
ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2020

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

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

Φάση 1

Τεχνική Αξιολόγηση (50%)

Η Τεχνική Επιτροπή Αξιολόγησης θα εξετάσει αρχικά τις υποβολές για να επικυρώσει ότι αυτές συμμορφώνονται με τους κανόνες του διαγωνισμού. Στη συνέχεια, κάθε υποβολή θα αξιολογηθεί από δυο τουλάχιστο αξιολογητές με βάσει ποιοτικά κριτήρια αξιολόγησης τα οποία θα αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του «Λογιπαίγνιον 2020». 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.

Φάση 2

Τελική Φάση (50%)

Σε αυτή την φάση του διαγωνισμού οι ομάδες θα κληθούν να επιδείξουν το παιχνίδι τους και θα δεχτούν ερωτήσεις από την Κριτική Επιτροπή Παρουσιάσεων. 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. Η παρουσίαση της κάθε ομάδας πρέπει να περιλαμβάνει τα εξής (με τη σειρά που αναφέρονται):

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

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

Ο τελικός του διαγωνισμού «Λογισπαιγνιον 2020» θα πραγματοποιηθεί στις 9 Μαΐου 2020. Η ανακοίνωση των συμμετεχόντων στην Τελική Φάση του διαγωνισμού θα γίνει μέχρι τις 24 Απριλίου 2020.

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

- Εισαγωγή με αναφορά στα στοιχεία της ομάδας (σχολείο, ονόματα υπεύθυνου καθηγητή και μαθητών/φοιτητών).
- 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.).
- 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).
- 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.
- Χρήση του παιχνιδιού από μέλος της ομάδας και ταυτόχρονα σχολιασμός της ροής του παιχνιδιού από μέλη της ομάδας.
- 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 ύπαρξή 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 παιχνίδι, και τις αλλαγές που εκτέλεσαν για να φτάσουν στην τελική του μορφή για τον διαγωνισμό.