

GameDevGen

Σχεδίαση και Ανάπτυξη Παιχνιδιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση:
Δημιουργικές Τεχνολογίες & Ψηφιακός Γραμματισμός

Play it. Change it. Own it.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ Α' ΚΥΚΛΟΥ 2026

Εκπαιδευτική εβδομάδα	Θεματική ενότητα	Διάρκεια
21/09-26/09	Εισαγωγική συνάντηση	1 ώρα
28/09-03/10	Εισαγωγή στον σχεδιασμό παιχνιδιών	2 ώρες
05/10-10/10	Γνωριμία με το Περιβάλλον Ανάπτυξης	2 ώρες
12/10-17/10	Εισαγωγή Χαρακτήρα και Αλληλεπίδραση	2 ώρες
19/10-24/10	Gameplay και Μηχανισμοί	2 ώρες
26/10-31/10	Αφήγηση και Σχεδιασμός Παιχνιδιών	2 ώρες
02/11-07/11	Γραφικά και Σχεδιασμός Παιχνιδιών	2 ώρες
09/11-14/11	Ηχητικός Σχεδιασμός Παιχνιδιών	2 ώρες
16/11-21/11	Προχωρημένες Τροποποιήσεις Gameplay	2 ώρες
23/11-28/11	Ανάπτυξη και Εμπλουτισμός Παιχνιδιού	2 ώρες
30/11-05/12	Δοκιμές Χρηστών και Αξιολόγηση	2 ώρες
07/12-12/12	Βελτιστοποίηση και Δημοσίευση Παιχνιδιών	2 ώρες
14/12-19/12	Παρουσίαση και Διάχυση Έργων	2 ώρες
	Σύνολο	25 ώρες

Σημείωση: Τα σύγχρονα εξ αποστάσεως μαθήματα θα πραγματοποιούνται Πέμπτη απόγευμα ή Σάββατο πρωί, ανάλογα με το τμήμα.
Οι ώρες θα ανακοινωθούν με νεότερη ενημέρωση.