



TÍTOL

Enigma Feynman: *escape room* a la biblioteca

RESUM DESCRIPTIU

Resum: Dins el programa de la Setmana de la Ciència 2018, la Biblioteca del Campus Universitari de Manresa (Universitat Politècnica de Catalunya) va organitzar un *escape room* entorn a la figura de Richard Feynman i la seva investigació sobre l'explosió del transbordador espacial Challenger, convertint-se en una activitat pionera dins de l'àmbit de les biblioteques universitàries. Sota el nom d'"Enigma Feynman", l'activitat perseguia els objectius de difondre la ciència de manera lúdica, obrir-se a la ciutat i apropar a la biblioteca usuaris potencials que habitualment no en fan ús. Es descriu el procés d'organització de l'activitat i se'n detalla la implementació. Finalment s'analitzen els resultats obtinguts i el grau d'assoliment dels objectius. Es conclou que, tot i haver hagut de fer front a petites dificultats i haver-hi dedicat molt d'esforç, l'activitat va ser un èxit, tant per la participació com pel ressò, l'organització i l'assoliment d'objectius.

Resumen: Dentro del programa de la Semana de la Ciencia 2018, la Biblioteca del Campus Universitari de Manresa (Universitat Politècnica de Catalunya) organizó un *escape room* entorno a la figura de Richard Feynman y de su investigación sobre la explosión del transbordador espacial Challenger, convirtiéndose en una actividad pionera dentro del ámbito de las bibliotecas universitarias. Bajo el nombre de "Enigma Feynman", la actividad perseguía los objetivos de difundir la ciencia de manera lúdica, abrirse a la ciudad y acercar a la biblioteca usuarios potenciales que habitualmente no la usan. Se describe el proceso de organización de la actividad y se detalla su implementación. Finalmente se analizan los resultados obtenidos y el grado de consecución de los objetivos. Se concluye que, a pesar de haber tenido que afrontar pequeñas dificultades y del esfuerzo dedicado, la actividad fue un éxito, tanto por la participación como por el impacto, la organización y el logro de los objetivos.

Abstract: As part of the Science Week 2018 program, the Biblioteca del Campus Universitari de Manresa (Universitat Politècnica de Catalunya) organized an escape room around the figure of Richard Feynman and his research on the space shuttle Challenger disaster. This activity became pioneer in the field of academic libraries. Under the name "Enigma Feynman", it wanted to spread science in a playful way, to open the library to the city, and to bring the library closer to potential users who don't usually use it. The process of organizing the activity is described and its implementation is detailed. Finally, the results obtained and the degree of achievement of the objectives are analyzed. It is



**SEMINARI
D'EXPERIÈNCIES '20
EL FUTUR ÉS NOSTRE**



concluded that, despite having to deal with small difficulties and a lot of hard work, the activity was a success for the participation, the impact, the organization and the goals achievement.

PARAULES CLAU

Català: *Escape room*, gamificació a les biblioteques, biblioteques universitàries, aprenentatge basat en el joc, Setmana de la Ciència, Richard Feynman

Castellà: *Escape room*, gamificación en las bibliotecas, bibliotecas universitarias, aprendizaje basado en el juego, Semana de la Ciencia, Richard Feynman

Anglès: *Escape room*, library gamification, academic libraries, game-based learning, Week Science, Richard Feynman

AUTORS

Trini Riu Amblàs

(Bibliotecària. UVic-Universitat Central de Catalunya, UManresa. Biblioteca del Campus Universitari de Manresa (BCUM). Av. Bases de Manresa, 7-11. 08242 Manresa. trini.riu@upc.edu)

Montserrat Serra Ferrer

(Tècnica de suport. Universitat Politècnica de Catalunya (UPC). Biblioteca del Campus Universitari de Manresa (BCUM). Av. Bases de Manresa, 7-11. 08242 Manresa. montserrat.serra-ferrer@upc.edu)





TEXT

1. Introducció

Els darrers anys s'ha estès la pràctica de la gamificació en molts àmbits, sobretot acadèmics però també professionals, i l'entorn de les biblioteques no n'ha sigut una excepció. El motiu d'aquest auge és ben clar: la gamificació és una eina molt potent per la seva gran capacitat d'atreure l'atenció de la gent, encoratjar-la a realitzar una activitat o a participar en un esdeveniment (Kim, 2015).

La gamificació consisteix en l'aplicació d'elements propis del joc (estratègies, mecàniques i dinàmiques) en entorns o activitats quotidianes on el joc no és propi (com podria ser el cas d'una biblioteca). D'aquesta manera permet transformar tasques i activitats poc atractives en activitats lúdiques que ajuden a motivar a les persones i aportar-los noves vivències i experiències. (Morillas, 2014; Ripoll, 2018)

Des d'aquesta perspectiva, en el marc de la Setmana de la Ciència 2018, organitzada per la Fundació Catalana per a la Recerca i la Innovació i la Generalitat de Catalunya i en la qual se celebren activitats de divulgació científica arreu del nostre territori, la Biblioteca del Campus Universitari de Manresa (Universitat Politècnica de Catalunya) va dur a terme un *escape room* entorn de la figura de Richard Feynman i el seu paper en la investigació de l'explosió del transbordador espacial Challenger. Els participants es veien immersos en un seguit d'enigmes que, si resolien correctament, recuperaven l'informe perdut que Feynman havia elaborat després del tràgic accident i podien escapar-se de la sala.

A continuació es detallen els objectius que es perseguien, com es va preparar i organitzar l'activitat, com es va desenvolupar i finalment es presenten i s'avaluen els resultats obtinguts.

2. Objectius

Dur a terme l'*escape room* a la biblioteca tenia tres propòsits clars. En primer lloc, es buscava divulgar la ciència d'una manera lúdica, en segon lloc hi havia la voluntat de dur a terme una activitat oberta a la ciutat i finalment es volia apropar la biblioteca a usuaris potencials que habitualment no fan ús de la biblioteca. A continuació es detallen cada un d'aquest objectius:

2.1 Divulgar una temàtica científica de la Setmana de la Ciència 2018 d'una manera lúdica



Anualment, la Biblioteca del Campus Universitari de Manresa (BCUM), com a biblioteca universitària que dona suport a la investigació i a la docència, ha considerat important participar a la Setmana de la Ciència organitzant activitats de divulgació de la ciència. Els esdeveniments organitzats fins a l'edició de 2017 havien estat sobretot exposicions i xerrades. En l'edició de 2018, es va voler fer un pas més i experimentar amb el tema de la gamificació a la biblioteca, per això es va plantejar difondre un tema científic d'una manera lúdica.

2.2 Realitzar una activitat oberta a la ciutat per tal d'apropar la biblioteca a persones externes

La BCUM és una biblioteca de campus integrada que dona servei a la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC), a la UManresa (UVic-Universitat Central de Catalunya) i l'Escola Agrària de Manresa. L'Ajuntament de Manresa va ser l'impulsor d'aquesta integració, i la seva voluntat era que, malgrat que la biblioteca fos un equipament universitari, estigués oberta a la ciutat. És per aquest motiu que moltes de les activitats divulgatives no estan restringides als estudiants, professors i personal d'administració i serveis de les universitats sinó que també s'obren als ciutadans de Manresa. En aquest cas, es comptabilitza la participació de persones externa a la UPC, la UManresa i l'Escola Agrària de Manresa

2.3 Fomentar l'ús de la biblioteca tot apropant-la a usuaris potencials que habitualment no en fan ús

Organitzar una activitat atractiva, diferent a les que s'ofereixen de manera habitual, esdevé una oportunitat per apropar a la biblioteca usuaris potencials que no en fan ús, ajudant-los a superar la barrera de la por al desconegut. Un cop realitzada l'activitat, s'avalua el nombre de participants de la UPC, la UManresa i l'Escola Agrària de Manresa que no fan ús de la biblioteca i si han fet ús del servei posteriorment.

3. Preparació

La preparació de l'activitat es va fer en dos mesos i es dur a terme en les diverses fases que s'exposen:

3.1 Recerca i valoració de la viabilitat

Un cop la idea va estar damunt la taula calia valorar-ne la viabilitat de dur-la a terme. Per aquest motiu es va iniciar un procés de recerca que va consistir en:

- *Conèixer experiències d'altres biblioteques: saber si s'havia realitzat un *escape room* en biblioteques i si el resultat havia estat positiu. En aquesta recerca es va concloure*



que en l'àmbit de les biblioteques universitàries catalanes no hi havia hagut cap experiència d'aquest tipus. Tot i així, es van trobar diverses iniciatives en altres estats, de les quals destacaríem la de Fairfield Public Library (Scherer, 2016), la qual no només presenta la seva experiència sinó que també ofereix pautes sobre com dur a terme aquesta activitat en una biblioteca. Aquestes pautes són les que ens van servir per al disseny de l'activitat.

- *Valorar la possibilitat de desenvolupar-ho dins de la biblioteca:* Abans d'entrar en el disseny de l'activitat calia valorar si la biblioteca disposava d'un espai i recursos suficients per a realitzar-la.

L'espai és important perquè limita l'activitat, però a més cal ser conscient que serà un espai que mentre duri l'activitat romandrà fora de servei. Per aquest motiu, i atès que l'activitat havia de durar una setmana, es va decidir utilitzar un espai aïllat dins de la biblioteca que interconnecta tres sales de treball en grup. D'aquesta manera, la biblioteca podia continuar funcionant amb normalitat.

Pel què fa als recursos, es va valorar que l'activitat fos viable utilitzant els recursos propis de la biblioteca, material que ens pogués cedir professorat o altres persones afins a la biblioteca i un pressupost mínim per a la compra de cadernats i alguns altres elements de joc.

- *Valorar l'adequació amb la Setmana de la Ciència:* Els temes centrals d'aquella edició eren el Patrimoni Cultural (amb motiu de ser-ne l'any europeu), Pompeu Fabra (amb motiu dels 150 anys del naixement) i Richard Feynman (amb motiu dels 100 anys del seu naixement).

L'idea era organitzar un *escape room* amb una temàtica atractiva i que pogués ser motivadora per als participants. Estudiant les possibilitats de cada un dels temes centrals es va optar que l'activitat girés entorn de la figura de Richard Feynman ja que donava suficient joc per crear una trama plausible i envoltada de fets reals.

3.2 Disseny

Un cop valorada la viabilitat del projecte, comença l'aventura d'esbossar el joc. Per una banda, cal tenir en compte un seguit de consideracions prèvies per tal d'adequar l'activitat a allò que es vol, i per l'altra, cal dissenyar les proves i traçar el mapa per a la seva resolució.

- *Consideracions prèvies que vam tenir en compte:* El primer que es va fer va ser establir que es farien dues sessions al dia durant la Setmana de la Ciència (veureu en la valoració que la previsió es va canviar). La durada de l'activitat era d'una hora i anava adreçada a persones majors de 14 anys. Cada sessió estava adreçada a un grup format



**SEMINARI
D'EXPERIÈNCIES '20
EL FUTUR ÉS NOSTRE**



per un mínim de 2 persones i un màxim de 8 i per poder-hi participar calia inscriure's a través del correu electrònic de la biblioteca.

- *La història:* Calia definir un argument versemblant, motivador i que alhora aportés coneixements als participants. Tal i com s'ha dit abans es va decidir crear la història entorn de Richard Feynman, per ser una personalitat distingida pel seu recorregut professional i alhora per les seves aficions. Feynman va ser un físic nord-americà i Premi Nobel de Física l'any 1965. Una de les seves aficions era resoldre tot tipus de puzles, trencaclosques, endevinalles i esbrinar els números secrets de caixes fortes (fins i tot d'algunes que contenien documents confidencials com les fórmules per a la construcció de la bomba atòmica). El fet que Feynman fos requerit per participar en la "Comissió Rogers" (responsable d'investigar el desastre del transbordador espacial Challenger el 1986) on la seva valoració va diferir de l'oficial, va donar peu a crear la història que l'informe redactat per Feynman havia estat destruït per la NASA per por de ser incriminada. 32 anys després, les famílies afectades per l'accident s'assabenten de l'existència d'una còpia de l'informe guardada en una caixa forta de l'antic despatx de Feynman i volen recuperar-lo per reobrir el cas.
- *El repte:* Sense repte no hi ha motivació, però cal que sigui un repte prou difícil (perquè si és massa fàcil, no és emocionant) però alhora que sigui assequible (ja que si és massa difícil es pot caure en l'abandonament del joc per part dels participants). En aquest cas, el repte dels participants era doncs, trobar l'informe Feynman dins del seu antic despatx. Per això calia entrar-hi, trobar-lo i escapar abans que vinguessin els guardes de seguretat (és a dir, abans d'una hora).
- *Les normes:* Abans de començar qualsevol joc les normes han de ser clares i iguals per a tothom. Es van establir les directrius bàsiques per tal que el desenvolupament de l'activitat funcionés correctament. Així, es va definir el temps que tenien per resoldre l'enigma, els objectes que no es podien tocar (marcats amb una etiqueta) i que es permetia l'ús del mòbil per a consultes si ho consideraven necessari. També es va establir que les pistes només tenien un ús (és a dir, que un cop utilitzades per resoldre una prova es podien descartar perquè no s'utilitzarien més).
- *Les proves i l'esquema del joc:* Es van definir 5 proves. Resolent cada una d'aquestes proves s'obtenia com a resultat una petita informació, que unida a les informacions de les altres proves, permetia obrir un cademat de 5 lletres. Amb l'obertura del cademat s'aconseguia la pista clau per desxifrar el codi que obria la caixa forta on hi havia l'informe Feynman.





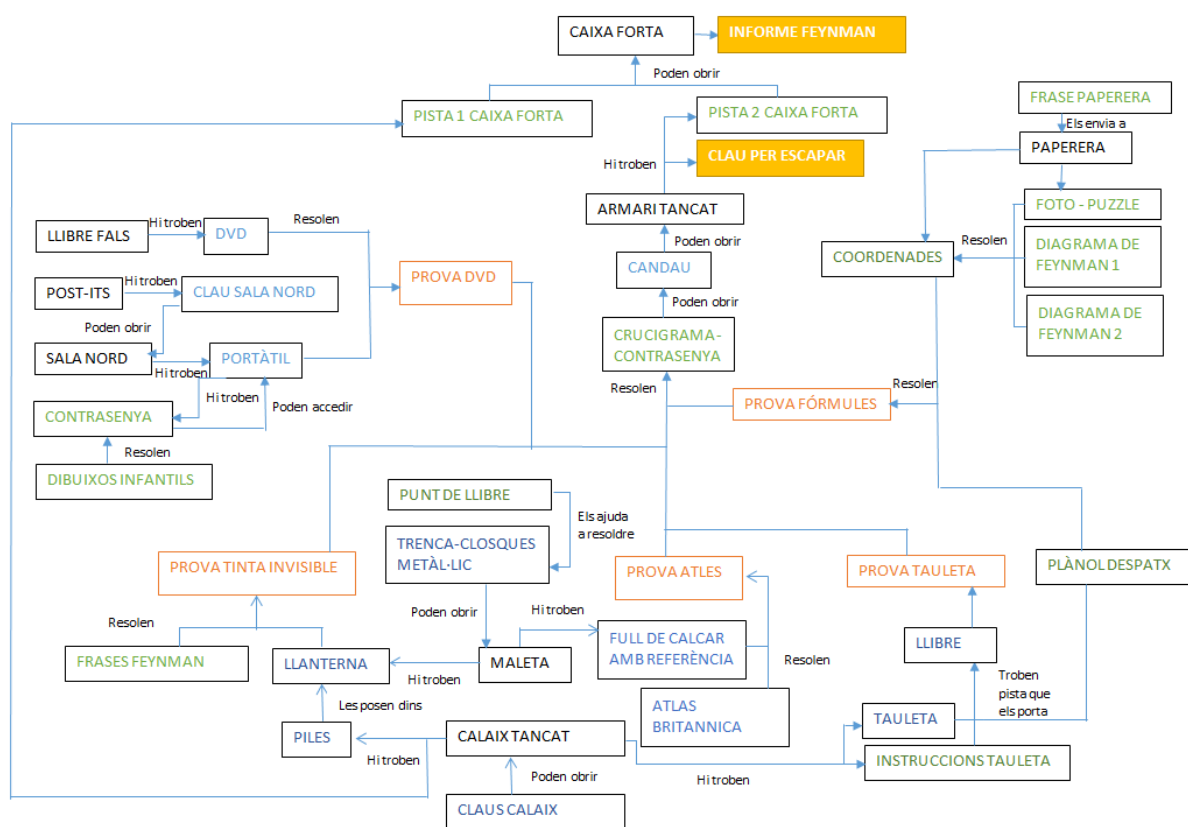
SEMINARI D'EXPERIÈNCIES '20 EL FUTUR ÉS NOSTRE



Col·legi Oficial
de Bibliotecaris-
Documentalistes
de Catalunya

Pel disseny de les 5 proves es van consultar diversos documents electrònics (entre ells el del Instituto de la Juventud de Extremadura (2018)), es van fer cursos de formació sobre gamificació a les biblioteques, i es va enriquir amb la creativitat del personal de la biblioteca a partir de les pròpies experiències i vivències. Cada una de les proves es va relacionar amb diversos aspectes de la vida personal i professional de Feynman, de manera que es podien trobar pistes entre les seves frases cèlebres, dins de llibres dels quals n'era l'autor, en fragments de vídeos on apareixia, etc.

Un cop definides les proves es va crear l'esquema del joc, per tal que qualsevol persona que l'hagués de guiar tingués clar quins camins havien de seguir els participants.



Font: Elaboració pròpia

En aquest document es determina on s'amaguen les pistes i com s'hi accedeix. A partir d'aquest mateix document se'n desenvolupa un altre on es detalla com posar l'espai a punt per tal de reiniciar el joc.



- *Monitorització del joc:* En un *escape room* cal una persona encarregada de fer seguiment en directe del joc i ajudar en cas que sigui estrictament necessari (i sempre que el grup estigui disposat a rebre un cop de mà). Per això es pot estar present a dins la sala, o es pot monitoritzar el joc des d'un espai exterior. Es va establir que el personal de la biblioteca no estaríem presents a la sala i per tant monitoritzaríem el joc. En les primeres sessions es va facilitar un telèfon inalàmbic als participants per tal que poguessin trucar en cas de quedar-se estancats. Tot i així aquest sistema no és efectiu perquè la persona que guia el joc desconeix en quin punt de les proves es troba l'equip. És per això que es va buscar un sistema de visualització de la sala. La solució va ser instal·lar un portàtil a l'espai de joc que feia la funció de càmera i que establia connexió, a través de videoconferència, amb l'ordinador de la persona que monitoritzava el joc des de fora.

3.3 Recursos

Els recursos són bàsics per poder realitzar a l'activitat, i és per això que cal pensar en quins recursos es disposa.

- *El material i les pistes:* Un cop fet el disseny era el moment de crear les pistes i comprar o aconseguir el material necessari per fer possibles les proves. Les pistes es van elaborar des de la biblioteca i bona part del material era o bé de la pròpia biblioteca o cedit per professorat i personal afí a la institució. La resta de material va ser adquirit.
- *Recursos humans i organització*
Es va comptar amb tot el personal de la biblioteca per a les diverses tasques. Hi va haver diversos equips: en primer lloc un equip motor format per dues persones que va fer el disseny de l'activitat i la coordinació. Aquest equip va comptar amb l'aportació d'idees d'altres membres de la biblioteca. En segon lloc, hi va haver un equip de cinc persones que van fer de *beta-testers*. I finalment es va formar un equip de dinamització del joc encarregat de l'acollida dels participants, explicació del joc, *feedback* i preparació de la sala per a començar el joc amb un nou grup.

3.4 Test

Abans de posar el joc en funcionament calia comprovar que totes les proves funcionaven adequadament i que no hi havia entrebanys innecessaris. És per això que, una setmana prèvia a l'activitat es va decidir testejar el joc. Per fer-ho es va comptar amb un equip de 5 persones que no havien col·laborat en el disseny del joc (i per tant no tenien informació prèvia del què havien de fer). En el test es van detectar petites dificultats en la resolució de les proves, la qual cosa va permetre millorar-ho oferint noves pistes



**SEMINARI
D'EXPERIÈNCIES '20
EL FUTUR ÉS NOSTRE**



Col·legi Oficial
de Bibliotecaris-
Documentalistes
de Catalunya



Col·legi Oficial de Bibliotecaris-
Documentalistes de Catalunya

Via Augusta, 56
08006 Barcelona

Tel. 93 319 76 75
Fax 93 319 78 74

cobdc@cobdc.org
www.cobdc.org



SEMINARI D'EXPERIÈNCIES '20 EL FUTUR ÉS NOSTRE



3.5 Difusió

Es va fer difusió de l'activitat a través dels canals de comunicació de la biblioteca (butlletí electrònic, pàgina web, CanalBib i xarxes socials), l'agenda de Manresa i a través de les webs de l'Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Manresa (UPC), i de la Setmana de la Ciència

També es van elaborar cartells que es van distribuir per la pròpia biblioteca i a les cartelleres de l'Escola Politècnica Superior de Manresa (UPC) i a la UManresa (UVic-Universitat Central de Catalunya)



Font: Elaboració pròpia

D'altra banda, el diari Ara, la va destacar com una de les activitats que es durien a terme durant la Setmana de la Ciència 2018 (Seró, 2018).

4. Implementació

Després de la difusió es va iniciar el període d'inscripció i a continuació la realització de l'activitat

4.1 Inscripció

Aquest procés va començar dues setmanes abans del desenvolupament de l'activitat, i es feia a través del correu electrònic de la biblioteca. La inscripció era per equips, on cada equip havia de facilitar les dades de contacte d'un dels seus membres i reservar una de les sessions disponibles.

4.2 Sessions i participació

En el moment de plantejar l'activitat es va decidir fer 2 sessions/dia (una la matí i una a la tarda) de dilluns a divendres durant la Setmana de la Ciència. Degut a la gran demanda, es va decidir ampliar l'oferta oferint 3 sessions al dia i durant una setmana més.

Així doncs es van acabar realitzant 30 sessions (en contra de les 10 programades), amb una participació de 130 persones.





4.3 Desenvolupament de les sessions

El desenvolupament de les sessions constava de 3 fases diferenciades: acollida dels participants i explicació de l'activitat, entrada a la sala i inici del joc, fi de la sessió. Un cop finalitzada la sessió, es preparava de nou la sala "reiniciant" el joc per al següent grup.

- *Acollida dels participants i explicació de l'activitat:* En aquesta fase s'explicava el motiu pel qual la biblioteca havia organitzat un *escape room*, les normes del joc i l'objectiu. Es presentava el repte i la seva ambientació amb el cas Feynman. Per fer-ho, se'ls lliurava una carta que havien rebut com a investigadors privats de part de les famílies afectades pel desastre del transbordador espacial Challenger. Tota aquesta explicació es feia fora de la sala per tal de captar l'atenció, ja que el fet d'entrar a la sala abans de l'explicació hagués pogut propiciar que els participants es distreguessin començant a buscar pistes abans d'hora.
- *Entrada a la sala i inici del joc:* Un cop resolta els dubtes i amb el repte clar, els participants entraven a la sala, es posava en funcionament el comptador del temps (que ells podien veure en tot moment), es comprovava que la monitorització funcionava correctament i es tancava la sala. Els participants disposaven d'un telèfon inalàmbic per comunicar-se amb el personal de la biblioteca en cas de quedar-se estancats en una prova.
- *Desenvolupament i fi de la sessió:* Durant el desenvolupament de l'activitat, hi havia una persona de la biblioteca encarregada d'estar al cas de les dificultats en que es podien trobar els participants i resoldre-les si era necessari. D'aquesta manera es podien donar pistes o avisar d'alguna acció no permesa. Quan l'activitat finalitzava, s'aprofitava per recollir el feedback dels participants (dificultats, dubtes que havien tingut, si els havia agradat, etc.) i fer una foto de grup.
- *Reinici del joc:* Entre una sessió i una altra calia tornar a col·locar les pistes i els materials en el punt d'origen. Per això es va elaborar un document que llistava les tasques que calia realitzar entre sessió i sessió, i on s'indicaven els llocs on s'havien de situar de nou els materials i les pistes, i quins cadenats que calia tancar de nou. Aquesta llista és imprescindible per no descuidar-se res important. Si algun element queda fora de lloc, pot fer que l'activitat no funcioni correctament.

4.4 Millora contínua (o continuar editant el joc mentre es desenvolupa)

A mesura que es van anar desenvolupant les sessions es van anar realitzant petites millores gràcies al feedback amb els participants i a les idees aportades pel propi personal de la biblioteca. Totes aquestes millores anaven dirigides a fer les proves més clares o a posar distraccions en proves massa fàcils.



5. Resultats i avaluació

Per dur a terme l'avaluació es van recollir els següents indicadors:

- 1) Quantitatius: Nombre de participants, procedència dels participants i ús dels serveis per part dels participants (abans i després de l'*escape room*)
- 2) Qualitatius: Feedback amb els estudiants, ressò de l'activitat

A continuació es valoren els objectius plantejats a partir d'aquests paràmetres

5.1 Divulgar una temàtica científica de la Setmana de la Ciència 2018 de manera lúdica

El feedback dels participants després de l'activitat, en tots els casos va ser molt positiu. Expressaven les ganes de repetir l'experiència i moments emocionants de l'activitat. També es van recollir aportacions interessants de cara a fer petites millores en algunes proves. Es van rebre moltes felicitacions per a la iniciativa.

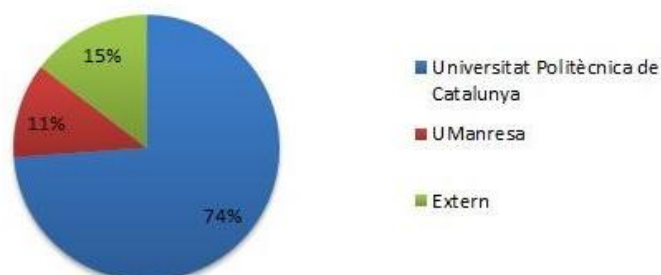
Pel què fa a la divulgació de la ciència, moltes de les proves estaven relacionades amb la vida i obra del científic nordamericà. Bona part dels equips, després d'acabar l'activitat, mostraven interès per alguns aspectes de la vida de Richard Feynman i sobre la realitat de la trama del joc.

5.2 Realitzar una activitat oberta a la ciutat per tal d'apropar la biblioteca a persones externes

En l'activitat hi van participar 19 persones externes a les institucions que la BCUM dona servei. Això correspon a un 15% dels participants. La dada es valora com a positiva tenint en compte que la difusió a través del canal de comunicació municipal (l'Apuntador: agenda de Manresa), va ser posterior a la que es va fer a la UPC i a la UManresa. Això va fer que quan els participants externs es van voler inscriure quedaven poques sessions disponibles.



Procedència dels participants (per institucions)



5.3 Fomentar l'ús de la biblioteca tot apropant-la a usuaris potencials que habitualment no en fan ús

Dels 130 participants, 111 formaven part de les institucions a les quals la BCUM presta servei. D'aquestes 111, es disposava de les dades de 30 persones (els representants de cada equip). Es va contactar amb aquestes persones i se'ls va preguntar sobre l'ús que feien de la biblioteca abans de l'*escape room* (préstec, reserva de sales, ús d'equipaments, etc.) i l'ús que en van fer després.

S'han recollit 18 respostes. D'aquestes:

- 16 feien ús previ de la biblioteca i l'ús posterior va ser el mateix.
- 1 no feia ús previ de la biblioteca i no en va fer posteriorment
- 1 no feia ús previ de la biblioteca i va utilitzar posteriorment els serveis.

Malgrat que 18 respostes corresponents a 111 participants significa només un 16% del total, els resultats revelen que el fet de realitzar l'*escape room* no va canviar els hàbits d'ús de la biblioteca. Val a dir que la major part de les respostes procedeixen de persones que amb anterioritat ja feien ús dels serveis de la biblioteca.

Tot i així val la pena destacar que, després de la realització d'aquesta activitat, molts dels participants s'apropaven al taulell a preguntar dubtes amb més facilitat: s'havien trencat algunes barreres psicològiques (pors, vergonyes, etc.). Amb la qual cosa es pot afirmar que, malgrat que l'*escape room* no va tenir una incidència significativa en l'augment de l'ús dels serveis, sí que la va tenir en l'apropament entre usuaris i personal de la biblioteca.



6. Conclusions

Com qualsevol activitat, alguns aspectes han sigut molt positius i altres cal millorar-los. A continuació es destaquen els més rellevants:

6.1 Èxits

L'èxit més destacable ha estat la participació. Degut a la bona rebuda de l'activitat es van oferir més sessions que les programades inicialment, i tot i així va quedar gent en llista d'espera que no van poder realitzar l'activitat.

Més enllà d'això, es valora molt positivament la procedència dels participants i les mostres d'interès rebudes per part de col·lectius diversos. Hi van participar bibliotecaris procedents d'altres biblioteques universitàries interessants en portar a terme una activitat similar en el seu centre, així com també un equip dels organitzadors de la Setmana de la Ciència, que van enregistrar l'activitat per fer-la servir per a la promoció de la següent edició.

El feedback procedent dels participants sempre va ser molt positiu, engrescador i d'agraïment per haver organitzat una activitat d'aquesta mena.

Per últim, queda destacar que ha sigut una activitat pionera en l'àmbit de les biblioteques universitàries catalanes, i ha esdevingut un referent i una font d'inspiració per a altres centres que han volgut dur a terme una iniciativa similar. La biblioteca ha rebut diverses peticions d'assessorament en aquest tema que sempre han sigut ateses.

6.2 Aspectes a millorar

En primer lloc, l'activitat es va desenvolupar en grups d'entre 2 i 8 persones. Es va decidir que el ventall fos ampli a fi i efecte que fos més fàcil crear els equips. En el desenvolupament de l'activitat es va constatar que els grups de 2 persones tenien dificultats en resoldre l'*escape room* en només una hora, i que en els grups de 8 persones, alguns dels participants estaven desorientats veient com la resta del grup anava resolent proves. Així doncs, es recomana fer grups de 4 a 6 persones.

D'altra banda, el sistema d'inscripcions es va fer a través del correu electrònic, fet que va propiciar que la coordinació fos complicada ja que es podia donar la situació que dos grups sol·licitessin la mateixa sessió. En aquests casos es reservava al primer dels grups que l'havia sol·licitat i es van oferir noves sessions a l'altre grup. Seria millor utilitzar eines com el Doodle (o similars) pensades ja per aquestes funcions.

Un últim aspecte a millorar és la difusió. Degut a la periodicitat d'alguns canals, va arribar abans la informació a uns col·lectius que a uns altres. Això va fer que, sobretot persones



externes no poguessin realitzar l'activitat. Per evitar aquest fet, seria bo, de cara a noves edicions, difondre-ho amb més anticipació.

En resum podem dir, doncs, que *l'escape room* ha esdevingut una prova pilot per a la introducció de la gamificació a la biblioteca i que ha resultat del tot satisfactòria. Ha estat una activitat que ha suposat un gran esforç a nivell de tot el personal, però que s'ha compensat en escriure pels fruits que s'han recollit.

REFERÈNCIES

Manual de diseño de un juego de escape [en línia]. Mérida: Instituto de la Juventud de Extremadura, 2018. [Consultat el 17 de març de 2020]. Disponible a: <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>

Kim, Bohyun. «Gamification in education and libraries». Dins: Understanding gamification. Chicago: American Library Association, 2015 (p. 20-29)

Seró. Laia. Les altres Marie Curie [en línia]. Barcelona: Diari Ara, 10 novembre 2018. [Consultat el 17 de març de 2020]. Disponible a: https://www.ara.cat/suplements/ciencia/altres-Marie-Curie_0_2122587894.html

Ripoll, Oriol. Gamificar les biblioteques [en línia]. Play matters, 10 maig 2018. [Consultat el 17 de març de 2020]. Disponible a <https://jocs.org/2018/05/10/gamificar-les-biblioteques/>

Morillas, Alfons. Gamificació en biblioteques: el cas de Coldplay [en línia]. VADEBIBLIOTICS, 5 maig 2014. [Consultat el 17 de març de 2020]. Disponible a: <https://vadebibliotics.wordpress.com/2014/05/05/gamificacio-en-biblioteques-el-cas-de-coldplay/>.

Scherer, Nicole. Do(n't) panic!: a manual for original library escape room events [en línia]. Fairfield: Fairfield Public Library, febrer 2016. [Consultat el 17 de març de 2020]. Disponible a: <https://libraryladynicole.com/programs/escape-room/>