

# ESCAPP

Lleva a cabo tus escape rooms educativas en el aula y en remoto



## Información de contacto

**Dirección:** ETSI de Telecomunicación - UPM  
Avenida Complutense, nº 30  
28040 Madrid  
**Teléfono:** 910671900  
**Página web:** [etsit.upm.es](https://etsit.upm.es)  
**Correo electrónico:** [a.gordillo@upm.es](mailto:a.gordillo@upm.es)

- [Consultar disponibilidad](#)

## Tipo de oferta tecnológica

Soluciones tecnológicas

## Áreas de investigación e innovación

- Innovación Social, Ciencia Abierta, Gobernanza, y Ciencias de la Educación
- Tecnologías digitales, Inteligencia Artificial, ciberseguridad, 5G, robótica

## ODS



**Disponible desde:** 2021

## ¿Dónde?

[Internet de Nueva Generación](#)

Palabras clave: | [educación virtual](#)

## Descripción breve conjunta de la solución y valor añadido que aporta

Escapp es una plataforma web orientada a asistir a los profesores en la ejecución de escape rooms educativas tanto presenciales como remotas.

---

## Descripción de la base tecnológica

Escapp es una plataforma web orientada a asistir a los profesores en la ejecución de escape rooms educativas tanto presenciales como remotas.

Permite configurar distintos turnos para una escape room, automatizar la gestión de pistas, personalizar y automatizar el contenido que visualizan los alumnos, gestionar la formación de equipos, monitorizar el progreso de los alumnos en los distintos retos, incluir elementos de gamificación (cuenta atrás, ranking...), ver analíticas de aprendizaje a tiempo real y exportar los resultados.

Además provee una API REST y una interfaz de WebSockets para el desarrollo de retos externos a la plataforma.

---

## Necesidades de negocio / aplicación

- Las escape rooms han demostrado ser actividades capaces de aumentar tanto la motivación como los conocimientos de los alumnos.
- Las escape rooms digitales (especialmente remotas) están cobrando importancia a medida que la educación online gana protagonismo.
- Crear una escape room requiere una gran inversión de tiempo.
- Actualmente no existen prácticamente herramientas destinadas a la creación o soporte de escape rooms educativas.
- Sin las herramientas adecuadas no se puede sacar partido de todas las ventajas que ofrecen las escape rooms como actividad formativa.

Las escape rooms han demostrado ser actividades capaces de aumentar tanto la motivación como los conocimientos de los alumnos

Se prevé que el tamaño del mercado mundial de EdTech y de las aulas inteligentes crezca de 85.818M USD. en 2020 a 181.265M USD de los EE.UU. en 2025. (Markets and Markets)

---

## Ventajas competitivas

- Plataforma web *open-source*.

- Flexibilidad para integrarse en la infraestructura de una institución (educativa).
  - Ofrece un alto grado de customización de las escape rooms educativas.
  - No se requieren conocimientos técnicos elevados para manejar la plataforma
  - Ofrece una API REST para incorporar retos desarrollados mediante software/hardware ajeno a la plataforma.
  - Soporta tanto escape rooms presenciales como remotas.
  - Proporciona analíticas de aprendizaje en tiempo real.
- 

## Referencias

- Escapp ha sido utilizada con éxito por más de 400 alumnos.
  - Las escape rooms desarrolladas con Escapp han dado lugar a varios artículos científicos.
  - Varias instituciones académicas han mostrado su interés en incorporar Escapp en su docencia.
- 

## Grado de desarrollo



## Contacto

### Contacto Escapp

Aldo Gordillo Méndez, Enrique Barra Arias

Grupo Internet de Nueva Generación, ETSIT UPM

e: a.gordillo@upm.es

### Contacto UPM

I&E

Centro de Apoyo a la Innovación Tecnológica - UPM

e: innovacion.tecnologica@upm.es