Co dělat??? Všechno je pryč! – Mise záchrany vaší osobní značky

Koncepce a nastavení scénáře

Rejstřík položek

Obecné potřeby:

- Budova s více podlažími, místnostmi nebo chodbami. Pokud budova není k dispozici, můžete využít libovolný prostor, který lze rozdělit na různé části.
- Tiskárna
- Nůžky, lepidlo a pera
- Lepící lístečky
- Projektor, tabule nebo flipchart k prezentaci svých nápadů.

Fáze A:

- Zrcadlový hlavolam, který se provádí pomocí přiložených karet uvedených v **Příloze č. 1**. V závislosti na situaci lze karty upravit.
- Jakékoli kódové slovo jako "Značka", "Marketing", obrázek nebo prostě jakýkoli jiný nástroj, který by účastníkům pomohl zábavnou formou postupovat vpřed.

Fáze B:

- Skryté nápovědy (uživatelské jméno, bio linie, slogany). Náměty jsou uvedené v **příloze č. 2.**
- List s profilovou šablonou uvedený v **Příloze č. 4.**

Fáze C:

- Falešné karty sociálních médií. **Náměty jsou uvedeny v příloze č. 3**.
- Třídící plocha. Může to být magnetická tabule nebo jakékoli jiné místo, kde by účastníci mohli třídit poskytnuté informace.
- Uzamykatelná krabička (nebo jakýkoli jiný nástroj, jako je obálka) s další nápovědou.

Fáze D:

- Propojení profilových karet s lidmi a jejich charakteristiky v podnikání. Příklad a vysvětlení jsou uvedeny v **příloze č. 6**. Ty mohou být vytištěny na papíře nebo jen tak napsány na samolepicích bločcích
- Skrytý "referenční dopis", **uvedený v příloze č. 7**

Fáze E:

- Pitching stage (tabule/projektor)
- Časovač/stopky



Podrobná koncepce

Zrcadlový hlavolam

Potřebný materiál

- Laminované nebo potištěné tvrdé kartonové karty. Příklady karet jsou uvedeny v **Příloze č. 1**.

Výuka

Tisk, nejlépe na silnější papír nebo karton, a ideálně laminované pro více použití. Podle toho je ořízněte.

Rekonstrukce digitálního profilu

Potřebný materiál

- Předem ukryté nápovědy v obálce (uživatelské jméno, fragment životopisu, slogan). Příklady jsou uvedeny v **příloze č. 2**.

Výuka

V závislosti na situaci může být seznam uvedený v příloze č. 2 upraven tak, aby navrhoval možné stopy digitálního profilu v kontextu uživatelského jména, životopisu a osobního sloganu. Všechny stopy jsou rozděleny na části v závislosti na tom, jaký druh přítomnosti sociální značky je vytvářen. Všechny profily jsou pro snadnější tisk odděleny na různých stránkách.

Úkol s obsahovou mřížkou

Potřebný materiál

- Karty sociálních médií (tweety, příspěvky, popisky). Možné příklady jsou uvedeny v **příloze č. 3.**

Výuka

Vytiskněte a vyjměte ukázkové příspěvky a umístěte je tak, aby je účastníci našli. Příloha uvádí 6 příkladů možného uspořádání, 3 profesionální a 3 neprofesionální, spolu s několika skutečnými příspěvky evropských a světových osobností, které se snaží oslovovat širokou veřejnost.

Nejlepším scénářem by bylo použít příspěvky na sociálních sítích od populárních online osobností nebo jiných důležitých lidí, jako jsou známí místní zástupci nebo osobnosti, kteří působí v rodném jazyce účastníků. V tomto případě najděte alespoň 2 profesionální a 2 neprofesionální příspěvky od skutečných osob. Úkol tak bude jasnější a realističtější.

Síťové bludiště

Potřebný materiál

- Karty postav (mentor, investor, kolega). Příklad karet je uveden v **příloze č. 6**.

Výuka

Jednoduše vytiskněte a odpovídajícím způsobem ořízněte karty. Pro organizaci této části hry lze využít a upravit informace z karet, nebo si můžete vzít profil nějakého místního zástupce z jeho sociálních sítí.

Mistr hry vede tuto část takovým způsobem, že požádá účastníky, aby vysvětlili, kdo jsou (mentor, náborář, spolupracovník atd.).

Referenční dopis

Potřebný materiál

- Upravený tištěný dopis. Příklad je uveden v **příloze č. 7**.

Výuka

Vyplňte šablonu referenčního dopisu informacemi, které odpovídají účastníkům. Dopis může být napsán jednoduchou formou, která nejlépe reprezentuje místní znaky a vazby na účastníky. Měl by vyzdvihnout klíčové vlastnosti odvozené z předchozích fází, jako je kreativita, vedení nebo komunikace.

Funguje jako poslední sociální důkaz k posílení důvěryhodnosti jejich nově vybudované osobní značky a je vyžadován pro přístup účastníků k závěrečné fázi prezentace. Mistr hry si to může odpovídajícím způsobem přizpůsobit pro každou hru.

Vytiskněte jej a poskytněte účastníkům, pokud je to relevantní.



Instalace místnosti (místností)

Místnost 1 (Zrcadlový hlavolam): Části zrcadlového puzzle (vytištěn é karty a povrch pro umístění karet) umístěné na centrálním stole.

Místnost 2 (Hledání stop): Stopy vytištěné na papíře, jsou ukryty po místnosti.

Místnost 3 (Prostor pro třídění obsahu): Stůl a volný prostor jako místa pro spolupráci týmů.

Místnost 4 (Networkingová stěna): Velká bílá tabule, na kterou mohou účastníci lepit příspěvky na sociální sítě. Pokud to není možné, tak jen tabulku, kam půjde příspětky umístit.

Závěrečná místnost (prezentace): Prezentační prostor s tabulí, projektorem nebo flipcharty. "Pódium" pro prezentace účastníků s "hodnotícím stolem" investora. Může to být třeba i výtah, který jezdí mezi přízemím a horním patrem.

Poznámka: V závislosti na lokaci, pokud je úniková hra zorganizována ve velké budově s oddělenými místnostmi, chodbou nebo jen otevřeným prostorem, mohou být všechny hádanky umístěny na různých místech. Všechny prezentované informace jsou referencí, jak by mohla být úniková hra zasazena do scénáře, kdy je vše organizováno v budově s oddělenými místnostmi a patry. Školitelé mohou tento scénář přizpůsobit dostupné lokalitě.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pro další hru

Postupujte podle pokynů pro znovuzahájení hry pro jinou skupinu mladých lidí.

Fáze A: Znovu zamíchejte karty vlastností a přerozdělte obálky.

Fáze B: Promíchejte karty sociálních médií.

Fáze C: Obnovte pracovní listy a vymažte mřížky.

Fáze D: Znovu skryjte kód a písmeno.

Fáze E: Vyčistěte a připravte finální prostor pro hru (obnovená tabule, v případě potřeby vymažte diapozitivy projektoru).

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/