

Команда Тебеньковой Юлии Анатольевны

## Проект «ЛитPlay»

Идея: создание цикла настольных игр по классической литературе для подростков.

Цель: популяризация классической литературы среди подростков посредством настольной игры.

Этапы проекта:

1. Поиск творческой группы.
2. Разработка игры.
3. Пробный запуск.
4. Выпуск игры.
5. Продвижение игры.

Ресурсы:

- Фонд литературы.
- Помещение.
- Печать игры.
- Команда (библиотекарь, гейм-мастер, подростки).

Риски:

- Игра придет в негодность.
- Конкуренция с другими играми.
- Окажется не интересной.
- Разногласия в команде.
- Нехватка места.

Мотивация:

- Увеличение показателей.
- Привлечение молодежи.
- Новый опыт.

Результат:

- Передача готовых игр в удаленные библиотеки.
- Увеличение книговыдачи классической литературы.
- Увеличение посещаемости молодежью.

Проблема:

- Нет интереса к классической литературе у подростков.
- Отсутствие игр в отдаленных библиотеках.