Publicado en Madrid el 06/03/2019

Escape Room 2.0: La siguiente revolución en actividades de Team Building para empresas

Decir que las Escape Room son ya un movimiento global como una nueva manera de entretenimiento es quedarse bastante corto. Se está asistiendo a un constante goteo de nuevas aperturas de Escape Room en grandes ciudades y ya empiezan a verse algunas en pueblos y zonas rurales. Otro de los usos hasta la fecha es utilizarlo en el ámbito empresarial para realizar formaciones para empresas, actividades de Team Building en convenciones e incluso para seleccionar al candidato más adecuado para un puesto de trabajo

Asimismo, para fortalecer el fenómeno se encuentran películas de estreno en cartelera e incluso se están utilizando para experimentos psicológicos.

Otro de los usos hasta la fecha es utilizarlo en el ámbito empresarial para realizar formaciones para empresas, actividades de Team Building en convenciones e incluso para seleccionar al candidato más adecuado para un puesto de trabajo. Las posibilidades cada vez son mayores y los departamentos de recursos humanos y marketing están empezando a explorar posibilidades que a su vez presentan ciertas limitaciones, como son la capacidad de jugadores de los espacios o la disponibilidad horaria.

¿Pero qué ocurriría si se mezclaran las tradicionales Escape Room con las tecnologías emergentes y más disruptivas como son la Inteligencia Artificial, Internet of Things, Realidad Virtual, Aumentada y Mixta? Esta propuesta implicaría un salto considerable en las experiencias de Escape y en actividades para empresas que quieran también potenciar y explorar las capacidades digitales de sus empleados.

Utilizar estas tecnologías en los juegos para empresas hace que sea muy fácil llevarlo a cualquier espacio y localización, pero también permite que pueda ser jugado por un número mayor de personas y equipos, solventando así el problema de la limitación de jugadores que tienen muchas Escape Room tradicionales.

Uno de los expertos consultados es Álvaro Gálvez, creador de uno de los fenómenos internacionales en juegos de mesa basados en Escape Rooms: The Enigma Box. Un juego con más de quinientos acertijos, en el que se pueden visitar localizaciones por todo el mundo buscando pistas gracias a la realidad virtual y que consiguió más de doscientos mil euros durante la campaña lanzada en la plataforma de crowdfunding Kickstarter. Álvaro cuenta que "la incorporación de nuevas tecnologías al fenómeno Escape Room para empresas va a suponer la siguiente gran revolución al acercar la Inteligencia Artificial y la Realidad Aumentada de una manera divertida y amena a los empleados, equipos de trabajo y empresas".

Por otro lado, Armando Montes, Responsable de Operaciones en Smarty Eventos, agencia experta en diseñar actividades de Team Building creativas, indica que: "Hemos conseguido crear experiencias únicas para empresas en las que combinamos las emociones de las Escape Rooms con nuevas

experiencias innovadoras. Tenemos un amplio catálogo de opciones que estamos seguros que cubrirán las expectativas de nuestros clientes. En nuestra página web se pueden ver las opciones de actividades de Team Building que implementan estas nuevas posibilidades".

También han consultado a uno de los expertos en tecnologías emergentes, Pedro Diezma, socio fundador de Acuilae, empresa de Inteligencia Artificial. Cuenta que "cada vez se está extendiendo más el uso de asistentes inteligentes como Alexa de Amazon o Google Assistant para juegos y dinámicas empresariales, permitiendo una interacción mucho más dinámica y llena de posibilidades. Además, estos dispositivos permiten integrarse con otros componentes por lo que la experiencia Team Building es mucho mayor".

En conclusión, se está asistiendo a una nueva manera de vivir experiencias inmersivas gracias a la llegada de estas nuevas tecnologías y dispositivos, en las que algunas empresas de formación y eventos están viendo un gran potencial y la manera de atraer a nuevos clientes. Están seguros de que con el tiempo cada vez serán menos las limitaciones y mucho mayores las posibilidades en los eventos para empresas con la llegada del 5G, wearables de última generación y gafas inteligentes.

Datos de contacto:
Armando Montes
683 614 648

Nota de prensa publicada en: Madrid

Categorías: Nacional Entretenimiento Emprendedores Recursos humanos Innovación Tecnológica

NotasdePrensa
https://www.notasdeprensa.es