**QR Kincskereső**

A QR kódon alapuló kincskeresés a mobiltelefonnal felszerelt látogatókat célozta meg. A mobilhasználat már kisiskolás kortól jellemző, a technológia lehetőségeinek kiaknázására tanít a játék, valamint támogatja szórakoztató és interaktív ismeretszerzést. A legtöbb okostelefon képes QR-kód beolvasására, egyes készülékekben ezt a beépített Fényképező alkalmazás is tudja, másoknál külön applikációt (pl. Barcode Scanner, QR Droid) kell telepíteni. Az állomások az épületen belül és a Főépület előtt szétszórtan helyezkedtek el, így a sétálás és keresgélés, az épület egyes részeinek feltérképezése további élményt nyújtott. A helyszínek felkereséséhez a kincskeresők orientáló épülettérképet és fényképes segítséget kaptak induláskor. Játékunkban az Egyetem területén elhelyezett 5 pontra kellett a résztvevőknek eljutni, majd az ott elhelyezett QR kódból kiolvasható kérdésre a helyes választ az adott ponton megtalálni. A látogatók a kérdésre adott helyes válaszok birtokában a „kincset” rejtő széfet nyitó kulcshoz jutottak. Az érdeklődés a sötétedés beálltáig töretlen volt, összesen 34 regisztrált résztvevő indult kincskeresésre, közöttük egy népesebb ötödikes osztály, tanáruk vezetésével.

