ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении QR-квеста «Исходный код»

1.1. QR-квест «Исходный код» (далее – Квест-игра) проводится в рамках международной сетевой акции «БиблиоНочь» (Далее - Акция) 22 апреля 2016 года.

1.2. Организатор Квест-игры – государственное бюджетное учреждение культуры «Кемеровская областная научная библиотека им. В.Д. Федорова».

1.3. Общее руководство проведения Квест-игры осуществляет отдел прогнозирования и развития библиотечного дела Кемеровской областной научной библиотеки им. В.Д. Федорова.

1.4. Спонсор QR-квест: ПАО «Мегафон».

1.5. Библиотеки-участницы Квест-игры: Кемеровская областная научная библиотека им. В.Д. Федорова, Кемеровская областная библиотека для детей и юношества, Кемеровская специальная библиотека для незрячих и слабовидящих, Библиотека им.Н.В.Гоголя Муниципальной информационно-библиотечной системы г.Кемерово.

2. Цели и задачи

2.1. Главной целью проведения Квест-игры является привлечение граждан к участию в международной сетевой акции «БиблиоНочь».

2.2. Задачами Квест-игры как одного из мероприятий Акции являются:

* пропаганда и популяризация чтения;
* повышение имиджа библиотек в глазах общества;
* формирование у граждан духовных ценностей.

3. Порядок проведения

3.1. Квест-игра проводится 22 апреля 2016 года с 17.00 до 21.30.

3.2. 22 апреля 2016 года в 21.30 в Кемеровской областной научной библиотеке им. В.Д. Федорова состоится подведение итогов и розыгрыш призов.

3.3. Квест-игра стартует на страницах Кемеровской областной научной библиотеки им. В.Д. Федорова в социальных сетях.

3.4. Начать участие в Квест-игре можно в любой отрезок из названного времени. Каждый участник должен понимать, что предсказать, сколько времени потребуется ему на поиск QR-кода, невозможно.

3.5. Участникам игры необходимо пройти все без исключения пункты, отыскать QR-коды и выполнить необходимые задания.

3.6. Для участия в розыгрыше призов необходимо заполнить купон, который выдается участнику Квест-игры в организационном пункте после сообщения кодовой фразы.

3.7. Участник заполняет купон, одну из его частей в свернутом виде опускает в импровизированный «лототрон» до 21.30, другую оставляет себе и сохраняет для участия в розыгрыше.

3.8. Участник Квест-игры обязан присутствовать на розыгрыше.

4. Условия участия

4.1. Участие в Квест-игре может принять любой гражданин России.

4.2. Участники квеста (игроки) обязаны:

* выполнять задания способами, не угрожающими жизни и здоровью ни игроков, ни других лиц;
* соблюдать законы и правила, действующие на территории РФ.
* иметь устройство для считывания QR-кода (смартфон, планшет и др.), специализированную программу для распознавания кода.

5. Подведение итогов

5.1. По итогам Квест-игры 22 апреля в 21.30 в Кемеровской областной научной библиотеке им. В.Д. Федорова будут разыграны ценные призы, предоставленные ПАО «МегаФон».

6. Контакты

6.1. Положение о Квест-игре, а также подробная информация о других мероприятиях международной сетевой акции «БиблиоНочь» опубликованы на официальном сайте Кемеровской областной научной библиотеки им. В.Д. Федорова <http://kemrsl.ru/>

6.2. За дополнительной информацией обращаться в отдел прогнозирования и развития библиотечного дела Кемеровской областной научной библиотеки им. В.Д. Федорова по e-mail: met@kemrsl.ru или по тел. 44-18-68