

Proiektu (Trivial eta Scape-room)

1. Planteamendua

- 1.1 Ekintza bakoitzaren jarduerak erabaki**
 - 1.1.1 Triviaren galderak/probak eraiki
 - 1.1.2 Scape-roomaren probak erabaki
- 1.2 Project scope**
- 1.3 Beharrezko materialak identifikatu**
 - 1.3.1 Material teknologikoa
 - 1.3.2 Material eszenografikoa
 - 1.3.3 Bestelako materialak
- 1.4 Ekintza lekuak planteatu**
- 1.5 Project schedule**
 - 1.5.1 RASIC burutu
 - 1.5.2 Rolak banatu
- 1.6 Bideragarritasun ekonomikoa ziurtatu**
- 1.7 Arautegia finkatu**
 - 1.7.1 Pertsona kopurua/txanda erabaki
 - 1.7.2 Ekintza bakoitzaren iraupena finkatu
 - 1.7.3 Joko bakoitzaren arauak finkatu
- 1.8 Sariak erabaki**

2. Antolamendua

- 2.1 Materialaren eskuragarritasuna ziurtatu**
- 2.2 Galdetegia/probak prestatu**
 - 2.2.1 Gai tematikoak finkatu
- 2.3 Ekitaldiko rolak banatu**
- 2.4 Sarien hornitzailea ziurtatu**
- 2.5 GANTT burutu**
- 2.6 Arazoen kudeaketa plana prestatu**
- 2.7 Project plan**
- 2.8 Irakasleen onarpena lortu**
- 2.9 Planteatu finantziario ekonomikoa lortzeko teknikak**

3. Planifikazioa

- 3.1 Data erabaki**
- 3.2 Materiala prestatu**
 - 3.2.1 Triviako galderak txarteletan antolatu
 - 3.2.2 Scape-roomeko probak garatu
- 3.3 Publizitatea egin**
 - 3.3.1 Inguruko jendea parte hartzera animatu
 - 3.3.2 Kartela egin
- 3.4 Talde inskripzioa egin**
- 3.5 Finantziario teknikak martxan jarri**
- 3.6 Simulazio bat egin**
 - 3.6.1 Simulazioan agertutako arazoak konpondu
- 3.7 Feedback txostena planifikatu**

4. Exekuzioa

- 4.1 Ekitaldia egingo den lekua atondu**
- 4.2 Jendeari txandak eman**
- 4.3 Ekitaldia egin**
 - 4.3.1 Trivialeko jokaldiak egin
 - 4.3.2 Scape-roomeko txandak egin
- 4.4 Feedback txostena banatu**
- 4.5 Post-mortem bat egin**
- 4.6 Benetan xahutu duguna identifikatu**