



La présentation numérique : libérez votre stratégie commerciale

Conception et mise en œuvre du scénario

Index des objets

- Une carte de route imprimée de l'escape game "0. Carte de route visuelle du jeu"

Phase A :

- Lettre imprimée ou manuscrite du propriétaire de la boutique « 1.1. Phase A
- Lettre du propriétaire de la boutique – TechieTreasure »
- Indice obtenu grâce au QR code dans la lettre : « 1.1.1. Phase A – modèle pour le QR code »
- Générateurs de QR code gratuits : <https://login.qr-code-generator.com/> ou <https://me-qr.com/qr-code-generator/qr>
- Enveloppe intitulée « Rapport analytique »
- Fausses données d'analyse des réseaux sociaux (montrant de mauvaises performances) « 1.2. Phase A – Rapport analytique »
- Annexe supplémentaire : « 1.2.1. Phase A – Rapport analytique – mot clé »



Phase B :

- Commentaires imprimés des clients (mélange de commentaires positifs et négatifs) « 2.1. Phase B – Commentaires des clients »
- Annexe supplémentaire : « 2.1.1. Phase B – mot caché dans les commentaires des clients »
- Annexe supplémentaire : « 2.1.2 Phase B – Indices du maître du jeu »
- Cartes de profil d'audience (ex : adolescents, jeunes parents, passionnés de technologie) et cartes avec plateformes de réseaux sociaux et formats de contenu (ex : TikTok, Instagram, publicités vidéo, publications d'influenceurs) « 2.2. Phase B – Cartes de profil d'audience, plateformes de réseaux sociaux et formats de contenu »
- Annexe supplémentaire : « 2.2.1. Phase B - Correspondances correctes + explications sur l'utilisation des cartes »

Phase C :

- Modèle de plan de campagne (imprimé ou sur un tableau blanc) « 3.1. Phase C - Modèle de plan de campagne »
- Annexe supplémentaire : « 3.1.1. - Grille d'évaluation et conseils pour le maître du jeu »



Conception détaillée

Note importante : Les « indices du maître du jeu » et les annexes supplémentaires ne sont pas destinés à être partagés avec les participants, mais à aider l'animateur à les guider dans l'utilisation des annexes pertinentes.

Objet 1 – La lettre du propriétaire de la boutique

Matériel nécessaire

- Papier A4 (imprimé ou manuscrit) – « 1.1. Phase A - Lettre du propriétaire de la boutique – TechieTreasure »

Tutoriel

Imprimez l'annexe « 1.1. Phase A - Lettre du propriétaire de la boutique – TechieTreasure » et placez-la dans une enveloppe intitulée « TechieTreasure ». Donnez-la aux participants au début de la partie.

Objet 2 – Enveloppe contenant un faux rapport analytique de données

Matériel nécessaire

- 11 pages imprimées avec huit campagnes

Tutoriel

Imprimez l'annexe « 1.2. Phase A – Rapport analytique » et placez-la dans une enveloppe intitulée « Rapport analytique ». Donnez-la aux participants après qu'ils aient scanné le QR code de la lettre du propriétaire de la boutique.



Objet 3 – Feuille de commentaires es clients

Matériel nécessaire

- 2 pages imprimées et découpées « 2.1. Phase B – Commentaires des clients »

Tutoriel

Imprimez l'annexe « 2.1. Phase B – commentaires des clients » et découpez les commentaires individuellement. Répartissez-les sur une table ou placez-les dans un dossier intitulé « Commentaires des clients ».

Objet 4 – Cartes d'audience, de plateforme et de contenu

Matériel nécessaire

- Cartes imprimées et découpées, réparties en trois catégories : publics, plateformes, formats « 2.2. Phase B - Cartes de profil d'audience, plateformes de réseaux sociaux et formats de contenu »

Tutoriel

Imprimez l'annexe « 2.2. Phase B - Cartes de profil d'audience, plateformes de réseaux sociaux et formats de contenu » et découpez les cartes, puis divisez-les en trois groupes : publics, plateformes, formats de contenu. Mélangez-les et placez-les sur la table pour que les participants puissent les associer.



Objet 5 – Modèle de plan de campagne

Matériel nécessaire

- Modèle imprimé ou tableau blanc avec marqueurs « 3.1. Phase C - Modèle de plan de campagne »

Tutoriel

Imprimez l'annexe « 3.1. Phase C - Modèle de plan de campagne » et donnez-en une copie au groupe une fois la phase B terminée. Vous pouvez également reproduire la même structure sur un tableau blanc.



L'installation de la (de)s pièce(s)

- Distribuez les enveloppes et les lettres sur une ou deux tables
- Cachez ou répartissez commentaires des clients et les cartes à travers la pièce (ex : dans des dossiers, boîtes)
- Fournissez le modèle de plan de campagne et le QR code uniquement lorsque la phase B est complétée
- Utilisez un tableau blanc ou des feuilles de papier pour la planification en groupe et les présentations.
- Une seule pièce suffit : placez 2 à 3 tables pour le travail en groupe, avec le matériel disposé de manière logique par phase

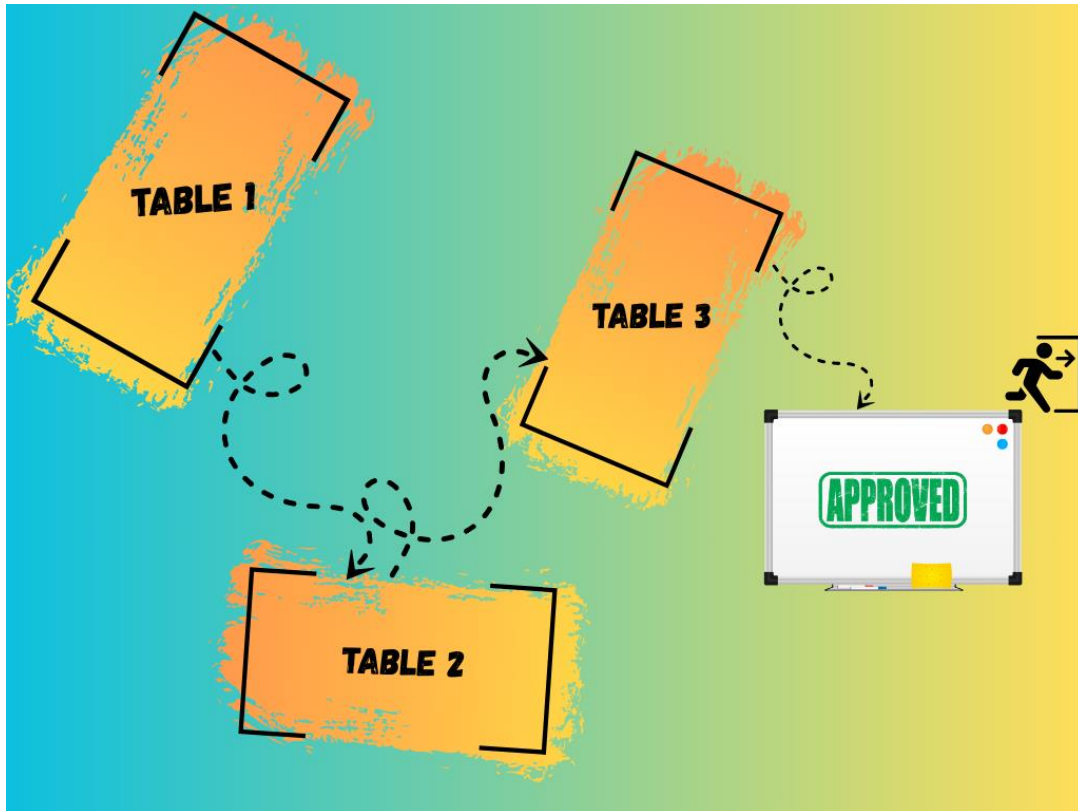
Disposition suggérée :

Table 1 – Phase A : Matériel

Table 2 – Phase B : Commentaires et cartes

Table 3 – Phase C : Planning

Tableau blanc – Pour les présentations finales et le travail d'équipe



Pour la prochaine partie

Suivez les instructions pour réinitialiser le jeu pour un autre groupe de jeunes.

Phase A

- Réimprimez ou vérifiez la lettre du propriétaire de la boutique.
- Renvoyez les fausses feuilles d'analyse dans l'enveloppe marquée.



Phase B

- Mélangez à nouveau les cartes.
- Assurez-vous que tous les commentaires des clients ont été rendus.
- Vérifiez qu'il n'y a pas d'écritures sur le matériel et effacez-les si nécessaire.

Phase C

- Essuyez le tableau blanc ou remplacez les feuilles utilisées.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>