

ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2018

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 δύο φάσεις:

Φάση 1 – Τεχνική Αξιολόγηση (60%). Η 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 τουλάχιστον αξιολογητές με βάση ποιοτικά κριτήρια αξιολόγησης τα οποία περιγράφονται παρακάτω. Η αξιολόγηση γίνεται με τη δοκιμή των παιχνιδιών από τους αξιολογητές και τη μελέτη της αναφοράς που έχει υποβληθεί. 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 και εξαρτάται από την ποιότητα των παιχνιδιών που έχουν υποβληθεί.

Φάση 2 – Τελική Φάση (40%). 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):

- i) Εισαγωγή με αναφορά στα στοιχεία της ομάδας (σχολείο, ονόματα υπεύθυνου καθηγητή και μαθητών/φοιτητών).
- ii) 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.).
- iii) 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).
- iv) Παρουσίαση δυνατοτήτων παιχνιδιού. Εδώ οι ομάδες πρέπει να αναφέρουν τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού τα οποία θεωρούν 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.
- v) Χρήση του παιχνιδιού από μέλος της ομάδας και ταυτόχρονα σχολιασμός της ροής του παιχνιδιού από μέλη της ομάδας.
- vi) Τέλος παρουσίασης – ερωτήσεις από την επιτροπή αξιολόγησης.

Ο τελικός του διαγωνισμού Λογισπαιγνιον 2018 θα πραγματοποιηθεί στις **5 Μαΐου 2018**. Η ανακοίνωση των συμμετεχόντων στην Τελική Φάση του διαγωνισμού θα γίνει μέχρι τις **27 Απριλίου 2018**.

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

Πλοκή και Συνολική Εμπειρία Χρήστη (20%): Κατά την αξιολόγηση θα ληφθεί υπόψη η πρωτοτυπία της πλοκής και το αποτέλεσμα στην εμπειρία του χρήστη. Εδώ αξιολογείται η συνολική εικόνα του παιχνιδιού και το πόσο ευχάριστο είναι αυτό στο χρήστη. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς στοιχεία που παρουσιάζουν τη διαδικασία επιλογής θέματος και το σχεδιασμό της πλοκής, με επεξηγήσεις σχετικά με την επιλογή τους.

Εκπαιδευτικός Χαρακτήρας και Σχέση με τη θεματολογία (15%): 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 αναφερθούν και στο έντυπο αναφοράς.

Κόσμος του παιχνιδιού (15%): 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 ή/και παραγωγής τους.

Μηχανισμός ελέγχου του παιχνιδιού από το χρήστη (10%): Ο έλεγχος του χρήστη στη 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. Ο σχεδιασμός αυτός πρέπει να γίνει παράλληλα με το 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 ελέγχου.

Ύπαρξη πολλαπλών επιπέδων δυσκολίας με σταδιακή κλιμάκωση (5%): Το παιχνίδι πρέπει να παρέχει την δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Αυτό είναι πολύ σημαντικό διότι το επίπεδο ικανοτήτων διαφέρει ανάμεσα στους. Συνεπώς πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα στον παίκτη να επιλέξει τη δυσκολία που το βοηθάει να ευχαριστηθεί το παιχνίδι (να επιλέξει πιο εύκολο εάν δυσκολεύεται, ή πιο δύσκολο εάν το παιχνίδι δεν αποτελεί πρόκληση – γίνεται βαρετό). Επιπλέον, τα πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας αυξάνουν την πιθανότητα να επαναχρησιμοποιηθεί το παιχνίδι από έναν παίκτη (σε πιο δύσκολο επίπεδο). 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 (κλιμακωτό) και/ή το σκοπό (επιδίωξη) του συγκεκριμένου επιπέδου δράσης. Σχετικά με 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 (5%): 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 απονομής επιπλέον βαθμών πρέπει να γίνεται με τρόπο βασισμένο σε λογική, ο οποίος να γίνεται αντιληπτός στο χρήστη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο τρόπος αυτός μπορεί να μεταβάλλεται ανά διαστήματα, αλλά δεν πρέπει να είναι βασισμένος σε τυχαία γεγονότα. Επιπλέον, αδύνατα σημεία απονομής βαθμών πρέπει να εμφανίζονται σπάνια ή καθόλου. Προτείνεται επίσης το μέγεθος των βαθμών επιβράβευσης να αυξάνεται με την δυσκολία του παιχνιδιού ώστε να υπάρχει αντιστοιχία δυσκολίας-επιβράβευσης. Παραδείγματα βαθμολογίας αποτελούν: επιβράβευση επίσκεψης συγκεκριμένων (απομακρυσμένων) χώρων, εξόντωση αντίπαλων χαρακτήρων (εάν υπάρχουν), τερματισμός επιπέδου σε όσο το δυνατόν λιγότερο χρόνο, συλλογή διάσπαρτων αντικειμένων, κτλ. 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 για τους χαρακτήρες που θα αντιμετωπίζει ο χρήστης. Η συμπεριφορά αυτή θα πρέπει να ελέγχεται από ένα στοχαστικό (μη προβλέψιμο – με χρήση τυχαίας επιλογής) μηχανισμό ώστε οι χαρακτήρες να μην γίνονται προβλέψιμοι από το 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. Οι διαγωνιζόμενες ομάδες θα πρέπει να παρουσιάσουν στο έντυπο αναφοράς τον τρόπο παραγωγής συμπεριφοράς για τους χαρακτήρες του υπολογιστή.

Τεχνική αρτιότητα παιχνιδιού (20%): 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.