

Alumnado de la UdL diseñará juegos de escapada sobre el Museo Morera

En el marco de una asignatura de Turismo en colaboración con estudiantado de Historia del Arte

Una treintena de alumnos de 3º curso del grado en Turismo y del doble grado en Administración y Empresas y Turismo (ADETUR) de la Universidad de Lleida (UdL) diseñará [juegos de escape](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_escapada) [https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_escapada] sobre el Museo Morera. Lo harán en el marco de la asignatura Nuevas tecnologías y turismo, impartida por las profesoras Eva Martín y Chiara di Nolfo. Los juegos estarán listos en un mes, pero los preparativos comienzan el lunes 17 de marzo, a las 9 de la mañana, en el Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Lleida, con la participación de alumnado del grado en Historia del Arte y Gestión del Patrimonio.



Estudiantes de historia del arte ensayando la visita guiada de lunes. FOTO: Christian Alonso UdL

"La iniciativa pretende que los estudiantes de estas tres titulaciones participen en una actividad de gamificación relacionada con el turismo, el arte, el patrimonio y las nuevas tecnologías, que les permita trabajar diferentes contenidos en torno a las TIC, las nuevas tendencias turísticas y la historia del arte", explica Martín. Por ello, las docentes cuentan con la colaboración del profesor de historia del arte de la UdL, Christian Alonso.

Los alumnos de la asignatura Artes decorativas y diseño industrial, impartida por Alonso, serán los encargados de descubrir a sus compañeros de Turismo la decena de obras del Morera que protagonizarán los juegos de escape. Desde el mes pasado, estos estudiantes de Historia del Arte y Gestión del Patrimonio han trabajado en clase las obras de Jaume Morera, Xavier Gosé, Leandre Cristòfol, Agustí Centelles y Antoni Abad, entre otros artistas, seleccionadas para la ocasión. El conocimiento que adquieran sobre estas piezas será clave a la hora de resolver los misterios que planteen los juegos de escape sobre el Museo.

Después de la visita guiada, a las 10:00 h, personal de la empresa especializada en *escape rooms*, Ludi Artis, impartirá una formación a los universitarios sobre cómo se diseñan estos juegos colaborativos, ya sean en formato digital, físico o híbrido, y que se basan en equipamientos y patrimonio cultural, monumentos, obras de arte, etc. A partir de las 12 del mediodía, el alumnado de las diferentes titulaciones competirá en equipos para resolver el enigma de una *escape room* de Ludi Artis, no relacionada con el Museo, pero que les servirá para descubrir qué tipo de pistas y dinámicas deben tenerse en cuenta en el diseño de un juego de este tipo.

Los mejores juegos de escape que desarrollen los estudiantes de Turismo y del doble grado ADETUR, basados en las obras del Morera, se ofrecerán a los gestores y técnicos del Museo por si en algún momento desean ponerlos en marcha, añade Martín.

T e x t :

P r e n s a

U d L

[

<https://www.udl.cat/ca/serveis/oficina/Noticies/Alumnat-de-la-UdL-dissenyara-jocs-descapada-sobre-el-Museu-M>
]

