

Cómo crear Escape  
Rooms digitales  
educativas



# GUÍA Y MANUAL DE LA PLATAFORMA VIRTUAL ELMET ESCAPE ROOM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



This work has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union, project "ELMET. Experiential Learning Methodologies addressing vulnerable employed and unemployed people", project no. 2020-1-ES01-KA202-082685. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## Índice

Índice	2
Escape Rooms	4
Escape Rooms físicos	4
Del espacio físico al virtual	5
Comunicación	5
Limitación del tiempo	5
Historia y trama	6
Pistas y animaciones	6
Acertijos y enigmas	7
Linealidad y multilinealidad	7
Conclusión	9
Plataforma ELMET	10
Objetivo	10
Acceso	10
Google Chrome ofrece un mejor soporte para las características de la plataforma y es muy recomendable para una mejor experiencia.	10
Registro	10
Iniciar sesión	12
Cuenta de usuario	12
Iniciar sesión como invitado	13
Restablecer la contraseña	13
Pantalla de inicio	13
Cambio de idioma	14
Cerrar sesión	14
Panel de gestión de cuentas	14
Herramientas externas	15
Editor	17
Icono, título y descripción	18
Niveles	19
Cronometro	19
Lienzo	20
Lista de la Escape Room	24

Jugando a las Escape Rooms	25
Modo de un solo jugador	25
Modo de juego en equipo	27
Conclusiones	28

## Escape Rooms

### Escape Rooms físicos

Las Escape Rooms son juegos creados para ser realizados por equipos de jugadores con el fin de resolver diversos enigmas y acertijos y alcanzar el objetivo final del juego, normalmente la salida de una habitación cerrada o del lugar del juego - de ahí su nombre.

Suelen tener un tema o argumento específico y requieren ser resueltos dentro de un plazo limitado. Las Escape Rooms, están construidas de forma que los jugadores se sumerjan en la historia a través de diversos factores físicos como la iluminación, la decoración, los objetos y los sonidos que pueden ayudarles a resolver los enigmas, o actuar como una distracción para hacer el juego más desafiante.

Los creadores de las Escape Rooms físicas aprovechan la fisicidad del juego para crear la inmersión necesaria para que sea atractivo para los jugadores y tienen una gran variedad de opciones disponibles para la creación de los enigmas, las diversiones, así como la propia sala. Por ejemplo, pueden:

- Oscurecer o aclarar las luces de la sala para condicionar la atmósfera y los sentimientos de los jugadores.
- Esparcir objetos por el lugar de juego, esconderlos dentro de lugares secretos y que los jugadores busquen por la sala para poder resolver el acertijo.
- Utilizar señales luminosas o sonoras para ayudar en los acertijos, así como dispositivos para archivos o medios de comunicación, como smartphones u ordenadores portátiles.
- Utilizar actores para supervisar la sala, dar pistas o servir de distracción cuando sea necesario.
- Proporcionar libertad de comunicación a los jugadores o disminuirla prohibiéndoles hablar a partir de las reglas del juego, o permitirles hablar sólo a través de canales específicos.
- Utilizar elementos físicos.
- Decorar la sala de forma adecuada para que encaje con el tema y la trama de la historia, configurar las pistas y las pistas falsas en consecuencia, y hacer que los jugadores se sientan parte de la propia historia.

## Del espacio físico al virtual

Es evidente que las Escape Rooms tienen muchos elementos positivos desde el punto de vista físico. Sin embargo, en el caso de las Escape Rooms virtuales hay varios elementos físicos que podemos trasladar al espacio virtual mediante ligeros cambios, y otros que sin embargo, no pueden trascender al mundo virtual.

En el mundo virtual, desaparecen los elementos típicos a la hora de conformar el espacio. Esto significa que factores como la iluminación, la decoración, los atributos de la física y los actores están fuera de los límites de los posibles creadores de Escape Rooms virtuales. Sin embargo, hay una serie de aspectos en los que podemos crear equivalentes virtuales para ayudar a la creación de la Escape Room virtual.

## Comunicación

La primera y más importante parte de la creación de las Escapes Rooms en general, es la comunicación. Al tratarse de juegos en equipo, los jugadores deben comunicarse de forma efectiva, intercambiar pistas e ideas, dividir las tareas y colaborar para alcanzar el objetivo final de la sala.

En las Escape Rooms físicas, el aspecto de la comunicación es sencillo, ya que los jugadores coexisten en la misma sala y pueden hablar sin problemas, excepto si las reglas del juego reducen su capacidad para hacerlo.

En el espacio virtual, sin embargo, hay varias formas de proporcionar un canal de comunicación. La Escape Room virtual podría proporcionar un chat de mensajes de texto, un chat de voz, una videoconferencia, o alguna otra forma personalizada de permitir al jugador comunicarse, colaborar e intercambiar pistas e ideas.

## Limitación del tiempo

Las Escape Rooms suelen tener un límite de tiempo. Los jugadores no disponen de un tiempo infinito para resolver la sala, sino que deben llegar al final dentro de un plazo específico, definido por el creador de la sala.

En las Escape Rooms físicas, esto no es un reto. Una vez que los jugadores inician la partida, debe ponerse en marcha un temporizador y, una vez que éste finaliza, la persona supervisora debe decidir si el equipo ha conseguido resolver la sala a tiempo o no.

Se debería añadir una mecánica similar en el espacio virtual, un temporizador que comience desde el momento en que el jugador entra en el espacio virtual donde se desarrolla la Escape Room.

Sin embargo, hay una advertencia que viene con los espacios digitales, y es que los jugadores podrían abandonar la plataforma o experimentar problemas de red en cualquier momento. No hay una forma predefinida de tratar estos problemas, y los jugadores podrían aprovechar oportunamente estos comportamientos para ganar más tiempo para resolver el problema.



Sin embargo, la norma de los jugadores que quieren experimentar el juego es desafiarse a sí mismos para resolver los enigmas a tiempo, evitando tales comportamientos y desafiando a toda la sala de nuevo en el caso de que no encuentren la solución a tiempo.

## Historia y trama

La creación de una historia envolvente y atractiva es imprescindible para la creación de una Escape Room. El título y la descripción de la sala es lo primero que debe atraer a los jugadores para que intenten resolverla, tanto en el espacio virtual como en el físico.

La redacción detallada de la historia, su progresión y su trama es fundamental para la construcción de la Escape Room, y las distracciones, los acertijos y los enigmas e incluso las pistas deben ajustarse a los patrones de la historia para crear una atmósfera que capte el interés de los jugadores y desencadene emociones específicas. En las Escape Rooms de terror, la emoción principal es el miedo y la urgencia, en las de investigación la curiosidad y el misterio, etc.

Especialmente en el caso de las Escape Rooms virtuales, en las que no entran en juego factores físicos como la iluminación y la decoración, una historia bien escrita, así como el uso de elementos que estén alineados con ella, mantiene a los jugadores en el juego, impulsa su curiosidad y desencadena sus emociones, lo que conduce a una gran experiencia.

## Pistas y animaciones

Las pistas y las animaciones constituyen la parte más importante de una Escape Room, junto con los enigmas en los que participan.

En la Escape Room física, son objetos, información difundida a través de medios (por ejemplo, el sonido) o dada por el creador, e incluso archivos dentro de dispositivos electrónicos. Los creadores se benefician de la condición física del espacio, por lo que pueden esparcirlos por el lugar de juego, esconderlos o colocarlos dentro de espacios que deben ser abiertos por los jugadores. Por último, también pueden proporcionar pistas a petición de los jugadores, para ayudarles a resolver la habitación.

En el espacio virtual la presencialidad no está disponible, sin embargo, los creadores pueden realizar ciertas acciones que imitan los comportamientos anteriores.

En la plataforma ELMET, por ejemplo, las pistas y elementos de la sala, toman la forma de notas, y pueden ser un texto, una imagen, un vídeo, o un enlace a cualquier recurso de internet. Estas notas aparecen en el espectro de un lienzo donde pueden ser movidas libremente por el creador y los jugadores. Esto ofrece la oportunidad de dispersar las pistas colocándolas en varios lugares del lienzo, y de estratificarlas colocándolas detrás de otras notas, simulando así la posibilidad de esconder una pista dentro de un cajón, o detrás de un objeto.

Las pistas pueden proporcionarse a demanda o automáticamente. La solución "a la carta" exige un supervisor del juego que suele ser muy difícil de conseguir en un entorno virtual, mientras que la forma automática -que hemos adoptado en la plataforma- utiliza factores como el tiempo que queda en el nivel para proporcionar a los jugadores nuevas pistas.

El creador debe tener en cuenta la dificultad del reto y proporcionar a los jugadores las pistas correspondientes, así como informarles de la dificultad global en la descripción de la Escape Room.

Por último, un problema común con el que tienen que lidiar los creadores de Escape Rooms físicas es el daño potencial de los objetos y dispositivos que se ponen en la sala. Los jugadores jueguean con el equipo para resolver el problema, y eso a veces lleva a romper dicho equipo, un problema que no aparece en el mundo virtual y que proporciona más libertad a los creadores de salas virtuales.

## Acertijos y enigmas

Los enigmas y los acertijos son los retos que los jugadores deben afrontar para alcanzar el objetivo final del juego. En este aspecto, las Escape Rooms virtuales y las físicas se comportan de forma diferente.

Las Escape Rooms físicas suelen ser juegos de conocimientos generales, y para los enigmas que requieren conocimientos específicos, normalmente se proporciona a los jugadores un documento explicativo o un recurso.

Las Escape Rooms virtuales, sin embargo, residen en el recurso más vasto de información, Internet, con una gran cantidad de herramientas disponibles en cualquier momento, acceso a casi cualquier base de conocimientos y útiles herramientas de búsqueda. Eso permite a los creadores construir enigmas más desafiantes, superponerlos en niveles y esperar que los jugadores aprovechen esas herramientas para resolver la Escape Room.

Un ejemplo sencillo es el sistema Morse, una técnica habitual para ocultar información en las Escape Rooms. En el caso físico, se debería proporcionar a los jugadores un papel en el que se explicara el emparejamiento de letras y símbolos, para que pudieran descryptar la información. Tendrían que ir letra por letra para descryptarla y obtener la información que se oculta. En el caso virtual, la solución es tan sencilla como copiar el formato escrito del código morse y pegarlo en una herramienta de internet de conversión de código morse, ahorrando mucho más tiempo que en el caso físico.

La inmensa variedad de información y herramientas que existen en la red permite plantear retos más complejos, omitir recursos necesarios que podrían desvelar la solución, plantear retos interesantes con herramientas que sólo existen en el espacio virtual y facilitar el uso de recursos multimedia, que suelen ser un reto en las Escape Rooms físicas.

## Linealidad y multilinealidad

Los retos que se presentan en el ámbito de una Escape Room pueden ser lineales o multilineales. En el caso de una sala lineal, los diferentes enigmas siguen una línea de progreso, en la que se debe resolver un acertijo para pasar al siguiente, abriendo camino al enigma final que completa la sala.

En las salas multilineales, el progreso no está estandarizado, ya que se presentan una gran cantidad de pistas desde el principio, que están relacionadas con diferentes enigmas que pueden ser resueltos sin ningún orden en particular para resolver la sala.

Las Escape Rooms virtuales pueden adoptar ambos estilos de progreso de la solución de la Escape Room, aunque el más fácil e intuitivo es el estilo lineal. Sólo se obtienen pistas sobre el siguiente reto si se resuelve el anterior, normalmente con dificultad ascendente, y eso crea una mayor sensación de logro de objetivos para los jugadores y es más fácil de crear que las complejas salas multilineales. En las salas lineales, el procedimiento de dar y pedir pistas también es más fácil, ya que siempre hay una tarea específica que abordar en cada "nivel", y es más fácil que las pistas se les den automáticamente en el espacio virtual sin que haya un Gamemaster presente.



## Conclusión

Resumiendo la información, podemos definir una serie de elementos que los creadores de las Escape Rooms virtuales -así como los desarrolladores de plataformas de salas virtuales- deben tener en cuenta para la creación de una sala equilibrada, intuitiva, entretenida y con una dificultad adaptada.

- Garantizar que los jugadores tengan tanto la forma como la necesidad de comunicarse para resolver los enigmas, priorizando la colaboración en equipo.
- Escribir una historia bien construida y atractiva y dando forma a cada parte de la Escape Room de manera que se alinee con la historia y ayude a la inmersión y progresión de la trama.
- Añadir pistas a través de recursos multimedia y pistas falsas (desvíos), empujando a los jugadores a organizar, comunicar y seguir la ruta adecuada para la solución.
- Utilizar herramientas de Internet para la creación de los enigmas, así como reconocer su potencial para ayudar a los jugadores a resolver los retos. Si una herramienta no es conocida, el creador debe dar pistas sobre su uso (por ejemplo, con el uso de una técnica de encriptación).
- Vincular la sala o los niveles específicos a un plazo de tiempo, para crear una sensación de urgencia para los jugadores, ajustada a la dificultad de la sala, que debe ser también conocida por los jugadores a partir de la descripción o el título de la sala.
- Crear acertijos lineales intuitivos con suficientes pistas para ser resueltos, pero también proporcionar pistas automáticas que aparezcan después de un tiempo dependiendo de la dificultad del desafío.

## Plataforma ELMET

### Objetivo

La plataforma ELMET tiene como objetivo ofrecer una forma fácil y cómoda de crear y utilizar una Escape Room digital para todos los formadores que deseen aplicar la metodología de las Escapes Rooms educativas como apoyo a sus cursos.

### Acceso

La Plataforma del Proyecto ELMET se encuentra actualmente en fase de pruebas beta. Para acceder a la plataforma, los usuarios tienen que dirigirse a <https://elmet.e-ce.uth.gr>, utilizando su navegador web favorito.

Google Chrome ofrece un mejor soporte para las características de la plataforma y es muy recomendable para una mejor experiencia.

### Registro

Para poder probar la plataforma ELMET y disfrutar de sus características, las personas usuarias **deben crear su propia cuenta en la plataforma. Para ello, se deben seguir los siguientes pasos:**

1. Después de navegar por la plataforma en el navegador web, haz clic en **Registrarse** en la esquina superior derecha.



- Introduce la información de usuario en los campos de entrada, marca la casilla de la política de privacidad de ELMET y haz clic en enviar.

## Register

Username  
johndoe1

Password  
...

Verify password  
...

First Name  
John

Last Name  
Doe

To continue using ELMET, you must consent our Privacy policy

☒ have read and accept the ELMET [Privacy policy](#)

Submit



- Aparecerá un código que se llama contraseña de un solo uso (CUU). Este código se utiliza para recuperar la cuenta si se olvida su contraseña. Este código sólo puede utilizarse una vez, y después de un cambio de la contraseña, este CUU es reemplazado por uno nuevo por razones de seguridad.

Este código debe anotarse y guardarse en un lugar seguro, para un posible restablecimiento de la contraseña. El restablecimiento de la contraseña se explicará en la siguiente sección.

Haga clic en "**¡He anotado mi contraseña de un solo uso!**" para finalizar la creación de la cuenta de usuario e inicie sesión en la plataforma.

An One-Time Password has been generated that can be used to reset your account in case you forget your password. Your OTP is:  
**kR+8ZYX2^u**

Please write down the OTP somewhere safe so that it is not lost.

**Register**

Username  
johndoe1

Password  
...

Verify password  
...

First Name  
John

Last Name  
Doe

I noted my OTP!



## Iniciar sesión

Para llegar a la pantalla de diálogo de inicio de sesión, navegamos por la plataforma y hacemos clic en **Iniciar sesión** en la esquina superior derecha.



## Cuenta de usuario

Si ya hemos creado una cuenta mediante el método explicado en la sección de Registro, podemos acceder a nuestra cuenta utilizando el nombre de usuario y la contraseña que hemos introducido.

Introducimos el nombre de usuario, y la contraseña, y hacemos clic en Iniciar sesión. En este ejemplo, se utiliza el nombre de usuario y la contraseña de la cuenta de ejemplo creada en Registro.

## Login

Username  Password

☒ Remember me

Se puede marcar la opción **Recordarme** si queremos que el navegador autocomplete el campo de nombre de usuario cada vez que visitemos la plataforma.

## Iniciar sesión como invitado

Junto al botón Iniciar sesión, que utilizamos para entrar con una cuenta de usuario creada, existe la opción **Iniciar sesión como invitado**. Esta opción permite iniciar la sesión de un usuario en la plataforma como invitado, con capacidades limitadas.

Como usuario invitado no se podrá utilizar el editor para crear nuevas Escape Rooms virtuales, y no se podrá participar en el juego en equipo de las Escape Rooms virtuales disponibles.

No hay datos guardados en la plataforma con respecto a las acciones de los invitados, por lo que cualquier Escape Room que jueguen tendrá que ser completado sin salir, de lo contrario tendrá que empezar de nuevo desde el principio, ya que no se guardan datos de progreso.

## Restablecer la contraseña

Debajo de los botones de inicio de sesión, se encuentra el botón **He olvidado mi contraseña**. El usuario puede hacer clic en este botón en situaciones en las que el inicio de sesión no sea posible porque ha olvidado la contraseña de su cuenta.

La plataforma pedirá el nombre de usuario y el código CUU mencionado en la sección de registro. Al rellenar esta información y hacer clic en Enviar, el usuario accederá a una interfaz de restablecimiento de contraseña para crear una nueva contraseña y sustituir la olvidada.

Please Use the one time reset password you were given on register to be able to reset your password.

Username

One Time Reset Password

Submit

## Pantalla de inicio

Una vez que se ha iniciado la sesión, se le dirigirá a la pantalla de inicio. La pantalla de inicio es el punto de partida para cualquier acción que se desee realizar, y consta de cuatro compartimentos principales: la barra de navegación en la fila superior de la pantalla, que contiene el botón de cambio de idioma, el botón de cierre de sesión y el botón de avatar del usuario, así como tres secciones principales de la plataforma, indicadas con diferentes iconos: el editor de la Escape Room virtual (icono del bolígrafo), la lista de la Escape Room (icono de la lista), y la lista externa (icono del libro).

Podemos acceder a la pantalla de inicio desde cualquier lugar dentro de la plataforma haciendo clic en el logotipo de ELMET en la parte superior izquierda de la pantalla.



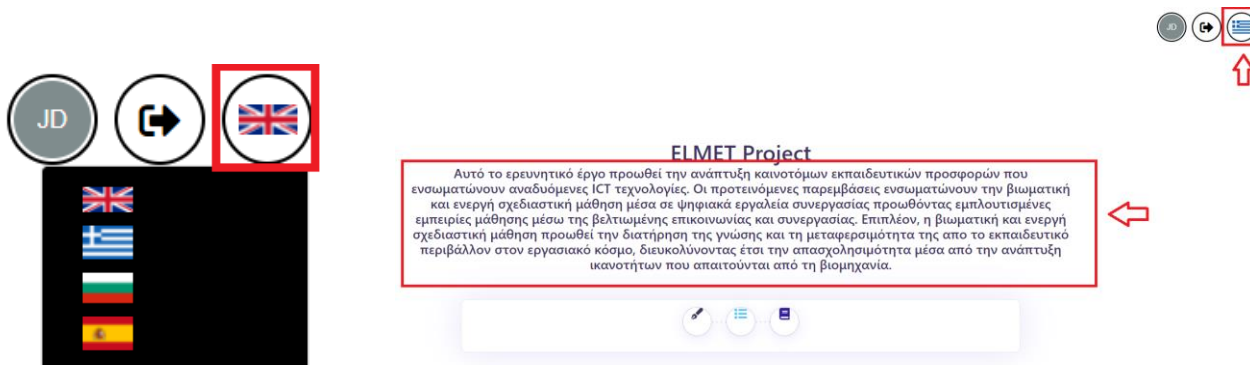
## ELMET Project

In today's labor markets, which are living exponential transformations that have a cross-cutting impact on practically all sectors and occupations, continuous training, c-VET, becomes a key tool. Training gaps have a quantifiable negative impact on the employment opportunities of workers, and especially in people with a lower educational level, who are exposed to almost twice as likely to be unemployed with the economic and social loss that this implies.



## Cambio de idioma

En la esquina superior derecha de la página, podemos ver una bandera que indica el idioma utilizado. Al hacer clic en la bandera, se puede ver un desplegable de otros idiomas y elegir con el fin de traducir el contenido de la página al idioma apropiado para una mejor accesibilidad.



## Cerrar sesión

A la izquierda del botón de cambio de idioma, tenemos el botón de cierre de sesión. Al pulsarlo, se abandona la cuenta y sale de la plataforma. Para volver a entrar, hay que seguir de nuevo el procedimiento de inicio de sesión.

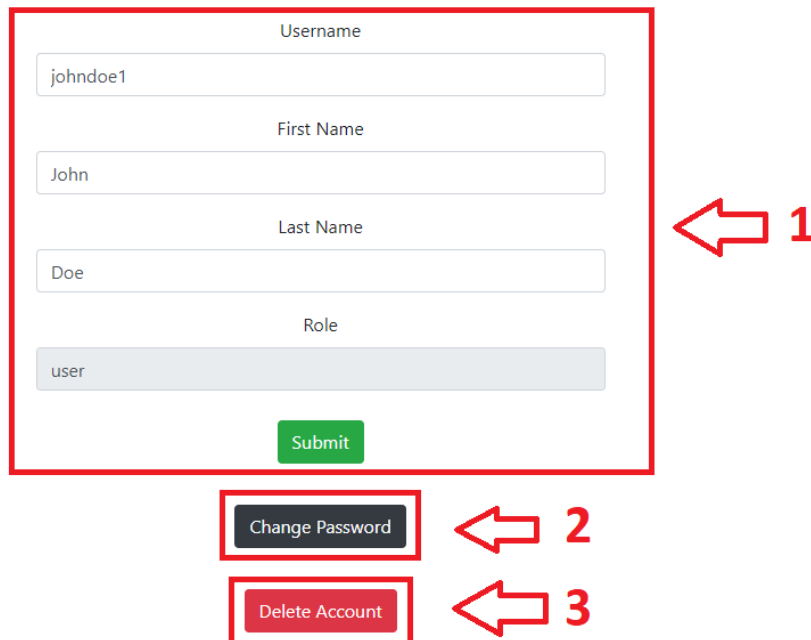
## Panel de gestión de cuentas

El primer icono de la barra de navegación es el avatar de usuario, un icono circular de color aleatorio, con las iniciales del nombre y el apellido del usuario. Al hacer clic, se le dirigirá al panel de información, donde se pueden realizar las siguientes acciones, tal y como se indica en la imagen:

1. Cambiar la información como el nombre, el apellido y el nombre de usuario y hacer clic en **Enviar** para guardar los cambios. El campo Rol no puede ser modificado.



2. Hacer clic en **Cambiar contraseña** para crear una nueva contraseña para la cuenta, utilizando la antigua contraseña como medida de autenticación de seguridad.
3. Hacer clic en **Eliminar cuenta** para eliminar la cuenta por completo. **ADVERTENCIA:** Al eliminar la cuenta, el usuario no podrá volver a iniciar sesión en la plataforma y se eliminará toda la información guardada asociada a la cuenta.



Username  
johndoe1

First Name  
John

Last Name  
Doe

Role  
user

Submit

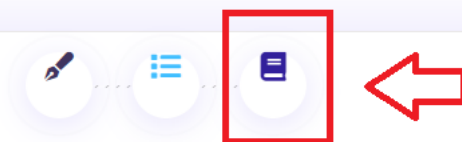
Change Password

Delete Account

## Herramientas externas

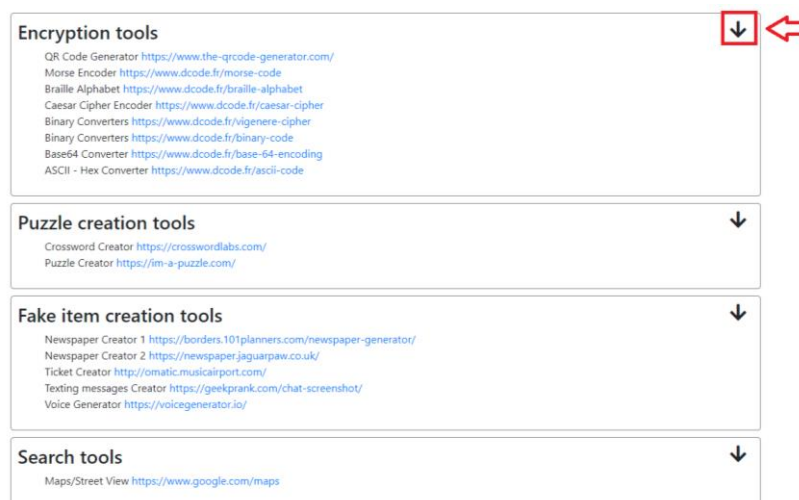
Desde la pantalla de inicio, podemos elegir el tercero de los iconos (el del libro) para acceder a la lista de herramientas externas.

the employment opportunities of workers, and e  
d to almost twice as likely to be unemployed wi  
that this implies.



Esta lista consta de varias herramientas, agrupadas en categorías, que pueden ayudar en la creación de escenarios de Escape Rooms virtuales, así como en la solución de dichos escenarios.

Podemos hacer clic en el botón de la flecha hacia abajo en cada categoría para revelar las diferentes herramientas incluidas en ella. Y podemos hacer clic en los enlaces para visitar las diferentes herramientas.



A continuación, se presenta un rápido resumen de las herramientas externas que se ofrecen actualmente:

## 1. Herramientas de cifrado:

- a. Generador de códigos QR: Esta herramienta ayuda a crear un código QR a partir de un archivo o un enlace que los jugadores pueden escanear con sus teléfonos para encontrar pistas o utilizar la misma herramienta como un escáner de códigos QR basado en la web.
- b. Codificador Morse: Herramienta que puede codificar y decodificar información en formato de código morse y a la inversa.
- c. Alfabeto Braille: Herramienta que puede codificar y decodificar información en formato braille (sistema de escritura y lectura táctil utilizado por las personas ciegas) y a la inversa.
- d. Codificador de Cifrado César: Herramienta que cifra y descifra información utilizando el sistema criptográfico más sencillo y conocido, el cifrado César, que es un cifrado por turnos
- e. Cifrado Vigenere: Herramienta que encripta y desencripta información utilizando el cifrado Vigenere.
- f. Convertidor binario: Herramienta que convierte enteros a formato binario y a la inversa.
- g. Convertidor Base64: Herramienta que convierte la información a formato base64 y a la inversa.

- h. Conversor ASCII - hex: Herramienta que convierte los caracteres ascii (texto normal) al sistema hexadecimal y a la inversa.

## 2. Herramientas de creación de crucigramas y enigmas:

- a. Creador de crucigramas: Herramienta que permite crear crucigramas, utilizando preguntas y respuestas personalizadas. Se puede introducir la imagen del crucigrama desde la herramienta externa para incluirla en un escenario de Escape Room virtual.
- b. Creador de enigmas: Herramienta que permite crear enigmas utilizando imágenes personalizadas. Se puede entonces proporcionar un enlace al acertijo desde la herramienta externa para incluirlo en un escenario de Escape Room virtual.

## 3. Herramientas de creación de artículos falsos:

- a. Creador de periódico 1 & 2: Dos herramientas que permiten crear periódicos falsos y resaltar las noticias falsas en la parte principal del periódico como pista para los jugadores. Se puede introducir la imagen en el escenario para utilizarla.
- b. Creador de billetes falsos: Herramienta para crear billetes de avión falsos. Se puede obtener el enlace de la imagen para incluirla en el escenario.
- c. Creador de mensajes de texto: Herramienta para crear conversaciones falsas de mensajería móvil. Se puede importar la imagen al escenario para utilizarla como pista.
- d. Generador de voz: Herramienta que se utiliza para crear un mensaje de voz a partir de un texto.

## 4. Herramientas de búsqueda

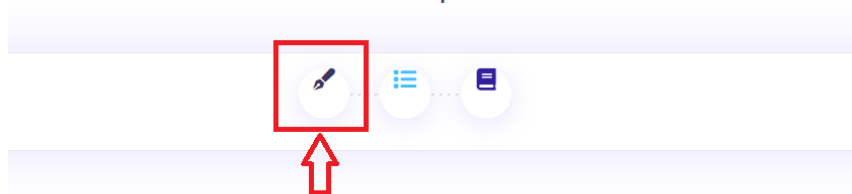
- a. Google Maps: Mapas globales, con información sobre puntos de interés, vista de la calle y otras características interesantes que se pueden aprovechar para crear escenarios realistas.

### Editor

Para crear una nueva Escape Room virtual, se debe dirigir a la interfaz del editor de Escape Rooms virtuales. Para ello, haga clic en el botón del icono del lápiz en la pantalla de inicio.

## ELMET Project

markets, which are living exponential transformations that have a cross-cutting impact on the employment opportunities of workers, and especially in people who are exposed to almost twice as likely to be unemployed with the economic crisis that this implies.



### Icono, título y descripción

En la parte superior de la interfaz del editor podemos ver la miniatura del escenario de la Escape Room virtual. La miniatura por defecto es el logo del proyecto ELMET.



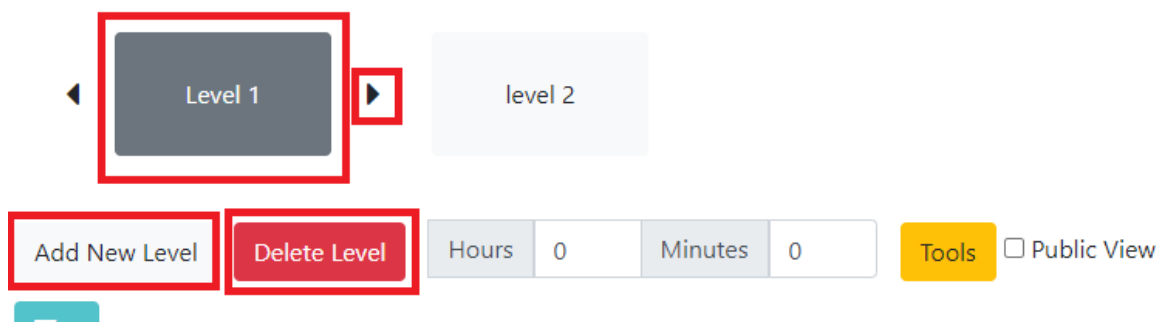
Para cambiarlo, debemos hacer **doble clic** en la imagen para que aparezca la entrada de texto del enlace. A continuación, podemos pegar un enlace a la imagen que queremos utilizar como miniatura para el escenario y pulsar **Entrar** para guardar.



Podemos cambiar el título y la descripción del escenario de la misma manera, Hacemos **doble clic** en el título o en la descripción, introducimos el texto que queramos y pulsamos **Entrar** para guardar.

### Niveles

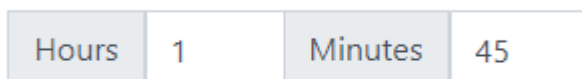
Más abajo, podemos ver algunas opciones relativas a los niveles de la Escape Room. Los niveles están en bloques visibles, y al hacer clic en ellos el usuario obtendrá un lienzo diferente cada vez.

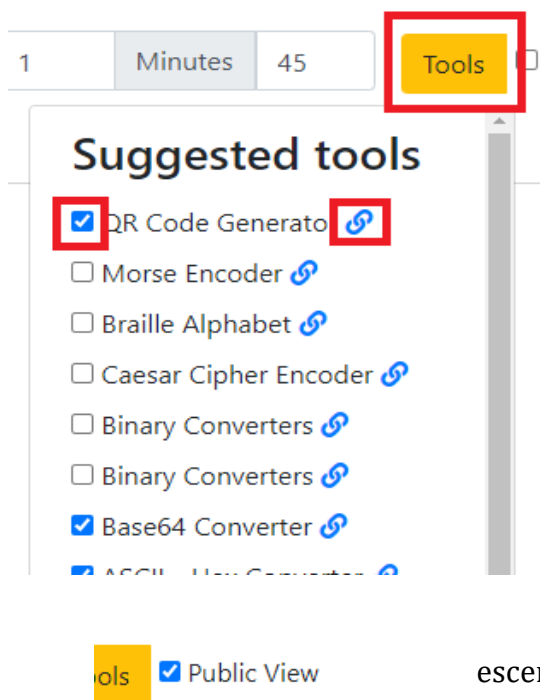


El nivel actual en el que se está trabajando se colorea de gris para diferenciarlo de los demás niveles. Los niveles se pueden reordenar con las flechas a la izquierda y a la derecha del nivel actual. Dado que las Escape Rooms virtuales son lineales, el orden de los niveles juega un papel importante en la creación de la mejor experiencia posible. Se puede añadir un nuevo nivel al final del recorrido haciendo clic en **Añadir nuevo nivel**. Haciendo clic en **Eliminar nivel**, se puede eliminar el nivel actual.

### Cronometro

Los creadores de escenarios pueden hacer niveles cronometrados o no. Por defecto, no hay ningún temporizador en los niveles. Sin embargo, al cambiar el número en el campo **Horas** y **Minutos**, se puede iniciar una cuenta atrás en el nivel para convertirlo en un desafío cronometrado.





También se puede acceder a las herramientas analizadas en la sección **Herramientas Externas** desde esta pantalla, ya que se proporciona una vista rápida , junto con enlaces y casillas de verificación para que se vayan marcando las utilizadas.

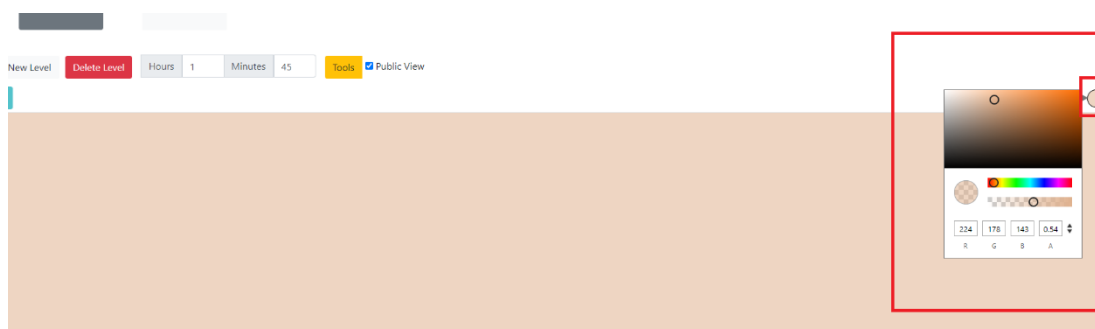
Para acceder a la lista de vista rápida, haz clic en el botón Amarillo **Herramientas**.

Por último, marcando la casilla **Vista pública**, el escenario creado pasa a estar disponible públicamente para que otros usuarios se unan y jueguen en modo individual o por equipos.

## Lienzo

La parte principal del editor de escenarios de la Escape Room virtual es el lienzo. El lienzo es el espacio de trabajo donde se crean las notas multimedia para crear pistas, información, distracciones o cualquier otra parte esencial del escenario de la Escape Room.

El color del lienzo se puede cambiar en cada nivel utilizando la herramienta de selección de color en el lado derecho del lienzo.



El botón situado en la parte izquierda del lienzo (icono de nota con un +) es el que se utiliza para crear notas. Las notas pueden ser las siguientes:

1. Nota de texto: Una nota que contiene texto, la opción por defecto.



- a. El texto de la nota puede escribirse en el área de texto.
- b. La herramienta de selección de color puede utilizarse para cambiar el color de texto de la nota.
- c. La casilla de verificación Pista se puede marcar para convertir esta nota en una pista para los jugadores. Las pistas aparecen después de que haya pasado cierto tiempo, con el fin de ayudar a los jugadores si están atascados con los desafíos.
- d. Se puede establecer una imagen de fondo para la nota de texto, ya sea proporcionando un enlace a una imagen y pegándola en el campo **URL**, o cargando la imagen haciendo clic en **Elegir archivo**.
- e. En la parte inferior, el creador dispone de los siguientes botones:
  - Botón de creación de la nota de imagen.
  - Botón para la creación de la nota de vídeo.
  - Botón para la creación de una nota de progreso.
  - Botón para guardar la nota actual.
  - Botón para salir de la interfaz de creación de notas.



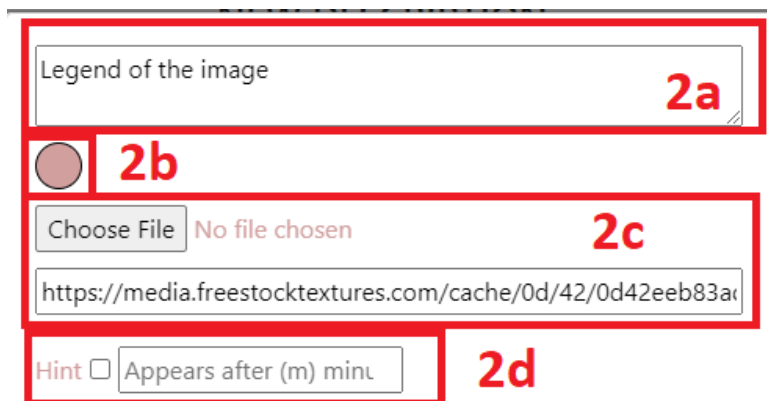
The screenshot shows the note creation interface with the following elements labeled:

- 1a**: Text input field for the note content.
- 1b**: Color selection tool (color picker).
- 1c**: Hint checkbox and "Appears after (m) min:" input field.
- 1d**: Background Image section, including a "Choose File" button, "No file chosen" text, and a "URL" input field.
- 1e**: Bottom navigation bar with icons for different note types: i (image), ii (video), iii (progress), iv (save), and v (exit).

## 2. Nota de imagen: Nota que contiene una imagen.

- a. La imagen puede tener una leyenda de texto encima para explicar su contenido.
- b. La leyenda de texto puede tener un color específico.
- c. La imagen, al igual que antes, puede ser cargada desde el Sistema local o puede ser enlazada.

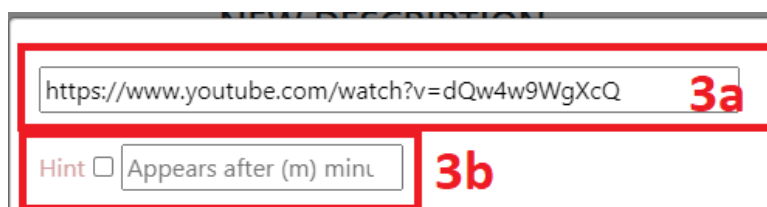
- d. La nota de la imagen se puede usar como pista, como se ha explicado anteriormente.



The screenshot shows a form for creating an 'Image Note'. It includes a text input field for the 'Legend of the image' (labeled 2a), a circular icon selector (labeled 2b), a file upload section with a 'Choose File' button and 'No file chosen' text (labeled 2c), a URL input field containing a freestocktextures.com link, and a hint configuration section with a 'Hint' checkbox and 'Appears after (m) min' input (labeled 2d).

3. Nota de vídeo: una nota que contiene un vídeo.

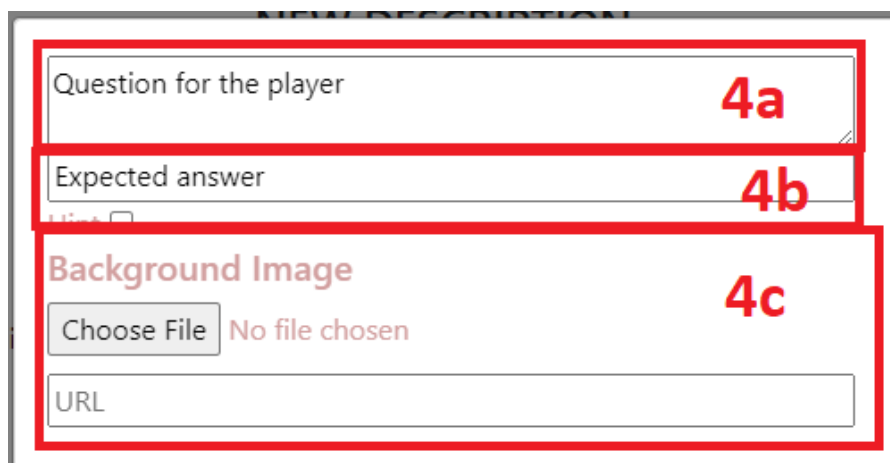
- El video puede enlazarse utilizando su URL (por ejemplo, desde YouTube)
- El video puede ser utilizado como una pista, como se ha explicado anteriormente.



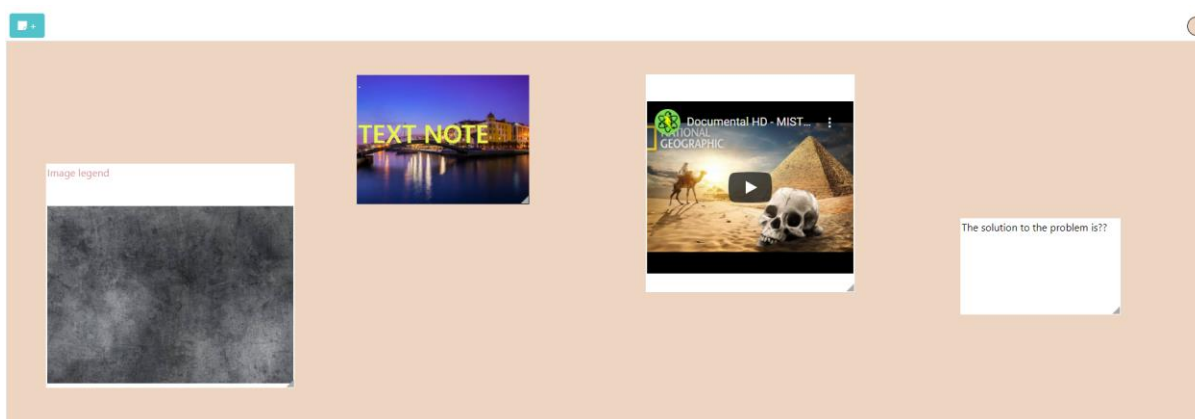
The screenshot shows a form for creating a 'Video Note'. It includes a text input field for a video URL (labeled 3a) and a hint configuration section with a 'Hint' checkbox and 'Appears after (m) min' input (labeled 3b).

4. Nota de progreso: Es una nota que presenta al jugador una pregunta y espera una respuesta específica, definida por el creador del escenario. Si se responde correctamente, se desbloqueará el siguiente nivel. De esta manera se asegura un progreso lineal en la Escape Room virtual.

- La primera área de texto se utiliza para proporcionar una pregunta al jugador, cuya respuesta permitirá o no que se avance en el escenario.
- La siguiente área de texto se utiliza para proporcionar la respuesta esperada. Esta área está oculta para el jugador, pero será utilizado por la plataforma para juzgar la exactitud de la respuesta.
- Se puede establecer una imagen de fondo para la nota de progreso, como se ha explicado anteriormente.



A continuación, se muestran ejemplos de una nota de texto, una nota de imagen, una nota de vídeo y una nota de progreso.



Estas notas pueden moverse libremente dentro de los límites del lienzo y el propio lienzo puede expandirse verticalmente si intentamos mover una nota por debajo del límite inferior, proporcionando más espacio.

Al pasar el cursor por encima de una nota, aparecerán las siguientes opciones:

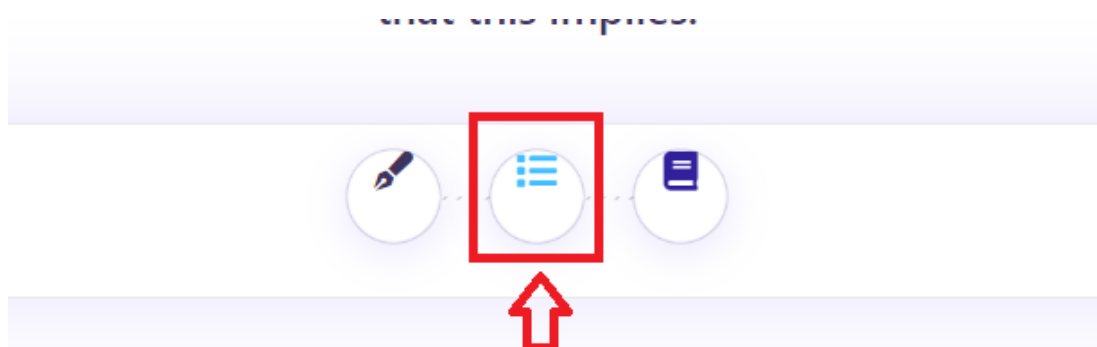
1. Editar la nota.
2. Eliminar la nota.
3. Copiar para crear una nueva nota idéntica sobre ella.
4. Cambiar la altura para que la nota aparezca por debajo o encima de otras al ocupar las mismas coordenadas. (La nota con mayor altura aparece por encima de la nota con menor altura).



Utilizando estas funciones y utilidades, y combinándolas con un escenario bien pensado y el uso de las herramientas externas sugeridas por la plataforma, se puede crear un escenario de Escape Room virtual muy interesante, y proporcionar una gran experiencia de aprendizaje y entretenimiento a los jugadores.

## Lista de la Escape Room

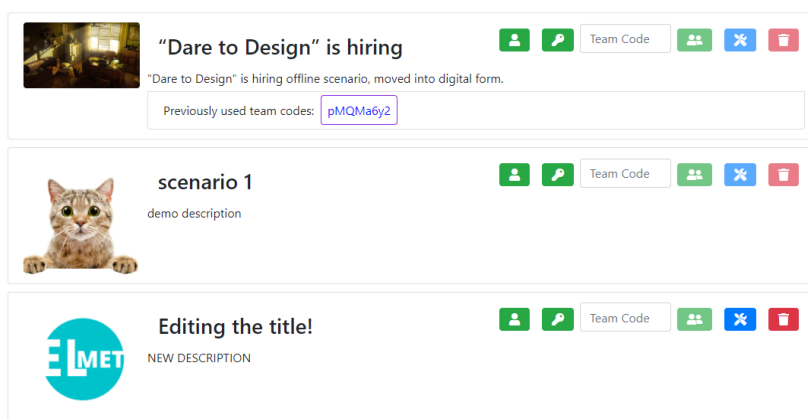
El editor guarda automáticamente nuestras acciones en un nuevo escenario de Escape Room. Estos escenarios que hemos creado (privados o públicos), junto con los escenarios públicos que han creado otros, están disponibles en la interfaz de la lista de Escape Room. Para llegar hasta ahí, tenemos que volver a la pantalla de inicio y pulsar el botón central del icono de la lista.



La interfaz de la lista de Escape Rooms es sencilla y consta de todos los escenarios privados creados por el usuario y de todos los públicos. Cada escenario se presenta con su icono, título,

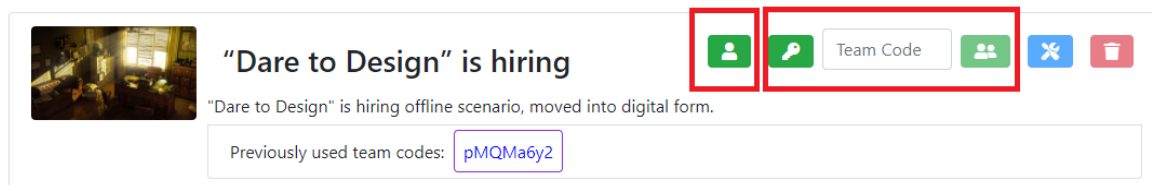
descripción, posibles códigos de equipo que han sido utilizados por el usuario para jugar en equipo (se explicará en la subsección de Juego en Equipo) y un conjunto de botones para utilidades sencillas.

1. Los botones verdes y la entrada de texto del código de equipo se utilizan para jugar a las Escape Rooms, por lo que se explicarán en la siguiente sección.
2. El botón azul se puede utilizar sólo para los escenarios privados del usuario, con el fin de navegar a la interfaz del editor para editar el escenario de la Escape Room virtual.
3. El botón rojo se puede utilizar sólo para los escenarios privados del usuario, con el fin de eliminar el escenario de la Escape Room virtual.



## Jugando a las Escape Rooms

Como se ha explicado anteriormente, los botones verdes se utilizan para jugar a la Escape Room virtual, como jugador. El primer botón se utiliza para entrar en el modo de un solo jugador, y los otros dos botones verdes junto con la entrada de texto del código de equipo se utilizan para entrar en el modo de juego en equipo.



## Modo de un solo jugador

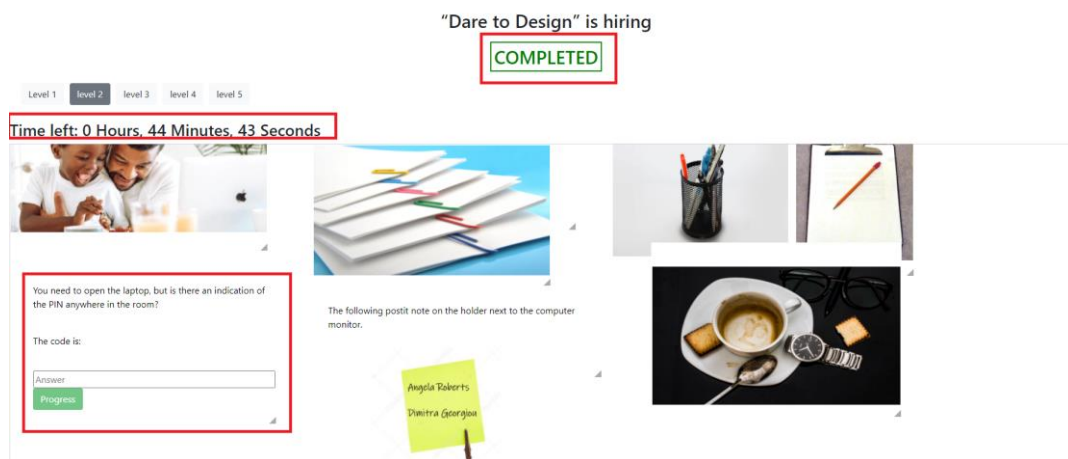
En este modo, el jugador se enfrenta solo al escenario de la Escape Room.

Al iniciar el modo de un solo jugador de un escenario, el usuario sólo puede ver el primer nivel, pero cualquier progreso más allá del primer nivel se guardará desde la plataforma. Las Escape Rooms completadas con éxito se cargarán en el último nivel con una indicación de **Completado**.

Como podemos ver, si el nivel es cronometrado, el jugador tiene una cuenta atrás sobre el lienzo y debe pasar al siguiente nivel antes de que se agote el tiempo.

Las notas de pistas y las notas de progreso juegan un papel importante. Si existe una nota de pistas, sólo será visible después de que haya pasado un tiempo establecido por el creador. De este modo, una idea o pista útil puede aparecer ante los jugadores y permitirles avanzar al siguiente nivel.

La progresión se maneja con las notas de progreso. Como podemos ver en la imagen de abajo, la nota de progreso tiene una pregunta y una entrada de texto para la respuesta a la pregunta. El botón **Progreso** no se puede pulsar hasta que la respuesta en el campo de texto sea la esperada. Al hacer clic en **Progreso**, el jugador puede pasar al siguiente nivel.



El jugador también tiene acceso a un chat. Como se trata del modo de un solo jugador, ningún otro jugador participa en el chat, pero puede ser útil como cuaderno de notas.



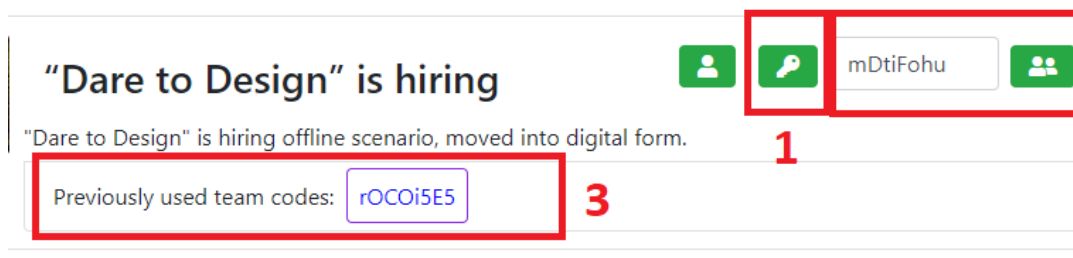


### Modo de juego en equipo

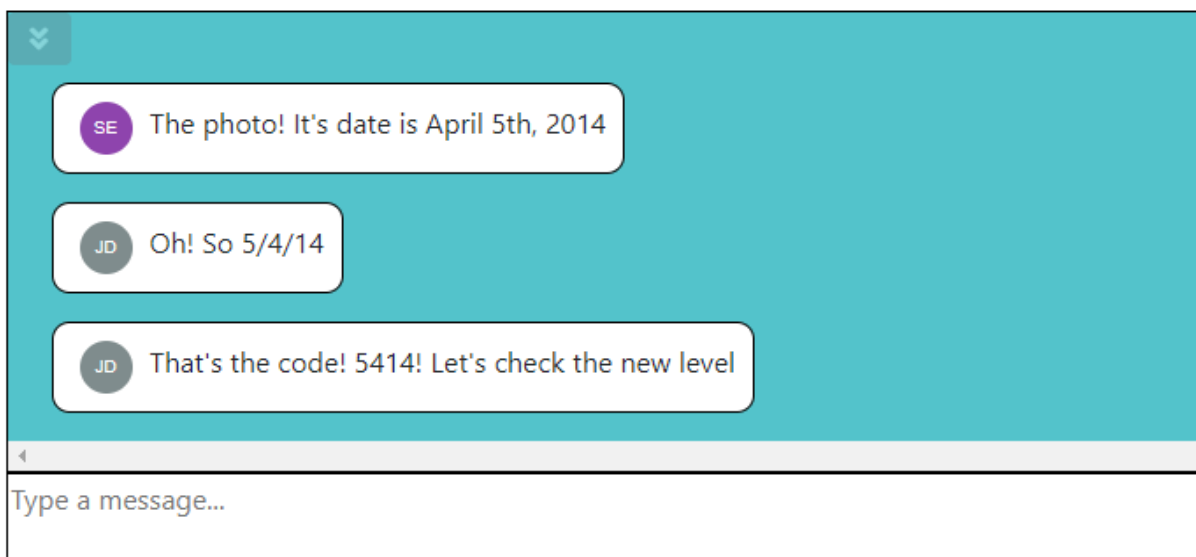
El modo de juego en equipo es el modo en el que varias personas que pertenecen al mismo equipo abordan la Escape Room. Los equipos se definen por **códigos de equipo**. Para participar en el modo de juego en equipo, podemos realizar una de las siguientes acciones:

1. Crear un nuevo equipo haciendo clic en el botón de la llave para recibir un nuevo código. El usuario puede compartir este código con cualquier otro usuario para que pueda unirse al mismo equipo.
2. Unirse a un equipo existente mediante un usuario compartido de alguien del equipo para poder unirse.
3. Utilizar un código de equipo utilizado anteriormente, para volver a unirse a un equipo con el que hayamos participado en el pasado, haciendo clic en el código de equipo que queramos de la lista que hay debajo de la descripción de la Escape Room.

Una vez que tengamos un código, podemos pulsar el botón verde con el icono de personas para entrar en la Escape Room en modo de juego por equipos.



Una vez que el usuario está participando en el modo de juego en equipo del escenario de Escape, el procedimiento es muy similar al del modo de un solo jugador, los jugadores trabajan en sus propias instancias, y deben proporcionar sus propias respuestas a las notas de progreso. Sin embargo, el chat es compartido entre los miembros. De este modo, los miembros del equipo pueden comunicarse pistas, ideas y soluciones entre sí para progresar juntos con éxito.



## Conclusiones

Este manual incluye las características y funcionalidades de la versión de pruebas beta de la plataforma ELMET. Es un trabajo en curso y se actualiza a menudo, con nuevas características, cambios o correcciones de errores. Cualquier consulta o informe sobre errores o comportamientos inesperados puede enviarse a las siguientes direcciones de correo electrónico:

1. Sotiris Evangelou – Desarrollador de la plataforma - [swtevag@gmail.com](mailto:swtevag@gmail.com)
2. Olivier Heidmann – Director del proyecto - [olivier.heidmann@gmail.com](mailto:olivier.heidmann@gmail.com)