



GameOUT

*Portfólio de
Escapes*

Paula Carolei

ESCAPE ROOM BASEADO EM COMPETÊNCIAS. SBGAMES 2017

03 de Novembro de 2017

ESCAPE CLASSROOM

1. Introdução

Esse Escape foi montado como parte da programação do XVI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames 2017) na trilha Kids & Teens. Trata-se do primeiro teste de nosso framework (que já se encontra em segunda versão). O objetivo foi utilizar e adaptar elementos de sala de aula, permitindo que qualquer ambiente escolar pudesse ser adaptado a proposta.

2. Narrativa e proposta

César é um professor diferente conhecido por utilizar mistérios, charadas e jogos em suas aulas. Você e alguns amigos ouvem uma conversa de telefone da diretora, que diz que em 60 minutos terá uma conversa com seu professor, para demiti-lo.

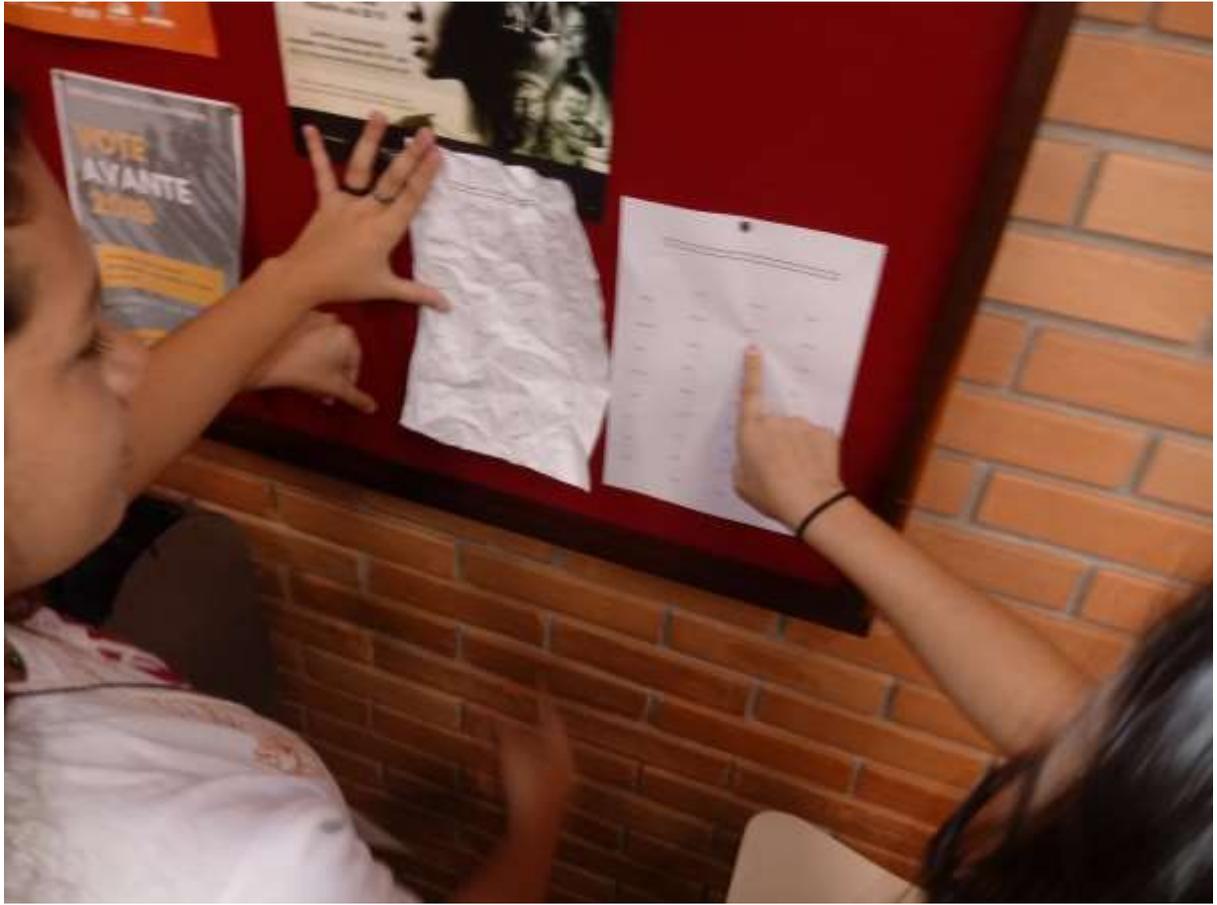
Vocês querem saber o que houve, e vão até sua sala para encontrar pistas para descobrir o que houve.

Encontrando situações complexas e controversas, devendo ao final posicionar-se quanto a demissão do professor.

3. Imagens























ESCAPE ROOM BASEADO EM COMPETÊNCIAS. MUSEU CATAVENTO

11 E 12 DE NOVEMBRO DE 2017

1. Introdução

Este Escape foi desenvolvido como parte da programação da São Paulo Tech Week 2017, oferecendo uma experiência aberta e gratuita instalada em um espaço cedido pelo Museu Catavento Cultural e Educacional.

2. Narrativa e proposta

Professor Fernando, é um cientista com um raro de problema de memória.

Ele dedica seu tempo a pesquisar sobre o cérebro humano, mas nessa manhã, acordou percebendo algo muito estranho em sua casa, que não soube explicar.

Sem entender, ele ligou para o serviço de investigação. Parece que houve uma festa no local, na noite anterior.

Vocês, investigadores, chegam ao local, e logo ao entrar, o professor tranca a porta, e tranca a chave em uma caixa com cadeado e no momento seguinte já não se lembra de como abrir.

Há copos de bebida por todo lado, uma bolsa esquecida, e algumas outras pistas. Agora vocês precisam descobrir o que aconteceu na noite anterior, e além disso, produzir uma substância química para memória do professor Fernando. Vocês encontrarão fórmulas, fotos, mensagens, roupas, substâncias desconhecidas, e muito mais! Boa sorte.

O professor, com seu problema de memória, esqueceu que na noite anterior havia sido seu aniversário. Seus amigos, que lembraram, fizeram uma festa surpresa na casa do professor, que na manhã seguinte não se lembrava nem da festa, nem de seu próprio aniversário, ficando confuso e ligando para polícia.

3. Anexos

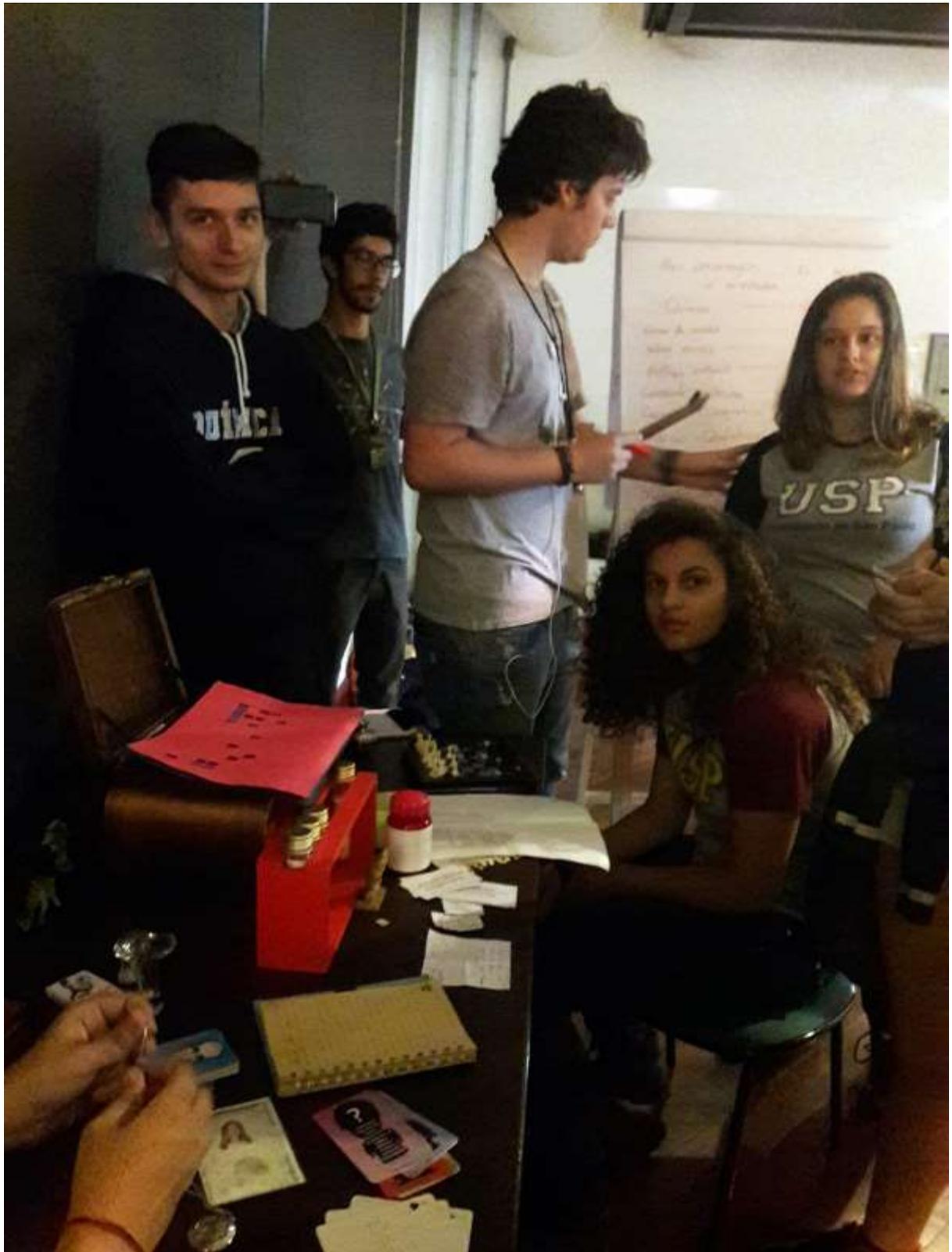
A seguir, alguns registros feitos durante o Escape.









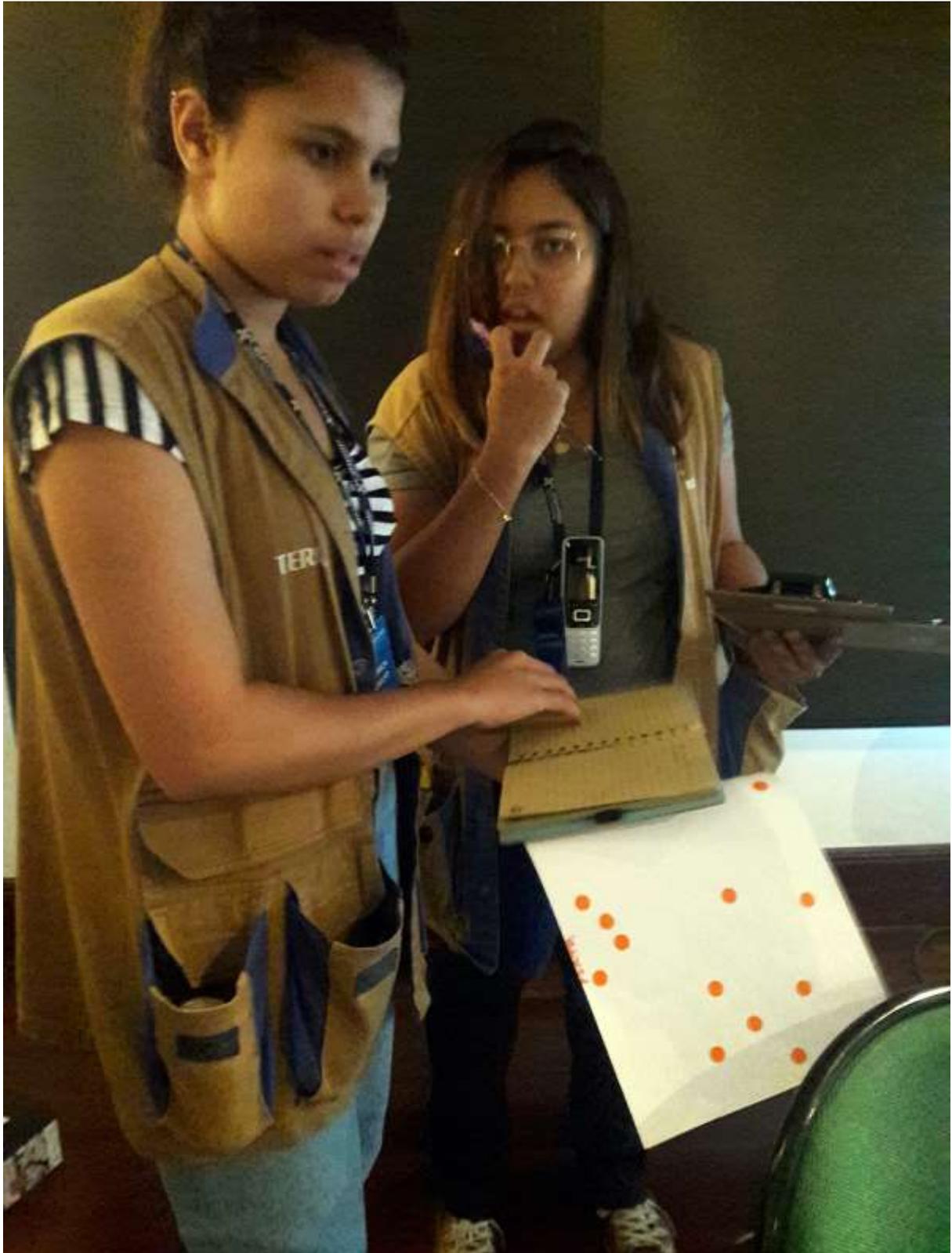


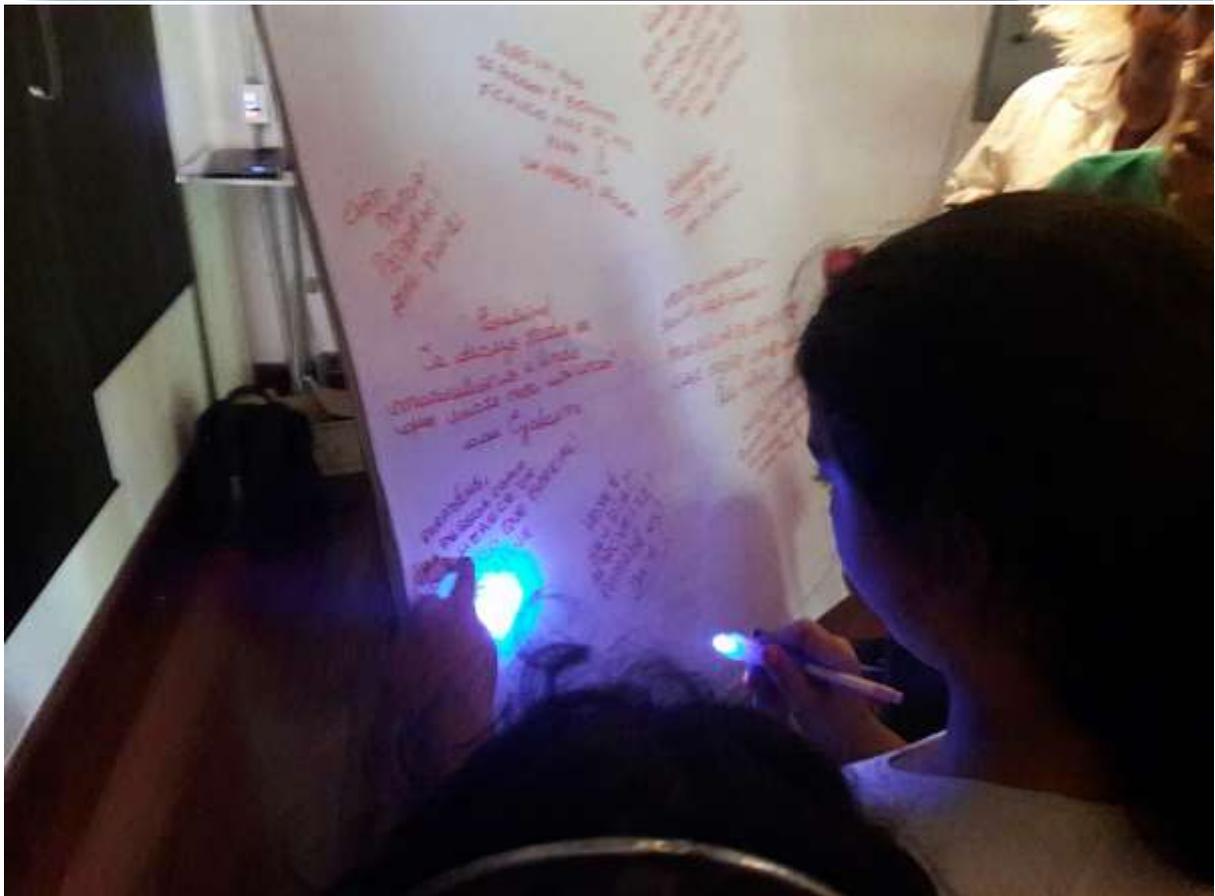


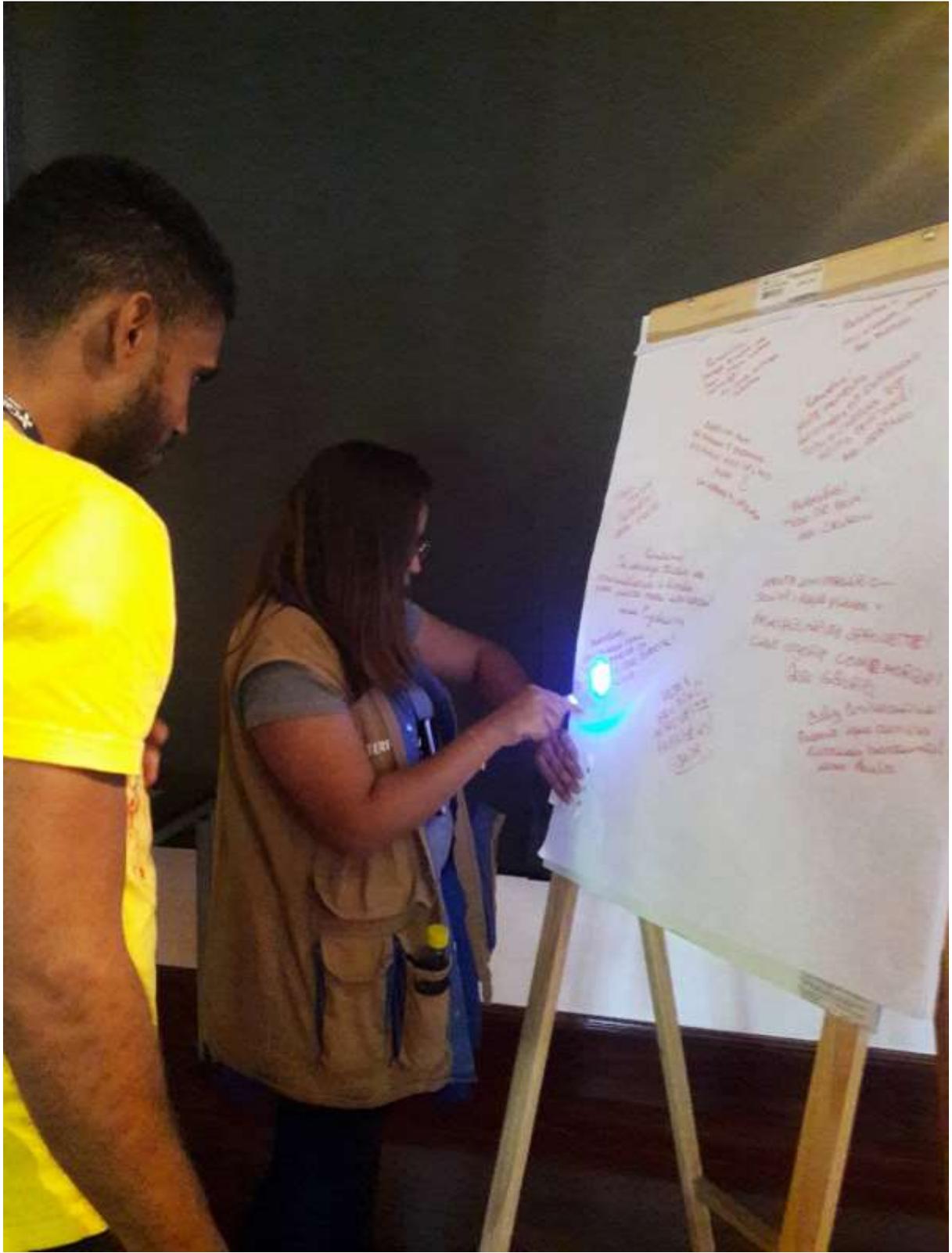






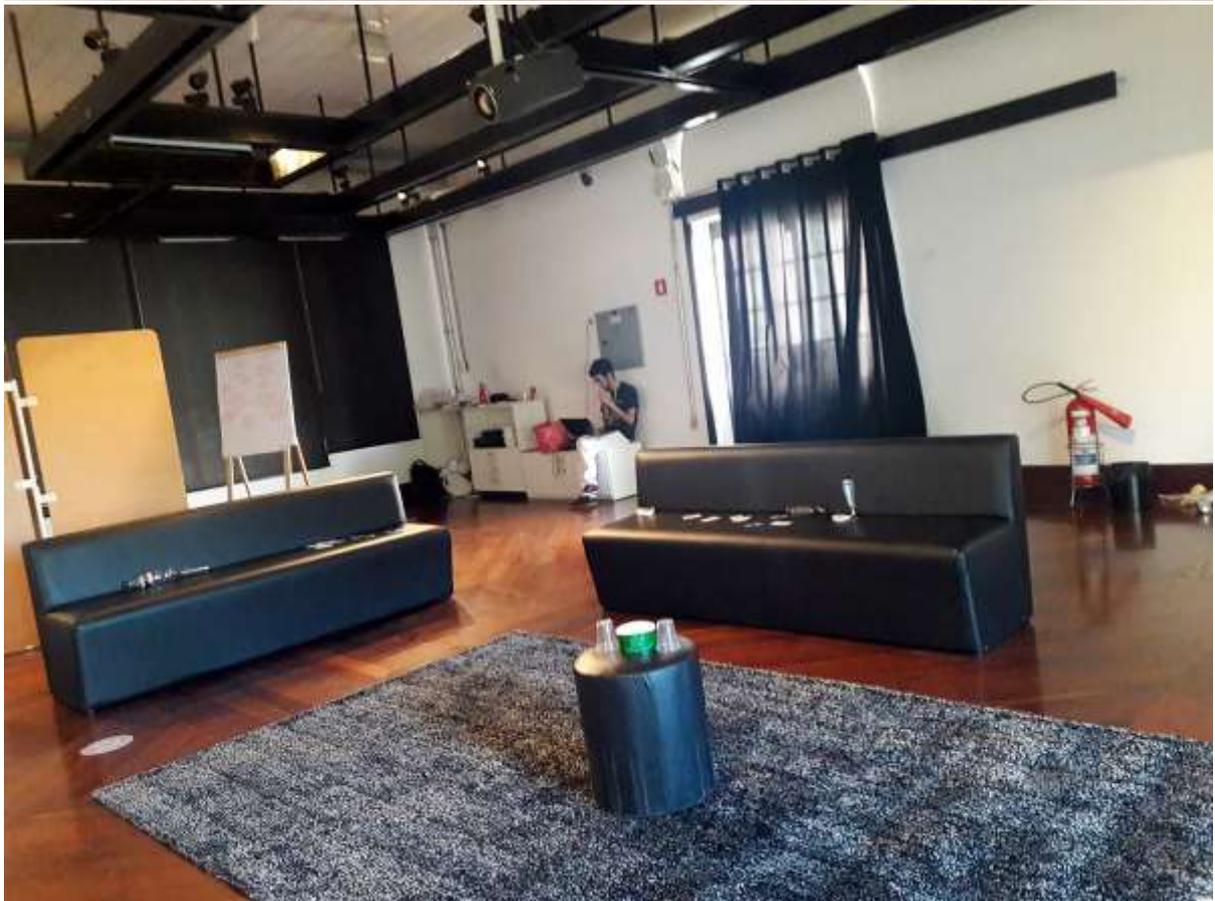


















ESCAPE ROOM BASEADO EM COMPETÊNCIAS. EDITORA MODERNA 28 DE NOVEMBRO DE 2017

1. Introdução

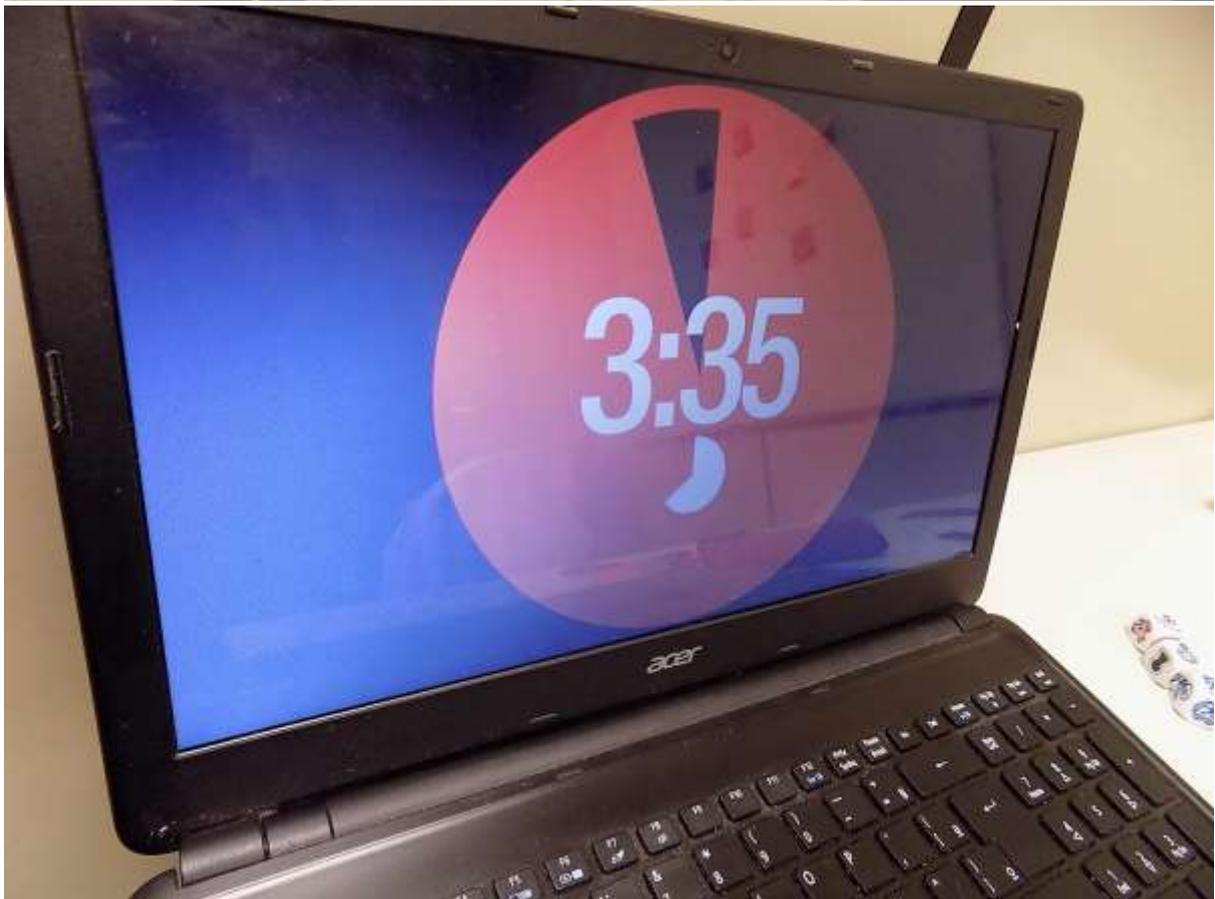
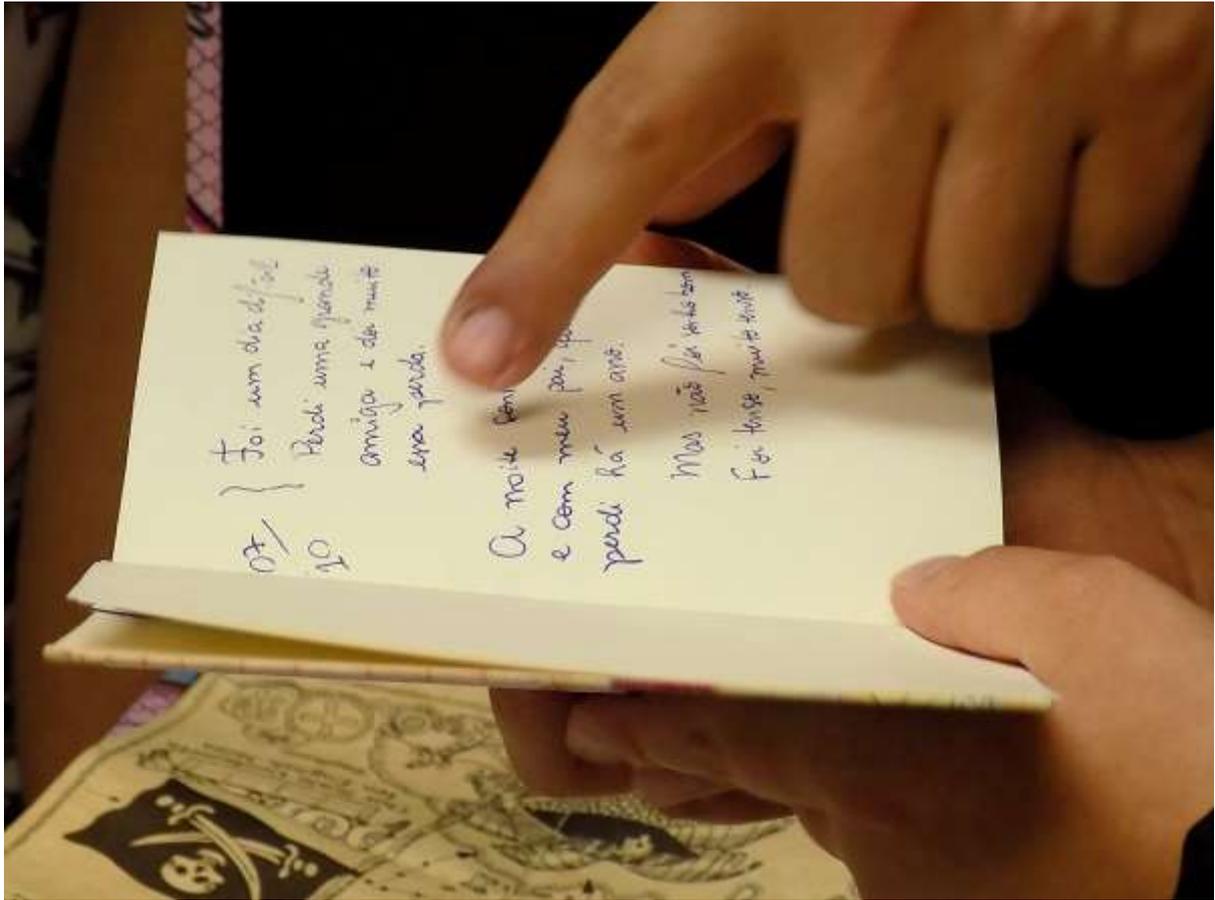
Como uma adaptação do **Escape Classroom**, realizado durante o XVI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames 2017) na trilha Kids & Teens, este Escape foi realizado na sede da Editora Moderna, em São Paulo, durante um evento para educadores.

Uma característica interessante desse Escape foi a parede de vidro do local cedido, o que permitiu que outros participantes do evento assistissem aos jogadores do Escape, observando e comentando suas interações.

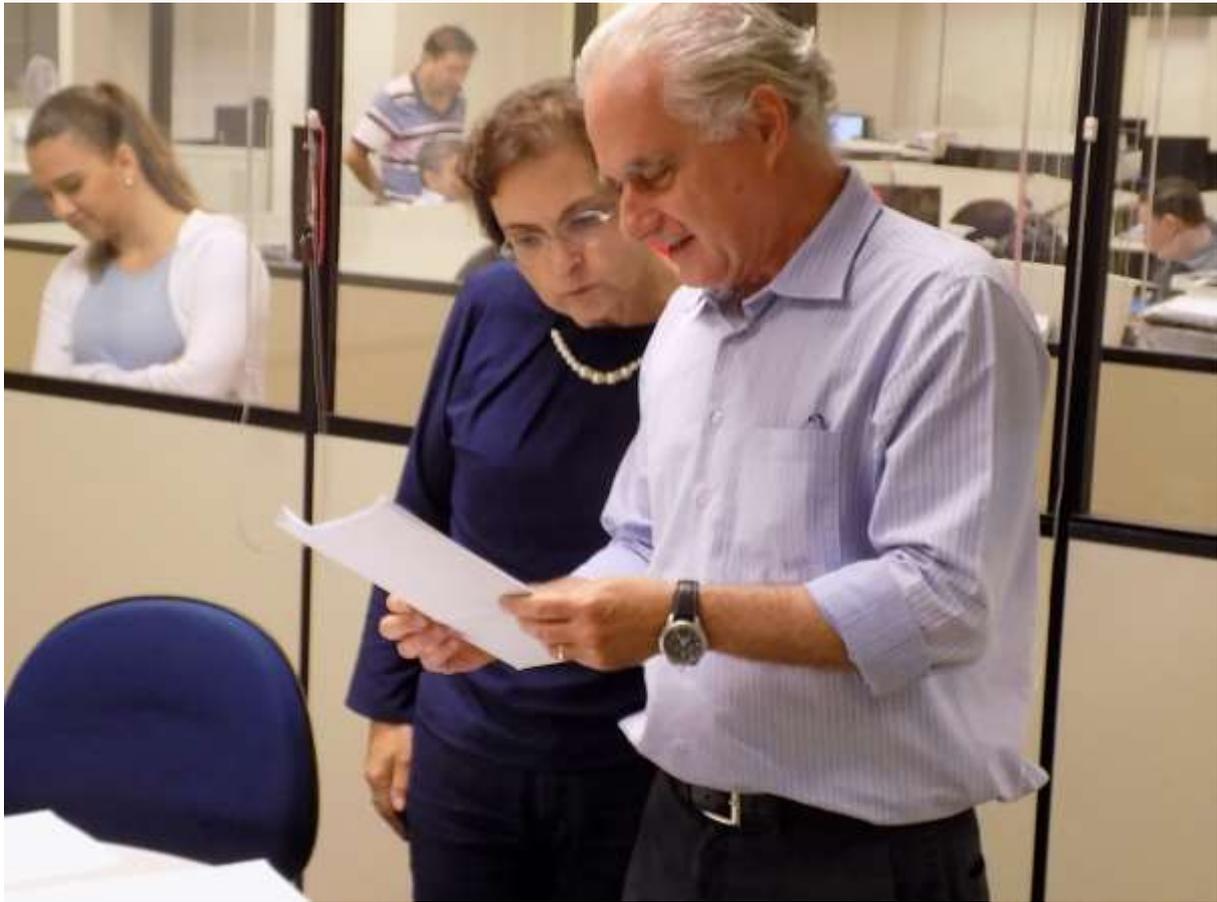
2. Imagens

Abaixo algumas imagens da sessão:





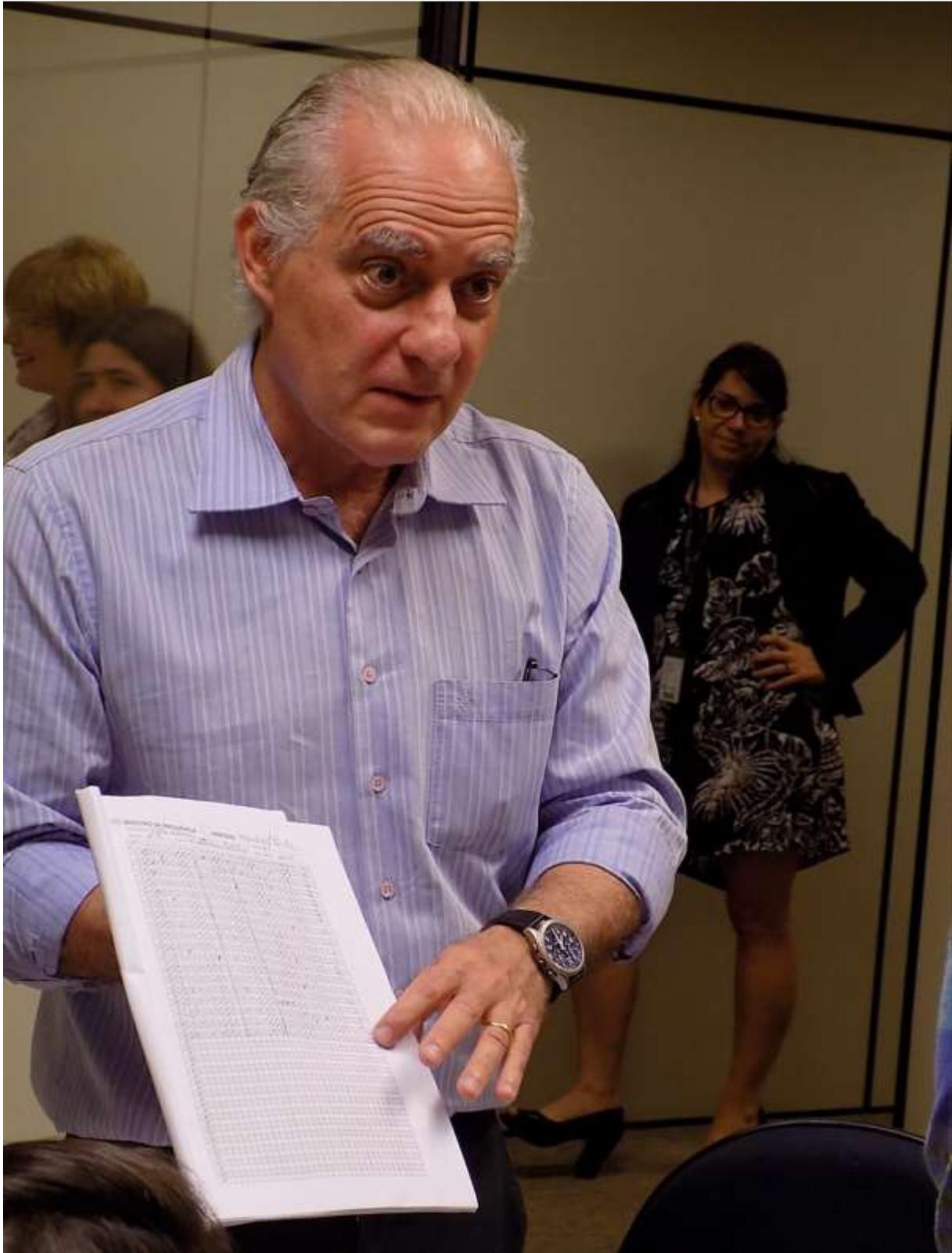


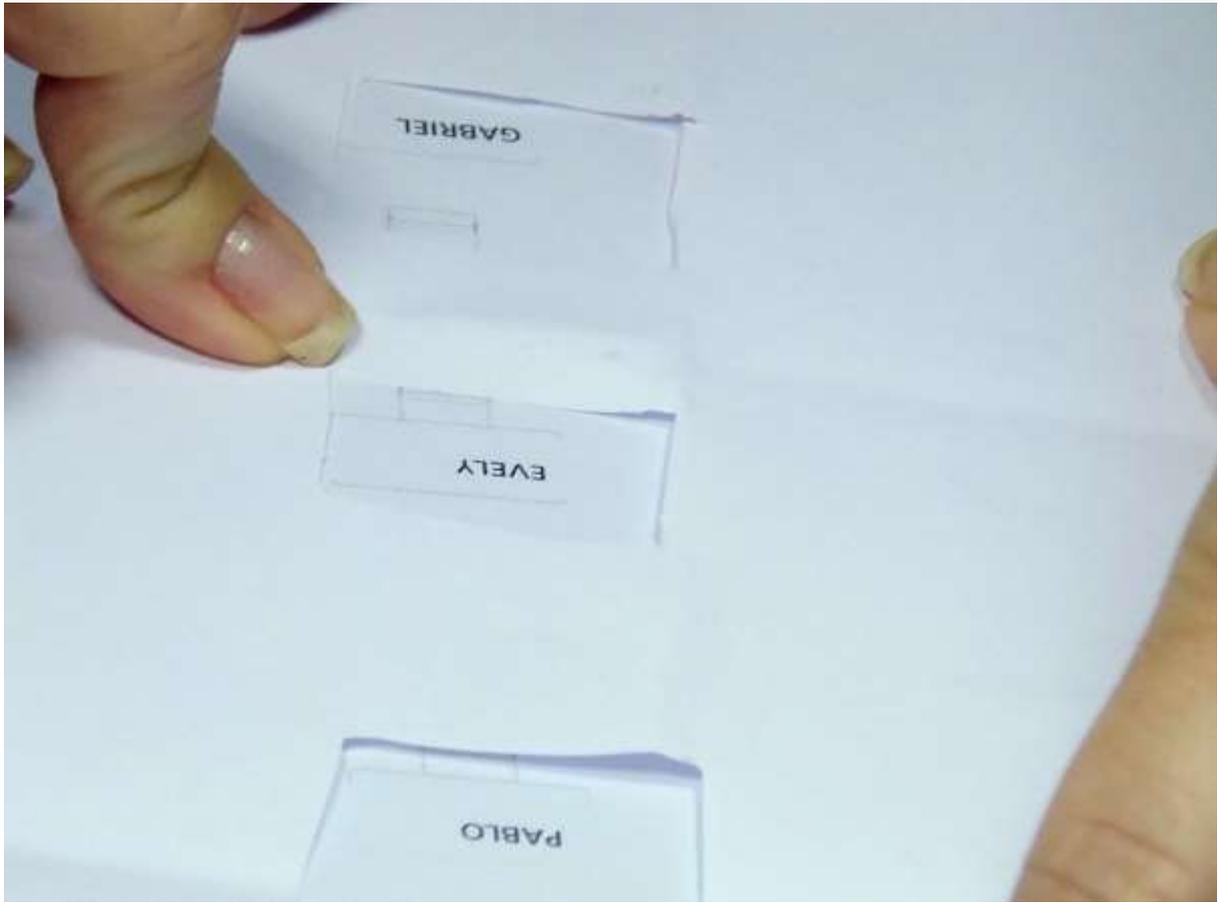
















ESCAPE ROOM BASEADO EM COMPETÊNCIAS. MUSEU CATAVENTO

6 A 14 DE NOVEMBRO DE 2017

1. Introdução

Este Escape foi desenvolvido como parte da programação de férias no Museu Catavento, em São Paulo, de 6 à 14 de Janeiro, atendendo aproximadamente 450 pessoas.

2. Narrativa e proposta

Uma construtora deseja construir um condomínio residencial no local onde se localiza o Museu Catavento, antigo Palácio das Indústrias, inaugurado em 1924. Há dois engenheiros no local, e os jogadores precisam fazer o laudo sobre as condições atuais do prédio. Entretanto, um dos engenheiros não concorda com a ideia da própria construtora que trabalha, e instala uma bomba no local, e diz que se for para demolir o prédio, que seja com todos dentro. Esse engenheiro tem forte laço com o Palácio, e criou uma série de desafios para que os jogadores descubram aos poucos o valor desse Patrimônio Histórico para a cidade de São Paulo. Ao final, descubrem a cor de fio que desarma a bomba, e concluem o laudo a partir dos elementos históricos que encontraram.

3. Imagens

