

## Kryteria ocen - omówienie:

W kategorii **Koncepcja gry komputerowej** punktowane są kryteria w skali od 1 do 10:

(max liczba pkt: 60)

1. Wartości edukacyjne	<p>Czego i czy uczy ta gra, czy jest zgodna z naukowymi faktami, czy wymaga od gracza myślenia, sięgania do innych źródeł, jak duża jest rozpiętość treści edukacyjnych (gra zawiera tylko elementy podstawowe, czy wykraczające ponad podstawowe).</p> <p>Czy gra zawiera tylko treści informacyjne, czy należy rozwiązać jakiś problem, zastanowić się.</p>
2. Fabuła	<p>Jak są w fabule wplecione elementy edukacyjne, czy fabuła jest interesująca, wciągająca, czy potrafi zaciekać gracza, czy jest spójna z tematem gry.</p> <p>Warstwa narracyjna gry.</p>
3. Mechanika gry	<p>Sposób przedstawienia w uproszczeniu procedury działania gry w postaci:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• listy kroków, opisowo</li><li>• diagramu - reprezentacji graficznej pewnych pomysłów, zależności</li><li>• schematu blokowego</li></ul> <p>Ocena poziomu trudności, zasad i procedur akcji w grze, czy gra tworzy spójną i powtarzalną całość.</p>
4. Poprawność merytoryczna	<p>Czy gra jest spójna, logiczna, jaki jest poziom gry w sensie merytorycznym, czy gra jest przejrzysta, bezbłędna.</p> <p>Dbłość o szczegóły.</p>
5. Walory wizualno-medialne	<p>Ogólna ocena estetyki, odbioru, klimatu gry, staranność wykonania, opracowanie graficzne, ocena własnej twórczości artystycznej uczniów.</p> <p>Dbłość o jakość i szczegóły wykonania prezentacji koncepcji.</p>
6. Oryginalność i innowacyjność gry	<ul style="list-style-type: none"><li>• na ile pomysł na grę jest nowy, zaskakujący, wyszukany, świeży, nietrywialny</li><li>• ocena innowacyjności w zakresie - kreatywności, jakości gry, wykorzystania w edukacji, nowych rozwiązań czy mechanizmów w grze, ciekawych narzędzi</li><li>• można również ocenić oryginalność, kreatywność sposobu prezentacji koncepcji gry</li></ul>

## W kategorii **Implementacja gry komputerowej** punktowane są kryteria w skali od 1 do 10:

(max liczba pkt: 60)

<p>1. Wartości merytoryczno-edukacyjne</p>	<p>Czego i czy uczy ta gra, czy jest zgodna z naukowymi faktami, czy wymaga od gracza myślenia, sięgania do innych źródeł, jak duża jest rozpiętość treści edukacyjnych (gra zawiera tylko elementy podstawowe, czy wykraczające ponad podstawowe).</p> <p>Czy gra zawiera tylko treści informacyjne, czy należy rozwiązać jakiś problem, zastanowić się.</p>
<p>2. Mechanika gry</p>	<p>Zbiorcza ocena zasad, reguł, poziomu trudności i procedur jakie rządzą rozwojem gry, ocena różnorodności i możliwości jakie gra oferuje.</p> <p>Czy zasady i reguły w grze tworzą spójną i powtarzalną całość.</p> <p>Ocena dostosowania mechanizmów i struktury gry w zależności od rodzaju gry (zręcznościowa, przygodowa, fabularna, strategiczna, logiczna itp.)</p> <p>Czy mechanika gry sprzyja zabawie.</p>
<p>3. Grywalność</p>	<p>Jak bardzo dana gra jest wciągająca, jaki ma poziom trudności oraz replayability.</p> <p>Ocena jakości gry w sensie - czy się dobrze gra, czy rozgrywka jest interesująca, wciągająca, przejrzysta, bezbłędną akcji, zrozumiałe i jasne zasady i rozwiązania.</p> <p>Lekkość, płynność rozgrywania.</p>
<p>4. Walory wizualno-medialne</p>	<p>Ogólna ocena odbioru, estetyki, animacji, efektów dźwiękowych czy klimatu gry.</p> <p>Staranność wykonania, ocena własnej twórczości artystycznej uczniów (np. własne grafiki uczniów, czy ścieżki dźwiękowej dostępnej w grze).</p> <p>Dbłość o szczegóły.</p>
<p>5. Oryginalność i innowacyjność gry</p>	<p>Na ile pomysł na grę jest nowy, zaskakujący, wyszukany, świeży, nietrywialny, na ile narzędzia, rozwiązania w grze są oryginalne, nie są ogólnodostępne, elementy w grze wymyślone tylko przez zespół (można w grze ocenić wybrane, ciekawe elementy-narzędzia, kreatywne rozwiązania, pomysły...).</p> <p>Ocena innowacyjności w zakresie - jakości gry, wykorzystania w edukacji, nowych rozwiązań czy mechanizmów w grze, ciekawych narzędzi</p>
<p>6. Poziom rozwiązań - zastosowane elementy programistyczne</p>	<p>Zastosowanie języków programowania - czy zastosowane rozwiązania są własne, typu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystanie bibliotek/klas zewnętrznych,</li> <li>• użycie frameworków czy własnych rozwiązań itp.</li> </ul> <p>Jeśli używane są kody wprost z internetu, to czy jest zachowane oznaczenie licencji (GPL, MIT i atrybucja).</p> <p>Jak zorganizowany jest interfejs interakcji z graczem? (klawiatura/mysz, VR, inne)</p> <p>Poziom zaawansowania programistycznego w zależności od wieku/poziomu autorów (podstawowy, ponadpodstawowy)</p>