

Instrucciones Escape Room



Las **escape rooms** son actividades colaborativas realizadas individualmente o en **equipo** en las que los participantes deben resolver una serie de **retos** para lograr un objetivo específico en un **tiempo limitado**. Este documento describe las **indicaciones y normas generales** que todo participante de una escape room debe conocer y respetar.



Preparación

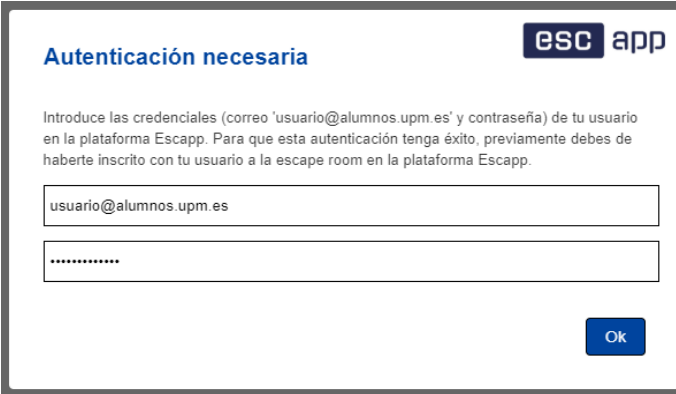
1. Para la gestión de la escape room se hará uso de la **plataforma web Escapp** que ha sido desarrollada por el Grupo De Innovación Educativa CyberAula de la UPM.
2. En la Escape Room se puede participar individualmente o en pareja (se pueden buscar parejas para hacer la Escape Room en los foros del curso). En cualquier caso, se formará un equipo de 1 o 2 personas para afrontar la escape room.
3. La escape room **no es un examen** sino una **actividad formativa**. La duración de la actividad será de **2 horas**. Aquellos equipos que no sean capaces de completar la actividad en el tiempo asignado podrán continuar si así lo desean.
4. Para la realización de la escape room basta con disponer de Google Chrome o Mozilla Firefox. **No se debe utilizar Microsoft Internet Explorer ni Microsoft Edge.**
5. La escape room se realizará de forma completamente **remota**, de modo que todos los participantes podrán realizarla en su totalidad desde sus ordenadores. Durante la escape room se puede consultar todo tipo de material y por supuesto comunicarse con el otro miembro del equipo si es que está formado por 2 personas.
6. La actividad se realizará de forma **autónoma** sin horario fijo, es decir, la escape room puede ser iniciada y realizada en el momento que decida cada equipo desde que se anuncie en MiriadaX hasta la fecha del cierre del curso. **IMPORTANTE: Una vez iniciada la escape room no se puede parar, tened esto en cuenta y estar seguros de tener 2 horas libres por delante para afrontar la escape room.**

Realización de la Escape Room

1. **JUSTO ANTES DE REALIZAR LA ESCAPE ROOM**, hay que completar el cuestionario “**Pre-test**”, el cual será habilitado en la plataforma MiriadaX (debajo de estas instrucciones). No hace falta estudiar ni preparar nada para la realización de este cuestionario, es simplemente para conocer tu nivel actual de conocimientos con fines de investigación, no tiene ninguna influencia en la calificación final del curso. El tiempo máximo disponible para realizar el cuestionario son 10 minutos. No se debe consultar ningún material durante su realización.
2. Para empezar la Escape Room debes seguir los pasos que están en Moodle:
 - I. **Primero registrarte en la plataforma Escapp usando tu correo de alumno de MiriadaX.**
 - II. **A continuación, unirte a la escape room titulada “Escape Room - DESACTIVA LA BOMBA” utilizando el enlace provisto en MiriadaX.**
 - III. **Unirte a un equipo existente o formar un nuevo equipo** (si sois dos miembros del equipo el primero en entrar crea el equipo y el segundo se une a él una vez se haya registrado en la plataforma).

En caso de incidencias con la plataforma web Escapp o dudas acerca del uso de la misma, podéis escribir en el foro del curso y os ayudamos.

3. Debajo de la descripción de la escape room en la plataforma Escapp, aparecerá un botón “comenzar”. **IMPORTANTE: Una vez iniciada la escape room no se puede parar, tened esto en cuenta y estar seguros de tener 2 horas libres por delante para afrontar la escape room.**
4. La pantalla a la que se accede tras pulsar el botón ‘Comenzar’ se llama **interfaz de equipo**, y estará disponible en la plataforma Escapp a lo largo de toda la escape room. La interfaz de equipo muestra, en todo momento, el tiempo restante para completar la escape room. **La interfaz de equipo también mostrará las instrucciones para alcanzar el objetivo de la escape room.**
5. **PISTAS:** Si tu equipo se encuentra atascado intentando resolver un reto puedes, en cualquier momento, **pedir una pista** desde la barra superior de la **plataforma Escapp**. Para ello, debes ir a la interfaz de equipo y pulsar sobre el botón  y completar con éxito un breve cuestionario de preguntas sobre el temario de la asignatura. **La aplicación os concederá una pista automáticamente siempre que contestéis correctamente al menos 3 de las 4 preguntas propuestas.** Durante la escape room, **podréis consultar en todo momento las pistas que hayáis obtenido en la interfaz de equipo** pulsando sobre el botón . No existe límite en cuanto a la cantidad de pistas que se pueden solicitar, aunque una vez obtenida una pista, **se deberá esperar 3 minutos para solicitar otra**. Existen varias pistas para cada reto, las cuales cada vez son más explícitas, por lo que, si se piden varias pistas para un mismo reto, es muy probable que se consiga resolver casi de inmediato.
6. **CUANDO SE TERMINE LA ESCAPE ROOM** debes completar el cuestionario “**Post-test**” disponible en Moodle, así como la encuesta de satisfacción también disponible en Moodle en la actividad “**Encuesta sobre la Escape Room**”. Para completar el post-test dispondrás de un total de 10 minutos. La calificación de este cuestionario no tiene una repercusión directa en la calificación final del curso, pero su realización (así como la de la encuesta) es obligatoria para obtener los puntos asociados a esta actividad.
7. **IMPORTANTE:** Esta escape room requiere interactuar con aplicaciones web alojadas fuera de la plataforma Escapp. Cuando accedas a alguna de estas aplicaciones, aparecerá un panel como el mostrado en la Figura 1 solicitando las credenciales de tu usuario en la plataforma Escapp. **Debes autenticarte correctamente para acceder a la aplicación y realizar la escape room.**



Autenticación necesaria **esc app**

Introduce las credenciales (correo 'usuario@alumnos.upm.es' y contraseña) de tu usuario en la plataforma Escapp. Para que esta autenticación tenga éxito, previamente debes de haberte inscrito con tu usuario a la escape room en la plataforma Escapp.

usuario@alumnos.upm.es

.....

Ok

Figura 1: Panel Escapp: Autenticación necesaria

8. Una vez terminada la escape room, podréis consultar un ranking en el que se listarán todos los equipos participantes, indicando para cada uno la cantidad de retos superados y, para los que hayan conseguido superar todos, el tiempo empleado.