

ActionTrack-tiimiaktiviteetit – usein kysytyt kysymykset (1.9.2026)

Sopivan aktiviteetin valinta

Miten valitsen ryhmälleni sopivan aktiviteetin?

Aloita miettimällä, mitä haluatte aktiviteetilla saavuttaa. Etsittekö luovaa tiimityötä, vauhdikasta ulkokilpailua, merkityksellisiä keskusteluja, ongelmanratkaisua vai viihdyttävää tiimivisaa?

- **Creative Team Photo Quest** sopii erinomaisesti luovuuteen ja yhteiseen hauskanpitoon.
- **Clue Detectives** kannustaa nopeatempoiseen keskusteluun ja aitoon yhteistyöhön.
- **Who's Who?** auttaa osallistujia tutustumaan toisiinsa.
- **Amazing Adventure** yhdistää tiimityön, taktikoinnin, liikkumisen ja ympäristöön tutustumisen.

Autamme mielellämme valitsemaan parhaan vaihtoehdon ryhmänne, tapahtumapaikan, aikataulun ja tavoitteiden perusteella.

Millaisiin tapahtumiin aktiviteetit sopivat?

Aktiviteettimme sopivat tiimipäiviin, työhyvinvointipäiviin, kokouksiin, kick-off-tilaisuuksiin, virkistyspäiviin, konferensseihin, perehdytystapahtumiin, pikkujouluihin, asiakastilaisuuksiin ja illallisille.

Aktiviteetin kesto ja toteutustapa voidaan sovittaa tapahtumanne ohjelmaan.

Voiko aktiviteetteja pelata sisätiloissa?

Kyllä. Useita aktiviteetteja voidaan pelata sisällä, kuten Clue Detectives, Creative Team Photo Quest, Who's Who?, The Four Mystery Box Escape, Globetrotters' Blackjack ja Quiz Bingo.

Mitkä aktiviteetit pelataan ulkona?

Amazing Adventure, Move & Solve, FlagHunt ja Outdoor Bingo on suunniteltu ensisijaisesti ulkokäyttöön. Creative Team Photo Questissa ja useissa visapohjaisissa aktiviteeteissa voidaan myös yhdistää sisä- ja ulkotiloja.

Onko tarjolla aktiviteetteja, joissa liikutaan hyvin vähän?

Kyllä. Clue Detectives, Globetrotters' Blackjack, Quiz Bingo ja The Four Mystery Box Escape voidaan pelata pöytien ääressä tai kokoustiloissa.

Who's Who? -aktiviteeteissa liikutaan tilassa ja tavataan muita osallistujia, mutta se ei vaadi raskasta fyysistä ponnistelua.

Mitkä aktiviteetit sopivat parhaiten aktiiviselle ryhmälle?

Amazing Adventure, FlagHunt ja Outdoor Bingo ovat erinomaisia vaihtoehtoja, kun haluatte osallistujien liikkuvan ulkona.

Move & Solve tarjoaa kevyempää liikuntaa lyhyiden tiimikävelyjen muodossa ja sopii erityisen hyvin kokoustauoille.

Ryhmä koko, kesto ja pelimuoto

Kuinka monta henkilöä voi osallistua?

Aktiviteettimme sopivat noin kymmenen hengen ryhmistä alkaen. Moniin peleihin voi osallistua myös satoja tai jopa tuhansia henkilöitä.

Sopivin toteutustapa riippuu osallistujien kokonaismäärästä, tiimien koosta, tapahtumapaikasta ja käytettävissä olevasta peliajasta.

Kuinka suuri yhden tiimin tulisi olla?

Useimmat aktiviteetit toimivat hyvin noin 4–8 hengen tiimeillä. Joitakin pelejä voidaan pelata jopa 12 hengen tiimeissä, kun taas Who's Who? pelataan yksilöinä lyhyissä kohtaamisissa muiden osallistujien kanssa.

Suosittellemme valitsemaanne aktiviteettiin parhaiten sopivan tiimikoon.

Kuinka kauan aktiviteetti kestää?

Pelistä riippuen suositeltu peliaika on yleensä 15–120 minuuttia.

Lyhyt aktiviteetti virkistää kokoustauolla, kun taas pidempi peli voi olla tiimipäivän pääohjelma. Jotkin aktiviteetit voidaan myös jakaa useaan lyhyempään osaan, jotka pelataan päivän tai illallisen aikana.

Voiko aktiviteetin jakaa useaan osaan?

Kyllä. Monet aktiviteetit voidaan pelata joko yhtenäisenä kokonaisuutena tai useassa lyhyemmässä osassa.

Esimerkiksi Clue Detectives voi sisältää 1–4 kierrosta, jotka pelataan peräkkäin, kokoustauoilla tai illallisen ruokalajien välissä. Muut pelit voivat olla käytettävissä koko päivän, jolloin tiimit osallistuvat oman aikataulunsa mukaan.

Voivatko tiimit edetä omaan tahtiinsa?

Monissa aktiviteeteissa tiimit etenevät itsenäisesti ja voivat suorittaa haasteita eri järjestyksessä. Satunnaistetut tehtävät ja tiimikohtaiset pelitilanteet tarkoittavat myös sitä, ettei toisen tiimin seuraamisesta tai kopioimisesta ole hyötyä.

Tarkka pelimuoto riippuu valitusta aktiviteetista.

Tarvitsevatko osallistujat erityistaitoja?

Eivät. Aktiviteetteihin on suunniteltu olevan helppo osallistua ja niistä on helppo nauttia. Selkeät ohjeet opastavat osallistujia koko pelin ajan, ja pelin hienouksien oivaltaminen sen edetessä on osa kokemusta.

Hinnat, varaaminen ja muutokset

Kuinka paljon aktiviteetti maksaa?

Ryhmäkohtainen hinnoittelumme perustuu arvioituun osallistujamäärään:

- Enintään 10 osallistujaa: 350 € + alv
- Enintään 20 osallistujaa: 500 € + alv
- Enintään 40 osallistujaa: 700 € + alv
- Enintään 70 osallistujaa: 900 € + alv
- Enintään 100 osallistujaa: 1 100 € + alv
- Yli 100 osallistujan osalta: 4 € / lisäosallistuja + alv

Räätälöinti sisältyy hintaan. Yli sadan osallistujan ryhmälle tarjoamme yleensä toisen aktiviteetin veloitusetta, jotta osallistujat voivat valita itselleen parhaiten sopivan vaihtoehdon.

Miten aktiviteetti varataan?

Kertokaa meille toivottu päivämäärä, paikkakunta, arvioitu osallistujamäärä ja mahdolliset ideanne aktiviteettia varten. Jos ette ole varmoja pelin valinnasta, kuvailkaa ryhmäännne ja tapahtumaanne, niin suosittelemme sopivinta vaihtoehtoa.

Voitte lähettää yhteydenottopyynnön, varata tapaamisen kanssamme, lähettää sähköpostia osoitteeseen contact@taz.fi tai soittaa:

- Kari Laurila: [+358 50 483 5876](tel:+358504835876)
- Kristian Fahler: [+358 40 546 6320](tel:+358405466320)

Kuinka paljon etukäteen aktiviteetti kannattaa varata?

Suosittellemme varaamaan vähintään viikkoa ennen tapahtumaa. Pystymme kuitenkin usein toteuttamaan myös viime hetken tilauksia, joten ottakaa yhteyttä, vaikka tapahtuma olisi jo pian.

Milloin aktiviteetti laskutetaan ja mikä on maksuaika?

Aktiviteetti laskutetaan varauksen yhteydessä. Laskun maksuaika on 14 päivää.

Voiko tapahtuman ajankohtaa muuttaa varauksen jälkeen?

Kyllä. Aktiviteetin suunniteltua ajankohtaa voidaan muuttaa, ja varaus voidaan myös jättää avoimeksi, kunnes sopiva uusi ajankohta on varmistunut. Ottakaa meihin yhteyttä mahdollisimman aikaisin, jos suunnitelmanne muuttuvat.

Räätälöinti, oppimissisällöt ja kielet

Voidaanko aktiviteetti räätälöidä tapahtumaamme varten?

Kyllä. Räätälöinti sisältyy hintaan. Voimme mukauttaa aktiviteetin kestoja, aikataulua, sisältöä ja tehtäväluokkia ryhmänne ja tapahtumanne tarpeisiin.

Aktiviteettiin voidaan lisätä myös logonne, kuvianne ja muuta visuaalista materiaalia.

Voimmeko lisätä yritystämme koskevia kysymyksiä?

Kyllä. Voitte lisätä omia kysymyksiä, tehtäviä, teemoja ja oppimissisältöjä.

Voimme antaa teille pääsyn ActionTrack-palveluun, jolloin voitte luoda sisällön itse.

Vaihtoehtoisesti voitte lähettää meille verkkosivulinkkejä, Word-asiakirjoja, PDF-tiedostoja tai muuta digitaalista materiaalia ja pyytää meitä tekemään tehtävät puolestanne.

Kuinka paljon asiakaskohtaista sisältöä voimme lisätä?

Kysymysten määrä riippuu valitusta aktiviteetista, mutta asiakkaat voivat yleensä luoda kymmeniä kysymyksiä. Kysymyksiä voidaan käyttää useissa aktiviteeteissa ja hyödyntää uudelleen tulevissa tapahtumissanne. Tämä sisältyy aktiviteetin hintaan.

Mitä valmiita tehtäväluokkia on saatavilla?

Aktiviteetista riippuen voitte valita esimerkiksi seuraavista aiheista:

- perisuomalaiset asiat
- kaupungit sekä ruoka- ja juomakulttuurit eri puolilta maailmaa
- elokuvat ja televisiosarjat
- artistit ja yhtyeet
- tunnetut urheilijat
- eläimet ja kasvit
- globaalit trendit
- vähitellen paljastuvat kuvapulmat
- perinteiset visakysymykset
- pulmatehtävät
- UKK-instituutin laatimat työhyvinvointikysymykset

Samassa aktiviteetissa voidaan myös yhdistää eri tehtäväluokkia.

Voiko aktiviteetti tukea oppimista tai strategiamme viestintää?

Kyllä. Oma sisältönne voidaan liittää peliin, jolloin osallistujat tutustuvat yrityksen arvoihin, strategiaan, tuotteisiin, palveluihin, turvallisuusaiheisiin tai muihin tärkeisiin teemoihin vuorovaikutteisten haasteiden avulla.

Tuloksia ja vastauksia voidaan tarkastella myös tapahtuman aikana tai sen jälkeen.

Millä kielillä aktiviteetit ovat saatavilla?

Aktiviteettimme ovat saatavilla englanniksi, suomeksi, ruotsiksi ja norjaksi. Aktiviteetti toimitetaan tavallisesti yhdellä valitulla kielellä.

Jos tarvitsette samaan tapahtumaan useita kieliä tai jonkin muun kielen, pyytäkää meiltä tarjous.

Mobiililaitteet ja verkkoyhteydet

Mitä laitteita osallistujat tarvitsevat?

Osallistujat käyttävät omia älypuhelimiaan tai tablettejaan ja maksutonta ActionTrack-sovellusta. Sovellus tukee iOS-versiota 15.6 tai uudempaa ja Android-versiota 7.0 tai uudempaa.

Tarvittavien laitteiden määrä riippuu aktiviteetista. Joissakin peleissä jokainen osallistuja tarvitsee oman laitteen, kun taas yhteistyöhön perustuvissa tiimipeleissä yksi tiimi voi käyttää useita laitteita.

Tarvitseeko jokainen osallistuja puhelimen?

Ei aina. Tarvittavien laitteiden määrä riippuu aktiviteetista.

Vihjeisiin perustuvissa yhteistyöpeleissä eri tiedot jaetaan usealle laitteelle. Monissa muissa aktiviteeteissa tiimin kapteenin laite toimii päälaitteena. Tavallisimmin tiimi tarvitsee neljä mobiililaitetta. Vahvistamme valitsemaanne peliin tarvittavan tarkan laitemäärän.

Tarvitaanko internetyhteys?

Useimpiin aktiviteetteihin liittyy reaaliaikaista yhteistyötä ja tiedonsiirtoa, joten Wi-Fi- tai mobiilidatayhteys tarvitaan. Aktiviteetit on suunniteltu kestämaan lyhyitä yhteyskatkoksia.

Jotkin pelit, kuten Who's Who?, eivät tarvitse internetyhteyttä pelin aikana.

Mitä puhelinten valinnassa tulee ottaa huomioon?

Useimmissa peleissä 4–12 hengen tiimi käyttää neljää mobiililaitetta, joihin ActionTrack-sovellus on asennettu. Muut tiimin jäsenet voivat auttaa laitteita käyttäviä pelaajia. Ellei toisin ohjeisteta, osallistujat voivat käyttää tiiminsä apuna myös verkkohakuja ja tekoälytyökaluja.

Valitkaa laitteet, joiden akut on ladattu täyteen. Näyttö, datayhteys, tietojen käsittely ja joissakin aktiviteeteissa GPS kuluttavat virtaa. Varavirtalähteitä suositellaan pidempiin aktiviteetteihin. Jos laitteen akku loppuu aktiviteetin aikana, sitä ei voi korvata toisella puhelimella samassa pelissä.

Aktiviteetin käynnistäminen ja tapahtumapäivän tuki

Miten aktiviteetti käynnistetään?

Osallistujat jakautuvat tiimeihin ja valitsevat tiimille kapteenin. Kapteeni liittyy aktiviteettiin ja luo tiimin sovelluksessa, minkä jälkeen muut tarvittavat laitteet liittyvät samaan tiimiin.

Pelaamisen aloittaminen kestää tavallisesti vain kaksi minuuttia. Tarjoamme myös kaksi 60 sekunnin videota, joissa näytetään, miten koko tiimi valmistautuu peliin.

Tarvitseeko meidän järjestää pitkä alkuohjeistus?

Ei. Aktiviteettimme on suunniteltu alkamaan nopeasti ilman pitkää sääntöjen esittelyä. Ohjeet sisältyvät peliin ja opastavat tiimejä niiden edetessä.

Onko TAZin ohjaaja paikalla?

Aktiviteetit toteutetaan yleensä omatoimisesti. Toimitamme selkeät ohjeet, liittymiskoodin, jolla aktiviteetti ladataan ActionTrack-sovellukseen, sekä asiakkaan edustajalle pääsyn tulospalveluun.

Joissakin tapauksissa jonkin yhteistyökumppanimme edustaja voi auttaa osallistujia alkuun. Koska liittyminen on helppoa, tähän kuluu tavallisesti vain muutama minuutti.

Kuinka kauan aktiviteetti on käytettävissä?

Aktiviteetti on yleensä käytettävissä koko tapahtumapäivän. Tämä tuo joustavuutta, jos tapahtuman aikataulu muuttuu.

Miten saamme apua aktiviteetin aikana?

Jos tarvitsette apua aktiviteetin aikana, saatte nopeimmin vastauksen soittamalla meille.

Pisteytys, tulokset ja pelikooste

Miten tiimit pisteytetään?

Pisteytys riippuu valitusta aktiviteetista. Tiimit voivat saada pisteitä oikeista vastauksista, nopeudesta, yhteistyöstä, taktisista valinnoista, suoritetuista haasteista tai luovasta toteutuksesta.

Creative Team Photo Questissa tekoälytuomari arvioi tiimien valokuvat määriteltyjen kriteerien perusteella ja antaa sekä pisteet että kirjallisen palautteen.

Voimmeko seurata tuloksia aktiviteetin aikana?

Kyllä. Asiakkaan edustaja saa pääsyn reaaliaikaiseen tulospalveluun, jossa näkyvät tiimien pisteet, lähettämät vastaukset ja hyödylliset pelitilastot.

Aktiviteetista riippuen edustaja voi myös keskustella osallistujien kanssa chatissa, tarkastella tiimien sijainteja kartalla ja käyttää vuorovaikuttavista toimintoja – esimerkiksi myöntää virtuaalisia esineitä, jotka avaavat lisäsisältöä tai uusia tasoja. Lähetetyt valokuvat ja videot näkyvät myös tulospalvelussa.

Mitä tapahtuu aktiviteetin päättyessä?

Kokemus huipentuu automaattiseen tulosesitykseen. Siinä käydään läpi kiinnostavia hetkiä ja suorituksia eri tehtäväluokissa ennen parhaiten menestyneiden tiimien julkistamista.

Esimiehen voi katsoa heti aktiviteetin jälkeen tai myöhemmin.

Voimmeko tarkastella tuloksia tapahtuman jälkeen?

Kyllä. Tulospalvelu ja pelikooste pysyvät käytettävissä myös tapahtuman jälkeen, joten voitte palata pisteisiin, vastauksiin, tilastoihin ja lähetettyihin kuviin ja videoihin. TAZ säilyttää aktiviteetin sisällön ja tulokset asiakkaan saatavilla vähintään kuuden kuukauden ajan.

Sää, saavutettavuus ja turvallisuus

Mitä tapahtuu, jos sää ei sovellu ulkoaktiviteettiin?

Voimme vaihtaa suunnitellun aktiviteetin lyhyellä varoitusajalla – esimerkiksi korvata ulkoaktiviteetin sisävaihtoehtolla rankkasateen vuoksi. Tämä sisältyy palveluun ilman lisämaksua.

Yhden päivän varoitus aika riittää yleensä, mutta mitä aiemmin pyydätte muutosta, sitä parempi.

Mitä saavutettavuudesta tulee tietää?

Tiimit voivat yleensä päättää itse vauhtinsa ja reittinsä. Liikuntarajoitteiset osallistujat voivat edetä itselleen sopivaan tahtiin tai valita vähemmän fyysisen aktiviteetin.

Näkö-, kuulo- tai lukemisrajoitteiset osallistujat voivat valita tiimissä sopivan roolin, joka ei edellytä mobiililaitteen käyttämistä. Keskustelkaa saavutettavuustarpeista kanssamme etukäteen, jotta voimme suositella sopivinta aktiviteettia ja toteutustapaa.

Mitä turvallisuusohjeita sovelletaan?

TAZin vakuutus ei kata etänä järjestettyjen aktiviteettien osallistujia. Osallistujien tulee noudattaa tavanomaista varovaisuutta ja voimassa olevia lakeja sekä ottaa muut ihmiset ja ympäristö huomioon.

Henkilötiedot, osallistujien sisältö ja tekoäly

Kuka omistaa aktiviteetin aikana luodun sisällön?

TAZ ei vaadi omistusoikeutta osallistujien lähettämiin valokuviin, videoihin, vastauksiin tai muuhun sisältöön. Mahdolliset immateriaalioikeudet säilyvät osallistujalla tai muulla alkuperäisellä oikeudenhaltijalla.

Asiakas saa käyttää tällaista sisältöä vain sovellettavan lain ja osallistujilta saatujen lupien sallimassa laajuudessa. Osallistujat ja asiakas myöntävät TAZille rajoitetut oikeudet, jotka ovat tarpeen sisällön tallentamiseksi, käsittelemiseksi, näyttämiseksi ja toimittamiseksi aktiviteetin ja siihen liittyvien tulosten tarjoamista varten.

TAZ säilyttää kaikki oikeudet ActionTrackiin, sen ohjelmistoon, pelirakenteisiin, mallipohjiin, kysymyksiin, pisteytysmenetelmiin ja ennalta olemassa oleviin materiaaleihin.

Mitä henkilötietoja ActionTrack kerää?

Kun osallistuja liittyy ulkona pelattavaan ActionTrack-aktiviteettiin, sovellus käyttää vain hänen senhetkistä sijaintiaan. Sijaintihistoriaa ei tallenneta.

Aktiviteetin aikana luotu sisältö – kuten käyttäjänimet, vastaukset, chat-viestit ja valokuvat – tallennetaan EU alueella sijaitsevaan ActionTrack-palveluun. Vimeo tallentaa videot listaamattomina videoina käyttäen Yhdysvalloissa sijaitsevaa Google Cloud -infrastruktuuria. ActionTrack ei käytä osallistujan laitteella ennestään olevaa sisältöä tai muita tietoja.

Tulospalvelua käyttävät asiakkaan edustajat voivat antaa myös tunnistetietoja, kuten sähköpostiosoitteen.

Miten TAZ käyttää ja luovuttaa henkilötietoja?

TAZ käyttää henkilötietoja ainoastaan ActionTrack-palvelujen ja -aktiviteettien tarjoamiseen. Tietoja ei myydä, vuokrata eikä luovuteta kolmansille osapuolille.

Tietoja voidaan luovuttaa lain niin vaatiessa tai silloin, kun se on tarpeen ihmisten, TAZin tai sen omaisuuden suojaamiseksi. Henkilötietoja käsitellään TAZin tietosuojaselosteen ja sovellettavien tietosuojasopimusten mukaisesti.

Kuinka kauan aktiviteetin sisältöä säilytetään?

TAZ pitää aktiviteetin sisällön – mukaan lukien tiimien sijoitusten kaltaiset tulokset – asiakkaan

saatavilla vähintään kuusi kuukautta. ActionTrackiin ja Vimeoan tallennettu sisältö voidaan poistaa asiakkaan pyynnöstä.

Käytetäänkö osallistujien sisältöä tekoälymallien kouluttamiseen?

Ei. Kun OpenAI palveluja käytetään tiimien lähettämien sisältöjen pisteyttämiseen – esimerkiksi valokuvien arviointiin Creative Team Photo Questissa – lähetettyjä tietoja ei käytetä tekoälymallien kouluttamiseen.