

Муниципальное бюджетное учреждение культуры  
«Централизованная библиотечная система»  
Уссурийского городского округа  
Библиотека №10

## **Проект краеведческая настольная игра «Прятки с Цесаревичем»**

**Автор проекта:** Преподаватель дисциплины «Основы проектной деятельности» в ГАПОУ «Приморский краевой колледж культуры»  
Коваленко Яна Витальевна

**Куратор проекта:** заведующая библиотекой №10 МБУК «ЦБС»

Колючева Олеся Константиновна

**Сроки выполнения проекта:** 2024г.

**Участники проекта – 16+**

Уссурийск, 2024

**Актуальность:**

Игра для нас — не только возможность поднять настроение, пощекотать нервы и отдохнуть, но в некотором роде модель окружающего мира, а также важный способ общения.

С детства мы все играем в игры, многие из которых называем настольными. У каждого дома есть именно такие: интересные и познавательные игры. Многие ошибочно полагают, что в настоящее время, когда почти в каждом доме появился компьютер, интерес к настольным играм пропадает. В действительности, это не так. Настольные игры являются одним из лучших семейных развлечений, которые способны объединить всех членов семьи.

Кроме того, такие игры являются не просто развлечением. Они развивают способности и таланты. В магазинах продается огромное разнообразие настольных игр, но мне кажется, что самая интересная игра — эта та игра, которая придумана и сделана своими руками.

Будет разработана и создана настольная игра для проведения серии краеведческих игр среди жителей города разного возраста.

Реализация данного проекта позволит жителям лучше и глубже узнать родной город Уссурийск, привлечет к изучению истории города.

**Цель проекта:** создание условий для развития устойчивого интереса жителей к изучению истории родного города с помощью популярной формы проведения досуга — настольной краеведческой игры.

**Задачи проекта:**

- Активизировать с помощью игры интерес жителей к изучению истории города;
- Популяризировать фонд краеведческой литературы в библиотеках через настольную игру;
- Привлечение в библиотеки города новых читателей.

## **Методы осуществления проекта:**

### **1. Исследование**

- Изучение различные типы настольных игр и их целевую аудиторию.
- Проанализировать существующие настольные игры и выявите области для улучшения.
- Исследовать рынок настольных игр и определите потенциальных клиентов.

### **2. Разработка концепции игры**

- Придумать уникальную и увлекательную концепцию игры.
- Определить механику игры, правила и игровой процесс.
- Разработать прототип игры для тестирования и получения обратной связи.

### **3. Дизайн и разработка**

- Создать привлекательный дизайн игры, включая графику, компоненты и упаковку.
- Разработать игру с учетом производственных возможностей и затрат.
- Провести тщательное тестирование игры, чтобы выявить и устранить любые ошибки.

### **4. Производство и распространение**

- Определить оптимальный способ производства игры.
- Исследовать различные каналы распространения и выбрать наиболее подходящие для игры.
- Установить цену игры и разработать маркетинговую стратегию.

### **5. Оценка и итерация**

- Получить отзывы об игре от игроков и экспертов.
- Внести улучшения и обновления в игру на основе полученной обратной связи.
- Отследить продажи и маркетинговые показатели, чтобы оценить успех игры.

**Форма занятий:** индивидуальная и групповая (до 6 человек).

**Длительность занятия:** 60 минут

## Механизмы реализации

№ п/п	Основные мероприятия	Сроки проведения мероприятий	Куратор проекта	Автор проекта
1.	Первая встреча	Февраль	Колючева О.К.	Коволенко Я. В.
2.	Исследование	Март-май	Колючева О.К.	Коволенко Я. В.
3.	Разработка концепции игры	Июнь-август	Колючева О.К.	Коволенко Я. В.
4.	Дизайн и разработка	Сентябрь-октябрь	Колючева О.К.	Коволенко Я. В.
5.	Производство и распространение	Ноябрь	Колючева О.К.	Коволенко Я. В.
6.	Оценка и итерация	Декабрь	Колючева О.К.	Коволенко Я. В.

### Ресурсная база:

- моноблоки
- фото и видео аппаратура
- ноутбуки

### Результаты реализации проекта:

- привлечение новой аудитории в библиотеку-молодежь, 30 человек;
- расширить партнерскую базу библиотеки посредством работы над проектом;
- привлечение в библиотеку группу читателей-молодежь, молодые семьи на 5%;
- создания условий в библиотеке для объединения активной, творческой молодежи.