



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

ACADEMIC LEAGUE [2020-2021]

1 Què és l'Academic League?

A cada curs acadèmic, reservem un dia, que passa a ser no lectiu, per fer l'**Academic League**, una activitat amena i divertida, dirigida a tots els estudiants de grau, que cada any varia.

En aquesta edició, hem programat pel **dijous 22 d'abril** l'*escape room* virtual "The Pegasus Project".

2 Qui pot participar?

Qualsevol estudiant de grau matriculat en el curs acadèmic 2020-2021.

3 En què consisteix el joc?

"The Pegasus Project" és un *escape room* virtual desenvolupat i organitzat per l'empresa Escape Khaos. El joc consisteix en investigar i descobrir què ha passat amb l'agent secret que ha desaparegut, en el mínim de temps possible i a través de les pistes que us aniran apareixent. Per a això, comptareu amb l'ajuda d'una persona de l'organització, que us guiarà quan us faci falta.

4 Quina durada té?

El joc està programat per resoldre'l en **60 minuts**. Tanmateix, es deixaran fins a 10 minuts de marge per completar la missió. Si en aquest temps no s'ha resolt el joc, es donarà per finalitzat.

5 Quants membres ha de tenir un equip?

Per poder participar, és obligatori formar un equip que tingui **entre 4 i 6 membres** i decidir qui serà el capità.

Si no tens equip, però t'agradaria participar, et pots inscriure igualment i des de l'organització de l'Academic League et buscarem un equip.

6 Què fan els capitans?

Tots els equips haureu de nomenar un capità, que serà el nexa comunicatiu entre el vostre equip i el Game Master.

Quan us inscriviu, ens haureu d'indicar qui serà el vostre capità, ja que les comunicacions entre ell i l'empresa es faran **a través de WhatsApp** i, per tant, necessitarem també el seu número de telèfon.

7 Quines són les franges horàries per jugar?

Per evitar que hi hagi una saturació d'equips, s'han creat franges horàries. En el moment de la inscripció, podreu marcar quina és la vostra preferència i, més endavant, us confirmarem la franja que us ha tocat per jugar.

8 Què es necessita per jugar?

Tan sols necessiteu un ordinador amb accés internet. És molt important que accediu al joc des del navegador **Google Chrome**.

9 Com podeu accedir al joc?

Per entrar al joc, caldrà que **introduïu un codi** que rebreu uns minuts abans de l'inici del joc a través de l'adreça electrònica que haureu facilitat en el moment de la inscripció.

És molt important que **sigueu puntuals**. Tot i que us podreu connectar en qualsevol moment del joc, el temps comença a transcórrer quan un dels membres accedeix al joc.

Abans de començar, rebreu un recordatori de l'empresa organitzadora.

10 Quins són els premis?

Els equips que superin el joc amb el millor temps guanyaran un premi:

- **Guanyador:** Pack Euncet i un val de regal de 60 € per a cada participant.
- **Segon classificat:** Pack Euncet i un val de regal de 30 € per a cada participant.
- **Tercer classificat:** Pack Euncet i un val de regal de 20 € per a cada participant.

11 Com es comunicaran els guanyadors?

El **divendres 23 d'abril** comunicarem, a través de les xarxes socials de l'Euncet Business School, quin és l'equip guanyador així com els dos equips finalistes.

12 Com us podeu inscriure?

Si no us voleu perdre l'*escape room*, només caldrà que ompliu el formulari d'inscripcions, que trobareu a la pàgina web de l'[Academic League](#), **abans del divendres 16 d'abril**. La inscripció s'ha de fer per equips i no per participants.