



Escaperooms

El poder del joc per crear experiències memorables











PLAYER 1

Esther Hierro

@esthima



@marinvizate

PLAYER 2

Sheila Boudount

@sheilaboudount





Què farem i com ho farem?







https://bit.ly/3bsKCXS





Què tal? Com ha anat?



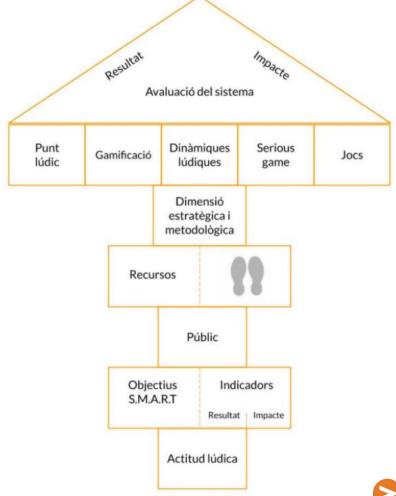


Per què volem un escape room? Per a què volem un escape room?



Framework: M.A.G.I.C

Mètode Aplicat de Gamificació: Indicadors i Criteris



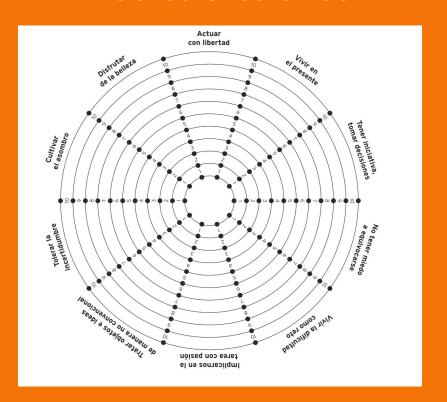






Casella 1

Actitud lúdica







Casella 4

- Excitació
- Serenitat
- Apertura
- Incertesa
- ☐ Ficció

Estats mentals











Palanques de la motivació

Curiositat

Competència

☐ Tranquilitat

(In)certesa

Estatus

Poder

- Independencia /
 Autonomia
- Emocions
 positives

☐ Socialització

- Significat i vocació èpics
- ☐ (Auto)expressió
- Sentit de pertinença

Assoliment

Compromís
personal

Competició







Estratègies lúdiques

- Motivar i estimular.
- Connectar amb els seus interessos i necessitats.
- Promoure comportaments.
- 📊 Promoure la iniciativa i l'autonomia.
- Facilitar la informació suficient i adequada.
- Promoure el plaer del descobriment, la curiositat.
- Permetre l'experimentació, la repetició.

- Ajudar a entendre que l'error és part del procés.
- ☐ Desenvolupar espais d'interacció social.
- Adaptar les tasques als nivells de competències.
- ☐ Facilitar l'aprenentatge amb una combinació d'elements i formats.
- Personalitzar els objectius.
- Proporcionar retroalimentació constant.





Disseny d'un escaperoom

Narrativa i repte



GDD

En quin univers ocorre el joc? Quina és la missió èpica a resoldre?

[Game Design Document]
Què fem i com ho fem?
Estructura-User Journey





Fase			Respuesta final	Elementos necesarios		Pruebas / Diseños / Copys		Observaciones
Onboarding	PORTADA	PORTADA			Permitidme daros la bienvenida al Protocolo de emergencia NU8AL(IA). Hemos detectado una amenaza en nuestro centro de control. Nos envian este comunicado para vosotros. (CARTA) Hemos conseguido ralentizar el proceso para que intentéis desactivarlo. ¿Seréis capaces de parar la amenaza antes de que sea demasiado tarde?	CARTA Estimado equipo, Todos los días del año parecen ser normales. Excepto uno. Hoy. "¿Por qué?" os estaréis preguntando. Pues porque (no quiero sonar narcicista, pero) he aparecido en vuestras vidas. Noto que la tensión se masca en el ambiente. Y por ello os voy a dar dos opciones y sois libres de elegir la que queráis: estáis conmigo o contra mi. Os recomiendo la primera, pero vaya. No voy a ser yo quién os obligue. Os escribo estas líneas (aunque también os digo que me está dando mucha pereza hacerlo) para explicaros que se me ha ocurrido una idea genial: voy a activar mi propia nube para almacenar información, es magnifica, lo único que pasará es que; ¡PUF¹ toda vuestra información será absorvida y desaparecerá cual gotas de lluvia. Att: el Panellet Diabólico		
Acceso	Morse	Desbloquear el Genially con código Morse.	PAN3LL3T	- Descodificador Morse - Copy	Es cierto que nuestro sistema está un poco anticuado ¡pero seguro que conseguís descifrar el código de acceso! VERIFICACIÓN VISUAL DE LOS AGENTES	- P:	(1) A veces hay letras que parecen números.	
Prueba 1	Google Translate	Escuchar audio de Google Translate explicando un acertijo.	MACA7NA	- Copy - Grabación	Bien, la vista os funciona, pero necesitamos más. VERIFICACIÓN AUDITIVA DE LOS AGENTES	- "Las erres siempre tienen complejo de siete." - "Siempre se me olvida la penúltima vocal." - "Dale a tu cuerpo alegría"	(1) A veces hay que pensarlo dos veces pero por ahora, haced lo que se os pide.	
Prueba 2	Typeform	Contestar un typeform con preguntas que no se entienden. Al final reciben el código.	5109	- Copy - Programación de Typeform	Es necesario que paséis por nuestro sistema de verificación de personal. Se requiere comprobar que formáis parte de NUBAL (IA) para extremar la seguridad. AGENTES (CASI) PREPARADOS PARA LA DESACTIVACIÓN DE LA AMENAZA	1 - ¿Qué tipo de escómeda prefieres? a) No sabría por cual decidirme. b) Los de tipo x/8. c) Los de color azul me llaman la atención. 2 - "Mirar una pared es como mirar una ventana, pero en vez de una ventana es una pared." Verdadero / Falso 3 - Termina la frase: "Seleccionar la casilla blanca es como" 4 - ¿Por qué letra empieza la palabra "NICITE"? a) La letra J. b) La letra W. c) La letra D. 5 - Dirías que la expresión "Mete un par de pasadanos entre las mantas" es de origem a) Esgolmánico, sin duda, b) Está claro: desodorantil. c) Todas las respuestas son correctas.	(1) Tiraos a la piscina. (2) A veces conseguimos cosas sin saber cómo ni porqué.	







Objectiu

[A] Donar a conèixer els serveis de Fundesplai a la ciutadania

[B] Inauguració dels casals d'estiu.

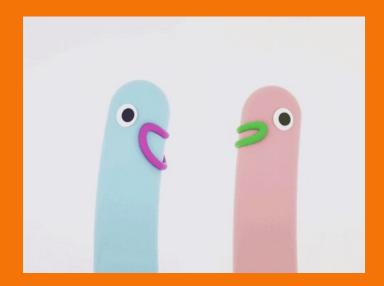
Narrativa + 3 proves

Creativitat al poder!





Micròfon obert!







freepik

Eines i recursos























Moltes gràcies!

25 anys (trans)formant, comunicant i educant a través del joc

@marinvizate