

# Apocalypse No-Code en Landbot.io

## Descripción de la idea

Este juego de escape fue diseñado íntegramente en una plataforma de creación de chatbot denominada [Landbot.io](https://landbot.io). La historia comienza con un codificador que crea accidentalmente una IA con la misión de borrar todas las demás herramientas sin código. El diseñador, Fer Guirao, creó esta sala de escape en 3 fines de semana, comenzando con el guión, luego construyendo la experiencia usando bloques en la plataforma Landbot, y terminando con pruebas y modificaciones.

Utilizó diferentes características de la plataforma para construir la experiencia:

- **Uso de memes:**

Una de las tareas, llamada "batalla de memes", pide al jugador que encuentre el meme correcto que coincida con las pistas del chatbot. La función utilizada para reconocer los memes es un software de reconocimiento de imágenes que utiliza la API webhook, que está integrada en Landbot y hace que esto sea posible incluso sin conocimientos de codificación.

- **Personalización del diseño del MCQ y del mensaje:**

La plataforma permite personalizar el diseño del mensaje, pero esta función requiere cierto nivel de codificación. La función MCQ permite al bot enviar un mensaje con botones en formato personalizable. Los mensajes permiten integrar diferentes tipos de contenido (imágenes, vídeos, etc.).

- **Clasificación y seguimiento de los jugadores:**

La plataforma permite recopilar datos del usuario, como su nombre, el número de pistas encontradas y su clasificación en el juego. Esto permite mostrar a los jugadores cuánto tiempo han tardado en completar el juego, cuántas pistas han solicitado y su puntuación final.

## ¿Por qué es relevante para la enseñanza de idiomas?

### Uso de chatbots en la educación



# Apocalypse No-Code en Landbot.io

Se puede encontrar una posible aplicación del uso de chatbots en el proyecto Erasmus+ Mr. Winston, aunque no pretende ser un juego, sino más bien un enfoque diferente del aprendizaje de idiomas.

## Varios tipos de contenido

La inspiración presentada va más allá, sugiriendo que se cree un juego de escape basado en un chatbot que utilice botones o respuestas específicas del usuario para las pistas, rompecabezas y minijuegos que se integren. Un chatbot permite integrar varios tipos de contenido, lo que lo convierte en una interesante herramienta para entrenar las diferentes habilidades del jugador.

## Accesibilidad de la creación de chatbot

Utilizando una plataforma de creación de chatbot como Landbot.io, Chatfuel o CocoHub, se podría llegar a una experiencia de juego en la que los alumnos resolverían los puzzles simplemente chateando con el bot y pulsando sus botones. Como es posible integrar texto, botones, imágenes, sonidos, vídeos, enlaces externos, emoji y GIFs, esta opción es una forma estupenda de crear una experiencia virtual muy lúdica para tus alumnos.

## Referencia completa

Jassova, B. (2020). Chatbot Escape Room Experience: How Did We Do it? | Landbot. [online] <https://landbot.io/>. Disponible en: <https://landbot.io/blog/chatbot-escape-room/> [Accedido el 23 de febrero de 2021].

