

IDEA PÄHKINÄNKUORESSA

3D-malleja voidaan katsoa puhelimen kautta paikoissa, joissa rakennukset ovat ennen sijainneet. Sisältöihin voidaan liittää haastetehtäviä, jotka ohjaavat käyttäjää seuraavaan paikkaan. Amazing Race Kouvola 1930 lisää liikkumista ja paikallishistorian tuntea!

KILPAILUTYYPPIINEN SISÄLTÖ, MITÄ KOKIJA VOI SAADA PALKINNOKSI?

Palkintoina esimerkiksi virtuaalisia tarroja, lippuja museoon, alennuskuponkeja museokauppaan ja kahvilippuja Kouvola-talon kahvilaan.



KENELLE?

Esim. Koululaiset, opiskelijat, työhyvinvointipäivät

KUKA VOISI OLLA KONSEPTIN MAHDOLLINEN TOTEUTTAJA / TUOTTAJA?

Matkailualan tuottajat

Pelinkkehittäjät

MITEN KONSEPTI VOI KEHITTÄÄ LUOVAN ALAN LIKETOIMINTAA?

Tyhy yritystoimintaa, pelikonseptin myyminen jollekin yritykselle: matkailualan tai Tyhy toimintaa tarjoavalle yritykselle