



Norime, kad JŪS būtumėte mūsų kitas modelis

Scenarijaus aprašymas ir veiksmų planas

Kontekstas

Dalyviai vaidina influencerius, kuriuos žvalgo madinga skaitmeninių modelių agentūra „ViralLook“, siūlydama jiems galimybę pritraukti sekėjų ir greitai užsidirbti pinigų per naują nuotraukų / vaizdo įrašų platformą. Viskas skamba idealiai, kol viskas pradeda atrodyti ne taip. Dalyviai supranta, kad tai, kas atrodo kaip nekaltas darbas, gali būti platesnės aferos, kuria manipuluojama ir išnaudojama kūrėjai, dalis. Norėdami atskleisti tiesą, jie turi išspręsti daugybę iššūkių, imituojančių realią skaitmeninių modelių industrijos riziką, ir nuspręsti, ar sandoris vertas dėmesio, ar tai spąstai.

Pastaba: šis ER buvo sukurtas naudojant dirbtinį intelektą, t. y. „ChatGPT“, kuris palengvino rašymo ir kūrimo procesą.



Paaiškinimas

Pabėgimo žaidime yra 3 pagrindiniai etapai, kurių kiekviename yra 1 arba 2 unikalios mįslės. Kiekvienas etapas atskleidžia skirtingą skaitmeninio verslumo aspektą. Pirmasis etapas skirtas pasiūlymo supratimui. Dalyviai turi suprasti sutarties informaciją ir atpažinti įspėjamuosius ženklus.

Kitas etapas yra susijęs su saugumu internete. Reikia naujos paskyros ir reikia atsižvelgti į saugumo rekomendacijas, nustatant tinkamus nustatymus ir stiprų slaptažodį.

Paskutiniame etape žaidėjai turi susidoroti su skaitmeniniu spaudimu. Jie turi priimti galutinį sprendimą, ar priimti pasiūlymą, ar jį atmesti, ar pranešti apie agentūrą kaip apie sukčiavimą. Tam jie turi naudoti surinktą informaciją. Labai svarbu užsirašyti kiekvieno etapo pastabas, nes kelio atgal nėra!

Dalyviai turi apie 45 minutes ir turi rinkti užuominas, kad užbaigtų žaidimą ir priimtų pagrįstą sprendimą dėl savo skaitmeninės karjeros, nes pasiūlymas galioja tik trumpą laiką, kol įmonė pereina prie kitų kandidatų.



Veiksmų planas

A etapas – instruktažas ir įvadas

Žaidėjai susirenka prie prijungto įrenginio (planšetinio kompiuterio / nešiojamojo kompiuterio) ir pradeda tyrinėti „Genially“ žaidimą. Jie supažindinami su visiškai nauja modelių agentūra „ViralLook“, kuri samdo naujus modelius. Tačiau žaidimas įspėja juos, kad jų tikslas yra atpažinti klaidingą informaciją ir riziką bei išvengti manipuliavimo internete. Žaidimo meistras yra įmonės išorinio žmogiškųjų išteklių padalinio dalis ir padeda dalyviams tyrinėti modelių agentūros pasiūlymą. Žaidimo meistras primena žaidėjams užsirašyti visus kodus ir informaciją, kurią jie laiko svarbia paskutiniam etapui.

Visų etapų ir žingsnių ištekliai: „Genially“ pristatymas (priedas), popieriniai lapai ir rašikliai arba balta lenta užrašams

B etapas – manipuliavimas ir dezinformacija

B.1 žingsnis– Sutarties spąstai

- Yra sutarties projektas, kurį žaidėjai gali perskaityti paspaudę mygtuką „Sutartis“, ir pagrindinių punktų sąrašas. Klausimu žaidėjai raginami pasirinkti punktus, kurie turi būti įtraukti į jų sutartį, kad būtų užtikrintas jų saugumas.
- Sutartyje yra punktų, ir kiekvienas punktas pažymėtas simboliais: + - ? !
- Žaidėjai turi pasirinkti 3 saugumo sąlygas, kurios užtikrina jų skaitmeninį saugumą.
- Kitame puslapyje jų prašoma įvesti simbolius, atitinkančius tas sąlygas, kurias jie vėl gali pamatyti likusioje pilnoje sutartyje.



- Įvedus teisingus simbolius (+ - ?), patvirtinama pirmoji galutinio kodo dalis ir žaidėjai nukreipiami į kitą puslapį.

B.2 žingsnis– Netikri atsiliepimai

- Žaidėjai supažindinami su tuo, kad įvairios socialinės žiniasklaidos paskyros yra netikros ir jose yra nupirktų sekėjų bei nenuoseklus buvimas.
- Jie turi patikrinti 4 influencerių profilius, pateikdami duomenis apie jų įprastą turinį, sekėjų skaičių ir paskutinį įkėlimą. Žaidėjai turi atpažinti 2 netikrus profilius, remdamiesi nenuosekliais duomenimis (pvz., dideliu sekėjų skaičiumi, nepaisant to, kad mėnesius nebuvo jokių įrašų).
- Klausimas leidžia jiems pasirinkti 2 tikrus profilius, o kitas prašo įvesti bendrą tų profilių sekėjų skaičių (pasiekiamą naudojant rodyklę atgal): 122

C etapas – saugumo rizika

C.1 veiksmas– Slaptažodžių krekeris

- Dalyviai nagrinėja pokalbio dienoraštį tarp naujo modelio ir agentūros atstovo, kuris užduoda konkrečius ir įtartinus klausimus (gimimo metai, mėgstamiausia spalva, laimingas skaičius).
- Viršuje dešinėje esantis užuominos mygtukas atskleidžia modelio slaptažodžio logiką: „metai + spalva (pirmosios 2 raidės) + laimingas numeris“.
- Žaidėjai turi įvesti tai, ką jie laiko modelio slaptažodžiu, remdamiesi informacija, kurią ji naiviai pateikia pokalbyje.



- Remdamiesi pokalbių žurnalu, žaidėjai turi atpažinti slaptažodį kaip 2004BL7, kuris nukreipia juos prie kito galvosūkio.

C.2 veiksmas– Skaitmeninis labirintas

- Skaitmeniniame labirinte nagrinėjami konkretūs klausimai ir galimi pasirinkimai, kuriuos reikia padaryti kuriant naują profilį (stipraus slaptažodžio nustatymas, dviejų veiksmų autentifikavimo naudojimas, VPN naudojimas, paskyros prieigos valdymas).
- Žaidėjai turi pasirinkti saugią parinktį kiekvienai situacijai, kad užtikrintų savo paskyros saugumą.
- Kai visi saugūs pasirinkimai atlikti, atskleidžiamas paskutinis raktas „OF25“ ir žaidėjai gali pereiti prie paskutinio etapo.

D etapas – Galutinis sprendimas

E.1 veiksmas– Sprendimo laikas

- Pranešime dalyviai kviečiami priimti sprendimą dėl sutarties ir bendradarbiavimo, siūlant 3 variantus:
 - 👉 Priimkite pasiūlymą
 - 🚫 Atmesti pasiūlymą
 - 📧 Pranešti apie agentūrą
- Pasirinkus teisingą ir saugiausią atsakymą (pranešti apie agentūrą), atrakinamas paskutinis puslapis, kuris užbaigia žaidimą ir prašo galutinio kodo.



- Žaidėjai turi sudėti visus kodus iš visų ankstesnių mįslių ir vienu metu juos įvesti: +-?1222004BL7OF25

F etapas – Apibendrinimas ir refleksija

Po pabėgimo žaidimo vedėjas turėtų surinkti atsiliepimus apie procesą, aplinką ir žaidimo metu išmoktas pamokas. Žaidėjai turėtų būti informuoti apie nuotolinio darbo riziką ir naudą bei įspėti apie sukčiavimo schemas ir platformas, kurios jais naudojasi. Grupės diskusijose galima sutelkti dėmesį į didžiausias jų nustatytas rizikas, kurios mįslės labiausiai susijusios su realiu gyvenimu, arba į strategijas, kurias jie taikys būsimuose internetiniuose pasiūlymuose.



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>