

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ, ΟΡΟΙ , και ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ για τον
ΕΤΗΣΙΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΓΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Λογιπαίγνιον 2017

Ο διαγωνισμός Λογιπαίγνιον 2017 συνδιοργανώνεται από το Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου και από το Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Λευκωσίας, με τη συνεργασία του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού και του Κυπριακού Συνδέσμου Πληροφορικής και την υποστήριξη των εταιρειών CYTANET, Χαραλαμπίδης-Κρίστης, και ECDL.

Σκοπός: Ο Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιγνιδιών για Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές - Λογιπαίγνιον – είναι ένας ετήσιος διαγωνισμός με θέματα που συνδέονται με την Επιστήμη της Πληροφορικής, τα Πολυμέσα και τις Γραφικές Τέχνες. Ο διαγωνισμός εντάσσεται στα πλαίσια των προσπαθειών των οργανωτών για την προώθηση της Επιστήμης της Πληροφορικής, της Κοινωνίας της Πληροφορίας, των Πολυμέσων και του Σχεδιασμού.

Στόχοι: Κύριος στόχος είναι η ενθάρρυνση της εφευρετικότητας, λογικής σκέψης και δημιουργικότητας στην Πληροφορική καθώς και ο σωστός, εύχρηστος και κριτικός σχεδιασμός Πολυμεσικών Εφαρμογών. Επιμέρους στόχοι είναι η ανάπτυξη ικανοτήτων ορθού σχεδιασμού εφαρμογών και η καλλιέργεια της λογικής και αναλυτικής σκέψης στην λύση σύνθετων προβλημάτων. Η δημιουργία παιγνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές συμπεριλαμβάνει τα παραπάνω καθώς και την ανάγκη για συνεργασία, επικοινωνία και συντονισμό μεταξύ των μελών της ομάδας.

Κατηγορίες Παιγνιδιών: Ο διαγωνισμός για το 2017 έχει τρεις κατηγορίες:

- Κατηγορία ΓΥΜΝΑΣΙΑ –παιγνίδια δημιουργημένα με ένα από τα ακόλουθα εργαλεία: Alice, Scratch, Gamestar Mechanic, ή GameMaker Studio 1
- Κατηγορία ΛΥΚΕΙΑ - παιγνίδια δημιουργημένα με ένα από τα ακόλουθα εργαλεία: GameMaker Studio 1 , Unity 3D, CryEngine, Lumberyard ή Unreal Engine
- Κατηγορία ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ - παιγνίδια δημιουργημένα με ένα από τα ακόλουθα εργαλεία: Unity 3D, CryEngine, Lumberyard ή Unreal Engine

Δικαίωμα Συμμετοχής

Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλα τα σχολεία δευτεροβάθμιας, δημόσιας και ιδιωτικής, εκπαίδευσης και όλα τα δημόσια και ιδιωτικά ιδρύματα ανώτερης και ανώτατης εκπαίδευσης.

Κάθε σχολείο/πανεπιστήμιο μπορεί να εκπροσωπηθεί με μία ή δύο ομάδες (εξαιρέσεις μπορούν να δοθούν μετά από συνεννόηση με την οργανωτική επιτροπή).

Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από δύο έως πέντε μαθητές/τριες ή φοιτητές/τριες.

Κάθε ομάδα πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα (μέγιστο δύο) σύμβουλο καθηγητή Πληροφορικής, Μηχανικής Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Τεχνολογικών μαθημάτων, ή Γραφικών Τεχνών. Οι ομάδες φοιτητών δεν είναι απαραίτητο να έχουν σύμβουλο καθηγητή.

Μία ομάδα μπορεί να συμμετάσχει ΜΟΝΟ σε μια κατηγορία παιγνιδιών.

Μαθητές Γυμνασίων μπορούν να συμμετάσχουν στην κατηγορία ΛΥΚΕΙΑ (αλλά όχι το αντίθετο), δεδομένου ότι θα χρησιμοποιήσουν τις πλατφόρμες που έχουν οριστεί για την κατηγορία ΛΥΚΕΙΑ. Διευκρινίζεται ότι σε τέτοια περίπτωση η συμμετοχή θα κριθεί με τις υπόλοιπες συμμετοχές της κατηγορίας ΛΥΚΕΙΑ και όχι με τις συμμετοχές της κατηγορίας ΓΥΜΝΑΣΙΑ.

Θεματολογία: Ο διαγωνισμός «Λογipαίγνιον 2017» αφορά την υποβολή παιγνιδιών με καθαρά εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Οι ομάδες πρέπει να δημιουργήσουν παιγνίδια με περιεχόμενο την ασφάλεια και προστασία των παιδιών από κινδύνους που αφορούν την ιδιωτικότητα και προσωπική τους ζωή, στο διαδίκτυο ή αλλού. Αυτό συμπεριλαμβάνει θέματα για σωματική ή ψυχολογική παρενόχληση (bullying), ασφαλή χρήση του διαδικτύου, cyber-bullying, εθισμό στο διαδίκτυο και τους υπολογιστές, κλοπή διαδικτυακής ταυτότητας, spamming, επικίνδυνες συναναστροφές, προώθηση ρατσισμού και ξενοφοβίας, hacking, και κλοπή δεδομένων. Επισημαίνεται ότι όλες οι συμμετοχές θα πρέπει να συμμορφώνονται με τους περιορισμούς για το περιεχόμενο που επεξηγούνται αναλυτικά στους κανόνες.

Εγγραφή στο Διαγωνισμό: Όλες οι ομάδες θα πρέπει να συμπληρώσουν το έντυπο «Δήλωση Συμμετοχής Ομάδας» στην ιστοσελίδα του διαγωνισμού μέχρι τις **27 Φεβρουαρίου 2017**.

Περίοδος Υποβολής Τελικών Παιγνιδιών: Οι ομάδες μπορούν να υποβάλουν τα παιγνίδια τους ηλεκτρονικά μέσω της ιστοσελίδας του διαγωνισμού κατά την περίοδο υποβολής που **τελειώνει η ώρα 13:00 στις 12 Μαΐου 2017**.

Ενημερωτικό Υλικό: Υποστηρικτικό υλικό, που συμπεριλαμβάνει τα σεμινάρια και άλλες παρουσιάσεις οι οποίες έγιναν στα πλαίσια προηγούμενων διαγωνισμών, θα είναι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα του διαγωνισμού.

Το υλικό συμπεριλαμβάνει:

- (α) Θεωρία, φιλοσοφία ανάπτυξης παιγνιδιού
- (β) Επεξήγηση πλατφόρμας GameMaker και πρακτική εξάσκηση
- (γ) Πληροφορίες σχετικές με τις πλατφόρμες Unity 3D και Unreal
- (δ) Επίδειξη πρότυπων παιγνιδιών

Παραδοτέα: Παραδοτέα είναι ένα συμπιεσμένο αρχείο (zip ή rar) με τα ακόλουθα:

1. Εκτελέσιμο Πρόγραμμα (παιγνίδι) δημιουργημένο σε μία από τις πλατφόρμες που υποστηρίζονται στον διαγωνισμό και το οποίο μπορεί να εκτελεστεί από τους αξιολογητές χωρίς τη χρήση εξειδικευμένου λογισμικού.
2. Πηγαίος Κώδικας και Βιβλιοθήκες
3. Τρία αρχεία: Στοιχεία Ομάδας, Έντυπο Αναφοράς, Εγχειρίδιο Χρήσης

Τα στοιχεία ομάδας περιλαμβάνουν: τίτλος παιχνιδιού, ονόματα μελών, όνομα σχολείου/πανεπιστημίου, κατηγορία συμμετοχής, πλατφόρμα ανάπτυξης του παιχνιδιού.

Το έντυπο αναφοράς θα πρέπει να περιέχει μία περιγραφή της ιδέας και φιλοσοφίας του παιχνιδιού, καθώς και συζήτηση για τη διαδικασία ανάπτυξης του παιχνιδιού (πρωτοτυπία, ενδιαφέρουσα ροή, ψυχαγωγία και εκπαιδευτικός χαρακτήρας). Το εν λόγω έντυπο θα ήταν καλό να δίνει έμφαση στα κριτήρια αξιολόγησης που περιγράφονται παρακάτω.

Το έντυπο αναφοράς και το εγχειρίδιο χρήσης πρέπει να υποβληθεί σε ένα από τους ακόλουθους τύπους αρχείων: Microsoft Word (.doc) ή Adobe Portable Document Format (.pdf). Τα κείμενα πρέπει να έχουν μέγεθος σελίδας A4, με περιθώρια 1" (σε όλες τις πλευρές), 1.5 Line Spacing, και όλο το κείμενο πρέπει να είναι γραμμένο με 12 point Arial ή Times New Roman.

Οδηγίες για Συμμετοχές: Όλες οι συμμετοχές που υποβάλλονται πρέπει να συμμορφωθούν με τους ακόλουθους περιορισμούς.

- Η συμμετοχή δεν πρέπει να περιέχει υλικό που παραβιάζει τα πνευματικά δικαιώματα, εμπορικά σήματα, ή διπλώματα ευρεσιτεχνίας οποιουδήποτε.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να δυσφημήσει τους χορηγούς ή οποιοδήποτε άλλο πρόσωπο ή συμβαλλόμενο μέρος που συνδέεται με την προώθηση και την οργάνωση αυτού του διαγωνισμού.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να περιέχει οπτικοακουστικό υλικό (εικόνες, βίντεο, ήχο) για το οποίο να μην έχει εξασφαλίσει τα δικαιώματα ή το οποίο να μην είναι ελεύθερα διαθέσιμο.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να περιέχει υλικό που είναι ακατάλληλο, άσεμνο, υβριστικό, ή δυσφημιστικό.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να περιέχει υλικό που προωθεί τη μισαλλοδοξία, το ρατσισμό, την έχθρα ενάντια σε οποιαδήποτε ομάδα ή άτομο ή να προωθεί τη διάκριση βασισμένη στη φυλή, το φύλο, τη θρησκεία, την υπηκοότητα, την φυσική ή πνευματική ανικανότητα, το σεξουαλικό προσανατολισμό ή την ηλικία.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να προωθεί τη βία ενάντια σε ανθρώπους ή ζώα.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να συμπεριλαμβάνει σκηνές ή γεγονότα βίας και υλικά όπως όπλα και μαχαίρια.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να περιέχει υλικό που είναι παράνομο.
- Η συμμετοχή δεν πρέπει να περιέχει υλικό ή χρησιμοποιεί λογισμικό το οποίο απαιτεί την καταβολή χρηματικού ποσού για την αγορά/χρήση.

Οι διοργανωτές διατηρούν το δικαίωμα (α) να αποκλείσουν ή/και να μην δεχτούν οποιαδήποτε συμμετοχή η οποία κρίνουν ότι με οποιοδήποτε τρόπο δεν συμμορφώνεται με αυτές τις οδηγίες, (β) να κάνουν τέτοιες αλλαγές σε οποιαδήποτε συμμετοχή η οποία να την καταστήσει ικανή για συμμετοχή στο διαγωνισμό, και (γ) να απαιτήσει από τις ομάδες να κάνουν τις αναγκαίες αλλαγές ώστε η συμμετοχή τους να συμμορφωθεί με τα πιο πάνω.

Αξιολόγηση: Οι συμμετοχές αξιολογούνται ξεχωριστά για την κάθε κατηγορία. Τα κριτήρια αξιολόγησης όμως είναι τα ίδια και στις δύο κατηγορίες. Η αξιολόγηση θα γίνει σε τρεις φάσεις:

Στην **ΦΑΣΗ 1** μια ομάδα των διοργανωτών θα εξετάσει τις υποβολές και θα αναγνωρίσει αυτές που είναι πλήρεις (όλα τα παραδοτέα με τη μορφή που πρέπει) και που συμμορφώνονται εκ πρώτης όψεως στους κανόνες του διαγωνισμού. Αυτές οι συμμετοχές θα προωθηθούν για περαιτέρω αξιολόγηση. Συμμετοχές που δεν είναι πλήρεις δεν προωθούνται για αξιολόγηση. Συμμετοχές που φαίνεται ότι παραβιάζουν τις **Οδηγίες Συμμετοχής** εξετάζονται ξανά από ομάδα που συμπεριλαμβάνει και τους άλλους συνεργαζόμενους φορείς.

Στην **ΦΑΣΗ 2** μια ομάδα κριτών που συμπεριλαμβάνει εκπρόσωπους του Πανεπιστημίου Κύπρου, του Πανεπιστημίου Λευκωσίας, του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού και του Κυπριακού Συνδέσμου Πληροφορικής αξιολογούν όλα τα παιχνίδια που προωθήθηκαν για αξιολόγηση με βάση τα κριτήρια που ακολουθούν. Τα καλύτερα παιχνίδια σε κάθε κατηγορία

προωθούνται στην τελική φάση του διαγωνισμού. Ο αριθμός των παιχνιδιών που θα προωθηθούν στην τελική φάση επαφίεται στην κρίση της επιτροπής.

Στην **Τελική Φάση (ΦΑΣΗ 3)** του διαγωνισμού οι ομάδες θα επιδείξουν το παιχνίδι τους και θα δεχτούν ερωτήσεις από την Επιτροπή Αξιολόγησης. Η επιτροπή αποτελείται από εκπρόσωπους όλων των συνεργαζόμενων φορέων και χορηγών. Τα μέλη κάθε ομάδας θα πρέπει να γνωρίζουν ακριβώς τη λειτουργία του παιχνιδιού τους και να είναι σε θέση να απαντήσουν οποιαδήποτε ερώτηση σχετική με την δημιουργία του.

Ο τελικός του διαγωνισμού Λογιπαίγνιον 2017 θα πραγματοποιηθεί στις **16 Ιουνίου 2017**. Η ανακοίνωση των συμμετεχόντων στην Τελική Φάση του διαγωνισμού θα γίνει μέχρι τις **2 Ιουνίου 2017**.

Η παρουσίαση της κάθε ομάδας πρέπει να περιλαμβάνει τα εξής (με την σειρά που αναφέρονται):

A. Εισαγωγή με αναφορά στα στοιχεία της ομάδας (σχολείο, ονόματα υπεύθυνου καθηγητή και μαθητών/φοιτητών).

B. Περιληπτική αναφορά στον τρόπο εργασίας που ακολούθησε η ομάδα στη διάρκεια ανάπτυξης του παιχνιδιού (π.χ. απογευματινές ώρες στα εργαστήρια, ελεύθερος χρόνος, διαχωρισμός καθηκόντων, ομαδική εργασία κλπ.).

Γ. Σύντομη περιγραφή ιδέας και φιλοσοφίας παιχνιδιού. Σε αυτό το τμήμα οι ομάδες θα πρέπει να εξηγήσουν περιληπτικά πως κατέληξαν στην συγκεκριμένη ιδέα και γιατί πιστεύουν ότι καλύπτουν τις απαιτήσεις του διαγωνισμού σχετικά με τις προτεινόμενες θεματολογίες και την φιλοσοφία ανάπτυξης παιχνιδιού (πρωτοτυπία – ενδιαφέρουσα ροή – ψυχαγωγία – εκπαιδευτικός χαρακτήρας).

Δ. Παρουσίαση δυνατοτήτων παιχνιδιού. Εδώ οι ομάδες πρέπει να αναφέρουν τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού τα οποία θεωρούν οι ίδιοι ότι αποτελούν τα δυνατά σημεία του. Επίσης πρέπει να αναφέρουν ποια από τα κριτήρια της αξιολόγησης πιστεύουν ότι πληροί η τελική υλοποίησή τους και να εξηγήσουν με ποιον τρόπο.

E. Χρήση του παιχνιδιού από μέλος της ομάδας και ταυτόχρονα σχολιασμός της ροής του παιχνιδιού από μέλη της ομάδας.

ΣΤ. Τέλος παρουσίασης – ερωτήσεις από την επιτροπή αξιολόγησης.

Για την παρουσίαση η ομάδα θα μπορεί εάν το επιθυμεί να χρησιμοποιήσει δύο οθόνες για παράλληλη προβολή (διαφάνειες & παιχνίδι).

Κριτήρια και Ποσοστά Αξιολόγησης: Μαζί με το κάθε κριτήριο δίνεται και το βάρος του στην διαδικασία αξιολόγησης.

Διαδικασία επιλογής και σχεδιασμού της πλοκής (ή της διαδικασίας) (15%): Κρίνουν σε μεγάλο βαθμό την επιτυχία του παιχνιδιού διότι (α) καθορίζουν την κατηγορία χρηστών (β) αυξάνουν την εμπύθιση του παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, (γ) συνδέουν τα επίπεδα δράσης και ενισχύουν την επίδοση του παίκτη στην εξέλιξη της πλοκής, και (δ) ερμηνεύουν τις επιλογές του παίκτη και αυξάνουν την ικανοποίηση κατά τη συμπλήρωση των στόχων του παιχνιδιού. Κατά την αξιολόγηση θα ληφθεί υπόψη η πρωτοτυπία της πλοκής και το αποτέλεσμα στην εμπειρία του χρήστη. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να

παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς στοιχεία που παρουσιάζουν την διαδικασία επιλογής θέματος και τον σχεδιασμό της πλοκής, με επεξηγήσεις σχετικά με την επιλογή τους.

Εκπαιδευτικός Χαρακτήρας και Σχέση με τη θεματολογία (10%): Πρέπει να είναι εμφανής η εκπαιδευτική κατεύθυνση του παιχνιδιού. Επίσης, υψηλότερη βαθμολογία θα δοθεί σε παιχνίδια που έχουν σχέση με το θέμα που έχει καθοριστεί για τη διοργάνωση. Τα δύο πιο πάνω στοιχεία είναι καλό να συμπεριληφθούν και συγκεκριμένα στο έντυπο αναφοράς.

Σχεδιασμός κόσμου, αντικειμένων και μέσων του παιχνιδιού (10%): Τα χαρακτηριστικά των εικόνων (σχέδια-χρώματα) του κόσμου και των άλλων μέσων (π.χ. ήχων) του παιχνιδιού επηρεάζουν την συνολική εμπειρία (gameplay) του χρήστη και πρέπει να σχεδιαστούν/δημιουργηθούν με καλαισθησία. Για παράδειγμα, τα αντικείμενα πρέπει να είναι σχεδιασμένα με επαρκή λεπτομέρεια, τα χρώματα να συνδυάζονται αρμονικά, οι ήχοι να αναπαράγονται ομαλά και με σταθερή ένταση κ.α. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς πρότυπα σχέδια και τη διαδικασία επιλογής και/ή παραγωγής τους.

Σχεδιασμός βέλτιστου μηχανισμού χειρισμού–ελέγχου του παιχνιδιού από τον χρήστη (10%): Ο έλεγχος του χρήστη στην συμπεριφορά ενός χαρακτήρα ή μηχανισμού πρέπει να γίνεται με τρόπο που συνάδει με την ροή του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, πρέπει να του παρέχει τη δυνατότητα να εκτελέσει λειτουργίες που του επιτρέπουν να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις του παιχνιδιού, διατηρώντας όμως το επίπεδο δυσκολίας. Ο σχεδιασμός αυτός πρέπει να γίνει παράλληλα με τον σχεδιασμό του κόσμου του παιχνιδιού, ώστε η ροή του παιχνιδιού να είναι πάντα ομαλή. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς τη διαδικασία επιλογής του μηχανισμού.

Ύπαρξη αρμονίας μεταξύ των διαθέσιμων επιλογών (available decisions) του χρήστη και του αποτελέσματος επιλογής (10%): Σε περίπτωση που ο χρήστης πρέπει να διαλέξει μεταξύ κάποιων επιλογών, το αποτέλεσμα (εξέλιξη του παιχνιδιού) πρέπει να επηρεάζεται από την τελική απόφασή του, άλλοτε θετικά και άλλοτε αρνητικά ανάλογα με την επιλογή. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς μια λίστα με τις διαθέσιμες επιλογές για τον χρήστη και τον λόγο ύπαρξής τους στο παιχνίδι.

Ύπαρξη πολλαπλών επιπέδων δυσκολίας με σταδιακή κλιμάκωση (10%): Το παιχνίδι πρέπει να παρέχει την δυνατότητα στον χρήστη να επιλέξει διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Αυτό είναι πολύ σημαντικό διότι το επίπεδο ικανοτήτων διαφέρει ανάμεσα στους παίκτες και επηρεάζεται και από την κατηγορία του παιχνιδιού (παρότι κάποιοι παίκτες είναι πολύ ικανοί σε πολλές κατηγορίες παιχνιδιών, αυτό δεν ισχύει πάντα). Συνεπώς πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα στον παίκτη ο οποίος δοκιμάζει το παιχνίδι, να επιλέξει την δυσκολία που τον βοηθάει να ευχαριστηθεί το παιχνίδι (να επιλέξει πιο εύκολο εάν δυσκολεύεται σε κάποιο επίπεδο, ή πιο δύσκολο εάν το παιχνίδι στο δοκιμαζόμενο επίπεδο δεν αποτελεί πρόκληση – γίνεται βαρετό). Επιπλέον, τα πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας αυξάνουν την πιθανότητα να επαναχρησιμοποιηθεί το παιχνίδι από έναν παίκτη (σε πιο δύσκολο επίπεδο), αυξάνοντας την επιτυχία του παιχνιδιού. Επίσης, το παιχνίδι πρέπει να αποτελείται από πολλαπλά επίπεδα δράσης (πίστες) τα οποία να είναι σχετικά με την πλοκή. Τα επίπεδα δράσης πρέπει να παρουσιάζουν μια διαφορετικότητα, η οποία μπορεί να εκφράζεται με την αναπαράστασή τους (εικόνες, κόσμος, αντικείμενα, χαρακτήρες), το επίπεδο δυσκολίας (σταδιακά κλιμακωμένο) και/ή το σκοπό (επιδίωξη) του συγκεκριμένου επιπέδου δράσης. Συγκεκριμένα για το επίπεδο δυσκολίας, είναι σημαντικό να καθορισθούν οι στόχοι (goals) του χρήστη στο παιχνίδι, να αποτελούν πρόκληση, να είναι αρχικά εύκολοι (για προσαρμογή) αλλά να γίνονται σταδιακά

δυσκολότεροι ώστε να υπάρχει καμπύλη μάθησης (learning curve), και να μην προκαλείται ολική αποτυχία του χρήστη χωρίς να είναι επακόλουθο λάθους του. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς τα επίπεδα δυσκολίας και δράσης του παιχνιδιού τους με αναφορές σε παραδείγματα που αποδεικνύουν την ύπαρξη τους.

Κλιμακωτό σύστημα βαθμολογίας παίκτη (10%): Το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιεί ένα σύστημα με το οποίο ο χρήστης θα συλλέγει βαθμούς (score points) ανάλογα με την τακτική παιχνιδιού που επιλέγει. Έτσι ο χρήστης θα μπορεί να προσαρμόσει τον τρόπο παιχνιδιού ώστε να μεγιστοποιήσει την τελική του βαθμολογία. Ο τρόπος κατανομής των διαδικασιών απονομής επιπλέον βαθμών (π.χ. σημείων ή δώρων) πρέπει να γίνεται με τρόπο βασισμένο σε λογική, ο οποίος να μπορεί να γίνεται αντιληπτός στον χρήστη κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Ο τρόπος αυτός μπορεί να μεταβάλλεται ανά διαστήματα, αλλά δεν πρέπει να είναι βασισμένος σε τυχαία γεγονότα. Επιπλέον, αδύνατα (impossible) σημεία απονομής βαθμών πρέπει να εμφανίζονται σπάνια ή καθόλου. Προτείνεται επίσης το μέγεθος των βαθμών επιβράβευσης να αυξάνεται με την εξέλιξη του παιχνιδιού ώστε να υπάρχει αντιστοιχία δυσκολίας-επιβράβευσης. Παραδείγματα βαθμολογίας αποτελούν: επιβράβευση επίσκεψης συγκεκριμένων (απομακρυσμένων;) σημείων χώρου, εξόντωση αντιπάλων χαρακτήρων (εάν υπάρχουν), τερματισμός επιπέδου σε όσο το δυνατόν λιγότερο χρόνο, βαθμοί με τη συλλογή διάσπαρτων αντικειμένων και συνδυασμών τους, και όχι μόνο. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς τον τρόπο καταγραφής επίδοσης του παίκτη με παραδείγματα από το παιχνίδι.

Δυναμική συμπεριφορά χαρακτήρων παιχνιδιού που ελέγχονται από τον υπολογιστή (10%): Το παιχνίδι θα πρέπει να χρησιμοποιεί ένα είδος συμπεριφοράς (π.χ. σχετική με κίνηση) για τους χαρακτήρες που θα αντιμετωπίζει ο χρήστης. Η συμπεριφορά αυτή θα πρέπει να ελέγχεται από έναν στοχαστικό (μη προβλέψιμο – με χρήση τυχαίας επιλογής) μηχανισμό ώστε οι χαρακτήρες να μην γίνονται προβλέψιμοι από τον χρήστη. Σε τέτοια περίπτωση, ο χρήστης μπορεί να ανακαλύψει τρόπους (tricks) να παίζει το παιχνίδι με επιτυχία χωρίς να προσπαθεί ιδιαίτερα, έτσι όμως το παιχνίδι γίνεται βαρετό και χάνεται η επίδραση στον χρήστη και το ενδιαφέρον του. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς τον τρόπο παραγωγής συμπεριφοράς για τους χαρακτήρες του υπολογιστή.

Τεχνική αρτιότητα παιχνιδιού (15%): Τα παιχνίδια πρέπει να εκτελούνται χωρίς να παρουσιάζουν οποιαδήποτε σφάλματα στη λειτουργία τους και χωρίς να είναι αργά στη χρονική τους απόκριση.

Ισορροπία Μεταξύ Φύλων στην ομάδα (+5%): Οι ομάδες ενθαρρύνονται να συμπεριλαμβάνουν και αγόρια και κορίτσια έτσι ώστε να ενισχυθεί η συμμετοχή των δύο φύλων στο διαγωνισμό και η δημιουργία παιχνιδιών που θα απευθύνονται και στα δύο φύλα.

Συνολική εικόνα παιχνιδιού: Αποτελεί το πιο σημαντικό κριτήριο του διαγωνισμού. Σαν αποτέλεσμα της συνολικής προσπάθειας στα διαστήματα σχεδιασμού και υλοποίησης της κάθε ομάδας, θα προκύψει ένα πρότυπο παιχνίδι. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να βελτιωθεί ως προς την εμπειρία (επίπεδο ψυχαγωγίας) του χρήστη, εφόσον ελεγχθεί μέσα από ένα διάστημα χρήσης και αξιολόγησης από την ομάδα και πιθανούς εθελοντές. Μέσα από την χρήση αυτή, μπορούν να παρατηρηθούν λάθη στην υλοποίηση ή τον σχεδιασμό (π.χ. λάθη που εμποδίζουν την ροή του παιχνιδιού, που προάγουν tricks, κάνουν το παιχνίδι να μην έχει ισορροπία π.χ. πολύ εύκολο ή δύσκολο κλπ.) του παιχνιδιού και να αντιμετωπιστούν. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς τον τρόπο που

επέλεξαν για να ελεγχθεί και να βελτιωθεί το παιγνίδι, και τις αλλαγές που εκτέλεσαν για να φτάσουν στην τελική του μορφή για τον διαγωνισμό.

Βραβεία

- Όλες οι ομάδες θα πάρουν δίπλωμα συμμετοχής
- Οι ομάδες που περνούν στον Τελικό λαμβάνουν έπαινο
- Οι τρεις νικήτριες ομάδες κάθε κατηγορίας λαμβάνουν έπαθλα και δώρα από τους χορηγούς

Σε περίπτωση ισοψηφίας, η συμμετοχή με το ψηλότερο αποτέλεσμα στο κριτήριο του σχεδιασμού πλοκής θα επιλεγεί ως η επικρατούσα. Όλες οι αποφάσεις των διοργανωτών είναι τελικές και δεσμευτικές από κάθε άποψη. Εάν οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού, οι διοργανωτές αποφασίσουν ότι η ποιότητα και το εύρος των συμμετοχών δεν είναι κατάλληλου επιπέδου, έχουν το δικαίωμα να τροποποιήσουν τον διαγωνισμό, την διαδικασία κρίσης ή μην δώσουν όλα τα βραβεία.

Ανακοίνωση Νικητών: Η ανακοίνωση των νικητών θα γίνει την ίδια μέρα και σε συνέχεια της τελικής φάσης αξιολόγησης.

Παραχώρηση Δικαιωμάτων: Με την εισδοχή στο διαγωνισμό οι ομάδες παραχωρούν στους διοργανωτές και χορηγούς, χωρίς περιορισμό, το δικαίωμα να ανακοινώσουν τα ονόματα τους, τα σχολεία τους και το όνομα του παιγνιδιού τους, να χρησιμοποιήσουν φωτογραφίες από τη διεξαγωγή του διαγωνισμού, καθώς και να αναρτήσουν τον εκτελέσιμο κώδικα του παιγνιδιού, στην ιστοσελίδα του διαγωνισμού, σε εσωτερικά έντυπα, καθώς και σε οποιοδήποτε μέσο δύναται να χρησιμοποιηθεί κατά την κρίση τους για καλύτερη προώθηση του διαγωνισμού και των αποτελεσμάτων του.

Με την εισδοχή στο διαγωνισμό οι συμμετέχοντες συμφωνούν να μην προχωρήσουν στην διαφήμιση, προώθηση, εμπορική εκμετάλλευση των παιγνιδιών ή των ιδεών τους, πριν τη λήξη του διαγωνισμού, έστω και αν δεν είναι στις ομάδες του τελικού.

Τα πνευματικά δικαιώματα του παραγόμενου έργου, ανήκουν στις ομάδες και στα σχολεία τους για να τα αξιοποιήσουν όπως αυτοί κρίνουν, μετά τη λήξη του διαγωνισμού.

Πληροφορίες: Έντυπα, διάφορες πληροφορίες καθώς και ανακοινώσεις σχετικές με το διαγωνισμό θα δημοσιεύονται στην ιστοσελίδα του διαγωνισμού: <http://logipaignion.cs.ucy.ac.cy/>. Για τυχόν ερωτήσεις σχετικά με τους όρους και κανονισμούς του διαγωνισμού παρακαλώ επικοινωνείτε με την οργανωτική επιτροπή στο logipaignion@cs.ucy.ac.cy.

Σεμινάρια και Συμβουλές προς Συμμετέχοντες: Για την καλύτερη προετοιμασία των ομάδων, οι διοργανωτές θα πραγματοποιήσουν μια ενημερωτική/εκπαιδευτική και μια συμβουλευτική συνάντηση ως ακολούθως:

Ενημερωτική/Εκπαιδευτική Συνάντηση -Πανεπιστήμιο Λευκωσίας – Φεβρουάριος 2017

Συμβουλευτική Συνάντηση (Open Mentorship Day) – Πανεπιστήμιο Κύπρου – Μάρτιος 2017

Σημαντικές Ημερομηνίες

(α) Επίσημη Προκήρυξη Διαγωνισμού: Τρίτη 31 Ιανουαρίου 2017

- (β) Εγγραφή Ομάδων: Παρασκευή 27 Φεβρουαρίου 2017
- (γ) Υποβολή Τελικών Παραδοτέων: Παρασκευή 12 Μαΐου 2017
- (δ) Ανακοίνωση Ομάδων Συμμέτοχης στον Τελικό: Παρασκευή 2 Ιουνίου 2017
- (ε) Τελικός Διαγωνισμός: Παρασκευή 16 Ιουνίου 2017 (Λευκωσία)