

# Crear un escape room para lanzar un nuevo producto o servicio: herramientas y pruebas base

📅 13 de junio de 2024, jueves

Inscríbete



**Fechas:**

13 de junio, jueves

**Presencial**



**Horario:**

de 16:00 a 18:00 h.

Inscríbete

Formadoras



Lucía y Paula

Fundadoras de Escape the City, 2 jóvenes de 25 años de Pamplona a las que nos apasiona diseñar experiencias con aprendizajes intrínsecos, con el objetivo fortalecer el conocimiento gracias a la experiencia.

Con formación en el grado de Liderazgo, Emprendimiento e Innovación (LEINN) por la Universidad de Mondragón, llevamos 6 años con este emprendimiento (desde 2018), con experiencia facilitando juegos, dinámicas y procesos en países como España, Francia, Japón, China, India, Senegal, Kenia, EEUU, Inglaterra y Finlandia.

Gestionamos una red de escape rooms callejeros en 19 ciudades de España, además de personalizar experiencias para empresas e instituciones que buscan aplicar dinámicas de escapismo con objetivos transformadores y de impacto.

## INFORMACIÓN GENERAL

### A quién va dirigido:

A profesionales dentro de los departamentos de marketing, recursos humanos, gestión de eventos, etc. que buscan una nueva herramienta para dar a conocer sus productos o servicios tanto a nivel externo (de cara al cliente) como a nivel interno (de cara a los trabajadores de la propia empresa).

### Objetivos:

1. Abrir la mentalidad a los profesionales de nuevas formas de comunicar, mediante la **gamificación**, que incita a pensar “fuera de la caja”, al “learning by doing” y aporta frescura y dinamismo.

2. Conocer y aprender a usar **recursos y herramientas** del ámbito y la metodología de los escape rooms, para garantizar la inmersión en los contenidos que se busquen transmitir.
3. Ser capaces de desarrollar historias y mecanismos, adaptando juegos prácticos a los productos o servicios de las empresas presentes, creando experiencias.

## PROGRAMA

- ¿Qué es un escape room y cómo aplicarlo a la empresa?
- Diferencias para potenciar un producto o un servicio
- Hilo conductor y storytelling: ¿por qué aprendemos con historias?
- Estructura base de un juego de escape room: guión y elementos
- Gamificación: pruebas lógicas, puzzles y enigmas con resoluciones y resultados
- Formación en facilitación ágil del juego: rol del Game Master
- Soft skills trabajadas e ideas de aplicación en la empresa

**Fechas:**

13 de junio, jueves

**Número de sesiones:**

1

**Horario:**

de 16:00 a 18:00 h.

**Número de horas:**

2

**Presencial**

Club de Marketing de Navarra

## INSCRIPCIONES

**Socios/as:**

Actividad gratuita

**No socios/as:**

¿Conoces las ventajas de formar parte del Club?

[Únete a la asociación](#)



Para más información:

948 290155

Inscríbete