



COMPUTER GAMES / EDUTAINMENT

Διδάσκων: Σ. Βοσινάκης

ΘΕΜΑΤΑ

- 1) Εξηγήστε τις αρχές της μάθησης μέσω ανακάλυψης (discovery learning) και τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσαν να εφαρμοστούν σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι **(15)**
- 2) Ποια είναι τα πιθανά μοντέλα διανομής από τα οποία μπορεί να επιλέξει μια εταιρία ηλεκτρονικών παιχνιδιών και ποια είναι κατά τη γνώμη σας τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του κάθε ενός από αυτά; **(15)**
- 3) Αναφέρετε και εξηγήστε τα βασικά είδη ισορροπίας παιχνιδιού που πρέπει να λαμβάνονται υπ' όψιν στη σχεδίαση του gameplay. **(20)**
- 4) Τι είδους ρίσκα μπορούν να προκύψουν για μια εταιρία κατά την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού και με ποιόν τρόπο θα μπορούσαν να ελαχιστοποιηθούν; **(15)**
- 2) Τι είναι το « τρίγωνο έργου » (project triangle) και πώς θα μπορούσε να αξιοποιηθεί από μια εταιρία κατά τη διαδικασία ανάπτυξης ενός παιχνιδιού; **(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!

Χρόνος εξέτασης: 2 ώρες.