



COMPUTER GAMES / EDUTAINMENT

Διδάσκων: Σ. Βοσινάκης

ΘΕΜΑΤΑ

- 1) Σε ποια σημεία υπερέχουν κατά τη γνώμη σας τα παιχνίδια ως εργαλείο μάθησης σε σχέση με άλλα, πιο παραδοσιακά εργαλεία; **(15)**
- 2) Παρουσιάστε ένα τυπικό χρονοδιάγραμμα ανάπτυξης ενός παιχνιδιού τονίζοντας τις διαφορετικές φάσεις και τα εμπλεκόμενα μέρη **(25)**
- 3) Αναφέρετε και εξηγήστε τα βασικά είδη ισορροπίας παιχνιδιού που πρέπει να λαμβάνονται υπ' όψιν στη σχεδίαση του gameplay. **(25)**
- 4) Τι είδους ρίσκα μπορούν να προκύψουν για μια εταιρία κατά την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού και με ποιόν τρόπο θα μπορούσαν να ελαχιστοποιηθούν; **(15)**
- 5) Περιγράψτε συνοπτικά και με δικά σας λόγια το μοντέλο MDA. Πώς θα ξεκινούσατε τη σχεδίαση ενός παιχνιδιού αν ακολουθούσατε το μοντέλο αυτό; **(20)**

Καλή Επιτυχία!