

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ, ΟΡΟΙ , και ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ για τον

ΕΤΗΣΙΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΓΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

ΛογιΠαίγνιον 2011

Ο διαγωνισμός Λογιπαίγνιον 2011 διοργανώνεται από το Πανεπιστήμιο Κύπρου, το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου και το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού. Συνεργάτες στη διοργάνωση είναι το Κέντρο Παραγωγικότητας Κύπρου (ΚΕΠΑ) και ο Κυπριακός Σύνδεσμος Πληροφορικής (CCS). Χορηγοί των βραβείων του διαγωνισμού είναι η Microsoft, η PrimeTel, το European Computer Driving License (ECDL), ο Σύνδεσμος Καθηγητών Πληροφορικής (ΣΥΚΑΠ) και η εταιρεία MegaLand. Χορηγός επικοινωνίας είναι η εφημερίδα Πολίτης.

Σκοπός: Ο Διαγωνισμός Δημιουργίας Παιγνιδιών για Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές - ΛογιΠαίγνιον - είναι ένας ετήσιος διαγωνισμός με θέμα την Επιστήμη της Πληροφορικής. Ο διαγωνισμός εντάσσεται στα πλαίσια των προσπαθειών των θεσμικών οργανωτών (Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου και Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού) για την προώθηση της Επιστήμης της Πληροφορικής και της Κοινωνίας της Πληροφορίας

Στόχοι: Κύριος στόχος είναι η ενθάρρυνση της Εφευρετικότητας, Λογικής Σκέψης και Δημιουργικότητας στην Πληροφορική. Επιμέρους στόχος είναι 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 δημιουργικότητα στον σχεδιασμό.

Κατηγορίες Παιγνιδιών: Ο διαγωνισμός έχει δύο κατηγορίες:

Κατηγορία GMK – παιγνίδια δημιουργημένα στο GameMaker
(GameMaker 8.0 - <http://www.yoyogames.com/gamemaker/>)

Κατηγορία XNA - παιγνίδια δημιουργημένα στο XNA
(Microsoft® XNA™ Game Studio 3.1 - <http://creators.xna.com>)

Δικαίωμα Συμμετοχής

Στην Κατηγορία GMK:

Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλα τα σχολεία δευτεροβάθμιας, δημόσιας και ιδιωτικής, εκπαίδευσης.

Κάθε σχολείο μπορεί να εκπροσωπηθεί με μία ή δύο ομάδες (μέγιστος αριθμός, χωρίς εξαιρέσεις).

Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από δύο έως τέσσερις μαθητές ή μαθήτριες.

Κάθε ομάδα πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα (μέγιστο δύο) σύμβουλο καθηγητή Πληροφορικής, Μηχανικής Ηλεκτρονικών Υπολογιστών, Τεχνολογικών μαθημάτων, ή Γραφικών Τεχνών.

Στην Κατηγορία ΧΝΑ:

Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλα τα σχολεία δευτεροβάθμιας, δημόσιας και ιδιωτικής, εκπαίδευσης και όλα τα δημόσια και ιδιωτικά Πανεπιστήμια.

Κάθε ομάδα μπορεί να αποτελείται από δύο έως τέσσερις μαθητές/μαθήτριες ή φοιτητές/φοιτήτριες

Κάθε ομάδα πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα (μέγιστο δύο) σύμβουλο καθηγητή Πληροφορικής.

Στην κατηγορία ΧΝΑ επιτρέπεται η συμμετοχή φοιτητών από διαφορετικά Πανεπιστήμια (με έδρα την Κύπρο ή άλλες χώρες) στην ίδια ομάδα, δεδομένου ότι τουλάχιστον ένα μέλος φοιτά σε δημόσιο ή ιδιωτικό Πανεπιστήμιο στην Κύπρο.

Μία ομάδα μπορεί να συμμετάσχει ΜΟΝΟ σε μια κατηγορία παιχνιδιών (GameMaker ή ΧΝΑ).

Θεματολογία: Τα θέματα του φετινού διαγωνισμού είναι τα ακόλουθα:

1. Παραγωγικότητα
2. Καλές Πρακτικές Υγείας

Το θέμα που θα επιλεγεί από τις δύο προτεινόμενες περιοχές δεν θα επηρεάσει την αξιολόγηση του παιχνιδιού. Όμως, εκτός του θέματος, ένα παιχνίδι έχει και μια πλοκή ή διαδικασία, η οποία αλλάζει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για τον διαγωνισμό, η επιλογή της πλοκής (ή της διαδικασίας) πρέπει να είναι εμπνευσμένη από την κυπριακή πραγματικότητα.

Εγγραφή στο Διαγωνισμό: Όλες οι ομάδες θα πρέπει να συμπληρώσουν το έντυπο «Δήλωση Συμμετοχής Ομάδας» στην ιστοσελίδα του διαγωνισμού μέχρι τις **13 Δεκεμβρίου 2010**.

Με την εισδοχή τους στο διαγωνισμό οι ομάδες θα μπορούν να παρακολουθήσουν τα ενημερωτικά σεμινάρια που θα διοργανωθούν στα πλαίσια του διαγωνισμού καθώς και να παίρνουν έγκαιρα και έγκυρα όλες τις ανακοινώσεις του διαγωνισμού.

Περίοδος Υποβολής Παιχνιδιών: Οι ομάδες μπορούν να υποβάλουν τα παιχνίδια τους ηλεκτρονικά μέσω της ιστοσελίδας του διαγωνισμού κατά την περίοδο υποβολής που ξεκινά από τις 12:00μμ την 1^η Μαρτίου 2011 και **τελειώνει στις 11:59μμ της 13^{ης} Απριλίου 2011**.

Ενημερωτικά Σεμινάρια: Για την καλύτερη προετοιμασία των ομάδων θα διεξαχθούν τουλάχιστον δύο ενημερωτικά σεμινάρια για τους υπεύθυνους καθηγητές και τους μαθητές-μέλη των ομάδων τα οποία θα συμπεριλαμβάνουν:

- (α) Θεωρία, φιλοσοφία ανάπτυξης παιχνιδιού
- (β) Επεξήγηση πλατφόρμας GameMaker και πρακτική εξάσκηση

(γ) Επεξήγηση Πλατφόρμας ΧΝΑ και επίδειξη παραδειγμάτων

(δ) Επίδειξη πρότυπων παιχνιδιών

(ε) Ενημέρωση για τα θέματα από το Κέντρο Παραγωγικότητας και τις Υπηρεσίες Υγείας του ΥΠΠ.

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

Παραδοτέα: Παραδοτέα είναι τρία συμπιεσμένα αρχεία (zip ή rar) ως ακολούθως:

1. Εκτελέσιμο Πρόγραμμα (παιγνίδι) δημιουργημένο σε μία από τις δύο πλατφόρμες που υποστηρίζονται στον διαγωνισμό
2. Πηγαίος Κώδικας και Βιβλιοθήκες
3. Έντυπο Αναφοράς, Εγχειρίδιο Χρήσης

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 Α4, 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 περιέχει υλικό που είναι παράνομο.

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 του Πανεπιστημίου Κύπρου 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 συνδιοργανωτές και συνεργαζόμενους φορείς.

Στην **ΦΑΣΗ 2** μια ομάδα κριτών που συμπεριλαμβάνει εκπρόσωπους του Πανεπιστημίου Κύπρου, του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου και του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού 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** 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 2011 θα πραγματοποιηθεί στις **30 Απριλίου 2011**. Η ανακοίνωση των συμμετεχόντων στην Τελική Φάση του διαγωνισμού θα γίνει τουλάχιστον τρεις μέρες πριν τη διεξαγωγή του Τελικού.

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 – ενδιαφέρον 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.

Ε. 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) 20%: 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.

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 επιλογή 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 15%: 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.

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 παιχνίδι, και τις αλλαγές που εκτέλεσαν για να φτάσουν στην τελική του μορφή για τον διαγωνισμό.

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.

Βράβεια

- Όλες οι ομάδες θα πάρουν δίπλωμα συμμετοχής
- Οι ομάδες που περνούν στη Τρίτη Φάση (Τελικό) λαμβάνουν έπαινο
- Οι τρεις νικήτριες ομάδες κάθε κατηγορίας λαμβάνουν χρηματικά 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 ονόματά τους, τα σχολεία τους και το όνομα του παιχνιδιού τους, να χρησιμοποιήσουν φωτογραφίες από τη

διεξαγωγή του διαγωνισμού, καθώς και να αναρτήσουν τον εκτελέσιμο κώδικα του παιχνιδιού, 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 παιχνιδιών 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/Πανεπιστήμια 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: www.logipaignion.org.cy. Για τυχόν ερωτήσεις σχετικά με τους όρους και κανονισμούς του διαγωνισμού παρακαλώ επικοινωνείτε με την οργανωτική επιτροπή στο logipaignion@cs.ucy.ac.cy.

Σημαντικές Ημερομηνίες

Προκήρυξη Διαγωνισμού

Τετάρτη 1 Δεκεμβρίου 2010, 3:00μμ,
Αίθουσα Β108, Κτίριο Συμβουλίου-Συγκλήτου Α. Λεβέντης, Πανεπιστημιούπολη.

Επίσημη προκήρυξη Διαγωνισμού Λογισπαιγνιον2011 στη παρουσία των καθηγητών Πληροφορικής Μέσης Εκπαίδευσης, μαθητών, φοιτητών, δημοσιογράφων και άλλων ενδιαφερομένων. Θα γίνει παρουσίαση του Διαγωνισμού, επεξήγηση των κανόνων συμμετοχής και των κριτηρίων αξιολόγησης, καθώς επίσης και ενημέρωση για τη θεματική ενότητα «Παραγωγικότητα»

Η προκήρυξη του διαγωνισμού θα μεταδίδεται ταυτόχρονα και από το διαδίκτυο στον σύνδεσμο <mms://streamingsrv.vconf.ucy.ac.cy:8080> και θα υπάρχει οπτικογραφημένη στην ιστοσελίδα του διαγωνισμού και για μελλοντική παρακολούθηση.

Ενημερωτικά Σεμινάρια

Τετάρτη, 15 Δεκεμβρίου 2010, 4:00-7:00μμ, Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου – Λεπτομέρειες θα ανακοινωθούν αργότερα

Πέμπτη, 16 Δεκεμβρίου 2010, 3:00-6:00μμ, Πανεπιστήμιο Κύπρου, Αίθουσα Α108, Κτίριο Συμβουλίου – Συγκλήτου Α. Λεβέντης, Πανεπιστημιούπολη, Λευκωσία.

25 ή 26 Φεβρουαρίου 2011

Πανεπιστήμιο Κύπρου, Αίθουσα Α108, Κτίριο Συμβουλίου – Συγκλήτου Α. Λεβέντης, Πανεπιστημιούπολη, Λευκωσία.

Υποβολή, Αξιολόγηση, Τελικός

Τελευταία μέρα υποβολής: Τετάρτη, 13 Απριλίου 2011, 11:59μμ

Αξιολόγηση: 14 – 26 Απριλίου 2011

Τελικός: Σάββατο 30 Απριλίου 2011, Κτήριο κοινωνικών Δραστηριοτήτων, Πανεπιστημιούπολη