

Календарный план проекта

№	Решаемая задача	Мероприятие, его содержание, место проведения	Дата начала реализации проекта	Дата окончания реализации проекта	Ожидаемы результаты
1	Формирование контент-базы для разработки краеведческого продукта	Проведен городской конкурс «Нягань в объективе: достопримечательности глазами жителей».	10.06.2026	20.06.2026	Предоставлены не менее 5 фотографий участниками конкурса для их использования в создании дизайна карточек для настольной игры
2	Формирование контент-базы для разработки краеведческого продукта	Фотосъемка значимых объектов города	10.06.2026	20.06.2026	Обеспечено наличие не менее 19 фотографий для их использования в создании дизайна карточек для настольной игры
3	Разработка и изготовление настольной игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря»	Разработка дизайна настольной игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря»	21.06.2026	05.07.2026	Разработан дизайн-макет краеведческой настольной игры. Обеспечена возможность изготовления физической и цифровой версии игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря».
4	Разработка и изготовление настольной игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря»	Разработка веб-версии настольной игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря»	06.07.2026	30.07.2026	Разработана веб-версия краеведческой настольной игры. Обеспечена возможность знакомства с достопримечательностями Нягани в игровом формате для пользователей сети Интернет вне зависимости от их места жительства, включая удалённых пользователей за пределами города и региона.
5	Разработка и изготовление настольной игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря»	Изготовление настольной игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря» (физической версии)	31.07.2026	14.08.2026	Изготовлена краеведческая настольная игра за счет собственных средств АНО «Центр развития туризма «Нягань гостеприимная». Обеспечена возможность проведения игровых сессий и презентационных мероприятий, направленных на формирование локальной идентичности, укрепление семейных ценностей и патриотическое воспитание подрастающего поколения через знакомство с достопримечательностями родного города в доступном игровом формате. Физическая версия настольной игры будет передана социальным учреждениям в рамках презентационных мероприятий, а также вручена в качестве приза победителям игровых сессий (турниров по различным возрастным категориям) (не менее 50 экз.).
6	Организация и проведение игровых сессий на городских	Организация и проведение игровых сессий в рамках значимых городских	15.08.2026	31.10.2026	Проведено не менее 5 игровых сессий и не менее 5 презентационных мероприятий с суммарным охватом не менее 150

	мероприятиях и презентация игрового сувенира в социальных учреждениях города Нягани	мероприятий, а также презентация настольной игры в социальных учреждениях города Нягани			<u>очных участников</u> и 300 пользователей веб-версии. Вручено не менее 50 экземпляров настольной игры «МЕМО: В поисках Няганского глухаря» и не менее 150 экземпляров интерактивного путеводителя «Няганский квестбук: по следам глухаря» участникам мероприятий. Обеспечено участие в мероприятиях ростовой куклы Няганского глухаря общей продолжительностью не менее 10 часов.
7	Мониторинг эффективности реализации проекта	Оценка результативности проекта и сбор обратной связи	01.11.2026	10.11.2026	Сбор и анализ количественных показателей, включая подсчёт общего количества участников игровых сессий (не менее 150 человек), пользователей веб-версии (не менее 300 человек), количества проведённых мероприятий (не менее 10), количества переданных экземпляров игры (50 экземпляров). Проведён анализ качественных показателей: сбор обратной связи от благополучателей через заполненные формы по QR-коду в брошюре, включая отзывы участников игровых сессий, родителей и граждан старшего поколения. Проведен анализ реакций на публикации о проекте в социальных сетях (лайки, репосты, комментарии), сбор и систематизация не менее 10 публикаций в СМИ и соцсетях. Итоговый видеоролик о реализации проекта размещён на официальной странице Центра развития туризма «Нягань гостеприимная» в социальных сетях. Осуществлена трансляция сюжета о реализации проекта на городском телевидении. Проведен анализ использования веб-версии: сбор статистики по количеству уникальных пользователей, количеству сыгранных партий и заполнению общей таблицы результатов.