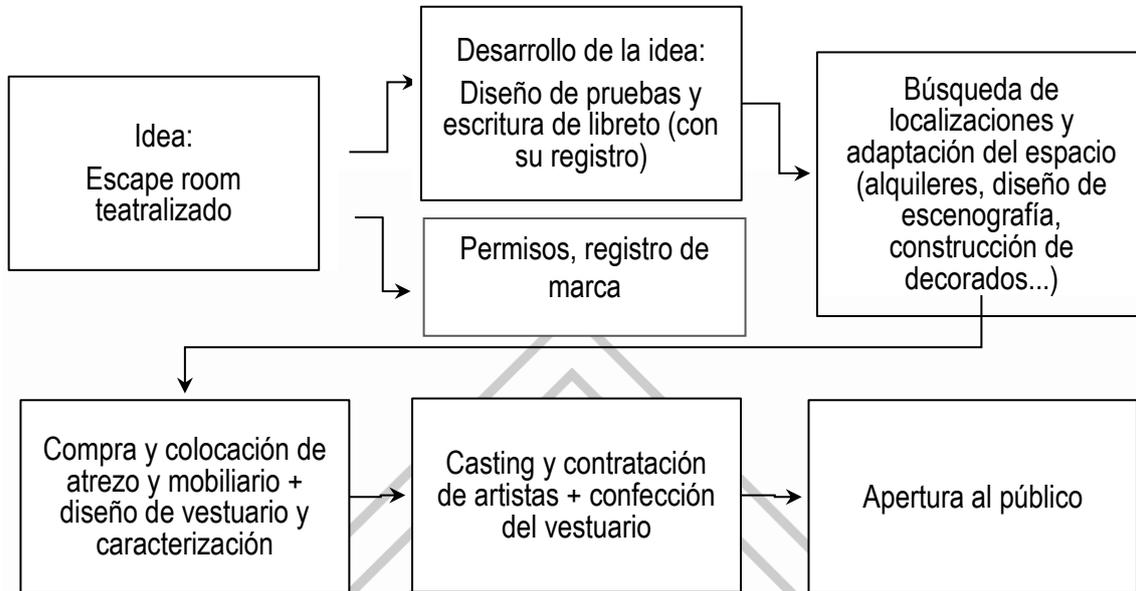


# ACTIVIDADES CLAVE

## Producción



De estas actividades, las prioritarias serían el desarrollo y diseño de la historia, así como la compra y veracidad del atrezzo, vestuario y caracterización, de modo que transportemos al espectador a la época en la que se sitúa la historia, además de la calidad de las pruebas y su integración en la experiencia.

## Resolución de problemas

- Oferta adaptada a las restricciones del COVID.

Por una parte, el espacio está diseñado para ser amplio, habiendo suficiente espacio para mantener la distancia de seguridad. Por otra parte, las propias características de los juegos de escape limitan el aforo, con lo que no se producirán aglomeraciones.

- Adaptado a personas en sillas de rueda o con movilidad reducida.

Las personas con diversidad funcional no suelen encontrar facilidades para acceder a este tipo de actividades; Dysania les ofrece una nueva forma de entretenimiento, creando espacios aptos para ellos. Además, la presencia de los *game masters* dentro del propio juego facilita la labor, ya que pueden alcanzar aquellos objetos a los que en una sala tradicional no tendrían acceso.

- Variaciones en la dificultad y el planteamiento de las pruebas.

Al estar dentro del juego, los intérpretes pueden facilitar o dificultar la labor de los usuarios, según sus gustos y capacidades, sin que esto sea percibido ni les saque del juego; al eliminar las pantallas, desaparece el concepto “pedir pista” y los actores pueden simplemente mover los objetos de modo que sean más o menos visibles, o realizar acciones que atraigan la atención de los jugadores hacia puntos estratégicos.

### Plataformas

- Página web.

Aún en construcción

- Instagram.

Es nuestra principal vía de captación de clientes potenciales, a los que atraemos mediante la creación de minijuegos que les resulten de interés y enviando mensajes a aquellos que creemos que les puede interesar nuestro producto.

Además, los minijuegos nos sirven como un pre-testeo para escoger el tipo de pruebas que desarrollaremos cuando diseñemos el escape room, tanto en su versión física como en el juego de mesa.

- Planoly.

Se utiliza para comprobar cómo va a quedar nuestro *feed* antes de publicarlo, de modo que podamos realizar modificaciones en caso de que no se ajuste a lo esperado.

- Inkscape.

Es la plataforma que se ha utilizado para diseñar las publicaciones realizadas en Instagram, así como el logo y todas aquellas imágenes que hemos necesitado.

- Hootsuite.

Se ha utilizado para la programación de la publicación automática de los contenidos.