



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# ESCAPE DISABWARE

## MATERIALES



**ESCAPE RACISM: TOOLBOX TO PROMOTE  
INCLUSIVE COMMUNITIES**



# CONTENIDOS

En este documento encontrarás todos los materiales imprimibles que necesitas para montar el Escape Room "Escape Disabware", y también algunos enlaces a materiales.

1. Póster inicial
2. Collage de compositores
3. Mapamundi
4. Alfabeto de lengua de signos
5. Tarjeta de lengua de signos
6. Orden de las pilas
7. Tarjeta de colores
8. Puzzle
9. Cuadrícula de letras
10. Código en Braille
11. Traducción de Braille
12. Videoclip (enlace)
13. Matrices
14. Vídeo final (enlace)



## PÓSTER INICIAL

# ESCAPE ROOM DISABWARE

2200, un año de nuevas esperanzas y oportunidades, o eso dicen. La tecnología ya no es una herramienta, sino parte de nuestras almas. Las personas han decidido mejorar sus capacidades instalando hardware en sus propios cuerpos. ¿Pero a qué precio? La tecnología está ahora integrada en el cuerpo de las personas y la comunicación y las capacidades de las personas se mejoran gracias a ella.

Todos estos implantes requieren actualizaciones, impulsadas por Master Artificial Intelligence (M.A.I.). El problema se produce cuando los cuerpos de las personas con discapacidad ya no son aptos para las actualizaciones más recientes de sus implantes. Ante esta situación, M.A.I decidió separar a estas personas del resto de la sociedad ya que no están adaptadas a la nueva tecnología que está construyendo y, por tanto, para el diseño de una nueva sociedad. El efecto de este virus se conoce comúnmente como DISABWARE.

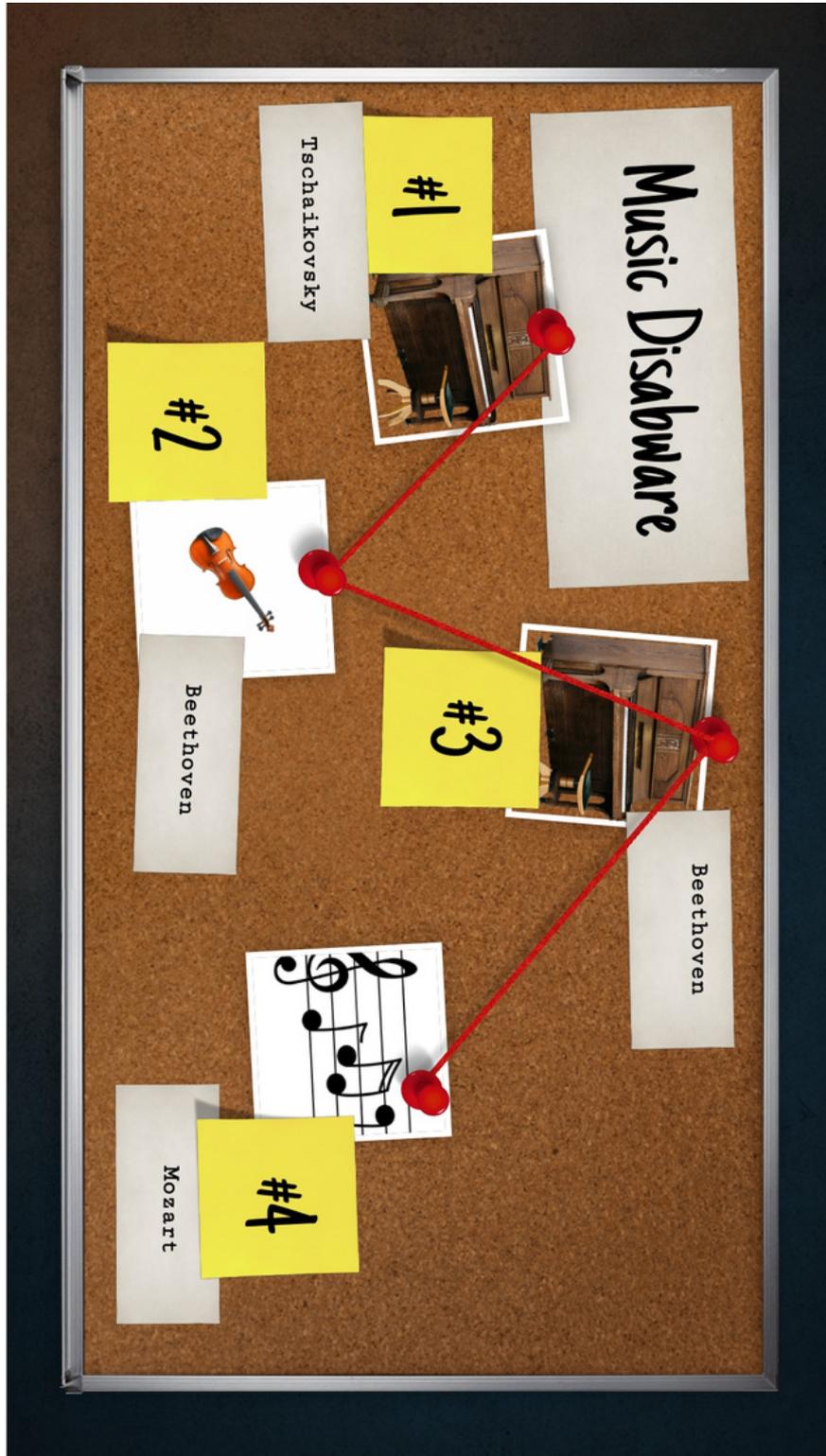
La gente aún no conoce su causa y quienes no experimentan este virus no se preocupan por el problema.

Necesitamos modificar a M.A.I. para que podamos crear una sociedad más inclusiva donde nadie se quede atrás. Alguien ya lo ha intentado, Shift Xi, una informática que ha descubierto esta conspiración, pero ha desaparecido. Ahora estáis a punto de entrar en su casa donde una vez dentro, no podréis salir hasta modificar el kernel de M.A.I y cambiar el rumbo de la humanidad.





# COLLAGE DE COMPOSITEORES



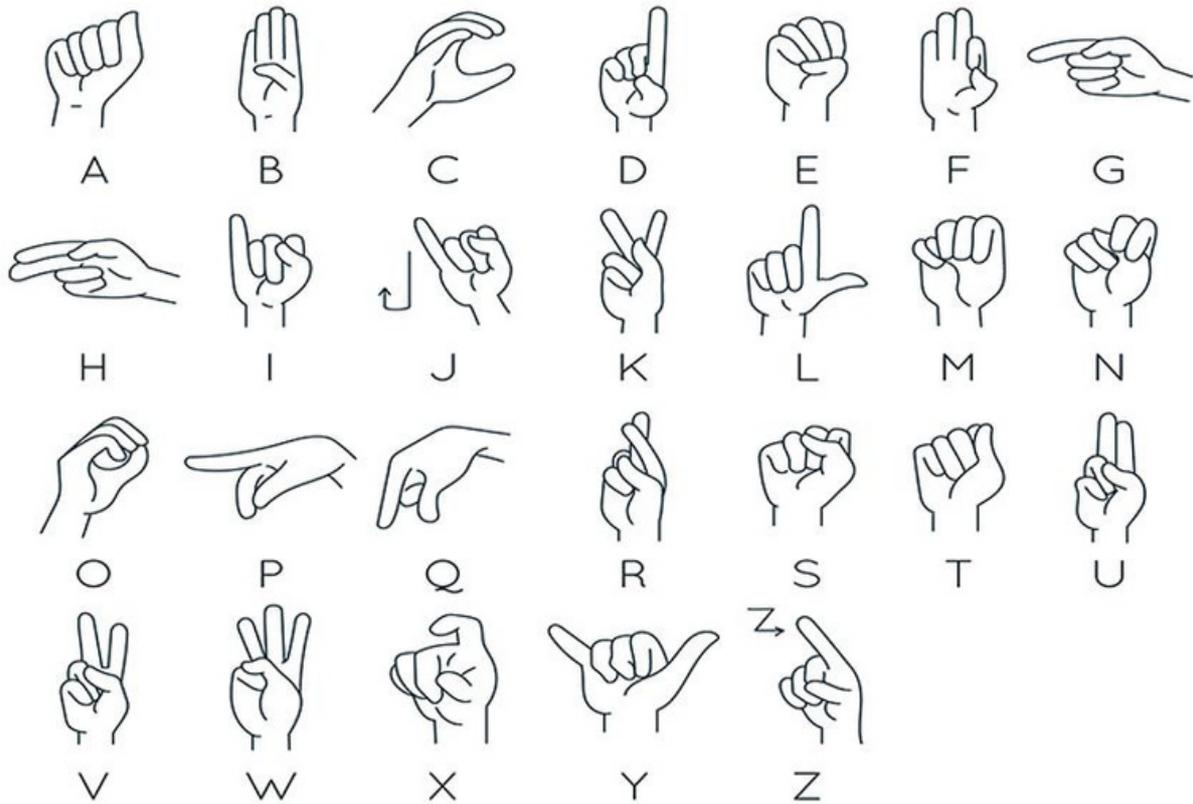


# MAPAMUNDI



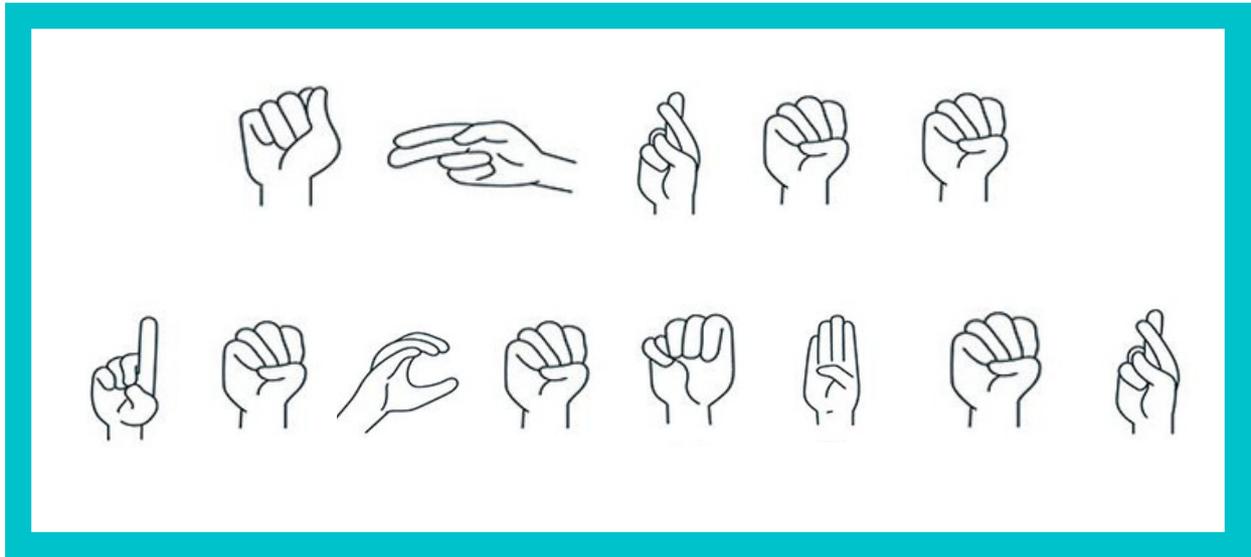


# ALFABETO DE LENGUA DE SIGNOS





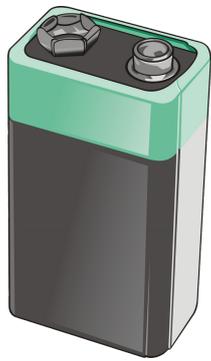
# TARJETA DE LENGUA DE SIGNOS





# ORDEN DE LAS PILAS

*¡Las pilas no funcionan en el siglo XXII!*

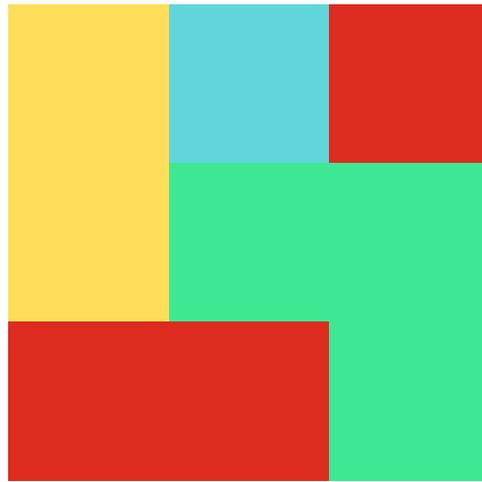




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# TARJETA DE COLORES





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# PUZZLE

NÚMERO 49, 19 DE SEPTIEMBRE DE 2200

## PORTAVOZ XVIII

El periódico de nuestro tiempo



### NUEVA POLÉMICA SOBRE LAS INSTALACIONES DE HARDWARE

Implantes de oído  
ultrasónico  
Reemplazo de células  
Cirugía estética de pies

### ¿ESTAMOS CAMBIANDO NUESTROS CUERPOS POR ENCIMA DE NUESTRAS POSIBILIDADES?

Por Jimena Nguema

En los últimos **A**ños, se ha observado cómo las instalaciones de hardware corporal no sólo están aumentando, sino que, con el nu**E**vo virus Disabware, la población está obsesionada con recibir las actualizaciones informáticas por **P**arte de la Inteligencia Artificial cuanto antes.

Antiguamente, antes de que comenzaran las operaciones de instalación de **H**ardware corporal en el año 2137, los cuerpos de las personas no recibían ninguna instalación, y según estudios históricos fiables, podían llegar a vivir toda su vida sin reci**B** ningún cambio en su cuerpo. ¿Podrían imaginarse ahora cómo vivirían sin sus co**N**stantes actualizaciones? ¿Existiría el virus Disabware si no fuera por nuestra necesidad de perfección en nuestras habilidades?



# CUADRÍCULA DE LETRAS

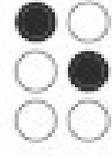




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# CÓDIGO EN BRAILLE





# TRADUCCIÓN DE BRAILLE

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



## VIDEOCLIP

"Technologic" de Daft Punk  
Haz click [aquí](#) para acceder al vídeo.





# MATRICES

F3	F3	F3
F3	B4	F3
F3	F3	F3
B4	E9	F3
E2	C2	F3

E9	C3	D4
B4	E3	D4
C4	C2	D4
C2	E9	D4
C5	B7	D4

A1	A1	A1
A1	C2	A1
A1	A1	A1
A1	C4	A1
A1	A1	A1

G2	G2	G2
C5	A4	G2
G2	G2	G2
B3	E2	G2
G2	G2	G2



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# VÍDEO FINAL

Haz click [aquí](#) para acceder al vídeo

