ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Když mluví peníze

Koncepce a nastavení scénáře

Rejstřík položek

Fáze B: Rozpad interní komunikace

- Stůl nebo psací stůl
- Příloha 1 – E-maily a poznámky
- Příloha 2 – Plánovací list
- Uzamčená schránka se 4-místným kombinačním zámkem
- Stránky na tabuli nebo papír a fixy nebo pera
- Sada zásuvek, šanonů a/nebo krabic
- Různé nesouvisející dokumenty (falešná stopa)

Fáze C: Cíle externí komunikace

- Příloha 3 – Sady karet
- Stránky na tabuli nebo papír a fixy nebo pera

Fáze D: Návrh plánu digitální komunikace

- Příloha 1 – E-maily a poznámky
- Příloha 2 – Plánovací list
- Příloha 3 – Sady karet
- Stránky na tabuli nebo papír a fixy nebo pera



Podrobná koncepce

Příloha - emaily a poznámky

Potřebný materiál

- Dokument přílohy 1 s názvem "E-maily a poznámky"
- Nůžky
- Různé nesouvisející dokumenty (falešná stopa)

Návod

Stáhněte si a vytiskněte všechny dokumenty v příloze. Mohou být černé na bílém.

Pomocí nůžek ořízněte obsah tak, že budete sledovat dvojité čáry kolem každé části, aby byl každý e-mail oddělen od zbytku. Ořízněte kolem kresby ptáka a plamene a uschovejte si ji pro zamčenou krabici.

Umístěte každého z nich do úkrytu, který je pro účastníky snadno přístupný, jako je zásuvka, složka nebo krabice kdekoli v místnosti. Mohou být ukryty pod nábytkem nebo za jinými prvky, takže je účastníci musí hledat.

Aby se úkol zkomplikoval, můžete v závislosti na jejich úrovni a zaměření umístit řadu dokumentů (souvisejících s podnikáním nebo reklamou) jako falešnou stopu do stejných úkrytů nebo na jiná místa v místnosti, aby účastníci museli identifikovat dokumenty, které jsou relevantní pro jejich poslání.

Poznámka: Není nutné, aby byly tyto položky zavřené nebo uzamčené, protože tyto dokumenty musí být přístupné jako první krok bez předchozího kódu nebo záhady.

ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Uzamčená schránka se 4-místným kombinačním zámkem

Potřebný materiál

- Krabice, která může obsahovat dokument A4 a malé kartičky
- Zámek se 4-místnou kombinací
- Kresba ptáka a plamene vystřižená z přílohy 1
- Lepidlo nebo páska

Návod

Vyberte krabici, která by byla dostatečně velká, aby se do ní vešel složený dokument formátu A4 (příloha 2) a řada malých kartiček (příloha 3).

Pomocí lepidla nebo pásky připevněte kresbu ptáka a plamene, kterou jste předtím vystřihli z přílohy 1, na krabici (nahoře nebo na boku, při manipulaci s ní je jasně viditelná), aby účastníci mohli identifikovat význam tohoto konkrétního předmětu v místnosti.

Před zavřením a uzamčením umístěte do krabice přílohu 2 a přílohu 3.

Krabici umístěte na snadno dostupné místo v místnosti, kde je na zámku zobrazena náhodná čísla nebo například "0000". Správná kombinace pro jeho odemknutí musí být nastavena na 4157.

Příloha 2 – Plánovací list

Potřebný materiál

- Dokument přílohy 2 s názvem "Plánovací list"

Návod

Stáhněte si a vytiskněte přílohu ve formátu A4. Může být v černé a bílé. Umístěte dokument do uzamčeného boxu. Lze ji složit nebo srolovat, aby se vešla do krabice.

Příloha 3 – Sady karet

Potřebný materiál

- Dokument přílohy 3 s názvem "Sady karet"
- Nůžky

Návod

Stáhněte si a vytiskněte přiložený dokument. Všimněte si, že barvy nejsou nutné, ale pokud jsou vytištěny černobíle, zajistěte, aby zůstaly čitelné a identifikovatelné.

Pomocí nůžek rozstřihněte každou kartu.

Po zamíchání je umístěte do políčka tak, aby byly v náhodném pořadí. Neměly by být uspořádány podle kategorií (produkty, média a cíl), ale jsou snadno identifikovatelné díky různým velikostem a barvám.

Volitelné: Aby se zajistilo, že se karty nepoškodí a bude možné je použít vícekrát, může být vhodné vytisknout je na silný papír nebo je nechat zalaminovat, aby byly odolnější.

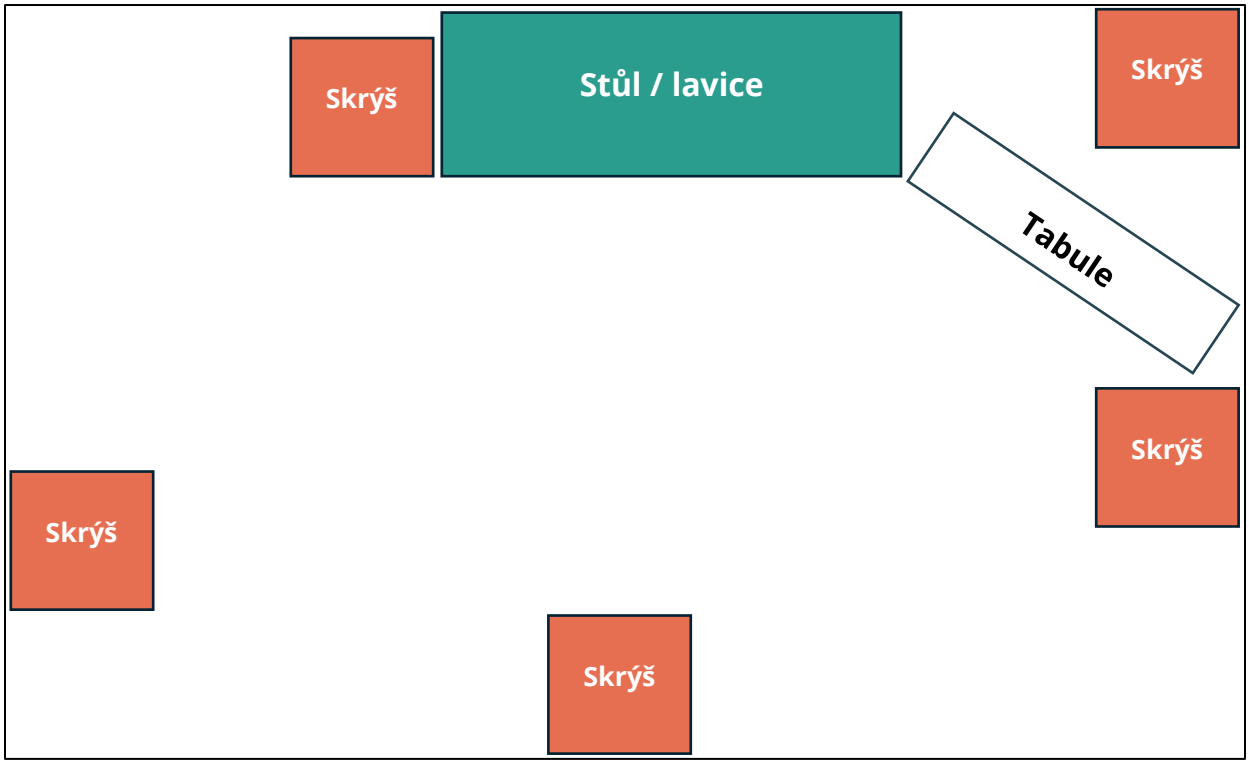
ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Instalace místnosti

Rozmístění může být poměrně jednoduché, protože zahrnuje pouze řadu dokumentů (příloha 1) rozmístěných v různých úkrytech (zásuvkách, šanonech nebo krabicích), uzamčenou krabici (která by se nacházela v kterémkoli z úkrytů) a stůl nebo psací stůl s dalšími prvky, jako je tabule nebo falešné stopy. Následující obrázek vám pomůže vizualizovat, kam lze umístit potřebné prvky.

Poznámka: Stůl nebo stůl a úkryty (včetně uzamčené krabice) lze umístit kdekoli v místnosti, pokud je dostatek prostoru pro všechny účastníky ke společné analýze dokumentů, diskusi a psaní poznámek.

Návrh rozmístění



ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pro další hru

Postupujte podle pokynů a resetujte hru pro jinou skupinu mladíků:

- Zajistěte, aby účastníci nepsali žádné poznámky k dokumentům podle přílohy 1 a vymažte všechny nápovědy napsané na tabuli nebo na papíře.
- Umístěte všechny vytištěné dokumenty z Přílohy 1 zpět na náhodně skrytá místa.
- Znovu vytiskněte plánovací list podle přílohy 2, aby se v něm nezobrazovaly žádné odpovědi.
- Dokumenty podle přílohy 2 a 3 vložte zpět do krabice.
- Uzamkněte krabici a resetujte zámek zpět na náhodná čísla nebo "0000".

Spolufinancováno Evropskou unií

Tento projekt je financován 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.

Číslo projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons. Mezinárodní licence Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Chcete-li se seznámit s kopií této licence, navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/