



ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Επικοινωνία:

Γραφείο Επικοινωνίας
Τομέας Προώθησης και Προβολής, Πανεπιστήμιο Κύπρου
Τηλ. 22894304
ηλ. διεύθυνση: dionysiou.despo@ucy.ac.cy
ιστοσελίδα: www.pr.ucy.ac.cy

ΠΡΟΣ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ

Λευκωσία, 12 Μαΐου 2011

**«ΛΟΓΙΠΑΙΓΝΙΟΝ 2011»
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΠΑΙΓΝΙΔΙΩΝ
ΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**

Στις 30 Απριλίου 2011, πραγματοποιήθηκε για ακόμα μία χρονιά με μεγάλη επιτυχία, ο τελικός του 3ου Ετήσιου Διαγωνισμού Δημιουργίας Παιγνιδιών για Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές «ΛογιΠαίγνιον 2011». Ο Διαγωνισμός, ο οποίος έγινε πλέον θεσμός, συνδιοργανώθηκε από το Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου, το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού, τον Κυπριακό Σύνδεσμο Πληροφορικής, το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου και το Κέντρο Παραγωγικότητας Κύπρου και στηρίχτηκε από την Microsoft, το European Computer Driving License (ECDL), το Σύνδεσμο Καθηγητών Πληροφορικής, τη PrimeTel και τη MegaLand. Χορηγός επικοινωνίας ήταν η εφημερίδα Πολίτης.



Βράβευση των νικητριών ομάδων, Λανιτείου Λυκείου Α' και Λυκείου Παλιομετόχου στην κατηγορία GMK και ΧΝΑ αντίστοιχα.

Στο φετινό Διαγωνισμό έλαβαν μέρος 18 ομάδες από 14 σχολεία και δύο πανεπιστήμια. Σε αυτές τις ομάδες συμμετείχαν 57 μαθητές/τριες και φοιτητές/τριες και 18 καθηγητές. Οι διαγωνιζόμενοι έφτιαξαν τα δικά τους παιχνίδια σε ένα από τα ακόλουθα θέματα: (α) Παραγωγικότητα και (β) Καλές Πρακτικές Υγείας.

Στον τελικό παρουσιάστηκαν και αξιολογήθηκαν συνολικά δεκαοκτώ παιχνίδια σε δύο κατηγορίες. Τα παιχνίδια που διακρίθηκαν ήταν:

Κατηγορία GMK (για παιχνίδια που δημιουργήθηκαν στην πλατφόρμα Gamemaker – κατηγορία μόνο για μαθητές):

1. A New Home, Λανίτειο Λύκειο Α' Λεμεσού
2. Healthy Life, Λύκειο Λατσιών
3. C.E.M.P Factory, Λύκειο Αρχαγγέλου «Απόστολος Μάρκος».

Κατηγορία XNA (για παιχνίδια που δημιουργήθηκαν στην πλατφόρμα XNA – κατηγορία για μαθητές και φοιτητές)

1. Ολυμπία, Λύκειο Παλιομετόχου
2. Craftory, Πανεπιστήμιο Κύπρου
3. SciMe, Πανεπιστήμιο Λευκωσίας.

Τέλος ανακοίνωσης