

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Nuestro proyecto está pensado para dos grupos principales. Por un lado, los estudiantes de 14 a 17 años que quieren aprender historia de una forma divertida y diferente. En lugar de limitarse a leer libros o escuchar clases tradicionales, podrán resolver acertijos, viajar por momentos clave de la historia y vivir una aventura emocionante mientras aprenden. Por otro lado, también está dirigido a profesores y escuelas que buscan nuevas formas de enseñar. Con esta herramienta, pueden convertir sus clases en experiencias interactivas que motiven a los estudiantes a participar y disfrutar del aprendizaje.

Además, este escape room virtual puede interesar a academias o grupos educativos que quieran ofrecer actividades creativas e innovadoras. También es perfecto para familias que busquen una manera divertida de aprender historia juntos desde casa. En resumen, nuestro proyecto es para cualquiera que quiera disfrutar aprendiendo de manera emocionante.

