

*Questing*  
*odkrywanie dziedzictwa lokalnego źródłem rozwoju turystyki*  
*i aktywizacji społeczności lokalnej*

**I ETAP**

- 24-25 luty 2014
- 03-04 marzec 2014
- 08-09 marzec 2014
- 10-11 marzec 2014

Dwudniowe warsztaty (16-godzinne) z zakresu:

- Integracji zespołu i stworzenia zgranych podzespołów
- Metodologii tworzenia questu
  - czym jest questing?
  - metody budowania questów
  - jakie informacje: najważniejsze, ważne i mniej ważne powinien zawierać dobrze przygotowany questing
  - przykłady questów w Polsce
  - dobre praktyki z Polski i nie tylko
- Wdrażania questu
  - budowanie PR questu
  - jak trafić na nasz quest? (gdzie nasz quest powinien być osiągalny?)
  - notatki prasowe (jak promować questy, jak questy promują nasze małe ojczyzny?)
  - fanpage jako forma promocji questu (wykorzystanie portali społecznościowych w promocji)
  - jak zaangażować społeczność lokalną, tak by quest żył (budowanie partnerstw i sieciowanie)
- Analizy zasobów - miejsca, historie, legendy jako elementy składowe questu (łączenie tematyczne)
- Przygotowania dokładnej trasy questu - praca z mapą i terenem (szkicowanie tras, przejścia i pomiary czasów, analiza zasobów w terenie)
- Pracy z tekstami, zadaniami, zagadkami do questu
- Rozmieszczenia skarbów i punktów kontrolnych
- Przeprowadzenie wstępnych testów questu
- Projektowania spójnego wizerunku questu, (mapy, pieczęcie, materiały promocyjne, rysunki)
- Przeprowadzenie wypraw po planowanych obszarach objętych questami (robienie notatek, fotografii, szkiców, nanoszenie pomysłów na mapy, pomiary czasu)

- Przygotowanie do pracy nad projektami/wersja alfa w wirtualnej pracowni, (dysk wspólny, dokumenty, podział ról i obowiązków, ustalenie harmonogramu i sposobu pracy).

Współpraca zespołu z trenerem i grafikiem w wirtualnej pracowni, przez okres dwóch tygodni, której celem jest:

- Wypracowanie wersji alfa questów.
- Budowa PR questów (prowadzenie fanpage, budowanie notatek prasowych, zbieranie dokumentacji powstawania questu).
- Praca nad stroną graficzną questu.

Głównym produktem etapu będzie stworzenie wersji alfa questu po wstępnych testach.

W trakcie pracy warsztatowej grupa zostanie podzielona na 3 podgrupy. Od tej pory każdy zespół będzie pracował nad własnym questem, pod przewodnictwem lidera zespołu oraz przy wsparciu trenerów i grafika.

## **II ETAP**

- 13 marzec 2014
- 15 marzec 2014
- 17 marzec 2014
- 18 marzec 2014

Przeprowadzenie jednodniowych warsztatów (max.8 godzinnych) z zakresu:

- Analizy przygotowanych questów (wersja alfa) z wykorzystaniem metody burzy mózgów
- Testowanie questów w terenie, nanoszenie poprawek
- Przygotowanie i wybór wizerunku questu oraz materiałów PR
- Zbudowanie strategii wdrażania questów
- Przygotowanie strategii promocji questów
- Przygotowanie (wersji beta) questów, oraz materiałów związanych bezpośrednio z questami (mapy, pieczęcie, skarby, punkty kontrolne, zagadki, ćwiczenia)
- Przygotowanie do pracy nad projektami/wersja beta w wirtualnej pracowni (podział ról i obowiązków, ustalenie harmonogramu i sposobu pracy)

Współpraca zespołu z trenerem i grafikiem w wirtualnej pracowni, której celem jest:

- Wypracowanie wersji beta questów.
- Budowa PR questów (prowadzenie fanpage, budowanie notatek prasowych, zbieranie dokumentacji powstawania questu).
- Praca nad stroną graficzną Questu.

Głównym produktem będzie stworzenie wersji beta questu po testach.

### III ETAP

- 24 marzec 2014
- 25 marzec 2014
- 27 marzec 2014
- 29 marzec 2014

Przeprowadzenie jednodniowych warsztatów (max. 8 godzinnych) z zakresu:

- Analiza wersji beta - korekta i poprawki.
- Testowanie questów polegające na zamianie grup roboczych tak, by poszczególne questy testowały grupy nie związane z pracą nad danym questem.
- Analiza questów, informacje zwrotne i korekta.
- Przygotowanie kapani promocyjno-reklamowej.
- Ustalenie i przygotowanie uroczystego "uruchomienia" questów.
- Ostateczne "dopięcie" prac związanych z questami.
- Ustalenie miejsc kolportażu questów.

Współpraca zespołu z trenerem i grafikiem w wirtualnej pracowni, przez okres dwóch tygodni, której celem jest:

- Ostateczne wypracowanie i oddanie gotowych produktów: questów opracowanych graficznie i wszystkich innych produktów z nim związanych tzw. „skarbów”.
- Osadzenie gotowych questów na stronie [www.skarbyokolicy.pl](http://www.skarbyokolicy.pl)
- Osadzenie gotowych questów na [www.facebook.com/Questing](http://www.facebook.com/Questing)
- Stworzenie skrzynki pomysłów. Adres mailowy z dyskiem do korespondencji i kontaktu dla zespołu roboczego i opiekunów questów. Znajdą się tam wszystkie wypracowane materiały, koncepcje i pomysły do ewentualnego dalszego wykorzystania.

Głównym produktem będą gotowe do użycia **questy**.