|  |  |
| --- | --- |
| D:\Документы\Логотипы\1.jpg | Муниципальное учреждение  «Централизованная библиотечная система г Белово» |

**ПРОЕКТ**

**«ОТКРЫТЫЕ КНИГИ В ЗАКРЫТОЙ КОМНАТЕ»**

Автор проекта:

Сизова Алена Николаевна,

библиотекарь

Библиотеки семейного чтения «Инская»

Белово

2019

**СОДЕРЖАНИЕ**

Цель проекта 3

Задачи проекта 3

Место реализации 3

Сроки реализации 3

Целевая аудитория 3

Команда проекта 3

Аннотация проекта 4

Календарь мероприятий в рамках проекта 5

Ожидаемые результаты 7

Дальнейшее развитие проекта 7

Приложение 1 8

Приложение 2 9

**Цель проекта**

Организация досуга молодежи путем преобразования традиционного читального зала в квест комнату.

**Задачи проекта**

* Модернизировать помещение читального зала;
* Сформировать литературную базу;
* Создать качественный игровой контент, актуальный для выбранной целевой группы;
* Обеспечить информационное сопровождение проекта.

**Место реализации**

Библиотека семейного чтения «Инская» муниципального учреждения «Централизованная библиотечная система г. Белово.

**Сроки реализации**

Реализация проекта рассчитана на 2020 год.

**Целевая аудитория**

Старший школьный возраст, студенты, работающая молодежь. Возрастная категория от 15 до 35.

**Команда проекта**

Калинина М.А., заведующий Библиотекой семейного чтения «Инская». Решает административно - хозяйственные вопросы, организует ремонтные работы, производит закупку технического оснащения, занимается формированием литературной базы.

Сизова А.Н., библиотекарь Библиотеки семейного чтения «Инская». Выявляет запросы и интересы целевой аудитории, занимается формированием литературной базы, осуществляет контроль за написанием сценариев квеста, участвует в проведении тестовых и акционных квест-игр, поддерживает обратную связь.

Хромова Е.Г., заведующий инновационно-методическим отделом МУ «ЦБС г. Белово». Оказывает методическую помощь, принимает участие в проведении тестовых и акционных квест-игр, организует пиар-кампанию в СМИ и в информационно-коммуникационной сети интернет.

**Аннотация проекта**

*Краткое описание*. Модернизация читального зала библиотеки, в новую, более интересную для молодежи форму: квест – комнату в стиле библиотечного хранилища - с виду мрачного, но скрывающего тайны за каждой книгой. Команда заперта в помещении. Головоломки книг будут соединены в три сюжета. Прохождение одного из сюжетов гарантирует выход из комнаты. Так же комнату планируется использовать как интерактивный читальный зал с книгами - головоломками. Каждая книга будет содержать свои загадки: от технических до интеллектуальных. Участники квеста должны за ограниченное время выбраться наружу. Время прохождения квеста будет варьироваться от одного до полутора часов.

*Актуальность.* В настоящее время квест-комнаты - один из наиболее популярных видов досуга среди молодых людей в возрасте от 15 до 35 лет. Интерес к подобным развлечениям растет, а возможности участия в них осложняются тем, что квест-комнаты активно работают только в крупных городах. В городе Белово действует только одна такая комната. Население пгт Инской, где расположена библиотека, составляет 11 988 жителей, центра г. Белово – 71 812. Удаленность от центра г. Белово - 11,5 км. Небольшое расстояние и доступность общественного транспорта (каждые 20 минут) позволяют охватить и городское население.

*Инновационные приемы и методы*. В практике сотрудников библиотеки уже имеется опыт проведения квест-игр, но совсем в другом качестве и исполнении. В рамках данного проекта будет использован жанр эскейп-рум, или «как выбраться из комнаты».

*Партнеры проекта.* В качестве партнеров выступают участники центра молодежной политики и туризма г. Белово и представители молодежного парламента при Совете народных депутатов Беловского городского округа.

**Календарь мероприятий в рамках проекта**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование работ | Описание | Количественные  показатели | Дата |
| 1 | Выявление интересов | Проведение опросов и анкетирования для выявления запросов и интересов выбранной целевой аудитории (опрос в социальных сетях, анкеты для читателей). | 300 анкет на печатных носителях;  70 % читателей в социальных сетях (с учетом активности) | 03.02.20-03.03.20 |
| 2 | Ремонт читального зала | Проведение черновой отделки помещения читального зала. Закупка мебели. Стилизация (возможно и видоизменение помещения) помещения под сценарии. | S читального зала 22, 7 (с возможностью увеличения до 33,9) | 04.03.20 – 06.04.20 |
| 3 | Написание сценариев | Работа с компанией по написанию сценариев. Анализ имеющихся ресурсов. Разделение литературной базы на три сюжета. | 3сценария | 10.04.20 – 22.05.20 |
| 4 | Формирование литературной базы | Подготовка книжного фонда. Отбор литературы с учетом проведенного опроса, литературных предпочтений читателей. Проработка имеющегося фонда. Закупка книг. | 1000 книг из имеющегося фонда;  200 книг из новых поступлений | 25.06.20 – 28.08.20 |
| 5 | Техническое оснащение квеста | Заказ и установка оборудования для квеста. | До 80 % от общих головоломок | 25. 06.20 – 30.09.20 |
| 6 | Проведение тестовых игр | Проход по сюжету команды проекта. Устранение технических недочетов. Проработка сценария, доработка сюжета. | 4 прохода по 4 игрока | 30.09.20 – 26.10.20 |
| 7 | Рекламная кампания | Запуск рекламы на порталах, сайтах, в социальных сетях, телевидении. Наружная реклама, раздача мелкой полиграфии. | 15 постов на порталах, сайтах, 20 постов в соц. сетях;  500 листовок | 05.10.20 – 26.10.20 |
| 8 | Запуск акционных игр | Проведение игр среди постоянных читателей для выявления недостатков при потоке посетителей. (Данный пункт работает и как реклама, и как поощрение читателей) | 50 человек | 02.11.20 – 23. 11.20 |
| 9 | Обратная связь | Проведение опросов среди посетителей. Освещение открытия в СМИ с учетом отзывов. | 300 анкет на печатных носителях;  70 % читателей в социальных сетях (с учетом активности) | 02.11.20 – 02. 12.20 |

**Ожидаемые результаты**

*Количественные показатели.* В рамках реализации проекта произойдет рост зарегистрированных пользователей молодежной аудитории на 8%, число посещений – на 10%.

*Качественные показатели.* Открытие квест-комнаты позволит повысить имидж библиотеки и обеспечит молодежь качественным интеллектуальным времяпровождением. Оборудованная необходимой аппаратурой с атмосферным ремонтом, она будет работать как альтернатива читальным залам и игровым комнатам, совмещая в себе и то, и другое.

**Дальнейшее развитие проекта**

Предполагает замену сюжетов (организация конкурса на лучший сценарий, привлечение молодежи к созданию сценария и т.п.), партнерство с авторами (возможность написания сюжета по книгам современных писателей, наших земляков).

Приложение 1

**Смета проекта**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Статья расходов | Стоимость единицы, тыс. руб. | Количество единиц, шт. | Стоимость, тыс. руб |
| 1 | Косметический ремонт помещения |  |  | 100, 0 |
| 2 | Комплектование книжного фонда тематической литературой | 0,4 | 200 | 80,0 |
| 3. | Приобретение специализированной мебели | 20,0 | 10 | 100,0 |
| 4 | Приобретение и монтаж оборудования для квеста |  |  | 200,0 |
| 5 | Приобретение сценарных материалов | 50, 0 | 3 | 150,0 |
| 6 | Расходы на рекламную кампанию |  |  | 10,0 |
| ИТОГО | |  |  | 640,0 |

Приложение 2

**Логотип квеста**

