Τίτλος: Δημιουργία της ιστορίας – περιγραφή χαρακτήρων

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Δημιουργία της ιστορίας: εικονογραφημένο σενάριο
Μαθησιακοί στόχοι	Απόκτηση γνώσεων για τη δημιουργία χαρακτήρων για ένα βιντεοπαιχνίδι
Μαθήματα	Τέχνες, Λογοτεχνία / Ανάγνωση, Αγγλικά ως ξένη γλώσσα, Έκθεση
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18
Υλικά	Εκπαιδευτικά βοηθήματα (για παράδειγμα στο YouTube), λογισμικό
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	45-60 λεπτά.
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια	Για να κάνετε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία πιο σύντομη, μπορείτε να εστιάσετε στη δημιουργία ενός απλού σχεδίου για τον κύριο χαρακτήρα. Οι υπόλοιπες δραστηριότητες θα μπορούσαν να ανατεθούν ως εργασίες για το σπίτι.
Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσιτές ή περιεκτικές	Είναι σημαντικό να συμπεριλάβετε διαφορετικούς χαρακτήρες (δηλαδή, χαρακτήρες με μεταναστευτικό βιογραφικό κλπ.)
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα (χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των τριών)

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Αναμενόμενα αποτελέσματα	Δημιουργία της περιγραφής των χαρακτήρων
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Δημιουργικότητα, συνεργασία & ομαδικότητα, προγραμματισμός
Εύρος τιμών του παιχνιδιού	Δωρεάν (Piskel, Gigantic store, Heroforge.com) ή λογισμικό επί πληρωμή (Unity) (δωρεάν, >150€)
Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Δημιουργήστε τους διαλόγους των χαρακτήρων, ξεκινήστε τη φάση σχεδιασμού και κινούμενων σχεδίων
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια	Για να κάνετε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία πιο σύντομη, μπορείτε να εστιάσετε στη δημιουργία ενός απλού σχεδίου για τον κύριο χαρακτήρα. Οι υπόλοιπες δραστηριότητες θα μπορούσαν να ανατεθούν ως εργασίες για το σπίτι.
Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσιτές ή περιεκτικές	Είναι σημαντικό να συμπεριλάβετε διαφορετικούς χαρακτήρες (δηλαδή, χαρακτήρες με μεταναστευτικό βιογραφικό κλπ.)

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Σε αυτή την παιδαγωγική ακολουθία, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν τους δικούς τους χαρακτήρες χρησιμοποιώντας διάφορα είδη λογισμικού στο διαδίκτυο. Θα πρέπει να χωρίσετε τους μαθητές σας σε ομάδες των τριών και να τους ζητήσετε να συζητήσουν και να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους κατά τη διάρκεια δημιουργίας του χαρακτήρα τους. Δύο από τις πιο κοινές κατηγορίες χαρακτήρων είναι οι δισδιάστατοι (2D) και οι τρισδιάστατοι (3D) χαρακτήρες. Οι μαθητές μπορούν επίσης

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

να χρησιμοποιήσουν (δωρεάν) μαθήματα στο YouTube για να κατανοήσουν τις κύριες διαφορές και να εντοπίσουν το λογισμικό που θα τους φανεί πιο χρήσιμο.

Επιλογές λογισμικού:

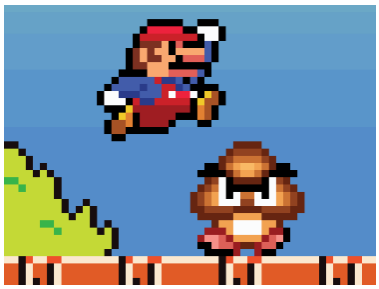
1. Piskel (Pixel Art, που χρησιμοποιείται κυρίως για 2D, δωρεάν)
2. Unity (2D και 3D, δωρεάν – 150€ το μήνα)
3. Gigantic store (μοντέλα 2D και 3D, δωρεάν)
4. Heroforge.com (μοντέλα 3D, δωρεάν)
5. Metahuman (μοντέλα 3D, δωρεάν)

- **Βήμα 1: Κατανόηση της διαφοράς μεταξύ χαρακτήρων 2D και 3D (15 λεπτά)**

Δείξτε διαφορετικούς χαρακτήρες βιντεοπαιχνιδιών στους μαθητές σας για να τους εμπνεύσετε να δημιουργήσουν τον δικό τους χαρακτήρα. Μπορείτε να βρείτε μαθήματα στο YouTube δωρεάν. Θα πρέπει να αναφέρετε τη σημασία των χαρακτήρων στα βιντεοπαιχνίδια και να δείξετε πώς δημιουργούνται σε διαφορετικά παιχνίδια. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τους μαθητές σας να σκεφτούν την εξωτερική εμφάνιση του χαρακτήρα, πώς θα συμπεριφέρεται ο χαρακτήρας γύρω από τους άλλους, τις αλληλεπιδράσεις του με το περιβάλλον και ποια θα είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Το είδος και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι βασικά πράγματα που πρέπει να λάβετε υπόψη όταν αποφασίζετε ποιος χαρακτήρας θα μπορούσε να ταιριάξει στο κάθε παιχνίδι.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669



Πηγή:https://dribbble.com/shots/11362822-Super-Mario-Bros-Minimalist-Pixel-Art

2D χαρακτήρες: Τα παιχνίδια 2D χρησιμοποιούν επίπεδα γραφικά και δεν έχουν τρισδιάστατη γεωμετρία. Αυτό σημαίνει ότι οι χαρακτήρες είναι επίπεδοι και το περιβάλλον που τους περιτριγυρίζει δεν είναι πολύ ρεαλιστικό (Zoria, 2020). Οι κινήσεις του χαρακτήρα είναι επίπεδες και συχνά υπάρχει ένα σημείο εκκίνησης και ένα τελικό σημείο, όπου ο χαρακτήρας πρέπει να φτάσει στον τελικό στόχο του παιχνιδιού (Starloop Studios, 2021). Είναι πιο εύκολο να δημιουργήσετε έναν χαρακτήρα 2D, καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πιο απλά παιχνίδια. Η δημιουργία 2D χαρακτήρων ονομάζεται pixel art (Kotaki) και υπάρχουν πολλοί οδηγοί για τη δημιουργία τους στο διαδίκτυο.

Παράδειγμα 2D χαρακτήρα σε βιντεοπαιχνίδια:

Super Mario Bros: κυκλοφόρησε αρχικά το 1985 και ο Super Mario είναι ένας από τους πιο διάσημους χαρακτήρες 2D. Όταν η Πριγκίπισσα Peach πέφτει θύμα απαγωγής, μόνο ο Mario είναι σε θέση να σώσει τους Ανθρώπους Μανιτάρια.

3D χαρακτήρες: Οι τρισδιάστατοι χαρακτήρες είναι πιο περίπλοκοι στη δημιουργία τους, αλλά μπορούν να μετακινηθούν πιο εύκολα. Το 3D αντιπροσωπεύει τις τρεις διαστάσεις: πλάτος, ύψος και βάθος και δημιουργεί ένα πιο ρεαλιστικό περιβάλλον για τον χαρακτήρα (Starloop Studios, 2021).

Πηγή: https://en.wikipedia.org/wiki/Zack_Fair#/media/File:Zack_Fair.png

Παράδειγμα 3D χαρακτήρα σε βιντεοπαιχνίδια:

Final Fantasy VII: Ο Zack Fair είναι ο κύριος χαρακτήρας και έχει σχεδιαστεί χρησιμοποιώντας την τεχνική 3D. Τα χαρακτηριστικά του είναι ξεκάθαρα και μπορεί να κινηθεί προς όλες τις κατευθύνσεις. Η ιστορία διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια ενός πολέμου και ο Zack είναι ένας στρατιώτης

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

στον οποίο ανατίθενται διάφορες αποστολές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο απώτερος στόχος του είναι να κερδίσει τους αντιπάλους του.

- **Βήμα 2: Δημιουργία του κεντρικού χαρακτήρα (15 λεπτά)**

Κατά τη δημιουργία ενός χαρακτήρα βιντεοπαιχνιδιού, οι μαθητές θα πρέπει να θυμούνται ότι οι παίκτες θέλουν να ζήσουν μια ρεαλιστική περιπέτεια παιχνιδιού με αυθεντικό τρόπο (Starloop Studios, 2021). Θα πρέπει να συμβουλεύσετε τους μαθητές σας να σκεφτούν ποια είναι η κύρια αποστολή του χαρακτήρα όταν αποφασίζουν τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα (Eden, 2020). Στη συνέχεια, μπορούν να επιλέξουν μεταξύ ενός δισδιάστατου ή ενός τρισδιάστατου χαρακτήρα. Εάν ο χαρακτήρας κάνει απλές κινήσεις, τότε θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί ένας χαρακτήρας 2D. Εάν ο χαρακτήρας είναι πιο ρεαλιστικός και κάνει πιο σύνθετες δραστηριότητες, τότε θα είναι καλύτερα να χρησιμοποιηθεί ένας χαρακτήρας 3D. Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές θα πρέπει να εξετάσουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία του χαρακτήρα τους (Arsalan, 2021), τις κινήσεις του χαρακτήρα και τα αντικείμενα που χρησιμοποιεί ο χαρακτήρας (Warner, 2019). Για παράδειγμα, ποιες είναι οι εκφράσεις του προσώπου του χαρακτήρα; Χρησιμοποιεί οποιαδήποτε όπλα;

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 3: Σχέση με άλλους χαρακτήρες (10 λεπτά)**

Αυτό είναι ένα βασικό ερώτημα για τη δημιουργία χαρακτήρων βιντεοπαιχνιδιών. Οι μαθητές θα πρέπει να εξετάσουν πώς αλληλοεπιδρά ο χαρακτήρας τους με τους άλλους. Είναι φιλικοί; Έχουν εχθρούς;
Οι μαθητές θα πρέπει επίσης να σκεφτούν πώς θα αλληλοεπιδρά ο χαρακτήρας τους με τον παίκτη. Θα έχει ο παίκτης την επιλογή να αποφασίσει πώς θα αντιδράσει ένας χαρακτήρας; Μερικοί 2D χαρακτήρες, όπως ο Hollow Knight, δεν έχουν καμία σχέση με άλλους χαρακτήρες. Η μόνη αλληλεπίδραση του Hollow Knight με το περιβάλλον του είναι ότι κυκλοφορεί στο βασίλειο και νικάει τους εχθρούς του (Team Cherry, 2017).

- **Βήμα 4: Καθορισμός της εμφάνισης του χαρακτήρα (15 λεπτά)**

Ένας χαρακτήρας βιντεοπαιχνιδιών είναι επιτυχημένος όταν μένει αξέχαστος. Οι μαθητές θα πρέπει να δώσουν στον χαρακτήρα τους μια ξεχωριστή εμφάνιση (Arsalan, 2021). Θα πρέπει επίσης να ζητήσετε από τους μαθητές σας να αναλογιστούν την αποστολή του χαρακτήρα και να επιλέξουν την εμφάνισή του αναλόγως. Για παράδειγμα, ένας νίντζα θα ήταν ντυμένος με διαφορετικό τρόπο από έναν χαρακτήρα με μορφή ζώου.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Βιβλιογραφικές αναφορές:

Arsalan. (2021). 'Character Designing For Video Games In 2021'. It-s.com. https://it-s.com/character-designing-for-video-games-in-2021/

Eden Martin. '2D Vs 3D Games: Differences, Benefits and Costs'. Meliorgames.com. https://meliorgames.com/game-development/2d-vs-3d-games-differences-benefits-and-costs/

Hollow Knight. (2017). https://unity.com/madewith/hollow-knight

Kotaki Glauber. 'Introduction to Pixel Art for Games'. Raywenderlich.com. https://www.raywenderlich.com/2888-introduction-to-pixel-art-for-games

MasterClass. (2020). 'How to Design a Video Game Character'. Masterclass.com. https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-video-game-character#what-makes-a-good-video-game-character

Starloop Studios. (2021). '3D Vs. 2D: The Eternal Battle to Develop Video Games'. Starloopstudios.com. https://starloopstudios.com/3d-vs-2d-the-eternal-battle-to-develop-video-games/

Stegner Ben. (2020). '2D Games vs. 3D Games: What Are the Differencefs?'. Makwuseof.com. https://www.makeuseof.com/2d-games-vs-3d-games-differences/

Warner Robert. (2019). 'The Role of Personality in a Video Game Protagonist'. Medium.com. https://medium.com/@rjwarner98/protagonistpersonality-405dba076745

Zoria Sophie. (2020). '2D vs 3D Games: How Do They Differ for Beginners?'. Medium.datadriveninvestor,.com. https://medium.datadriveninvestor.com/2d-vs-3d-games-how-do-they-differ-for-beginners-207bd9f6c681

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669