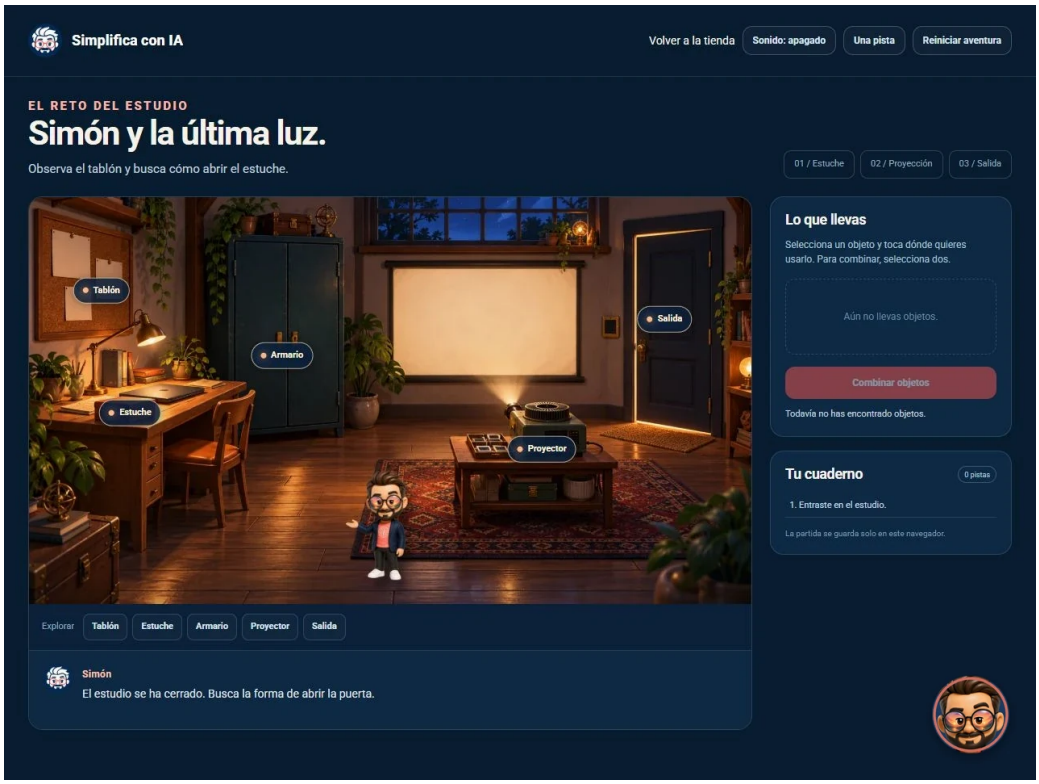
Cómo crear un escape room con IA para tu web, paso a paso

Del encargo al juego: pistas, inventario y una recompensa que se entiende. Guía para empezar con tu propio personaje o negocio.



Incluye el recorrido explicado, capturas reales, el reel enlazado, instrucciones de archivos y dos prompts completos.

El cupón y la papelería son una demostración. No hay compras ni pedidos reales. La conexión con tu tienda se prepara y verifica por separado.

Abrir la guía y el reel en la web · Probar el juego

Un pequeño juego puede dar una razón para explorar tu web antes de ver una promoción. En este ejemplo, Simón encuentra pistas, combina objetos y abre una salida; al terminar obtiene un código que se puede probar en una tienda de demostración. Aquí te enseño **cómo crear un escape room con IA para tu web**, desde el encargo hasta las comprobaciones finales.

No necesitas empezar escribiendo código. La ruta es: probar el ejemplo, decidir tu historia y tu recompensa, copiar el encargo y pedir a un asistente que prepare y abra los archivos. Después revisas el juego antes de integrarlo en tu página.

Los prompts completos están en las tarjetas del final. Tienes también las capturas, el proyecto de práctica y una guía PDF para seguirlo con calma.

Probar el juego de Simón

Descargar el proyecto de ejemplo

Tu recorrido: prueba el ejemplo, crea tu versión y comprueba su funcionamiento.

Mira el resultado: el reel de ESCAPE

Este es el reel del ejemplo: del tablón al inventario y de la salida al cupón. El cierre «Comenta ESCAPE» corresponde a Instagram; desde aquí puedes abrir directamente el juego y los recursos, sin dejar ningún comentario.

Ver el reel de ESCAPE (vídeo). En el artículo también tienes subtítulos y la transcripción.

Abrir el reel directamente.

Qué necesitas antes de empezar

- **Un ordenador y un navegador.** Para probar la demostración también sirve el móvil.

- **Un asistente que pueda trabajar con archivos web.** La ruta que explico utiliza Codex en la app de escritorio de ChatGPT; también puedes usar otra herramienta que entregue y pruebe el proyecto.

- **Una idea sencilla:** negocio, público, personaje, lugar y recompensa. Puedes empezar con un recurso descargable si no tienes tienda.

- **Una imagen propia del personaje, si quieres mantenerlo.** Mejor de cuerpo entero, con los accesorios visibles. Si no tienes mascota, pide primero un personaje sencillo.

Probar el juego y descargar nuestros archivos no requiere una cuenta. Para crear tu versión con IA sí necesitas acceso al asistente elegido y a las funciones que vayas a usar; sus límites dependen de tu cuenta. No necesitas conectar una tienda ni contratar un servicio para hacer la primera prueba.

Si aún no tienes la app, sigue **la guía oficial de instalación**. Una vez dentro, elige **Codex** en el selector de ChatGPT, abre una carpeta para este proyecto y trabaja en ella. Para comparar alternativas, tienes **nuestro índice de herramientas por tarea**.

Qué demuestra este ejemplo. La papelería, sus productos y el cupón ESCAPE10 son una simulación. No se realizan compras ni se aplica ese código a productos reales de SimplificaconIA. El juego funciona; la conexión con una tienda real es una fase posterior.

Cómo crear tu escape room con IA, paso a paso

Paso 1. Prueba el ejemplo y entiende la cadena de pistas

Abre **el juego a pantalla completa** y pulsa **Entrar en el estudio**. Explora con los botones del escenario o los de la barra inferior. **Tablón** muestra una pista; **Estuche** permite introducir la respuesta. Si te atascas, pulsa **Una pista**.

Lo importante al crear tu versión es que cada acción tenga una causa: la pista abre algo, ese objeto permite avanzar y el último paso revela la recompensa. Evita añadir objetos bonitos que no sirvan para nada o respuestas que el jugador tenga que adivinar sin información.



La pista ofrece información visible y un orden de lectura. Al diseñar tu reto, anota la respuesta y cómo puede deducirse antes de pedir el código.

Comprueba que una respuesta incorrecta muestre ayuda sin borrar lo conseguido. En el inventario puedes seleccionar dos objetos y pulsar **Combinar objetos**. Cuando un objeto preparado está seleccionado, toca el lugar donde quieras usarlo.



Dos objetos seleccionados y una acción concreta. Para explicarlo a la IA, describe qué se combina, qué resultado aparece y dónde se utiliza.

Paso 2. Escribe los datos de tu versión

Antes de copiar el prompt, prepara estas respuestas. No necesitas vocabulario técnico: sirven frases normales.

Dato	Ejemplo para una prueba
Negocio y público	Una papelería para personas que organizan proyectos.
Personaje y escenario	Mi mascota en un estudio que se ha quedado cerrado.
Reto	Encontrar una pista, abrir un estuche y preparar una proyección.
Recompensa	Mostrar un cupón de demostración del 10 %, sin compras.
Siguiente paso	Un botón para ver dos productos de ejemplo.

En tu caso puedes cambiar la papelería por una academia, una librería o una campaña de un negocio. Para la primera versión, una habitación, pocas pistas y una sola recompensa son más fáciles de revisar que un juego con muchas pantallas.

Paso 3. Copia el encargo, adjunta tu referencia y pide una primera versión

1. Ve al final de esta guía y copia la tarjeta **Crear un escape room con IA para una web y un cupón**.

2. Pégala en el chat de tu proyecto y sustituye los campos entre corchetes por los datos del paso anterior.

3. Si vas a usar tu personaje, adjunta su imagen con el control de archivos de tu asistente. Indica que es la referencia que debe conservar.

4. Envía el encargo. Si faltan datos, respóndelos antes de que empiece a construir.

El mismo encargo está en **la página del ejemplo**, bajo **El prompt**. Allí tienes el botón **Copiar prompt completo** y una descarga en **TXT**, un archivo de texto que puedes abrir y copiar si lo prefieres.



El encargo se puede copiar o descargar como texto. Cambia los corchetes y conserva las instrucciones que piden probar el recorrido y distinguir la demostración de la tienda real.

Una primera entrega útil debe incluir una versión que puedas abrir, sus archivos y una explicación de lo que funciona. Pide al asistente que **abra el proyecto en el navegador y te dé la dirección de prueba**. Una dirección que empieza por http://localhost o http://127.0.0.1 funciona en tu ordenador; todavía no es una web pública.

Si solo recibes un bloque de código o una captura, falta una parte del encargo. Pide que guarde los archivos en la carpeta del proyecto, compruebe sus imágenes y abra el resultado. No necesitas copiar trozos de JavaScript entre archivos si tu asistente puede prepararlos por ti.

Paso 4. Revisa el movimiento, los controles y la recompensa

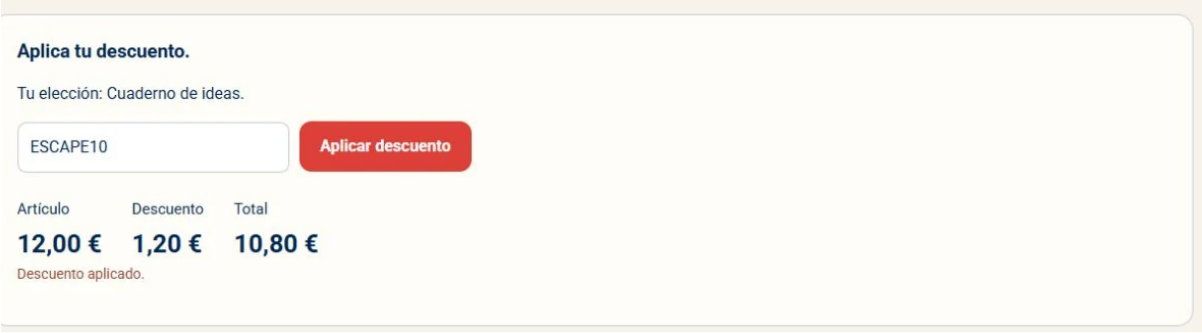
Juega desde el principio con la tarjeta **Revisar un escape room y su cupón sin hacer compras** como lista de comprobación. Hazlo también sin saber la solución: ¿se entiende dónde tocar y para qué sirve cada objeto? Mira que el personaje mantenga su aspecto y que los botones se puedan usar en el móvil.

En la demostración, al abrir la salida aparece **ESCAPE10**. Pulsa **Copiar código** y después **Ver productos**. El botón debe llevar a un destino concreto, no dejar al jugador en una pantalla sin continuación.



El final entrega una recompensa visible y un siguiente paso. Esta captura pertenece al cupón de demostración, no a una promoción activa.

En la tienda de prueba elige un producto, revisa el campo **Código de descuento** y pulsa **Aplicar descuento**. Con el cuaderno de 12,00 €, la reducción mostrada es de 1,20 € y el total queda en 10,80 €. Aplicarlo de nuevo debe conservar ese total, sin descontar otra vez.



Prueba de cálculo en la papelería ficticia: el cupón se calcula sobre el precio del artículo. Cambiar de producto debe recalcularlo, sin acumular descuentos.

Paso 5. Guarda los archivos y llévalo a tu web

Primero conserva una copia que funcione. Si usas el proyecto descargable de esta guía, sigue este orden:

1. Descarga el ZIP y elige **Extraer todo** en Windows, o descomprímelo con la opción de tu sistema.

2. Abre la carpeta escape-simon. Dentro encontrarás index.html, tienda.html y las carpetas juego, ref y out.

3. Conserva esos archivos y carpetas juntos. index.html es la página de entrada; juego/index.html es el juego; tienda.html es la simulación de productos.

4. Abre la carpeta en tu asistente y pídele que arranque el proyecto en un servidor local y abra el navegador. El archivo LEEME.txt incluye también la alternativa para quien ya tenga Python.

Puedes abrir el HTML con doble clic para una primera consulta, pero la comunicación entre el juego y la tienda conviene probarla desde la dirección local que te dé el asistente. Si ves imágenes rotas, comprueba primero que has extraído todo el ZIP y que no has movido solo el HTML fuera de su carpeta.

Para publicarlo, pide que prepare una carpeta independiente en tu alojamiento, por ejemplo /mi-juego/, y que te indique la URL HTTPS final. Sube la carpeta completa por el gestor de archivos de tu alojamiento o con la ayuda de quien mantenga tu web. Abre esa dirección desde otro dispositivo antes de enlazarla en una campaña.

Cómo mostrar el juego dentro de WordPress

La opción más sencilla es un botón hacia la URL del juego. Si prefieres verlo dentro de una página, aloja primero los archivos y utiliza un **bloque HTML personalizado** para incrustarlo. Es una ventana hacia el juego publicado: no tienes que pegar todo su código dentro del artículo.

1. Abre la página que quieras editar en WordPress.

2. Añade un bloque escribiendo **/html** y elige **HTML personalizado**. En Elementor, utiliza el widget **HTML**.

3. Introduce un iframe con tu URL HTTPS y un título que explique qué contiene. La dirección debe ser la de tu juego, no la de un archivo de tu ordenador.

4. Revisa la vista previa, ajusta la altura y comprueba el móvil antes de guardar.

```
<iframe src="https://tu-dominio.com/mi-juego/"
title="Juego de escape de mi negocio"
style="width:100%;min-height:1100px;border:0"
loading="lazy"></iframe>
```

Cambia https://tu-dominio.com/mi-juego/ por tu dirección real. La altura es un punto de partida: ajusta lo que necesite tu diseño. La **documentación de HTML personalizado de WordPress** explica el bloque. Si tu rol o editor elimina el iframe al guardar, pide a quien administra la web que lo integre con un método permitido; conserva las protecciones del sitio.

Cómo pasar del cupón de prueba a un descuento real

Mostrar un código en pantalla no crea una promoción en una tienda. El comercio debe reconocerlo y comprobar su porcentaje, productos, fechas y límites. Además, un código escrito en JavaScript puede encontrarse o compartirse: no demuestra por sí solo que una persona haya resuelto el juego.

Si tienes WooCommerce, una ruta básica es **Marketing > Cupones > Añadir cupón**: define el código, el tipo de descuento, su importe y la caducidad; revisa las restricciones de productos y los límites de uso. La opción **Uso individual** evita combinarlo con otros cupones cuando esa sea tu condición. Comprueba el carrito en un entorno de pruebas antes de anunciarlo.

Tienes los campos y opciones en **la documentación oficial de cupones de WooCommerce**. Si necesitas entregar códigos individuales solo a quien termine el reto, pide una integración que valide

ese logro y emita el cupón desde el servidor. Es una ampliación del ejemplo, no una función conectada por descargarlo.

Lista de comprobación antes de compartirlo

- Se entiende qué hay que hacer desde la primera pantalla.
- Todas las respuestas se pueden deducir con las pistas disponibles.
- Un error no consume objetos necesarios ni bloquea la partida.
- La recarga conserva el progreso y el reinicio pide confirmación.
- La pantalla final permite copiar el código y llegar a los productos.
- Cambiar de artículo recalcula el descuento y aplicarlo dos veces no lo acumula.
- Textos, imágenes, botones y formularios se ven bien en móvil.
- La versión publicada abre por HTTPS y carga sus archivos.
- Si hay promoción real, sus condiciones y validación están comprobadas en la tienda.

Errores habituales y cómo resolverlos

Qué te ocurre	Qué debes pedir o revisar
La IA entrega solo una imagen	Pide archivos web funcionales, inventario y una partida que se pueda terminar.
Se pierden las imágenes	Extrae la carpeta completa y conserva las rutas. Pide al asistente que compruebe los recursos al abrirla.
El personaje cambia de aspecto	Adjunta la misma referencia al corregir cada escena y conserva los rasgos aprobados.
Una acción incorrecta rompe el recorrido	Describe el clic exacto y el resultado esperado. Corrige esa transición y vuelve a probar desde el inicio.
El cupón se muestra pero la tienda lo rechaza	Comprueba que existe en el comercio y que el producto, la fecha y los límites permiten usarlo.
El juego se corta en móvil	Revisa botones, formulario, inventario y altura del iframe con una pantalla estrecha; no solo la portada.

Dudas antes de crear tu primera versión

¿Tengo que saber programar?

Puedes empezar con el encargo y el proyecto de práctica. Aun así, necesitas revisar lo que la IA entrega. Para conectar una promoción real, conviene que lo compruebe alguien que conozca tu plataforma de comercio.

¿Tiene que ser un descuento?

No. Puedes entregar una plantilla, un capítulo, una pista adicional o un recurso descargable. Define la recompensa antes de construir el juego y explica cómo se recibe al terminar.

¿Puedo usar mi mascota y mis colores?

Sí: aporta tu referencia y describe los colores y el tono. Utiliza imágenes y materiales propios o con permiso de uso. Revisa el resultado a tamaño pequeño para que el personaje y los controles sigan reconociéndose.

¿El ejemplo ya está conectado a una tienda que cobra?

No. La papelería es una prueba de interacción y cálculo. No tiene un checkout real ni procesa pedidos. Configurar una tienda y su promoción es un trabajo distinto de mostrar la demostración.

Descargas para seguir la guía

El PDF reúne los pasos, las capturas y los dos prompts. El ZIP contiene el ejemplo de Simón con su carpeta de archivos y un LEEME. Para ver el resultado sin preparar nada, utiliza el juego online.

Guardar el proyecto ZIP

Abrir el ejemplo online

Si quieres preparar primero tu personaje, puedes seguir **la guía de personajes animados**. Para elegir otras instrucciones útiles, entra en **la biblioteca de prompts**.

Prompts completos para tu proyecto

Sustituye los campos entre corchetes. La primera tarjeta crea el encargo; la segunda revisa un proyecto que ya existe. Adjunta una referencia propia si quieres mantener tu personaje.

Crear un escape room con IA para una web y un cupón

Actúa como diseñador de experiencias interactivas y desarrollador web. Crea un minijuego de escape para la web de [negocio], dirigido a [público]. Objetivo: que participe, resuelva un reto y obtenga [descuento] para [productos].

Usa [personaje o referencia propia] y [escenario]. Diseña primero una cadena de 3 pistas que se resuelva en pocos minutos. Cada objeto debe tener una función. Incluye inventario, una combinación de objetos, pistas opcionales y una salida con solución coherente.

Recorrido: página de entrada con premio y condiciones claros; juego; pantalla de victoria con código, botón de copiar y enlace a [URL de productos]; aplicación del cupón al producto elegido. Permite visitar los productos sin jugar.

El código solo debe aparecer al completar la solución. Define porcentaje, productos admitidos, caducidad y si es acumulable. Para una tienda real, pregunta qué plataforma utilizo y conecta su sistema de cupones: validación y límites en servidor. No des por activada una promoción por mostrar un código en pantalla.

Adapta la interfaz a móvil y escritorio. Usa botones legibles, teclado, contraste y mensajes de error útiles. Guarda el progreso; una acción equivocada no debe consumir objetos ni bloquear la partida. Reiniciar requiere confirmación.

Entrega los archivos, instrucciones para abrirlos y cómo integrarlos en mi web. Separa lo que funciona ya de lo que necesita conexión. Prueba el recorrido completo, códigos erróneos, reanudación, cambio de producto y aplicación repetida: el descuento no debe acumularse. No publiques, cobres ni actives nada sin indicación.

Antes de construir, pídeme los datos entre corchetes que falten.

Revisar un escape room y su cupón sin hacer compras

Revisa este proyecto de escape room como una persona que lo utiliza por primera vez. Antes de cambiarlo, guarda una copia y abre el juego en un servidor local.

Recorre la entrada, todas las pistas, el inventario, las combinaciones, la clave de salida, la pantalla de recompensa y la tienda de demostración. Prueba también un código incorrecto, usar un objeto donde no corresponde, recargar a mitad de partida, reiniciar con confirmación, cambiar de producto y aplicar el mismo descuento dos veces.

Comprueba en escritorio y móvil que los botones y los textos se leen, que el teclado funciona y que ninguna imagen o archivo falta. Conserva el personaje, el acabado visual y las partes que ya funcionan. Corrige solo los errores demostrados y vuelve a probar ese recorrido.

Si hay un cupón, distingue una simulación en el navegador de una promoción conectada a una tienda real. Verifica importe, productos, caducidad, límites y no acumulación con la plataforma de comercio cuando exista esa conexión. No hagas pedidos ni cobros ni actives promociones reales. No consideres seguro un código oculto en JavaScript.

Entrega los archivos corregidos, cómo abrirlos, las pruebas realizadas y lo que siga pendiente. No declares una conexión con la tienda o una prueba que no hayas verificado.

Volver a la guía, sus capturas y descargas