 15-30 (dělitelná)	Třída 12-21 (dělitelná)	Třída 30 (dělitelná)
Trvání	1h-1h30	2h	1h	1h30	1h-1h30
Prostor	Místnost(i)	Místnost(i)	Místnost(i)	Učebna(y)	Místnost(i)
Inkluze Handicap	…	Mentální postižení	…	Dys	…
Inkluze Tematický	…	Uprchlíci (UA), nezaměstnaní	…	…	…
…	…	Jazyková bariéra?	Menšiny (etnic.)	Menšiny (etnic.)	Studenti prioritního vzdělávání

Jaké jsou vaše potřeby a omezení?



Při navrhování únikové hry je nezbytné porozumět specifickým potřebám a omezením vaší cílové skupiny. Zvažte následující aspekty a to, jak formují váš herní design:

➢ Věk

Jaké je věkové rozpětí vašich účastníků? Jsou to děti, dospívající, dospělí nebo věkově smíšené skupiny?

Věk ovlivňuje složitost hádanek, témat, jazyka a obsahu. To pomáhá vývojářům přizpůsobovat hry tak, aby byly poutavé a vhodné.

➢ Velikost skupiny

Kolik osob se obvykle zúčastní najednou? Budou pracovat v jedné skupině nebo v menších týmech?

Proč na tom záleží: Velikost skupiny ovlivňuje průběh hry, počet rolí nebo směrů hádanek a to, jak kooperativní nebo soutěžní by měl být zážitek.

➢ Délka trvání

Jak dlouho bude vaše setkání v únikové hře trvat? Je to rychlá 20-ti minutová aktivita, 60ti- minutová výzva nebo delší?

Časová omezení ovlivňují počet a hloubku hádanek. Vývojáři musí vyvážit výzvu a uspokojení v rámci času, který mají k dispozici.

Jaké jsou vaše potřeby a omezení?

➢ Prostor

Jaký druh prostoru využijete – učebnu, velký sál, venkovní prostředí nebo online?

Fyzické nebo digitální prostředí určuje, jak jsou hádanky rozdělovány a jak poutavé může prostředí být. Ovlivňuje také požadavky na vybavení a nastavení.

➢ Inkluze

Je třeba vzít v úvahu nějaké specifické potřeby k přístupnosti (např. fyzickou, kognitivní, jazykovou nebo smyslovou)? Jak může být zážitek inkluzivní pro všechny účastníky?

Navrhování s ohledem na inkluzi zajišťuje, že hra je přátelská a hratelná pro různé publikum, podporuje rovnost a zapojení.

Podpora pro budoucí vývojáře: Včasná identifikace těchto faktorů pomáhá vývojářům navrhovat únikové hry, které jsou realistické, působivé a přizpůsobitelné. Podporuje promyšlené plánování a podporuje inkluzivní design zaměřený na uživatele, což v konečném důsledku vede k efektivnějším a příjemnějším zážitkům pro všechny hráče.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Vytvoření únikové hry

Vyloučení odpovědnosti!

Využívat znalosti mimo místnost může být složité!

- Před hrou není žádný kurz ke sjednocení znalostí před hrou
- Použijte herní prvky k připomenutí znalostí
- Připravte konkrétní rady pro mistra hry



Vymezte praktické aspekty hry

➢ Pedagogické cíle (téma, úroveň, dovednosti)

Digitální dovednosti	Využití digitálních dovedností k využití umělé inteligence
Zaměstnávání	Osobní branding
Podnikavost	Start-upy a inovativní podnikání
Digitální dovednosti	Marketing na sociálních sítích (pochopení a využití online nástrojů k propagaci a vytvoření sítě; analytika a sledování zapojení): zaměření na elektronický obchod
Zaměstnávání	Online influencer / tvůrce obsahu (dynamika sítě, monetizační strategie, spolupráce se značkou)
Podnikavost	Vyjednávací taktiky a komunikační strategie pro efektivní řízení a rozvoj obchodních vztahů
Digitální dovednosti	Budování online komunity
Zaměstnávání	Editor videa a fotografií
Podnikavost	Řízení, rozhodování a hodnocení sociálních dopadů podniků / sociálních podniků
Digitální dovednosti	Etické hackování a kybernetická obrana
Zaměstnávání	Práce na dálku a digitální spolupráce
Podnikavost	E-commerce a rozvoj online podnikání
Digitální dovednosti	Vyhledávání informací na internetu, používání filtrů, křížových odkazů na informace, ověřování zdrojů...
Zaměstnávání	IT vývojář
Podnikavost	Digitální komunikace uvnitř i vně firmy

Nalezněte praktické aspekty hry

- **Najděte kulturní prvek (historický nebo fiktivní) pro kulisu / prostředí**

	SMK	EDI	
1. hra	…	Uzamkněte si coworkingový prostor, prozkoumejte podnikatelské projekty	…
2. hra	…	…	…

Co je třeba mít na paměti

Tvorba únikové hry

- Jaká jsou omezení místa / formátu vaší hry?
- Jaké jsou vaše technické a/nebo umělecké dovednosti?
- Jaké jsou hlavní pedagogické cíle?

➢ **Vytvořte hlavní hádanky (2 až 3), včetně vašich pedagogických cílů**

Navrhování únikové místnosti zahrnuje vyvážení kreativity s praktickými úvahami. Tato fáze vám pomůže zmapovat klíčové základy vaší hry tak, aby byla efektivní a dosažitelná.

1. Definujte své pedagogické cíle

"Jaký je účel vaší únikové hry z hlediska učení nebo rozvoje?"

- Vyberte si téma relevantní pro vaše studenty (např. digitální dovednosti, historie, udržitelnost).
- Určete úroveň dovedností (základní, středně pokročilí, pokročilí).
- Vymezte kompetence, které chcete budovat (např. spolupráce, kritické myšlení, digitální gramotnost).

Proč je to důležité: Jasně definované cíle zajišťují, že každá hádanka podporuje vzdělávací cíle, udržuje zážitek smysluplný a nejen zábavný.

2. Najděte kulturní nebo narativní zázemí

"V jakém světě se odehrává vaše hra?"

- Vyberte si historickou událost, mýtus, místní legendu nebo fiktivní scénář a vytvořte si motiv hry.
- Toto pozadí může rámovat hádanky a učinit zážitek více pohlcujícím a poutavým.

Proč je to důležité: Silný příběh pomáhá hráčům emocionálně se spojit se hrou a činí učení nezapomenutelnějším. Kulturní odkazy také dělají hru lokálně relevantnější a inkluzivnější.

3. Vyhodnoťte omezení svého prostoru nebo formátu

"S jakými omezeními musíš pracovat?"

- Fyzický prostor (učebna, venku, muzeum, online platforma).
- Čas dostupný pro přípravu a hraní.
- Počet hráčů a facilitátorů.

Proč je to důležité: Včasné rozpoznání omezení pomáhá přizpůsobit složitost a formát hry (např. stolní, digitální, hybridní), čímž se vyhnete změnám designu na poslední chvíli.

4. Zvažte své technické a umělecké schopnosti

"Jaké dovednosti a nástroje přinášíte vy nebo váš tým?"

- Technické (kódování, používání digitálních platforem, tisk).
- Umělecké (grafický design, storytelling, video/audio produkce).
- Přístup k externí podpoře (kolegové, místní umělci, vývojáři).

Proč je to důležité: Znalost vašich silných stránek vám umožní vytvořit hru, která působí propracovaně a realisticky v rámci vašich zdrojů. Pomáhá také identifikovat oblasti pro spolupráci.

5. Vytvořte 2 až 3 klíčové hádanky

"Jaké jsou hlavní hádanky, které pohánějí hru?"

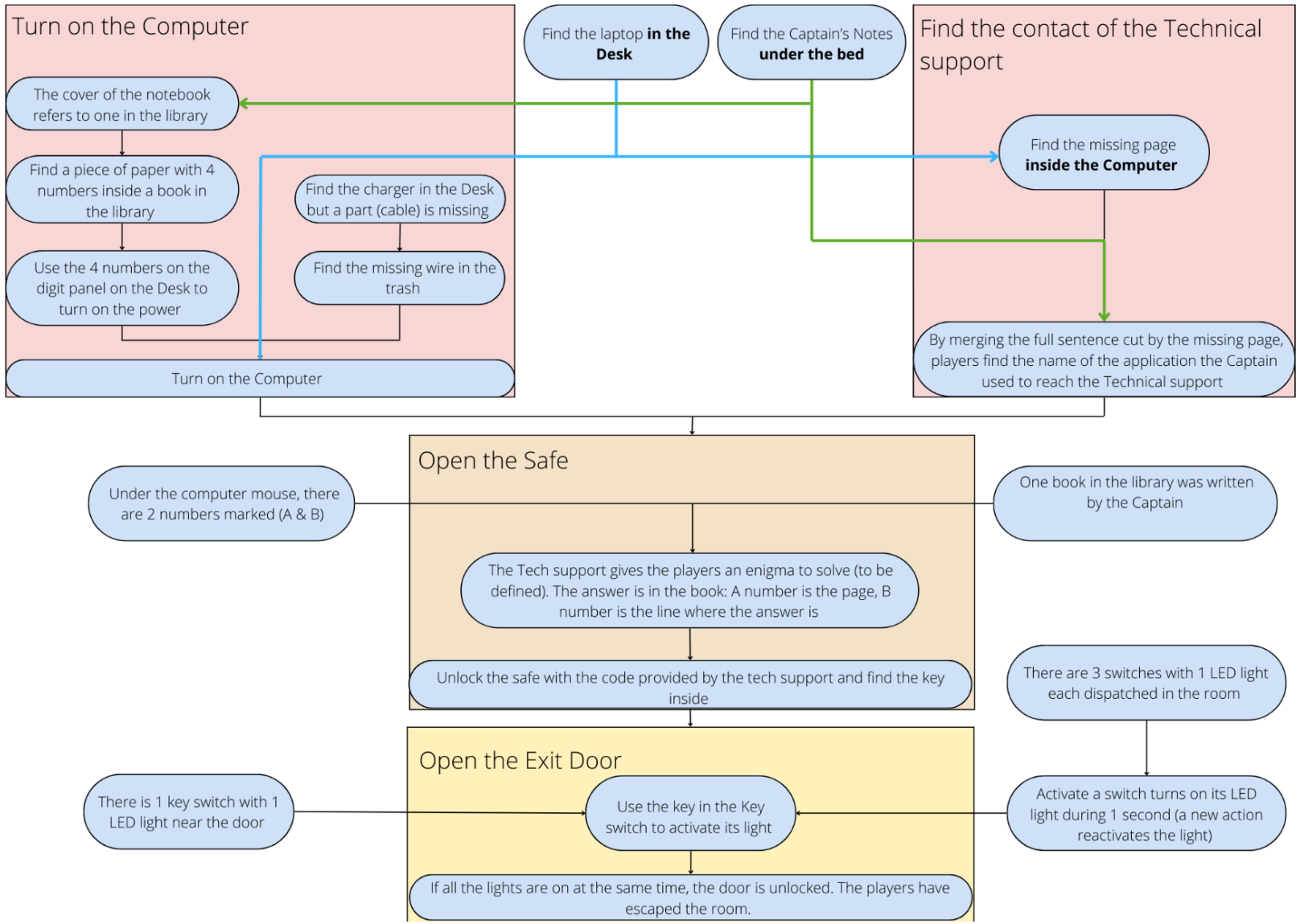
- Spojte každou hádanku přímo s jedním z vašich pedagogických cílů.
- Zajistěte, aby se hádanky lišily typem (logické, dekódovací, vizuální, fyzické) a obtížností.
- Seřaďte je tak, aby to budovalo zapojení a podporovalo tok příběhu.

Proč je to důležité: Tyto hlavní záhady tvoří páteř vaší únikové místnosti. Když se to dělá dobře, slaďují učení se zábavou a výzvou a zajišťují, že hra je účelná a vyvážená.

Podpora pro budoucí vývojáře: Tato strukturovaná reflexe pomáhá vývojářům navrhovat únikové místnosti, které jsou dosažitelné, relevantní a působivé. Podporuje plánování s ohledem na omezení reálného světa a zároveň poskytuje prostor pro kreativní vyprávění příběhů a smysluplné výsledky učení.

Jak uspořádat záhady

“V tomhle bludišti je zmatek."



Efektivní úniková hra nezávisí jen na dobrých hádankách – ale také na tom, jak jsou propojeny. Strategické uspořádání úkolů zlepšuje zapojení hráčů, plynulost a výsledky učení.

1. Posloupnost s účelem

"Přemýšlejte o pořadí, ve kterém se hádanky objevují – jsou složité? Dávají příběhový nebo logický smysl?"

- Začněte jednoduchou nebo úvodní záhadou, abyste podpořili sebevědomí.
- Pokračujte hádankami, které vyžadují spolupráci nebo syntézu předchozích stop.
- Zakončete hlavní hádankou, která spojuje klíčové vzdělávací cíle.

Proč je to důležité: Jasný postup udržuje hráče motivované a snižuje frustraci. Odráží také vzdělávací kostru – posouvá se od základního k hlubšímu porozumění.

2. Zvolte strukturu: lineární, nelineární nebo hybridní

- **Lineární:** Hráči řeší jednu hádanku po druhé v daném pořadí. Vhodné pro malé skupiny nebo začátečníky. Snadnější ovládání tempa.
- **Nelineární:** Více úkolů může být vyřešeno paralelně. Podporuje týmovou práci a vyhovuje větším skupinám.
- **Hybridní:** Začíná paralelními úkoly, které se sbíhají, aby odemkly závěrečnou hádanku. Vyvažuje volnost a kontrolu nad vyprávěním.

Proč je to důležité: Výběr správné struktury vám pomůže efektivně řídit čas, obtížnost a dynamiku skupiny.

3. Propojte hádanky se svým příběhem a cíli

"Každá hádanka by měla sloužit svému účelu v herním světě a podporovat vaše vzdělávací cíle."

- Použijte příběh k ospravedlnění každé hádanky.
- Zajistěte, aby vyřešení hádanky poskytlo hráčům smysluplné informace nebo pokrok.

Proč je to důležité: To vytváří ponoření a pomáhá hráčům vytvářet spojení mezi herním zážitkem a dovednostmi nebo znalostmi v reálném světě, na které se zaměřují.

4. Test průchodnosti a rovnováhy

„Herní zkouška pro ověření tempa: Existují pomalé body? Jsou nějaké úkoly příliš těžké nebo příliš snadné?"

- Zaměřte se na rytmus, který střídá rychlé úspěchy a hlubší výzvy.
- Umožněte okamžiky spolupráce a objevování.

Proč je to důležité: Hra v dobrém tempu udržuje vysoké zaujetí a zajišťuje, že se všichni účastníci mohou zapojit.

Podpora pro budoucí vývojáře: Naučit se efektivně organizovat úkoly dává vývojářům sadu nástrojů pro navrhování her, které jsou plynulé, škálovatelné a účelné. Pomáhá proměnit soubor hádanek v ucelený a obohacující zážitek - zábavný i vzdělávací.

Příklad



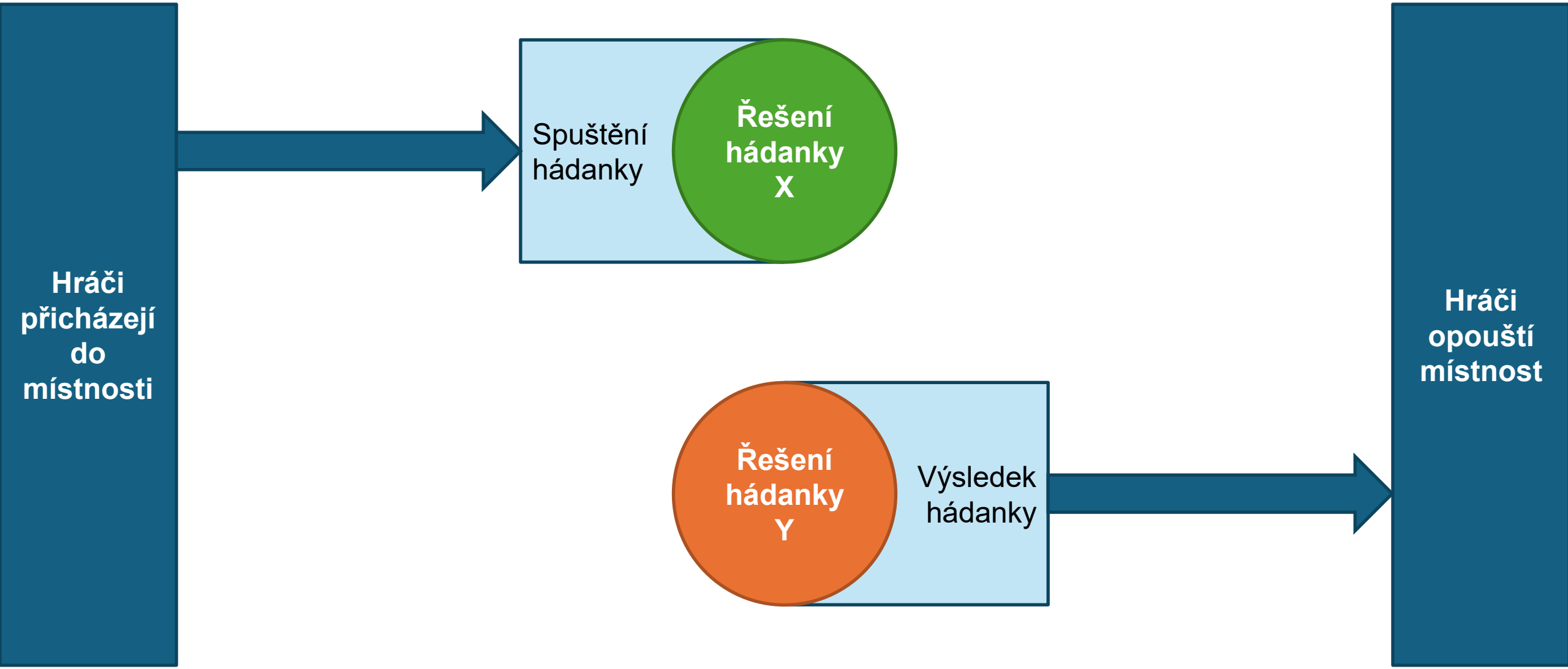
Hráči přicházejí do místnosti

Řešení hádanky X

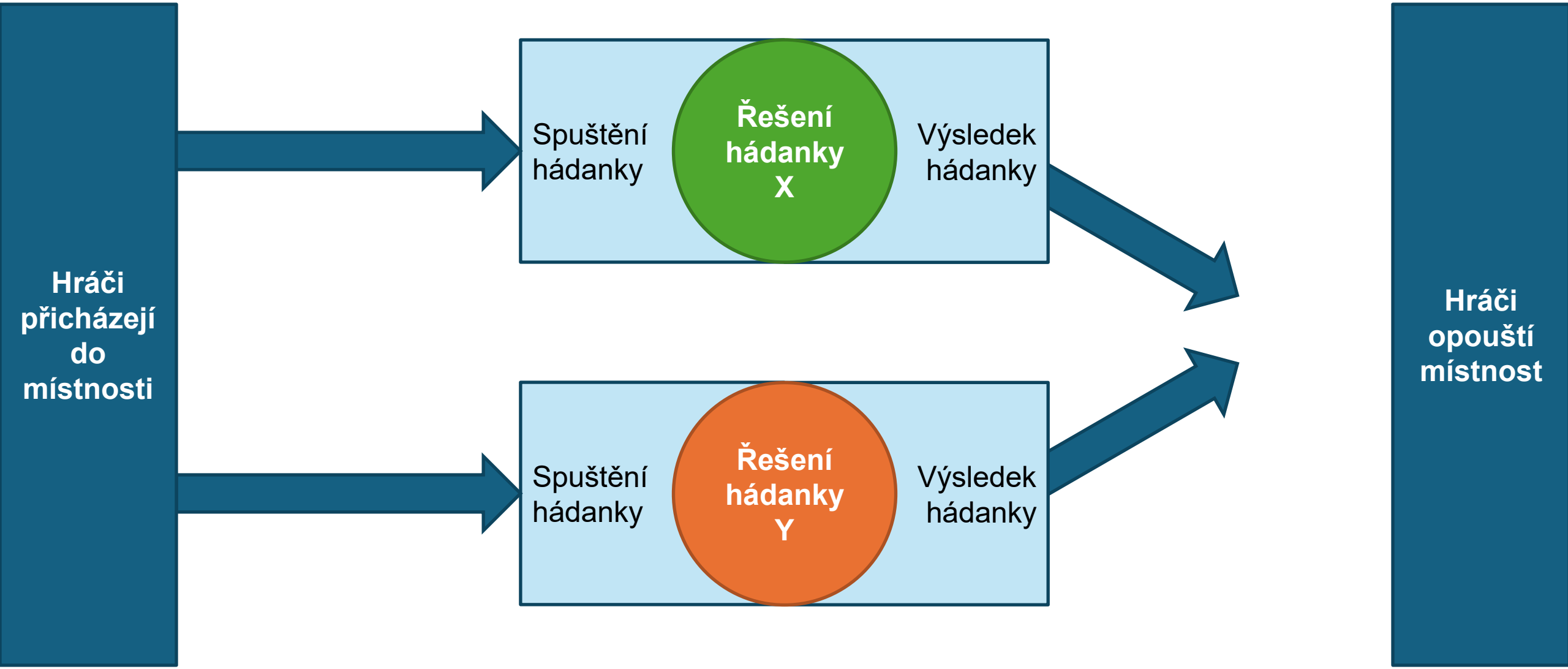
Řešení hádanky Y

Hráči opouští místnost

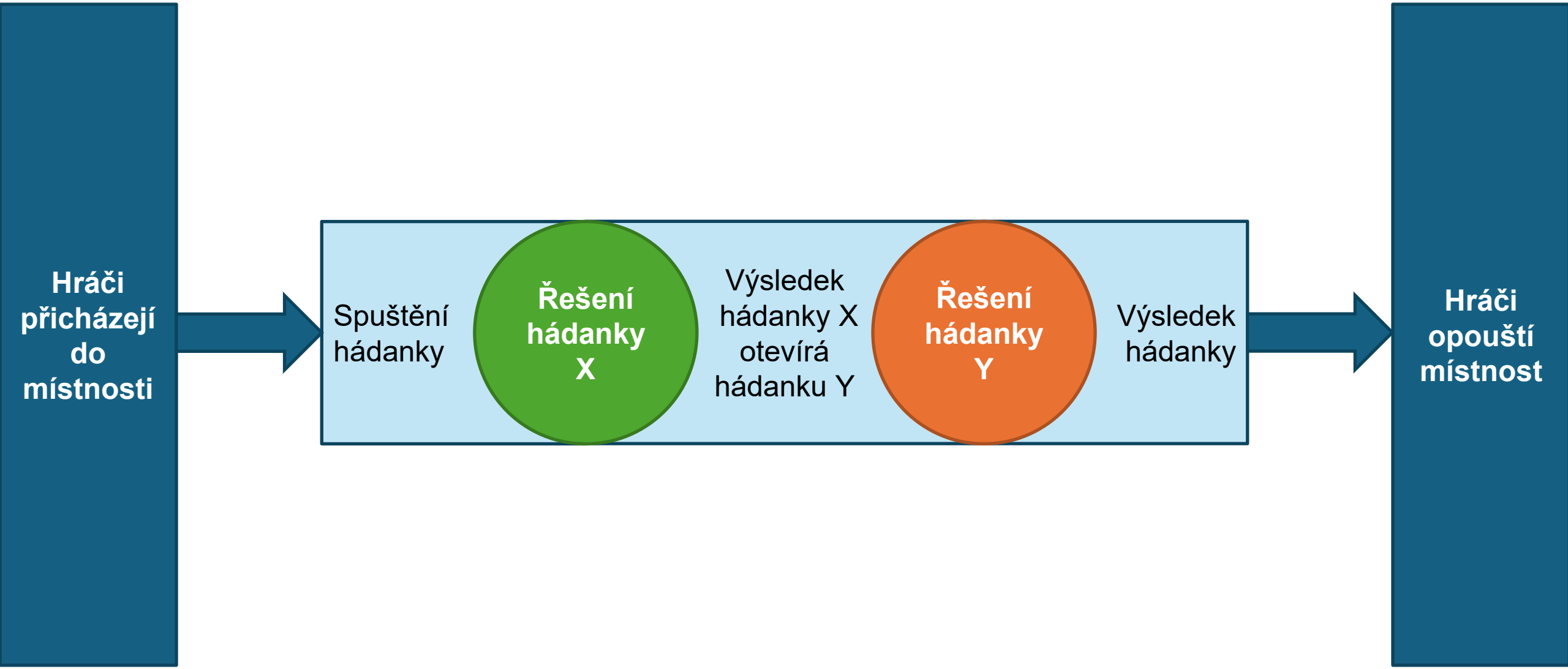
Příklad


Hráči přicházejí do místnosti
Spuštění hádanky
Řešení hádanky X
Řešení hádanky Y
Výsledek hádanky
Hráči opouští místnost

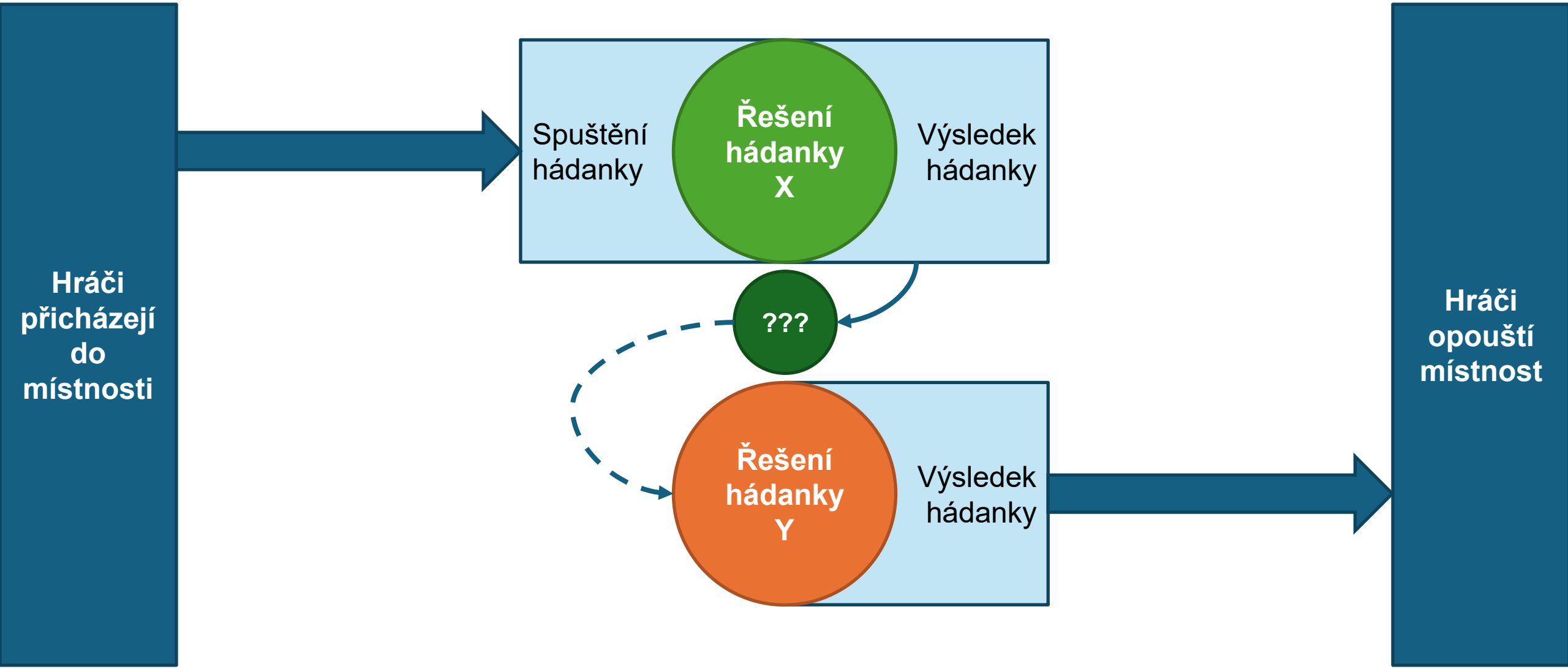
Příklad


Hráči přicházejí do místnosti
Spuštění hádanky
Řešení hádanky X
Výsledek hádanky
Spuštění hádanky
Řešení hádanky Y
Výsledek hádanky
Hráči opouští místnost

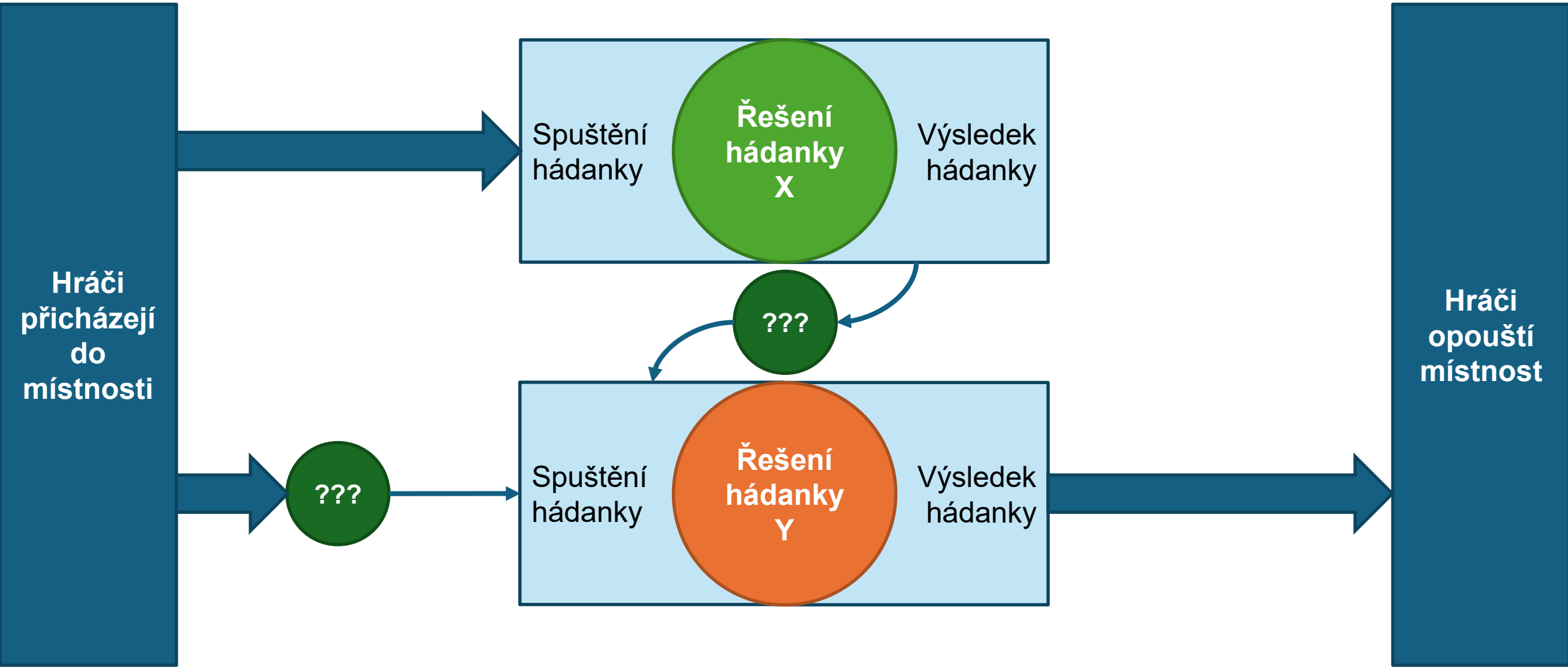
Příklad


Hráči přicházejí do místnosti
Spuštění hádanky
Řešení hádanky X
Výsledek hádanky X otevírá hádanku Y
Řešení hádanky Y
Výsledek hádanky
Hráči opouští místnost

Příklad


Hráči přicházejí do místnosti
Spuštění hádanky
Řešení hádanky X
Výsledek hádanky
???
Řešení hádanky Y
Výsledek hádanky
Hráči opouští místnost

Příklad


Hráči přicházejí do místnosti
Spuštění hádanky
Řešení hádanky X
Výsledek hádanky
???
???
Spuštění hádanky
Řešení hádanky Y
Výsledek hádanky
Hráči opouští místnost



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

A inkluze?

Zahrnutí do designu únikové hry

- Mnoho aspektů zohlednění inkluze je dobrých pro všechny studenty.
- Nicméně, nikdy nebudete pokrývat všechny možné problémy vašich hráčů.

➢ **Řešení:** Hledání rozmanitosti v herních mechanismech.

Inkluze není jen o přizpůsobení se konkrétním potřebám – jde o vytváření zážitků, kterých se mohou účastnit všichni hráči, přispívat a těžit. Mnoho principů inkluzivního návrhu je přínosem pro každého studenta, nejen pro ty, kteří mají diagnostikované problémy.

"Inkluzivní design je dobrý design pro každého."

Je však důležité si uvědomit, že žádná hra nemůže předvídat všechny možné překážky. Hráči mohou mít různé kognitivní, fyzické, smyslové, kulturní nebo emocionální potřeby – a ty se mohou značně lišit.

Východisko: rozmanitost herních mechanismů

Spíše než se snažit vytvořit "univerzální skládačku", zaměřte se na nabídku různých typů výzev:

- Vizuální, sluchové, hmatové a písemné nápovědy
- Hádanky, které vyžadují logiku, rozpoznávání vzorů, kreativitu nebo spolupráci
- Úkoly, které vyhovují různým skupinovým rolím (vedoucí, pozorovatel, organizátor, řešitel problémů)

Proč je to důležité:

- Rozmanitost umožňuje každému hráči najít alespoň jednu hádanku, ve které může zazářit.
- Podporuje více stylů učení a přístupových potřeb, aniž by byl někdo vyčleněn.
- Podporuje týmovou práci tím, že zhodnocuje různé silné stránky.

Podpora pro budoucí vývojáře: Inkluzivní myšlení od začátku pomáhá vývojářům navrhovat hry, které jsou robustnější, přístupnější a poutavější pro různé cílové skupiny. Podporuje empatii, kreativitu a flexibilitu – dovednosti, které jsou přínosem pro každého vzdělávacího návrháře nebo tvůrce her. Inkluze také podněcuje k zamyšlení nad tím, jak prostředí, nikoli jednotlivci, vytváří bariéry – a jak je může design prolomit.

Inkluze (dys)

Doporučení formátu a rozvržení

- Upřednostňujte písmo Sans Sherif (Arial, Calibri, Open Sans).
- Upřednostňujte písmo o velikosti 12 až 14 bodů.
- Vyhněte se podtržení nebo kurzívě.
- Upřednostňujte zarovnání vlevo, nezarovnávejte text.
- Pokud je to možné, používejte vizuální značky, které usnadní rozpoznání uspořádání textu.
- Vyhněte se průhlednému papíru a zajistěte dostatečný barevný kontrast.

Inkluze (vedení hry)

Doporučení pro organizaci únikové hry

- Upřednostňujte týmovou práci při překonávání obtíží: nezakládejte všechny své úkoly na stejném mechanismu (např. čtení/psaní).
- Pokud se hráč cítí ztracený, dejte mu konkrétní roli
    - tj. odložte předměty, které již byly použity k vyřešení hádanek, pokud jsou použity pouze jednou.

Příklady problémů ve hře



Možné obtíže:

- Jazykové problémy
- Potíže s motorikou (jemná motorika a mobilita)
- Potíže s matematikou a aritmetikou
- Smyslové obtíže (zrakové, sluchové atd.)
- Emocionální problémy, fobie
- …

Začlenění do únikových her nevychází jen z designu – je také formováno tím, jak je hra facilitována. Několik promyšlených postupů v průběhu hry může mít velký vliv na vytvoření prostředí, kde se každý hráč cítí zapojen a oceňován.

1. Podporujte týmovou práci k překonání obtíží

Vyhněte se navrhování všech hádanek kolem stejné dovednosti (např. čtení nebo výpočty). Místo toho zahrňte různé mechanismy – vizuální hádanky, fyzické výzvy, vyprávění příběhů, třídící úlohy nebo společné rozhodování.

To zajišťuje, že jsou potřebné různé silné stránky a pomáhá hráčům vzájemně se podporovat.

2. Přidělte každému hráči roli

Pokud se hráč zdá ztracený nebo zdrcený, nabídněte mu jasnou a podpůrnou roli.

Příklady: Uspořádání stop nebo rekvizit.
Čtení zadání.
Sledování vyřešených hádanek.
Sledování času.

To zapojí všechny zúčastněné a zvýší sebevědomí.

3. Pomozte zvládat kognitivní zátěž

Vyzvěte týmy, aby po vyřešení hádanky odstranily nebo odložily pomůcky, které již nejsou potřeba.

To snižuje zmatek a pomáhá hráčům soustředit se na to, co je v daném okamžiku důležité.

Předcházení možným potížím

Při navrhování nebo podpoře hry mějte na paměti následující problémy, kterým mohou někteří hráči čelit:

- **Jazykové problémy:** Při nápovědě používejte jednoduchý, jasný jazyk. Nabídněte vizuály nebo překlady tam, kde je potřeba.
- **Potíže s motorickými dovednostmi:** Vyhněte se hádankám, které vyžadují jemnou manipulaci, pokud existují alternativy. Ujistěte se, že fyzický prostor je přístupný a ovladatelný.
- **Potíže s matematikou nebo aritmetikou:** Nespoléhejte se příliš na číselné hádanky. Nabídněte možnosti, které zahrnují logiku, kreativitu nebo vyprávění příběhů.
- **Smyslové potíže (zrakové, sluchové atd.):** Ujistěte se, že nejsou žádná blikající světla nebo hlasité zvuky, které by mohly být stresující. V případě potřeby poskytněte alternativní formáty nebo výzvy (např. tištěné a mluvené nápovědy).
- **Emocionální výzvy nebo fobie:** Vyhněte se obsahu, který by mohl vyvolat úzkost, jako jsou příliš tmavé místnosti, hororové motivy nebo klaustrofobické scény. Umožněte hráčům odhlásit se z konkrétních úkolů bez nátlaku.

Podpora pro budoucí vývojáře: Začleněním inkluzivních postupů do facilitace her vývojáři nejen rozšiřují dosah a dopad svých her, ale také modelují empatii a přizpůsobivost. Tato doporučení pomáhají vytvářet přívětivé prostředí, kde má každý účastník šanci přispět a užít si zážitek.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Jak dál

Další kroky?



- **Dokončete co nejdříve 1. verzi**
  - Průběžně sledujte schéma roadmapy.
  - Proveďte individuální testování hádanek.
  - Udělejte si smyčku v přípravné fázi tvorby.
- **Odzkoušejte si hru jako celek**
  - Zkontrolujte vazby mezi hádankami a zda délka trvání stále odpovídá vašemu omezení.
  - Vracejte se zpět ve fázi vytváření tak dlouho, jak bude potřeba.
- **Připravte roli Mistra hry a podpůrné dokumenty**

Po workshopu je čas oživit svou únikovou hru! Postupujte podle těchto hlavních kroků a přejděte od konceptu k hratelnému a působivému zážitku:

1. Dokončete první verzi

Sjednoťte veškerou svou práci – hádanky, příběh, materiály – do kompletní konceptové verze. Nečekejte na dokonalost; zaměřte se na solidní, testovatelnou verzi.

2. Držte se svého plánu

Pomocí vývojového plánu nebo diagramu můžete sledovat průběh, zajistit, aby byly pokryty všechny kroky, a identifikovat zbývající úkoly.

3. Hádanky jednotlivých zkoušek

Před zkoušení plné verze hry otestujte každou hádanku nezávisle, abyste se ujistili, že funguje logicky a odpovídá vaší zamýšlené obtížnosti a učebním cílům.

4. Vraťte se k tvůrčí smyčce

Provádějte nezbytné revize hádanek, stop nebo průběhu na základě zpětné vazby nebo nových nápadů. Neváhejte vylepšovat to, co nefunguje.

5. Otestujte hru jako celek

Spusťte úplné přehrání vaší únikové hry. To je nezbytné pro odkontrolování, jak vše do sebe zapadá, jak příběh plyne a jak dlouho hra trvá.

6. Zkontrolujte průběh a dobu trvání

Jsou úkoly dobře propojeny? Vejde se hra do vašeho plánovaného časového rámce? Upravte obsah hádanky nebo sekvenci, pokud se vám tempo zdá nesprávné.

7. V případě potřeby opakujte tvůrčí smyčku

Opakujte vše tolikrát, kolikrát je potřeba. Zlepšení prostřednictvím testování je součástí procesu návrhu, nikoli překážkou.

8. Příprava role Mistra hry a podpůrné dokumenty

Vytvořte jasné pokyny, pokyny pro nápovědu a skript nebo kontrolní seznam facilitátora. Zajistěte, aby někdo, kdo hru řídí, mohl hráče podpořit, aniž by toho příliš prozradil.

Podpora pro budoucí vývojáře: Dodržování tohoto strukturovaného procesu pomáhá zajistit, aby vaše hra byla nejen kreativní, ale také funkční, přístupná a vzdělávací. Učí vývojáře hodnotě testování, reflexe a iterací – což jsou klíčové dovednosti pro každého herního designéra nebo pedagoga.

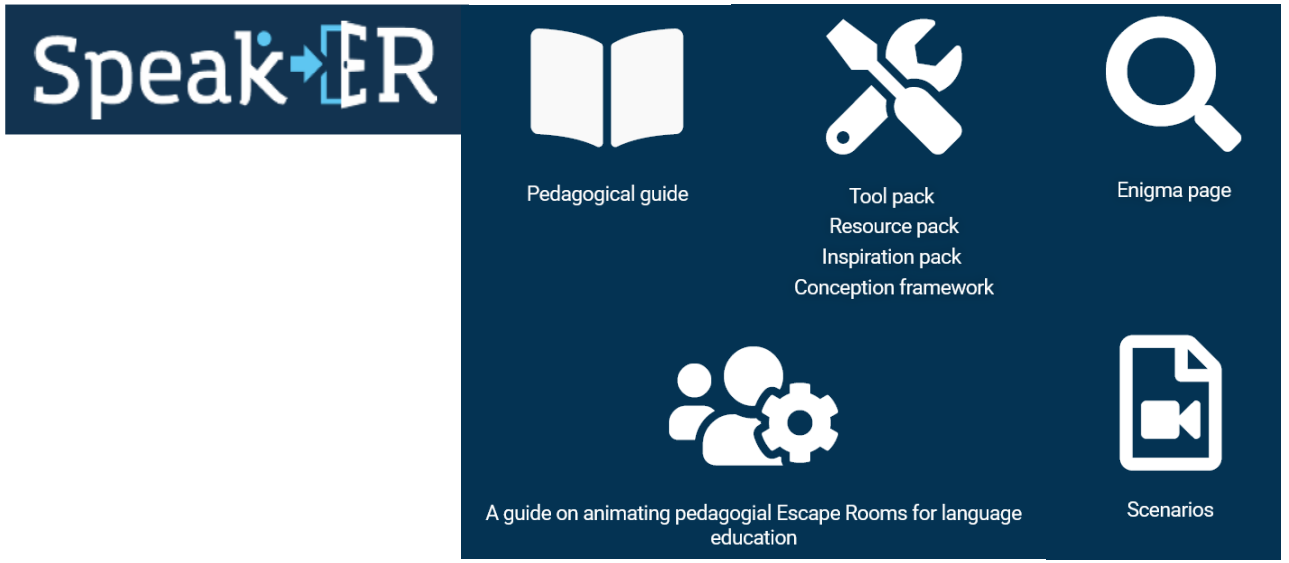
Kde mohu najít další podporu?

Kompletní knihovna:

- Projekt SpeakER EU

Generátor záhad:

- Projekt SteamER EU





… a samozřejmě: my☺

Další kroky a dostupné zdroje

Účastníkům bylo poskytnuto vedení k dalším fázím vývoje:

- Testování a iterativní vylepšování.
- Integrace technologie a multimédií (pokud je to možné).
- Dokumentace a balíček pro implementaci.
- Přístup ke sdíleným zdrojům, včetně šablon, nástrojů a referenčních materiálů.

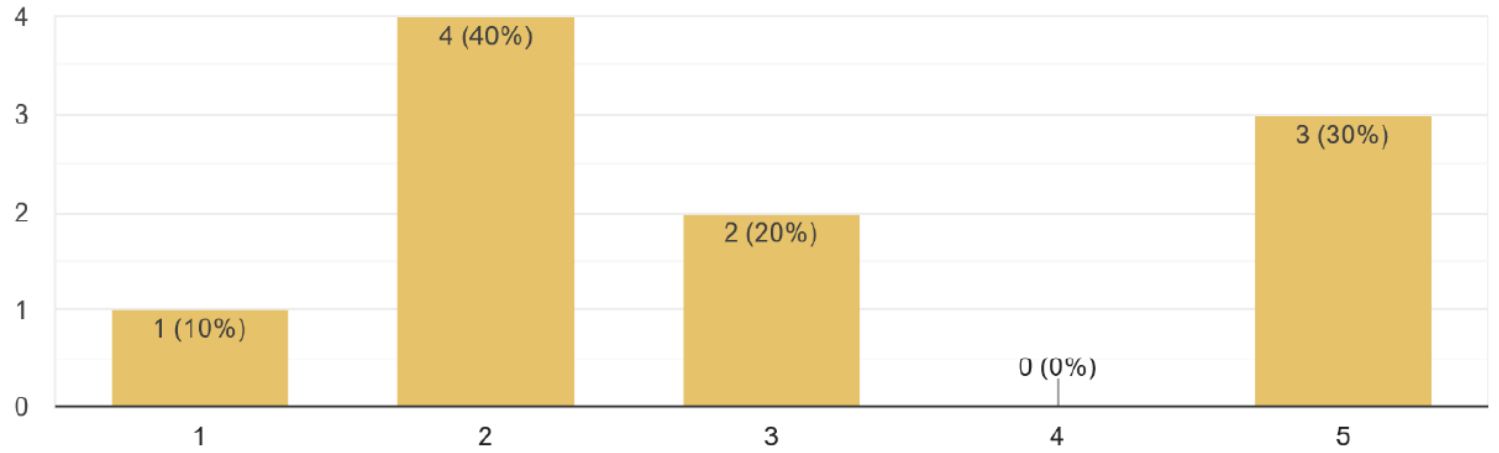
Zpětná vazba účastníků

Účastníci se podělili o své postřehy a poznatky z workshopu:

- **Zvýšená důvěra v design ER (únikových her):** Mnoho účastníků uvedlo, že lépe rozumí fungování únikové hry a tomu, jak efektivně strukturovat své hádanky.
- **Ocenění strukturovaného přístupu:** Metodika krok za krokem byla dobře přijata a pomohla rozdělit složité úkoly do zvládnutelných fází.
- **Příležitosti k navazování kontaktů a spolupráci:** Účastníci ocenili možnost spojit se s kolegy, vyměňovat si nápady a prozkoumat potenciální spolupráci.
- **Potřeba další podpory:** Někteří účastníci projevili zájem o navazující workshopy zaměřené na konkrétní aspekty, jako jsou digitální nástroje pro vývoj ER-EL a pokročilé techniky návrhu hlavolamů.

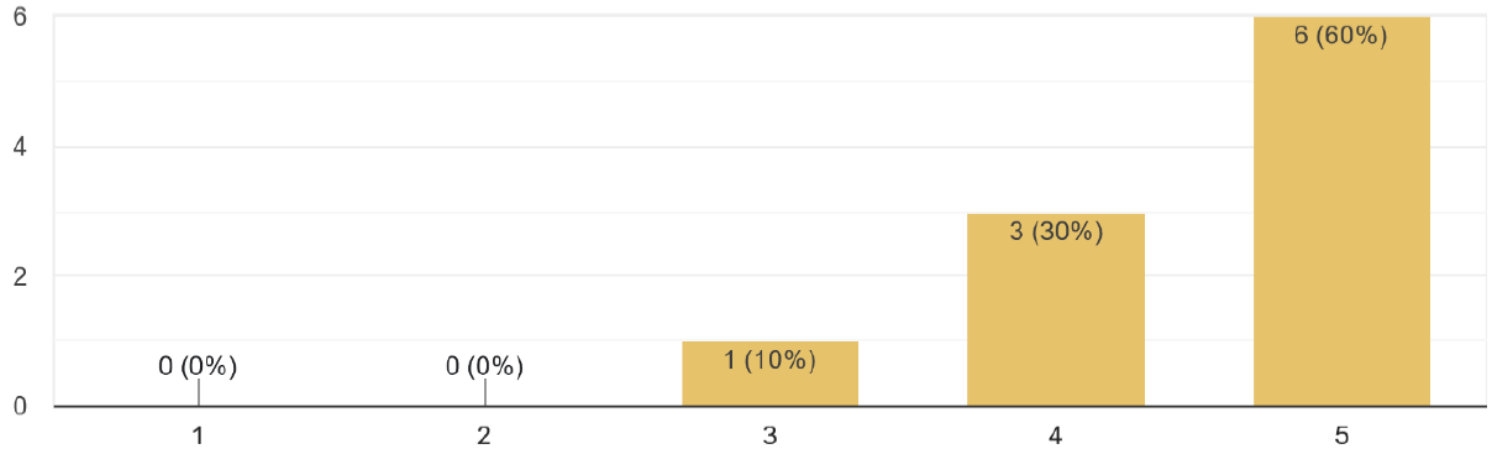
Kolik jste toho před workshopem věděli o únikových místnostech a jejich tvorbě?

10 responses



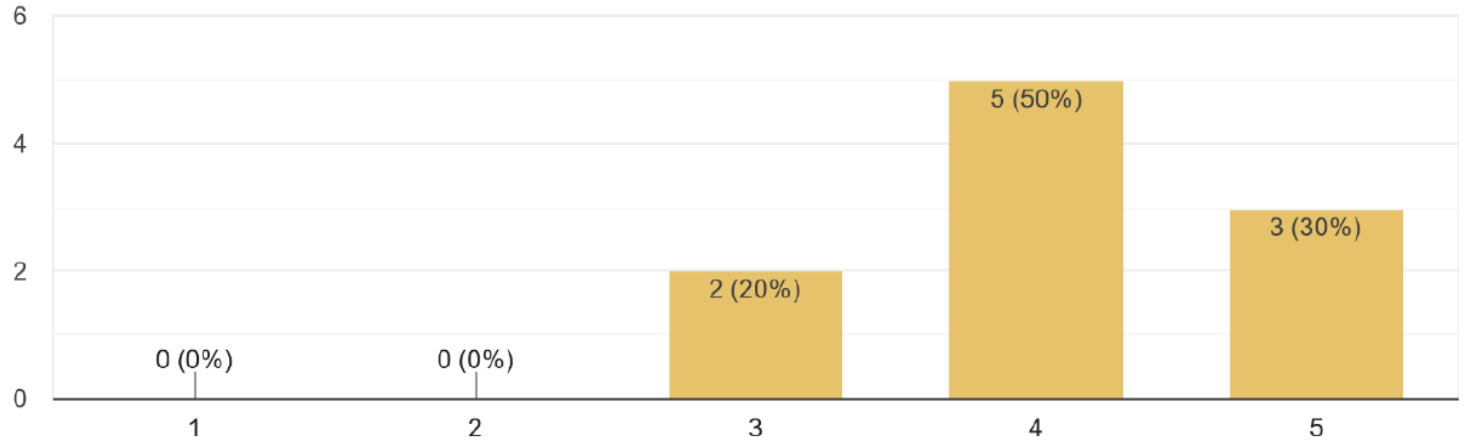
Kolik jste toho po workshopu věděli o únikových místnostech a jejich tvorbě?

10 responses



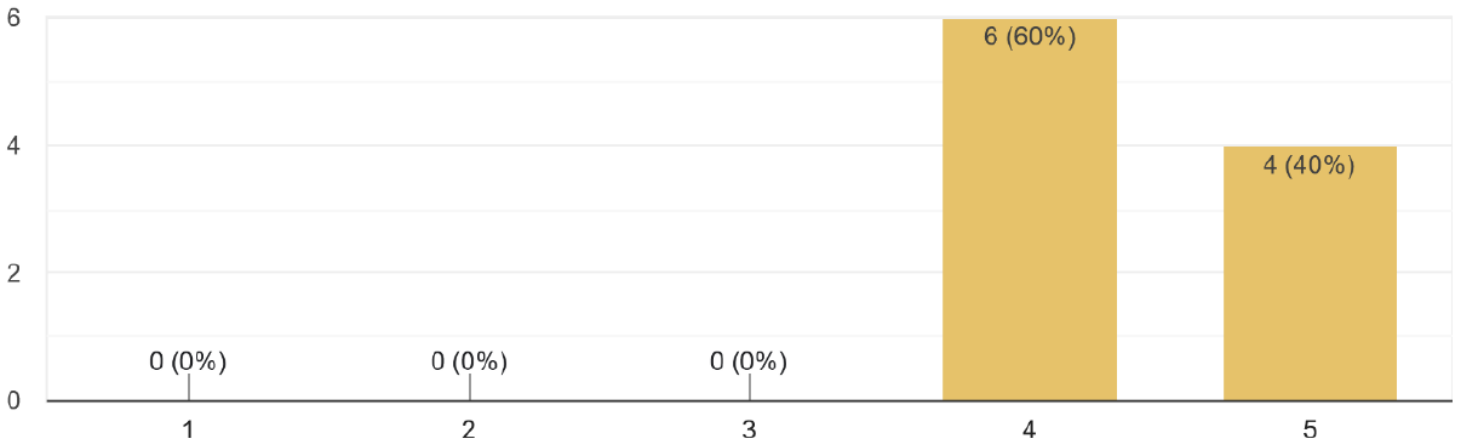
Jak jste si nyní jisti svými schopnostmi vytvářet únikové místnosti?

10 responses



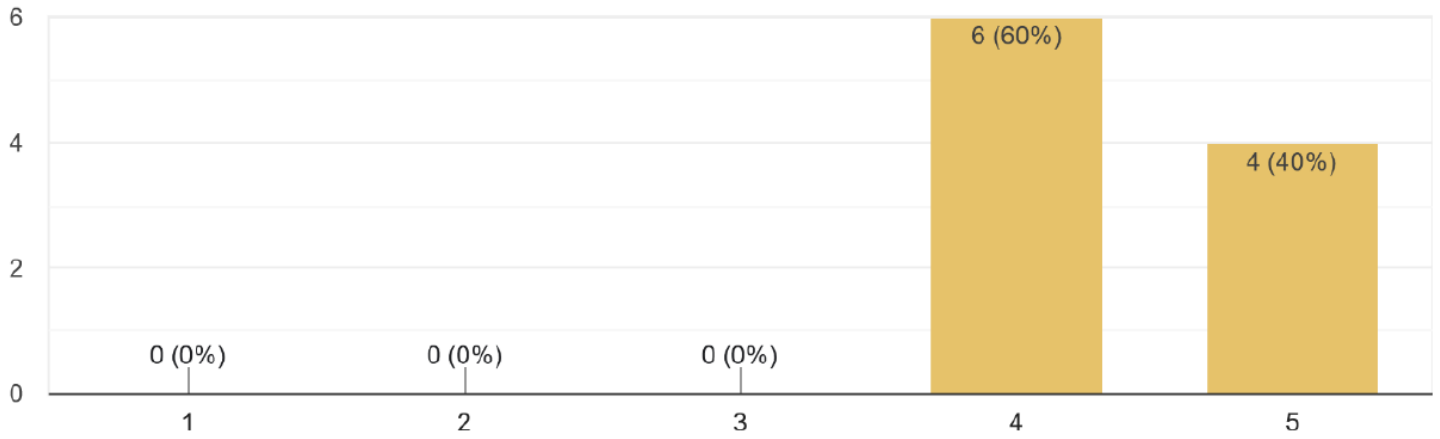
Byly vzdělávací cíle workshopu jasné?

10 responses



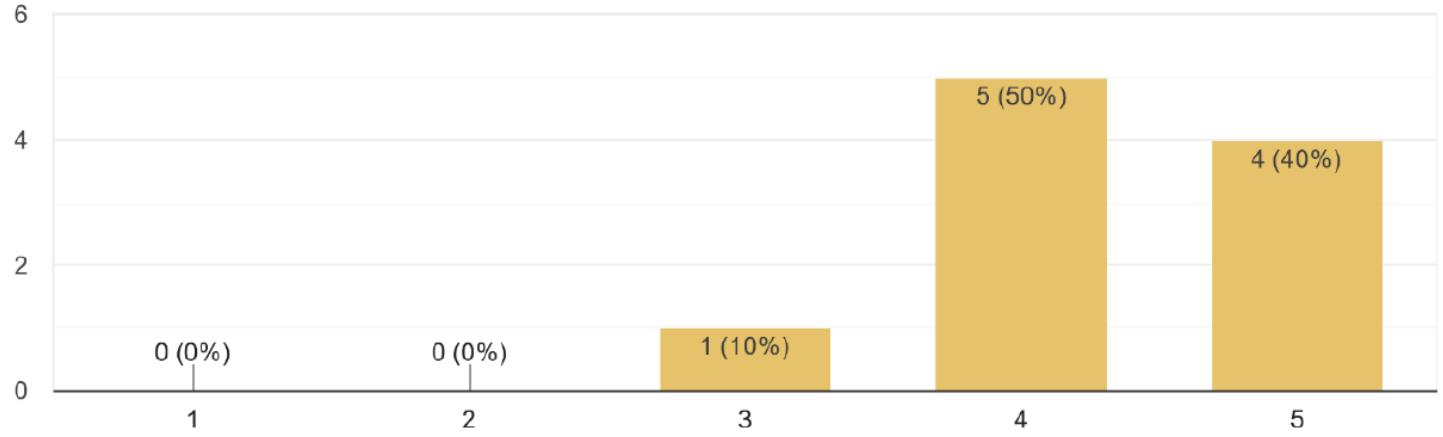
Jak hodnotíte kvalitu obsahu?

10 responses



Jak hodnotíte organizaci workshopu a podané vysvětlení?

10 responses



Komentáře účastníků

"V první řadě možnost vyzkoušet si hru v únikové místnosti ve stylu deskových her. Dříve jsem zkoušel pouze skutečné únikové hry, ale nyní tomu rozumím více. Kromě toho instrukce, jak vytvořit hru, mi poskytly tolik potřebný vhled."

"Práce na konkrétních případech, které se mají připravit na vytvoření druhé sady her."

"Jasný proces tvorby krok za krokem, dobře organizované dostupné materiály a zdroje; konkrétní kroky k zahájení přípravy her."

"Větší porozumění hádankám a jak je chystat."

"Zkoumání struktur únikových her a testování skutečných únikových her, zejména pro osoby, které je nikdy předtím nevyzkoušeli."

"Praktické zkušenosti a možnost lépe porozumět prvkům a charakteristikám únikových her, které by měly být zohledněny v procesu jejich přípravy (jaké důsledky má každá z nich a jaké jsou vzájemné vztahy s ostatními) včetně testování her"

"Možná bych vyčlenil čas na vytvoření únikové hry od začátku. Tímto způsobem by to mohl být dobrý trénink pro každého, kdo nikdy nevytvořil hru. Stejně jako po tréninku jsme šli připravovat hry podle našich témat, ale domnívám se, že jsme potřebovali vytvořit celou hru ve skupinách, abychom jí lépe porozuměli."

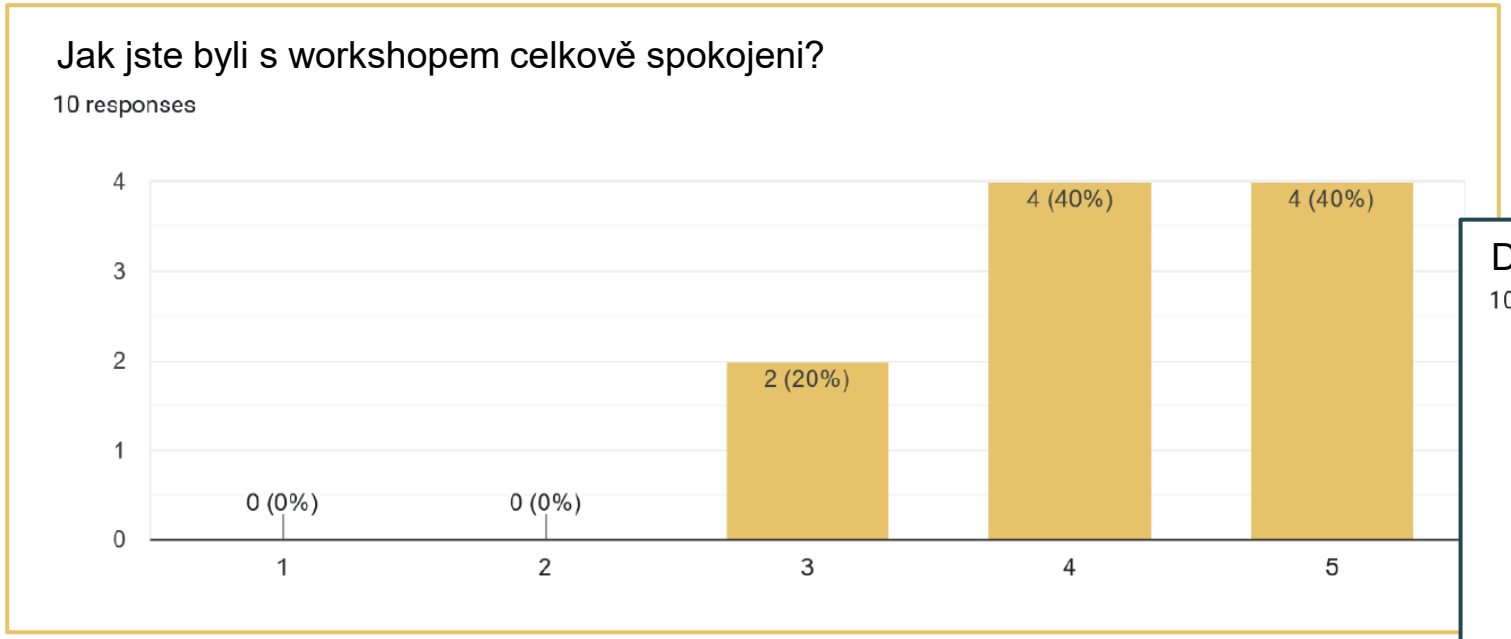
"Všichni partneři by si měli projít první várku únikových her, aby z workshopu vytěžili maximum. Přizpůsobili jsme a upevnili základy tvorby únikových her."

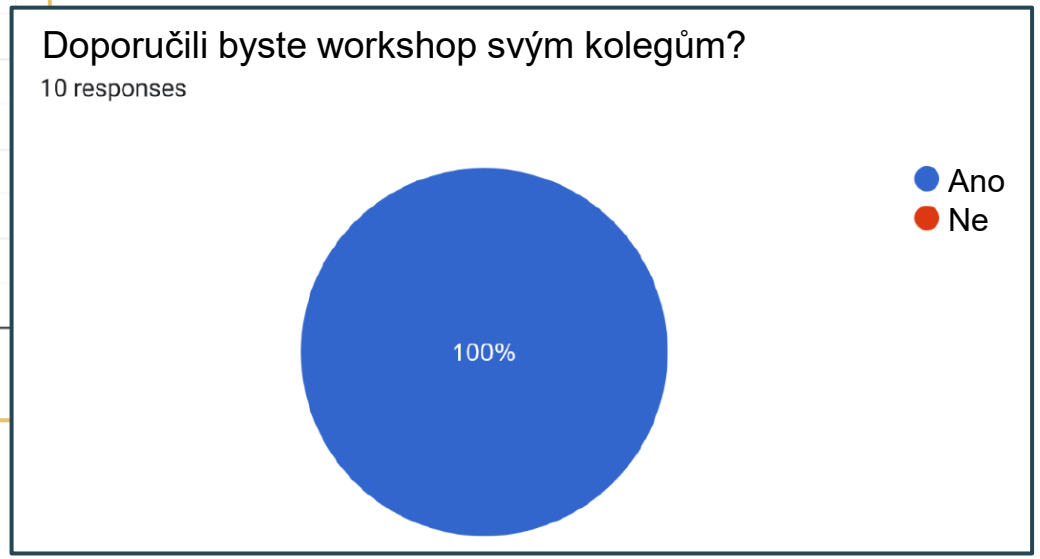
"Skvělý by byl praktičtější návod krok za krokem o struktuře únikové hry a sérii jasných příkladů hádanek a jejich vytváření. Také testování únikové hry, která je více podobná tomu, co se snažíme vytvořit během tohoto projektu, vzhledem k tomu, že ty, které jsme zkoušeli, jsou mnohem složitější a detailnější."

"Bylo by zajímavé mít nějaké pracovní listy, které bychom mohli použít ve druhé fázi jako vodítko, abychom věděli, odkud začít při vývoji her."

Závěr

Workshop úspěšně vybavil účastníky základními znalostmi a dovednostmi potřebnými k vývoji vzdělávacích únikových her. Strukturovaný přístup k návrhu hádanek v kombinaci s praktickými aktivitami a zpětnou vazbou od kolegů poskytl robustní rámec pro pokračující vývoj ER (únikových her). Byly navržena budoucí konzultace a iniciativy v oblasti sdílení zdrojů, které by podpořily pokračující postup v realizaci projektů zúčastněných.





ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Děkujeme za pozornost!

Spolufinancováno Evropskou unií

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

YuzuPulse

LogoPsyCom

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.