



## GUIA BÀSICA

### • PARTICIPANTS

El nostre projecte Save the Delta és un escape room *indoor* el qual tracta la situació actual del cranc blau al Delta de l'Ebre i les conseqüències futures que pot ocasionar aquest problema. Aquest joc està dirigit cap a nens de 14-15 anys, és a dir, nens que estan cursant 3r d'ESO.

Actualment, a 3r d'ESO es cursa l'assignatura de Naturals, on es tracta el tema dels ecosistemes. Dins del tema dels ecosistemes, els alumnes aprenen el concepte de "plaga" i com aquestes afecten un ecosistema i quins desequilibris o problemes poden causar. Per aquesta raó, creiem que el nostre joc és una eina complementària excel·lent.

### • EQUIPAMENT NECESSARI

Per a poder jugar una partida de forma adequada al nostre joc, s'haurà disposat de l'equipament necessari, el qual serà majoritàriament proporcionat pels desenvolupadors.

Primer de tot, cada grup haurà de disposar d'un dispositiu Android, sigui un mòbil o tauleta, i també haurà de crear un compte per a iniciar sessió en el nostre joc.

Segon, es proporcionarà l'URL de la pàgina web del joc al professor i als alumnes. Des d'aquesta, els alumnes podran veure la posició que ocupen en el rànking històric de Save the Delta. També, aquesta pàgina web tindrà un apartat dedicat a les regles, des d'on es podran descarregar les normes del joc i els codis QR que necessitaran els alumnes per avançar en la partida. Aquest apartat de la pàgina web facilitarà l'accés a aquests recursos del joc, ja que permet que les regles es puguin consultar en qualsevol moment. Aquesta metodologia permetrà que el nostre joc es pugui comercialitzar directament des de Play Store, sigui de forma gratuïta o de pagament, a causa que tot el contingut físic es podrà descarregar de forma lliure des de la nostra pàgina web.



## • REGLES DEL JOC



### Objectiu

Capturar a l'espècie invasora.



### Contextualització

Ens trobem en l'any 2050, una espècie invasora ha ocupat completament les costes catalanes, provocant danys irreparables a l'ecosistema i extingint el 80% de les espècies. El departament de física de l'ETSEIB ha fabricat una màquina del temps i el president de la Generalitat ens ha encomanat la missió de viatjar al passat, concretament en l'any 2012, per a capturar l'espècie invasora abans que es reproduïxi.



### Regles detallades

- Els jugadors disposaran d'un total de 20 minuts per a completar l'escape room Save the Delta. En cas que algun dels jugadors no aconseguixi capturar el cranc blau en aquests 20 minuts, el jugador perdrà la partida i el seu temps no serà comptabilitzat pel rànquing.
- És necessari crear un compte.
- És necessari disposar d'un dispositiu Android amb càmera.
- Les partides es realitzaran en grups de 3-4 persones.
- El joc es podrà realitzar en qualsevol espai, recomanablement *indoor*.
- El joc és recomanable per complementar els coneixements dels alumnes sobre els ecosistemes, les plagues i la situació actual del Delta de l'Ebre.
- El joc conté una partida introductòria amb preguntes competencials, i posteriorment un total de 3 enigmes.
- Serà indispensable completar la part introductòria per a entrar al Delta de l'Ebre.
- Cada enigma proporcionarà al jugador un objecte per avançar en el transcurs de la història.



- El jugador no podrà accedir al següent enigma sense haver resolt l'anterior.
- Cada resposta errònia restarà un total de 5 segons.
- El joc anirà proporcionant pistes als jugadors de forma gradual.
- Cada grup podrà comprovar la seva posició en el rànquing una vegada finalitzada la partida.



### Transcurs del joc

En aquest apartat de la guia podrem veure les diferents pantalles amb les quals està pensat dissenyar l'aplicació mòbil.

Anirem explicant una a una de què és tracta, juntament amb una visualització prèvia de la pantalla.

Una vegada l'usuari s'ha registrat i ha entrat en el seu perfil de jugador, el joc podria quedar així:

1. En la pantalla inicial, el nostre joc donarà un context als usuaris per a informar-los de la situació i per aconseguir una immersió en la història completa. Tot seguit sortirà el logo del joc amb un botó sota que permetrà a l'alumne iniciar l'aventura.
2. Abans d'endinsar-nos en el joc, l'usuari tindrà una mena de guió que podrà seguir en tot moment per on es troba i les diferents proves que ha assolit, juntament amb el temps restant que li queda per acabar l'escape room.
3. En la segona pantalla, es mostra un mapa de Catalunya, amb diverses ubicacions. L'objectiu de l'usuari serà localitzar la posició geogràfica del Delta de l'Ebre per a poder començar la recerca. Una vegada resolt l'enigma, es proporcionarà a l'usuari un mapa que hauran de recórrer per tal d'arribar al Delta.
4. La tercera pantalla està pensada de cara a l'aprenentatge acadèmic que el professor li vulgui donar a l'aplicació; tenim pensat fer entre dos o tres preguntes/reptes.



Aquestes preguntes les hem pensat com diferents parades del recorregut que porta a l'alumne des del punt de partida (ETSEIB) fins la destinació desitjada (Delta de l'Ebre). El premi final (tresor), una vegada completat el mapa és l'entrega de l'entrada a l'Espai Natural del Delta de l'Ebre.

Per tant, aquestes activitats s'han de parlar amb el professorat del centre on farem la prova per tal d'enfocar-ho al temari que realitzen.

5. L'entrada aconseguida anteriorment ens permetrà entrar al Delta i ens trobarem amb un treballador que no ens permetrà seguir fins que no li diguem quina espècie estem buscant. Al voltant de la classe, els usuaris trobaran pistes per endevinar quin és l'animal secret i a més a més el joc proporcionarà lletres de l'animal a mesura que va passant el temps. Una vegada resolt l'enigma, el treballador ens proporcionarà el permís de pesca.
6. Una cop aconseguit el permís de pesca, l'usuari accedirà a l'àrea dels pescadors per a demanar-los una xarxa de pesca. Allà ens posaran a prova els nostres coneixements sobre la fauna marina abans de proporcionar-nos la canya de pescar. El pescador ens farà un total de 5 preguntes. Si l'usuari falla alguna, tornarà a començar des del principi. Una vegada resolt l'enigma, el pescador ens proporcionarà una xarxa de pesca.

Preguntes a realitzar:

- Què és un ecosistema?
  - D'on prové el cranc?
  - Quants anys viuen?
  - Quants ous posen les femelles?
  - Com es combat actualment?
  - És infecció?
7. Ara que ja tenim la canya, haurem de pescar el cranc blau. En el Delta ens trobarem amb 3 tipus de crancs diferents, això ho representarem ficant 3 codis repartits per l'aula que els participants hauran de trobar i escanejar-los per saber si és l'espècie de cranc que realment estan buscant. Una vegada trobat el cranc correcte, el jugador haurà completat el joc i així aconseguir trencar l'expansió d'aquesta espècie invasora.



## Premis

Amb el pack de joc, inclouria tres obsequis pels millors grups que triguessin menys temps en realitzar la prova. Aquest premi és un clauer en forma de cranc que representa el joc

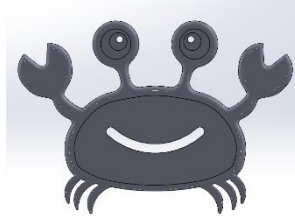


Figura 1 - Disseny del obsequi

Després d'explicar les diferents pantalles de l'aplicació, a continuació es visualitzen l'aspecte de les diferents pantalles de l'aplicació:

Imatge 2- Registre de l'aplicació

Imatge 3- Login de l'aplicació

Imatge 1- Inici del joc



Imatge 4- Guió de l'aventura



Imatge 5- Mapa de Catalunya (prova 1)



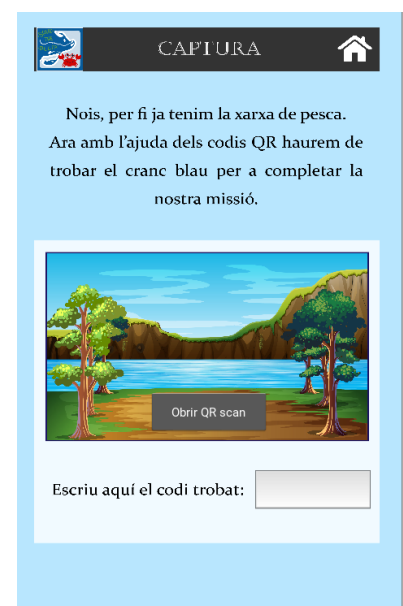
Imatge 6- Mapa del recorregut



Imatge 7- Prova del nom de l'animal



Imatge 9- Fase final de preguntes



Imatge 8- Cerca de l'espècie (Prova final)



Imatge 12- Rànquing



Imatge 11- Final correcte



Imatge 10- Final dolent