ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Дигиталната презентация: отключете вашата стратегия за продажби

Концепция и настройка на сценария

Индекс на елементите

- Визуална пътна карта на играта – “0. Пътна карта на играта”

Фаза А:

- Печатно или ръкописно писмо от собственика на магазина „1.1. Фаза А - Писмо от собственика на магазина – TechieTreasure“
- Подсказка, получена с QR кода в писмото: „1.1.1. Фаза А - шаблон за QR кода“
- Безплатни генератори на QR кодове: https://login.qr-code-generator.com/ or https://me-qr.com/qr-code-generator/qr
- Плик с надпис „Аналитичен отчет“
- Фалшиви данни от анализи в социалните медии (показващи лошо представяне) „1.2. Фаза А - Аналитичен отчет“
- Допълнително приложение: „1.2.1. Фаза А - Аналитичен отчет - ключова дума“

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Фаза Б:

- Печатни коментари от клиенти (смесица от положителна и отрицателна обратна връзка) „2.1. Фаза Б - коментари от клиенти“
- Допълнително приложение: „2.1.1. Фаза Б - Скрита дума в коментарите от клиенти“
- Допълнително приложение: „2.1.2 Фаза Б - Съвети от GameMaster“
- Карти с персони на аудиторията (напр. тийнейджъри, млади родители, технологични ентусиасти)
- Карти с платформи за социални медии и формати на съдържание (напр. TikTok, Instagram, видео реклами, публикации на инфлуенсъри) „2.2. Фаза Б - Карти за аудитория, платформи и формати в социалните медии”
- Допълнително приложение: „2.2.1. Фаза Б - Правилни съвпадения + обяснение за използването на картите”

Фаза В:

- Шаблон за план на кампанията (отпечатан или на бяла дъска) „3.1. Фаза В - Шаблон за план на кампанията“
- Допълнително приложение: „3.1.1. - Рубрика за оценка и допълнителни съвети за водещия на играта“



Подробна концепция

Важна забележка: „Подсказките/Съвети от GameMaster“ и допълнителните приложения не са предназначени за споделяне с участниците, а за да помогнат на фасилитатора да ги насочва при използването на съответните приложения.

Елемент 1 – Писмо от собственика на магазина

Необходими материали

- Хартия А4 (печатна или написана на ръка) – „1.1. Фаза А - Писмо от собственика на магазина – TechieTreasure“

Урок

Разпечатайте приложението „1.1. Фаза А - Писмо от собственика на магазина – TechieTreasure“ и го поставете в плик с етикет „TechieTreasure“. Раздайте го на участниците в началото на играта.

Елемент 2 – Плик с фалшив отчет с аналитични данни

Необходими материали

- 11 печатни страници с осем кампании

Урок

Разпечатайте приложението „1.2. Фаза А - Аналитичен отчет“ и го поставете в плик с етикет „Аналитичен отчет“. Дайте го на участниците, след като сканират QR кода от писмото на собственика на магазина.

Елемнт 3 – Лист с коментари на клиенти

Необходими материали

- 2 разпечатани и изрязани страници „2.1. Фаза Б - коментари от клиенти“

Урок

Разпечатайте приложението „2.1. Фаза Б - коментари от клиенти“ и изрежете отделните коментари. Разпределете ги на масата или ги поставете в папка с надпис „Обратна връзка от клиенти“.

Елемент 4 – Карти за аудитория, платформа и съдържание

Необходими материали

- Отпечатани и изрязани карти, разделени в три категории – аудитории, платформи, формати „2.2. Фаза Б - Карти за аудитория, платформи и формати в социалните медии“

Урок

Разпечатайте приложението „2.2. Фаза Б - Карти за аудитория, платформи и формати в социалните медии“ и разделете картите на три групи: аудитории, платформи, формати на съдържание. Разбъркайте ги и ги поставете на масата, за да могат участниците да ги съчетаят.



Елемент 5 – Шаблон за план на кампанията

Необходими материали

- Разпечатан шаблон или бяла дъска с маркери „3.1. Фаза B - Шаблон за план на кампанията“

Урок

Разпечатайте приложението „3.1. Фаза B - Шаблон за план на кампанията“ и дайте едно копие на групата след завършване на Фаза Б. Като алтернатива, предоставете същата структура на бяла дъска.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Инсталирането на стаята(ите)

- Разпределете пликовете и писмата на една или две маси.
- Скрийте или разпределете коментарите и картите на клиентите из стаята (напр. в папки, кутии).
- Предоставете шаблона на кампанията и QR кода само след завършване на Фаза Б.
- Използвайте бяла дъска или листове хартия за групово планиране и презентации.
- Една стая е достатъчна – поставете 2–3 маси за групова работа, като материалите са логично разположени по фаза.

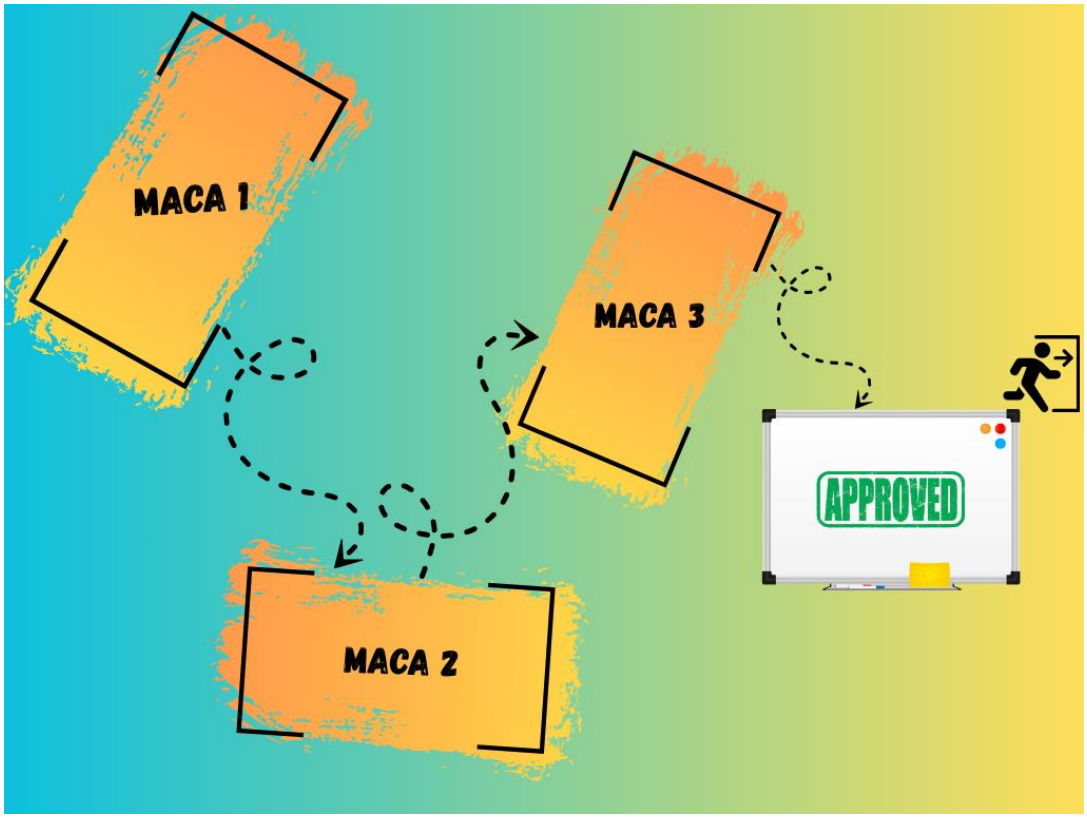
Предложено оформление:

Таблица 1 – Материали за Фаза А

Таблица 2 – Фаза Б: коментари и карти

Таблица 3 – Фаза В: планиране

Бяла дъска – За финални презентации и екипна работа



За следващата игра

Следвайте инструкциите, за да рестартирате играта за друга група младежи.

Фаза А

- Препечатайте или проверете писмото на собственика на магазина.
- Върнете фалшивите аналитични листове в маркирания плик.

Фаза Б

- Разбъркайте картите отново.
- Уверете се, че всички отзиви от клиентите са върнати.
- Проверете отново за надписи по материалите и ги отстранете, ако е необходимо.

Фаза В

- Избършете бялата дъска или сменете използваните листове.

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява единствено гледните точки на автора и Комисията не носи отговорност за каквато и да е употреба на съдържащата се в нея информация.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Това произведение е лицензирано под Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/