

---

## ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2020

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ, ΟΡΟΙ, και ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ για τον

### ΕΤΗΣΙΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

---

Ο διαγωνισμός «Λογιπαίγνιον 2020» συνδιοργανώνεται από το Κέντρο Αριστείας RISE, από το Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Λευκωσίας και από το Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου, υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού, την υποστήριξη της Wargaming Group Ltd και τη συνεργασία του Κυπριακού Συνδέσμου Πληροφορικής και του Οργανισμού Νεολαίας Κύπρου.

Ο διαγωνισμός αφορά την δημιουργία παιχνιδιών με καθαρά εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Οι ομάδες που θα συμμετέχουν θα πρέπει να δημιουργήσουν παιχνίδια που θα εντάσσονται στο θέμα της φετινής διοργάνωσης που είναι η «Εξυπνη Πόλη» (Smart City).

Επισημαίνεται ότι όλες οι συμμετοχές θα πρέπει να συμμορφώνονται με τους κανονισμούς του διαγωνισμού.

#### Σκοπός

Ο Διαγωνισμός Δημιουργίας Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών «Λογιπαίγνιον» αποτελεί ετήσιο διαγωνισμό σε θέματα που συνδέονται με την Επιστήμη της Πληροφορικής, τα Πολυμέσα και τις Γραφικές Τέχνες. Ο διαγωνισμός εντάσσεται στα πλαίσια των προσπαθειών των διοργανωτών για την προώθηση της Επιστήμης της Πληροφορικής, της Κοινωνίας της Πληροφορίας, των Πολυμέσων και του Σχεδιασμού.

#### Στόχοι

Κύριος στόχος είναι η ενθάρρυνση της εφευρετικότητας, της λογικής σκέψης και της 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. Επιπλέον η δημιουργία ηλεκτρονικών Παιχνιδιών συμβάλει στην ανάπτυξη της συνεργασίας, της επικοινωνίας και του συντονισμού μεταξύ των μελών μίας ομάδας.

#### Κατηγορίες Παιχνιδιών

Ο διαγωνισμός για το 2020 έχει τέσσερις κατηγορίες:

- **Κατηγορία ΓΥΜΝΑΣΙΑ** – παιχνίδια δημιουργημένα με ένα από τα ακόλουθα εργαλεία: Alice, Scratch, Gamestar Mechanic, GameMaker Studio 2 ή GODOT
- **Κατηγορία ΛΥΚΕΙΑ** - παιχνίδια δημιουργημένα με ένα από τα ακόλουθα εργαλεία: GameMaker Studio 2, Unity 3D, CryEngine, Lumberyard, Unreal Engine ή GODOT
- **Κατηγορία ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ** - παιχνίδια δημιουργημένα με ένα από τα ακόλουθα εργαλεία: Unity 3D, CryEngine, Lumberyard, Unreal Engine ή GODOT
- **Mobile gaming- ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ**

## 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 κατά κανόνα να εκπροσωπηθεί με μία ή δύο ομάδες και κάθε ομάδα πρέπει να αποτελείται από δύο έως πέντε μαθητές/τριες ή φοιτητές/τριες.

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

Κάθε ομάδα μπορεί να συμμετάσχει ΜΟΝΟ σε μια κατηγορία Παιχνιδιών.

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. Εξυπακούεται 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 αφορά την δημιουργία παιχνιδιών με καθαρά εκπαιδευτικό χαρακτήρα.

Οι ομάδες που θα συμμετέχουν θα πρέπει να δημιουργήσουν παιχνίδια που θα εντάσσονται στο θέμα της φετινής διοργάνωσης που είναι η «Εξυπνη Πόλη» (Smart City).

Επισημαίνεται ότι όλες οι συμμετοχές θα πρέπει να συμμορφώνονται με τους κανονισμούς του διαγωνισμού.

## Εγγραφή στο Διαγωνισμό

Όλες οι ομάδες θα πρέπει να συμπληρώσουν το έντυπο «Δήλωση Συμμετοχής Ομάδας» στην ιστοσελίδα του διαγωνισμού μέχρι τις **16 Δεκεμβρίου 2019**.

## Περίοδος Υποβολής Τελικών Παιχνιδιών

Οι ομάδες μπορούν να υποβάλουν τα παιχνίδια τους ηλεκτρονικά μέσω της ιστοσελίδας του διαγωνισμού κατά την περίοδο υποβολής η οποία **τελειώνει η ώρα 15:00 στις 17 Απριλίου 2020**.

## 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:

- Θεωρία, φιλοσοφία ανάπτυξης παιχνιδιού
- Επεξήγηση πλατφόρμας GameMaker και πρακτική εξάσκηση
- Επίδειξη πρότυπων Παιχνιδιών

## Παραδοτέα

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

- Εκτελέσιμο Πρόγραμμα (παιχνίδι) δημιουργημένο σε μία από τις πλατφόρμες που υποστηρίζονται στον διαγωνισμό και το οποίο μπορεί να εκτελεστεί από τους αξιολογητές χωρίς τη χρήση εξειδικευμένου λογισμικού.
- Πηγαίος Κώδικας και Βιβλιοθήκες
- 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 (.docx) 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 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 Λογισμικού 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 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).

Η Κριτική Επιτροπή Παρουσιάσεων θα συνεδριάσει στο τέλος του διαγωνισμού για να κάνει την τελική κατάταξη των παιχνιδιών ανά κατηγορία με βάσει τα αποτελέσματα αξιολόγησης

της Φάσης 1 και Φάσης 2. Τα κριτήρια αξιολόγησης των Παιχνιδιών θα αναρτηθούν στην ιστοσελίδα σύντομα.

Ο τελικός του διαγωνισμού Λογισπαίγνιον 2020 θα πραγματοποιηθεί στις **9 Μαΐου 2020**. Η ανακοίνωση των συμμετεχόντων στην Τελική Φάση του διαγωνισμού θα γίνει στις **24 Απριλίου 2020**.

### *Τελικός και Βραβεία*

Ο τελικός του διαγωνισμού «Λογισπαίγνιον 2020» θα πραγματοποιηθεί στις 9 Μαΐου 2020, στο ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ- ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ "ΣΤΕΛΙΟΣ ΙΩΑΝΝΟΥ", του Πανεπιστημίου Κύπρου.

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, σε συνέχεια της τελικής φάσης αξιολόγησης.