

SOCIEDADES CLAVE

1. PROFESORES DE HISTORIA

Rol: Aseguran la precisión histórica del contenido y ayudan a crear acertijos basados en hechos históricos.

Importancia: Garantizan que el escape room sea educativo y fiel a la historia.

2. ESTUDIANTES DESARROLLADORES

Rol: Investigan y diseñan acertijos históricos, desarrollan la narrativa y prueban el juego.

Importancia: Son los creadores principales del contenido y la experiencia de juego.

3. PLATAFORMAS DE TECNOLOGÍA Y DESARROLLO

Rol: Proporcionan las herramientas tecnológicas para crear el escape room virtual y lo mantienen funcionando.

Importancia: Son esenciales para la viabilidad técnica y accesibilidad del juego.

u4. DISEÑADORES Y CREADORES DE CONTENIDO

Rol: Diseñan los aspectos visuales y sonoros del escape room, haciendo la experiencia inmersiva.

Importancia: Aseguran que el juego sea atractivo y visualmente envolvente.

5. INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Rol: Implementan el escape room en el currículo y proporcionan retroalimentación sobre su efectividad educativa.

Importancia: Son los usuarios finales y validadores del proyecto.

6. PATROCINADORES

Rol: Aportan financiación y promocionan el proyecto.

Importancia: Ayudan a asegurar los recursos y aumentar la visibilidad del proyecto.

7. PLATAFORMAS DE DISTRIBUCIÓN ONLINE

Rol: Distribuyen el escape room y gestionan accesos a los eventos.

Importancia: Permiten que el proyecto llegue a su público objetivo.

8. ORGANIZACIONES DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Rol: Validan la pedagogía del proyecto y facilitan su difusión.

Importancia: Garantizan que el proyecto sea reconocido y adoptado por más instituciones educativas.

