

Δημιουργία Αυτοματοποιημένου Παιχνιδιού από Μεταδεδομένα Αντικειμένων Πολιτισμού

Περιγραφή

Σκοπός της εργασίας είναι να αξιοποιήσει ένα σύνολο από δεδομένα ψηφιοποίησης αντικειμένων πολιτισμού τα οποία είναι οργανωμένα σύμφωνα με διεθνή πρότυπα ψηφιοποίησης και σύμφωνα με αυτά να δημιουργεί δυναμικά εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Τα μουσεία και οι χώροι πολιτισμού εντάσσουν εδώ και αρκετά χρόνια στις εσωτερικές τους διαδικασίες εκπαιδευτικά προγράμματα και παιχνίδια, και ειδικότερα δίνουν έμφαση σε ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η αυτοματοποιημένη, δυναμική δημιουργία παιχνιδιών (web-based) τα οποία θα προκύπτουν από μεταδεδομένα αντικειμένων πολιτισμού που έχουν ψηφιοποιηθεί.

Συγκεκριμένα προτείνονται προς ανάπτυξη κάποια ενδεικτικά web-based παιχνίδια. Ενδεικτικά παιχνίδια που μπορούν να αναπτυχθούν δυναμικά είναι:

- Βρες το ίδιο (παρουσιάζονται κάρτες αντικειμένων που παραμένουν κρυφές και ο χρήστης πρέπει να εντοπίσει τις ίδιες). Κάθε φορά που βρίσκει ένα ζεύγος παρουσιάζονται αναλυτικά στοιχεία για το αντικείμενο που απεικονίζεται).
- Κρυπτόλεξο (κλασσικό παιχνίδι με γράμματα σε έναν καμβά όπου κανείς μέσα σε αυτά καλείται να ξεχωρίσει ολόκληρες λέξεις. Βρίσκοντας μια λέξη εμφανίζονται αναλυτικά στοιχεία για το αντικείμενο που σχετίζεται με τη λέξη).
- Κρεμάλα (το γνωστό παιχνίδι κρεμάλας όπου όταν κανείς εντοπίσει τη λέξη εμφανίζονται αναλυτικά στοιχεία για το αντικείμενο που σχετίζεται με τη λέξη).
- Ομαδοποίηση Καρτών. Εμφανίζονται ένα σύνολο από κάρτες και ο χρήστης καλείται να τις βάλει σε ομάδες. Φτιάχνοντας την κάθε ομάδα, εμφανίζονται στο χρήστη αναλυτικά στοιχεία για τη συγκεκριμένη ομάδα καρτών.

Παραδοτέα

- Το λογισμικό σε πλήρη λειτουργία
- Ο κώδικας του λογισμικού
- Η αναφορά της πτυχιακής εργασίας.

Απαραίτητες και επιθυμητές γνώσεις

Καλή γνώση διαδικτυακού προγραμματισμού. Υποχρεωτική χρήση JS libraries, PHP (Laravel)

Πλήθος φοιτητών

1-2 άτομα.

Η συγκεκριμένη εργασία μπορεί να δοθεί πολλές φορές όπου κάθε άτομο θα κληθεί να υλοποιήσει έναν αριθμό παιχνιδιών.

Επιβλέπων καθηγητής: Αναπληρωτής Καθηγητής Βασίλειος Πουλόπουλος (vacilos@uop.gr)



Προτείνεται η επαφή με τον επιβλέποντα πριν δηλώσετε το παρόν θέμα ώστε να σας είναι ξεκάθαρη η ακριβής έκταση της εργασίας και οι απαιτήσεις της.

Η μέγιστη διάρκεια για την ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας είναι ένα ημερολογιακό έτος.