

Описание проекта «Интерактивная викторина об Усманском районе»

Проблемы, которые решает проект
<p>Усмань – старинный город с богатой историей. Но не каждый житель хорошо с этой историей знаком. Мало того, не каждый хочет прилагать усилия, чтобы узнать что-то новое. Интерактивная викторина – это отличный способ не только освежить значимые моменты в памяти людей, но и узнать много нового и интересного о родном крае, причем сделать это в ненавязчивой игровой форме.</p>
Цель и задачи проекта
<p>Цель проекта:</p> <p>Установить экран с интерактивной викториной на аллее имени Басова.</p> <p>Задачи проекта:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Согласовать проект с администрацией, определить место установки.2. Найти подходящее оборудование.3. Определить формат викторины, составить для нее вопросы.4. Запустить викторину.5. Проанализировать результативность.
Целевая аудитория проекта.
Жители Усманского района без ограничения по возрасту.
Краткое содержание проекта
<p>В процессе реализации проекта планируется установить на аллее Басова электронную панель с исторической интерактивной викториной, на вопросы которой могут отвечать жители района и города. Вопросы викторины могут меняться и редко повторяются. Первым ста участникам, верно ответившим на все вопросы викторины, высылаются призы от спонсоров в виде кодов, дающих скидки на покупки.</p>

Этапы проекта		
<i>Даты</i>	<i>Мероприятие</i>	<i>Краткое описание деятельности</i>
01.09-31.11.2023г.	Согласование с администрацией, определение места установки.	Беседа с главой района, получение одобрения. Подбор места на аллее (возле памятника Басову либо на другом свободном участке).
01.12.2023г. – 01.02.2024 г.	Поиск необходимого оборудования.	Приобретение интерактивной панели (при необходимости; возможно использование уже имеющейся панели).
01.02.-01.09.2024 г.	Определение формата викторины, составление вопросов.	К разработке заданий викторины привлекаются специалисты. Выбирается формат викторины: параллельные или последовательные вопросы, варианты ответов, игра до первой ошибки или до конца блока вопросов. Составляются сами вопросы (не менее 300 шт.)
09.09.2024 г.	Запуск викторины.	Торжественное открытие интерактивной панели с викториной приурочено ко Дню района и города. Во время празднования на аллее викторина активно рекламируется. Ее работа продолжается и после праздника.
С 10.09.2024 г.	Анализ результативности	Анализируется количество участвовавших в викторине, их результативность, активность. Составляется план развития проекта.
Описание рисков и действий по их профилактике		
<ul style="list-style-type: none"> • Отсутствие интереса у жителей (профилактика – анонсирование через соцсети, учебные заведения, другие коллективы.) • Неактивность спонсоров (профилактика – размещение рекламы спонсоров в викторине) 		

Ожидаемые результаты	Критерии оценки успешности/эффективности проекта
<ul style="list-style-type: none"> • Работает интерактивная викторина об Усманском районе • Не менее 1000 человек отвечали на вопросы викторины в течение года.. • Повысился интерес к истории малой Родины. 	<ul style="list-style-type: none"> • Количество участников викторины. • Количество позитивных отзывов от участников. • Количество участников, правильно выполнивших все задания викторины.
Сроки реализации проекта	
С 01 сентября 2023 года	
Устойчивость и перспектива	
<p>При успешной реализации проект может развиваться за счет периодического обновления формата и вопросов викторины, привлечения новых спонсоров и, соответственно, призов. При дальнейшем успехе аналогичные мероприятия могут пройти в других районах области.</p>	
Стоимость проекта	
<p>200 000 рублей (при необходимости закупить новую интерактивную панель).</p>	