

ActionTrack-teamaktiviteter – vanliga frågor (1.9.2026)

Att välja rätt aktivitet

Hur väljer jag rätt aktivitet för min grupp?

Börja med att fundera på vad ni vill uppnå med aktiviteten. Söker ni kreativt lagarbete, en fartfylld utomhustävling, meningsfulla samtal, problemlösning eller en livlig lagquiz?

- **Creative Team Photo Quest** är perfekt för kreativitet och gemensamt nöje.
- **Clue Detectives** uppmuntrar till snabba diskussioner och genuint samarbete.
- **Who's Who?** hjälper deltagarna att lära känna varandra.
- **Amazing Adventure** kombinerar lagarbete, taktik, rörelse och upptäckande.

Vi rekommenderar gärna det bästa alternativet utifrån er grupp, plats, tidtabell och era mål.

Vilka typer av evenemang passar aktiviteterna för?

Våra aktiviteter passar för teamdagar, välmåendedagar på arbetsplatsen, möten, kickoffer, rekreationsdagar, konferenser, introduktionsevenemang, julfester, kundevent och middagar.

Aktivitetens längd och upplägg kan anpassas efter evenemangets program.

Kan aktiviteterna genomföras inomhus?

Ja. Flera aktiviteter kan genomföras inomhus, bland annat Clue Detectives, Creative Team Photo Quest, Who's Who?, The Four Mystery Box Escape, Globetrotters' Blackjack och Quiz Bingo.

Vilka aktiviteter genomförs utomhus?

Amazing Adventure, Move & Solve, FlagHunt och Outdoor Bingo är i första hand utformade för utomhusbruk. Creative Team Photo Quest och flera quizbaserade aktiviteter kan också kombinera platser inom- och utomhus.

Erbjuder ni aktiviteter med väldigt lite fysisk rörelse?

Ja. Clue Detectives, Globetrotters' Blackjack, Quiz Bingo och The Four Mystery Box Escape kan genomföras runt bord eller i en möteslokal.

I Who's Who? rör sig deltagarna i rummet och möter andra deltagare, men aktiviteten kräver ingen ansträngande fysisk aktivitet.

Vilka aktiviteter passar bäst för en aktiv grupp?

Amazing Adventure, FlagHunt och Outdoor Bingo är utmärkta val när ni vill att deltagarna ska röra på sig utomhus.

Move & Solve erbjuder lättare motion genom korta lagpromenader och passar särskilt bra under mötespauser.

Gruppstorlek, speltid och upplägg

Hur många personer kan delta?

Våra aktiviteter passar grupper från cirka tio deltagare. Många spel kan också genomföras med hundratal eller till och med tusentals deltagare.

Det lämpligaste upplägget beror på det totala antalet deltagare, lagstorleken, platsen och den tillgängliga speltiden.

Hur stort bör varje lag vara?

De flesta aktiviteter fungerar bra med lag på cirka 4–8 deltagare. Vissa spel kan genomföras med lag på upp till 12 personer, medan Who's Who? spelas individuellt genom korta möten med andra deltagare.

Vi rekommenderar den lagstorlek som passar bäst för den valda aktiviteten.

Hur länge pågår en aktivitet?

Beroende på spel är den rekommenderade speltiden i allmänhet 15–120 minuter.

En kort aktivitet kan ge ny energi under en mötespaus, medan ett längre spel kan utgöra huvudprogrammet under en teamdag. Vissa aktiviteter kan också delas upp i flera kortare delar som genomförs under dagen eller middagen.

Kan en aktivitet delas upp i flera delar?

Ja. Många aktiviteter kan genomföras antingen som ett sammanhängande pass eller i flera kortare delar.

Clue Detectives kan till exempel bestå av 1–4 omgångar som spelas efter varandra, under mötespauser eller mellan middagens rätter. Andra spel kan vara tillgängliga hela dagen, så att lagen kan delta när det passar deras tidtabell.

Kan lagen spela i sin egen takt?

I många aktiviteter går lagen vidare självständigt och kan genomföra utmaningarna i olika ordning. Slumpmässigt fördelade uppgifter och lagspecifika spelsituationer innebär också att det inte ger någon fördel att kopiera eller följa ett annat lag.

Det exakta upplägget beror på den valda aktiviteten.

Behöver deltagarna några särskilda färdigheter?

Nej. Aktiviteterna är utformade för att vara lätta att delta i och uppskatta. Tydliga instruktioner vägleder deltagarna under hela spelet, och att upptäcka spelets finesser efter hand är en del av upplevelsen.

Priser, bokning och ändringar

Vad kostar en aktivitet?

Vår gruppprissättning baseras på det uppskattade antalet deltagare:

- Upp till 10 deltagare: 350 € + moms
- Upp till 20 deltagare: 500 € + moms
- Upp till 40 deltagare: 700 € + moms
- Upp till 70 deltagare: 900 € + moms
- Upp till 100 deltagare: 1 100 € + moms
- Ytterligare deltagare över 100: 4 € per person + moms

Anpassning ingår i priset. För grupper på fler än 100 deltagare erbjuder vi vanligtvis en alternativ aktivitet utan extra kostnad, så att deltagarna kan välja den aktivitet som passar dem bäst.

Hur bokar vi en aktivitet?

Berätta önskat datum och ort, uppskattat antal deltagare och eventuella idéer ni redan har för aktiviteten. Om ni är osäkra på vilket spel ni ska välja kan ni beskriva gruppen och evenemanget, så rekommenderar vi det lämpligaste alternativet.

Ni kan skicka en kontaktförfrågan, boka ett möte med oss, mejla contact@taz.fi eller ringa:

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

Hur långt i förväg bör vi boka?

Vi rekommenderar att ni bokar minst en vecka före evenemanget. Ofta kan vi dock även ta emot beställningar med kort varsel, så kontakta oss gärna även om evenemanget närmar sig snabbt.

När faktureras aktiviteten och vilken är betalningstiden?

Aktiviteten faktureras i samband med bokningen. Fakturans betalningstid är 14 dagar.

Kan vi ändra datumet efter bokningen?

Ja. Det planerade datumet för aktiviteten kan ändras, och en bokning kan även lämnas öppen tills ett lämpligt nytt datum har bekräftats. Kontakta oss så tidigt som möjligt om era planer ändras.

Anpassning, lärandeinhåll och språk

Kan aktiviteten anpassas för vårt evenemang?

Ja. Anpassning ingår i priset. Vi kan anpassa aktivitetens längd, tidtabell, innehåll och uppgiftskategorier efter er grupp och ert evenemang.

Aktiviteten kan också anpassas med er logotyp, era bilder och annat visuellt material.

Kan vi lägga till frågor om vårt företag?

Ja. Ni kan lägga till egna frågor, uppgifter, teman och lärandeinhåll.

Vi kan ge er tillgång till ActionTrack-tjänsten så att ni själva kan skapa innehållet. Alternativt kan ni skicka länkar, Word-dokument, PDF-filer eller annat digitalt material till oss och be oss skapa uppgifterna åt er.

Hur mycket kundspecifikt innehåll kan vi lägga till?

Antalet frågor beror på den valda aktiviteten, men kunder kan i allmänhet skapa tiotals frågor. Frågorna kan användas i flera aktiviteter och återanvändas vid framtida evenemang. Detta ingår i priset för aktiviteten.

Vilka färdiga uppgiftskategorier finns?

Beroende på aktivitet kan ni välja bland kategorier som:

- städer samt mat och dryck från hela världen
- filmer och tv-serier
- artister och band
- kända idrottare
- djur och växter
- globala trender
- bildgåtor som avslöjas gradvis
- traditionella quizfrågor
- kluriga uppgifter
- frågor om välbefinnande i arbetslivet, framtagna av UKK-institutet

Olika kategorier kan också kombineras i samma aktivitet.

Kan aktiviteten stödja lärande eller förmedla vår strategi?

Ja. Ert eget innehåll kan integreras i spelet, så att deltagarna får utforska företagets värderingar, strategi, produkter, tjänster, säkerhetsfrågor eller andra viktiga teman genom interaktiva utmaningar.

Resultat och svar kan också gås igenom under eller efter evenemanget.

Vilka språk finns tillgängliga?

Våra aktiviteter finns på engelska, finska, svenska och norska. En aktivitet levereras normalt på ett valt språk.

Om ni behöver flera språk under samma evenemang eller ett annat språk kan ni be oss om en offert.

Mobila enheter och internetanslutning

Vilken utrustning behöver deltagarna?

Deltagarna använder sina egna smarttelefoner eller surfplattor och den kostnadsfria ActionTrack-appen. Appen stöder iOS 15.6 eller senare och Android 7.0 eller senare.

Antalet enheter som behövs beror på aktiviteten. I vissa spel använder varje deltagare en egen enhet, medan samarbetsinriktade lagspel kan använda flera enheter inom varje lag.

Behöver varje deltagare en telefon?

Inte alltid. Antalet enheter som behövs beror på aktiviteten.

I ledtrådsbaserade samarbetsspel fördelas olika uppgifter mellan flera enheter. I många andra aktiviteter fungerar lagkaptenens enhet som huvudenhet. Vanligtvis behöver ett lag fyra mobila enheter. Vi bekräftar det exakta antalet som behövs för det valda spelet.

Krävs internetanslutning?

De flesta aktiviteter omfattar samarbete och dataöverföring i realtid, så en Wi-Fi- eller mobildataanslutning krävs. Aktiviteterna är utformade för att tåla korta avbrott i anslutningen.

Vissa spel, till exempel Who's Who?, kräver ingen internetanslutning medan spelet pågår.

Vad bör vi tänka på när vi väljer telefoner?

I de flesta spel använder ett lag på 4–12 personer fyra mobila enheter med ActionTrack-appen installerad. De övriga lagmedlemmarna kan hjälpa dem som använder enheterna. Om inget annat anges får deltagarna även använda internetsökningar och AI-verktyg för att hjälpa sitt lag.

Välj enheter med fulladdade batterier. Skärmen, dataanslutningen, databehandlingen och, i vissa aktiviteter, GPS-funktionen förbrukar ström. Powerbanker rekommenderas för längre aktiviteter. Om batteriet tar slut under aktiviteten kan enheten inte ersättas med en annan telefon i samma spel.

Att starta aktiviteten och stöd under evenemangsdagen

Hur startar aktiviteten?

Deltagarna delar in sig i lag och väljer en lagkapten. Kaptenen ansluter till aktiviteten och skapar ett lag i appen, varefter de övriga enheter som behövs ansluter till samma lag.

Det tar vanligtvis bara två minuter att komma i gång. Vi tillhandahåller också två 60 sekunder långa videor som visar hur hela laget gör sig redo att spela.

Behöver vi ordna en lång genomgång?

Nej. Våra aktiviteter är utformade för att starta snabbt utan någon lång genomgång av reglerna. Instruktionerna ingår i spelet och vägleder lagen efter hand.

Finns en instruktör från TAZ på plats?

Aktiviteterna genomförs vanligtvis på egen hand. Vi tillhandahåller tydliga instruktioner, anslutningskoden som används för att ladda ned aktiviteten i ActionTrack-appen och åtkomst till resultattjänsten för kundens representant.

I vissa fall kan en representant för någon av våra samarbetspartner hjälpa deltagarna att komma i gång. Eftersom det är enkelt att ansluta tar detta normalt bara några minuter.

Hur länge är aktiviteten tillgänglig?

Aktiviteten är vanligtvis tillgänglig under hela evenemangsdagen. Det ger flexibilitet om tidtabellen ändras.

Hur får vi hjälp under aktiviteten?

Om ni behöver hjälp under aktiviteten får ni snabbast svar genom att ringa oss.

Poäng, resultat och spelsammanfattning

Hur poängsätts lagen?

Poängsättningen beror på den valda aktiviteten. Lagen kan få poäng för rätta svar, snabbhet, samarbete, taktiska val, genomförda utmaningar eller kreativa prestationer.

I Creative Team Photo Quest bedömer en AI-domare lagens fotografier enligt fastställda kriterier och ger både poäng och skriftlig återkoppling.

Kan vi följa resultaten under aktiviteten?

Ja. Kundens representant får tillgång till en resultattjänst i realtid som visar lagens poäng, inskickade svar och användbar spelstatistik.

Beroende på aktivitet kan representanten också chatta med deltagarna, se lagens positioner på en karta och använda interaktiva funktioner – till exempel dela ut virtuella föremål som låser upp ytterligare innehåll eller nivåer. Inskickade fotografier och videor kan också visas i resultattjänsten.

Vad händer när aktiviteten avslutas?

Upplevelsen kulminerar i en automatisk resultatpresentation. Den visar intressanta ögonblick och prestationer i de olika uppgiftskategorierna innan de bäst presterande lagen avslöjas.

Presentationen kan ses direkt efter aktiviteten eller senare.

Kan vi se resultaten efter evenemanget?

Ja. Resultattjänsten och spelsammanfattningen är tillgängliga även efter evenemanget, så att ni kan återvända till poäng, svar, statistik och inskickade bilder och videor. TAZ håller aktivitetens innehåll och resultat tillgängliga för kunden i minst sex månader.

Väder, tillgänglighet och säkerhet

Vad händer om vädret inte lämpar sig för en utomhusaktivitet?

Vi kan byta den planerade aktiviteten med kort varsel – till exempel ersätta en utomhusaktivitet med ett inomhusalternativ på grund av kraftigt regn. Detta ingår i tjänsten utan extra kostnad.

En dags framförhållning räcker vanligtvis, men ju tidigare ni begär ändringen, desto bättre.

Vad bör vi veta om tillgänglighet?

Lagen kan i allmänhet själva bestämma tempo och rutt. Deltagare med nedsatt rörlighet kan gå fram i ett tempo som känns bekvämt eller välja en mindre fysisk aktivitet.

Deltagare med syn-, hörsel- eller läsnedsättning kan välja en lämplig roll i laget som inte kräver att de använder en mobil enhet. Diskutera gärna tillgänglighetsbehoven med oss i förväg, så att vi kan rekommendera den lämpligaste aktiviteten och det bästa upplägget.

Vilka säkerhetsanvisningar gäller?

Deltagare i aktiviteter som arrangeras på distans omfattas inte av TAZ försäkring. Deltagarna ska iaktta normal försiktighet, följa gällande lagar och visa hänsyn till andra människor och

omgivningen.

Personuppgifter, deltagarinnehåll och AI

Vem äger innehåll som skapas under en aktivitet?

TAZ gör inte anspråk på äganderätten till fotografier, videor, svar eller annat innehåll som deltagarna skickar in. Eventuella immateriella rättigheter tillhör fortsatt deltagaren eller en annan ursprunglig rättighetsinnehavare.

Kunden får endast använda sådant innehåll i den utsträckning som tillåts enligt tillämplig lag och de tillstånd som inhämtats från deltagarna. Deltagarna och kunden ger TAZ de begränsade rättigheter som krävs för att lagra, behandla, visa och leverera innehållet i syfte att tillhandahålla aktiviteten och tillhörande resultat.

TAZ behåller samtliga rättigheter till ActionTrack, dess programvara, spelstrukturer, mallar, frågor, poängsättningsmetoder och befintligt material.

Vilka personuppgifter samlar ActionTrack in?

När en deltagare ansluter till en ActionTrack-aktivitet utomhus använder appen endast deltagarens aktuella position. Positionshistoriken sparas inte.

Innehåll som skapas under aktiviteten – såsom användarnamn, svar, chattmeddelanden och fotografier – lagras i ActionTrack-tjänsten inom EU. Vimeo lagrar videorna som olistade videor i Google Cloud-infrastruktur i USA. ActionTrack kommer inte åt befintligt innehåll eller andra uppgifter på deltagarens enhet.

Kundrepresentanter som använder resultattjänsten kan även uppge identifierande information, till exempel en e-postadress.

Hur använder och lämnar TAZ ut personuppgifter?

TAZ använder personuppgifter endast för att tillhandahålla ActionTrack-tjänster och -aktiviteter. Uppgifterna säljs, hyrs eller leasas inte ut till tredje part.

Uppgifter kan lämnas ut när lagen kräver det eller när det är nödvändigt för att skydda människor, TAZ eller dess egendom. Personuppgifter behandlas enligt TAZ integritetspolicy och tillämpliga dataskyddsavtal.

Hur länge sparas aktivitetens innehåll?

TAZ håller aktivitetens innehåll – inklusive resultat som lagens placeringar – tillgängligt för kunden i minst sex månader. Innehåll som lagras i ActionTrack och Vimeo kan raderas på kundens begäran.

Används deltagarnas innehåll för att träna AI-modeller?

Nej. När OpenAI tjänster används för att poängsätta material som lagen skickar in – till exempel fotografier i Creative Team Photo Quest – används de inskickade uppgifterna inte för att träna AI-modeller.