

Eginkizuna		Iraupena	TEi	TEf	TLi	TLf	L	B.K.	La
1.1.1	Ekintza bakoitzaren jarduerak erabaki: Triviaren galderak/probak eraiki	2	0	2	39	41	39	EZ	1
1.1.2	Ekintza bakoitzaren jarduerak erabaki: Scape-roomaren probak erabaki	3	0	3	38	41	38	EZ	0
1.2	Project scope egin	3	0	3	35	38	35	EZ	0
1.3.1	Beharrezko materialak identifikatu: material teknologikoa	2	3	5	43	45	40	EZ	3
1.3.2	Beharrezko materialak identifikatu: material eszenografikoa	4	3	7	41	45	38	EZ	1
1.3.3	Beharrezko materialak identifikatu: bestelako materiala	2	3	5	43	45	40	EZ	3
1.4	Ekintza lekuak planteatu	3	3	6	43	46	40	EZ	0
1.5.1	Project schedule: RASIC burutu	4	3	7	39	43	36	EZ	1
1.5.2	Project schedule: ardurak banatu	5	3	8	38	43	35	EZ	0
1.6	Bideragarritasun ekonomikoa ziurtatu	2	8	10	45	47	37	EZ	0
1.7.1	Arautegia finkatu: pertsona kopurua/txanda erabaki	2	3	5	48	50	45	EZ	45
1.7.2	Arautegia finkatu: ekintza bakoitzaren iraupena finkatu	2	3	5	48	50	45	EZ	45
1.7.3	Arautegia finkatu: joko bakoitzaren arauak finkatu	2	3	5	48	50	45	EZ	45
1.8	Sariak erabaki	3	8	11	45	48	37	EZ	0
2.1	Materialaren eskuragarritasuna ziurtatu	3	7	10	47	50	40	EZ	40
2.2.1	Galdetegia/probak prestatu: Gai tematikoak finkatu	2	3	5	48	50	45	EZ	45
2.3	Ekitaldirako rolak banatu	2	11	13	48	50	37	EZ	37
2.4	Sarien hornitzailea ziurtatu	3	8	11	47	50	39	EZ	39
2.5	GANTT burutu	3	8	11	43	46	35	EZ	0
2.6	Arazoen kudeaketa plana prestatu	4	7	11	46	50	39	EZ	39
2.7	Project plan egin	4	11	15	46	50	35	EZ	35
2.8	Irakasleen onarpena lortu	2	10	12	48	50	38	EZ	38
2.9	Planteatu finantziazio ekonomikoa lortzeko teknikak	3	10	13	47	50	37	EZ	37
3.1	Data erabaki	2	50	52	61	63	11	EZ	0
3.2.1	Materiala prestatu: Triviako galderak txarteletan antolatu	3	50	53	84	87	34	EZ	1
3.2.2	Materiala prestatu: Scape-roomeko probak garatu	4	50	54	83	87	33	EZ	0
3.3.1	Publizitatea egin: inguruko jendea parte hartzera animatu	21	52	73	63	84	11	EZ	0
3.3.2	Publizitatea egin: kartela egin	2	52	54	82	84	30	EZ	19
3.4	Talde inskripzioa egin	7	73	80	84	91	11	EZ	11
3.5	Finantziazio teknikak martxan jarri	5	52	57	86	91	34	EZ	34
3.6.1	Simulazio bat egin: simulazioan agertutako arazoak konpondu	2	54	56	87	89	33	EZ	0
3.7	Feedback txostena planifikatu	2	56	58	89	91	33	EZ	33
4.1	Ekitaldia egingo den lekua atondu	2	91	93	91	93	0	BAI	0
4.2	Jendeari txandak eman	2	91	93	91	93	0	BAI	0
4.3.1	Ekitaldia egin: Trivialeko jokaldiak egin	1	93	94	93	94	0	BAI	0
4.3.2	Ekitaldia egin: Scape-roomeko txandak egin	1	93	94	93	94	0	BAI	0
4.4	Feedback txostena banatu	6	94	100	94	100	0	BAI	0
4.5	Post-mortem bat egin	7	100	107	100	107	0	BAI	0
4.6	Benetan xahutu duguna identifikatu	4	94	98	103	107	9	EZ	9