

Kryteria Oceny Prezentacji Gry i Zespołu

(40 punktów)

Prezentacja zespołu oraz gry musi składać się z konkretnych slajdów, które będą podlegać ocenie Jury. Jury przyznaje punkty za umieszczenie na slajdach elementów pogrubionych, jeśli spełniają one opisane warunki.

Za realizację trzech regulaminowych kryteriów zespół może otrzymać następującą liczbę punktów:

- I. Jasność i efektywność przekazu – do 10 punktów
- II. Sposób i stopień zaprezentowania zespołów i poszczególnych osób – do 15 punktów
- III. Sposób i stopień zaprezentowania gry – do 15 punktów

Układ prezentacji wraz ze szczegółowymi kryteriami oceny prezentuje się następująco:

1. Slajd tytułowy. Jego wymagane elementy to:
Brak nagłówka slajdu
 - a. Nazwa zespołu
 - b. Tytuł gry
 - c. Nazwa kantonu
2. Slajd zespołu. Jego wymagane elementy to:
Nagłówek slajdu: [Zespół]
 - a. **Tekst liczący 30 do 50 słów, będący odpowiedzią na pytanie “Kim jesteście?”**
 - 2PKT (kryterium: “prezentacja zespołu”)
 - b. **Tekst liczący 30 do 50 słów, będący odpowiedzią na pytanie “Co nas połączyło?”**
 - 3PKT (kryterium: “prezentacja zespołu”)
3. Slajd pomysłu. Jego wymagane elementy to:
Nagłówek slajdu: [Pomysł]
 - a. **Tekst liczący 30 do 50 słów, będący odpowiedzią na pytanie “Jaki mieliśmy pomysł?”**
 - 1PKT (kryterium: “prezentacja gry”)

- b. Tekst liczący 30 do 50 słów, będący odpowiedzią na pytanie **“Co udało nam się osiągnąć?”**
 - 1PKT (kryterium: “prezentacja gry”)
 - c. Tekst liczący 30 do 50 słów, będący odpowiedzią na pytanie **“Z czego musieliśmy zrezygnować?”**
 - 1PKT(kryterium: “prezentacja gry”)
4. Slajd informacji podstawowych. Jego wymagane elementy to:
Nagłówek slajdu: [Informacje podstawowe]
 - a. **logline**
 - 1PKT (kryterium: “prezentacja gry”)
 - b. **triada gatunkowa**
 - 0.5PKT (kryterium: “prezentacja gry”)
 - c. **platforma**
 - 0.5PKT (kryterium: “prezentacja gry”)
5. Slajd opisu gry.
Nagłówek slajdu: [Opis gry]
 - a. Syntetyczny tekst liczący 50 do 100 słów, opisujący grę.
 - 2PKT. **Po przeczytaniu wiadomo, co gracze robią w grze** (kryterium: “prezentacja gry”)
 - 2PKT. **Po przeczytaniu wiadomo, co sprawia frajdę i wywołuje immersję** (kryterium: “prezentacja gry”)
 - 2PKT. **W tekście wskazano UPS** (z ang. “Unique Selling Point”) (kryterium: “prezentacja gry”)
6. Slajd opisu grupy docelowej
Nagłówek slajdu: [Odbiorcy]
 - a. Syntetyczny tekst liczący 50 do 100 słów, opisujący grupę docelową.
 - 2PKT. **Tekst jasno komunikuje, do jakiej grupy odbiorców jest skierowana gra.** (kryterium: “prezentacja gry”)
 - 2PKT. **Tekst uwzględnia preferencje i oczekiwania docelowych graczy.** (kryterium: “prezentacja gry”)
7. Slajdy członków i członkiń zespołu. Na każdą osobę w zespole musi przypadać 1 slajd. Na każdym slajdzie muszą znaleźć się następujące informacje:
Nagłówek slajdu: [Imię lub Imię i nazwisko – można dodać pseudonim artystyczny]
 - a. imię danej osoby
 - b. rola i ścieżka (Game Development, Game Design, Experience Design)
 - c. Tekst liczący 30 do 50 słów, będący odpowiedzią na pytanie **“Z jakiego efektu/etapu swojej pracy w projekcie jestem najbardziej dumny/a?”**
 - 10 PKT – jeśli każdemu z członków i członkiń zespołu poświęcono slajd i każdy z nich spełnia wytyczne (kryterium “prezentacja zespołu”)

- 5 PKT - jeśli połowie (zaokrąglając w dół) członków i członkiń zespołu poświęcono slajd i każdy z nich spełnia wytyczne (kryterium "prezentacja zespołu")

Przekaz prezentacji musi być spójny i czytelny. Zgodnie z regulaminem, cała prezentacja będzie również oceniona od strony jasności i efektywności przekazu.

- I. Estetyka i spójność wizualna (kryterium "jasność i efektywność przekazu")
 - A. 2PKT. Prezentacja charakteryzuje się wysokim poziomem estetyki.
 - B. 1PKT. Prezentacja zachowuje spójność wizualną w zakresie kolorystyki, typografii i układu.
 - C. 1PKT. Wykorzystane elementy graficzne są atrakcyjne i profesjonalne.
- II. Efektywne wykorzystanie grafik i materiałów z gry (kryterium "jasność i efektywność przekazu")
 - A. 2PKT. Prezentacja efektywnie wykorzystuje grafiki i materiały z gry (np. artworki, screenshoty, modele 3D).
 - B. 1PKT. Wykorzystane grafiki i materiały z gry są reprezentatywne dla finalnego produktu.
 - C. 1PKT. Grafiki i materiały z gry są zintegrowane z prezentacją w sposób, który wspiera przekaz.
- III. Funkcjonalność wizualna (kryterium "jasność i efektywność przekazu")
 - A. 1PKT. Układ slajdów jest czytelny i ułatwia przyswajanie informacji.
 - B. 1PKT. Elementy wizualne są użyte w sposób, który pomaga w zrozumieniu prezentowanych treści.