Pixelová panika: Odečítání Lux Vision

Manuál pro průvodce

Vzdělávací výstupy

Hlavní téma

Úpravy videí a fotografií

Pedagogické cíle

- Účastníci budou schopni porozumět procesu úpravy videí a fotografií,
- Účastníci budou schopni porozumět specifickým požadavkům klienta a řídit se manuály,
- Účastníci budou umět organizovat svůj čas.



Koncepce

Typ

Tato úniková hra je běžným typem únikové hry: hráči budou pracovat se stopami s využitím papírových listů.

Časový rámec

1 hodina až 1 hodina 30 minut včetně instruktáže a debriefingu

Účastníci

Od 3 do max. 6 účastníků

Náměty

Reklama, sabotáž, parfém, video, audio, fotografie

Požadovaná kvalifikace

Mistr hry

Znalosti práce při úpravách videí a fotografií (Mistr / vedoucí hry musí být schopen vést a pomáhat účastníkům po celou dobu únikové hry).

Účastník

Nejsou vyžadovány žádné zvláštní znalosti, ale všeobecná znalost v oblasti úpravy videa a fotografií je vítána (úniková hra může být využita jako studijní příklad po seznámení s teorií).



Role Mistra hry

Mistr hry bude hrát v komunikaci roli internisty: bude schopen poskytnout rady, vysvětlit náležitosti, o kterých mají povědomí, ale nemůže zajišťovat process požadovaných úprav a mixáže. Bude s hráči v místnosti, aby je vedl a pomáhal jim.

Když hráči otevírají obsah USB klíče a otevřou stopy, poskytne jim listy se stopami a vysvětlí, že je to symbol nahrávek, které mají v počítači.

Úlohou mistra hry je sledovat čas, upozorňovat, jak dlouho hra pro hráče potrvá, odsouhlasovat nebo zamítat práci odvedenou hráči a dohlížet na hru.

Kromě toho by měl být Mistr hry otevřený různým technikám zapojení skupiny a podle toho hru přizpůsobit. Například i když hra nenabízí "role" pro hráče, některé týmy mohou mít stydlivé lidi nebo s konkrétním nastavením myšlení, kdy role může být dobrou podporou pro jejich zapojení. Klíčovým poznatkem pro game mastera je vždy vidět aktivitu z pohledu skupiny a zjistit, jak ji přizpůsobit, někdy i v reálném životě!

ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Kontrola inkluzivity

Aby bylo zajištěno, že je tato úniková hra inkluzivní a přístupná pro účastníky s poruchami učení nebo postižením, zvažte následující důležité prvky:

- ✓ **Fyzická dostupnost:** Zajistěte, aby místo konání bylo přístupné pro vozíčkáře a aby byly všechny potřebné předměty dosažitelné (ne příliš vysoko nebo příliš vzdálené).
- ✓ **Vizuální a zvuková podpora:** Zajistěte, aby materiály používaly velký tisk, vysoký kontrast nebo digitální formáty kompatibilní se čtečkami obrazovky. Pokud se jedná o videa, poskytněte titulky nebo tlumočení.
- ✓ **Jednoduché a jasné pokyny:** Používejte jasný, stručný jazyk a vizuální prvky. Vyhněte se složitým formulacím, abyste podpořili účastníky s poruchami učení.
- ✓ **Flexibilní účast:** Nabídněte různé role, které uspokojí různé silné stránky, což účastníkům umožní vybrat si úkoly, které vyhovují jejich schopnostem, a podpoří jejich odpovědnost, aniž by se stali nesplnitelnými.
- ✓ **Smyslové aspekty:** Vyhněte se smyslovým spouštěčům, jako jsou hlasité zvuky nebo blikající světla. Poskytněte účastníkům, kteří budou potřebovat přestávky, klidný prostor, aby se mohli znovu soustředit.
- ✓ **Podpora a úpravy:** Buďte připraveni nabídnout další pomoc, konkrétní rady a pokyny nebo podporu na míru na základě individuálních potřeb.
- ✓ **Získávání zpětné vazby:** Shromažďujte zpětnou vazbu od účastníků, abyste neustále zlepšovali přizpůsobivost, přístupnost a inkluzivitu.



Obecné doporučení

Úniková hra je kooperativní aktivita, kde se někdy organizace skupiny stává chaotickou. Pokud máte pocit, že vaši hráči směřují tímto směrem, neváhejte jim poradit, jak pracovat jako tým, například: Zdá se, že k vyřešení této části problému bude potřeba několik mozků. Je to trochu chaotické, skupinová schůzka na sdílení našich zjištění by mohla pomoci. I ti nejlepší lidé někdy něco přehlédnou: redundance může být dobrá podpora, když hledáte řešení!

Tipy a řešení

Fáze A

Rady

- Vím, že klient dodal něco na USB klíči... Myslíte si, že i to zničili ty osoby, které se pokusili naši práci zmařit?

Řešení

Kde je ukrytý USB klíč. Heslo pro přístup do počítače: “047293”.

Fáze B

Rady

- Pokud lidé, kteří se pokusili zmařit vaši práci, něco našli, jistě to vyhodili zničili to.
- Nejsem si jistý, jestli vše, co je v koši, je použitelné...

Řešení

Najděte pokyny



Fáze C > D

Rady

- Pokyny jsou velmi konkrétní... můžete z počítače rozpoznat, které stopy jsou zmíněny?
- Pravděpodobně by vám mohlo pomoci uspořádání (papírových) listů se stopami!

Řešení

Níže je řešení k videu

1. Nahrávka 7: Video s parfémem + lahvičkou: od 00:00 do 00:06
2. Nahrávka 4: od 00:13 do 00:20
3. Nahrávka 6: 00:00 do 00:05
4. Nahrávka 2: 00:00 do 00:25
5. Nahrávka 3: 00:00 do 00:05
6. Nahrávka 5: 00:00 do 00:10 + (adapt regarding the rest)
7. Logo: 5 vteřin

Jako příklad bylo vytvořeno video v přílohách: “Příloha - video LuxVision”.



Stručná instruktáž a následný rozbor

Stručné uvedení (před hrou)

Před vstupem do únikové místnosti je velmi důležitá instruktáž. Je to moment, kdy vysvětlíte pravidla a jak to funguje pro ty, kteří hru neznají.

Umožňuje to také nastavit kontext a hranice hry, představit začátek a vysvětlit hráčům jejich poslání.

Rozbor (po hře)

Rozbor vám na závěr umožní získat zpětnou vazbu k vašemu scénáři a zjistit, co je třeba zlepšit. Umožní vám také získat povědomí o tom, co se hráči z této herní relace naučili a zapamatovali.

Vhodným postupem je udělat si několik poznámek o hráčích a svých zkušenostech, abyste se k těmto informacím mohli později vrátit.

Může to být dobrá příležitost pohovořit o tom, jak daleko se hráči dokázali dostat, představit jim očekávaný výsledek (video v přílohách: příloha - video LuxVision) a porovnat s tím, co se podařilo vytvořit jim.

Měkké dovednosti lze zdůraznit během debriefingu, zde jsou některé příklady oblastí, které by mohly být v debriefingu zpracovány: kreativita při hledání netradičních řešení, strategické sladění způsobu, jakým skupina nakládá s informacemi, a týmová práce. Neváhejte přidat prvky ze svých vlastních cílů podle svých kurzů!

ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

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/