Seis princípios dos “Escape Rooms”

1. Participantes
	1. Grupos de 4-10
	2. Precisam trabalhar em equipe
	3. Tarefas usam forças de diferentes participantes
2. Objetivos
	1. Objetivo primário é escapar da sala
	2. Achar a chave, senha ou mecanismo que abrirá a porta
	3. A meta é uma experiência imersiva
3. Tema
	1. Há sempre uma história por trás do Escape
	2. Participantes serão personagens
	3. Ambiente realístico
	4. Dificuldade condizente com objetivo
4. Enigmas
	1. Considerar tanto lineares quanto múltiplos ao mesmo tempo
	2. Usar vários tipos de enigmas para manter interesse
5. Equipamento
	1. Considerar desenho espacial
	2. Ambiente simulado ou in situ?
	3. Incluir somente adereços de interesse
6. Avaliação
	1. Debriefing com reflexão guiada
	2. Avalie dificuldade e relevância dos tópicos
	3. Avalie objetivos
	4. Ajuste conforme feedback

Objetivos

|  |  |
| --- | --- |
| SMART | Exemplo |
| Específico |  |
| Mensurável |  |
| Atingível |  |
| Relevante |  |
| Com tempo definido |  |

Escape Grid – Escape room

|  |
| --- |
| História Inicial – Ler para participantes |
|  |
| Tempo estimado para prébriefing |  |
| Tempo estimado para cenário |  |
| Tempo estimado para debriefing |  |
| Número de participantes |  |
| **Enigma** | **Sequência do Escape**  | **Se participantes fizerem isso…** | **Então isso ocorrerá…** |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |

ENIGMA 1

ENIGMA 2

ENIGMA 3